

ANALISIS USABILITY SOFTWARE GAMATECHNO (GT) PADA PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA

Dirmansyah^{1*}), Himma Dewiyana²⁾, Nur'aini³⁾, Laila Hadri Nasution⁴⁾,
Aulia Rahma Ritonga⁵⁾, Kurnia Sandy Daputra⁶⁾

¹⁾Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, Fakultas Ilmu Budaya,
Universitas Sumatera Utara

Korespondensi Email: dirmansyah@usu.ac.id

ABSTRAK - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana evaluasi penerapan software gamatechno pada Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara ditinjau dari kemudahan pengguna. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dengan indikator *Usability* (penggunaan/keterpakaian) yang terbagi menjadi 6 (enam) karakteristik yaitu Appropriateness recognizability (sesuai kebutuhan), Learnability (dapat dipelajari), Operability (Mudah dioperasikan), User Error Protection (Melindungi pengguna), User Interface Aestheticcs (Tampilan website mudah dimengerti), dan Accessibility (Dapat diakses). Informan pada penelitian ini ada 9 (sembilan) yaitu Kepala Perpustakaan UINSU dan 8 (delapan) mahasiswa UINSU. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan Software Gamatechno pada Perpustakaan UINSU dilihat dari aspek kemudahan penggunaan (*Usability*), dapat disimpulkan bahwa website perpustakaan uinsu sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam proses pencarian informasi. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara dengan responden yang mengatakan sudah mengetahui cara menggunakan website perpustakaan UINSU, namun jika dilihat dari penggunaan jurnal elektronik terdapat kendala bagi beberapa mahasiswa saat mengakses data base jurnal elektronik karena tidak mengetahui bagaimana cara mengakses data base jurnal yang dilanggan perpustakaan UINSU.

Kata kunci: Evaluasi Software Gamatechno, Penerapan Software Gamatechno

ABSTRACT - This study aims to find out how to evaluate the application of Gamatechno software at the Library of the State Islamic University of North Sumatra in terms of user convenience. The method used in this study is a descriptive method with a qualitative approach with indicators of usability which are divided into 6 (six) characteristics, namely appropriateness, recognition, learnability, operability, user error. Protection (ProtecThis study had 9 (nine) informant site display is easy to understand), and Accessibility (Can be accessed). There were 9 (nine) informants in this study, namely the Head of the UINSU Library and 8 (eight) UINSU students. Data collection techniques used in this study were observation and interviews. The results of the study show that the application of Gamatechno Software to the UINSU Library is seen from the aspect of ease of use (usability). It can be concluded that the Uinsu library website is in accordance with user needs in the information search process. This can be seen from the results of interviews with respondents who said they already knew how to use the UINSU library website, but when viewed from the use of electronic journals there were obstacles for some students when accessing the electronic journal database because they did not know how

to access the journal database subscribed to the UINSU library.

Keywords: Evaluation of Gamatechno Software, Application of Gamatechno Software



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh dalam pengelolaan perpustakaan. Teknologi yang berkembang diimbangi dengan kemampuan dalam pengolahan penyediaan informasi yang memadai. Perpustakaan sebagai pengelola informasi dan pengetahuan sangat memanfaatkan komputer untuk berbagai keperluan dan diiringi dunia perpustakaan semakin hari semakin berkembang. Perkembangan dunia perpustakaan di dukung oleh perkembangan teknologi informasi dan pemanfaatannya yang telah merambah ke berbagai bidang.

Penerapan Teknologi Informasi (TI) saat ini telah menyebar hampir di semua bidang pekerjaan, instansi pemerintahan dan tidak terkecuali di perpustakaan. Perpustakaan sebagai institusi penyedia, pengumpul serta pengelola informasi merupakan salah satu bidang yang menerapkan sistem teknologi informasi yang berkembang dengan pesat. Penerapan teknologi informasi di perpustakaan bertujuan untuk meningkatkan produktivitas, efisiensi informasi, pengawasan, dan layanan. Namun disisi lain, jika teknologi yang digunakan tidak tepat mengenai sasaran maka teknologi tersebut tidak akan memberikan manfaat.

Fungsi lainnya penerapan teknologi informasi di perpustakaan pengadaan, inventarisasi, katalogisasi, sirkulasi, pengelolaan anggota, statistik, dan lain-lain. Otomasi perpustakaan dapat meringankan pekerjaan pustakawan dan mempermudah pemustaka ketika menelusuri dan memanfaatkan koleksi yang ada di perpustakaan. Dengan adanya penerapan teknologi informasi pada perpustakaan akan dapat mempermudah pekerjaan dan proses pelayanannya di perpustakaan secara cepat, tepat dan akurat.

Perpustakaan UINSU merupakan salah satu perpustakaan yang telah menerapkan sistem otomasi perpustakaan yang dimulai sebelum tahun 2010, Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) telah menggunakan sistem CDS/ISIS. Pada tahun 2010 Sistem otomasi perpustakaan dilanjutkan dengan menggunakan aplikasi *Senayan Library Manajemen Sistem* atau SliMS 7 Cendana. Sistem ini hanya mampu mencakup bagian-bagian tertentu yang membantu aktifitas di perpustakaan terutama di bagian sirkulasi dan registrasi anggota. Perpustakaan UINSU menerapkan sistem otomasi perpustakaan untuk

memudahkan pemustaka dalam melakukan proses pencarian informasi, seperti katalog buku, jurnal ilmiah. Selain itu, aplikasi ini juga mempermudah karyawan di bagian pengolahan sehinggakoleksi menjadi lebih efektif dan efisien.

Seiring berkembangnya sistem otomasi perpustakaan, perpustakaan UINSU melalui PT. Gamatechno telah mengembangkan dan menerapkan sebuah sistem otomasi perpustakaan yaitu dengan menggunakan aplikasi Gamatechno yang biasa disebut pustakawan UINSU sebagai (Gt Pustaka) mulai tahun 2015 hingga sekarang yang bertujuan untuk memberikan pelayanan dan memiliki akses yang lebih efektif dan efisien dari aplikasisebelumnya. Gamatechno adalah sebuah perusahaan yang menyediakan jasa dalam pembuatan aplikasi sistem otomasi perpustakaan dan juga di berbagai instansi pemerintahan. Pembaharuan itu meliputi dengan pembuatan website UPT Perpustakaan UINSU dengan nama <http://digilib.uinsu.ac.id/>. Website resmi ini bertujuan untuk memberikan informasi serta membantu para pemustaka, khususnya mahasiswa tingkat akhir, dalam melakukan penelitian dan penyusunan karya ilmiah. Karena di dalam website UPT perpustakaan UINSU banyak menawarkan hal-hal yang menarik, mulai dari penyimpanan karya ilmiah hasil dari penelitian mahasiswa yang telah menyelesaikan tugas akhirnya.

KAJIAN TEORI

Penelitian ini menggunakan kajian sistem otomasi perpustakaan, kajian ISO/IEC 25010, kajian GT Pustaka Gamatechno serta indikator dari *usability* yakni *Aproptiatness Recognizability, Learnability, Operability, User Error Protection, User Interface Aesthetics, Accesibility*. Indikator ini akan menjadi pembahasan penelitian dalam mengetahui Penerapan Aplikasi Gamatechno pada Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2018) mengatakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian penelitian yang dilakukan dengan mengetahui nilai variabel, baik satu variabel atau lebih tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel yang lain. Penelitian kualitatif dapat digunakan

untuk mengungkap data secara mendalam tentang bagaimana penerapan aplikasi gamatechno di perpustakaan UINSU, yang pada prinsipnya menggunakan observasi dan interview. Lokasi penelitian di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan yang beralamat di Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara dan studi kepustakaan. Sedangkan teknik analisis data menggunakan teori Miles dan Huberman (2014) yakni reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Tolak ukur dari penelitian ini adalah menggunakan metode ISA/IEC 25010 dengan indikator *usability*. Informan penelitian ini adalah kepala perpustakaan UINSU sebagai penanggung jawab dan kelompok mahasiswa sebagai *user* terdiri dari 8 (delapan) orang. Selanjutnya peneliti dalam menguji keabsahan data menggunakan cara perpanjangan pengamatan dan ketekunan pengamatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Software Gamatechno (GT) Pustaka Pada Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Perpustakaan UINSU merupakan salah satu perpustakaan yang telah menerapkan sistem otomasi perpustakaan dengan menggunakan aplikasi Gamatechno (GT) pustaka. Penerapan software gamatechno bertujuan untuk memberikan pelayanan kepada pemustaka dan pustakawan agar aplikasi yang digunakan sebelumnya lebih efektif, lebih efisien dan lebih inovatif.

GT Pustaka (Gamatechno) adalah aplikasi atau software automasi sistem yang biasa digunakan di berbagai bidang pekerjaan seperti institusi pemerintahan, bisnis, transportasi dan beberapa segmen penting lainnya. Gamatechno Web Application Framework atau yang lebih familiar disebut GTFW, merupakan salah satu framework PHP yang dikembangkan oleh PT. Gamatechno Indonesia. Dalam proses pengembangan aplikasi, GTFW menggunakan model pendekatan Model-View-Controller (MVC). Sejak dikembangkan pada tahun 2006 hingga saat ini, GTFW telah mencapai versi 3.2 dengan penambahan dan perbaikan fitur pada versi sebelumnya. Gamatechno (2014). Tujuan utama penggunaan GTFW adalah untuk mempercepat dan menyeragamkan proses pengembangan aplikasi berbasis web, yang pada akhirnya akan memudahkan proses software maintenance, instalansi

maupun transfer-knowledge software development, Gamatechno (2014).

GTFW dirancang untuk memudahkan user dalam mengembangkan aplikasi berbasis web. Programmer tidak perlu menulis kode dari nol atau kesulitan dalam mengimplementasikan proses autentikasi dan otorisasi dalam sebuah aplikasi. GTFW telah menyediakan set library untuk kebutuhan yang diperlukan. Dengan demikian programmer dapat lebih fokus dan kreatif dalam proses pengembangan modul-modul aplikasi yang dikembangkan, Gamatechno (2014).

2. Usability (Pengguna Layanan) Software

Pengukuran penerapan *software* gamatechno pada perpustakaan UINSU yaitu menggunakan metode ISO/IEC 25010 dengan Indikator *Usability* yang terdiri dari 6 (enam) sub indikator yaitu : *Appropriateness recognizability*, *Learnability*, *Operability*, *User Error Protection*, *User Interface Aestheticcs*, *Accessibility*

2.1 Appropriateness Recognizability

1. Apakah fasilitas yang disediakan sesuai dengan kebutuhan anda.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 9 (Sembilan) informan tentang fasilitas yang tersedia sesuai dengan kebutuhan, dapat diketahui bahwa informan 1 (satu) yaitu pustakawan mengatakan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sedangkan 8 (delapan) informan lainnya mengatakan bahwa sudah sesuai dengan kebutuhan yang di inginkan. Dari hasil pengamatan peneliti terhadap website perpustakaan UINSU sudah menyediakan fasilitas sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga pengguna dapat dengan mudah dalam melakukan pencarian informasi.

2. Bagaimana cara anda mengetahui fasilitas yang tersedia sesuai dengan kebutuhan anda.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 9 orang informan tentang bagaimana cara mengetahui/ memahami fasilitas sesuai dengan kebutuhan, dapat diketahui bahwa informan 1 (satu) mengatakan bahwa dengan cara membuka aplikasi, melihat dan mencoba menggunakan menu-menu yang tersedia pada website tersebut. Sedangkan 8 (delapan) informan lainnya mengatakan bahwa untuk mengetahui/ memahami fasilitas yang di sediakan yaitu dengan membuka, melihat,

mencoba, fitur-fitur yang tersedia karena dari fitur dapat merepresentasikan apa saja yang tersedia di perpustakaan, jadi fitur merupakan tolak ukur apa yang tersedia di perpustakaan fisiknya. Semakin sering digunakan maka semakin paham terhadap fungsi fitur yang disediakan pada *software* tersebut.

2.2 Learnability

1. Apakah *software* tersebut mudah dipelajari dan dimengerti.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 9 orang informan tentang apakah *software* mudah dipelajari, dapat diketahui bahwa informan 1 (satu) mengatakan tampilan *software* sangat mudah di mengerti karena design *software* sangat simple dan tidak membingungkan pengguna ketika mengakses informasi. Sedangkan 8 (delapan) informan lainnya mengatakan bahwa tampilan website mudah untuk di mengerti karena memiliki tampilan atau design yang simple sehingga mudah di gunakan, selain itu dapat dilihat dari kebiasaan penggunaan, semakin biasa digunakan/diakses maka semakin paham dengan fitur yang tersedia. Berdasarkan pengamatan peneliti *software* tersebut mudah untuk di mengerti dan di pahami.

2. Bagaimana cara anda untuk mempelajari menu-menu yang tersedia pada *software* tersebut. Apakah ada panduan atau sosialisasi untuk itu.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 9 orang informan tentang bagaimana cara mempelajari menu-menu yang tersedia, dapat diketahui bahwa informan 1 (satu) mengatakan dengan cara membaca buku panduan penggunaan (reasech guide) dan berinteraksi langsung membuka, melihat tampilan menu- menu yang tersedia pada website tersebut, selain itu adanya panduan sosialisasi pada awal masa orientasi mahasiswa. Informan 3 (tiga) mengatakan untuk mempelajari fitur/menu yang tersedia yaitu dengan cara belajar dengan senior yang berada di perpustakaan, Sedangkan 7 (tujuh) informan lainnya mengatakan sama yaitu dengan membuka dan berinteraksi langsung dengan website dan ditambah dengan panduan sosialisasi tersebut.

2.3 Operability

1. Apakah software mudah digunakan/diopersikan ketika anda ingin mencari informasi yang anda butuhkan.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 9 orang informan tentang apakah software mudah di gunakan atau di operasikan, dapat diketahui bahwa informan 1 (satu) mengatakan software mudah untuk di gunakan ketika mencari informasi yang dibutuhkan, sedangkan menurut informan 2, 5, 6, 7, 8 mengatakan sama bahwa software mudah di gunakan saat proses pencarian informasi, namun informan 3, 4 dan 9 mengatakan kurang memahami atau terdapat sedikit kesulitan dalam memahami saat mengakses informasi (artikel, e-journal, maupun e-book) melalui menu “link” yang tersedia pada website, karena tidak tau cara menggunakan beberapa menu yang tersedia di website perpustakaan.

2. Apakah anda mengetahui/mengerti cara penggunaan menu pada aplikasi tersebut

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 9 orang informan tentang cara penggunaan menu pada aplikasi, dapat diketahui bahwa informan 1 (satu) mengatakan mengetahui dan mudah digunakan, namun mungkin ada beberapa kendala ketika ada pemustaka yang belum paham dan mengerti ketika menggunakan link tertentu seperti E-jurnal, E-book dan lainnya yang dilanggan perpustakaan UINSU karena Jarang digunakan sebagai referensi ketika mencari informasi. Informan 2,5,6,7 dan 8 mengatakan bahwa paham dan mengerti cara menggunakan fitur yang tersedia pada website. Sedangkan informan 3,4 dan 9 mengatakan terdapat kendala di bagian menu link (kubuku dan lainnya) ketika mencari koleksi yang diperlukan karena tidak mengerti cara mengakses jurnal/ebook melalui link jurnal tersebut.

3. Bagaimana cara anda menggunakan software tersebut untuk mencari informasi yang anda butuhkan dengan baik dan tepat.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 9 orang informan tentang cara menggunakan software untuk mencari informasi, dapat diketahui bahwa informan 1 (Satu) mengatakan yaitu dengan cara mempelajari menu-menu yang ada pada website (membuka link perpustakaan UINSU) pilih informasi yang akan dicari, contoh ketika mencari buku menggunakan OPAC maka subjek ataupun *key*

word yang di gunakan harus tepat sehingga hasil nya juga tepat dan akurat. Sedangkan 8 (delapan) informan lainnya mengatakan hal yang sama dengan mengakses link perpustakaan UINSU, seperti menggunakan OPAC untuk mencari koleksi dengan menggunakan kata kunci yang tepat untuk mencari informasi yang dibutuhkan, tapi berbeda dengan kondisi buku di rak tidak sinkron dengan yang ada di sistem (tata letak buku tidak sesuai nomor klasifikasi).

2.4 User Error Protection

1. Software dapat mencegah/meindungi anda ketika melakukan kesalahan pada saat mencari informasi.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 9 orang informan tentang perlindungan yang diberikan ketika adanya kesalahan dalam melakukan pencarian informasi, dapat diketahui bahwa informan 1 (satu) mengatakan software tidak dapat mencegah pengguna ketika melakukan kesalahan saat melakukan proses pencarian informasi. Sedangkan 8 (delapan) informan lainnya mengatakan hal yang sama bahwa software tidak dapat mencegah atau melindungi pengguna untuk tidak melakukan kesalahan saat mencari informasi yang di butuhkan.

2. Bagaimana bentuk pencegahan atau perlindungan yang diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 9 orang informan tentang bentuk pencegahan atau perlindungan yang diberikan, dapat diketahui bahwa informan 1 (satu) mengatakan bahwa tidak ada bentuk pencegahan atau perlindungan apapun yang diberikan ketika terjadi kesalahan saat pencarian informasi, namun ada pemberitahuan berupa tulisan seperti “tidak ada data buku dengan pencarian (judul tertentu) di perpustakaan UINSU”, ketika informasi yang dicari tidak tersedia. Sedangkan 8 (delapan) informan lainnya mengatakan bahwa tidak ada perlindungan yang diberikan ketika pengguna melakukan kesalahan saat mencari informasi, namun yang muncul pada layar monitor tulisan “tidak ada data buku dengan pencarian (judul tertentu) di perpustakaan UINSU”. Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap website perpustakaan UINSU memang tidak ada perlindungan yang diberikan saat terjadinya kesalahan.

3. Bagaimana cara software mengantisipasi anda untuk tidak melakukan kesalahan.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 9 orang informan tentang cara software mengantisipasi untuk tidak melakukan kesalahan, dapat di ketahui bahwa informan 1 (satu) mengatakan software tidak dapat mengantisipasi pemustaka untuk tidak melakukan kesalahan, namun kalau ketika melakukan search pada menu OPAC dan buku yang dicari tidak adama akan muncul tulisan “*No Result Found*” dan kemungkinan buku yang kita cari tidak ada atau bisa cari dengan keyword atau dengan judul atau subjek lain. Sedangkan 8 (delapan) informan lainnya mengatakan bahwa software tidak dapat mengantisipasi pemustaka ketika melakukan kesalahan dalam konteks tertentu seperti: pemustaka melakukan *search* pada menu OPAC dengan menggunakan *Key Word* dengan satu suku kata seperti “Manajemen” dan pada penulisannya terdapat kekurangan satu huruf maka hasil pencariannya akan tidak ada dan muncul tulisan “*No Result Found*” atau tidak ada data buku dengan pencarian (judul tertentu) di perpustakaan UINSU” dan kemungkinan buku yang kita cari tidak ada atau bisa cari dengan *keyword* atau dengan judul atau subjek lain. namun berbeda ketika pemustaka melakukan pencarian informasi menggunakan dua suku kata seperti “manajemen keuangan” dan pada salah satu kata terdapat kekurangan huruf seperti “**Manjemen** Keuangan” atau “Manajemen **Kuangan**” maka hasil pencarian yang paling dominan yaitu kata yang benar, dan berbeda lagi jika *keyword* yang di gunakan benar “manajemen keuangan” maka hasil pencariannya lebih tepat akurat dan spesifik. Berdasarkan pengamatan peneliti pernyataan yang di kemukakan oleh keseluruhan informan adalah benar.

2.5 User Interface Aestheticcs

1. Apakah tampilan/design *software* mudah dimengerti.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 9 orang informan tentang apakah tampilan software mudah dimengerti, dapat diketahui bahwa hasil wawancara dari informan 1 (satu) mengatakan bahwa tampilan *software* mudah dimengerti. Sedangkan 8 (delapan) informan lainnya mengatakan hal yang sama bahwa tampilan website mudah dimengerti karena *design* dan penyusunan menunya jelas dan rapi. Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap tampilan website perpustakaan UINSU juga mudah untuk dimengerti.

2.6 Accessibility

1. Menurut anda apakah software dapat digunakan untuk akses informasi oleh semua kalangan (mahasiswa, pustakawan, dan dosen untuk).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 9 orang informan tentang software dapat digunakan untuk akses informasi oleh semua pemustaka, dapat diketahui bahwa hasil wawancara dengan informan 1 (satu) mengatakan Ya, software dapat digunakan oleh semua pemustaka seperti mahasiswa pegawai dan dosen untuk mencari informasi yang mereka butuhkan seperti pencarian buku di *OPAC*, *e-journal*, *e-book* dan lainnya. Informan 3 (tiga) mengatakan untuk mencapai semua pemustaka mungkin belum, jadi *software* hanya sebatas keperluan untuk mencari buku, untuk jurnal, *ebook* mungkin ada kendala karena gak semua bisa memahami cara untuk mengakses informasi. Informan 4 (empat) mengatakan jika semua kalangan mempelajarinya, pasti semua pemustaka bisa menggunakan website tersebut untuk mengakses informasi. Sedangkan 6 (enam) informan lainnya mengatakan hal yang sama dengan informan 1 (satu), bahwa *software* dapat digunakan oleh semua pemustaka untuk keperluan pencarian informasi baik berupa buku tercetak maupun *e-jurnal*, *e-book*, dan lainnya.

2. Apakah aplikasi dapat digunakan/diakses beberapa orang pengguna pada waktu yang bersamaan. (tanpa batasan jumlah akses).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 9 orang informan tentang website dapat diakses beberapa orang pemustaka dalam waktu bersamaan, berdasarkan hasil wawancara dengan informan 1 (satu) mengatakan bahwa website dapat di akses lebih dari satu orang karena website perpustakaan UINSU bersifat *Open Acces* namun tidak jika server perpustakaan sedang *down*. Informan 3 (tiga) mengatakan tidak mengetahui apakah software bisa di akses lebih dari satu orang dalam waktu yang bersamaan karena tidak pernah mencoba mengakses software secara bersamaan. Sedangkan 7 (tujuh) informan lainnya mengatakan hal yang sama bahwa website perpustakaan UINSU dapat di akses oleh beberapa pemustaka dalam waktu yang bersamaan selama tidak adanya terjadi gangguan pada server website Perpustakaan UINSU. Berdasarkan pengamatan peneliti website

perpustakaan UINSU dapat di akses beberapa orang pemustaka dalam waktu yang bersamaan tanpa adanya gangguan apapun, karena bersifat *Open Acces* dan bisa dibuka di perangkat elektronik lainnya seperti Laptop, Gadget/smarthphone dan lainnya.

3. Jika tidak, bagaimana caranya sehingga software tersebut dapat diakses oleh beberapa pengguna.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 9 orang informan tentang bagaimana caranya sehingga software tetap bisa di akses lebih dari satu orang, berdasarkan hasil wawancara dari informan 1 (satu) mengatakan sejauh ini perpustakaan UINSU belum pernah menemukan kendala seperti itu (memiliki batasan dalam jumlah akses informasi). Sedangkan 8 (delapan) informan lainnya mengatakan hal yang sama bahwa belum pernah mengalami hal dalam batasan akses informasi karena website Perpustakaan UINSU bersifat *Open Acces*.

4. Apakah software dapat di akses diluar kampus.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 9 orang informan tentang software atau website dapat di akses di luar kampus, berdasarkan hasil wawancara dengan informan 1 (satu) mengatakan bahwa website dapat di akses dimanapun dan kapanpun baik itu di luar kampus maupun di lingkungan kampus karena bersifat *Open Acces*. Sedangkan 8 (delapan) informan lainnya mengatakan hal yang sama bahwa website dapat diakses dimanapun dan kapanpun ketika diperlukan. Berdasarkan pengamatan dan peneliti juga mencoba melakukan akses informasi melalui website perpustakaan UINSU dan benar website perpustakaan dapat diakses kapanpun dan dimanapun jika diperlukan selama tidak adanya gangguan terhadap server perpustakaan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah di uraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kualitas layanan website Perpustakaan UINSU dilihat dari aspek kemudahan penggunaan (*Usability*), dapat disimpulkan bahwa website Perpustakaan UINSU sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara dengan responden yang mengatakan sudah mengerti dan cara menggunakan website perpustakaan UINSU.

Dilihat dari aspek *Appropriatnes Recognizability* (sesuai kebutuhan), dapat disimpulkan bahwa website perpustakaan UINSU sudah sesuai dengan kebutuhan informasi pemustaka.

2. Dilihat dari aspek *Learnability* (Mudah dipelajari), dapat disimpulkan website mudah untuk di pelajari, namun satu informan mengatakan untuk mempelajari website yaitu dengan cara bertanya kepada pemustaka lainnya yang sedang menggunakan layanan di perpustakaan.
3. Dilihat dari aspek *Operability* (Mudah di gunakan/ Di operasikan), dapat disimpulkan bahwa website cukup mudah digunakan dan dioperasikan untuk mencari koleksi perpustakaan, akan tetapi ada 3 (tiga) informan mengatakan tidak mengerti/ mengalami kesulitan ketika mengakses E-journal yang dilanggan perpustakaan.
4. Dilihat dari aspek *User Error Protection* (mencegah/ melindungi pengguna dari kesalahan), dapat disimpulkan bahwa software tidak dapat mencegah ataupun melindungi pengguna ketika melakukan kesalahan, akan tetapi jika terjadi kesalahan dalam penulisan keyword pada saat mencari informasi, maka hasil pencariannya tidak akurat.
5. Dilihat dari aspek *User Interface Aesthetics* (tampilan website mudah dimengerti), dapat disimpulkan bahwa tampilan website Perpustakaan UINSU memiliki fitur-fitur yang jelas sehingga pemustaka tahu apa fungsi dari fitur tersebut.
6. Dilihat dari aspek *Accessibility* (dapat digunakan untuk akses informasi), dapat disimpulkan bahwa website dapat di akses kapanpun dan dimanapun selagi pemustaka memiliki koneksi internet dan server perpustakaan tidak error (mengalami gangguan

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bahra. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- Arif, Ikhwan. 2003. *Konsep dan perencanaan dalam otomasi perpustakaan. Makalah Seminar dan Workshop Sehari Membangun Perpustakaan Digital dan Otomasi Perpustakaan Menuju Masyarakat Berbasis Pengetahuan*. <https://core.ac.uk/download/pdf/11883545.pdf> (diakses pada 21 Oktober 2019).

- Arikunto, S. 2002. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bangun, Burhan. 2011. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: kencana Predana Media Group
- Dewi, Athanasia Octaviani Puspita. 2008. *Daur Hidup Pengembangan Sistem Untuk Otomasi perpustakaan*: EjournalUndip ANUVA Available Online at: Volume 3 (1).
- Harmawan. 2008. *Sistem Otomasi Perpustakaan*, <https://library.uns.ac.id/sistem-otomasi-perpustakaan/> Link (diakses pada 21 Oktober 2019).
- Harmawan. 2009. *Sistem Automasi Perpustakaan* <https://Library.uns.ac.id/category/librarians-paper/> Link (Diakses pukul 11:23/21 Oktober 2019)
- Hermanto, Bambang. 2008. *Sistem Otomasi Perpustakaan*. <http://library.uns.ac.id/category/librarians-papers/> (Diakses pukul 11:25/ 21 Oktober 2019)
- Irfan alfian, 2017. *Analisis Kualitas Sistem Aplikasi M-Library di perpustakaan Universitas Gajah Mada* <https://repository.unair.ac.id/68360/3/Fis.IIP.67.17%20.%20Alf.a%20-%20JURNAL.pdf> (20:11:2020).
- Ismail Tangkudung, 2019. Evaluasi Website Menggunakan Metode Iso/Iec 25010 <http://jurnal.poligon.ac.id/index.php/semantech/article/view/463/245> (17:11:2020)
- ISO/IEC, 25010. (2011). *International Standart ISO/IEC (Vol. E)*.
- Iqbal, H. (2016). *An Approach For Analyzing ISO/IEC 25010 Product Quality Requirements Based On Fuzzy Logic And Likert Scale For DecisionSupport Sistems*, 7(12),245-260.
- Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook, Edition 3*. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi, UI-Press
- Pressman, Roger S. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak; Pendekatan Praktis*, Edisi 7. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rochmani, M., Darwiyanto, E., Dwi, D., Suwawi, J., Prodi, S., Informatika, T., ... Telkom,

- U. (2015). Evaluasi Website Akademik Menggunakan ISO/IEC 9126 Academic ‘ S Website Evaluation Using ISO/IEC 9126, 02(01),1756-1761.
- Simarmata, Janner. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi
- Saiful, Huda I. 2007, *Automasi Perpustakaan*, Makalah Tugas Pelatihan Jurdiknas Megelang.
- Santi, Tiara. 2015. *Peluang dan Tantangan Pustakawan Dalam Implementasi Otomasi perpustakaan*. Medan: Jurnal Iqra’: Volume 09 No.01 Mei, 2015 (diakses pukul 11:45/ 21 Oktober 2019)
- Sugiyono. 2018. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta
- PT gamatechno. 2014. *User guide gamatechno* https://gtfw.gamatechno.com/docs/src/users_guide/installation.html (diakses pukul 10:44/ 23 Oktober 2019)
- Wati Yuni dan Suwondo. 2012. *Otomasi Perpustakaan*. Wonosobo http://eprints.undip.ac.id/45037/1/PENGOTOMASI_PERPUSTAKAAN_sekolah.pdf (diakses pukul 12:47/ 21 Oktober 2019)