PEMANFAATAN PENGGUNAAN PERPUSTAKAAN DIGITAL DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PENDEKATAN *HUMAN COMPUTER INTERACTION*

Kiky Rizky Nova Wardani[1]
[1]Program Studi Sistem Informasi , Universitas Bina Darma, Palembang
e-mail: ***kikyrizkynovawardani@binadarma.ac.id**, ***kikirnwardani@gmail.com**

Abstrak

Pemanfaatan penggunaan perpustakaan digital (perpudig) untuk dapat mengetahui seberapa besar perpustakaan digital (perpudig) dapat membantu pengunjung untuk dapat menikmati fasilitas perpustakaan. Salah satu contoh yang menikmati penggunaan perpustakaan digital (perpudig) pada perpustakaan ini adalah siswa siswi sekolah menengah pertama. Mereka membutuhkan sarana yang dapat diakses dengan cepat untuk menemukan referensi yang dibutuhkan. Pemanfaatan dijelaskan dengan menggunakan parameter usabilitas dan aksebilitas dan menggunakan pendekatan Interaksi Komputer dan manusia. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif maka hasil rekap nilai Usability menunjukkan keseluruhan atribut memiliki nilai penerimaan usability dengan rata-rata diatas 3, sehingga dapat dikatakan bahwa perpustakaan digital (perpudig) telah memiliki aspek usability, yaitu learnability, efficiency, memorability, errors dan satisfaction. Dan perpustakaan digital (perpudig) ini sudah dapat digunakan oleh seluruh siswa dan staf perpustakaan sekolah menengah ini dikarenakan perpustakaan digital (perpudig) sangat mudah dipelajari dan mudah dipahami atau dimengerti oleh penggunanya. Banyak faktor yang menjadi kendala dalam pemanfaatan perpustakaan digital (perpudig) seperti masalah jaringan *internet*, koleksi digital yang dimiliki belum lengkap, kelelahan mata pengguna, kurang sosialiasi dan kekurangantahuan pengelola perpustakaan apabila terjadi kesalahan atau masalah ketingga pengunjung mengakses informasi di perpustakaan digital (perpudig). Data yang diperoleh dari penggunaan metode penelitian kuantitatit yaitu kusioner dan observasi. Hasil penelitian di dapatkan bahwa pada aspek usability dan dan aksebilitas bahwa sepenuhnya akan sangat membatu pengguna aplikasi ini terhadap penggunaan aplikasi digital tersebut

Kata kunci— *Human-Computer-Interaction*, Elektronik-Perpustakaan, *Usabitlity*

Abstract

Utilizing the use of digital libraries (perpudig) to be able to find out how big a digital library (perpudig) can help visitors to be able to enjoy library facilities. One example that enjoys the use of digital libraries (perpudig) in this library is junior high school students. They need facilities that can be accessed quickly to find needed references. Utilization is explained by using parameters of usability and accessibility and using the Computer and human Interaction approaches. The results of this study can be concluded that by using quantitative research methods, the results of Usability value recapses show that all attributes have usability acceptance values with an average above 3, so it can be said that digital libraries (perpudig) have usability aspects, namely learnability, efficiency, memorability , errors and satisfaction. And this digital library (perpudig) can already be used by all middle school library students and staff because the digital library (perpudig) is very easy to learn and easy to understand or understand by its users. Many factors become obstacles in the utilization of digital libraries (perpudig) such as internet network problems, digital collections that are owned incomplete, user eye fatigue, lack of socialization and ignorance of library managers when errors or problems occur until visitors access information in digital libraries (perpudig). Data obtained from the use of quantitative research methods are questionnaire and observation. The results of the research are that the usability and accessibility aspects will fully help the users of this application to use the digital application

Keywords— *Human-Computer-Interaction*, Elektronik-Perpustakaan, *Usabitlity*

I. PENDAHULUAN

Fasilitas pendukung dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan perpustakaan sebagai media untuk mendapatkan informasi yang lebih. Dengan adanya perpustakaan kegiatan belajar mengajar akan sangat menunjang siswa sekolah menengah untuk mendapatkan informasi dan meningkatkan pengetahuan dan wawasan bagi siswa sekolah menengah. Berkembangnya teknologi tentu saja dimanfaatkan untuk membuat sebuah perpustakaan digital (perpudig), dengan menggunakan jaringan komputer berupa *internet*, setiap siswa mampu mengakses aplikasi *website* tersebut. Konsep perpustakaan digital (perpudig) merupakan sebuah perpustakaan digital yang ada dalam sebuah website, dengan menyediakan *link* buku elektronik yang bisa di download atau pun di cetak sehingga pengguna tanpa harus mengunjungi perpustakaan tetap bias memanfaatkan fasilitas perpustakaan tersebut.

Pada Sekolah Menengah Pertama pengelolanya masih menggunakan sistem konvensional dalam melakukan pengelolaan terhadap data anggota, pencarian data buku, data peminjaman dan pengembalian, semuanya masih ditulis di dalam buku besar, sehingga terjadi kesilapan data yang menyebabkan petugas tidak mengetahui buku mana yang dipinjam, buku mana yang dibaca. Oleh karena itu Sekolah Menengah pertama ingin membuat sebuah sistem keperpustakaan, dimana sistem ini dapat membantu permasalahan yang dihadapi pengelola dan anggotanya. Dengan adanya perpustakaan digital (perpudig) ini tentunya sangat memudahkan pekerjaan pengelola. Dimana semua data akan disimpan dengan baik, data- data buku yang dicari pun sangat mudah ditemukan. Dan tentunya ini sangat membatu anggota perpustakaan, mereka dapat setiap saat masuk ke dalam apikasi perpustakaan ini nantinya.

Oleh karena itu bahwa perlu desain perpustakaan digital (perpudig) yang memudahkan penggunanya dapat berintekasi dengan baik. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan Penggunaan model pendekatan *Human Computer Interaksi* didalam pengaplikasian ini diharapkan penggunaan perpustakaan digital (perpudig) ini lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh penggunanya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perpustakaan Digital

Istilah yang digunakan untuk perpustakaan digital adalah digital library sering dipertukarkan dengan perpustakaan elektrono (e-library) dan perpustakaan maya (virtual library). Menurut saffady seperti yang dikutif oleh saleh (2014 pada tulisan yuyun. Mengutip bahwa perpustakaan digital adalah perpustakaan yang mengelola semua data atau sebagian koleksinya delam bentuk komputerisasi sebagai bentuk alternative, suplemen atau pelengkap. . dari definisi diatas kita dpat memahami bawah perpustakaan digital merupakan perpustakaan yang memanfaatkan teknologi informasi dan koleksinya dalam bentuk digital sehingga memudahkan siapaun untuk dapat mengaksesnya dimana saja dan kapan sjaa, juga penyebaran informasinya sangat cepat tepat dan akurat[1].

2.2 Usability Dalam Human Computer Interaction

Usability atau kegunaan merupakan bagian penting yang haru ada dalam merancang atau mengembangkan sebuah system. Prinsip *Usability* adalah suatu masalah optimasi penggunaan sistem oleh pengguna. Sistem akan bekerja dengan baik apabila dipergunakan secara maksimal oleh pengguna sehingga semua kemampuan sistem dapat termanfaatkan secara maksimal. Sejak tahun 1970 HCI mempelajari bagaimana mendesain tampilan layar komputer dalam suatu aplikasi sistem informasi agar nyaman dipergunakan oleh pengguna. *Usability* berasal dari kata *Usable* yang secara umum berarti dapat digunakan dengan baik. Sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik apalagi kegagalan dalam penggunaanya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberi manfaat dan kepuasan kepada pengguna. U*sability* mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh

tujuannya dan seberapa puaskah mereka terhadap penggunannya. Definisi *usability* menurut ISO 9241:11 (1998) adalah sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai target yang ditetapkan dengan efektivitas, efesiensi dan mencapai kepuasan penggunaan dalam konteks tertentu. Konteks penggunaan terdiri dari pengguna, tugas, peralatan (*hardware*, *software* dan material).[2]

Berdasarkan definisi tersebut usability diukur berdasarkan komponen :

1. Kemudahan *(learnability*) didefinisikan seberapa mudah pengguna mampu dalam menggunakan system ketika pertama kali melihat serta kemudahan dalam penggunaan menjalankan suatu fungsi serta apa yang pengguna inginkan dapat meraka dapatkan.
2. Efisiensi (*efficiency*) didefenisikan sebagai sumber daya yang dikeluarkan guna mencapai ketepatan dan kelengkapan tujuan.
3. Mudah diingat (*memorability*) didefinisikan bagaimana kemapuan pengguna mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu tidak menggunakan nya.
4. Kesalahan dan keamanan (*errors*) didefinisikan berapa banyak kesalahan-kesalahan apa saja yang dibuat pengguna, kesalahan yang dibuat pengguna mencangkup ketidaksesuaian apa yang pengguna pikirkan dengan apa yang sebenarnya disajikan oleh sistem.
5. Kepuasan (*satisfaction*) didefinisikan kebebasan dari ketidaknyamanan, dan sikap positif terhadap penggunaan produk atau ukuran subjektif sebagaimana pengguna merasa tentang penggunaan sistem.[2]

Berdasarkan definisi tersebut usability diukur berdasarkan komponen :

a. Kemudahan (learnability) didefinisikan seberapa mudah pengguna mampu dalam menggunakan system ketika pertama kali melihat serta kemudahan dalam penggunaan menjalankan suatu fungsi serta apa yang pengguna inginkan dapat meraka dapatkan.
b. Efisiensi (efficiency) didefenisikan sebagai sumber daya yang dikeluarkan guna mencapai ketepatan dan kelengkapan tujuan.
c. Mudah diingat (memorability) didefinisikan bagaimana kemapuan pengguna mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu tidak menggunakan nya.
d. Kesalahan dan keamanan (errors) didefinisikan berapa banyak kesalahan-kesalahan apa saja yang dibuat pengguna, kesalahan yang dibuat pengguna mencangkup ketidaksesuaian apa yang pengguna pikirkan dengan apa yang sebenarnya disajikan oleh sistem.
e. Kepuasan (satisfaction) didefinisikan kebebasan dari ketidaknyamanan, dan sikap positif terhadap penggunaan produk atau ukuran subjektif sebagaimana pengguna merasa tentang penggunaan sistem[2]

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metodelogi penelitian yang digunakan dalam membuat perpustakaan digital (perpudig) adalah :

3.1 Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah sebuah sekolah mengah dikota Palembang dengan jumlah responden 700 responden dan responden yang berhasil menjadi smapel dengan telah menyeleksi berkas kusioner berjumlah 549 (71,42%)

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data primer dilakukan dengan metode observasi dan wawancara secara random. Observasi dan wawancara secara random atau acak ini bertujuan untuk mengetahui minat siswa terhadap perpustakaan dan apa yang menjadi kendala, untuk mengutkan substansi ini makan dilakukan penyebaran kuesioner .

Penyebaran kuesioner dengan jarak waktu 4 bulan selama lebih kurang 20 menit setiap harinya. Skalalikert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena social merupakan skala kontinum bipolar, pada ujung sebelah kiri (angka rendah) menggambarkan suatu jawaban yang bersifat negatif. Sedangkan ujung sebelah kanan merupakan angga tinggi yang menggambarkan suatu jawaban yang bersifat positif. Skala likert dirangang untuk menyakinkan responden menjawab dalam berbagai tingkatan pada setiap butir butir pertanyaan atau pernyataaan yang terdapat dalam kusioner, data tentang dimensi dari variabel – variabel yang dianalis dengan menggunakan skala 1-5. Berikut skor yang akan digunakan :

Tabel 1.Tabel Nilai Kuesioner

Pertanyaan Kuesioner (PK)	Sangat tidak mudah sekali STMS	Sangat tidak mudah STM)	Cukup mudah (CM)	Mudah (M)	Mudah sekali (MS)
Pertanyaan 1					

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini, langkah pertama yang ditempuh adalah

1 Mengidentifikasi masalah, Indeftifikasi MASalah dilakukan dengan cara 1. Observasi dan wawancara secara random;
2 Studi awal, yaitu studi literatur/studi pustaka yang berhubungan dengan pengujian kebergunaan (*usability testing*) dan juga studi terhadap objek yang akan diamati, dalam hal ini siswa.
3 Percobaan menggunakan perpustakan digital
4 pengujian kebergunaan dengan melakukan penyeberan kuisioner terhadap responden, dari kuisioner yang diisebar baru dilakukan analisis dengan merekap jawaban responden dan memberikan penilaian
5 Hasil tersebut dapat disimpulkan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Kusioner

Penyebaran Kusioner yang dilakukan secara random di awal tahun 2018 mendapatkan hasil yang sangat memuaskan dimana dari 700 kusioner yang disebar, mendapatkan hasil 549 kuesioner yang valid, penyebaran yang dilakukan di suatu sekolah menengah pertama di kota Palembang dilakukan pad arentang waktu yaitu jam 10.00- 11.20 dan jam 12.00 – 1220 selama lebih kurang 4 bulan. Penyebaran kuesiner ini dilakukan dengan memenumisecara langsungdan mendemotrasikan perpustakaan digital (perpudig) di laboratorium komputer. Berikut merupakan indentifikasi sampel penelitian pada tabel 2.

Tabel 2
Identifikasi Sampel Penelitian

Ket	Gender		Status Kelas			Kepemilikan keanggotaan perpustakaan		
	Pria	wanita	I	II	III	1	2	3
JL	243	257	200	165	135	145	154	135
%	48	52	40%	33%	0.27 %			

Dari data diatas bahwa mayoritas responden adalah wanita serta status mayoritas Kelas 1 dan yang paling menarik adalah keanggotaan perpustakaan tidak semua status kelas memiliki kartu anggota perpustakaan. Bahkan dari kusioner yang didapatkan, pada kelas 3 semua memiliki keanggotaan perpustakaan. Kepemilikan keanggotaan perpustakaan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3
Lama Kepemilikan Kartu anggota perpustakaan

Ket	**Kepemilikan kartu anggota perpustakaan sejak**			**Tidak memiliki**	**Jumlah**
Waktu	**Kelas 1**	**Kelas 2**	**Kelas 3**		
Pria	55	51	73	0	243
Wanita	90	103	62	2	257

Jumlah	145	154	135	66	500

Dari data diatas dapat kita lihat bahwa mayoritas kepemilikan kartu anggota perpustakaan adalah pada saat mereka di kelas 3 sehingga menunjukkan respon kebutuhan terhadap perpustakaan semakin meningkat setiap jenjang kelasnya. Keberagaman kegunaan terhadap perpustakaan perpustakaan, kita dapat lihat pada tabel 4 dibawah ini :

Tabel 4
Penggunaan kartu anggota perpustakaan

Ket	Penggunaan Kartu anggota perpustakaan								Jumlah
	Membaca	Menyalin buku	Mencari informasi	Meminjam buku	Mencari referensi	Berdiskusi kelompok	Duduk saja	Tidur	
Kelas 1	35	20	30	10	27	23	-	-	145
Kelas 2	40	35	20	20	30	20	-	-	154
Kelas 3	30	20	30	10	22	23	-	-	135
jmlh	105	75	80	40	79	66	-	-	429

Temuan riset tentang penggunaan kartu anggota keperpustakaan menujukkan bahwa mayoritas mayoritas penggunaan kartu anggota keperpustakaan digunakan untuk membaca buku yang ada diperpustakaan, mayoritas membaca ini dilakukan paling banyak oleh kelas 2 yang menujukkan dari 154 siswa yang meimilki kartu anggota sebanyak 40 (25%) orang membaca buku diperpustakaan . sementara itu penggunaan paling banyak dalam melakukan menyalin data atau informasi dibuku dilakukan oleh kelas 2 sebanyak 35 (22%) orang dari 154 siswa. Penggunaan untuk mencari informasi tanpa mencatat lakukan oleh paling banyak kelas 1 dan kelas 3 sebanyak 30 mahasiswa atau 0.19% siswa dan penggunaan kartu anggota di mencari refernsi buku sebanyak 30 siswa dari kelas 2 dan melakukan diskusi kelompok dilakukan sebanyak 23 siswa d kelas 1 dan 3, untuk kegiatan duduk saja dan tidur tidak ada yang melakukan keduanya jika berada di perpustakaan.

Dari temuan diatas dapat dikaji lagi lebih dalam bahwa alasan kepemilikian kartu anggota perpustakaan dapat kita lihat pada table dibawah ini :

Tabel 5
Alasan Kepemilikan Kartu Anggota Keprpustakaan

Ket	Alasan kepemilikan kartu anggota				jumlah
	Kebu-tuhan	Keinginan	Keharusan	Lainnya	
Kelas 1	45	45	40	15	145
Kelas 2	70	20	40	24	154
Kelas 3	60	60	15	-	135
Total	175	125	95	39	-

Tabel 6 memberikan gambaran secara jelas tentang alasan kepemilikan kartu anggota perpustakaan yaitu didominasi tentang aspek kebutuhan dengan jumlah total 175 (40%). Riset ini semakin menunjukkan akan alasan kepemilikan kartu anggota perpustakaan tidak hanya tentang keinginan atu keharusan saja, tapi siswa siswi menyadari akan penting perpustakaan dalam menujuang kebuthan akan informasi Alasan utama dari temuan mini riset terkait lifestyle karena responden adalah siswa sehingga aspek kebutuhan dan keinginan cenderung tidak menjadi perhatian penting. Setelah pengisian identitas awal, maka responden diminta untuk mencoba menggunakan perpustakaan digital (perpudig) yang dilakukan sebanya 5 kali engan rentang waktu yang berbeda, dengan tugas tugas sebagai berikut :

Tabel 6
Task Responden pada perpustakaan digital (perpudig)

NO	Task
1	Login ke perpustakaan digital (perpudig) menggunakan user nama siswa dan password NIS
2	Melihat seluruh isi dari perpustakaan digital dan membaca secara sekilas tentang apa saja yang ada di dalamnya
3	Mengisi data diri, mengedit data jika terjadi kesalahan, mengecek buku digital apa saja yang ada
4	Mengisi form peminjaman untuk meminjam buku digital

5	Membaca ringkasan dari buku digital yang akan dibaca
6	Mencari informasi buku terbaru
7	Log Out dan lakukan kembali di lagi home awal

Penjelasan terhadap masing masing Task sebagai berikut :

Task 1. Lakukan login kedalam sistem sebagai user pengguna, kemudian logout dan lakukan login kembali. User diminta melakukan login sebagai pengguna, dimulai dari mencari dan mengisi form login untuk masuk ke halaman admin, selanjutnya diminta untuk mencari tombol logout, kemudian login kembali. Dan dilakukan dengan melakukan privasi data atau mengubah standar login yang m=hanya menggeser, diubah menjadi memberikan kata kunci atau pola

Task 2. Pengguna diminta melihat hal apa saja yang ada didalam perpustakaan digital, untuk menjadi keharusan, bahwa isi dari perpustakaan digital hanya terdapat buu-buku terbaru yang memang dibutuhkan oleh siswa

Task 3 Pengguna diminta untuk mengisi data diri, mengedit data diri jika terjadi keslahan, mengecek buku digital apa saja yang terdapat didalam ebook.

Task 4. Mengisi form untuk melakukan penyimpanan untuk meminjam buku digital yang tersedia

Task 5. Membaca ringkasan dari buku digital yang akan dibaca dan dipinjam

Task 6. Mencari informasi update buku digital.

Task 7 Melakukan log out dan melakukan task perulangan lagi.

Setelah memahami task yang akan dilakukan responden, maka langkah selanjutnya adalah membagikan kuisoner kepada seluruh siswa dan staff pengelolah yang berisi 15 pertanyaan yang sudah mewakili keenam aspek usability. Pengguna akan mengisi kuisioner berdsarkan pengalaman telah melakukan percobaan penggunan perpustakaan digital (perpudig) (apa yang dilihat dan apa yang dirasakan). Pertanyaan pada kuisioner ini ditunjukkan untuk menunjukkan tingkat usability menurut penerimaan kuisoner. Aspek-aspek dalam usability testing ini mencakup lima hal, yaitu:

a. Learnability, menjelaskan tingkat kemudahan pengguna atau user untuk menyelesaikan task-task dasar ketika pertama kali mereka melihat atau berhadapan dengan sistem yang ada.
b. Efficiency, menjelaskan seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas yang ada saat mereka pertama kali mempelajari sistem tersebut.
c. Memorability, menjelaskan tetang tingkat kemudahan pengguna atau user dalam
d. menggunakan sistem dengan baik, setelah beberapa lama tidak menggunakannya.
e. Errors, menjelaskan kemungkinan terjadinya error atau kesalahan yang dilakukan oleh pengguna dan seberapa mudah mereka dapat mengatasinya.
f. Satisfaction, menjelaskan tentang tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem yang telah dibuat

Maka pertanyaan yang akan diajukan mengacu pada 3 aspek model HCI, Human Computer Interaction.

1. Aspek Human
   a. Apakah Simbol gambar perpustakaan digital (perpudig) dapat dengan mudah dikenali fungsinya
   b. Apakah data di dialam aplikasi perpustakaan digital (perpudig) dengan mudah kita download
   c. Apakah perpustakaan digital (perpudig) yang ada dapat dengan mudah kita gunakan

d. Apakah perpustakaan digital (perpudig) yang dinginkan dapat dengan mudah kita temukan
e. Apakah tampilan menu dalam perpustakaan digital (perpudig) dapat dengan mudah dikenali

2. Aspek Computer
   a. Apakah tampilah perpustakaan digital (perpudig) mudah dikenali
   b. Apakah perpustakaan digital (perpudig) mudah dipoerasikan
   c. Apakah pewarnaan pada perpustakaan digital (perpudig) enak dilihat dan tidak membosankan
   d. Apakah funsi suara pas dan enak untuk didengar di telinga
3. Aspek Interaction
   a. Apakah mudah untuk mengakses aplikasi di perpustakaan digital (perpudig)
   b. Apakah mudah untuk mencari dan mengakses informasi di perpustakaan digital (perpudig)
   c. Apakah aplikasi e-libaray sudah sesuai dengn kebutuhan
   d. Apakah aplikasi dapat diinstal dengan mudah digunakan dan dipahami
   e. Apakah setiap informasi yang ada sudah terjamin keamanan datanya
   f. Apakah menu dan tampilan aplikasi e-libaray mudah dingat

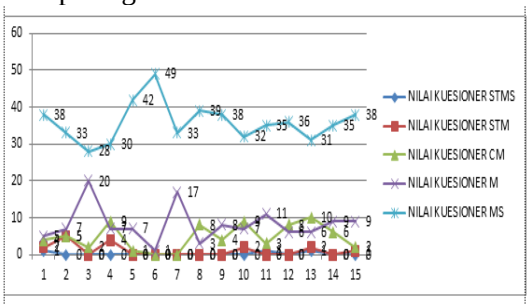
4.2 Analisa usability testing

Tabel 6 merupakan hasil rekapitulasi hasil jawaban responden pada kuesioner yang telah sidbarkan . hasil tersebut dinyatakan valid, maka diperolah rekapitulasi data sebagai berikut :

Tabel 6
Rekapitulasi hasil jawaban responden

No	Pertanyaan	Nilai Kuisisoner				
		STMS	STM	CM	M	MS
1	Apakah Simbol gambar pada perpustakaan digital (perpudig) dapat dengan mudah dikenali fungsinya	0	0	12	79	343
2	Apakah data di dialam perpustakaan digital (perpudig) dengan mudah kita download	1	0	10	234	189
3	Apakah perpustakaan digital (perpudig) yang ada dapat dengan mudah kita gunakan	0	3	34	210	187
4	Apakah perpustakaan digital (perpudig) yang dinginkan dapat dengan mudah kita temukan	0	0	12	112	310
5	Apakah tampilan menu dalam perpustakaan digital (perpudig) dapat dengan mudah dikenali	0	0	14	186	234
6	Apakah tampilah perpustakaan digital (perpudig) mudah dikenali	0	1	15	73	345
7	Apakah aplikasi perpustakaan digital (perpudig) mudah dipoerasikan	0	0	5	108	321
8	Apakah pewarnaan pada aplikasi e-libaray enak dilihat dan tidak membosankan	1	0	3	174	256
9	Apakah funsi suara pas dan enak untuk didengar di telinga	2	0	0	65	367
10	Apakah mudah untuk mengakses aplikasi di aplikasi e-libaray	0	1	0	23	410
11	Apakah mudah untuk mencari dan mengakses informasi di aplikasi e-libaray	2	1	0	87	344
12	Apakah perpustakaan digital (perpudig) sudah sesuai dengn kebutuhan	0	0	0	2	432
13	Apakah perpustakaan digital (perpudig) dapat diinstal dengan mudah digunakan dan dipahami	1	0	0	187	246
14	Apakah setiap informasi yang ada sudah terjamin keamanan datanya	0	1	0	51	382
15	Apakah menu dan tampilan perpustakaan digital (perpudig) mudah dingat	0	0	0	238	196

Berikut merupakan Grafik rekapitulasi hasil jawabab responden Hasil Rekapitulasi dalam bentuk chart dapat kita lihat pada gambar dibawah ini.



Hasil jawaban yang telah direkapitulasi maka, penulis akan menghitung nilai setiap responden. Sehingga didapatkan perhitungan sebagai berikut Setelah merekapitulasi hasil jawaban responden

maka akan dihitung nilai setiap responden sehingga didapatkan nilainya :

Tabel 7
Perhitungan Rekapitulasi hasil jawaban responden

NILAI										
MAX	MIN	RENTANG	KELAS	LEBAR KELAS	KELAS DATA DALAM KELAS KELAS	RENTANG KELAS			KELAS	FREQUENCY
49	0	49	7	6.8172	1. DATA MINIMUM + LEBAR KELAS	0	-	6.8172	1	20
						6.8172	-	13.6344	2	31
						13.6344	-	27.2688	3	37
						27.2688	-	34.4565	4	58
						34.4565	-	41.2737	5	54
						41.2737	-	48.0909	6	49
						48.0909	-	54.9081	7	45

Gambar 2 Perhitungan untuk mendapatkan Nilai rentang.

Tabel 8
Hasil Nilai Responden

No	Pertanyaan	Nilai
1	Apakah Simbol gambar pada aplikasi e-libaray dapat dengan mudah dikenali fungsinya	3.8. 3.7
2	Apakah data di dialam aplikasi e-libaray dengan mudah kita download	3.4.3.5
3	Apakah Aplikasi yang ada dapat dengan mudah kita gunakan	2.93.0
4	Apakah aplikasi yang dinginkan dapat dengan mudah kita temukan	3.13.2
5	Apakah tambpilan menu dalam aplikasi e-libaray dapat dengan mudah dikenali	4.2.4.3
6	Apakah tampilah aplikasi e-libaray mudah dikenali	4.9
7	Apakah aplikasi e-libaray mudah dipoerasikan	3.3.5
8	Apakah pewarnaan pada aplikasi e-libaray enak dilihat dan tidak membosankan	3.9.3.8
9	Apakah funsi suara pas dan enak untuk didengar di telinga	3.7.3.8
10	Apakah mudah untuk mengakses aplikasi di aplikasi e-libaray	3.43.5
11	Apakah mudah untuk mencari dan mengakses informasi di aplikasi e-libaray	2.9
12	Apakah aplikasi e-libaray sudah sesuai dengn kebutuhan	3.6
13	Apakah aplikasi dapat diinstal dengan mudah digunakan dan dipahami	3.7
14	Apakah setiap informasi yang ada sudah terjamin keamanan datanya	4.4
15	Apakah menu dan tampilan aplikasi e-libaray mudah dingat	3.9

Tabel 7 dan Gambar 2 diatas menunjukkan nilai-nilai kepuasan terhadap penerimaan user (*acceptance*) pada setiap atribut. Seperti :" Kemudahan aplikasi e-library dikenali" memiliki nilai penerimaan *usability* oleh *user* sebesar 4,9 " nilai 4,9 berada diatas rentang 3 pada skala 5, yang berarti bahwa perpustakaan digital (perpudigib) mudah dikenali oleh penggunanya. Sehingga dapat dikatakan bahwa perpustakaan digital (perpudigib) yang telah dibuat telah memiliki nilai *Usability*, yaitu: *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, dan *Satisfaction* yang sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan nilai hasil usability pada kelima atribut, sebagai berikut :

a. Nilai atribut "Kemudahan aplikasi e-library dikenali" sebesar 4,9 yang menunjukkan bahwa *android* telah memiliki nilai aspek *Learnability.*
b. Nilai atribut "Kemudahan aplikasi e-library untuk dioperasikan" sebesar 3,5 menunjukkan bahwa *Android* telah memiliki nilai aspek *Efficiency.*
c. Nilai atribut "Kemudahan mengingat kembali menu dan tampilan pada aplikasi e-library" sebesar 4,3 menunjukkan bahwa aplikasi e-library telah memiliki nilai aspek *Memorability*.
d. Nilai atribut "Kemudahan aplikasi e-library untuk mudah di*download*" sebesar 3,5; atribut "Kemudahan aplikasi yang ada mudah dibaca" sebesar 3,5 dan atribut "Simbol-simbol gambar mudah dipahami" sebesar 3,7 membuat perpustakaan digital (perpudigib) dapat dikatakan telah meminimalisasi aspek *Errors*.
e. Dan dari keseluruhan atribut yang memiliki nilai rata-rata di atas 3, menunjukkan jika perpustakaan digital (perpudigib) telah mempunyai aspek Satisfaction yang sangat baik

V. KESIMPULAN

Hasil Kesimpulan Penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Hasil Nilai Usability menunjukkan keseluruhan atribut memiliki nilai penerimaan usability dengan rata-rata diatas 3.3, sehingga dapat dikatakan bahwa perpustakaan digital (perpudigib) telah memiliki aspek usability, yaitu learnability, efficiency, memorability, errors dan satisfaction.
b. Perpustakaan digital (perpudigib) ini sudah dapat digunakan oleh seluruh siswa dan staf sekolah menengah ini dikarenakan perpudigib sangat mudah dipelajari dan mudah dipahami atau dimengerti oleh penggunanya
c. Perpustakaan digital (perpudigib) yang dibuat atau dikembangkan karena berbasis open source telah memenuhi

aspek usability sehingga bisa diterapkan dan dapat dioperasikan oleh pengguna.

VI. SARAN

Penggunaan perpustakaan digital (perpudigib) sangatlah bermanfaat bagi siapapun yang menggunakannya diharapkan, diharapkan untuk dpat dikembangkan secar maksimal seperti penggunakan video seraca digital sehingga pengguna dapat dengan maskimal menggunakannya dan tentu saja dapat bermanfaat untuk menunjang aktifitas pekerjaan sehari-hari.

VII. DAFTAR PUSTAKA

[1] Y. Windayanti, "Pengelolaan Perpustakaan Digital," *J. Stain Kudus*, vol. 2, p. 125, 2015.

[2] kiky rizky nova Wardani, "Penerapan Pendekatan Model HCI dalam Analisa Penggunaan Ponsel Pintar (Mobile Phone Android)," *J. Sist. Inf. Musirawas*, vol. 2, no. 2, 2017.