Jurnal Literasi Perpustakaan dan Informasi UHO, Volume 4, No. 3, August 2024
hlm 157-168
ISSN 2775-8761 (Online)

DOI: http://dx.doi.org/10.52423/jlpi.v4i3.18

ANALISIS TINGKAT KETERGUNAAN APLIKASI PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS *QUALITY* DALAM MENDUKUNG TUJUAN PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN (SDGs)

Surya Hadi Wijaya[1], Retno Sayekti[2]

[1]Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatra Utara
[2]Dosen Jurusan Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatra Utara
[1 2] Jl. Willem Iskandar Pasar V, Medan Estate
* Coresponden Author E-mail: surya0601201074@uinsu.ac.id

ABSTRAK

Saat ini Perpustakaan telah berubah menjadi bentuk yang lebih digital, pentingnya digitalisasi perpustakaan dalam konteks perkembangan zaman tidak hanya berkaitan dengan penyediaan layanan yang memuaskan, digitalisasi perpustakaan merupakan respons terhadap perkembangan teknologi, tetapi juga merupakan upaya dalam mencapai SDGs. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami peran yang dimainkan oleh Perpustakaan Universitas Quality dalam mempermudah akses terhadap informasi. Metode System *Usability Scale* (SUS) diadopsi dalam rangka penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan melalui platform Google Forms dengan pelaksanaan survey. Hasil perhitungan SUS menunjukkan bahwa nilai rata-rata ketergunaan aplikasi perpustakaan Universitas Quality adalah 63, yang berada pada kategori cukup. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa masih adanya aspek yang perlu diperbaiki yaitu promosi. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa aplikasi perpustakaan masih perlu meningkatkan promosinya kepada kalangan mahasiswa agar tidak hanya mahasiswa semester akhir saja yang aktif menggunakan aplikasi tersebut.

Kata Kunci: TIK, Perpustakaan Digital, SDGs, Mobile Library, SUS, Transformasi Perpustakaan

ABSTRACT

Currently, libraries have transformed into more digital forms. The importance of library digitization in the context of modern development is not only related to providing satisfactory services but also represents a response to technological advancements and an effort to achieve the SDGs. The purpose of this research is to understand the role played by the Quality University Library in facilitating access to information. The System Usability Scale (SUS) method was adopted for this research. Data collection was conducted through the Google Forms platform via a survey. The SUS calculation results show that the average usability score of the Quality University Library application is 63, which falls into the adequate category. Further analysis indicates that there are still aspects that need improvement, namely promotion. The conclusion of this research is that the library application still needs to enhance its promotion among students so that not only final-year students actively use the application.

Key Words: *ICT, Digital Libraries, SDGs, Mobile Libraries, SUS, Library Transformation.*

Jurnal Literasi Perpustakaan dan Informasi UHO, Volume 4, No. 3, August 2024
hlm 157-168
ISSN 2775-8761 (Online)

DOI: http://dx.doi.org/10.52423/jlpi.v4i3.18

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi sangat penting bagi perpustakaan untuk tetap mengikuti perkembangan zaman. Seiring dengan perkembangan teknologi, perpustakaan juga mengubah tampilannya (Atika & Sayekti, 2023). Pola kerja telah berevolusi dari yang sederhana menjadi otomatis dan kompleks (Fahrizandi, 2020). Oleh karena itu, teknologi informasi sangat penting untuk meningkatkan layanan perpustakaan dan akses informasi masyarakat. Salah satu tren yang sedang berkembang adalah digitalisasi perpustakaan. Digitalisasi meningkatkan kecepatan dan ketepatan akses informasi, khususnya di perpustakaan (Sahara & Adriana, 2016). Digitalisasi adalah manajemen perpustakaan berbasis teknologi informasi. Digitalisasi meningkatkan kecepatan pemrosesan data dan pencarian. Digitalisasi meningkatkan efisiensi administrasi perpustakaan dan kecepatan serta ketepatan akses pengguna, sehingga meningkatkan kualitas layanan.

Seiring berjalannya waktu, digitalisasi perpustakaan menjadi semakin penting. Menyediakan layanan yang dapat diterima dan menanggapi kebutuhan masyarakat yang semakin beragam saling berkaitan. Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) merupakan fokus utama dari upaya untuk memperbaiki planet dan umat manusia. Pendekatan "No One will be left Behind" mempromosikan pembangunan yang bermanfaat bagi semua orang, dengan fokus pada pendidikan yang meningkatkan intelektualitas, kesehatan masyarakat, kesetaraan gender, pendidikan berkualitas, dan pengentasan kemiskinan. SDGs PBB menangani kemiskinan, kekurangan gizi, kekurangan air bersih, akses kesehatan, ketidaksetaraan gender, dan perubahan iklim dengan 17 tujuan dan 169 target (Alisjahbana & Murniningtyas, 2018). Dalam konteks ini, digitalisasi perpustakaan bukan hanya merupakan respons terhadap perkembangan teknologi, tetapi juga merupakan upaya dalam mencapai tujuan-tujuan pembangunan berkelanjutan yang telah ditetapkan oleh komunitas internasional.

Perpustakaan digital memainkan peran penting dalam memfasilitasi akses terhadap sumber daya intelektual secara efisien dan cepat. Melalui perpustakaan digital, masyarakat dapat mengakses sumber-sumber elektronik dengan perangkat yang nyaman, tanpa terbatas oleh waktu dan kesempatan. Personel pengelola perpustakaan digital bertanggung jawab atas seleksi, pengembangan, interpretasi, preservasi, dan penyediaan koleksi digital, sehingga memastikan bahwa sumber daya tersebut dapat diakses secara optimal oleh masyarakat.

Ide perpustakaan digital telah membantu mengatasi tantangan perpustakaan konvensional. Perpustakaan digital, terkadang disebut perpustakaan elektronik, menyediakan koleksi dalam format elektronik yang dapat diakses pengguna kapan saja dan di mana saja (Wulansari & Karim, 2021). Komputer, laptop, dan perangkat lain yang terhubung ke internet menyediakan aksesibilitas ini. Perpustakaan digital memungkinkan organisasi mengakses sumber daya intelektual dengan cepat (Arum & Marfianti, 2021). Dengan melibatkan personel pengelola yang bertanggung jawab atas seleksi, pengembangan, interpretasi, preservasi, dan penyediaan koleksi digital, perpustakaan digital memungkinkan masyarakat untuk mengakses sumber-sumber elektronik secara nyaman, tanpa terbatas oleh waktu dan kesempatan (Astuti & Nurasmi, 2013).

Perpustakaan digital terintegrasi memiliki beberapa bagian. Meningkatkan layanan perpustakaan melalui sistem perpustakaan yang terintegrasi (Mathar & Ismaya, 2024). Perpustakaan digital memungkinkan pengguna untuk mengakses materi elektronik dengan alat yang praktis dan tanpa terbatas pada jam layanan perpustakaan (Widayanti, 2015). Pentingnya perpustakaan digital tidak hanya terletak pada kemudahan akses informasi, tetapi juga sebagai bagian integral dari inovasi dalam pengembangan perpustakaan secara keseluruhan. Kristyanto pada tahun (2019) mencatat bahwa Pengembangan perpustakaan digital dapat meningkatkan distribusi informasi secara merata, serta meningkatkan keterjangkauan informasi bagi masyarakat secara keseluruhan. Dengan adanya perpustakaan digital, pemustaka memiliki kebebasan untuk mencari dan mengakses informasi yang dibutuhkan tanpa terkendala oleh

Jurnal Literasi Perpustakaan dan Informasi UHO, Volume 4, No. 3, August 2024
hlm 157-168
ISSN 2775-8761 (Online)

DOI: http://dx.doi.org/10.52423/jlpi.v4i3.18

lokasi atau waktu tertentu, membuka peluang baru dalam memperluas cakupan pengetahuan dan meningkatkan efisiensi dalam proses pencarian informasi (Hartono, 2017).

Teknologi smartphone telah membuat akses informasi mobile menjadi lebih mudah dan cepat. Pengguna lebih tertarik dengan smartphone karena mereka dapat mencari informasi secara efektif. Mengikuti tren ini, berbagai aplikasi telah dibuat untuk membantu pengguna ponsel pintar menemukan informasi (Sahara & Adriana, 2016). Di sektor TIK di seluruh dunia, aplikasi seluler merupakan hal yang baru dan sedang naik daun (Islam et al., 2020).

Perpustakaan keliling menjadi semakin umum. Ponsel pintar atau tablet yang menjalankan Android atau iOS dapat mengakses aplikasi perpustakaan keliling (m-library) (Dinazzah & Rahmi, 2022). Perpustakaan keliling adalah penggunaan teknologi seluler yang menarik. Banyak perpustakaan yang membuat versi digital dengan menggunakan aplikasi perpustakaan keliling (Aisyiyah, 2019). Perpustakaan digital yang memanfaatkan ponsel untuk membaca atau mengakses konten disebut perpustakaan keliling. Perpustakaan ini merupakan aplikasi atau program yang membantu pengguna menemukan bahan referensi yang relevan (Iqbal et al., 2022). Perpustakaan keliling digunakan oleh masyarakat untuk mendapatkan bahan referensi, yang dapat meningkatkan literasi informasi dan digital. Perpustakaan keliling (m-library) menggunakan peralatan telekomunikasi bergerak. Tujuannya adalah untuk membuat layanan perpustakaan lebih mudah diakses dan lebih dekat. Perpustakaan berbasis aplikasi mobile ini memungkinkan pengguna mengakses sumber daya perpustakaan kapan saja, di mana saja, dengan memanfaatkan internet dan ponsel pintar mereka.

Selain menyediakan akses ke sumber informasi seperti buku elektronik, aplikasi *mobile library* juga diharapkan dapat menyediakan berbagai layanan cerdas lainnya untuk memenuhi kebutuhan para pengguna. Konsep ini mengintegrasikan perangkat *mobile* dengan infrastruktur perpustakaan, di mana perangkat *mobile* berfungsi sebagai alat bantu untuk mengakses informasi dan layanan tertentu dari perpustakaan (Dewi, 2019). Tujuannya adalah untuk memperluas cakupan layanan perpustakaan yang dapat diakses oleh pengguna (Fatmawati, 2017). Meskipun perkembangan teknologi *seluler* telah memfasilitasi akses dan pencarian informasi dengan cepat dalam era digital ini, perlu dicatat bahwa kemajuan ini juga berpotensi memengaruhi proses transaksi individu dalam mengakses sistem perpustakaan. Oleh karena itu, diperlukan sistem yang tepat dan efisien untuk mengelola transaksi di lingkungan perpustakaan (Miftahul Anwar, 2020). Pengembangan *mobile library* menjadi salah satu solusi yang relevan dalam menghadapi perubahan ini dan memastikan bahwa pengguna dapat tetap mengakses sumber pengetahuan dengan efektif dan efisien.

Rafid Pratama dkk (2024) membahas tentang Pengujian Kegunaan Metode System Usability Scale pada Aplikasi iJateng. Tujuannya adalah untuk menilai usability iJateng dan memberikan umpan balik untuk perbaikan. Berdasarkan skor SUS sebesar 64.725, hasil pengujian kegunaan aplikasi iJateng menunjukkan kepuasan pengguna yang memadai, namun masih banyak area yang perlu ditingkatkan. Penelitian serupa menggunakan System Usability Scale untuk mengevaluasi situs web Perpustakaan Universitas Kristen Satya Wacana. Penelitian ini mengevaluasi kegunaan situs web Perpustakaan Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW) dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. Perhitungan SUS menunjukkan bahwa rata-rata kegunaan situs web Perpustakaan UKSW adalah 59,514, yang termasuk dalam kategori sedang (Madawara et al., 2023). Pada penelitian Susila dan arsa (2023) analisis skala kegunaan sistem (SUS) dan desain sistem pemesanan menu swalayan restoran berbasis web. Model arsitektur self-service aplikasi pemesanan menu dan pesanan pada penelitian ini memiliki dua aktor pengguna yaitu pengunjung dan administrator restoran. Pada penilaian usability program dengan menggunakan System Usability Scale (SUS) diperoleh nilai rata-rata sebesar 70 atau "Baik".

Jurnal Literasi Perpustakaan dan Informasi UHO, Volume 4, No. 3, August 2024
hlm 157-168
ISSN 2775-8761 (Online)

DOI: http://dx.doi.org/10.52423/jlpi.v4i3.18

Pada penelitian lain, Lestari dkk (2021) menggunakan metode usability scale untuk mengevaluasi aplikasi ebook panduan Kampung Heritage Kajoetangan. Penelitian ini menggunakan System Usability Scale untuk menilai aplikasi e-book Kampung Heritage Kajoetangan. Data diperoleh dengan menggunakan kuesioner. Penelitian ini memiliki 40 partisipan. E-book panduan wisata Kajoetangan dinilai memuaskan oleh responden. NPS menunjukkan responden biasanya mempromosikan. Yadi (2018) melakukan analisis kegunaan kuantitatif deskriptif pada situs web traveloka, mengukur learnability, efisiensi, memorability, kesalahan, dan kepuasan. Aplikasi Spss 20 memberikan peneliti tingkat kegunaan sebesar 75% dari nilai kuesioner, yang menunjukkan bahwa situs layanan seperti traveloka bermanfaat dan dapat membantu pengguna.

Penelitian ini mengukur kegunaan sistem seperti beberapa penelitian sebelumnya. Aplikasi Perpustakaan yang diteliti dan fokus pada Tujuan Pembangunan Berkelanjutan membedakan penelitian ini dari yang lain. Perpustakaan adalah salah satu sumber informasi utama bagi pengguna, oleh karena itu peran mereka dalam mempromosikan SDGs di bidang pendidikan sangat penting. Perpustakaan Universitas Quality Medan menciptakan Quality University Library (UQ) untuk mencapai hal tersebut. Aplikasi ini diluncurkan pada tanggal 4 Desember 2018, setelah Perpustakaan Universitas Quality beralih dari sistem layanan manual ke sistem layanan berbasis web dengan menggunakan SLiMS pada bulan Mei 2018. Perpustakaan Universitas Quality berusaha untuk meningkatkan dan mempertahankan tujuan induknya dan membantu mewujudkan tridharma perguruan tinggi.

Meski begitu, masih terdapat kekurangan dalam pemahaman dan pemanfaatan aplikasi tersebut, terutama di kalangan mahasiswa. Beberapa mahasiswa bahkan belum mengetahui keberadaan aplikasi tersebut. Meskipun informasi tentang aplikasi Perpustakaan Universitas Quality telah dipromosikan melalui spanduk-spanduk besar yang terpasang di gedung perpustakaan dan informasi yang cukup lengkap tersedia di dalamnya, kurangnya promosi dan sosialisasi secara langsung dari pihak perpustakaan membuat kesadaran mahasiswa akan aplikasi ini masih kurang, ditambah lagi aplikasi perpustakaan tersebut hanya bisa diunduh pengguna *android* saja. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan dalam strategi promosi dan pengembagan agar seluruh kalangan mahasiswa dapat lebih memahami dan memanfaatkan aplikasi Perpustakaan UQ secara optimal.

Dengan menggunakan fenomena yang diamati, subjek penelitian akan menilai kegunaan sistem untuk menentukan kegunaannya dalam aplikasi UQ Library. Penelitian ini akan menggunakan Skala Kegunaan Sistem (SUS) untuk menilai pengalaman pengguna aplikasi Perpustakaan UQ. Penelitian ini akan meneliti bagaimana Aplikasi Perpustakaan Universitas Quality membuat informasi dapat diakses dengan cepat. Aplikasi Perpustakaan UQ, yang dibuat oleh Quality University untuk mempromosikan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, dapat ditingkatkan dengan artikel ini.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini mengukur kegunaan produk, aplikasi, dan sistem dengan menggunakan System Usability Scale (SUS) (Brooke, 1995). Strategi ini dipilih karena memberikan informasi peningkatan kegunaan yang penting. SUS sederhana dan mudah digunakan. Kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pertanyaan dapat dikirim dengan cepat dan luas. Manfaat lainnya adalah hasil yang konsisten dan dapat dipercaya. Ketidakmampuan SUS untuk menawarkan secara spesifik mengenai masalah kegunaan produk atau sistem adalah sebuah kekurangan. SUS memiliki banyak perbedaan yang menarik dari survei-survei sebelumnya. Tabel 1 menunjukkan bahwa SUS hanya memiliki 10 pertanyaan, membuatnya cepat dan sederhana untuk dijawab. Kedua, teknik ini bersifat agnostik terhadap teknologi dan dapat digunakan untuk menganalisis hampir semua antarmuka pengguna. Ketiga, skor SUS yang unik berkisar antara 0 hingga 100 dan mudah dipahami oleh individu dan kelompok di berbagai disiplin ilmu.

Jurnal Literasi Perpustakaan dan Informasi UHO, Volume 4, No. 3, August 2024
hlm 157-168
ISSN 2775-8761 (Online)

DOI: http://dx.doi.org/10.52423/jlpi.v4i3.18

Table 1
10 Pertanyaan System Usability Scale (SUS)

NO	Pertanyaan	Skor
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi Perpustakaan UQ ini lagi.	1-5
2	Menurut saya, aplikasi Perpustakaan UQ terlalu rumit untuk digunakan.	1-5
3	Menurut saya, aplikasi Perpustakaan UQ mudah digunakan.	1-5
4	Menurut saya, dalam menggunkan aplikasi Perpustakaan ini membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi.	1-5
5	Menurut saya, fitur-fitur aplikasi Perpustakaan UQ berjalan dengan semestinya	1-5
6	Menurut saya, sistem Perpustakaan UQ tidak konsisten (tidak serasi pada aplikasi ini).	1-5
7	Menurut saya, orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi Perpustakaan UQ dengan cepat.	1-5
8	Menurut saya, system yang ada pada aplikasi Perpustakaan UQ membingungkan.	1-5
9	Menurut saya, tidak ada hambatan dalam menggunakan perpustakaan Perpustakaan UQ.	1-5
10	Menurut saya, perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi Perpustakaan UQ.	1-5

Teknik SUS digunakan untuk menilai kegunaan aplikasi perpustakaan dalam penelitian ini. Karena keberadaannya yang luas dan familiar, Google Formulir digunakan untuk mengumpulkan data, yang seharusnya membuat pengisian survei lebih mudah. Untuk lebih memahami kegunaan aplikasi perpustakaan, penelitian ini menggunakan pendekatan yang telah terbukti. Kuesioner SUS memiliki lima bobot Likert. Dengan menggunakan Skala Likert, temuan kuesioner dinilai. Pendapat orang mengenai kondisi diukur dengan menggunakan skala Likert. Responden memilih salah satu dari lima alternatif pada tabel berikut untuk menilai setiap skor (Ardhana, 2022).

Table 2
Skala Likert

Skala	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Jurnal Literasi Perpustakaan dan Informasi UHO, Volume 4, No. 3, August 2024
hlm 157-168
ISSN 2775-8761 (Online)

DOI: http://dx.doi.org/10.52423/jlpi.v4i3.18

Dalam menghitung skor rata-rata Skala Kegunaan Sistem (SUS), pertanyaan 1, 3, 5, 7, dan 9 dikurangi 1, sedangkan pertanyaan 2, 4, 6, 8, dan 10 dikurangi 5. Tambahkan semua nilai skor dan kalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan skor SUS akhir. Rumus untuk skor SUS:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:
X= Skor rata-rata
ΣX= Jumlah skor SUS
n= Jumlah responden

Skor rata-rata Skala Kegunaan Sistem (SUS) adalah salah satu cara untuk menilai kegunaan produk atau sistem. Rata-rata skor SUS dihitung dengan menjumlahkan seluruh nilai dari 10 pernyataan kuesioner SUS dan membaginya dengan jumlah responden. Kegunaan suatu produk atau sistem meningkat dengan nilai SUS dari 0 hingga 100 (Setiawan & Wicaksono, 2020). Analisis Skor SUS untuk kesimpulan perhitungan SUS. Tabel di bawah ini menunjukkan rentang skor SUS:

Tabel 3
Range nilai skor SUS

0 – 50	Not Acceptable
50 – 70	Marginal
70 - 100	Acceptable

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perpustakaan digital adalah perkembangan lanjutan dari perpustakaan konvensional, yang saat ini sedang banyak dikembangkan di institusi pendidikan, lembaga pemerintah, dan lembaga perpustakaan pada umumnya (Astiti et al., 2023). Di perpustakaan, sebagai pusat pengetahuan dan informasi, digitalisasi sangatlah penting. Teknologi informasi dan komunikasi memodernisasi perpustakaan konvensional. Revolusi ini dipengaruhi oleh internet yang semakin beragam, sumber daya digital, dan perubahan perilaku, ekspektasi, serta kesadaran masyarakat akan informasi dan pengetahuan (Damayanti et al., 2023).

Peralihan menuju perpustakaan elektronik dan perpustakaan *mobile* merupakan respon terhadap kebutuhan era informasi dan komunikasi, karena sifat perpustakaan tradisional saja tidak dapat memenuhi permintaan besar akan informasi yang ada saat ini (Riyanto et al., 2023). Di lingkungan perpustakaan, data memainkan peran penting dalam membantu perpustakaan memahami kebutuhan pengguna yang berubah serta merombak dan menyusun ulang layanan dan prosedur sesuai kebutuhan (Gibbons, 2012). Perpustakaan adalah salah satu sumber informasi publik yang utama. Informasi juga dapat diakses menggunakan aplikasi perpustakaan. Pustakawan dapat membantu mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) dengan mengelola informasi dan sumber daya secara efisien (Mustar & Mada, 2023).

Aplikasi Perpustakaan UQ diluncurkan pada tanggal 4 Desember 2018, setelah Perpustakaan Universitas Quality berpindah dari sistem layanan manual ke sistem layanan berbasis web dengan menggunakan SLiMS pada bulan Mei 2018. Setelah beberapa tahun aplikasi ini diimplementasikan, promosi perpustakaan masih kurang maksimal. Pengguna aplikasi tersebut hanya diwajibkan untuk mahasiswa tingkat akhir karena merupakan syarat untuk menyumbangkan buku di perpustakaan. Banyak mahasiswa di luar semester akhir yang masih

Jurnal Literasi Perpustakaan dan Informasi UHO, Volume 4, No. 3, August 2024
hlm 157-168
ISSN 2775-8761 (Online)

DOI: http://dx.doi.org/10.52423/jlpi.v4i3.18

belum menggunakan aplikasi tersebut dan bahkan terkesan kurang tertarik untuk menggunakannya. Perpustakaan Universitas Quality Medan harus meneliti hal ini karena mahasiswa kurang menggunakan aplikasi yang sangat baik.

Pendekatan SUS dipilih untuk menilai kegunaan aplikasi perpustakaan karena memberikan informasi yang relevan mengenai masalah kegunaan yang perlu ditangani. Perhitungan Skala Kegunaan Sistem (SUS) menggunakan penilaian rata-rata pengguna terhadap kegunaan aplikasi perpustakaan atau sistem. SUS menggunakan 10 pernyataan kegunaan untuk menilai produk atau sistem. Tabel 2 menjelaskan bagaimana Skala Likert lima poin digunakan untuk menentukan SUS untuk setiap pernyataan kuesioner. Pernyataan ganjil (1, 3, 5, 7, 9) diberi nilai dengan mengurangi 1 dari angka yang disediakan, sedangkan pernyataan genap (2, 4, 6, 8, 10) diberi nilai dengan mengurangi 5. Jumlahkan semua nilai pernyataan dan kalikan dengan 2,5. Rata-rata kegunaan yang baik adalah 68-70 SUS. Peringkat kegunaan di bawah 50 adalah buruk, 50-70 adalah cukup, dan 70+ adalah luar biasa hingga luar biasa. Tabel 4 menunjukkan temuan kuesioner Skala Kegunaan Sistem.

Table 4
Hasil Perhitungan Kuisioner *System Usability Scale*

Jumlah	**Nilai (Jumlah x 2.5)**
21	53
23	58
22	55
26	65
21	53
30	75
24	60
23	58
15	38
21	53
27	68
30	75
30	75
27	68
22	55
28	70
25	63
30	75
17	43
26	65
27	68
23	58
30	75
24	60
26	65

Jurnal Literasi Perpustakaan dan Informasi UHO, Volume 4, No. 3, August 2024
hlm 157-168
ISSN 2775-8761 (Online)

DOI: http://dx.doi.org/10.52423/jlpi.v4i3.18

32	80
32	80
29	73
29	73
22	55
26	65
29	73
18	45
24	60
26	65
23	58
26	65
31	78
24	60
19	48
Skor rata-rata	63

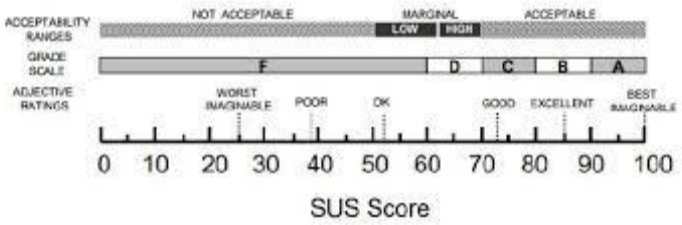
$$X = \frac{\Sigma X}{n}$$

$$X = \frac{53+58+55+65+53+75+60+58+38+53+68+75+75+68+55+70+63+75+43+65+68+58+75+60+65+80+80+73+73+55+65+73+45+60+65+58+65+78+60+48}{40}$$

$$X = \frac{2,529}{40}$$

$$X = 63$$

Pengujian SUS terhadap 40 pengguna Aplikasi Perpustakaan UQ semester akhir menghasilkan skor rata-rata 63. Skor SUS 63 sudah memadai untuk kegunaan.



Gambar 1.
Skala *System Usability Scale*

Nilai akhir SUS menunjukkan adanya ruang untuk perbaikan, terutama dalam hal promosi. Iklan perpustakaan melibatkan komunikasi dengan pelanggan atau pengguna perpustakaan untuk memperkenalkan, mempengaruhi, atau membujuk mereka untuk membeli barang atau jasa. Iklan perpustakaan juga bertujuan untuk menjangkau masyarakat untuk memenuhi permintaan pengguna dan memuaskan mereka (Harahap, 2021). Layanan perpustakaan mempromosikan materi pembelajaran non-digital dan digital kepada semua anggota. Dengan

demikian, layanan perpustakaan harus berevolusi dengan teknologi informasi dan komunikasi (Yenianti, 2019).

Perlunya promosi kepada seluruh kalangan mahasiswa ini sangat penting mengingat karna saat ini yang aktif menggunakan aplikasi tersebut hanya kalangan mahasiswa semester akhir saja, ini sangat disayangkan mengingat aplikasi yang sudah ada sudah bagus dan membantu dalam hal mempermudah pencarian informasi. Kurangnya minat mahasiswa akan adanya aplikasi perpustakaan membuat banyak dari mereka kurang memanfaatkan aplikasi yang sudah ada tersebut, ini membuktikan bahwa sangat penting bagi suatu perpustakaan dan pustakawan untuk melakukan promosi pada perpustakaan itu sendiri, dengan adanya promosi pemustaka dapat lebih melirik dan tertarik untuk berkunjung.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis tingkat ketergunaan aplikasi perpustakaan UQ dalam mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs), peranan aplikasi Perpustakaan UQ memiliki dampak positif dalam mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan, terutama dalam hal akses informasi dan penyebaran informasi. Serta ketergantungan pada aplikasi ini mencerminkan pentingnya teknologi dalam mendukung SDGs. Masih perlunya peningkatan promosi kepada para mahasiswa agar lebih memaksimalkan penggunaan aplikasi tersebut. Dengan demikian, untuk memaksimalkan kontribusi aplikasi perpustakaan UQ dalam mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs), penting untuk memperhatikan tantangan yang ada dan mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk meningkatkan efektivitas atau ketergunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyiyah, B. M. (2019). Analisis User Interface Dalam Aplikasi Mobile Library Ipusnas. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, *5*(1), 726. https://doi.org/10.20961/jpi.v5i1.33968

Ajab Mohideen, Z., Sheikh, A., & Kaur, K. (2022). Developing an open source mobile app in library services: the case of a national university in Malaysia. *Digital Library Perspectives*, *38*(3), 283–300. https://doi.org/10.1108/DLP-08-2021-0064

Alisjahbana, A. S., & Murniningtyas, E. (2018). *Tujuan Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia* (2nd ed.). Unpad Press.

Amelinda Rahma, R. W. (2022). Perbedaan Yang Ada Pada Perpustakaan Konvensional Dengan Perpustakaan Pada Saat Ini. *IQRA`: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi (e-Journal)*, *16*(2), 13. https://doi.org/10.30829/iqra.v16i2.10961

Ardhana, V. Y. P. (2022). Mengukur Tingkat Kepuasan Pengguna SIGESIT Kabupaten Bima Menggunakan System Usability Scale Dan Pieces Framework. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, *9*(5), 1479. https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i5.4955

Arum, A. P., & Marfianti, Y. (2021). Pengembangan Perpustakaan Digital untuk Mempermudah Akses Informasi. *Information Science and Library*, *2*(2), 92. https://doi.org/10.26623/jisl.v2i2.3290

Astiti, A. D., Murti, R. C., & Hakiki, M. (2023). Development of web-based digital libraries as learning resource facilities in elementary schools Pengembangan perpustakaan digital berbasis website sebagai fasilitas sumber belajar di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, *11*(1), 147–160. https://doi.org/10.24198/jkip.v11i1.42192

Astuti, Y., & Nurasmi. (2013). Pengembangan Perpustakaan Digital Universitas Riau Dengan Program Library Management System (Slims). *Jurnal Gema Pustakawan*, *1*(1), 36–42. https://jgp.ejournal.unri.ac.id/index.php/jgp/article/view/11

Atika, M., & Sayekti, R. (2023). Studi Literatur Review Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Artificial Intelligence (AI). *Palimpsest: Jurnal Ilmu Informasi Dan Perpustakaan*, *14*(1), 39–52. https://doi.org/10.20473/pjil.v14i1.46405

Basuki, S. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Gramedia Pustaka Utama.

Brooke, J. (1995). SUS: A "Quick and Dirty" Usability Scale. *Usability Evaluation In Industry*, 207–212. https://doi.org/10.1201/9781498710411-35

Damayanti, D. L., Hidayati, D., & Mandasari, O. (2023). Digital Library : Upaya Mewujudkan Perpustakaan Sekolah Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *5*(1), 4487–4496. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11719

Dewi, A. O. P. (2019). Penggunaan Mobile Library untuk Perpustakaan Digital. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, *3*(2), 151–155. https://doi.org/10.14710/anuva.3.2.151-155

Dinazzah, A. R., & Rahmi, R. (2022). Mobile Library Application in Indonesia's Digital Libraries. *Ournal of Education Technology*, *6*(1), 149–155. https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.43575

Fahrizandi. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi di Perpustakaan Fahrizandi. *Tik Ilmeu*, *4*(1), 63–75. http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/TI/article/view/1160/846

Fatmawati, E. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Perpustakaan Digital Ijateng Melalui Smartphone. *Profetik: Jurnal Komunikasi*, *10*(2), 46. https://doi.org/10.14421/pjk.v10i2.1336

Gibbons, S. (2012). *Techniques to Understand the Changing Needs of Library Users*. *June*, 1–15. https://doi.org/10.1177/0340035212472846

Harahap, W. R. (2021). PENERAPAN STRATEGI PROMOSI PERPUSTAKAAN Wahfiuddin Rahmad Harahap. *Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi)*, *6*(1), 103–116. https://doi.org/10.30829/jipi.v6i1.9314

Hartono, H. (2017). Strategi Pengembangan Perpustakaan Digital Dalam Membangun Aksesibilitas Informasi: Sebuah Kajian Teoritis pada Perpustakaan Perguruan Tinggi Islam di Indonesia. *UNILIB : Jurnal Perpustakaan*, *8*(1), 75–91. https://doi.org/10.20885/unilib.vol8.iss1.art7

Hary Susila, D. M. S. A. (2023). Vol.21 No. 1. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, *21*(1), 3–8. https://doi.org/10.34010/MIU.V21I1.10683

Iqbal, R., Kusuma, M. E.-K., Yunita, I., & Dinasta, A. G. (2022). Mobile Library: One Inovation of Literacy Information Reference Oleh: *Libria*, *15*(1), 729–739. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/14607

Islam, R., Islam, R., & Mazumder, A. (2020). Mobile Application and Its Global Impact. *International*

DOI: http://dx.doi.org/10.52423/jlpi.v4i3.18

Journal of Engineering & Technology IJET-IJENS, *10*(December), 14.

Kristyanto, D. (2019). Perpustakaan Digital dan Kelompok Pengguna Potensial. *Khizanah Al-Hikmah : Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan*, *7*(2), 130. https://doi.org/10.24252/kah.v7i2a4

Lestari, B., Rifiani, P. I., & Gati, A. B. (2021). The Use of the Usability Scale System as an Evaluation of the Kampung Heritage Kajoetangan Guide Ebook Application. *European Journal of Business and Management Research*, *6*(6). https://doi.org/10.24018/ejbmr.2021.6.6.1113 Baroroh

Madawara, H. Y., Manongga, D., Wacana, K. S., Salatiga, K., & Tengah, J. (2023). Evaluasi Ketergunaan Website Perpustakaan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, *6*(2), 44–55. https://doi.org/https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.933

Mathar Taufiq, I. (2024). Overview of the Library Automation System in South Sulawesi Libraries. *Information Technology And Libraries*, *43*(1), 1–13. https://doi.org/https://doi.org/10.5860/ital.v43i1.15853

Miftahul Anwar, M. I. W. (2020). Mobile-Based National University Online Library Application Design Miftahul. *Jurnal Mantik*, *4*(1), 955–961. http://iocscience.org/ejournal/index.php/mantik/article/view/882/595

Mustar, M., & Mada, U. G. (2023). Abstrak. *Wahana Informasi Perpustakaan UAJY Pendahuluan*, *27*(1).

Purwadi, P., Kebangsaan, U., & Indonesia, R. (2020). *Jurnal Perkembangan dan pemanfaatan teknologi e-library sbg aspek pendidikan*.

Rafid Pratama, M., Umam, J., & Yakok, R. (2024). Usability Testing pada Aplikasi iJateng Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Sistem Informasi, Manajemen Dan Teknologi Informasi*, *2*(1), 15–23. https://doi.org/10.33020/jsimtek.v2i1.556

Riyanto, S., Mayasari, N., Hermansyah, N., Kusuma, A. N., & Ismiraj, M. R. (2023). Collection quality analysis at the Animal Husbandry Library , Universitas Padjadjaran Analisis kualitas koleksi di Perpustakaan Fakultas Peternakan , Universitas Padadjaran. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, *11*(2), 161–176. https://doi.org/10.24198/jkip.v11i2.32836

Sahara, F., & Adriana, R. (2016). Aplikasi E Â€“ Katalog Perpustakaan Berbasis Mobile Android. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, *7*(2), 25–30. https://doi.org/10.36982/jiig.v7i1.155

Sayekti, R., Mardianto, & Usiono. (2020). Analyzing the Acceptance of Digital Library System by Students and Librarians. *Library Philosophy and Practice*, *2020*.

Setiawan, D., & Wicaksono, S. L. (2020). Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale. *Walisongo Journal of Information Technology*, *2*(1), 71. https://doi.org/10.21580/wjit.2020.2.1.5792

Widayanti, Y. (2015). Pengelolaan Perpustakaan Digital. *LIBRARIA*, *3*(1). http://repository.radenfatah.ac.id/id/eprint/8513

DOI: http://dx.doi.org/10.52423/jlpi.v4i3.18

Wulansari, R., & Karim, A. S. (2021). Sistem E-Library Berbasis Web Mobile pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan (Studi Kasus : Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Lampung). *Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Basis Data (SIMADA)*, *4*(1), 59–68. https://doi.org/https://doi.org/10.30873/simada.v4i1.2707

Yadi, Y. (2018). Analisa Usability Pada Website Traveloka. *Jurnal Ilmiah Betrik*, *9*(02), 172–180. https://doi.org/10.36050/betrik.v9i03.43

Yenianti, I. (2019). Promosi Perpustakaan Melalui Media Sosial Di Perpustakaan IAIN Salatiga. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, *3*(2), 223–237. https://doi.org/10.18326/pustabiblia.v3i2.223-237