

ANALISIS USABILITY SISTEM PERPUSTAKAAN TERINTEGRASI SCHILS MENGGUNAKAN SOFTWARE USABILITY MEASUREMENT INVENTORY

Fadilah Araf¹, Danang Dwijo Kangko², Wardiyono³, Sunu Bagaskara⁴

^{1,2,3} Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas YARSI

⁴Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas YARSI

Jl. Letjen Suprpto No.Kav. 13, Cemp. Putih, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10510

* Corresponden Author E-mail: danang.dwijo@yarsi.ac.id

ABSTRAK

Perpustakaan perlu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menunjang kegiatan operasionalnya sehari-hari. Hal ini merupakan amanat Undang-Undang Nomor 42 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan. Implementasi sistem perpustakaan terintegrasi atau *Integrated Library System* (ILS) merupakan salah satu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di perpustakaan. Sejauh ini, belum banyak ditemukan studi terkait analisis usability sistem perpustakaan terintegrasi menggunakan Metode *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI). Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk memperoleh hasil analisis usability sistem perpustakaan terintegrasi SchILS menggunakan Metode SUMI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik *Purposive Random Sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 20 orang dilakukan sesuai dengan Metode SUMI dengan responden yang tersebar dari seluruh Indonesia berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan. Data yang terjaring berdasarkan Kuesioner SUMI kemudian diolah secara kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis kelima aspek usability dengan Metode SUMI pada SchILS dapat dikatakan cukup baik dan layak digunakan karena memenuhi standar-standar yang telah ditentukan. Akan tetapi, Aspek *Efficiency* dan *Learnability* mendapatkan nilai di bawah rata-rata sehingga perlu dilakukan perbaikan atau peningkatan untuk meningkatkan kepuasan pengguna SchILS secara maksimal.

Key Words: *School Integrated Library System* (SchILS), Sistem Perpustakaan Terintegrasi, *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI).

ABSTRACT

Libraries must utilize information and communication technology (ICT) to support daily operations. This is the mandate of Law No. 42/2007 on Libraries. Implementing an integrated library system (ILS) is one of how information and communication technology (ICT) in the library is utilized. So far, few studies have been found related to the usability analysis of integrated library systems using the Software Usability Measurement Inventory (SUMI) method. Therefore, this research was conducted to obtain the usability analysis results of the SchILS integrated library system using the SUMI Method. This research uses a quantitative approach. The purposive random sampling technique with a sample size of 20 people was carried out by the SUMI Method with respondents scattered from all over Indonesia based on predetermined criteria. The data collected using the SUMI questionnaire was then processed quantitatively and descriptively. The results showed that the analysis of the five aspects of usability with the SUMI Method on SchILS can be said to be quite good and feasible to use because it meets the standards that have been determined. However, the Efficiency and Learnability aspects get a score below the average so repairs or improvements need to be made to maximise SchILS user satisfaction.

Key Words: *School Integrated Library System* (SchILS), *Integrated Library System*, *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI).

1. PENDAHULUAN

Untuk menunjang kegiatan operasional perpustakaan, perpustakaan dituntut untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti yang diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, Pasal 14 pada Ayat 3 “Setiap perpustakaan mengembangkan layanan perpustakaan sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi”. Kemajuan TIK yang dimaksud dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak. Sistem perpustakaan terintegrasi atau Integrated Library System (ILS) merupakan salah satu perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan oleh perpustakaan.

Istilah sistem otomasi perpustakaan (*library automation system*) lebih dahulu dikenal sebelum kemudian berkembang menjadi istilah baru yaitu sistem perpustakaan terintegrasi (*Integrated Library System / ILS*). Kedua istilah tersebut masih lazim dikenal oleh pustakawan dan khalayak kepustakawanan dalam mendefinisikan hal yang sama. Webber & Peters (2010) menjelaskan bahwa sistem perpustakaan terpadu adalah sistem perangkat lunak yang menyatukan semua fungsi perpustakaan yang berkaitan dengan pembuatan dan penggunaan basis data peminjam/pengguna, item/eksemplar, dan bibliografi. Berbagai elemen sistem bekerja sama untuk mengelola proses perpustakaan dan menyediakan akses ke data yang dihasilkan melalui antarmuka terpadu. Dari definisi oleh Webber & Peters (2010) tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem perpustakaan terintegrasi berperan mengotomasi seluruh kegiatan manual perpustakaan tradisional dengan menyediakan fitur, antarmuka, dan basis data yang terpadu dalam perangkat lunak tersebut. Data-data yang diciptakan dari kegiatan yang berjalan tersebut terintegrasi dalam sebuah perangkat lunak sehingga memudahkan pengelolaan dan layanan yang ada di perpustakaan. Kebaruan pada istilah sistem perpustakaan terintegrasi ini ada pada kata “terintegrasi” pada modul-modul dan data-data dalam satu perangkat lunak. Sesuatu yang dahulu pada istilah sistem otomasi perpustakaan masih ada disintegrasi atau ketidakterpaduan antar modul dan data pengelolaan koleksi dengan data layanan misalnya.

Dengan pemanfaatan sistem perpustakaan yang terintegrasi ini, pustakawan akan dipermudah dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan yang ada di perpustakaan (Almaida et al., 2022). Setidaknya terdapat 97.582 unit perpustakaan yang tersebar di seluruh Indonesia membutuhkan sistem perpustakaan terintegrasi tersebut (Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, 2020). Beberapa aplikasi sistem perpustakaan terintegrasi telah diciptakan hingga saat ini, baik yang diciptakan oleh komunitas maupun institusi. Setidaknya ada beberapa aplikasi sistem terintegrasi yang telah diciptakan murni oleh anak-anak bangsa diantaranya *Senayan Library System* (SLiMS) oleh Hendro Wicaksono dan Ari Nugroho, InlisLite oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, dan *School Integrated Library System* (SchILS) oleh Perpustakaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Ada beberapa sistem perpustakaan terintegrasi yang bersifat sumber terbuka (*open source*) atau disebut FOSS (*Free Open Source Software*). SchILS merupakan salah satu dari FOSS yang artinya memungkinkan aplikasi secara legal untuk digunakan, disalin, dan dimodifikasi secara bebas. Oleh karena itu, pengguna SchILS dapat dengan mudah menggunakan, menyebarluaskan, memodifikasi, dan bahkan mendapatkan keuntungan komersil darinya berdasarkan aturan yang dibuat GPL. Dengan adanya FOSS, perpustakaan akan terbantu dalam merealisasikan pengelolaan dengan basis teknologi informasi yang murah tanpa mengeluarkan banyak biaya (Almaida et al., 2022).

School Integrated Library System (SchILS) dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI khusus untuk perpustakaan Sekolah. SchILS merupakan produk turunan dari aplikasi SLiMS 8 Akasia yang sudah terlebih dahulu digunakan oleh banyak perpustakaan. Dengan demikian diharapkan pustakawan sekolah dapat lebih mudah beradaptasi serta saling bertukar pengetahuan dan pengalaman dalam pengelolaan sistem perpustakaan terintegrasi (Kemendikbud et al., 2017). Berdasarkan Tabel 1, data yang diperoleh dari halaman website resmi Kemenristekdikbud di <https://psbsekolah.kemdikbud.go.id/kamaya/> pada 5 Juni 2022 terdapat

565 perpustakaan sekolah yang telah tergabung dalam penggunaan SchILS di perpustakaan sekolah secara global dan 535 yang tersebar di Indonesia.

Tabel 1. Data perpustakaan sekolah yang sudah bergabung dengan SchILS

No.	Wilayah/Pulau	Jumlah
1	Sumatera	62
2	Jawa	391
3	Kalimantan	36
5	Nusa Tenggara & Bali	14
7	Sulawesi	30
8	Maluku dan Papua	2
10	Tidak diketahui (masih tersimpan di penyimpanan awan/ <i>cloud</i>)	30
TOTAL		565

Sumber: Website Kemenristekdikbud <https://psbsekolah.kemdikbud.go.id/kamaya/>

Dengan implementasi SchILS di perpustakaan sekolah, tenaga perpustakaan sekolah atau pustakawan sekolah akan terbantu dalam mengelola kegiatan operasional perpustakaan, seperti pengelolaan koleksi, temu kembali koleksi, keanggotaan, layanan sirkulasi, pelaporan rutin, bahkan inventarisasi. Hal yang membuat SchILS berbeda adalah tersedianya ratusan Buku Sekolah Elektronik (BSE) dan buku digital tentang cerita rakyat yang siap digunakan sebagai bahan materi digital pendukung pembelajaran semua jenjang (SD, SMP, SMA). Untuk mengetahui bagaimana kelayakan SchILS yang sudah dimanfaatkan selama ini, perlu evaluasi untuk mengukurnya. Salah satunya dengan cara analisis usability.

Darmawan (2013) menjelaskan "... *usability* hadir sebagai ukuran penerimaan (acceptance) seseorang pada sebuah produk atau sistem berdasarkan pemahaman dan ketepatan aksi/reaksi seseorang terhadap sebuah interface/antarmuka" berdasarkan penjelasan tersebut pengukuran pengalaman pengguna terhadap suatu interface sebuah aplikasi akan menimbulkan beberapa masalah kegunaan (*usability*). *Usability* merupakan atribut kualitas yang mengukur seberapa mudah penggunaan suatu antar muka atau *user interface* (Nielsen, 1993). Dalam mendalami suatu produk, untuk menggapai kepuasan yang didapatkan pengguna, *usability* dapat dijadikan ukuran yang menggambarkan bagaimana keefektifan interaksi pengguna dengan produk dalam pemanfaatannya (Aprilia et al., 2015). *Usability* menjelaskan bagaimana produk bisa digunakan oleh pengguna dalam mencapai tujuan yang akan ditentukan dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu (ISO9241-11 1998).

Usability memiliki tiga komponen yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Efektivitas merupakan ketepatan dan kelengkapan pengguna dalam memperoleh tujuan tertentu. Efisiensi merupakan sumberdaya yang telah dikeluarkan oleh pengguna dalam akurasi pencapaian tujuan dan integritas. Kepuasan merupakan sikap positif dalam menggunakan produk dan bebas dari ketidaknyamanan, sebagaimana pendapat menurut The International Standards Organization. Tullis & Albert (2013) memberikan lima parameter penilaian dari *usability* yaitu:

- *Task Succes*: Keberhasilan responden/pengguna menyelesaikan skenario tugas.
- *Time on Task*: Durasi waktu yang diperlukan dalam menyelesaikan skenario tugas.
- *Errors*: Kesalahan yang dilakukan responden/pengguna dalam pelaksanaan skenariotugas.
- *Efficency*: Hasil dari usaha responden/pengguna saat menyelesaikan skenario tugas.
- *Learnability*: Kemampuan responden/pengguna mempelajari produk saat melaksanakan skenario tugas.

Software Usability Measurement Inventory (SUMI) merupakan salah satu metode pengujian usability yang dapat dilakukan untuk mengukur kualitas perangkat lunak. "*The Software Usability Measurement Inventory is a rigorously tested and proven method of measuring software quality from the end user's point of view.*" (<https://sumi.uxp.ie/about/whatis.html>). Menurut Pratomo & Mantala (2016), untuk melihat bagaimana pengalaman dan pandangan seorang pengguna akhir (*end user*) tentang *usability* dari suatu perangkat lunak, alat instrumen survei yang dapat digunakan adalah SUMI. Kuesioner yang menjadi instrumen survei pada metode SUMI terdiri dari 50 butir pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban skala sikap Model Likert, yakni "Setuju", "Ragu-ragu" atau "Tidak setuju".

Menurut Kirakowski (1994), sebagaimana keterangan yang didapat dari halaman resminya (<https://sumi.uxp.ie/about/whatis.html>), setidaknya metode ini membutuhkan minimal 20 sampel online anonim atau 12 sampel yang akan dipilih atau direkrut secara terkendali. Metode ini dianggap valid dan reliabel dalam komparasi produk dan komparasi antar versi dari produk yang sama, dan juga memberikan informasi untuk pengembangan selanjutnya. SUMI juga sudah lama diaplikasikan di dunia industri selama lebih dari 25 tahun.

Kirakowski memberikan lima kategori pernyataan dalam menggambarkan dimensi pertimbangan pengguna dalam menggambarkan *usability* dari suatu aplikasi/perangkat lunak. Pada penelitian Software Usability Measurement Inventory (SUMI), lima kategori utama ini dipetakan menjadi sub-sub kategori yang tersebar menjadi 50 pernyataan yang akan diisi oleh responden. Di antara lima kategori pernyataan tersebut adalah sebagai berikut:

- *Efficiency*: Ukuran kepuasan pengguna terhadap ketersediaan informasi dalam perangkat lunak dan kecepatan perangkat lunak. Serta seberapa lama pengguna merasa perangkat yang digunakan membantu pekerjaan mereka.
- *Affect*: Ukuran kepuasan pengguna terhadap kenyamanan dari perangkat lunak, atau bagaimana tanggapan pengguna secara emosional dalam menggunakannya.
- *Helpfulness*: Ukuran kepuasan pengguna terhadap kemampuan perangkat lunak dalam membantu pengguna menyelesaikan masalah dengan membaca informasi atau navigasi, atau seberapa jelas yang ditangkap pengguna dalam mengoperasikan dan menggunakan perangkat lunak yang didukung dokumentasi pendukung di dalamnya.
- *Control*: Ukuran kepuasan pengguna dimana pengguna merasa dapat menjelajah perangkat lunak dengan mudah, atau bagaimana pengguna merasa bahwa sudah dapat menguasai dan mengoperasikan perangkat lunak tersebut.
- *Learnability*: Ukuran kepuasan pengguna terhadap kemudahan perangkat lunak untuk dikuasai atau seberapa mudah fasilitas baru dalam perangkat lunak dipelajari, atau bagaimana pengguna merasa mendapatkan kemudahan dalam mendalami memahami perangkat lunak.

Hasil publikasi analisis *usability* pada sistem perpustakaan terintegrasi dengan menggunakan *Software Usability Measurements Inventory* (SUMI) setidaknya pada saat ini masih sangat terbatas. Berdasarkan studi pustaka yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan kata kunci "Software Usability Measurements Inventory" atau "SUMI" di portal Google Scholar (<https://scholar.google.com/>) hanya menghasilkan empat artikel jurnal. Kemudian pada portal Garuda di website (<https://garuda.kemdikbud.go.id/>) terdapat delapan jurnal artikel yang semuanya bukan menguji SchILS dengan SUMI. Belum banyak ditemukannya penggunaan SUMI untuk analisis *usability* sistem perpustakaan terintegrasi mengindikasikan belum banyaknya studi mengenai sistem perpustakaan terintegrasi menggunakan metode ini. Dengan demikian, studi terkait analisis *usability* aplikasi sistem perpustakaan terintegrasi karya Indonesia dengan kode sumber terbuka masih jarang ditemukan dan layak untuk dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisis kegunaan (*usability*) aplikasi sistem perpustakaan terintegrasi SchILS menggunakan metode SUMI.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan melakukan uji *usability* pada sistem perpustakaan terintegrasi berbasis *open source* (lisensi kode sumber terbuka) SchILS. Dengan metode yang digunakan berdasarkan Software Usability Measurement Inventory (SUMI). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pustakawan yang tersebar di Indonesia yang bekerja menggunakan SchILS, dengan menggunakan kriteria tertentu yakni memiliki latar belakang Ilmu Perpustakaan, bekerja di perpustakaan atau instansi yang menggunakan SchILS, terbiasa menggunakan komputer dan internet, menggunakan SchILS dalam kegiatan perpustakaan minimal satu tahun, serta bersedia menjadi responden penelitian. Pengambilan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara online melalui media sosial Facebook dan Telegram menggunakan bantuan Google Form sebagai media penyebaran kuesioner.

Penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner sebagai alat ukurnya. Kuesioner yang diberikan berupa kuesioner tertutup berdasarkan SUMI yang ditranslasi ke dalam Bahasa Indonesia karena versi resmi Kuesioner SUMI belum ada yang Berbahasa Indonesia. Oleh sebab itu perlu dilakukan uji instrumen dengan uji validitas dan reliabilitas menggunakan aplikasi SPSS (Statistical Package Social Science) versi 22. Kuesioner ini berisi 50 pertanyaan yang dilengkapi dengan pilihan jawaban yang harus dipilih oleh responden. Kuesioner ini terdiri dari 10 pertanyaan pada setiap aspek dari kelima indikator *usability*. Pilihan jawaban dibagi menjadi 3 (tiga), yaitu Setuju, Ragu-ragu, dan Tidak Setuju. Data yang telah masuk akan dilakukan *scoring* berdasarkan metode SUMI dan dijelaskan secara analisis deskriptif berupa tabel menggunakan bantuan aplikasi Ms. Excel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian pada setiap pertanyaan dinilai untuk menentukan setiap pertanyaan valid atau tidak, dengan membandingkan nilai rata-rata r hitung dengan nilai r tabel. Jika r hitung lebih besar daripada nilai r tabel dapat dinyatakan pernyataan tersebut valid, dan sebaliknya jika r hitung lebih kecil daripada nilai r maka pernyataan dapat dikatakan tidak valid. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan taraf signifikansi 5% ($= 0,05$ dengan $n = 20$, maka nilai r tabel 0,444), sehingga butir pertanyaan akan dianggap valid jika nilai r hitung nya lebih besar dari nilai r tabel (0,444). Pada penelitian ini, dilakukan uji validitas dengan menggunakan Rumus *Pearson Product Moment* terhadap 50 pertanyaan mengenai *usability* sistem perpustakaan terintegrasi SchILS.

Diperoleh hasil bahwa 48 (empat puluh delapan) pernyataan dinyatakan valid dan 2 pernyataan yang lain dianggap tidak valid akan dibuang dari kuesioner. Setiap pernyataan harus memiliki nilai r yang lebih besar dari nilai r tabel (0,444). Berikutnya dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan Software SPSS 22 untuk menguji reliabilitas instrumen yang akan digunakan. Berdasarkan Tabel 2, hasil uji menunjukkan nilai koefisien reliabilitas adalah 0,899 di

mana lebih besar dari 0,7 sehingga dapat disimpulkan bahwa 48 item pertanyaan yang valid dapat dinyatakan reliabel.

Tabel 2. Hasil uji reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.899	48

Sumber: data primer

Data yang diperoleh dari penyebaran Kuesioner *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) yang sudah teruji ada sebanyak 32 responden. Setelah dilakukan pemeriksaan dan pembersihan data, terdapat 20 responden yang dapat digunakan dan dianalisis. Data diolah dan ditabulasikan menggunakan Microsoft Excel. Tahap selanjutnya yaitu dilakukan analisis deskriptif untuk menjelaskan data yang berbentuk tabel. Hal tersebut untuk mempermudah menjelaskan hasil data yang telah diolah.

Data-data responden dikategorikan menjadi beberapa kategori, yaitu: berdasarkan jenis kelamin, usia, domisili, dan pendidikan terakhir. Pada kategori jenis kelamin, hasil menunjukkan keseimbangan, 50% laki-laki dan 50 % perempuan. Pada kategori usia, hasil menunjukkan bahwa usia responden mayoritas adalah 21-23 tahun sebanyak 40% responden, sedangkan sisanya 24-27 tahun sebanyak 30%, dan 28-36 tahun sebanyak 30%. Pada kategori domisili, hasil menunjukkan bahwa domisili responden mayoritas berasal dari DKI Jakarta sebanyak 20% responden, sedangkan sisanya adalah masing-masing 15% untuk domisili Jawa Timur, Banten, dan masing-masing 10% untuk domisili Nusa Tenggara Barat dan Jawa Tengah, terakhir masing-masing 5% untuk domisili Sulawesi Selatan, Jawa Barat, Kalimantan Barat, Sumatera Barat, Aceh, DIY Yogyakarta. Terakhir pada kategori pendidikan terakhir mayoritas responden berpendidikan SMA/SMK/MA Sederajat sebanyak 65% responden, sedangkan sisanya, S1 sederajat sebanyak 30%, dan S2 sederajat sebanyak 5%.

Tabel 3. Hasil kuesioner SUMI

Skala n = 20	Median	Mean	Minimum	Maximum
Global	55	60,3	44	92
Efficiency	45	49	20	90
Affect	60	64,2	40	100
Helpfulness	70	70,7	30	100
Control	62,5	68,7	40	100
Learnability	47,5	49	25	80

Sumber: Data primer

Berdasarkan Tabel 3, analisis hasil data dan *scoring* dari jawaban responden dari 48 pertanyaan kuesioner yang diberikan kepada responden berdasarkan kelima kategori *usability* menurut SUMI, secara global Aplikasi SchILS mendapatkan nilai di atas rata-rata sebesar 60,3 dibandingkan kategori nilai rata-rata yang diinginkan yakni kisaran 40-60 (Pratomo & Mantala, 2016). Rata-rata skor SUMI tertinggi ada pada Indikator *Helpfulness* dengan nilai 70,7.

Rata-rata skor SUMI terendah ada pada Indikator *Efficiency* dan *Learnability* dengan nilai sama yaitu 49.

Indikator *Efficiency* memiliki rata-rata skor SUMI 49. Nilai tersebut merupakan nilai di bawah rata-rata pada skala Metode SUMI yaitu 50 (Hanifah & Siregar, 2021). Dengan hasil tersebut menjelaskan bahwa pada Indikator *Efficiency* pengguna merasa Aplikasi SchILS belum cukup efisien membantu pustakawan mengerjakan pekerjaannya ketika digunakan.

Indikator *Affect* memiliki rata-rata skor SUMI sebesar 64,2. Nilai tersebut merupakan nilai di atas rata-rata pada skala Metode SUMI yaitu 50. Hasil tersebut menjelaskan bahwa pada Indikator *Affect* pengguna merasa Aplikasi SchILS memberikan kenyamanan dan pengalaman yang menyenangkan bagi pustakawan ketika menggunakan SchILS.

Indikator *Helpfulness* memiliki rata-rata skor SUMI sebesar 70,7. Nilai tersebut merupakan nilai di atas rata-rata pada skala Metode SUMI yaitu 50. Hasil tersebut menjelaskan bahwa pada Indikator *Helpfulness* pengguna merasa sangat terbantu dalam mengerjakan aktifitas kegiatan perpustakaan dan tugas-tugas yang dikerjakan pada saat menggunakan Aplikasi SchILS.

Indikator *Control* memiliki rata-rata skor SUMI sebesar 68,7. Nilai tersebut merupakan nilai di atas rata-rata pada skala Metode SUMI yaitu 50. Hasil tersebut menjelaskan bahwa pada Indikator *Control* pengguna merasa memiliki kendali penuh ketika menggunakan SchILS dan memudahkan pengguna dalam mengoperasikan sistem pada saat menggunakan Aplikasi SchILS.

Indikator *Learnability* memiliki rata-rata skor SUMI sebesar 49. Nilai tersebut merupakan nilai di bawah rata-rata pada skala Metode SUMI yaitu 50. Hasil tersebut menjelaskan bahwa pada Indikator *Learnability* pengguna merasa belum mudah untuk mempelajari sistem dan mengingat fungsi serta fitur yang disediakan oleh Aplikasi SchILS pada saat menggunakan Aplikasi SchILS.

Dengan demikian, Skor SUMI yang diurutkan berdasarkan skor terbesar menuju skor terkecil adalah Indikator *Helpfulness* dengan skor 70,7, Indikator *Control* dengan skor 68,7, Indikator *Affect* dengan skor 64,2, Indikator *Efficiency* dan Indikator *Learnability* dengan skor 49. Dengan hasil tersebut terlihat *usability* dari Indikator *Efficiency* dan *Learnability* memiliki ruang untuk perbaikan yang perlu diprioritaskan. Sayangnya, penelitian jenis ini belum mampu untuk mendeteksi lebih spesifik terkait aspek atau fitur apa saja yang perlu diperbaiki. Oleh sebab itu, diperlukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan *usability testing* seperti Think Aloud dan Cognitive Walkthrough.

4. KESIMPULAN

Hasil analisis *usability* aplikasi SchILS menunjukkan bahwa aplikasi ini cukup layak digunakan karena secara global memiliki nilai rata-rata Skor SUMI di atas rata-rata yang ditetapkan. Dengan kata lain, aplikasi ini telah memenuhi standar-standar yang telah ditentukan SUMI. Secara rinci dapat disimpulkan bahwa aplikasi SchILS membantu pustakawan, mudah dikuasai dan dioperasikan, serta terasa nyaman ketika digunakan. Hal ini didasari pada Indikator *Helpfulness*, *Control*, dan *Affect* yang mendapatkan skor di atas rata-rata. Meskipun demikian, terdapat ruang perbaikan yang dapat ditingkatkan pada Indikator *Efficiency* dan *Learnability*. Dengan hasil di bawah rata-rata, pustakawan belum merasakan efisiensi yang cukup dan masih terdapat kesulitan dalam mempelajari aplikasi SchILS. Sayangnya, penelitian ini belum mampu untuk mendeteksi lebih spesifik terkait aspek atau fitur apa saja yang perlu diperbaiki sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan menggunakan *usability testing* seperti Think Aloud dan Cognitive Walkthrough.

DAFTAR PUSTAKA

- Almaida, S., Kangko, D. D., & Wardiyono. (2022). *Analisis Usability Antarmuka Halaman Kerja (Back Office) Slims Versi 8 Akasia Menggunakan Nielsen 's Attributes of Usability*. *Visi Pustaka*, 24(1), 5-16.
<https://doi.org/10.37014/visipustaka.v24i1.1123>
- Aprilia, I. H. N., Santosa, P. I., & Ferdiana, R. (2015). Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing using System Usability Scale. *Jurnal IPTEK-KOM*, 17(1), 31-38.
<https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/iptekkom/article/view/428>
- Darmawan, R. (2013). Pengalaman, Usability, dan Antarmuka Grafis: Sebuah Penelusuran Teoritis. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 4(2), 95-102.
<https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2013.4.2.1>
- Kemendikbud, P., BTECH, Community, Sl. D., & Kebudayaan, P. T. I. dan K. P. dan. (2017). *Panduan Penggunaan SchILS*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kirakowski, J. (1994). *The Use of Questionnaire Methods for Usability Assessment*.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Morgan Kaufmann.
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2020). *Pendataan Perpustakaan Berbasis Wilayah*.
- Pratomo, A., & Mantala, R. (2016). Pengembangan Aplikasi Ujian Berbasis Komputer Beserta Analisis Uji Guna Sistem Perangkat Lunaknya Menggunakan Metode Sumi (Software Usability Measurement Inventory). *Jurnal POSITIF*, 2(1), 1-11.
- Tullis, T., & Albert, B. (2013). Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics: Second Edition. In *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics: Second Edition*.
<https://doi.org/10.1016/C2011-0-00016-9>
- Webber, D., & Peters, A. (2010). *Integrated Library Systems: Planning, Selecting, and Implementing*. Libraries Unlimited.