

ABSTRAK

PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI SELULER PENGIRIMAN BUKU PERPUSTAKAAN DI KOTA BANDUNG

Oleh: Syifa Chaerunnisa
1601160023

Kemajuan teknologi internet masa kini memberikan sangat banyak perubahan pada teknologi pencarian informasi. Dibalik kemudahan tersebut sangat berdampak pada perpustakaan, khususnya pada jumlah sirkulasi buku di Perpustakaan yang kian berkurang. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi seluler, yang diharapkan dapat mengoptimalkan fungsi perpustakaan dengan mempermudah proses peminjaman buku, sehingga dapat meningkatkan sirkulasi buku pada Perpustakaan tersebut. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara mewawancarai beberapa pihak perpustakaan yang ada di Kota Bandung dan sekitarnya, mahasiswa, dan seorang praktisi ahli *User Interface Design*. Data yang di diperoleh kemudian dianalisis sehingga memunculkan lima pokok bahasan pada penelitian ini : Multimedia, aplikasi *mobile*, *User Interface* aplikasi, *user experience*, dan desain komunikasi visual. Kajian mengenai kelima bahasan tersebut sangat berguna untuk memahami bagaimana merancang *User Interface* yang tepat untuk mewujudkan tujuan yang telah ditentukan, dan diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat bagi permasalahan yang ada.

Kata Kunci: Perpustakaan, Aplikasi *Mobile*, *User Interface*, *User Experience*, Desain Komunikasi Visual