

ABSTRACTION

IMPLEMENTATION OF UCD (USER CENTERED DESIGN) ON ANDROID BASED UX-UI DESIGN "PUSTAKALA" E-PUBLISHING APPLICATION IN PT. MASAKINI MANDIRI

By:
Djadi Satmiko
1511010165

**Informatics Engineering, Darmajaya Institute of Informatics and Business,
Bandar Lampung**

e-mail: *djadi.satmiko@gmail.com*

The development of Information Technology is so fast influential on aspects of human life, social, economic and cultural, even able to change human behavior or habits. It can't be denied that technology makes it easy for people, especially ingetting information, not only in the form of books, through all digital media information can be obtained in a relatively fast and easy. Digital book is a popular information media with the term e-Book. e-Book has major implications for readers, writers and publishers, at present and next time.

In this study, the design of the application named 'Librarian' made with the aim of being a media publication and electronic publishing on Publishing Division (Publishing) PT. Masakini Mandiri, this application featuring Magazines, Books and Buletin that have been published by Lampost Publishing in digital format or e-Book. Application 'Librarian' in this research developed using VSC (Visual Studio Code) with the Flutter Framework and the Dart programming language, and focus in the user experience (User Experience / UX) and user interface (User Interface / UI) using the User Centered Design (UCD) method produce applications that are interesting and easy to use.

Keywords: *Technology, e-Book, Publishing, Publisher, Digital, VSC, Framework, Flutter, Dart, UX, UI.*

ABSTRAKSI

IMPLEMENTASI UCD (*USER CENTERED DESIGN*) PADA RANCANGAN UX-UI APLIKASI E-PUBLISHING “PUSTAKALA” BERBASIS ANDROID DI PT. MASAKINI MANDIRI

Oleh:

Djadi Satmiko
1511010165

Teknik Informatika, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Bandar Lampung
e-mail: djadi.satmiko@gmail.com

Perkembangan Teknologi Informasi yang begitu pesat berpengaruh pada aspek-aspek kehidupan manusia, baik sosial, ekonomi dan budaya, bahkan mampu merubah perilaku atau kebiasaan manusia. Tak bisa dipungkiri teknologi memberikan kemudahan bagi masyarakat terutama dalam mendapatkan informasi, tak hanya berupa buku, lewat media *digital* semua informasi bisa didapatkan dalam waktu yang relatif cepat dan mudah. Buku *digital* adalah media informasi yang populer dengan istilah *e-Book*. *e-Book* memiliki implikasi besar bagi para pembaca, penulis dan penerbit, saat ini dan diwaktu yang akan datang.

Dalam penelitian ini, rancangan aplikasi yang diberi nama ‘*Pustakala*’ dibuat dengan tujuan sebagai media Publikasi dan Penerbitan elektronik pada Divisi Penerbitan (*Publishing*) PT. Masakini Mandiri, aplikasi ini menampilkan Majalah, Buku dan Buletin yang pernah diterbitkan oleh *Lampost Publishing* dalam format *digital* atau *e-Book*. Aplikasi ‘*Pustakala*’ dalam penelitian ini di *develop* menggunakan *VSC (Visual Studio Code)* dengan *Flutter Framework* dan bahasa pemrograman *Dart*, serta berfokus pada pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) dan antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dengan metode *User Centered Design (UCD)* agar menghasilkan aplikasi yang menarik dan mudah digunakan.

Kata kunci: Teknologi *e-Book*, *Publishing*, *Publisher*, *Digital*, *VSC*, *Framework*, *Flutter*, *Dart*, *UX*, *UI*.