

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan yang pesat pada teknologi informasi berdampak yang besar di macam-macam bidang, termasuk di bidang Pendidikan, yaitu mengenai perpustakaan. Bab I pasal 1 UU Perpustakaan memaparkan bahwa Perpustakaan adalah suatu usaha yang menghimpun dan mengelola informasi yang dicetak dan direkam dengan cara khas untuk memenuhi keperluan intelektualitas pengguna melalui berbagai sarana interaksi informasi [1]. Saat ini terdapat istilah perpustakaan digital (*digital library*) yang merupakan tempat untuk mengakses informasi dari buku, majalah dan media cetak lainnya dalam berbagai format [2]. Perpustakaan digital menyimpan koleksi buku dan koleksi lainnya berbentuk digital yang bisa diakses melalui komputer dan dalam jaringan internet [3][4].

Perpustakaan Institut Teknologi Telkom Purwokerto (ITTP) merupakan contoh perpustakaan yang sudah menyediakan teknologi informasi *dlibrary* (*digital library* atau perpustakaan digital) berbasis *website*. Teknologi informasi tersebut disajikan dengan tujuan mempermudah pelayanan administrasi selama perkuliahan berlangsung [4]. *Dlibrary* menawarkan bahan pustaka dalam bentuk digital atau *website* untuk mencari informasinya, koleksi digital yang disediakan antara lain *e-book* yang terdiri dari buku ajar atau buku teks, buku pegangan, kamus, *ensiklopedia*, direktori dan *e-journal* [5]. Koleksi tersebut dimanfaatkan oleh civitas dan non-civitas akademik ITTP untuk melengkapi keperluan informasi yang dibutuhkan. Kebutuhan tersebut antara lain penelitian, tugas akhir, tugas kuliah, atau untuk menambah ilmu dan wawasan.

Selain bahan pustaka *website dlibrary* menyediakan layanan seperti bebas pustaka, cek plagiarisme dan *reservation*. Layanan bebas pustaka merupakan layanan penerbitan surat keterangan bebas pustaka untuk membuktikan bahwa pemustaka sudah tidak memiliki pinjaman buku dan pelayanan cek plagiarisme

digunakan untuk pengecekan plagiarisme menggunakan *software* Plagiarism *detector* dan *turnitin*. Sedangkan pelayanan *reservation* digunakan untuk reservasi kunjungan dan reservasi koleksi, pelayanan ini sangat dimanfaatkan karena perpustakaan ITTP telah menerapkan kuota kunjungan perhari sejak masa *new-normal* diadakan setelah masa pandemi COVID19 berlangsung [6]. Layanan tersebut mendapatkan respon positif dari pemustaka dibuktikan dengan kuota kunjungan yang setiap harinya penuh oleh antusias pengunjung yang datang ke perpustakaan untuk menggunakan layanan dan fasilitas yang tersedia [2].

Layanan yang telah disediakan diharapkan dipelajari dengan mudah, dapat digunakan dan memicu pengguna untuk memanfaatkan layanan tersebut sebagai alternatif dalam memenuhi kebutuhan informasi. Akan tetapi, hal tersebut belum diketahui apakah pengguna dalam menggunakan layanan *website dlibrary* sudah memperoleh tujuannya. Berbagai fasilitas yang terdapat pada *website dlibrary*, *website* tersebut masih mendapat kritik dan saran yang kurang baik oleh penggunanya. Beberapa kesulitan yang dirasakan oleh pengguna khususnya mahasiswa yaitu tulisan dengan ukuran yang kecil karena halaman *website* yang belum *responsive*, yang menjadikan pengguna harus menggeser serta memperbesar layar untuk mencari informasi, selain itu tampilan beberapa fitur pada *website* yang masih dianggap kurang menarik dan beberapa halaman yang tidak dapat dibuka. Respon dari pengguna terhadap *website* yang masih sulit, otomatis berpengaruh pada penurunan pengguna *website* tersebut. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa tingkat *usability* suatu *website* perlu diperhatikan sehingga dapat memenuhi kepuasan dan kebutuhan pengguna serta memberikan kelancaran bagi penggunanya [5][7].

Kajian dengan topik yang mirip dengan penelitian ini berjudul “Analisis dan Evaluasi Aspek *Usability* Pada Web HRMIS Telkom University Menggunakan *Usability Testing*” yang memakai prosedur *Usability testing* dan menggunakan *tools* SUMI [8]. Metode yang dipakai uji adalah *usability* dengan alat SUMI berdasarkan lima aspek yaitu efisiensi, efektivitas, kebermanfaatan, kontrol, dan kemampuan belajar. Proses penelitian pertama yaitu mengidentifikasi masalah, selanjutnya merancang dan menyebarkan kuesioner kepada pengguna HRMIS,

melakukan pengujian normalitas, pengujian regresi linear berganda, pengujian T, pengujian F, dan menyusun rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil analisis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aspek *usability* mempengaruhi kepuasan pengguna aplikasi HRMIS secara signifikan yaitu efisiensi dan kebermanfaatan terakhir peneliti merumuskan rekomendasi guna menaikkan tingkat kepuasan pengguna.

Penelitian tersebut sebagai literatur utama dalam penelitian ini karena memiliki metode yang serupa. Perbedaan terletak pada subjek dan pengumpulan data yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu yang telah diuraikan diatas fungsi utama evaluasi adalah memberikan berbagai penilaian yang bermanfaat bagi pihak pengembang dalam menentukan langkah yang akan diambil [5]. Metode evaluasi yang digunakan pada penelitian adalah *usability* [8]. Beberapa metode pengukuran *usability* diantaranya menggunakan kuesioner. Kuesioner *Usability* yang banyak digunakan yaitu SUS, SUMI, WAMMI, CSUQ dan QUIS. Pada sampel berukuran kecil SUMI memiliki kemampuan yang lebih baik dibandingkan dengan SUS karena korelasi skor SUS sebesar 0,79 dan SUMI skor Global [9][4].

Dalam melakukan riset, kuesioner usability diadaptasi dari fitur dan targetnya. Hasil penelitian sebelum ini menunjukkan kuesioner SUMI yang merupakan hasil adaptasi memiliki nilai *Cronbach Alpha* rentang 0,80 sampai 0,92 di berbagai negara dan juga disebut sebagai nilai global. Oleh sebab itu, kuesioner SUMI yang telah diadaptasi diasumsikan memiliki reliabilitas yang cukup tinggi jika di terapkan di Asia terutama Indonesia. Selain itu, format pernyataan cocok dengan kondisi penduduk Asia. Hingga diperoleh, hasil kuesioner SUMI tingkat kepercayaannya tinggi karena hasilnya konsisten. Oleh sebab itu, format pernyataan tersebut dapat langsung dipakai oleh peneliti lain dalam melakukan penelitian terkait [10]. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan evaluasi kualitas perpustakaan digital (*dlibrary*) dengan metode *Usability* menggunakan *tools Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) berdasarkan *efficiency, affect, helpfulness, control and learnability* [11].

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan yang terjadi pada *website digital library* Institut Teknologi Telkom Purwokerto adalah tingkat *usability* terhadap pengguna menggunakan metode *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) dan bagaimana hasil rekomendasi perbaikan apakah dapat mengatasi permasalahan yang ada pada *website digital library* ?

## 1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Apa saja informasi yang sering dikunjungi oleh mahasiswa Institut Teknologi Telkom Purwokerto pada *digital library* berbasis *website*?
2. Bagaimana mengevaluasi *usability* pada *digital library* berbasis web Institut Teknologi Telkom Purwokerto dengan metode *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI)?
3. Bagaimana tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan *digital library* berbasis web Institut Teknologi Telkom Purwokerto?
4. Apa rekomendasi perbaikan pada *digital library* berbasis web Institut Teknologi Telkom Purwokerto dari pengujian yang dilakukan?

## 1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini evaluasi difokuskan pada *digital library* berbasis web Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Penelitian dilakukan dengan menerapkan aspek dan prinsip untuk mengetahui nilai *usability* pada *digital library* berbasis web Institut Teknologi Telkom Purwokerto menggunakan kuesioner dan pendekatan *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) kepada responden.

3. Meski pengguna *digital library* berbasis web Institut Teknologi Telkom Purwokerto luas, tahapan *usability* testing dilakukan terhadap pengguna khususnya kalangan mahasiswa saja.
4. Pada penelitian ini, pengujian *usability* dengan *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) berdasarkan *efficiency, affect, helpfulness, control and learnability*.

### **1.5. Tujuan**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah mengevaluasi *usability* pada *digital library* berbasis web Institut Teknologi Telkom Purwokerto dengan metode *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) berdasarkan hasil pengujian terhadap pengguna dan mendapatkan rekomendasi perbaikan *digital library* berbasis web Institut Teknologi Telkom Purwokerto berdasarkan hasil pengujian terhadap pengguna.

### **1.6. Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi pengembang aplikasi, diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan untuk meningkatkan kualitas web dan untuk mengembangkan web supaya menjadi lebih baik lagi.
2. Bagi pemakai, diharapkan penelitian ini dapat memberi kemudahan kepada pengguna ketika mengakses dan menggunakan *digital library* berbasis web Institut Teknologi Telkom Purwokerto.