

**EVALUASI PEMANFAATAN PERPUSTAKAAN
DIGITAL SEBAGAI SUMBER BELAJAR BAGI SISWA
MENGUNAKAN PENDEKATAN *USABILITY TESTING*
DI PERPUSTAKAAN SMK N 2 YOGYAKARTA**

Skripsi

Disusun dalam Rangka Memenuhi Salah Satu Syarat Mendapat Gelar Sarjana
Strata Satu (S1) pada Program Studi Ilmu Perpustakaan
Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Oleh:

KHANSA ADITYA PUTRI

16140109

**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ADAB DAN ILMU BUDAYA
UIN SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2020

ABSTRACT

EVALUASI PEMANFAATAN PERPUSTAKAAN DIGITAL SEBAGAI SUMBER BELAJAR BAGI SISWA MENGGUNAKAN PENDEKATAN *USABILITY TESTING* DI PERPUSTAKAAN SMK N 2 YOGYAKARTA

Khansa Aditya Putri
16140109

This research aims to know how to use digital library as a student learning resource and the factors which encourage and obstruct the use of digital library in the library of SMK N 2 Yogyakarta using usability testing. This research is descriptive quantitative with research subjects some 10th grade students of SMK N 2 Yogyakarta as user of the library and the research object is the use of digital library and as a student learning source in SMK N 2 Yogyakarta. The data collection techniques of this research are observation, questionnaire, interview, and documentary. The population of this research are all 10th grade students. From this population are taken sample based on the Slovin Formula and obtained, the formula as many go correspondents. The sampling technique uses purposive sampling. The variable of this research is single, that is the use of digital library of SMK N 2 Yogyakarta as a student learning resource. Measurement of the use of digital library based on the usability testing component according to Nelson (2012) which consists of five attributes, namely for learnability of 3.261 categorized very good, efficiency of 3.12 categorized good, memorability of 3.109 categorized good, errors of 2.770 categorized good, and satisfaction of 3.196 categorized good. Based on the calculation result using the interval scale formula, it can be seen that the use of digital library as a student learning resource in the library of SMK N 2 Yogyakarta is already classified as good with grand mean value 3.124. The result of this research provides recommendation to the library of SMK N 2 Yogyakarta for menu in digital library must be easily recognizable, easy to use again, easy to remember and not easy to damage the view, and always providing collections as needed.

Keywords: Digital Library, Usability Testing, Nelson (2012)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Dosen Program Studi Ilmu Perpustakaan
Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

NOTA DINAS

Hal : Skripsi
Sdr. Khansa Aditya Putri
Lamp : 1 (satu) eksemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah, membaca mengoreksi dan meringankan perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Khansa Aditya Putri
NIM : 16140109
Prodi : Ilmu Perpustakaan
Judul : Evaluasi Pemanfaatan Perpustakaan Digital Sebagai Sumber Belajar
Bagi Siswa Menggunakan Pendekatan *Usability Testing* di
Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta


Saya berpendapat bahwa skripsi ini dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu pada Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab dan Ilmu Budaya, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Berkenaan dengan hal ini, saya berharap agar mahasiswa yang bersangkutan dipanggil untuk mempertahankan skripsinya dalam sidang munaqosyah untuk itu saya ucapkan terimakasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 28 Juni 2020
Dosen Pembimbing


Dr. Sri Rohyanti Zulaikha, S.Ag., SS., M.Si
NIP. 19680701 199803 2 001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
NAMA FAKULTAS BELUM DISETTING
Alamat Fakultas belum disetting

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1343/Un.02/DA/PP.00.9/09/2020

Tugas Akhir dengan judul : **EVALUASI PEMANFAATAN PERPUSTAKAAN DIGITAL SEBAGAI SUMBER BELAJAR BAGI SISWA MENGGUNAKAN PENDEKATAN USABILITY TESTING DI PERPUSTAKAAN SMK N 2 YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : KHANSA ADITYA PUTRI
Nomor Induk Mahasiswa : 16140109
Telah diujikan pada : Rabu, 12 Agustus 2020
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Sri Rohyanti Zulaikha, S.Ag., SS., M.Si
SIGNED

Valid ID: 5D360617298a



Penguji I

Dr. Tafrikhuddin, S.Ag. M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 5f4588f99499



Penguji II

Thoriq Tri Prabowo, M.IP.
SIGNED

Valid ID: 5f45ca508dabc

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Yogyakarta, 12 Agustus 2020
UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya

Dr. Muhammad Wildan, M.A.
SIGNED

Valid ID: 5f4747ecedf61

MOTTO

“Jangan pernah sekali berhenti, mencobalah, bergeraklah, selalu melangkah. Pastikan tidak menyesal hanya karena pernah berhenti”

Khansa Aditya Putri



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan *alhamdulillahirobil'amin*, skripsi ini saya persembahkan untuk:

Almamater UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Prodi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya Yogyakarta

SMK N 2 Yogyakarta yang telah bersedia menjadi tempat penelitian

Kedua orang tua, Bapak Triyadi dan Ibu Siti Alijah, tak henti penulis ucapkan terimakasih atas segala kasih sayang, nasehat, kesabaran, dukungan materi dan doa untuk penulis yang dipanjatkan dalam setiap sujudnya.

Adik Nihlah Adelistyani Putri dan Sevi Putria Nuhrohmah yang menjadi penyemangat dan penulis sayangi.

Ibu Dr. Sri Rohyanti Zulaikha, S.Ag., SS., M.Si., selaku dosen pembimbing atas waktu, kesabaran, bimbingan, serta ilmunya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah *swt* yang telah memberikan karunia dan rahmatnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam tak lupa penulis junjungkan kepada Nabi kita Nabi Muhammad saw yang kita tunggu syafaatnya di yaumul akhir nanti. aamin

Pembuatan skripsi yang berjudul “Evaluasi Pemanfaatan Perpustakaan Digital Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Menggunakan Pendekatan *Usability Testing* di Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta” yang telah terselesaikan. Namun tidak menutup kemungkinan terjadi kesalahan dan kekurangan dalam skripsi ini, untuk itu Saya selaku penulis menerima kritik dan saran agar penelitian ini dapat lebih bermanfaat kepada pembaca. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Muhammad Wildan, M.A., selaku Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Drs. Djazim Rohmadi, M.Si., selaku ketua prodi Ilmu Perpustakaan di Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Afiati Handayu DF., S.PD., M.Pd selaku dosen Penasehat Akademik.
4. Dr. Sri Rohyanti Zulaikha, S.Ag., SS., M.Si selaku pembimbing skripsi penulis yang telah meluangkan waktu, sabar dan juga memberikan bimbingan yang terbaik kepada penulis.
5. Dr. Tafrikhuddin, S.Ag. M.Pd, selaku Penguji 1 pada saat sidang munaqosah. Dan Thoriq Tri Prabowo, M.IP selaku Penguji 2 pada saat sidang munaqosah

6. Dosen prodi ilmu perpustakaan yang telah memberikan ilmunya untuk mendukung pemahaman penulis.
7. Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah menyediakan sumber informasi dan referensi untuk memenuhi kebutuhan dalam skripsi ini.
8. Staff tata usaha yang telah membantu memenuhi kebutuhan administrasi yang diperlukan di skripsi ini.
9. Kepada kepala perpustakaan, pustkawan dan staff SMK N 2 Yogyakarta yang telah mengizinkan, mengarahkan dan banyak membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi penulis.
10. Orang tuaku Bapak Triyadi dan Ibu Siti Alijah, yang selalu ada untuk menyemangati dalam penulisan, tak pernah henti memberikan fasilitas yang luar biasa untukku.
11. Nihlah Adelistiani Putri dan Sevi Putria Nurohmah, Adek-adekku yang menjadi semangatku untuk terus berjuang dalam pembuatan skripsi ini, agar penulis bisa menjadi contoh yang baik.
12. Teman-teman yang mengasih saran, membantu memenuhi pemahaman kepada penulis tentang yang belum paham dan selalu menyemangati penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.

13. Kepada pihak-pihak yang telah membantu saya dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi Ini, tetapi tidak bisa saya sebutkan satu persat.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca serta dunia pendidikan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih. Jika ada kurang dalam penulisan skripsi ini, kami selaku penulis meminta maaf.



Yogyakarta, 28 Juni 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB	iv
HALAMAN NOTA DINAS	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
INTISARI.....	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GRAFIK.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
1.3.1 Tujuan Penelitian	8
1.3.2 Manfaat Penelitian	8
1.4. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	11
2.1. Tinjauan Pustaka.....	11

2.2. Landasan Teori	18
2.2.1 Evaluasi	18
2.2.2 Perpustakaan	19
2.2.2.1 Perpustakaan Sekolah	20
2.2.2.2 Perpustakaan Digital	22
2.2.2.3 Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar	24
2.3. <i>Usability Testing</i>	32
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1. Jenis Penelitian	37
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	38
3.2.1. Tempat Penelitian	38
3.2.2. Waktu Penelitian	38
3.3. Subjek dan Objek Penelitian	39
3.3.1. Subjek Penelitian	39
3.3.2. Objek Penelitian	39
3.4. Populasi dan Sampel Penelitian	39
3.4.1. Populasi Penelitian	39
3.4.2. Sampel Penelitian	40
3.5. Variabel Penelitian	42
3.6. Instrumen Penelitian	44
3.7. Teknik Pengumpulan Data	46
3.7.1. Observasi	46
3.7.2. Kuisioner (Angket)	47
3.7.3. Wawancara	49
3.7.4. Dokumentasi	50
3.8. Uji Validitas dan Reabilitas	50
3.8.1. Uji Validitas	50
3.8.2. Uji Reabilitas	54
3.9. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
4.1. Gambar Umum Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta	59
4.1.1. Letak Lokasi Penelitian	59
4.1.2. Sejarah Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta	59
4.1.3. Koleksi Perpustakaan	60
4.1.4. Tampilan <i>e-ibrary</i> Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta	61

4.2 Analisis dan Pembahasan.....	64
4.2.1 Analisis Pernyataan Variabel Evaluasi Pemanfaatan Perpustakaan Digital Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Di Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta Menggunakan Pendekatan <i>Usability Testing</i>	64
4.2.1.1 Analisis Pernyataan Sub Variabel <i>Learnbility</i>	65
4.2.1.2 Analisis Pernyataan Sub Variabel <i>Efficiency</i>	71
4.2.1.3 Analisis Pernyataan Sub Variabel <i>Memoriabeility</i>	79
4.2.1.4 Analisis Pernyataan Sub Variabel <i>Errors</i>	85
4.2.1.5 Analisis Pernyataan Sub Variabel <i>Satisfaction</i>	89
4.2.2 Nilai <i>Mean</i> (Me), <i>Grand Mean</i> , Dari Sub Variabel, Variabel Indikator Yang Menghasilkan Sebuah Kategori.....	94
4.3 Analisis Hasil Penelitian Evaluasi Pemanfaatan Perpustakaan Digital Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa-Siswi Kelas X Di Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta Menggunakan Pendekatan <i>Usability Testing</i>	100
BAB V PENUTUP.....	106
5.1.Kesimpulan	106
5.2.Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	127
DAFTAR LAMPIRAN.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Pemenang Lomba Perpustakaan Sekolah Tingkat SLTA (SMA/SMK/MA) Negeri/Swasta Tingkat DIY Tahun 2015	6
Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Sebelum dan yang Akan Dilakukan	16
Tabel 2.2 Kategori Metode Evaluasi <i>Usability</i>	35
Tabel 3.1 Variabel, Sub Variable, dan Indikator Penelitian	43
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen.....	44
Tabel 3.3 Skala <i>Likert</i>	48
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen	53
Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas Instrumen.....	55
Tabel 3.6 Hasil Uji Reabilitas Instrument “Evaluasi Pemanfaatan Perpustakaan Digital Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Di Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta Menggunakan Pendekatan <i>Usability Testing</i> ”	56
Tabel 3.7 Nilai Interval.....	58
Tabel 4.1 Jumlah Koleksi yang dimiliki Perpustakaan.....	60
Tabel 4.2 Koleksi Umum dan Jurusan Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta ..	61
Tabel 4.3 Hasil Jawaban Indikator Perpustakaan Digital Mudah Diakses	65
Tabel 4.4 Hasil Jawaban Indikator Tampilan Website Mudah Dikenali	66
Tabel 4.5 Hasil Jawaban Indikator Menu pada Website Mudah Digunakan .	68
Tabel 4.6 Hasil Jawaban Indikator Mempercepat Menyelesaikan Tugas Sekolah	71

Tabel 4.7 Hasil Jawaban Indikator Mengakses Perpustakaan Digital Bisa	
Dimana Saja dan Kapan Saja	74
Tabel 4.8 Hasil Jawaban Indikator Lebih hemat	75
Tabel 4.9 Hasil Jawaban Indikator Menu Dalam Perpustakaan Digital Mudah	
Digunakan Kembali Setelah Lama Tidak Menggunakannya	79
Tabel 4.10 Hasil Jawaban Indikator Isi Dalam Perpustakaan Digital Mudah	
Dipahami	80
Tabel 4.11 Hasil Jawaban Indikator Tampilan Dalam Perpustakaan Digital	
Mudah Diingat	82
Tabel 4.12 Hasil Jawaban Indikator Bisa Mencari Solusi Sendiri Ketika	
Terjadi Kesalahan Dalam Menggunakan Perpustakaan Digital	85
Tabel 4.13 Hasil Jawaban Indikator Ketika Terjadi Kesalahan Lebih Baik	
Menanyakan Pada Pustakawan	86
Tabel 4.14 Hasil Jawaban Indikator Menjadi Sumber Belajar Yang Baik	89
Tabel 4.15 Hasil Jawaban Indikator Mendapatkan Dampak Positif	90
Tabel 4.16 Hasil Jawaban Indikator Membuat Saya Senang Dan Bersemangat	
Untuk Belajar	91
Tabel 4.17 Nilai <i>Mean</i> (Me), <i>Grand Mean</i> , Dari Sub Variabel, Variabel	
Indikator Yang Menghasilkan Sebuah Kategori	94

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Grafik Sub Variabel <i>Learnbility</i>	69
Grafik 2 Grafik Sub Variabel <i>Efficiency</i>	77
Grafik 3 Grafik Sub Variabel <i>Memoriability</i>	83
Grafik 4 Grafik Sub Variabel <i>Errors</i>	87
Grafik 5 Grafik Sub Variabel <i>Satisfaction</i>	93



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan merupakan tempat menyimpan berbagai jenis informasi dalam berbagai tampilan yang sekaligus berfungsi sebagai sumber belajar. Perpustakaan tidak hanya menyimpan dan melayani bahan pustaka atau media cetak saja tetapi juga berbagai jenis media, audio, visual, dan audiovisual. Bahkan untuk efisiensi, banyak perpustakaan menyediakan ruang dan peralatan media audio. Disamping itu, perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) telah memungkinkan perpustakaan konvensional berkembang menjadi perpustakaan elektronik (*e-library*) atau perpustakaan digital. Perpustakaan ini memberikan pelayanan untuk memperoleh informasi dalam format elektronik serta dapat diakses melalui *web site* dalam bentuk audio, audiovisual, dan bahan pustaka dengan menggunakan komputer (Prastowo, 2018:105).

Perpustakaan merupakan andalan awal sebagai sumber belajar membelajarkan siswa di sekolah/madrasah. Oleh karena itu, perpustakaan konvensional tidak dapat lagi diandalkan sebagai sumber informasi satu-satunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Perpustakaan konvensional perlu dikembangkan untuk bisa melayani berbagai informasi khususnya yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni melalui berbagai jenis TIK. Dengan kata lain, perpustakaan di sekolah dan madrasah diharapkan dapat menyajikan informasi terbaru di bidang ilmu

pengetahuan, teknologi dan seni sebagai bahan kajian dan acuan informasi baru itu diperlukan oleh guru dan siswa dalam membangun pengetahuan. Dengan demikian, diperlukan mengembangkan perpustakaan menjadi pusat sumber belajar (PSB) atau *learning resources center (LRC)* (Prastowo, 2018).

Siregar (2008) menyatakan bahwa karakteristik perpustakaan digital dalam lingkungan perpustakaan sebagai berikut:

1. Akses terhadap perpustakaan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu serta dapat diakses dari mana dan kapan saja.
2. Koleksi dalam bentuk elektronik akan terus meningkat dan koleksi dalam bentuk cetak akan menurun.
3. Koleksi dapat berbentuk teks, gambar, atau suara.
4. Penggunaan informasi elektronik akan terus meningkat dan penggunaan bahan tercetak akan menurun.
5. Pengeluaran anggaran informasi akan beralih dari kepemilikan kepada pelanggan dan lisensi.
6. Pendanaan untuk peralatan dan infrastruktur akan meningkat.
7. Penggunaan bangunan akan beralih dari ruang koleksi ke penyimpanan elektronik.
8. Pekerjaan, pelatihan, dan rekrutmen akan berubah.

Evaluasi diperlukan dalam semua kegiatan yang akan dan pernah dilakukan. Evaluasi berguna untuk melihat sampai sejauh mana hasil yang telah dicapai untuk

sebuah program atau kegiatan yang telah dilaksanakan (Srirahayu, 2015:2). Hasil evaluasi tersebut nantinya akan digunakan untuk memberikan masukan untuk perbaikan *e-library.smk2-yk.sch.id* dari program tersebut. Hal ini juga berlaku untuk implementasi perpustakaan digital yang akan dilakukan oleh peneliti. Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini lebih kepada kegunaan (*usefulness*) perpustakaan digital dari pengguna perpustakaan digital itu sendiri karena apa yang telah dibuat oleh perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta dalam mengembangkan perpustakaan digital tidak akan bermanfaat jika perpustakaan digital tersebut tidak digunakan.

Website *usability* dapat mengukur kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan sistem (*Usability.gov*, 2012). Untuk mengevaluasi *Usability* masih harus dilakukan dengan melibatkan pengguna representative atau penilaian seorang ahli. Secara operasional, metode evaluasi *Usability* dapat dikategorikan menjadi model/*metrics based* (tidak menggunakan responden, peran evaluator menggunakan model atau tool untuk menghasilkan pengukuran *usability*), *inspection* (tidak menggunakan responden, peran evaluator meninjau *user interface* dan mencobanya untuk menemukan masalah), *testing* (menggunakan responden, mengobservasi *user* saat berinteraksi dengan system, mengumpulkan dan menganalisa data untuk mengidentifikasi masalah), dan *inquiry* (menggunakan responden, peran evaluator berkomunikasi dengan pengguna untuk mendapatkan wawasan mengenai masalah *usability*). Alasan kenapa peneliti memilih metode *usability testing* karena dengan metode ini diharapkan dapat mengetahui pengalaman

pengguna khususwa siswa kelas X ketika menggunakan Perpustakaan Digital SMK N 2 Yogyakarta sebagai sumber belajar. Meskipun rekomendasi ISO 9241-11 telah menjadi standar bagi komunitas para ahli *usability*, Nelson (2012) mengemukakan 5 atribut *usability* berdasarkan pada evaluasi website *usability* yaitu :

1. *Learnability*, menjelaskan tingkat kemudahan pengguna dalam mempelajari website untuk memenuhi tugas-tugas dasar ketika pertama kali menggunakan website tersebut.
2. *Efficiency*, menjelaskan tingkat kecepatan pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas setelah mempelajari website.
3. *Memorability*, menjelaskan tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan website dengan baik, setelah lama tidak menggunakan.
4. *Errors*, menjelaskan berapa jumlah kesalahan yang dibuat oleh pengguna, dan bagaimana cara pengguna memperbaiki kesalahan dengan mudah.
5. *Satisfaction*, menjelaskan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan website.

Salah satu sekolah negeri tingkat SMA/MA/SMK sederajat di Yogyakarta yang mengembangkan teknologi perpustakaan menjadi perpustakaan digital yaitu Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta. Dari hasil penelusuran yang dilakukan melalui website perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta, perpustakaan ini telah mengadakan diklat admin *E-library*. Kegiatan ini dalam rangka melaksanakan kegiatan non-fisik SMK Model ADB INVEST, yang dilaksanakan selama 3 hari dari tanggal 19-21

April 2012 bertempat di ruang Lab SAS (*Self Access Study*). Dengan 2 nara sumber dari Terutama *Technology System* selaku pengembang program *e-library* IBRA V.5B *Advanced Edition*. Hasil dari kegiatan ini adalah setiap sekolah memiliki *e-library* dan akses ke *e-library* dan memanfaatkannya dalam pembelajaran.

Alasan kenapa peneliti tertarik melakukan penelitian di Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta adalah karena SMK N 2 Yogyakarta menggunakan perpustakaan digital sebagai pelayanan yang digunakan untuk membantu siswa dalam mempermudah siswa mendapatkan sumber belajar. Perpustakaan yang telah dimanfaatkan pun sudah sejak tahun 2012, sehingga sudah saatnya dilakukan evaluasi pemanfaatan guna mengetahui seberapa manfaat perpustakaan digital yang digunakan sebagai sumber belajar siswa. Pada tahun 2015 sekolah ini telah berhasil menjadi juara harapan 1 di perlombaan perpustakaan Sekolah Tingkat SLTA (SMA/SMK/MA) Negeri atau Swasta Tingkat DIY, menurut penelusuran dari web DPAD Yogyakarta tentang pemenang Lomba Perpustakaan Sekolah Tingkat SLTA (SMA/SMK/MA) Negeri/Swasta Tingkat DIY Tahun 2015 adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1
Pemenang Lomba Perpustakaan Sekolah Tingkat SLTA
(SMA/SMK/MA) Negeri/Swasta Tingkat DIY Tahun 2015

No	Perpustakaan Sekolah	Alamat	Nilai	Ket
1	MAN Yogyakarta I	Jl. C. Simanjuntak No. 60 Yogyakarta	676	Juara I
2	MAN II Wates, Kulonprogo	Jl. Khudori Wates, Kulonprogo	560	Juara II
3	SMKN 1 Bantul	Jl. Parangtritis Km. 11 Bantul	520	Juara III
4	SMKN 2 Yogyakarta	Jl. A.M. Sangaji No. 47 Jetis, Yogyakarta	509	Juara Harapan I
5	SMAN 1 Pundong	Srihardono, Pundong, Bantul	477	Juara Harapan II

Sumber: DPAD.JOGJAPROV, 2015

Sesuai dengan tabel diatas kenapa setelah perlombaan itu SMK N 2 Yogyakarta tidak lagi mendapatkan juara pada lomba ditahun berikutnya. Dimana lomba tersebut diadakan setiap tahun (satu tahun satu kali). Menurut wawancara pada hari Kamis tanggal 05 Maret 2020, kepada salah satu pustakawan dengan nama Bu Uswah bahwa siswa di SMK N 2 Yogyakarta adalah 2543 siswa. Dengan jumlah siswa sebanyak itu peneliti ingin meneliti mampukah Perpustakaan Digital SMK N 2 Yogyakarta memenuhi kebutuhan sumber belajar bagi pemustaka, khususnya siswa kelas X. dikarenakan pada saat penelitian siswa kelas XI akan susah untuk ditemui karena sedang melakukan kegiatan wajib dari sekolah yaitu Praktek Kerja Lapangan (PKL) dan untuk kelas 12 sedang fokus mempersiapkan diri untuk Ujian Nasional tahun 2020 jadi penulis tidak ingin mengganggu proses belajar mereka.

Usability berasal dari kata *usable* yang secara umum berarti dapat digunakan dengan baik. Sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberi manfaat dan kepuasan kepada pengguna (Rubin dan Chisnell, 2008) dalam Joana (2010).

Penelitian ini mengevaluasi pemanfaatan perpustakaan digital sebagai sumber belajar siswa dengan menggunakan metode pengujian pengguna yaitu *usability testing*. Dibandingkan dengan metode pengujian lain, *usability testing* adalah cara terbaik untuk mengetahui pengalaman pengguna secara nyata dengan melihat proses yang dilakukan pengguna ketika mereka menggunakan *website* atau aplikasi (Babich, 2017). Maka diperlukan Evaluasi pemanfaatan Perpustakaan digital sebagai sumber belajar siswa guna mengetahui seberapa besar manfaat yang dirasakan oleh siswa terhadap perpustakaan digital di perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Evaluasi Pemanfaatan Perpustakaan Digital Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Menggunakan Pendekatan *Usability Testing* Di Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah pemanfaatan perpustakaan digital sebagai sumber belajar siswa di Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Tingkat pemanfaatan Perpustakaan Digital sebagai sumber belajar siswa di Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang pemanfaatan perpustakaan digital sebagai sumber belajar siswa dan sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Perpustakaan.
2. Bagi institusi, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan ssebagai masukan bagi Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta untuk meningkatkan mutu perpustakaan digitalnya sebagai sumber belajar bagi siswa.
3. Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam memahami tingkat pemanfaatan suatu perpustakaan digital, menjadi sumber referensi pembaca yang mempunyai tema penelitian sama, yaitu tentang perpustakaan dan sumber belajar, atau sebagai bahan pembelajaran bagi pembaca.

1.4 Sistematika Pembahasan

Penelitian ini menggunakan sistem pembahasan seperti berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini memuat tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

Bab ini memuat tinjauan pustaka berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang memiliki topik atau sesuatu yang sama sehingga bisa menjadi bahan acuan peneliti untuk melakukan penelitian. Landasan teori berisi tentang teori-teori yang melandasi persoalan yang akan diteliti dan digunakan sebagai dasar dalam melihat hasil evaluasi pemanfaatan perpustakaan digital.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini memuat tentang metode penelitian yang berisi tentang jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, metode dan teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini memuat tentang gambaran umum Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta, analisis dan pembahasan, dan analisis hasil penelitian evaluasi pemanfaatan perpustakaan digital sebagai sumber belajar bagi siswa-siswi kelas

X di Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta menggunakan pendekatan *usability testing*.

BAB V Penutup

Bab ini memuat tentang kesimpulan dan saran.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Analisis data yang di peroleh dari data kuisioner penelitian yang telah disebar dan di isi oleh sejumlah responden siswa-siswi kelas X SMK N 2 Yogyakarta sejumlah 90 responden, dapat dipahami bahwa secara keseluruhan tingkat pemanfaatan perpustakaan *digital* sebagai sumber belajar bagi siswa-siswi kelas X di Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta dalam kategori baik, dikarenakan nilai *Grand Mean* sebesar 3.124 dimana dalam nilai skor interval $2.50 \leq 3.24$ dalam kategori baik. Kuisioner yang disebar memiliki 5 sub variabel dan variabel dengan penjabaran sebagai berikut:

1. Sub variabel *Learnability* dengan variabel Perpustakaan digital mudah diakses mendapat hasil *gram mean* 3.323 dalam nilai interval $3.25 \leq 4.00$ termasuk kedalam kategori sangat baik. Maka hasil tersebut menjelaskan bahwa akses masuk kedalam perpustakaan digital mudah dan koleksi dalam perpustakaan digital mudah diakses dalam kategori sangat baik.

Selanjutnya pada variabel Tampilan website mudah dikenali mendapat hasil *gram mean* 3.255 dalam nilai interval $3.25 \leq 4.00$ termasuk kedalam kategori sangat baik. Maka hasil tersebut menjelaskan bahwa Warna-warna dalam tampilan perpustakaan digital tidak mengganggu

pandangan dan tampilan website mudah dikenali sehingga mudah untuk mengakses sumber belajar dalam kategori sangat baik.

Selanjutnya pada variabel Menu pada website mudah digunakan mendapat hasil *gram mean* 3.212 dalam nilai interval $2.50 \leq 3.24$ termasuk kedalam kategori baik. Maka hasil tersebut menjelaskan bahwa Menu-menu pada perpustakaan mudah dikenali sehingga mempermudah mencari sumber belajar dan Koleksi dalam perpustakaan digital sesuai dengan yang dicari dalam kategori baik.

2. Sub variabel *efficiency* dengan variabel mempercepat menyelesaikan tugas sekolah mendapat hasil *gram mean* 2.988 dalam nilai interval $2.50 \leq 3.24$ termasuk kedalam kategori baik. Maka hasil tersebut menjelaskan bahwa dengan perpustakaan digital menjadi lebih cepat dalam mengerjakan tugas sekolah, keakuratan sumber belajar lebih terjamin jika menggunakan perpustakaan digital, lebih memilih menggunakan internet sebagai sumber belajar dari pada perpustakaan digital, lebih cepat menyelesaikan tugas dengan mencari sumber belajar di internet menggunakan perpustakaan lain untuk mendapatkan sumber belajar dalam kategori baik.

Selanjutnya pada variabel Mengakses perpustakaan digital bisa dimana saja dan kapan saja mendapat hasil *gram mean* 3.334 dalam nilai interval $3.25 \leq 4.00$ termasuk kedalam kategori sangat baik. Maka hasil tersebut menjelaskan bahwa dapat mengakses perpustakaan digital dimana saja sehingga mempermudah dalam memperoleh sumber belajar dan dapat

mengakses perpustakaan digital kapan saja sehingga mempercepat memperoleh sumber belajar dalam kategori sangat baik.

3. Sub variabel *satisfaction* dengan variabel lebih hemat mendapat hasil *gran mean* 3.331 dalam nilai interval $3.25 \leq 4.00$ termasuk kedalam kategori sangat baik. Maka hasil tersebut menjelaskan bahwa dengan adanya perpustakaan digital sumber belajar didapatkan secara gratis, sumber belajar dari perpustakaan digital dapat diakses tanpa adanya batasan, dan dengan internet mencari sumber belajar lebih hemat dalam kategori sangat baik.
4. Sub variabel *memoriability* dengan variabel Menu dalam perpustakaan digital mudah digunakan kembali setelah lama tidak menggunakannya mendapat hasil *gran mean* 3.1 dalam nilai interval $2.50 \leq 3.24$ termasuk kedalam kategori baik. Maka hasil tersebut menjelaskan bahwa Menu dalam perpustakaan digital sangat mudah dikenali, dan Menu dalam perpustakaan digital mudah digunakan kembali setelah saya lama tidak menggunakannya dalam kategori baik.

Selanjutnya pada variabel isi dalam perpustakaan digital mudah dipahami mendapat hasil *gram mean* 3.111 dalam nilai interval $2.50 \leq 3.24$ termasuk kedalam kategori baik. Maka hasil tersebut menjelaskan bahwa penggunaan bahasa dalam perpustakaan digital mudah dipahami dan Fitur yang digunakan dalam perpustakaan mudah digunakan dalam kategori baik.

Kemudian pada variabel tampilan dalam perpustakaan digital mudah di ingat mendapat hasil *gram mean* 3.171 dalam nilai interval $2.50 \leq 3.24$

termasuk kedalam kategori baik. Maka hasil tersebut menjelaskan bahwa tampilan dalam perpustakaan digital mudah di ingat dan tampilan dalam perpustakaan digital tidak merusak pandangan dalam kategori baik.

5. Sub variabel *errors* dengan variabel bisa mencari solusi sendiri ketika terjadi kesalahan dalam menggunakan perpustakaan digital mendapat hasil *gram mean* 2.567 dalam nilai interval $2.50 \leq 3.24$ termasuk kedalam kategori baik. Maka hasil tersebut menjelaskan bahwa saya tidak pernah menemukan kesalahan dalam pengoperasian perpustakaan digital dalam kategori baik.

Selanjutnya pada variabel ketika terjadi kesalahan lebih baik menanyakan pada pustakawan mendapat hasil *gram mean* 2.872 dalam nilai interval $2.50 \leq 3.24$ termasuk kedalam kategori baik. Maka hasil tersebut menjelaskan bahwa ketika terjadi kesalahan dalam menggunakan perpustakaan digital saya lebih baik menanyakan solusiya kepada pustakawan dan saya puas dengan perpustakaan digital karena menjadi sumber belajar yang baik dalam kategori baik.

Kemudian pada variabel menjadi sumber belajar yang baik mendapat hasil *gram mean* 3.189 dalam nilai interval $2.50 \leq 3.24$ termasuk kedalam kategori baik. Maka hasil tersebut menjelaskan bahwa dengan adanya perpustakaan digital membuat saya memenuhi kebutuhan sumber belajar saya dalam kategori baik.

Kemudian pada variabel menjadi Mendapatkan dampak positif mendapat hasil *gram mean* 3.006 dalam nilai interval $2.50 \leq 3.24$ termasuk

kedalam kategori baik. Maka hasil tersebut menjelaskan bahwa dengan perpustakaan digital saya menjadi lebih bersemangat belajar dan dengan adanya perpustakaan digital membuat saya memenuhi kebutuhan sumber belajar saya dalam kategori baik.

Terakhir pada variabel menjadi membuat saya senang dan bersemangat untuk belajar mendapat hasil *gram mean* 3.39 dalam nilai interval $3.25 \leq 4.00$ termasuk kedalam kategori sangat baik. Maka hasil tersebut menjelaskan bahwa perpustakaan digital membuat saya senang karena mudah dalam mengaksesnya dan Perpustakaan digital membuat saya semangat belajar karena untuk mendapatkan sumber belajar mudah, murah, bisa kapan saja dan dimana saja dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar bagi siswa kelas X SMK N 2 Yogyakarta mendapatkan nilai *grand mean* sebesar 3,124 dalam nilai interval $2.50 \leq 3.24$ termasuk dalam kategori baik.

5.2 Saran

Mengacu pada hasil analisis data penelitian, maka saran yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah:

1. Menu-menu pada perpustakaan mudah dikenali sehingga mempermudah mencari sumber belajar dan koleksi dalam perpustakaan digital sesuai dengan yang dicari dalam kategori baik harus disesuaikan dengan kebutuhan agar dari hasil kategori baik bisa menjadi sangat baik lagi dalam pemanfaatan dan pemakaiannya.
2. Perpustakaan digital menjadi lebih cepat dalam mengerjakan tugas sekolah, keakuratan sumber belajar lebih terjamin jika menggunakan perpustakaan digital, dalam kategori baik harus disesuaikan dengan kebutuhan agar dari hasil kategori baik bisa menjadi sangat baik lagi dalam pemanfaatan dan pemakaiannya.
3. Lebih memilih menggunakan internet sebagai sumber belajar dari pada perpustakaan digital, lebih cepat menyelesaikan tugas dengan mencari sumber belajar di internet, dan menggunakan perpustakaan lain untuk mendapatkan sumber belajar. Hal ini jangan sampai terjadi dikarenakan akan merugikan perpustakaan itu sendiri dan siswa.
4. Menu dalam perpustakaan digital harus lebih mudah dikenali, dan menu dalam perpustakaan digital harus mudah digunakan kembali setelah saya lama tidak menggunakannya.

5. Dalam tampilan perpustakaan digital sebaiknya yang mudah di ingat dan tidak merusak pandangan.
6. Perpustakaan digital harus membuat siswa dapat memenuhi kebutuhan sumber belajar, dengan selalu menyediakan koleksi sesuai dengan kebutuhan.
7. Memperbaiki perpustakaan digital agar mudah di akses oleh pemustaka jika tidak menggunakan wifi, misalnya bisa dengan mengecilkan ukuran yang akan ditampilkan pada perpustakaan digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. <http://20403280.siap-sekolah.com/sekolah-profil/> diakses 17 Februari 2020 pukul 11.07 WIB.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. "Prosedur Penulisan: Suatu Pendekatan Praktik". Jakarta: Rineka Cipta.
- Babich, N., 2017. *The Top 5 User Testing Methods*. [online] Adobe Blog. Tersedia di: <<https://theblog.adobe.com/the-top-5-user-testing-methods/>> [Diakses 28 Agustus 2018]
- Bafadal, Ibrahim. 2009. "Pengelolaan Perpustakaan Sekolah. Cetakan VII, Jakarta: Bumi Aksara.
- Bambang Warsita. 2008. "Teknologi pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya". Jakarta: Rineka Cipta.
- Basuki, Sulistyono. 1991. "Pengantar Ilmu Perpustakaan". Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Daryanto. 2012. "Evaluasi Pendidikan" Yogyakarta: Penerbit Rineka Cipta
- Dusea W, Made Ayu, dkk. 2015. "Evaluasi *Usability* Untuk Mengukur Penggunaan Website Event Organizer". Dalam <https://docplayer.info/72722871-Evaluasi-usability-untuk-mengukur-penggunaan-website-event-organizer.html>. Di akses pada 29 Februari 2020 pukul 12.39 WIB
- E. Mulyasa, "Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan". Bandung: Remaja Rosada Karya.
- Fatwa, Annisa Nur. 2018. "Evaluasi Kemanfaatan Perpustakaan Digital Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada dalam Pemenuhan Kebutuhan Informasi Pemustaka menggunakan Pendekatan *Usability Testing*". Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Firmanto, Wahyu. 2019. “Evaluasi Kemanfaatan Perpustakaan Digital Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada dalam Pemenuhan Kebutuhan Informasi Pemustaka menggunakan Pendekatan *Usability Testing*”. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

<https://kbbi.web.id/manfaat>.diakses pada tanggal 17 Februari 2020 pukul 13.00 WIB

ISO : ISO 9241-11. Ergonomic Requirements for Office Work With Visual Display Terminals (VDT). Part 11: Guidance in *Usability*. International Standards Organization, London (1998). Diakses 29 Februari 2020 , pukul 13.10 wib.

Mulyasa, E. 2006. “Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan”. Bandung: Remaja Rosadakarya

Nielson, Jacob, *Usability* 101:Introduction to *usability*. Dalam <http://www.useit.com/alertbox/20030825.html>. Diakses 29 Februari 2020 pukul 13.20 WIB

Nurkancana, Wayan, dkk. 2013. “Evaluasi Hasil Belajar”. Jakarta : Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan.

Nurwahyuni, Dwi. 2014. “Peranan Perpustakaan Sekolah Sebagai Sumber Belajar di SD Tumbuh 1 Yogyakarta”. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Pawit M. Yusuf dan Yaya Suhendar. 2010. “Pedoman Penyelenggaraan Perpustakaan Sekolah”. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Perceival, Fred dan Henry Ellington. 1984. “Teknologi pendidikan”. Diterj oleh Sudjarwo. Jakarta: Erlangga.

Purwani, Istiana. 2011. “Evaluasi *Usability* Situs Web Perpustakaan”. dalam <https://www.researchgate.net/publication/275536491> Evaluasi *Usability* Situs Web Perpustakaan. Diakses pada 18 Februari 2020 pukul 11.27 WIB

Purwanto. 2011. “Statistika untuk Penelitian” Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Pusat Bahasa Depdiknas, 2008. "Kamus Besar Bahasa Indonesia", edisi keempat. Jakarta: Gramedia
- Simamora, Bilson. 2004. "Panduan Riset Perilaku Konsumen". Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sinaga, Dian. 2011. "Mengelola Perpustakaan Sekolah" Bandung: Bejana.
- Sinaga, Dian. 2011. "Mengelola Perpustakaan Sekolah". Bandung: Bejana
- Sitepu, B.P. 2014. "Pengembangan Sumber Belajar". Jakarta: Rajawali Pres.
- Sitepu, B.P. 2014. "Pengembangan Sumber Belajar". Jakarta: Rajawali Pers.
- Srirahayu, Dyah Puspitasari, 2015. "Evaluasi Pengguna Pada Perpustakaan Digital Universitas Airlangga (UNAIR)" dalam <https://www.researchgate.net/doi/10.1101/2020.03.03.778888> pada 03 Maret 2020 pukul 13.41 WIB.
- Sugiyono. 2013. "Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D". Bandung: Alfabeta.
- Suhendar, Yaya. 2010. "Pedoman Katalogisasi: Cara Mudah Membuat Katalog Perpustakaan. Jakarta: Kencana, Prenada Media Group.
- Suwarno, Wiji. 2010. "Pengetahuan Dasar Kepustakaan". Bogor: Ghalia Indonesia.
- Suwarno, Wiji. 2016. "Library Life Style (Trend dan Ide Kepustakawanan)". Yogyakarta: Lembaga Ladang Kala.
- Tsabit, dkk. 2017. "Pengembangan Dan Evaluasi *Usability* Digital Library Pada Perpustakaan Universitas Janabadra" dalam https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/9106/geotik2017_2_6.pdf?sequence=1&isAllowed=y diakses pada tanggal 18 Februari 2020 pukul 10.56 WIB
- Wirawan. 2012. "Evaluasi: Teori, Model, Standar, Aplikasi dan Profesi". Jakarta : Rajawali.