

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di tengah ledakan informasi digital dan berubahnya perilaku pencarian pemustaka, perpustakaan dituntut untuk mengelola koleksinya secara lebih strategis dan responsif. Dalam Undang-Undang No.43 Tahun 2007 Pasal 12 Ayat 2 tentang Perpustakaan “Koleksi perpustakaan diseleksi, diolah, disimpan, dilayankan, dan dikembangkan sesuai dengan kepentingan pemustaka dengan memperhatikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.” (Indonesia. Undang-Undang 2007, hlm.9). Pemanfaatan teknologi informasi dapat meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan koleksi perpustakaan. Hal ini mencakup kemudahan dalam pencarian katalog, peningkatan kualitas layanan informasi seperti sirkulasi dan referensi, serta kemudahan dalam proses pengeditan dan pembaruan informasi bibliografi (Fahrizandi 2020, hlm.67-68).

Seiring dengan meningkatnya pemanfaatan teknologi informasi dalam pengelolaan koleksi, perpustakaan juga dituntut untuk mengadopsi sistem yang mampu mengintegrasikan seluruh fungsi layanan secara menyeluruh. Prinsip ini sejalan dengan Peraturan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia No.9 Tahun 2021 tentang Penyelenggaraan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik di Lingkungan Perpustakaan Nasional.

”Infrastruktur SPBE Perpustakaan adalah semua perangkat keras, perangkat lunak, dan fasilitas yang menjadi penunjang utama untuk menjalankan sistem, aplikasi, komunikasi data, pengolahan dan penyimpanan data, perangkat integrasi/penghubung, dan perangkat elektronik lainnya yang diselenggarakan oleh Perpustakaan.”(Indonesia 2021, hlm.4).

Untuk mendukung prinsip SPBE tersebut, diperlukan penerapan sistem perpustakaan terintegrasi yang mampu mengelola seluruh aktivitas layanan dan manajemen koleksi secara terpadu dalam satu platform. Webber dan Peters (2010, hlm.2) mengatakan sistem perpustakaan terintegrasi, juga dikenal sebagai sistem otomatisasi, merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk mengelola berbagai kegiatan utama di perpustakaan, seperti layanan sirkulasi, katalogisasi, pencarian koleksi oleh pengguna, pelaporan, serta modul layanan lainnya yang mendukung kelancaran operasional perpustakaan.

Di Indonesia, terdapat beberapa perangkat lunak sistem perpustakaan terintegrasi yang cukup populer dan banyak digunakan. Di antaranya ada INLISLite yang dikembangkan oleh Perpustnas pada tahun 2011 yang kemudian menjadi bagian dari upaya mendukung penerapan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE), khususnya dalam penyelenggaraan layanan otomasi perpustakaan secara digital di instansi pemerintah (Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, 2021). SLiMS (*Senayan Library Management System*) yang dikembangkan oleh Hendro Wicaksono dan Ari Nugroho yang dirilis pertama kali pada tahun 2007. SCHiLS yang dikembangkan oleh Kemdikbud untuk perpustakaan sekolah.

SLiMS merupakan salah satu perangkat lunak *Free Open Source Software* (FOSS) berbasis web yang dirancang untuk mendukung otomasi perpustakaan. Aplikasi ini dapat dijalankan secara optimal baik dalam jaringan lokal (intranet) maupun melalui akses internet. Saat ini, SLiMS menjadi pilihan populer di kalangan pustakawan Indonesia karena menyediakan beragam fitur yang mampu memenuhi kebutuhan pengelolaan perpustakaan secara otomatis (Azwar 2013, hlm.24). Berdasarkan data terbaru pada tahun 2020, jumlah pengguna SLiMS (*Senayan Library Management System*) di Indonesia tercatat mencapai 1.923 perpustakaan. (SLiMS Users Forum, 2020).

Penelitian ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai instrumen untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dalam penggunaan aplikasi SLiMS. UEQ dipilih karena kemampuannya dalam mengukur persepsi pengguna secara langsung, cepat, dan efisien.

“User Experience Questionnaire (UEQ) provides exceptional advantages. The UEQ provides a comprehensive impression of user experience, ranging from classical usability aspects to user experience aspect. It also presents an analytical tool to accurately interpret the result easily. The best of all, it is free to use without any fees.” (Santoso et al. 2016, hlm.60-61).

Dari penjelasan Santoso dkk keunggulan UEQ terletak pada cakupannya yang komprehensif, mulai dari aspek *classical usability* hingga *user experience*, serta dilengkapi alat analisis yang memudahkan interpretasi hasil. Selain itu, UEQ juga menyediakan *template tools* analisis data terstruktur, mendukung multi-bahasa (termasuk Bahasa Indonesia), dan dapat diakses secara gratis tanpa biaya lisensi.

Berdasarkan hasil studi pustaka yang sudah dilakukan oleh peneliti, beberapa penelitian sebelumnya telah mengevaluasi SLiMS dengan menggunakan berbagai metode yang berbeda. Maricar et al. (2021) sebagai peneliti pertama yang mengevaluasi SLiMS menggunakan metode *User Experience Questionnaire* pada E-library yang ada di Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali yang mana fokus responden nya hanya ada di

lingkungan ITB STIKOM Bali saja dan SLiMS yang dievaluasi adalah SLiMS Versi 8 (Akasia). Hasil menunjukkan sebagian besar aspek dinilai sangat baik namun perlu peningkatan pada dimensi kebaruan dan kejelasan. Dwiyanoro (2020) mengevaluasi SLiMS di lingkungan Universitas Lancang Kuning Baru Pekanbaru dengan menggunakan pendekatan ISO 9126 dan hasil penelitian menunjukkan bahwa SLiMS telah memenuhi standar ISO 9126. Husra dan Nelisa (2024) mengevaluasi penerapan sistem otomasi SLiMS menggunakan Model *Human Organization Technology (HOT) Fit* di Perpustakaan UIN Imam Bonjol Padang dan hasil penelitian, ditemukan bahwa pada indikator manusia (*human*), organisasi (*organization*), dan teknologi (*technology*) dalam penerapan SLiMS memperoleh penilaian yang positif.

Penelitian menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* telah banyak dilakukan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada berbagai sistem atau aplikasi. Noor and Hadisaputro (2022) menggunakan UEQ untuk mengevaluasi aplikasi TIX ID. Putri and Indriyanti (2022) mengombinasikan UEQ dengan *Heuristic Evaluation* untuk menilai pengalaman pengguna aplikasi BTN Mobile. Fajaria dan Tania (2023) menggunakan UEQ dan *System Usability Scale (SUS)* untuk mengevaluasi SIMAK UNSRI. Ulhaq et al. (2024) menggunakan UEQ untuk membandingkan pengalaman pengguna pada aplikasi *e-commerce* Shopee dan Tokopedia. Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa UEQ menjadi metode yang banyak digunakan untuk menilai pengalaman pengguna di berbagai sistem atau aplikasi.

Penelitian ini mengkaji sejarah perpustakaan umum dan pengertian evaluasi dari sudut pandang Islam. Salah satu contoh perpustakaan umum dalam sejarah Islam adalah Perpustakaan Bayt Al-Hikmah yang merupakan perpustakaan umum pertama yang dibuka untuk masyarakat di Baghdad (Rifai dan Subchi 2020, hlm.254). Pada masa Muawiyah 1 didirikan perpustakaan semi-umum pertama di Damaskus, yang kemudian diwarisi oleh Khalid bin Yazid bin Muawiyah (Rusydiana et al. 2021, hlm.3-4). Sedangkan evaluasi yang dikatan oleh Haris et al. (2023, hlm.2107) & Fitriyah et al. (2024, hlm.148) mencakup kegiatan pengukuran dan penilaian, dengan ciri utama bahwa prosesnya menghasilkan sebuah keputusan di akhir. Ada juga ayat Al-Qur'an yang dijadikan rujukan untuk kata evaluasi, yaitu Surah Al-Ankabūt ayat 2–3. Ayat ini dijadikan acuan agar seluruh umat manusia menyadari bahwa penilaian itu memang ada dan berasal dari Allah ﷻ (Rofiudin et al., 2023, hlm.594).

Berdasarkan penjelasan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa masih terbatas penelitian yang secara spesifik mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap sistem perpustakaan terintegrasi SLiMS dengan menggunakan pendekatan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Meskipun SLiMS telah banyak diadopsi oleh berbagai institusi, belum banyak penelitian yang membandingkan versi-versi SLiMS dari perspektif pengalaman pengguna. Penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap SLiMS versi 9 Bulian, 8 Akasia, dan 5 Meranti menggunakan metode UEQ.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana hasil evaluasi *User Experience* (UX) terhadap sistem perpustakaan terintegrasi SLiMS versi 9 Bulian, versi 8 Akasia, dan versi 5 Meranti dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)?
- b. Bagaimana hasil perbandingan *User Experience* (UX) terhadap sistem perpustakaan terintegrasi SLiMS versi 9 Bulian, versi 8 Akasia, dan versi 5 Meranti dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)?
- c. Bagaimana hasil evaluasi *User Experience* (UX) terhadap perpustakaan terintegrasi SLiMS versi 9 Bulian, versi 8 Akasia, dan versi 5 Meranti dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) menurut perspektif Islam?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengevaluasi *User Experience* (UX) terhadap sistem perpustakaan terintegrasi SLiMS versi 9 Bulian, versi 8 Akasia, dan versi 5 Meranti dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)?
- b. Untuk mengevaluasi hasil perbandingan *User Experience* (UX) terhadap sistem perpustakaan terintegrasi SLiMS versi 9 Bulian, versi 8 Akasia, dan versi 5 Meranti dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)?
- c. Untuk mengevaluasi *User Experience* (UX) terhadap sistem perpustakaan terintegrasi SLiMS versi 9 Bulian, versi 8 Akasia, dan versi 5 Meranti dengan

menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) menurut Tinjauan Islam

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1. Manfaat penelitian secara teoritis sebagai berikut
 - a. Menambah khasanah pengetahuan terkait evaluasi *User Experience* (UX) pada sistem perpustakaan terintegrasi, khususnya SLiMS (*Senayan Library Management System*), melalui penerapan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)
2. Manfaat penelitian secara praktis sebagai berikut
 - a. Telah terevaluasinya *User Experience* (UX) terhadap sistem perpustakaan terintegrasi SLiMS versi 9 Bulian, versi 8 Akasia, dan versi 5 Meranti dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)?

1.5 Batasan Penelitian

Adapun batasan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penelitian ini dibatasi pada aplikasi SLiMS versi 9 Bulian, versi 8 Akasia, dan versi 5 Meranti.
- b. Penelitian ini hanya dilakukan untuk menilai hasil *User Experience* (UX) pada aplikasi SLiMS versi 9 Bulian, versi 8 Akasia, dan versi 5 Meranti.
- c. Penelitian ini hanya dilakukan untuk menilai hasil perbandingan *User Experience* (UX) pada aplikasi SLiMS versi 9 Bulian, versi 8 Akasia, dan versi 5 Meranti.
- d. Metode yang digunakan adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ).
- e. Kriteria responden terbatas pada pustakawan dan pemustaka di Indonesia yang memiliki kompetensi literasi komputer memadai serta pengalaman menggunakan SLiMS.
- f. Jumlah responden ditetapkan minimal 20-30 orang untuk setiap versi aplikasi SLiMS agar mendapatkan hasil yang stabil dan reliabel berdasarkan rekomendasi dari *Handbook* UEQ (Schrepp, 2023, hlm 15).

- g. Penelitian ini menggunakan *UEQ Data Analysis Tool* Versi 12 sebagai alat pengolahan data sedangkan untuk membandingkan aplikasi SLiMS menggunakan *UEQ Compare Product* versi 4.