

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penunjang sarana dan prasarana pendidikan dapat direalisasikan dengan membangun Pusat Sumber Belajar (PSB) untuk langkah awal memfasilitasi peserta didik dalam belajar dan yang lazim dijumpai yaitu berupa perpustakaan atau PSB yang dapat diakses secara daring oleh lembaga tertentu (Salsabila, Agustina & Rachma 2021, hlm.2). Hal ini selaras dengan misi pada buku pedoman perpustakaan sekolah IFLA/UNESCO (2019, hlm.1), “Perpustakaan sekolah menyediakan informasi dan ide adalah sebuah fondasi agar dapat berfungsi secara baik di dalam masyarakat masa kini yang berbasis informasi dan pengetahuan”. Seiring dengan pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta jaringan internet yang membawa peluang besar pada perubahan fungsi operasional, manajemen serta pengambilan keputusan pada perpustakaan. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Maryati et al. (2021, hlm.23) Penggunaan TIK berhubungan dengan peran perpustakaan sebagai pelestarian penyebaran informasi ilmu pengetahuan yang berkembang mengikuti kegiatan menulis, mencetak dan pemenuhan kebutuhan informasi masyarakat. Dengan kemajuan TIK berupa perangkat keras maupun lunak, menurut Araf (2024, hlm.150) sistem perpustakaan terintegrasi atau *Integrated Library System* (ILS) merupakan salah satu perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan oleh perpustakaan, pada awalnya dikenal sebagai otomasi perpustakaan (*library automation system*) sebelum kemudian berkembang menjadi istilah baru yaitu sistem perpustakaan terintegrasi (*Integrated Library System / ILS*).

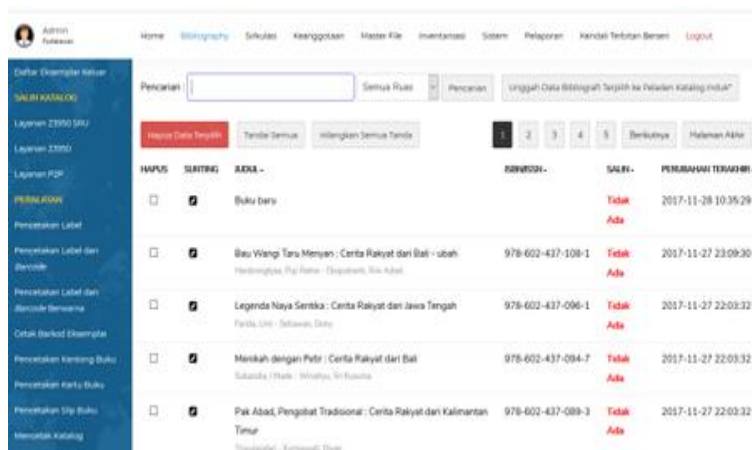
SchILS (*School Integrated Library System*) merupakan salah satu sistem perpustakaan terintegrasi yang dikembangkan oleh Perpustakaan Kemdikbud Ristek, Pusat Teknologi Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom) dan *SLiMS Developer Community* (SDC) khusus untuk perpustakaan sekolah (Araf 2024, hlm.150). *SchILS* digunakan untuk mengelola perpustakaan, tata kelola yang dilakukan oleh perpustakaan meliputi koleksi, anggota dan sirkulasi (BTECH 2017, hlm.6). Bentuk Antarmuka dari *SchILS* juga menyediakan 2 yaitu untuk pustakawan yaitu halaman depan dan bagi pustakawan/pengelola perpustakaan yaitu halaman admin (tampilan dapat dilihat pada Gambar 1 dan 2). Kelebihan utama dari *SchILS* adalah telah

terintegrasi dengan <http://buku.kemdikbud.go.id> dan <http://budi.kemdikbud.go.id> (Amir 2022, hlm.25).



Gambar 1 Tampilan OPAC SchILS

Sumber : Ridho & Wardiyono (2018, hlm.18)



Gambar 2 Tampilan Admin SchILS

Sumber : Ridho, & Wardiyono (2018, hlm.19)

Berdasarkan data terbaru yang tercatat pada website Perpustakaan Nasional di <https://data.perpusnas.go.id/> pada 20 Februari 2025 terdapat total 221.640 perpustakaan yang tersebar di seluruh Indonesia. Dari jumlah total perpustakaan tersebut tercatat sekitar 66,14% didominasi dengan perpustakaan sekolah. Data tersebut diperoleh dari <https://databoks.katadata.co.id> per tahun 2019. Namun melihat dari segi kualitas dan pengelolaan perpustakaan setiap sekolah yang berbeda-beda, masih banyak

perpustakaan yang masih memerlukan peningkatan pada koleksi dan fasilitas. SchILS secara global telah diimplementasikan di berbagai sekolah di Indonesia. Pengembangan SchILS sendiri menggunakan SLiMS versi 8 yaitu, Akasia. Berdasarkan data pengguna SLiMS dari halaman website resmi SLiMS di <https://slims.web.id/web/news/daftar-pengguna-slims/> update UCS 2020 terdapat 1.923 instansi di Indonesia yang menggunakan SLiMS mulai dari perpustakaan umum, khusus, perguruan tinggi termasuk juga perpustakaan sekolah. Untuk kemudahan integritas data maka pengembangan SchILS diadopsi dari aplikasi SLiMS yang sudah banyak digunakan oleh perpustakaan-perpustakaan sekolah di seluruh Indonesia dan merupakan salah satu pengguna terbesar SLiMS (BTECH et al 2017, hlm.5-6). SchILS memberikan kemudahan pengguna mulai dari siswa, guru dan staf perpustakaan yang memanfaatkan sistem perpustakaan terintegrasi ini dalam mengakses informasi dan efisiensi layanan perpustakaan.

Berdasarkan surat imbauan dari Kemendikbud tahun 2018 kepada kepala dinas pendidikan Kabupaten/Kota di seluruh Indonesia yang ditandatangani oleh Direktur pembinaan sekolah menengah pertama menyampaikan rangkaian kegiatan untuk meningkatkan minat baca dari Kemdikdasmen melalui Biro Komunikasi dan Layanan Masyarakat (BKLM) mengembangkan aplikasi sistem automasi sekolah yang *open source* dan berbasis website SLiMS, yaitu SchILS. Sehingga, tujuan utama dari SchILS dikembangkan dengan mengadopsi dari aplikasi SLiMS yang telah digunakan secara luas oleh perpustakaan sekolah di seluruh Indonesia agar pengelolaan perpustakaan sekolah dapat mengikuti perkembangan teknologi pada zaman ini. Sebagaimana juga dalam Undang-Undang tentang Perpustakaan No. 43 tahun 2007 pasal 23 ayat 5 yang menyebutkan perpustakaan sekolah/madrasah mengembangkan layanan perpustakaan yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. (Indonesia. Undang-Undang 2007, hlm.15).

Bentuk antarmuka pada SchILS sebagaimana yang ditunjukkan pada Gambar 1 pemustaka dapat melihat kumpulan data bibliografi koleksi cetak serta digital pada perpustakaan. Pada laman ini juga pemustaka dapat memberikan Usulan buku bagi perpustakaan, memberikan masukan pada kritik dan saran, mengisi buku tamu, melihat sejarah peminjaman dan mengetahui pinjaman aktif lewat menu area anggota (BTECH et al 2017, hlm. 10). Sebagai sebuah aplikasi yang digunakan secara rutin, kualitas *user experience* atau pengalaman pengguna menjadi krusial dalam memastikan adopsi dan

penerimaan yang maksimal dari pengguna (Aryawan & Dewi 2024 hlm.17). Menurut Tullis & Albert (2013, p.23) *User Experience (UX)* atau pengalaman pengguna mencakup tiga karakteristik utama, yaitu pengguna yang terlibat, interaksi dengan produk atau sistem, serta pengalaman yang dapat diamati dan diukur. Konsep *User Experience* dapat berdampak besar tidak hanya berfokus pada antarmuka pengguna atau UI, tetapi UX lebih luas dari kegunaan, karena mencakup seluruh interaksi pengguna dan persepsi terhadap suatu produk atau sistem. Maka dari penjelasan tersebut, fokus perhatian terhadap UX dalam pengembangan teknologi dan sistem adalah faktor penting untuk memastikan efisiensi, kemudahan penggunaan, dan daya tarik produk.

SchILS sebagai aplikasi perpustakaan yang dimanfaatkan oleh perpustakaan sekolah mulai dari SD, SMP dan SMA (dan sederajatnya) dengan disediakan materi-materi belajar oleh Kemendikbud secara maksimal (BTECH 2017 hlm.5) untuk menilai dan memastikan sistem atau aplikasi yang dikembangkan berfungsi dengan baik maka perlu dilakukan evaluasi. Namun meskipun SchILS telah diimplementasikan di berbagai sekolah, sejauh ini metode evaluasi yang dilakukan pada aplikasi SchILS setidaknya masih terbatas dan belum ditemukan yang mengukur menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Dalam *UEQ* terdiri dari serangkaian pertanyaan yang mengukur pengalaman pengguna melalui 6 dimensi yaitu Daya Tarik (*Attractiveness*), Kejelasan (*Perspicuity*), Efisiensi (*Efficiency*), Ketepatan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*), Kebaruan (*Novelty*) (Shreep 2023, p.2).

Berdasarkan hasil sementara melalui observasi penelitian-penelitian terdahulu mengenai evaluasi menggunakan pengukuran UX terhadap sistem perpustakaan terintegrasi SchILS dan sejenisnya yang diciptakan oleh Indonesia belum banyak dieksplorasi dan masih layak diuji untuk mengetahui tingkat *User Experience* atau pengalaman pengguna dengan menggunakan metode UEQ. Hasil dari pengujian ini akan memberikan penilaian yang menunjukkan seberapa baik sistem perpustakaan terintegrasi SchILS tersebut memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna dan faktor apa saja yang mempengaruhi kelayakan perkembangan dari sistem tersebut.

Penelitian ini juga memberikan sudut pandang dari tinjauan Islam dalam manfaat evaluasi sistem perpustakaan sekolah. Berdasarkan ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadist evaluasi dalam Islam tidak hanya menilai hasil tetapi juga melalui proses pengukuran yang adil dan mendalami pembentukan tujuan mulia. Sehingga evaluasi terhadap SchILS ini dapat menjadi tolak ukur upaya meningkatkan tata kelola

pendidikan sekolah dengan sistem perpustakaan sebagaimana perintah membaca belajar yang menjadi wahyu pertama yang Allah ﷻ turunkan kepada Nabi Muhammad ﷺ surat Al-Alaq ayat 1-5.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi latar belakang masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil evaluasi *User Experience* (UX) terhadap sistem perpustakaan terintegrasi SchILS menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)?
2. Bagaimana tinjauan Islam terhadap evaluasi sistem perpustakaan terintegrasi SchILS menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dicapai dari hasil penelitian ini adalah :

1. Untuk mengevaluasi *User Experience* (UX) terhadap sistem perpustakaan terintegrasi SchILS menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ).
2. Untuk menganalisis tinjauan Islam mengenai manfaat evaluasi *User Experience* (UX) terhadap sistem perpustakaan terintegrasi SchILS.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini terbagi menjadi manfaat teoritis dan praktis adalah :

a. Manfaat Teoritis :

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap literatur mengenai *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam evaluasi sistem perpustakaan terintegrasi, dan pengembangan kajian akademik lanjutan di bidang desain antarmuka (*User Experience*) dan kenyamanan pengguna (*Usability*). Penelitian ini juga memberikan sumbangan teoritis berupa referensi literatur pendekatan interdisipliner yang mengaitkan antara evaluasi sistem berbasis UX dan nilai-nilai Islam, sehingga

memperluas pemahaman bagaimana tinjauan dalam Islam dapat diintegrasikan dalam pengembangan dan evaluasi teknologi.

b. Manfaat Praktis :

Sistem yang dievaluasi dapat menghasilkan temuan untuk dijadikan acuan dalam pengembangan sistem yang berorientasi pada kebutuhan dan persepsi pengguna perpustakaan. Tinjauan Islam dijadikan sebagai dasar dalam evaluasi sistem perpustakaan terintegrasi yang selaras dengan etika dan manfaat dalam keislaman.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan pada penelitian ini adalah :

Penelitian ini hanya dilakukan terhadap sistem perpustakaan terintegrasi SchILS yang lebih berfokus pada *front office* sistem yang memiliki peran strategis sebagai titik awal interaksi langsung antaran pengguna dan sistem dengan lebih banyak mengukur pengalaman pengguna dengan peran sebagai pemustaka atau pengunjung dengan minimal 1 pekerja perpustakaan sekolah atau instansi yang mewakili (kepala perpustakaan, staf perpustakaan dan pustakawan) dan menggunakan metode UEQ. Penelitian ini melibatkan responden dianjurkan tidak lebih dari 30 orang dan minimal 20 orang pada *Handbook UEQ version 11* untuk memberikan hasil yang cukup stabil. Perhitungan ini sejalan dengan interpretasi jumlah sampel pengukuran hasil penelitian yang dilakukan oleh Shrepp (2023, p.7) lebar interval keyakinan pada *UEQ* adalah 95% untuk dampak pengukuran *UX* yang tinggi dari hasil pengambilan sampel. Responden pada penelitian ini adalah pengguna yang sudah memiliki pengalaman terhadap aplikasi dalam kategori masih atau pernah menggunakan dipilih sebagai subjek penelitian agar relevan dengan metode evaluasi yang mengukur dari segi *User Experience*.