

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian sejenis yang sudah terlebih dahulu dilakukan dengan topik yang sama adalah sebagai berikut:

Penelitian pertama yang berjudul “Evaluasi Kemanfaatan Perpustakaan Digital Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada dalam Pemenuhan Kebutuhan Informasi Pemustaka menggunakan Pendekatan *Usability Testing*” oleh Annisa Nur Fatwa 14140035 tahun 2018. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana tingkat kemanfaatan Perpustakaan Digital Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada (UGM) dalam pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka menggunakan pendekatan *usability testing*. Jenis penelitiannya deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian pemustaka perpustakaan fakultas Teknik UGM yang menggunakan bahan informasi digital dan objek penelitian adalah kemanfaatan perpustakaan digital Fakultas Teknik UGM dalam pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah kuisioner, wawancara, observasi dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh civitas akademik Fakultas Teknik UGM yang berstatus sebagai mahasiswa dengan jumlah 12.666 orang. Dari populasi tersebut diambil sampel berdasarkan rumus *slovin*, dan didapat sampel sebanyak 100 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Variabel dalam penelitian ini bersifat tunggal yaitu kemanfaatan

perpustakaan Digital Fakultas Teknik UGM dalam memenuhi kebutuhan informasi pemustaka, pengukuran kemanfaatan perpustakaan digital yang digunakan berdasarkan komponen *Usability Testing* menurut ISO 9241-11 yang terdiri dari tiga komponen yaitu efektivitas (*effectiveness*), efisiensi keseluruhan nilai rata-rata dari ketiga indikator yang dihitung menggunakan rumus *Mean dan Grand Mean* diperoleh hasil sebesar 3,0042 sehingga dapat dikategorikan baik. Adapun rincian untuk masing-masing indikator yaitu untuk indikator efektivitas (*effectiveness*) sebesar 3,045 dan dikategorikan baik, indikator efisiensi (*efficiency*) sebesar 3,131 dan dikategorikan baik, dan indikator kepuasan (*satisfaction*) sebesar 2,951 dan dikategorikan baik. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus skala interval tersebut dapat diketahui bahwa kemanfaatan Perpustakaan Digital dalam pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka menggunakan pendekatan *uability testing* sudah tergolong baik. Hasil penelitian memberikan rekomendasi kepada Perpustakaan Fakultas teknik UGM untuk menyediakan dan mempromosikan bahan informasi digital agar pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka dapat lebih dimaksimalkan.

Penelitian kedua dengan judul “Evaluasi Aplikasi Perpustakaan Digital Berbasis Android Di STMIK Akakom Yogyakarta Dengan Model *Task Technology Fit* (TFT)” oleh Wahyu Firmanto tahun 2019 penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian aplikasi perpustakaan digital berbasis android STMIK AKAKOM Yogyakarta dengan kebutuhan pemustaka untuk penyelesaian tugas akademik dengan model *Task Technology Fit* (TFT). Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dengan subjek penelitian pemustaka Perpustakaan STMIK

AKAKOM Yogyakarta yang menggunakan aplikasi perpustakaan digital berbasis android dan objek penelitian adalah kesesuaian teknologi dengan tugas akademik pemustaka. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah kuisioner, observasi, wawancara, dokumentasi. Populasi dari penelitian ini adalah pemustaka yang menggunakan aplikasi perpustakaan digital berbasis android di STMIK AKAKOM Yogyakarta. Dari populasi tersebut diambil sampel berdasarkan rumus Slovin, didapat sampel sejumlah 95 pemustaka. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sample random sampling*. Variabel dalam penelitian ini bersifat tunggal yaitu kesesuaian kebutuhan penyelesaian tugas akademik pemustaka dengan aplikasi perpustakaan digital berbasis android STMIK AKAKOM Yogyakarta menggunakan model *Task Technology Fit* (TFT) menghasilkan total nilai rata-rata sebesar 3.07. Berdasarkan skala interval yang digunakan maka kesesuaian aplikasi perpustakaan digital berbasis android dengan penyelesaian tugas akademik pemustaka di STMIK AKAKOM Yogyakarta dikategorikan baik. Peneliti menyarankan promosi lebih tentang aplikasi perpustakaan digital berbasis android STMIK AKAKOM Yogyakarta, sebagai upaya meningkatkan literasi pemustaka.

Penelitian ketiga dengan judul “Peranan Perpustakaan Sekolah Sebagai Sumber Belajar di SD Tumbuh 1 Yogyakarta” oleh Dwi Nurwahyuni 10140093 tahun 2014. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan bagaimana peran perpustakaan sekolah sebagai sumber belajar di SD Tumbuh I Yogyakarta. Metode yang digunakan adalah kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah memperoleh data kemudian dilakukan reduksi

data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peranan perpustakaan sekolah sebagai sumber belajar di Sekolah Tumbuh I Yogyakarta, yaitu: 1) Perpustakaan sebagai media yang menghubungkan sumber informasi dengan para pengguna ditunjukkan dengan penyediaan koleksi buku penunjang pelajaran, buku pengetahuan umum serta koleksi fiksi yang bebas diakses oleh pengguna. 2) Perpustakaan sebagai media pembelajaran non formal. Perpustakaan difungsikan sebagai tempat belajar yang santai. 3) Perpustakaan sebagai sarana rekreasi. Fasilitas perpustakaan memang dipersiapkan agar pemustaka menjadikan perpustakaan sebagai tempat yang menyenangkan dengan permainan, jaringan internet yang dapat diakses menggunakan iPad, dan menyediakan kertas yang sering digunakan siswa untuk membuat kerajinan. 4) Perpustakaan sebagai media menanamkan budaya baca dengan kegiatan *library visit*, literasi, *reading garden*, majalah dinding, dan bulletin. 5) Perpustakaan sebagai sarana menjalin komunikasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Perpustakaan melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru dalam pelaksanaan kegiatan. 6) Pustakawan sebagai pembimbing. Tenaga pengelola perpustakaan ini melakukan promosi dalam setiap kegiatan yang dilakukan agar pengguna sadar akan pentingnya perpustakaan dalam proses belajar. Saran yang dapat diberikan yaitu: penanaman budaya baca melalui kegiatan *reading garden* dipusatkan di halaman depan sekolah agar lebih mendapat perhatian dari siswa dan orang tua siswa, perpustakaan membuat

data kunjungan tertulis setiap hari agar dapat terlihat intensitas kunjungan di perpustakaan, dan perpustakaan menambah tenaga perpustakaan.

Terdapat persamaan dan perbedaan dari tiga penelitian diatas dengan penelitian yang akan di lakukan oleh peneliti. Persamaannya ketiga penelitian meneliti tentang perpustakaan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pertama dan kedua menggunakan metode kuantitatif. Penelitian pertama dan kedua meneliti tentang perpustakaan yang ada di universitas. Penelitian ketiga meneliti tentang sumber belajar di perpustakaan sekolah. Penelitian pertama, kedua dan yang akan dilakukan adalah menggunakan rumus *slovin* untuk menghitung sampel penelitian. Perbedaannya dari ketiga peneliti diatas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah tempat, waktu dan tema. Penelitian ketiga menggunakan metode kualitatif, sedangkan metode yang digunakan oleh peneliti ini adalah metode kuantitatif. Penelitian pertama menggunakan metode *usability* sedangkan penelitian kedua menggunakan model *Task Technology Fit* (TFT) dan penelitian ketiga hanya tentang peranan perpustakaan. Dari persamaan dan perbedaan diatas, penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih cenderung kepada penelitian yang pertama karena kesesuiannya terhadap tema, metode penelitian yang digunakan dan pendekatan yang digunakan. Bedanya metode pada penelitian pertama dan penelitian yang akan diteliti adalah penelitian pertama menggunakan metode *usability testing* dengan tiga atribut yaitu efektifitas (*effectiveness*), efisiensi (*efficiency*) dan kepuasan (*satisfaction*). Sedangkan untuk penelitian yang akan dilakukan

menggunakan lima atribut yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Sebelum dan yang Akan Dilakukan

	No	Penelitian 1	Penelitian 2	Penelitian 3	Penelitian 4
Persamaan	1	Tema: Penelitian tentang evaluasi kemanfaatan perpustakaan digital.	Tema: Penelitian tentang evaluasi aplikasi perpustakaan digital	Tema: Penelitian Tentang Peranan Perpustakaan Sekolah sebagai Sumber belajar	Tema: Penelitian tentang Evaluasi Pemanfaatan Perpustakaan Digital Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Menggunakan Pendekatan <i>Usability Testing</i> di Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta
	2	Metode penelitian yang digunakan kuantitatif	Metode penelitian yang digunakan kuantitatif	-	Metode penelitian yang digunakan kuantitatif
	3	-	-	Tempat penelitiannya di Perpustakaan Sekolah	Tempat penelitiannya di Perpustakaan Sekolah
	4	Bertujuan untuk mengetahui tingkat kemanfaatan perpustakaan digital	Bertujuan untuk mengetahui kesesuaian aplikasi perpustakaan digital	Bertujuan untuk mendiskripsikan bagaimana peran perpustakaan sekolah sebagai	mengetahui tingkat pemanfaatan Perpustakaan Digital sebagai sumber

			dengan kebutuhan pemustaka	sumber belajar	belajar
	5	Menggunakan Pendekatan <i>Usability Testing</i>	-	-	Menggunakan Pendekatan <i>Usability Testing</i>
	6	Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah kuisioner, wawancara, observasi dan dokumentasi	Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah kuisioner, wawancara, observasi dan dokumentasi	-	Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah kuisioner, wawancara, observasi dan dokumentasi
Perbedaan	1	-	-	Metode penelitian yang digunakan kualitatif	Metode penelitian yang digunakan kuantitatif
	3	-	Menggunakan Pendekatan <i>Task Technology Fit</i> (TFT)	-	Menggunakan Pendekatan <i>Usability Testing</i>
	4	Tempat Penelitian Universitas	Tempat Penelitian Universitas	-	Tempat Penelitian Sekolah
	5	-	-	Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi	Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah kuisioner, wawancara, observasi dan dokumentasi

Sumber: data primer bulan Maret tahun 2020.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Evaluasi

Wirawan (2012: 7) menyebutkan bahwa evaluasi merupakan tindakan untuk mengumpulkan, menganalisis dan menyajikan informasi yang bermanfaat mengenai objek evaluasi dan hasilnya digunakan sebagai bahan pengambilan keputusan. Sedangkan Hasan dalam Wulandari (2014: 538), dia berpendapat evaluasi adalah pengumpulan informasi untuk membantu pengambilan keputusan dan didalamnya terdapat perbedaan mengenai siapa yang dimaksudkan dengan pengambilan keputusan dan didalamnya terdapat perbedaan mengenai siapa yang dimaksudkan dengan pengambilan keputusan. Sesuatu yang berharga tersebut dapat berupa informasi tentang suatu program produksi serta alternatif prosedur tertentu. Karenanya evaluasi bukan merupakan hal baru dalam kehidupan manusia sebab hal tersebut senantiasa mengiringi kehidupan seseorang. Seorang manusia yang telah mengerjakan sesuatu hal, pasti akan menilai apakah yang dilakukannya tersebut telah sesuai dengan keinginan semula.

Nurkencana (2013) tujuan utama melakukan evaluasi dalam proses belajar mengajar adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan instruksional oleh siswa sehingga dapat diupayakan tindak lanjutnya. Tindak lanjut merupakan fungsi evaluasi dan dapat berupa:

1. Penempatan pada tempat yang tepat,
2. Pemberian umpan balik,
3. Diagnosis kesulitan belajar siswa atau penentu kelulusan

Nurkencana (2013) fungsi evaluasi dalam proses pengembangan sistem pendidikan dimaksudkan untuk :

1. Perbaikan sistem.
2. Pertanggung jawaban kepada pemerintah dan masyarakat.
3. Penentuan tindak lanjut hasil pengembangan.

2.2.2 Perpustakaan

Basuki dalam Suwarno (2010) menyatakan istilah ini berasal dari kata *librer* atau *libri*, yang artinya buku. Dari bahasa latin tersebut, berbentuknya istilah *librarius*; tentang buku. Sementara dalam bahasa asing lainnya, perpustakaan disebut *bibliotheca* (Belanda), yang juga berasal dari bahasa Yunani, *biblia*, yang artinya tentang buku, kitab.

Tujuan utama perpustakaan adalah: *Pertama*, penyimpanan. Maksudnya perpustakaan bertugas menyimpan buku atau bahan pustaka yang diterimanya. *Kedua*, penelitian. Artinya, perpustakaan bertugas menyediakan buku untuk keperluan penelitian. Penelitian ini mencakup arti luas karena dapat dimulai dari penelitian sederhana hingga penelitian yang rumit dan canggih. Untuk kepentingan ini, perpustakaan bertugas menyediakan jasa yang membantu keberhasilan sebuah penelitian, *Ketiga*, informasi. Maksudnya perpustakaan menyediakan informasi yang diperlukan pengguna jasa layanan perpustakaan. *Keempat*, pendidikan. Artinya, perpustakaan dalam arti umum adalah tempat belajar publik seumur hidup, terutama bagi mereka yang tidak lagi berada di bangku sekolah. Dan terakhir, *kelima*, kultural.

Maksudnya, perpustakaan menyimpan khazanah budaya bangsa atau masyarakat tempat perpustakaan berada dan juga meningkatkan nilai dan apresiasi budaya masyarakat sekitarnya melalui proses penyediaan bahan bacaan (Basuki, 1991).

2.2.2.1 Perpustakaan Sekolah

Sinaga (2011) menerangkan bahwa sesungguhnya perpustakaan sekolah adalah sarana pendidikan yang turut menentukan pencapaian tujuan lembaga penaungnya. Oleh karena itu, perpustakaan sekolah adalah salah satu komponen yang turut menentukan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Dengan begitu, perpustakaan harus diciptakan sedemikian rupa supaya bisa benar-benar berfungsi sebagai penunjang proses belajar mengajar.

Yunus dan Suhendar (2010) menegaskan bahwa perpustakaan sekolah itu adalah perpustakaan yang ada di lingkungan sekolah.

Dari beberapa penjelasan para pakar tentang pengertian perpustakaan sekolah diatas, dapat kita pahami bahwa perpustakaan sekolah sesungguhnya adalah sarana penunjang pendidikan disekolah yang berupa kumpulan bahan pustaka, baik berupa buku-buku maupun bukan buku, yang diorganisasi secara sistematis dalam suatu ruang sehingga dapat membantu murid-murid dan guru-guru dalam proses pembelajaran yang dengan demikian akan turut serta dalam menyukseskan pencapaian tujuan lembaga pendidikan yang menaunginya.

Pawit dan Suhendar (2010) tujuan perpustakaan sekolah adalah sebagai berikut:

1. Mendorong dan mempercepat proses penguasaan teknik membaca para siswa.
2. Membantu menulis kreatif bagi para siswa dengan bimbingan guru dan pustakawan.
3. Menumbuh kembangkan minat dan kebiasaan membaca para siswa.
4. Menyediakan berbagai macam sumber informasi untuk kepentingan pelaksanaan kurikulum.
5. Mendorong, menggairahkan, memelihara serta memberi semangat membaca dan semangat belajar bagi para siswa.
6. Memperluas, memperdalam, dan memperkaya pengalaman belajar para siswa dengan membaca buku dan koleksi lain yang mengandung ilmu pengetahuan dan teknologi yang disediakan oleh perpustakaan.
7. Memberikan hiburan sehat untuk mengisi waktu sengang melalui kegiatan membaca, khususnya buku-buku dan sumber bacaan lain yang bersifat kreatif dan ringan, contoh fiksi dan cerpen.

Manfaat perpustakaan sekolah pada semua jenjang, dari sekolah dasar hingga sekolah menengah sebagai berikut: *pertama*, dapat menimbulkan kecintaan peserta didik terhadap membaca; *kedua*, tempat memperkaya pengalaman belajar peserta didik; *ketiga*, dapat menanamkan kebiasaan belajar mandiri yang akhirnya peserta didik mampu belajar sendiri; *keempat*, mempercepat proses penguasaan

teknik membaca; *kelima*, dapat membantu perkembangan kecakapan bahasa; *keenam*, dapat melatih peserta didik kearah tanggung jawab; *ketujuh* dapat memperlancar peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah; *kedelapan*, dapat membantu guru-guru menemukan sumber sumber pengajaran; dan *kesembilan*, dapat membantu peserta didik , guru-guru dan anggota staf sekolah dalam mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2.2.2.2 Perpustakaan Digital

Definisi yang dapat dikutip dari *Digital Library Federation*, yang berbunyi “*Odigital library are organizations that provide the ewsources, including the specialized staff, to select, structure, offer intellectual acces to, interpret, distribute, preserve the integrity of, and ensure the persistence over time of collection of digital works so that they are realy and economicaly available for use by a defined community or set of communities* (perpustakaan digital adalah berbagai organisasi yang menyediakan sumber daya, termasuk pegawai yang terlatih khusus, untuk memilih, mengatur, menawarkan akses, memahami, menyebarkan, menjaga integritas dan memastikan keutuhan karya digital, sedemikian rupa sehingga koleksi tersedia dan terjangkau secara ekonomis oleh sebuah atau sekumpulan komunitas yang membutuhkannya.

Tahun 1990-an dapat dianggap sebagai era ketika orang (terutama di Negara-negara Barat dan negara maju lainnya) mulai secara serius mengembangkan impian-impian lama manusia tentang sebuah himpunan pengetahuan raksasa dalam bentuk digital. Boleh dikatakan, era 1990anlah yang ‘melahirkan’ perpustakaan digital,

walaupun konsep dan pemikirannya sudah ada sejak lama. Perkembangan yang terjadi pada tahun 1990an ini menjadi penentu ciri awal dari perpustakaan digital yang sekarang berkembang. Sebelum istilah ‘perpustakaan digital’ menjadi populer, kalangan pustakawan sudah berbicara tentang perpustakaan elektronik (*electronic library*) salah satu pendukung ide tentang perpustakaan jenis ini adalah Kenneth Dowli, yang menulis sebuah buku berjudul *The electronic Library* tahun 1984 dan menggambarkan ciri perpustakaan elektronik sebagai berikut (lihat collier, 1997):

1. Memakai komputer untuk mengelola sumber daya perpustakaan
2. Menggunakan saluran elektronik untuk menghubungkan penyedia informasi dengan pengguna informasi,
3. Memanfaatkan transaksi elektronik yang dapat dilakukan dengan bantuan staf jika diminta oleh pengguna.
4. Memakai sarana elektronik untuk menyimpan, mengelola, dan menyampaikan informasi kepada pengguna.

Kelebihan perpustakaan digital dibandingkan dengan perpustakaan konvensional antara lain adalah :

1. Menghemat ruangan
2. Akses Ganda (*Multiple access*)
3. Tidak dibatasi oleh ruang dan waktu dalam aksesnya
4. Koleksi dapat berbentuk multimedia dan biaya lebih murah

2.2.2.3 Perpustakaan Sebagai Bumber Belajar

Perpustakaan dikembangkan sebagai pusat sumber belajar menyediakan informasi menggunakan berbagai sumber, termasuk yang berbasis komputer, senada dengan pendapat Munadi dalam Prastowo (2018:108) yang mengungkapkan bahwa di perpustakaan-perpustakaan modern, koleksi mereka bukan sekedar buku, melainkan juga mencakup film, *slide*, rekaman, fofograf, kaset, piringan hitam, *compact disc*, *microfilche*, dan lain sebagainya. Bahkan, perpustakaan-perpustakaan sekarang ini juga menyediakan berbagai jenis media audio, vidual, audiovisual, ruang dan peralatan media audiovisual, serta internet.

Perpustakaan adalah komponen penting disekolah/madrasah. Siswa dan guru dapat meningkatkan mutu proses belajar mengajar dengan buku-buku diperpustakaan. Seiring dengan perkembangan zaman, kehadiran perpustakaan sekolah/madrasah tetap dirasa penting sebagai sumber informasi. Hal ini sejalan dengan hasil survey Litbang Kompas yang menunjukkan bahwa 99,4% responden berpendapat bahwa keberadaan perpustakaan yang baik dan lengkap menjadi hal yang penting dimiliki oleh sekolah. Kehadiran perpustakaan sekolah diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa, hal ini sejalan dengan penjelasan Bafedal (2009), bahwa manfaat perpustakaan sekoah, yaitu: *pertama*, dapat menimbulkan kecintaan peserta didik terhadap membaca, *kedua*, dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik, *ketiga*, dapat menanamkan kegiatan belajar mandiri yang akhirnya peserta didik mampu belajar mandiri, *keempat*, dapat mempercepat proses penguasaan teknik membaca, *kelima*, dapat membantu perkembangan kecakapan

bahasa; *keenam*, dapat melatih peserta didik kearah tanggung jawab; *ketujuh*, dapat memperlancar peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah; *kedelapan*, dapat membantu guru-guru mendapatkan sumber-sumber pengajaran; dan *kesembilan*, dapat membantu peserta didik, guru-guru, dan anggota staf sekolah dalam mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Belajar adalah suatu proses pribadi yang tidak harus dan/atau merupakan akibat kegiatan pembelajaran, tegas warsita dalam Prastawa (2018:27) belajar sesungguhnya (*the real learning*) perlu adanya sumber belajar. Sumber belajar adalah suatu sistem yang terdiri dari sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan siswa belajar secara individual. Jadi, konsep belajar mempunyai makna yang sangat luas, meliputi segala yang ada dijagad raya ini. Adapun, menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) dalam Prastawa (2018:27), sumber belajar meliputi semua sumber baik berupa data, orang atau benda yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas (kemudahan) belajar bagi siswa.

Bambang Warsito dalam Prastawa (2018:27) sumber belajar adalah semua komponen sistem instruksional, baik yang secara khusus dirancang maupun yang menurut sifatnya, dapat dipakai atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, Sudjana dan Rivai (2007:77) berpendapat bahwa sumber belajar merupakan segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya. Kemudian Anitah (2008:5) mengutarakan pernyataan yang hampir mirip bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan

untuk memfasilitasi kegiatan belajar. Adapun menurut Yusuf (2010:250) segala jenis media, benda, data, fakta, ide, orang dan lain-lain yang dapat memperpudah terjadinya proses belajar bagi siswa itulah yang disebut sumber belajar. Dari sini terlihat bahwa sumber belajar pada dasarnya adalah suatu sistem yang terdiri dari sekumpulan bahan/situasi yang dikumpulkan secara sengaja dan dibuat agar memungkinkan siswa belajar secara individual. Sumber belajar inilah yang disebut sebagai media pendidikan atau media pembelajaran.

Dari beberapa penjelasan diatas, dapat kita mengerti bahwa sumber belajar pada hakikatnya adalah segala sesuatu (benda, data, fakta, ide, orang dan lain sebagainya) yang bisa menimbulkan proses belajar. Itulah yang dimaksud sumber belajar.

Adapun, Perceivel dan Ellington dalam Prastawa (2018:28) menyebutkan bahwa untuk menjamin yang cocok atau efektif, sumber tersebut harus memenuhi tiga persyaratan sebagai berikut: (1) harus dapat tersedia dengan cepat ;(2) harus memungkinkan siswa untuk memacu diri sendiri ; dan (3) harus bersifat individual, misalnya harus dapat memenuhi berbagai kebutuhan para siswa dalam belajar mandiri.

Tujuan pengembangan sumber belajar Miarso dalam Warsita bahkan mengungkapkan bahwa sumber belajar adalah komponen sistem pembelajaran yang perlu dikembangkan.

Secara umum, pengembangan sumber belajar adalah meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa secara individu dan keseluruhan dengan menggunakan aneka sumber belajar. Secara khusus pengembangan sumber belajar bertujuan:

1. Memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar sesuai dengan gaya belajarnya;
2. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih sumber belajar sesuai dengan karakteristiknya;
3. Memberikan kemampuan kepada siswa belajar dengan menggunakan berbagai sumber;
4. Mengatasi masalah individual siswa dalam belajar;
5. Memotivasi siswa belajar sepanjang hayat;
6. Memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan berbagai model pembelajaran;
7. Membantu siswa mengatasi masalah- masalah dalam pengembangan sistem pembelajaran;
8. Mendorong penggunaan pendekatan pembelajaran yang baru, kreatif, dan inovatif;
9. Mendorong terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan; dan
10. Menyinergikan penggunaan semua sumber belajar sehingga tujuan belajar tercapai secara efektif dan efisien.

Mulyasa (2006) menyatakan bahwa sumber belajar yang perlu dikembangkan disekolah/madrasah, antara lain: laboratorium, pusat sumber belajar, dan perpustakaan, serta tenaga pengelola yang professional.

Syukur dalam Prastowo (2018:32) menyatakan bahwa sumber belajar setidaknya memiliki enam manfaat yaitu untuk:

1. Memberi pengalaman belajar secara langsung dan konkret kepada siswa, misalnya karyawan ke objek seperti masjid, makam dan museum.
2. Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi atau dilihat, secara langsung dan konkret, misalnya: denah, sketsa, foto, film, dan majalah.
3. Dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada di dalam kelas. Misalnya: buku tes, foto, dan narasumber.
4. Dapat memberi informasi yang akurat dan terbaru. Misalnya: buku bacaan, ensoklopedia, dan Koran.
5. Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan (terhadap instruksional), baik dalam lingkup makro (misalnya, belajar sistem jarak jauh melalui modul) maupun mikro pengaturan ruang kelas yang menarik, simulasi, penggunaan film dan proyektor.
6. Dapat merangsang untuk berpikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut, misalnya: buku teks, buku bacaan, dan film yang mengandung daya

penalaran sehingga dapat merangsang siswa untuk berfikir, menganalisa, dan berkembang lebih lanjut.

Perceival dan Ellington dalam Prastowo (2018:35) menyatakan bahwa pusat sumber belajar adalah segala sesuatu dari yang berbentuk sebuah ruangan sampai dengan sebuah bangunan bertingkat yang rumit yang didesain dan diatur secara khusus dengan tujuan untuk menyimpan, merawat, mengembangkan dan memanfaatkan koleksi sumber belajar, baik yang berbentuk bahan cetak maupun bahan noncetak oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok kecil.

Munadi dalam Prastowo (2018:35) menyatakan bahwa ada dua tujuan pusat sumber belajar, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum pusat sumber belajar adalah meningkatkan efektifitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran mealui pengembanga sistem instruksional. Untuk tujuan khususnya ada delapan, yaitu:

1. Menyediakan pilihan komunikasi pembelajaran ;
2. Mendorong penggunaan cara-cara belajar baru;
3. Memberikan pelayanan dalam perencanaan, produksi, operasional dan tindakan lanjut;
4. Penelitian tentang pemanfaatan media pembelajaran;
5. Menyebarkan informasi tentang berbagai sumber belajar;
6. Memberikan konsultasi untuk modifikasi dan desain produksi sumber belajar;
7. Layanan pemeliharaan atas berbagai peralatan; dan
8. Menyediakan pelayanan evaluasi.

Secara umum dapat disebutkan bahwa menurut tipe atau asal usulnya, seperti di sebutkan Warsito dalam Prastowo (2018:43), bahwa jenis sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1. *Learning Resources by Design* (sumber belajar yang dirancang). Sumber belajar yang dirancang adalah sumber belajar yang secara sengaja direncanakan dan dibuat untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, contohnya: buku paket, LKS, modul, petunjuk praktikan, transparansi, film, ensiklopedia, brosur, film dtrips, slides, dan video.
2. *Learning Resources by Utilization* (sumber belajar yang dimanfaatkan). Sumber belajar yang dimanfaatkan adalah segala sesuatu yang ada disekitar kita yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan belajar, contohnya: surat kabar, siaran televisi, pasar, museum, kebun binatang, masjid dan pemuka agama.

Sumber belajar dapat berasal dari berbagai bentuk. Sudjana dan Rivai dalam Prastowo (2018:46) menyatakan bahwa sumber belajar adalah suatu sistem. Ini mengingat bahwa sumber belajar adalah satu kesatuan yang didalamnya terdapat komponen-komponen dan faktor-faktor yang berhubungan dan saling berpengaruh satu sama lainnya. Baik itu sumber belajar yang dirancang (*by design*) maupun sumber belajar yang digunakan, selalu dapat dipandang sebagai satu kesatuan yang terdiri dari komponen-komponen atau subsistem-subsistem. Adapun yang dimaksud komponen-komponen adalah bagian-bagian yang selalu ada didalam sumber belajar

tersebut, dan bagian-bagian itu adalah satu kesatuan yang sulit berdiri sendiri-sendiri meskipun mungkin dapat digunakan secara terpisah. Berikut paparan tentang komponen-komponen sumber belajar dan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap sumber belajar.

1. Komponen-komponen sumber belajar

Sumber belajar memiliki empat komponen yang terdiri dari: (a) tujuan, misi atau fungsi sumber belajar; (b) bentuk, format, atau keadaan fisik sumber belajar; (c) pesan yang dibawa oleh sumber belajar, dan (d) tingkat kesulitan atau kompleksitas pemakaian sumber belajar.

2. Faktor-faktor yang berpengaruh kepada sumber belajar

Ada setidaknya empat faktor yang mempengaruhi sumber belajar yang perlu diketahui untuk memahami karakteristik sumber belajar agar pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajarannya bisa optimal, faktor-faktor tersebut antara lain: (a) perkembangan teknologi; (b) nilai-nilai budaya setempat; (c) keadaan ekonomi pada umumnya; dan (d) keadaan pemakai.

Perpustakaan sekolah/madrasah sebagai pusat sumber belajar berbeda-beda disesuaikan dengan tingkat pendidikan, keputusan tentang luas atau tingginya tingkat dan sifat strategi pendekatan pembelajaran yang digunakan. Sebagaimana diungkapkan Perceival dan Elington dalam Prastowo (2018:124) bahwa pusat sumber belajar dapat mempunyai peranan yang sangat penting dalam menyediakan sumber belajar untuk para siswa dalam berbagai bentuk dari jenisnya, lengkap dengan

perangkat kerasnya yang sesuai dengan yang dibutuhkan untuk penggunaan sumber belajar tersebut.

Pemanfaatan perpustakaan dalam kegiatan pembelajaran dapat pula menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis aneka sumber belajar. Dijelaskan oleh Sitepu (2014), belajar dan pembelajaran berbasis aneka sumber belajar pada hakikatnya merupakan proses pembelajaran menggunakan berbagai sumber sehingga memungkinkan siswa memperoleh kesempatan belajar sesuai dengan gaya dan kecepatan belajarnya sendiri. Disamping itu, belajar berbasis aneka sumber belajar bertujuan melatih siswa belajar secara mandiri mengetahui apa yang harus dipelajari, bagaimana cara mempelajarinya, serta memilih dan menentukan sumber belajar yang sesuai. Disamping itu pembelajaran berbasis aneka sumber juga melatih siswa berpikir kritis mulai dari tahap awal karena harus dapat memilih dan memilah dari sekian banyak sumber informasi dan begitu banyak informasi yang tersedia.

Adapun untuk menilai keberhasilan belajar berbasis aneka sumber, dapat digunakan tiga indikator sebagai berikut: *pertama*, tujuan belajar; *kedua*, perbandingan dengan pendekatan belajar lain sebelumnya; *ketiga*, ketepatan pemanfaatan sumber belajar.

2.2.3 Usability Testing

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).

Dumas dan Redish (1999) menyatakan bahwa *usability* mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puaskah mereka terhadap penggunaannya.

Definisi *usability* ISO 9241:11 (1998) menyatakan bahwa sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai target yang ditetapkan dengan efektifitas, efisiensi dan mencapai kepuasan pengguna dalam konteks tertentu. Konteks penggunaan terdiri dari pengguna, tugas, peralatan (*hardware, software dan material*). Berdasarkan definisi tersebut *usability* diukur berdasarkan komponen:

1. Efektivitas (*effectiveness*) didefinisikan sebagai seberapa baik pengguna mencapai tujuan mereka dengan menggunakan sistem serta kelengkapan yang dapat diperoleh dalam menyelesaikan tugas.
2. Efisiensi (*efficiency*) didefinisikan sebagai sumber daya yang dikeluarkan guna mencapai ketepatan dan kelengkapan tujuan
3. Kepuasan (*satisfaction*) didefinisikan kebebasan dari ketidak nyamanan, dan sikap positif terhadap penggunaan produk atau ukuran subjektif bagaimana pengguna merasa tenang dalam penggunaan sistem.

Standar internasional (ISO 9241-11), *usability* sebagai sejauh mana suatu sistem dapat digunakan oleh pengguna dalam konteks tertentu dengan efektifitas, efisiensi dan kepuasan (Folmer, 2004). Untuk mencapai efektivitas didefinisikan sebagai keakuratan dan kelengkapan pengguna untuk mencapai target yang

ditetapkan. Sedangkan, efisiensi adalah sumber daya yang dikeluarkan sehubungan dengan keakuratan dan kelengkapan pengguna untuk mencapai tujuan, dan kepuasan yang digambarkan sebagai kenyamanan dan akseptabilitas (Matera et al., 2006). 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.

Ukuran keberhasilan dari website *usability* dilihat dari seberapa baik sebuah website dalam memberikan kualitas layanan kepada pengguna, mengurangi kemungkinan kesalahan pada sistem, memudahkan proses pembelajaran website dan penggunaan secara efisien sehingga pengguna merasa puas dengan website tersebut. Untuk dapat mengetahui kualitas website dalam berinteraksi dengan pengguna adalah

dengan cara melakukan evaluasi website dari aspek *usability* (Pressman, 2005). Website yang memiliki *usability* tinggi akan memiliki peluang untuk lebih sering dikunjungi. Pada umumnya pengguna ingin mendapatkan informasi secara cepat. Jika sebuah website gagal dalam memberikan informasi secara jelas dari situs tersebut pengguna akan langsung meninggalkan website dan beralih ke website lain (Nelson, 2012). Namun karena *Usability* memiliki banyak kaitannya dengan pemikiran perilaku manusia yang sulit untuk diprediksi sehingga hal ini menyebabkan kegiatan evaluasi *Usability* tidak dapat dilakukan secara otomatis. Oleh karena itu, 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*, *inspection*, *testing*, dan *inquiry*. Berikut keterangan dan perbedaan empat metode evaluasi *usability* tersebut :

Tabel 2.2
Kategori Metode Evaluasi *Usability*

Nama Metode	Penggunaan Responden	Peran Evaluator <i>Usability</i>
<i>Model / Metricsbased</i>	Tidak	Menggunakan model atau tool untuk menghasilkan pengukuran <i>Usability</i>
<i>Inspection</i>	Tidak	Meninjau <i>user interface</i> dan mencobanya untuk menemukan masalah.
<i>Testing</i>	Ya	Mengobservasi <i>user</i> saat berinteraksi dengan sistem : Mengumpulkan dan menganalisa data untuk mengidentifikasi masalah.
<i>Inquiry</i>	Ya	Berkomunikasi dengan pengguna untuk mendapatkan wawasan mengenai masalah <i>Usability</i> .

Sumber: Eko Andriyanto W, 2018

Usability testing adalah salah satu kategori metode dalam evaluasi *usability* yang mengobservasi pengguna sebuah desain kemudian diambil data dan

menganalisisnya. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah kegunaan, mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif dan menentukan kepuasan pengguna dengan produk.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Sugiyono (2016:3) menyatakan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian sebaiknya dapat menjelaskan cara yang diinginkan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian.

Sugiyono (2013:11) menyatakan bahwa metode kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara *random*, pengumpulan data bersifat kuantitatif atau statistik, sedangkan data peneliti berupa angka-angka kemudian dianalisis menggunakan statistik. Sugiyono (2013:45) menambahkan bahwa, bila peneliti ingin mendapatkan informasi yang luas dari suatu populasi, metode penelitian kuantitatif cocok digunakan untuk mendapatkan informasi yang luas. Jumlah populasi yang besar juga menjadi pertimbangan peneliti mengambil jenis penelitian kuantitatif, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia V (2016) evaluasi merupakan penilaian, pengumpulan, dan pengamatan dari berbagai macam bukti untuk mengukur dampak serta efektifitas dari suatu objek, program atau proses berkaitan dengan spesifikasi dan persyaratan pengguna yang telah ditetapkan sebelumnya, berangkat dari definisi tersebut penelitian ini berkonsep menilai, menggunakan metode kuantitatif, membahas suatu objek dan mengukur suatu dampak terhadap pengguna. Jadi konsep evaluasi tepat digunakan karena mengakomodir semua elemen penelitian. Sesuatu yang diukur adalah kemanfaatan, objeknya adalah perpustakaan digital SMK N 2 Yogyakarta dan berkaitan dengan kajian pengguna yaitu siswa.

Terdapat dua teknik data dalam penelitian kuantitatif, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Sugiyono (2013:199) menyatakan bahwa statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul, sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Dalam penelitian ini peneliti sampai membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi dimana sampel diambil. Berangkat dari pemaparan tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti mengambil jenis penelitian deskriptif kuantitatif.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang dilakukan oleh peneliti berada di Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta yang beralamat di Jl. A.M. Sangaji No.47, Cokrodiningratan, Kec. Jetis, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55233

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang dilakukan adalah bulan Mei hingga Juni tahun 2020.

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

3.3.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah benda, hal, atau orang tempat data untuk variabel penelitian (Arikunto, 2010:172). Subjek yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagian siswa kelas X SMK N 2 Yogyakarta sebagai pemustaka Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta.

3.3.2 Objek Penelitian

Ari Kunto (2010:161) menyatakan objek penelitian adalah variabel penelitian yaitu sesuatu yang merupakan inti dari problematika penelitian. Objek yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah pemanfaatan perpustakaan digital SMK N 2 Yogyakarta sebagai sumber belajar siswa.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Sugiyono (2013:215) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek-subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Berdasarkan pengertian diatas, populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK N 2 Yogyakarta. Menurut hasil wawancara kepada salah satu pustakawan, jumlah siswa SMK N 2 Yogyakarta adalah 2543 siswa, terdiri dari siswa kelas X, XI dan XII.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016:120).

Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2016:125). Sedangkan teknik *non probability sampling* yang akan digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016:126). Alasan peneliti menggunakan teknik ini adalah karena keterbatasan waktu peneliti saat melakukan penelitian dan peneliti merasa sampel tersebut sudah dapat mewakili jawaban dari

siswa kelas X yang mencari sumber belajar di Perpustakaan Digital SMK N 2 Yogyakarta.

Kriteria sampel yang diambil dalam mekanisme penelitian ini, yaitu:

1. Siswa yang bersedia menjadi responden penelitian
2. Siswa yang berada di Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta atau sekitarnya.
3. Pernah menggunakan bahan informasi digital.

Selanjutnya untuk menghitung besarnya sampel maka penulis menggunakan rumus *Slovin* dalam Simamora (2004:37) sebagai berikut:
$$n = \frac{N}{1 + E^2 N}$$



Keterangan:

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

E = persen kelonggaran ketidak telitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat di tolerr atau diinginkan (10%)

Dengan rumus tersebut dapat dihitung ukuran sampel sebagai berikut:

$$n = 89.45$$

Dari perhitungan diatas didapatkan jumlah sampel adalah 89,45 responden dan oleh peneliti dibulatkan menjadi 90 responden. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 90 responden.

Sampel yang dihasilkan dalam rumus tersebut akan digunakan dalam penelitian yaitu sebanyak 90 siswa dari populasi sebesar 848 orang siswa kelas X SMK N 2 Yogyakarta.

Peneliti mengambil sampel dari siswa kelas X dikarenakan pada waktu penelitian kelas XI di SMK N 2 Yogyakarta sedang Praktek Kerja Lapangan (PKL) sehingga tidak berada di tempat pelaksanaan penelitian. Sedangkan kelas XIIya sedang fokus pada serangkaian ujian kelulusan, jadi peneliti tidak mau mengganggu kesiapan ujian kelas XII.

3.5 Variabel Penelitian

Arikunto (2013:161) menyatakan bahwa variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Sedangkan Sugiyono (2013:63) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini yang menjadi perhatian penelitian adalah pemanfaatan perpustakaan digital sebagai sumber belajar bagi pemustaka terkhusus siswa kelas X di Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta menggunakan model *usability testing*. Atribut dalam penelitian ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Nelson (2012) 5 atribut *usability* berdasarkan pada evaluasi website *usability*. Atribut merupakan hal-hal yang menunjukkan sesuatu hal lainnya atau dapat dijadikan untuk mengukur perubahan.

Sub variabel yang diteliti dalam penelitian ini terdiri dari 5 sub variabel dan 30 atribut yang disesuaikan dengan komponen metode *usability testing*, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Variabel, Sub Variabel, dan Indikator Penelitian

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Pemanfaatan Perpustakaan Digital SMK N 2 Yogyakarta sebagai sumber belajar	<i>Learnability</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perpustakaan digital mudah diakses 2. Tampilan website mudah dikenali 3. Menu pada website mudah digunakan
	<i>Efficiency</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempercepat menyelesaikan tugas sekolah 2. Mengakses perpustakaan digital bisa dimana saja dan kapan saja 3. Lebih hemat
	<i>Memorability</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempercepat menyelesaikan tugas sekolah 2. Mengakses perpustakaan digital bisa dimana saja dan kapan saja 3. Lebih hemat
	<i>Errors</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menu dalam perpustakaan digital mudah digunakan kembali setelah lama tidak menggunakannya 2. Isi dalam perpustakaan digital mudah dipahami 3. Tampilan dalam perpustakaan digital mudah diingat
	<i>Satisfaction</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sering terjadi kesalahan dalam menggunakan perpustakaan digital 2. Bisa mencari solusi sendiri ketika terjadi kesalahan dalam menggunakan perpustakaan digital 3. Ketika terjadi kesalahan lebih baik menanyakan pada pustakawan

Sumber: data primer bulan Maret tahun 2020

3.6 Instrumen Penelitian

Sugiyono (2016:148) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Karena metode yang digunakan adalah kuisioner atau angket, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen kuisioner atau angket. Sugiyono (2016:149) menyatakan bahwa untuk memudahkan penyusunan instrumen, maka perlu digunakan matrik pengemban instrumen atau kisi-kisi instrumen.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka penulis menyusun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir	Jumlah
Pemanfaatan Perpustakaan Digital SMK N 2 Yogyakarta sebagai sumber belajar	<i>Learnability</i>	1. Perpustakaan digital mudah diakses	1,2	2
		2. Tampilan website mudah dikenali	3,4	2
		3. Menu pada website mudah digunakan	5,6	2
	<i>Efficiency</i>	1. Mempercepat menyelesaikan tugas sekolah	7,8 9,10 11,12	6
		2. Mengakses perpustakaan digital bisa dimana saja dan kapan saja	13,14	2
		3. Lebih hemat	15,16 17	3
	<i>Memorability</i>	1. Menu dalam perpustakaan digital mudah digunakan kembali	18,19	2

		setelah lama tidak menggunakannya		
		2. Isi dalam perpustakaan digital mudah dipahami	20,21	2
		3. Tampilan dalam perpustakaan digital mudah di ingat	22,23	2
	<i>Errors</i>	1. Sering terjadi kesalahan dalam menggunakan perpustakaan digital	24,25	2
		2. Bisa mencari solusi sendiri ketika terjadi kesalahan dalam menggunakan perpustakaan digital	26,27	2
		3. Ketika terjadi kesalahan lebih baik menanyakan pada pustakawan	28, 29	2
	<i>Satisfaction</i>	1. Menjadi sumber belajar yang baik	30,31	2
		2. Mendapatkan dampak positif	32,33	2
		3. Membuat saya senang dan bersemangat untuk belajar	34,35	2
Total soal:				35

Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

3.7 Teknik pengumpulan Data

3.7.1 Observasi

Arikunto (2013:109) menyatakan bahwa observasi atau disebut dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat

indera. Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran dan tingkah laku yang utuh mengenai subjek yang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis observasi non partisipan. Sugiyono (2013:227) menyatakan bahwa observasi non partisipan yaitu peneliti tidak terlibat langsung secara aktif dalam objek yang diteliti dan secara terpisah kedudukan sebagai pengamat. Dengan menggunakan teknik ini peneliti datang langsung ke Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta untuk mengamati tingkah laku siswa dalam mencari sumber belajar dengan menggunakan perpustakaan digital, dan mengambil data-data yang dibutuhkan untuk penelitian seperti teori yang mendukung penelitian, jawaban responden yang sesuai dengan penelitian. Penambilan data menggunakan catatan seperti buku noyulensi dan fotokopian teori, dan alat dokumentasi (audio maupun gambar). Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan peneliliti memberikan angket kepada responden dan menghitung hasil yang diperoleh dari jawaban responden. Setelah mendapatkan nilai peneliti mengkonfirmasi keakuratan jawaban kepada responden. Jika sudah akurat antara pernyataandengan jawaban responden maka penelitian ini telah selesai.

3.7.2 Kuisisioner (Angket)

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data dimana partisipan atau responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah di isi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti (Sugiyono, 2016:192). Kuisisioner ini digunakan peneliti untuk mengetahui pemanfaatan perpustakaan digital SMK N 2 Yogyakarta sebagai sumber belajar siswa. Kuisisioner dalam penelitian ini disusun menggunakan satu variabel yaitu pemanfaatan perpustakaan digital sebagai sumber belajar siswa dengan sub variabel. Metode kuisisioner ini ditujukan kepada anggota populasi yang telah dijadikan sebagai sampel penelitian.

Dilihat dari cara menjawabnya, kuisisioner terdiri dari kuisisioner terbuka dan tertutup. Kuisisioner terbuka adalah kuisisioner memberikan kesempatan kepada responden untuk menjawab

dengan kalimatnya sendiri, sedangkan kuisioner tertutup adalah kuisioner yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih (Arikunto, 2002:152). Metode kuisioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner tertutup. Pada pelaksanaannya peneliti memberikan angket pernyataan didalam google form secara online menggunakan aplikasi *WhatsApp* kepada responden, kemudian dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala *likert* untuk mengukur setiap pendapat atau jawaban dari responden. Sugiyono (2016:136) menyatakan bahwa skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka untuk setiap jawaban atau pendapat dari responden akan diberi skor sesuai dengan tafsiran sebagai berikut:

Tabel 3.3
Skala *Likert*

Skala <i>Likert</i>	Keterangan	Skor
ST	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2016:136)

Adapun langkah-langkah penyebaran kuisionernya adalah sebagai berikut:

- Peneliti datang ke Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta
- Peneliti bekerja sama dengan Kepala Perpustakaan, staf dan pustakawan untuk menyebarkan angket kepada siswa.
- Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan kuisioner kepada Kepala Perpustakaan, pustakawan dan staf.
- Peneliti menjelaskan kepada responden secara umum mengenai maksud dan tujuan kuisioner melalui wa (*WhatsApp*).

- e. Setelah penjelasan dirasa cukup oleh peneliti, kemudian peneliti mengirim alamat *google form* dan siswa yang mendapat alamat *google form* mengisi kuisioner/angket yang tersedia.
- f. Peneliti menunggu jawaban dari responden melalui *google form*.
- g. Peneliti menghitung kuisioner dan hasilnya yang telah di
- h. isi oleh siswa untuk diteliti.
- i. Peneliti mendapatkan hasil dari penelitiannya.
- j. Peneliti menyusun hasil penelitian menjadi Skripsi.

3.7.3 Wawancara

Bungin (2013:136) menyatakan bahwa wawancara adalah sebuah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka (*face to face*) antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancara, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara.

Pada penelitian ini wawancara dilakukan untuk menambah dan memperjelas data yang dirasa masih kurang. Metode wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data, namun hanya pedoman secara garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2016:191). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan kepala perpustakaan dan/atau pustakawan dan pemustaka yang berada di SMK N 2 Yogyakarta. Apabila hasil wawancara tersebut memperoleh data yang diharapkan seperti informasi mengenai kondisi Perpustakaan Digital SMK N 2 Yogyakarta, pemanfaatannya sebagai sumber belajar siswa, klarifikasi hasil kuisioner yang telah dijawab oleh siswa, dan lain sebagainya, maka ditambahkan kedalam laporan hasil penelitian.

3.7.4 Dokumentasi

Ridwan (2013:105) menyatakan dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, atau data lain yang relevan dengan penelitian. Teknik dokumentasi ini dilakukan peneliti untuk melengkapi data yang dibutuhkan, diantaranya untuk memperoleh data mengenai berbagai teori yang dapat mendukung penelitian. Dalam hal ini peneliti akan mengamati secara langsung aktifitas yang berlangsung di perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta untuk mendapat informasi yang dibutuhkan untuk penelitian terutama dalam hal pemanfaatan sumber digital sebagai sumber belajar. Kemudian peneliti akan mencatat atau menyalin data-data yang berhubungan dengan penelitian ini.

3.8 Uji Validitas dan Reabilitas

3.8.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keaslian suatu instrumen (Arikunto, 2010:2110). Uji validitas dilakukan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuisioner. Satu kuisioner dikatakan valid jika pertanyaan atau pernyataan pada kuisioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisioner tersebut. Sugiyono (2013: 173) menyatakan bahwa instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Pada penelitian ini instrumen yang diuji validitasnya adalah instrumen pemanfaatan perpustakaan digital sebagai sumber belajar siswa. Pengujian validitas dilakukan dengan menghitung korelasi antara masing-masing pertanyaan kuisioner dengan skor total dengan

menggunakan teknik korelasi *Product Moment*. Dalam penelitian ini uji validitas menggunakan rumus *Product Moment* oleh Pearson dalam Arikunto (2013:213), sebagai berikut:



Keterangan:

R_{xy} = koefien korelasi antara skor butir dengan skor total

N = jumlah subjek uji coba

ΣX = jumlah skor butir (x)

ΣY = jumlah skor total (y)

Σxy = jumlah perkalian skor butir dengan skor total

Kriteria pengujian:

1. Apabila r_{xy} lebih besar dari r *prosuact moment* atau r kritik maka item atau butir tersebut valid.
2. Apabila r_{xy} lebih kecil dari r *prouact moment* auat r kritik maka item atau butir tersebut tidak valid.

Selanjutnya uji validitas dalam penelitian ini akan dilakukan dengan alat bantu *Ms. Office Excel* dan *software SPSS version 23 for windows* , validasi menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang diukur, sebagai alat untuk menguji instrumen penulis menyebarkan angket kepada 30 responden, instrumen tersebut dicobakan pada sampel darimana

populasi diambil (Sugiyono, 2016: 125). Diketahui nilai r tabel untuk N sebesar 30 dengan taraf signifikan 5% diketahui r tabelnya adalah 0,361 (Sugiyono, 2016:613).

Berdasarkan hasil penelitian dari uji validitas instrumen yang telah dilakukan pada peneliti tanggal 25 Mei 2020 terhadap 30 responden dengan 35 item pernyataan, maka hasil uji validitas instrumen penelitian evaluasi pemanfaatan perpustakaan digital sebagai sumber belajar bagi siswa di Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta menggunakan pendekatan *usability testing* adalah 30 pernyataan valid sedangkan 5 butir pernyataan tidak valid. Dikarenakan pernyataan yang tidak valid sudah dapat diwakilkan oleh pernyataan lain maka peneliti memutuskan untuk mengeliminasi 5 butir pernyataan yang tidak valid tersebut.

Berikut adalah tabel hasil uji validitas instrumen:

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Instrumen

No item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0.695	0.361	Valid
2	0.750	0.361	Valid
3	0.686	0.361	Valid
4	0.690	0.361	Valid
5	0.789	0.361	Valid
6	0.532	0.361	Valid
7	0.568	0.361	Valid
8	0.617	0.361	Valid
9	0.516	0.361	Valid
10	0.550	0.361	Valid
11	0.571	0.361	Valid
12	0.341	0.361	Tidak Valid
13	0.444	0.361	Valid
14	0.620	0.361	Valid
15	0.674	0.361	Valid
6	0.621	0.361	Valid
17	0.436	0.361	Valid
18	0.380	0.361	Valid
19	0.533	0.361	Valid
20	0.485	0.361	Valid
21	0.767	0.361	Valid
22	0.695	0.361	Valid

23	0.723	0.361	Valid
24	0.110	0.361	Tidak Valid
25	0.036	0.361	Tidak Valid
26	0.454	0.361	Valid
27	0.116	0.361	Tidak Valid
28	0.431	0.361	Valid
29	0.511	0.361	Valid
30	0.282	0.361	Tidak Valid
31	0.433	0.361	Valid
32	0.776	0.361	Valid
33	0.726	0.361	Valid
34	0.760	0.361	Valid
35	0.670	0.361	Valid

Sumber: Olah data pribadi, diolah melalui SPSS statistik 22 *for windows* pada tanggal 25 Mei 2020

3.8.2 Uji Reabilitas

Sugiyono (2013: 173) menyatakan bahwa instrumen yang reabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Chronbach* dalam Siregar (2013:58), yaitu sebagai berikut:



Keterangan :

R_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir

σ_t^2 = variansi total

Penggunaan rumus ini karena salah satu cara pengumpulan datang menggunakan kuisioner sehingga memiliki skor antara 0-1 maka rumus ini lebih efektif untuk mencari reliabilitas instrumen. Reliabel atau tidaknya suatu kuisioner dapat dilihat apabila hasil uji reliabilitas dari kuisioner tersebut menghasilkan r-halis yang lebih banyak dari jumlah r-tabel. Selanjutnya perhitungan uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS *version 22 for windows*. Dan untuk menginterpretasikan reliabilitas instrumen, digunakan kriteria dari Guliford (1956) dalam Priyatna (2008:16) sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kriteria Reliabilitas Instrumen

No	Koefisien Reliabilitas	Reliabilitas
1.	0,00-0,20	Reliabilitas kecil
2.	0,20-0,40	Reliabilitas rendah
3.	0,40-0,60	Reliabilitas sedang
4.	0,60-0,80	Reliabilitas tinggi
5.	0,80-1,00	Reliabilitas sangat tinggi

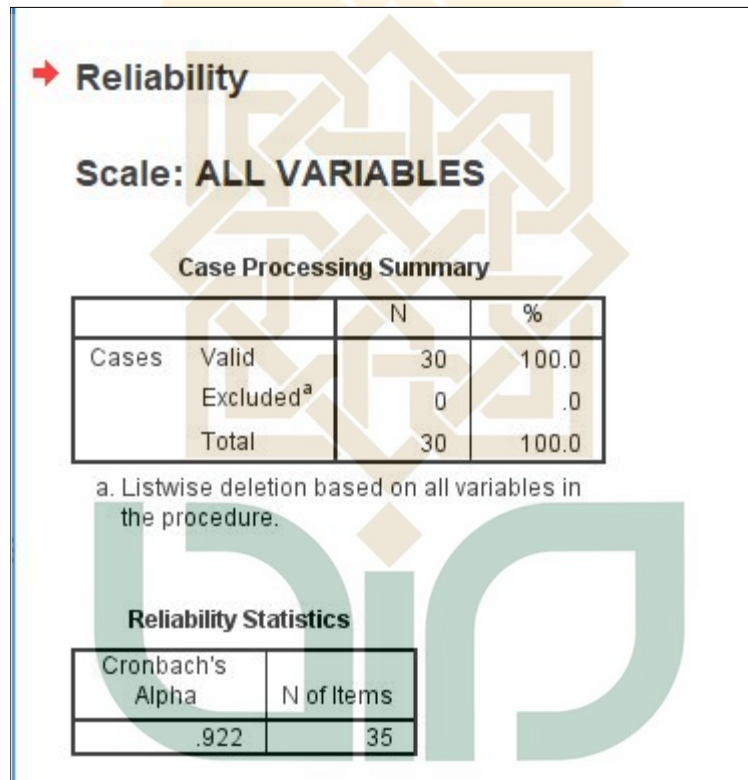
Sumber: Piyatna (2008:16)

Taraf validitas suatu tes dinyatakan dalam suatu koefisien validitas. Koefisien validitas suatu tes dinyatakan dalam suatu bilangan koefisien antara -1,00 sampai sengan 1,00 sesuai dengan tabel diatas. Item soal dapat dikatakan valid bila nilai koefisien $>0,2$ sedangkan bila nilai koefisien $<0,2$, maka item soal tersebut dikatakan tidak valid (Arikunto (2013:89).

Berdasarkan hasil uji reabilitas yang peneliti lakukan pada 28 Mei 2020, hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6

Hasil uji reabilitas instrumen “Evaluasi Pemanfaatan Perpustakaan Digital Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Di Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta Menggunakan Pendekatan *Usability Testing*”



→ Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.922	35

Sumber: olah data pribadi, diolah melalui SPSS versi 22 for windows pada tanggal 28 Mei 2020

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai Cronbach's Alpha = 0,934 > 0,20, sehingga dengan demikian kuisioner penelitian telah lulus uji reliabilitas atau reliabel.

3.9 Teknik Analisis Data

Sugiyono (2016:199) mengatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah:

1. Mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden.
2. Mentabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti.
3. Melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah

Pada penelitian ini metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung *mean* (rata-rata) dan *grand mean*. Setelah data dari kuisioner diperoleh, maka digunakan rumus *mean* untuk menghitung nilai rata-rata setiap butir pertanyaan. Sugiyono (2007:49) menyatakan bahwa *mean* merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rata-rata (*mean*) ini didapat dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok tersebut, kemudian dibagi dengan jumlah individu yang pada kelompok tersebut. Perhitungan *mean* tersebut ditentukan dengan cara mengkombinasikan sesuatu bobot/nilai tiap jawaban responden pada tiap butir pernyataan, hasil jawaban akan diberi nilai 1: sangat tidak baik, 2: tidak baik, 3: baik, dan 4 : Sangat Baik. Adapun rumus *mean* (Suwarno, 2006:140) adalah sebagai berikut :

$$Me = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

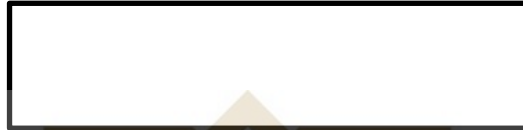


Me = *Mean* (rata-rata)

$\sum X$ = jumlah nilai

N = Jumlah Individu

Sedangkan rumus *grand mean* (\bar{X}), yaitu:



Dari perhitungan diatas telah didapat nilai interval menurut Simamora (2004:220) untuk setiap skor tanggapan bila rata-rata hitung yaitu:

Tabel 3.7
Nilai Interval

No	Skor	Kategori
1.	1,00-1,74	Sangat Tidak Baik
2.	1,75 ≤2,49	Tidak Baik
3.	2,50≤3,24	Baik
4.	3,25≤4,00	Sangat Baik

Sumber: Simamora (2004:220)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta

4.1.1 Letak Lokasi Penelitian

Perpustakaan "Princess Juliana School" SMK Negeri 2 Yogyakarta
Jl. Mangkubumi/AM. Sangaji 47 Telp. 0274-513490 Fax. 0274-512639
E-mail: library@smk2-yk.sch.id Website: lib.smk2-yk.sch.id Yogyakarta 55233

4.1.2 Sejarah Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta

Sejarah perpustakaan yang dimuat dalam web Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta dari alamat <http://www.smk2-yk.sch.id/index.php/sejarah/perpustakaan> adalah sebagai berikut: SMK N 2 Yogyakarta berdiri tahun 1919 sebagai gedung Princess Juliana School di masa Kolonial Belanda. Masa Kolonial berakhir, digunakan untuk sekolah teknik di masa penjajahan Jepang. Setelah Masa Kemerdekaan, sekolah ini disebut dengan STM dan baru mengeluarkan ijazah tahun 1951. Tahun 2007 berganti nama menjadi SMKN 2 Yogyakarta. Seiring dengan perjalanan sejarah sekolah, teriring pula perjalanan perpustakaan sekolah. Perpustakaan sekolah berdiri sejak sekolah ini digunakan, terbukti dengan adanya koleksi-koleksi dalam bahasa Belanda. Tahun 2011 bertepatan dengan berdirinya gedung megah perpustakaan berlantai 3 di atas tanah seluas 300 m², keluar pula Surat Keputusan Resmi Kepala Sekolah tentang Berdirinya Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta yang ditanda tangani oleh Drs. Paryoto, MT. Perpustakaan terus mengembangkan diri dengan berbasiskan otomasi/berbasis pada komputer. Dengan software IBRA, di tahun 2014 perpustakaan mulai mengaplikasikan sistem otomasi tersebut dalam kegiatan pengolahan bahan pustaka, absen kunjung, sirkulasi, dan *Online Public Access*

Catalog (OPAC). Tahun 2015, perpustakaan SMKN 2 Yogyakarta mengikuti lomba perpustakaan tingkat SMA/SMK/MA se Provinsi DIY dan mendapatkan Juara Harapan 1.

4.1.3 Koleksi Perpustakaan

Koleksi yang dimiliki perpustakaan SMKN 2 Yogyakarta, sangat beragam. Dimulai dari buku teks atau dalam hal ini adalah buku umum non-pelajaran yang terdiri dari fiksi dan non fiksi, koleksi referensi, CD/DVD, e-book, peta dan globe. Koleksi yang dapat dipinjam adalah koleksi buku teks, sedangkan koleksi referensi hanya boleh di baca di perpustakaan, atau dibawa ke kelas untuk pembelajaran.

Berikut adalah jumlah dari koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan:

Tabel 4.1
Jumlah Koleksi yang dimiliki Perpustakaan

No	Jenis Koleksi	Jumlah Judul	Jumlah Eksemplar
1	Non Fiksi	2856	6000
2	Fiksi	330	643
3	Referensi	391	845
4	CD/DVD	148	349

Sumber : Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta, 2020

Koleksi buku teks dibagi menjadi 2, yaitu koleksi umum dan koleksi jurusan. Untuk memudahkan penataan dan pencarian, koleksi tersebut diorganisir dengan menggunakan sistem klasifikasi perpustakaan Dewey yang secara ringkas terpampang sebagai berikut:

Tabel 4.2
Koleksi Umum dan Jurusan Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta

NO KLAS	KATEGORI	NO KLAS	KATEGORI
000-099	Karya umum	500-599	Ilmu Murni
100-199	Filsafat dan Psikologi	600-699	Imu Terapan
200-299	Agama	700-799	Seni dan Olahraga
300-399	Ilmu Sosial	800-899	Kesusastaan
400-499	Bahasa	900-999	Geografi dan Sejarah

Sumber : Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta,
2020

4.1.4 Tampilan *e-library* Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta

Tampilan *e-library* Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta dapat dilihat dengan cara mengetikkan alamat URL (*Uniform Resource Locator*) “lib.smk_yk.sch.id”, tetapi ketika peneliti melakukan penelitian terdapat beberapa kendala dalam membuka web ini. Pada bagian OPAC dan *e-book* sering tidak dapat muncul tampilannya walaupun sudah berkali-kali mencoba.

Tampilan *e-library* Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta memiliki tampilan seperti berikut:

Gambar 4.1
Tampilan *e-library* Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta



Sumber : Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta, 2020

Tampilan *e-library* memiliki pilihan navbar sebagai berikut:

1. Home

Pada tampilan navbar home berisi tentang *slide* gambar kegiatan di perpustakaan dengan tulisan tertentu, seperti “Buku jendela dunia”, penjabaran dari fungsi perpustakaan sekolah yaitu sebagai pusat sumber belajar, pusat rekreasi, pusat informasi, berisi tentang berita-berita mengenai SMK N 2 Yogyakarta, komentar beberapa pemustaka mengenai Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta, galeri foto kegiatan perpustakaan, video perpustakaan, jumlah anggota ada 2718, jumlah judul buku ada 7723, jumlah eksemplar buku ada 18602 dan jumlah *ebook* ada 1117, staf perpustakaan, even terbaru, dan lokasi perpustakaan.

2. Profile

Pada tampilan navbar profile berisi pilihan sejarah, visi&misi, struktur organisasi, staf, tata tertib

3. Fasilitas

Pada tampilan navbar fasilitas berisi pilihan ruang mini teater, ruang referensi, ruang *meeting*, ruang multimedia, ruang komputer, ruang baca, ruang server, ruang sirkulasi, ruang pengolahan, ruang koleksi, ruang loker, hotspot area, dan game *non-gadget*.

4. Koleksi

Pada tampilan navbar koleksi berisi pilihan buku teks (pelajaran), buku fiksi & *non-fiksi*, buku referensi, koleksi audio/video, koleksi langka, *e-book*, dan *PJS Corner*.

5. Jurnal online

Pada tampilan navbar jurnal online hanya berisi pilihan Jurnal PNRI.

6. E-book

Pada tampilan navbar *e-book* berisi pilihan biografi, buku guru, Emha Ainun Najib, fiksi, KPK literasi dan perpustakaan, naskah kuno, *non-fiksi*, normative dan produktif.

7. OPAC (*Online Public Acces Catalogue*)

Pada tampilan navbar OPAC berisi tampilan search buku yang akan dicari oleh siswa.

8. Usulan buku

Pada tampilan navbar usulan buku maka anggota dapat mengusulkan buku agar dikoleksi oleh perpustakaan. Dalam tampilan ini jika ingin mengusulkan buku baru harus mengisi nama, kelas, memilih salah satu jenis anggota yang terdiri dari: siswa/guru/karyawan/alumni/mitra usaha, judul buku, penulis, penerbit, tahun terbit, no ISBN, harga, catatan/ pesan lalu kirim.

4.2 Analisis dan Pembahasan

Bagaian ini peneliti akan menjabarkan hasil analisis penelitian berdasarkan kuisioner yang sudah disebar kepada 90 responden yaitu siswa kelas X Siswa-siswi SMK N 2 Yogyakarta tahun ajaran 2019/2020. Hasil dari penelitian tentang Evaluasi Pemanfaatan Perpustakaan Digital Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Di Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta Menggunakan Pendekatan *Usability Testing*.

4.2.1 Analisis Pernyataan Variabel Evaluasi Pemanfaatan Perpustakaan Digital Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Di Perpustakaan SMK N 2 Yogyakarta Menggunakan Pendekatan *Usability Testing*.

4.2.1.1 Analisis Pernyataan Sub Variabel *Learnbility*

Tabel 4.3
Hasil Jawaban Indikator Perpustakaan Digital Mudah Diakses

1	Pernyataan: Akses masuk kedalam perpustakaan digital mudah.				
	Kategori	Skor	Jumlah Responden	Jumlah Nilai	Mean (Me)
	SS	4	33	132	$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{302}{90}$ $Me = 3.356$
	S	3	56	168	
	TS	2	1	2	
	STS	1	0	0	
	Jumlah		90	302	
2	Pernyataan: Koleksi dalam perpustakaan digital mudah diakses.				
	SS	4	30	120	$Me = \frac{\sum x}{N}$
	S	3	56	168	

TS	2	4	8	$Me = \frac{296}{90}$ $Me = 3.289$
STS	1	0	0	
Jumlah	90		296	

Grand Mean (X) = $\frac{\text{Total rata-rata hitung}}{\text{Jumlah pernyataan}}$

$$= \frac{3.356+3.289}{2}$$

$$= \frac{6.645}{2}$$

$$= 3.323$$

Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa pernyataan dari indikator “Perpustakaan digital mudah diakses” yang meliputi nomor pernyataan 1 dan 2 yaitu pada pernyataan nomor satu yang berbunyi “Akses masuk kedalam perpustakaan digital mudah” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 33 jawaban, “Setuju” 56 jawaban, “Tidak Setuju” 2 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 0 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 302 dan *mean* sebesar 3.356. Apabila skor interval $3,25 \leq 4,00$ masuk dalam kategori sangat baik, maka pernyataan nomor satu dengan *mean* 3.356 termasuk dalam kategori kemampuan sangat baik.

Selanjutnya pada pernyataan nomor dua yang berbunyi “Koleksi dalam perpustakaan digital mudah diakses” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 30 jawaban, “Setuju” 56 jawaban, “Tidak Setuju” 4 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 0 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 296 dan *mean* sebesar 3.289. Apabila skor interval $3.25 \leq 4.00$ masuk dalam kategori sangat baik, maka pernyataan nomor dua dengan *mean* termasuk dalam kategori kemampuan sangat baik.

Tabel 4.4

Hasil Jawaban Indikator Tampilan Website Mudah Dikenali

3	Pernyataan: Warna-warna dalam tampilan perpustakaan digital tidak mengganggu pandangan.				
	Kategori	Skor	Jumlah Responden	Jumlah Nilai	Mean (Me)
	SS	4	35	140	$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{296}{90}$ $Me = 3.289$
	S	3	49	147	
	TS	2	4	8	
	STS	1	2	1	
	Jumlah		90	296	

4	Pernyataan : Tampilan website mudah dikenali sehingga mudah untuk mengakses sumber belajar.				
	SS	4	23	92	$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{287}{90}$ $Me = 3.222$
	S	3	64	192	
	TS	2	3	6	
	STS	1	0	0	
	Jumlah		90	290	

Grand Mean (X) = $\frac{\text{Total rata-rata hitung}}{\text{Jumlah pernyataan}}$

$$= \frac{3.289+3.222}{2}$$

$$= \frac{6.511}{2}$$

$$= 3.255$$

Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa pernyataan dari indikator “Tampilan website mudah dikenali” yang meliputi nomor pernyataan tiga dan empat yaitu pada pernyataan nomor tiga yang berbunyi “Warna-warna dalam tampilan perpustakaan digital tidak mengganggu pandangan” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 35 jawaban, “Setuju” 49 jawaban, “Tidak Setuju” 8 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 1 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 296 dan *mean* sebesar 3.289. Apabila skor interval $3.25 \leq 4.00$ masuk dalam kategori sangat baik, maka pernyataan nomor tiga dengan *mean* 3.289 termasuk dalam kategori kemampuan sangat baik.

Selanjutnya pada pernyataan nomor empat yang berbunyi “Tampilan website mudah dikenali sehingga mudah untuk mengakses sumber belajar” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 23 jawaban, “Setuju” 64 jawaban, “Tidak Setuju” 3 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 0 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 290 dan *mean* sebesar 3.222. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori baik, maka pernyataan nomor empat dengan *mean* termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Tabel 4.5
Hasil Jawaban Indikator Menu pada Website Mudah Digunakan

5	Pernyataan: Menu-menu pada perpustakaan mudah dikenali sehingga mempermudah mencari sumber belajar.				
	Kategori	Skor	Jumlah Responden	Jumlah Nilai	Mean (Me)
	SS	4	24	96	$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{293}{90}$ $Me = 3.256$
	S	3	65	195	
	TS	2	1	2	
	STS	1	0	0	
	Jumlah		90	293	
6	Pernyataan: Koleksi dalam perpustakaan digital sesuai dengan yang dicari.				
	SS	4	19	76	$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{285}{90}$ $Me = 3.167$
	S	3	64	192	
	TS	2	6	12	
	STS	1	1	1	
	Jumlah		90	285	
Grand Mean (X) = $\frac{\text{Total rata-rata hitung}}{\text{Jumlah pernyataan}}$ $= \frac{3.256 + 3.167}{2}$ $= \frac{6.423}{2}$ $= 3.212$					

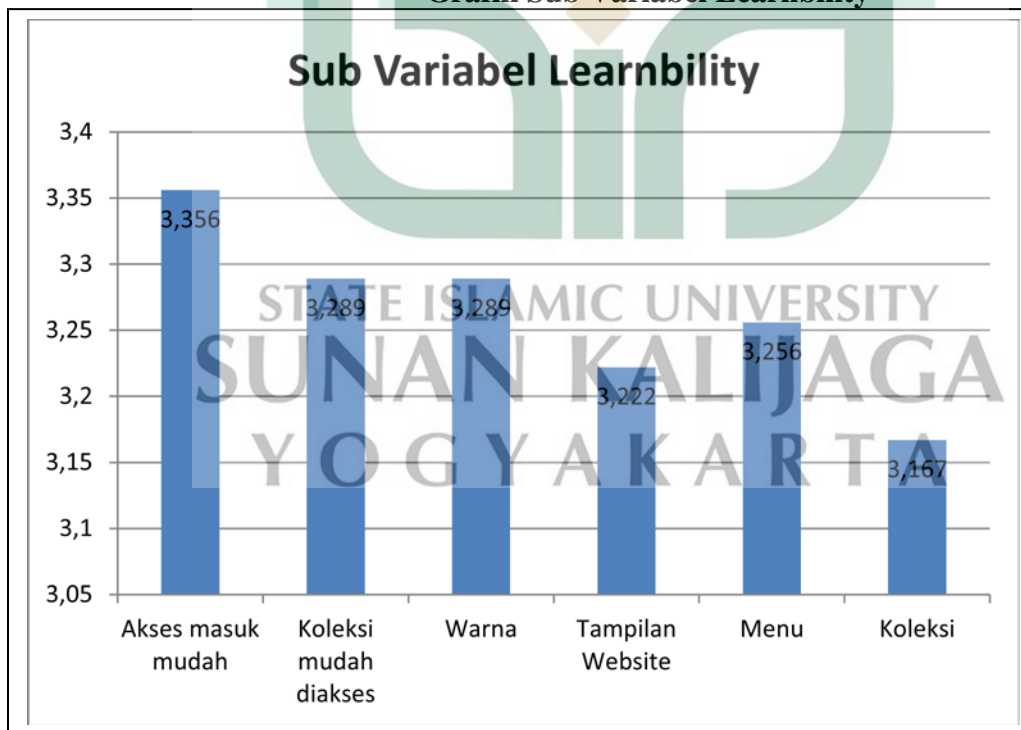
Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa pernyataan dari indikator “Menu pada website mudah digunakan” yang meliputi nomor pernyataan lima dan enam yaitu pada pernyataan nomor lima yang berbunyi “Menu-menu pada perpustakaan mudah dikenali sehingga

mempermudah mencari sumber belajar” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 24 jawaban, “Setuju” 65 jawaban, “Tidak Setuju” 1 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 0 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 293 dan *mean* sebesar 3.256. Apabila skor interval $3.25 \leq 4.00$ masuk dalam kategori sangat baik, maka pernyataan nomor lima dengan *mean* 3.256 termasuk dalam kategori kemampuan sangat baik.

Selanjutnya pada pernyataan nomor enam yang berbunyi “Koleksi dalam perpustakaan digital sesuai dengan yang dicari” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 19 jawaban, “Setuju” 64 jawaban, “Tidak Setuju” 6 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 1 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 285 dan *mean* sebesar 3.167. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori baik, maka pernyataan nomor enam dengan *mean* 3.167 termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Grafik 1
Grafik Sub Variabel Learnbility



Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Nilai total rata-rata dari subvariabel *Learnbility* adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Grand Mean (X)} &= \frac{\text{Total rata-rata hitung}}{\text{Jumlah pernyataan}} \\
 &= \frac{3.356+3.289+3.289+3.222+3.256+3.167}{6} \\
 &= \frac{19.568}{6} \\
 &= 3.261
 \end{aligned}$$

Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Berdasarkan perhitungan dari data tabel diatas dapat diketahui bahwa jawaban responden terhadap sub variabel *learnbility* diperoleh total rata-rata hitung 19.568. sehingga nilai *grand mean* dari sub variabel *learnbility* adalah 3,261 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemudahan pengguna dalam mempelajari website untuk sumber belajar ketika pertama kali menggunakan website adalah sangat baik.

Hasil dari wawancara menunjukkan bahwa ketika masuk kedalam perpustakaan digital masih terdapat kendala seperti *loading* yang lama. Hal tersebut mengkonfirmasi hasil analisis statistik yang menunjukkan bahwa sub variabel *learnbility* dalam kategori sangat baik.

4.2.1.2 Analisis Pernyataan Sub Variabel *Efficiency*

Tabel 4.6

Hasil Jawaban Indikator Mempercepat Menyelesaikan Tugas Sekolah

7	Pernyataan: Dengan perpustakaan digital menjadi lebih cepat dalam mengerjakan tugas sekolah.				
	Kategori	Skor	Jumlah Responden	Jumlah Nilai	Mean (Me)
	SS	4	20	80	$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{283}{90}$ $Me = 3.144$
	S	3	63	189	
	TS	2	7	14	
	STS	1	0	0	
	Jumlah		90	283	
8	Pernyataan: Keakuratan sumber belajar lebih terjamin jika menggunakan				

	perpustakaan digital .				$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{267}{90}$ $Me = 2.967$	
	SS	4	18	72		
	S	3	51	153		
	TS	2	21	42		
	STS	1	0	0		
	Jumlah		90	267		
9	Pernyataan: Lebih memilih menggunakan internet sebagai sumber belajar dari pada perpustakaan digital.					$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{261}{90}$ $Me = 2.9$
	SS	4	23	92		
	S	3	55	165		
	TS	2	12	24		
	STS	1	0	0		
	Jumlah		90	261		
10	Pernyataan: Lebih cepat menyelesaikan tugas dengan mencari sumber belajar di internet.					$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{300}{90}$ $Me = 3.333$
	SS	4	33	132		
	S	3	54	162		
	TS	2	3	6		
	STS	1	0	0		
	Jumlah		90	300		
11	Pernyataan: Menggunakan Perpustakaan lain untuk mendapatkan sumber belajar.					$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{234}{90}$ $Me = 2.6$
	SS	4	9	36		
	S	3	57	171		
	TS	2	23	26		
	STS	1	1	1		
	Jumlah		90	234		
Grand Mean (X) = $\frac{\text{Total rata-rata hitung}}{\text{jumlah pernyataan}}$						
$= \frac{3.144+2.967+2.9+3.333+2.6}{5}$						
$= \frac{14.944}{5}$						
$= 2.988$						

Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa pernyataan dari indikator “Mempercepat menyelesaikan tugas sekolah” yang meliputi nomor pernyataan tujuh, delapan, sembilan, sepuluh dan sebelas yaitu pada pernyataan nomor tujuh yang berbunyi “Dengan perpustakaan digital menjadi lebih cepat dalam mengerjakan tugas sekolah” dari 90 responden

mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 20 jawaban, “Setuju” 63 jawaban, “Tidak Setuju” 7 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 0 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 283 dan *mean* sebesar 3.144. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori baik, maka pernyataan nomor tujuh dengan *mean* 3.144 termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Selanjutnya pada pernyataan nomor delapan yang berbunyi “Keakuratan sumber belajar lebih terjamin jika menggunakan perpustakaan digital” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 18 jawaban, “Setuju” 51 jawaban, “Tidak Setuju” 21 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 0 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 267 dan *mean* sebesar 2.967. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori baik, maka pernyataan nomor delapan dengan *mean* 2.967 termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Kemudian pada pernyataan nomor sembilan yang berbunyi “Lebih memilih menggunakan internet sebagai sumber belajar dari pada perpustakaan digital” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 23 jawaban, “Setuju” 55 jawaban, “Tidak Setuju” 24 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 0 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 261 dan *mean* sebesar 2.9. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori baik, maka pernyataan nomor sembilan dengan *mean* 2.9 termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Pada pernyataan nomor sepuluh yang berbunyi “Lebih cepat menyelesaikan tugas dengan mencari sumber belajar di internet” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 33 jawaban, “Setuju” 54 jawaban, “Tidak Setuju” 3 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 0 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 333 dan *mean* sebesar 3.333. Apabila skor interval $3.25 \leq 4.00$ masuk dalam kategori sangat baik, maka pernyataan nomor sepuluh dengan *mean* 3.333 termasuk dalam kategori kemampuan sangat baik.

Pernyataan yang terakhir pada indikator ini nomor 11 yang berbunyi “Menggunakan Perpustakaan lain untuk mendapatkan sumber belajar” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 9 jawaban, “Setuju” 57 jawaban, “Tidak Setuju” 23 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 1 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 234 dan *mean* sebesar 2.6. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori baik, maka pernyataan nomor 11 dengan *mean* 2.6 termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Tabel 4.7
Hasil Jawaban Indikator Mengakses Perpustakaan Digital Bisa Dimana Saja dan Kapan Saja

12	Pernyataan: Dapat mengakses perpustakaan digital dimana saja sehingga mempermudah dalam memperoleh sumber belajar.				
	Kategori	Skor	Jumlah Responden	Jumlah Nilai	Mean (Me)
	SS	4	34	136	$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{303}{90}$ $Me = 3.367$
	S	3	55	165	
	TS	2	1	2	
	STS	1	0	0	
	Jumlah		90	303	
13	Pernyataan: Dapat mengakses perpustakaan digital kapan saja sehingga mempercepat memperoleh sumber belajar.				
	SS	4	32	128	$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{297}{90}$ $Me = 3.3$
	S	3	53	159	
	TS	2	5	10	
	STS	1	0	0	
	Jumlah		90	297	
	$\text{Grand Mean (X)} = \frac{\text{Total rata-rata hitung}}{\text{Jumlah pernyataan}}$ $= \frac{3.367 + 3.3}{2}$ $= \frac{6.667}{2}$ $= 3.334$				

Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa pernyataan dari indikator “Mengakses perpustakaan digital bisa dimana saja dan kapan saja” yang meliputi nomor pernyataan 12 dan 13

yaitu pada pernyataan nomor 12 yang berbunyi “Dapat mengakses perpustakaan digital dimana saja sehingga mempermudah dalam memperoleh sumber belajar ” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 34 jawaban, “Setuju” 55 jawaban, “Tidak Setuju” 1 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 0 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 303 dan *mean* sebesar 3.367. Apabila skor interval $3.25 \leq 4.00$ masuk dalam kategori sangat baik, maka pernyataan nomor 12 dengan *mean* 3.367 termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Selanjutnya pada pernyataan nomor 13 yang berbunyi “Dapat mengakses perpustakaan digital kapan saja sehingga mempercepat memperoleh sumber belajar” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 32 jawaban, “Setuju” 53 jawaban, “Tidak Setuju” 5 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 0 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 297 dan *mean* sebesar 3.3. Apabila skor interval $3.25 \leq 4.00$ masuk dalam kategori sangat baik, maka pernyataan nomor 13 dengan *mean* termasuk dalam kategori kemampuan sangat baik.

Tabel 4.8
Hasil Jawaban Indikator Lebih hemat

14	Pernyataan: Dengan adanya perpustakaan digital sumber belajar didapatkan secara gratis.				
	Kategori	Skor	Jumlah Responden	Jumlah Nilai	Mean (Me)
	SS	4	32	128	$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{288}{90}$ $Me = 3.2$
	S	3	53	159	
	TS	2	3	6	
	STS	1	1	1	
	Jumlah		90	288	
15	Pernyataan: Sumber belajar dari perpustakaan digital dapat diakses tanpa adanya batasan.				
	SS	4	31	124	$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{294}{90}$ $Me = 3.267$
	S	3	52	156	
	TS	2	7	14	
	STS	1	0	0	
	Jumlah		90	294	
16	Pernyataan: Dengan internet mencari sumber belajar lebih hemat.				
	SS	4	26	104	$Me = \frac{\sum x}{N}$
	S	3	50	150	

	TS	2	13	26	$Me = \frac{281}{90}$ Me = 3.122
	STS	1	1	1	
	Jumlah		90	281	
Grand Mean (X) = $\frac{\text{Total rata-rata hitung}}{\text{Jumlah pernyataan}}$					
$= \frac{3.2+3.67+3.122}{3}$					
$= \frac{9.992}{3}$					
$= 3.331$					

Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

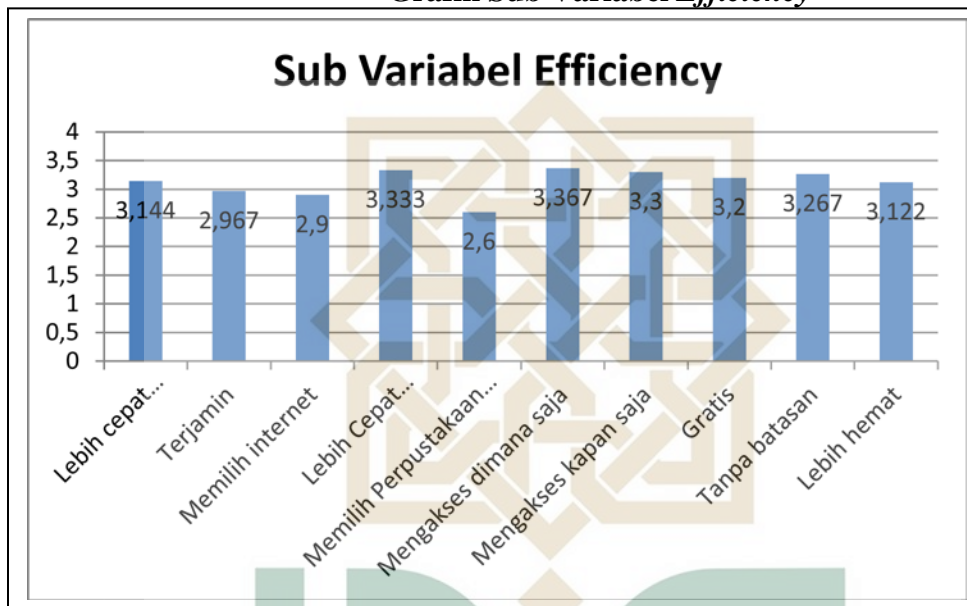
Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa pernyataan dari indikator “Lebih hemat” yang meliputi nomor pernyataan 14, 15 dan 16 yaitu pada pernyataan nomor 14 yang berbunyi “Dengan adanya perpustakaan digital sumber belajar didapatkan secara gratis” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 32 jawaban, “Setuju” 53 jawaban, “Tidak Setuju” 3 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 1 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 288 dan *mean* sebesar 3.2. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori baik, maka pernyataan nomor 14 dengan *mean* 3.2 termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Selanjutnya pada pernyataan nomor 15 yang berbunyi “Sumber belajar dari perpustakaan digital dapat diakses tanpa adanya batasan ” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 31 jawaban, “Setuju” 52 jawaban, “Tidak Setuju” 7 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 0 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 294 dan *mean* sebesar 3.267. Apabila skor interval $3.25 \leq 4.00$ masuk dalam kategori sangat baik, maka pernyataan nomor 15 dengan *mean* 3.267 termasuk dalam kategori kemampuan sangat baik.

Selanjutnya pada pernyataan nomor 16 yang berbunyi “Dengan internet mencari sumber belajar lebih hemat” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 26 jawaban, “Setuju” 50 jawaban, “Tidak Setuju” 13 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 1 jawaban. Sehingga

didapatkan jumlah skor sebanyak 281 dan *mean* sebesar 3.122. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori baik, maka pernyataan nomor 16 dengan *mean* 3.122 termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Grafik 2
Grafik Sub Variabel *Efficiency*



Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Nilai total rata-rata dari subvariabel *Efficiency* adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Grand Mean (X)} &= \frac{\text{Total rata-rata hitung}}{\text{Jumlah pernyataan}} \\
 &= \frac{3.144+2.967+2.9+3.333+2.6+3.367+3.3+3.2+3.267+3.122}{10} \\
 &= \frac{31.2}{10} \\
 &= 3.12
 \end{aligned}$$

Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Berdasarkan perhitungan dari data tabel diatas dapat diketahui bahwa jawaban responden terhadap sub variabel *efficiency* diperoleh total rata-rata hitung 31.12, sehingga nilai *grand mean* dari sub variabel *efficiency* adalah 3,12 yang termasuk dalam kategori baik. Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat kecepatan pengguna dalam menyelesaikan tugas sekolah setelah mempelajari website adalah baik.

Hasil dari wawancara menunjukkan masih ada beberapa responden yang lebih memilih sumber belajar lain seperti internet. Hal tersebut mengkonfirmasi hasil analisis statistik yang menunjukkan bahwa sub variabel *efficiency* dalam kategori baik.

4.2.1.3 Analisis Pernyataan Sub Variabel *Memoriability*

Tabel 4.9

Hasil Jawaban Indikator Menu Dalam Perpustakaan Digital Mudah Digunakan Kembali Setelah Lama Tidak Menggunakannya

17	Pernyataan: Menu dalam perpustakaan digital sangat mudah dikenali.				
	Kategori	Skor	Jumlah Responden	Jumlah Nilai	Mean (Me)
	SS	4	15	60	$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{280}{90}$ $Me = 3.111$
	S	3	70	210	
	TS	2	5	10	
	STS	1	0	0	
	Jumlah		90	280	
18	Pernyataan: Menu dalam perpustakaan digital mudah digunakan kembali setelah saya lama tidak menggunakannya.				
	SS	4	17	68	$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{278}{90}$ $Me = 3.089$
	S	3	68	204	
	TS	2	5	10	
	STS	1	0	0	
	Jumlah		90	278	
	$\text{Grand Mean (X)} = \frac{\text{Total rata-rata hitung}}{\text{Jumlah pernyataan}}$ $= \frac{3.111+3.089}{2}$				

$$= \frac{6.2}{2}$$

$$= 3.1$$

Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa pernyataan dari indikator “Menu dalam perpustakaan digital mudah digunakan kembali setelah lama tidak menggunakannya” yang meliputi nomor pernyataan 17 dan 18 yaitu pada pernyataan nomor 17 yang berbunyi “Menu dalam perpustakaan digital sangat mudah dikenali” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 15 jawaban, “Setuju” 70 jawaban, “Tidak Setuju” 5 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 0 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 280 dan *mean* sebesar 3.111. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori baik, maka pernyataan nomor 17 dengan *mean* termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Selanjutnya pada pernyataan nomor 18 yang berbunyi “Menu dalam perpustakaan digital mudah digunakan kembali setelah saya lama tidak menggunakannya” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 17 jawaban, “Setuju” 68 jawaban, “Tidak Setuju” 5 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 0 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 278 dan *mean* sebesar 3.089. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori baik, maka pernyataan nomor 18 dengan *mean* 3.089 termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Tabel 4.10

Hasil Jawaban Indikator Isi Dalam Perpustakaan Digital Mudah Dipahami

19	Pernyataan: Penggunaan bahasa dalam perpustakaan digital mudah dipahami.				
	Kategori	Skor	Jumlah Responden	Jumlah Nilai	Mean (Me)
	SS	4	15	60	$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{279}{90}$ $Me = 3.1$
	S	3	71	213	
	TS	2	3	6	
	STS	1	0	0	
	Jumlah		90	279	

20

Pernyataan: Fitur yang digunakan dalam perpustakaan mudah digunakan.				
SS	4	15	60	$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{281}{90}$ $Me = 3.122$
S	3	71	213	
TS	2	4	8	
STS	1	0	0	
Jumlah		90	281	

Grand Mean (X) = $\frac{\text{Total rata-rata hitung}}{\text{jumlah pernyataan}}$

$$= \frac{3.1+3.122}{2}$$

$$= \frac{6.222}{2}$$

$$= 3.111$$

Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa pernyataan dari indikator “Isi dalam perpustakaan digital mudah dipahami” yang meliputi nomor pernyataan 19 dan 20 yaitu pada pernyataan nomor 19 yang berbunyi “Penggunaan bahasa dalam perpustakaan digital mudah dipahami” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 15 jawaban, “Setuju” 71 jawaban, “Tidak Setuju” 3 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 0 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 279 dan *mean* sebesar 3.1. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori baik, maka pernyataan nomor 19 dengan *mean* 3.1 termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Selanjutnya pada pernyataan nomor 20 yang berbunyi “Fitur yang digunakan dalam perpustakaan mudah digunakan” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 15 jawaban, “Setuju” 71 jawaban, “Tidak Setuju” 4 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 0 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 281 dan *mean* sebesar 3.122. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori baik, maka pernyataan nomor 20 dengan *mean* 3.122 termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Tabel 4.11
Hasil Jawaban Indikator Tampilan Dalam Perpustakaan Digital Mudah di ingat

21	Pernyataan: Tampilan dalam perpustakaan digital mudah di ingat.				
	Kategori	Skor	Jumlah Responden	Jumlah Nilai	Mean (me)
	SS	4	16	64	$Me = \frac{\Sigma x}{N}$ $Me = \frac{278}{90}$ Me =3.089
	S	3	66	198	
	TS	2	8	16	
	STS	1	0	0	
	Jumlah		90	278	
22	Pernyataan: Tampilan dalam perpustakaan digital tidak merusak pandangan.				
	SS	4	19	76	$Me = \frac{\Sigma x}{N}$ $Me = \frac{283}{90}$ Me = 3.144
	S	3	66	198	
	TS	2	4	8	
	STS	1	1	1	
	Jumlah		90	283	
Grand Mean (X) = $\frac{\text{Total rata-rata hitung}}{\text{Jumlah pernyataan}}$					
$= \frac{3.089+3.144}{2}$					
$= \frac{6.233}{2}$					
$= 3.117$					

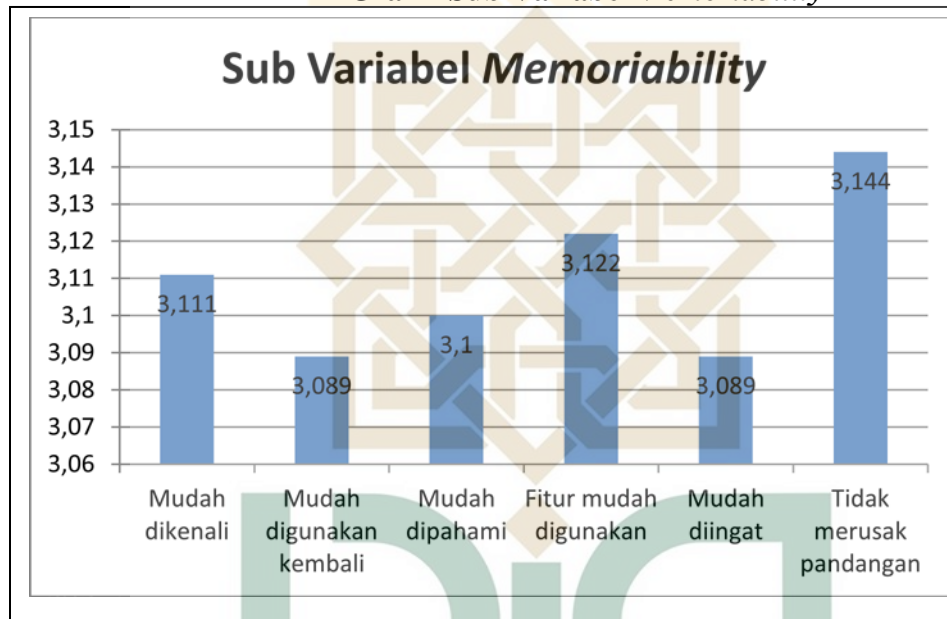
Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa pernyataan dari indikator “Tampilan dalam perpustakaan digital mudah di ingat” yang meliputi nomor pernyataan 21 dan 22 yaitu pada pernyataan nomor 21 yang berbunyi “Tampilan dalam perpustakaan digital mudah di ingat” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 19 jawaban, “Setuju” 66 jawaban, “Tidak Setuju” 4 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 1 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 278 dan *mean* sebesar 3.089. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori baik, maka pernyataan nomor 21 dengan *mean* 3.089 termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Selanjutnya pada pernyataan nomor 22 yang berbunyi “Tampilan dalam perpustakaan digital tidak merusak pandangan” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 19

jawaban, “Setuju” 66 jawaban, “Tidak Setuju” 4 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 1 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 283 dan *mean* sebesar 3.144. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori baik, maka pernyataan nomor 22 dengan *mean* 3.144 termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Grafik 3
Grafik Sub Variabel *Memoriability*



Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Nilai total rata-rata dari subvariabel *memoriability* adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Grand Mean (X)} &= \frac{\text{Total rata-rata hitung}}{\text{Jumlah pernyataan}} \\
 &= \frac{3.111+3.089+3.1+3.122+3.089+3.144}{6} \\
 &= \frac{18.655}{6} \\
 &= 3.109
 \end{aligned}$$

Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Berdasarkan perhitungan dari data tabel diatas dapat diketahui bahwa jawaban responden terhadap sub variabel *memotiability* diperoleh total rata-rata hitung 18.655, sehingga nilai *grand mean* dari sub variabel *memotiability* adalah 3.109 yang termasuk dalam kategori baik. Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan website dengan baik, setelah lama tidak menggunakan adalah baik.

Hasil dari wawancara masih ada beberapa responden yang kurang mengenali menu-menu dalam perpustakaan digital dikarenakan jarang memakai perpustakaan digital untuk mencari sumber belajar. Hal tersebut mengkonfirmasi hasil analisis statistik yang menunjukkan bahwa sub variabel *memorability* dalam kategori baik.

4.2.1.4 Analisis Pernyataan Sub Variabel *Errors*

Tabel 4.12

Hasil Jawaban Indikator Bisa Mencari Solusi Sendiri Ketika Terjadi Kesalahan Dalam Menggunakan Perpustakaan Digital

23	Pernyataan: Saya tidak pernah menemukan kesalahan dalam pengoperasian perpustakaan digital.				
	Kategori	Skor	Jumlah Responden	Jumlah Nilai	Mean (Me)
	SS	4	3	12	$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{231}{90}$ $Me = 2.567$
	S	3	46	138	
	TS	2	40	80	
	STS	1	1	1	
	Jumlah		90	231	
Grand Mean (X) = $\frac{\text{Total rata-rata hitung}}{\text{jumlah pernyataan}}$ = $\frac{2.567}{1}$ = 2.567					

Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa pernyataan dari indikator “Bisa mencari solusi sendiri ketika terjadi kesalahan dalam menggunakan perpustakaan digital” yang meliputi pernyataan nomor 23 yaitu pada pernyataan nomor 23 yang berbunyi “Saya tidak pernah menemukan kesalahan dalam pengoperasian perpustakaan digital” dari 90 responden

mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 3 jawaban, “Setuju” 46 jawaban, “Tidak Setuju” 40 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 1 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 231 dan *mean* sebesar 2.567. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori baik, maka pernyataan nomor 23 dengan *mean* 2.567 termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Tabel 4.13
Hasil Jawaban Indikator Ketika Terjadi Kesalahan Lebih Baik Menanyakan Pada Pustakawan

24	Pernyataan: Ketika terjadi kesalahan dalam menggunakan perpustakaan digital saya lebih baik menanyakan solusiya kepada pustakawan.				
	Kategori	Skor	Jumlah Responden	Jumlah Nilai	Mean (Me)
	SS	4	16	64	$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{274}{90}$ $Me = 3.044.$
	S	3	62	186	
	TS	2	12	24	
	STS	1	0	0	
	Jumlah		90	274	
25	Pernyataan: Saya puas dengan perpustakaan digital karena menjadi sumber belajar yang baik.				
	SS	4	6	24	$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{290}{90}$ $Me = 2.7$
	S	3	52	156	
	TS	2	31	62	
	STS	1	1	1	
	Jumlah		90	243	
Grand Mean (X) = $\frac{\text{Total rata-rata hitung}}{\text{jumlah pernyataan}}$ $= \frac{3.044 + 2.7}{2}$ $= \frac{5.744}{2}$ $= 2.872$					

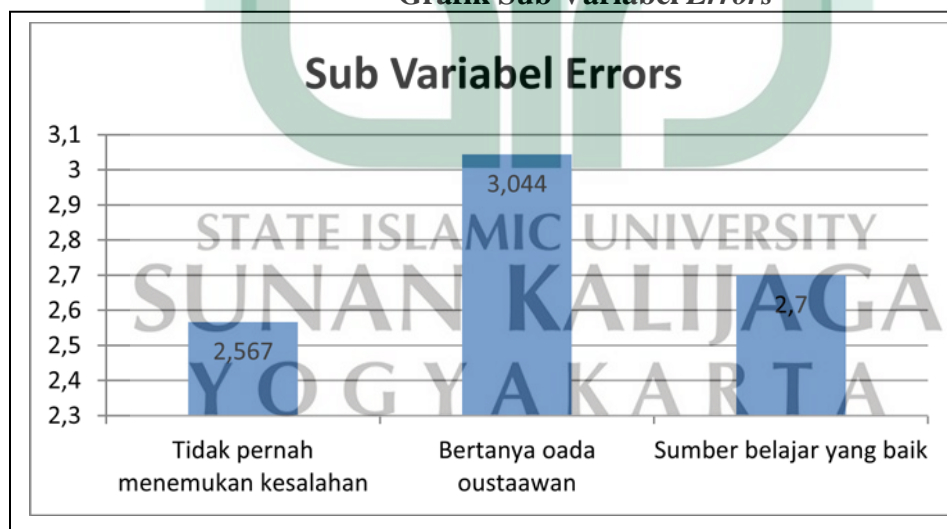
Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa pernyataan dari indikator “Ketika terjadi kesalahan lebih baik menanyakan pada pustakawan” yang meliputi nomor pernyataan 24

dan 25 yaitu pada pernyataan nomor 24 yang berbunyi “Ketika terjadi kesalahan dalam menggunakan perpustakaan digital saya lebih baik menanyakan solusiya kepada pustakawan” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 16 jawaban, “Setuju” 62 jawaban, “Tidak Setuju” 12 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 0 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 274 dan *mean* sebesar 3.044. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori baik, maka pernyataan nomor 24 dengan *mean* 3.044 termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Selanjutnya pada pernyataan nomor 25 yang berbunyi “Saya puas dengan perpustakaan digital karena menjadi sumber belajar yang baik” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 6 jawaban, “Setuju” 156 jawaban, “Tidak Setuju” 62 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 1 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 290 dan *mean* sebesar 2.7. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori baik, maka pernyataan nomor 25 dengan *mean* 2.7 termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Grafik 4
Grafik Sub Variabel Errors



Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Nilai total rata-rata dari subvariabel *errors* adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Grand Mean (X)} &= \frac{\text{Total rata-rata hitung}}{\text{Jumlah pernyataan}} \\
 &= \frac{2.567+3.044+2.7}{3} \\
 &= \frac{8.311}{3} \\
 &= 2.770
 \end{aligned}$$

Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Berdasarkan perhitungan dari data tabel dapat diketahui bahwa jawaban responden terhadap sub variabel *errors* diperoleh total rata-rata hitung 8.311, sehingga nilai *grand mean* dari sub variabel *errors* adalah 2.770 yang termasuk dalam kategori baik. Data tersebut menunjukkan bahwa berapa jumlah kesalahan yang dibuat oleh pengguna, dan bagaimana cara pengguna memperbaiki kesalahan dengan mudah adalah baik.

Hasil dari wawancara masih ada beberapa responden yang lebih memilih bertanya kepada teman apabila mengalami kesalahan pada saat mengakses perpustakaan digital karena merasa nyaman. Hal tersebut mengkonfirmasi hasil analisis statistik yang menunjukkan bahwa sub variabel *errors* dalam kategori baik.

4.2.1.5 Analisis Pernyataan Sub Variabel *Satisfaction*

Tabel 4.14
Hasil Jawaban Indikator Menjadi Sumber Belajar Yang Baik

26	Pernyataan: Dengan adanya perpustakaan digital membuat saya memenuhi kebutuhan sumber belajar saya.			
	Kategori	Skor	Jumlah Responden	Jumlah Nilai
	SS	4	21	84
	S	3	66	198
	TS	2	2	4
	STS	1	1	1
Jumlah			90	287
Grand Mean (X) = $\frac{\text{Total rata-rata hitung}}{\text{jumlah pernyataan}}$				

$$= \frac{3.189}{1}$$

$$= 3.189$$

Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa pernyataan dari indikator “Menjadi sumber belajar yang baik” yang meliputi pernyataan nomor 26 yang berbunyi “Dengan adanya perpustakaan digital membuat saya memenuhi kebutuhan sumber belajar saya” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 21 jawaban, “Setuju” 66 jawaban, “Tidak Setuju” 2 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 1 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 287 dan *mean* sebesar 3.189. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori baik, maka pernyataan nomor 26 dengan *mean* termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Tabel 4.15
Hasil Jawaban Indikator Mendapatkan Dampak Positif

27	Pernyataan: Dengan perpustakaan digital saya menjadi lebih bersemangat belajar				
	Kategori	Skor	Jumlah Responden	Jumlah Nilai	Mean (Me)
	SS	4	10	40	$Me = \frac{\sum x}{N}$
	S	3	68	204	
	TS	2	11	22	
	STS	1	1	1	$Me = \frac{267}{90}$
	Jumlah		90	267	Me = 2.967
28	Pernyataan: Dengan adanya perpustakaan digital membuat saya memenuhi kebutuhan sumber belajar saya.				
	SS	4	14	56	$Me = \frac{\sum x}{N}$
	S	3	67	201	
	TS	2	8	16	
	STS	1	1	1	$Me = \frac{274}{90}$
	Jumlah		90	274	Me = 3.044
Grand Mean (X) = $\frac{\text{Total rata-rata hitung}}{\text{Jumlah pernyataan}}$ = $\frac{2.967+3.044}{2}$ = $\frac{6.011}{2}$ = 3.006					

Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa pernyataan dari indikator “Menjadi sumber belajar yang baik” yang meliputi pernyataan nomor 27 dan 28 yaitu pada pernyataan nomor 27 yang berbunyi “Dengan perpustakaan digital saya menjadi lebih bersemangat belajar” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 10 jawaban, “Setuju” 68 jawaban, “Tidak Setuju” 11 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 1 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 267 dan *mean* sebesar 2.967. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori baik, maka pernyataan nomor 27 dengan *mean* 2.967 termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Selanjutnya pada pernyataan nomor 28 yang berbunyi “Dengan adanya perpustakaan digital membuat saya memenuhi kebutuhan sumber belajar saya” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 14 jawaban, “Setuju” 67 jawaban, “Tidak Setuju” 8 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 1 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 274 dan *mean* sebesar 3.044. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori, maka pernyataan nomor 28 dengan *mean* 3.044 termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Tabel 4.16

Hasil Jawaban Indikator Membuat Saya Senang Dan Bersemangat Untuk Belajar

29	Pernyataan: Perpustakaan digital membuat saya senang karena mudah dalam mengaksesnya.				
	Kategori	Skor	Jumlah Responden	Jumlah Nilai	Mean (Me)
	SS	4	18	72	$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{282}{90}$ $Me = 3.133$
	S	3	66	198	
	TS	2	6	12	
	STS	1	0	0	
	Jumlah		90	282	

30	Pernyataan: Perpustakaan digital membuat saya semangat belajar karena untuk mendapatkan sumber belajar mudah, murah, bisa kapansaja dan dimana saja.				
	SS	4	23	92	$Me = \frac{\sum x}{N}$ $Me = \frac{312}{90}$ $Me = 3.647$
	S	3	69	207	
	TS	2	6	12	
	STS	1	1	1	
	Jumlah		90	312	

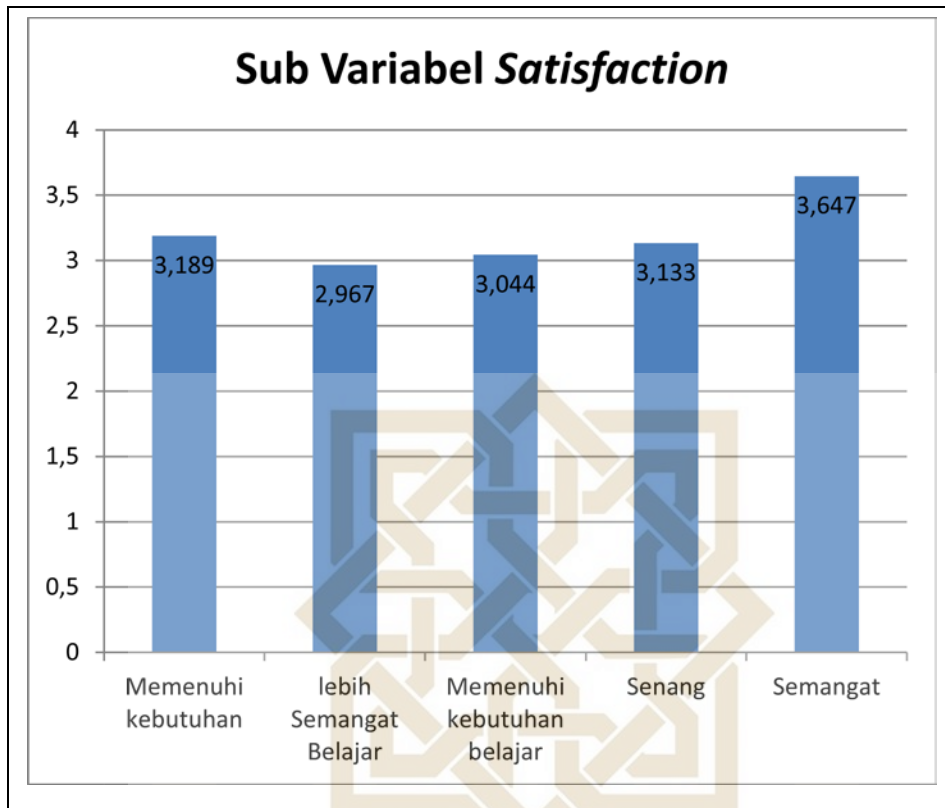
$$\begin{aligned}
 \text{Grand Mean (X)} &= \frac{\text{Total rata-rata hitung}}{\text{Jumlah pernyataan}} \\
 &= \frac{3.133+3.647}{2} \\
 &= \frac{6.78}{2} \\
 &= 3.39
 \end{aligned}$$

Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa pernyataan dari indikator “Membuat saya senang dan bersemangat untuk belajar” yang meliputi pernyataan nomor 29 dan 30 yaitu pada pernyataan nomor 29 yang berbunyi “Perpustakaan digital membuat saya senang karena mudah dalam mengaksesnya ” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 18 awaban, “Setuju” 66 jawaban, “Tidak Setuju” 6 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 0 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 282 dan *mean* sebesar 3.133. Apabila skor interval $2.50 \leq 3.24$ masuk dalam kategori baik, maka pernyataan nomor 29 dengan *mean* 3.133 termasuk dalam kategori kemampuan baik.

Selanjutnya pada pernyataan terakhir dalam penelitian ini yaitu nomor 30 yang berbunyi “Perpustakaan digital membuat saya semangat belajar karena untum mendapatkan sumber belajar mudah, murah, bisa kapan saja dan dimana saja” dari 90 responden mendapatkan jawaban “Sangat Setuju” 23 jawaban, “Setuju” 69 jawaban, “Tidak Setuju” 6 jawaban, “Sangat Tidak Setuju” 1 jawaban. Sehingga didapatkan jumlah skor sebanyak 312 dan *mean* sebesar 3.647. Apabila skor interval $3.25 \leq 4.00$ masuk dalam kategori sangat baik, maka pernyataan nomor 30 dengan *mean* 3.647 termasuk dalam kategori kemampuan sangat baik.

Grafik 5
Grafik Sub Variabel Satisfaction



Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Nilai total rata-rata dari subvariabel *errors* adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Grand Mean (X)} &= \frac{\text{Total rata-rata hitung}}{\text{Jumlah pernyataan}} \\
 &= \frac{3.189+2.967+3.044+3.133+3.647}{5} \\
 &= \frac{15.98}{5} \\
 &= 3.196
 \end{aligned}$$

Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

Berdasarkan perhitungan dari data tabel dapat diketahui bahwa jawaban responden terhadap sub variabel *satisfaction* diperoleh total rata-rata hitung 15.98, sehingga nilai *grand mean* dari sub variabel *satisfaction* adalah 3.196 yang termasuk dalam kategori baik. Data

tersebut menunjukkan bahwa tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan website adalah baik.

Hasil dari wawancara lanjutan mengenai jawaban dari responden pada sub variabel *satisfaction* yang diberikan oleh responden benar adanya atas jawaban sediri. Pada saat observasi dan dokumentasi responden memiliki semangat dalam menggunakan perpustakaan digital sebagai sumber belajar.

4.2.2 Nilai *Mean* (Me), *Grand Mean*, Dari Sub Variabel, Variabel Indikator Yang Menghasilkan Sebuah Kategori

Tabel 4.17
Nilai *Mean* (Me), *Grand Mean*, Dari Sub Variabel, Variabel Indikator Yang Menghasilkan Sebuah Kategori

Sub Variabel	Variabel	Indikator	Mean (Me)	Kategori	Grand Mean (X)
<i>Learnability</i>	Perpustakaan digital mudah diakses	Akses masuk kedalam perpustakaan digital mudah	3.356	Sangat baik	3.323
		Koleksi dalam perpustakaan digital mudah diakses	3.289	Sangat baik	
	Tampilan website mudah dikenali	Warna-warna dalam tampilan perpustakaan digital tidak mengganggu pandangan	3.289	Sangat baik	3.255
		Tampilan website mudah dikenali sehingga mudah untuk mengakses sumber belajar	3.222	Baik	

	Menu pada website mudah digunakan	Menu-menu pada perpustakaan mudah dikenali sehingga mempermudah mencari sumber belajar	3.256	Sangat baik	3.212
		Koleksi dalam perpustakaan digital sesuai dengan yang dicari	3.167	Baik	
<i>Efficiency</i>	Mempercepat menyelesaikan tugas sekolah	Dengan perpustakaan digital menjadi lebih cepat dalam mengerjakan tugas sekolah	3.144	Baik	2.988
		Keakuratan sumber belajar lebih terjamin jika menggunakan perpustakaan digital	2.967	Baik	
		Lebih memilih menggunakan internet sebagai sumber belajar dari pada perpustakaan digital	2.9	Baik	
		Lebih cepat menyelesaikan tugas dengan mencari sumber belajar di internet	3.333	Sangat baik	
		Menggunakan Perpustakaan lain untuk	2.6	Baik	

		mendapatkan sumber belajar			
	Mengakses perpustakaan digital bisa dimana saja dan kapan saja	Dapat mengakses perpustakaan digital dimana saja sehingga mempermudah dalam memperoleh sumber belajar	3.367	Sangat baik	3.334
		Dapat mengakses perpustakaan digital kapan saja sehingga mempercepat memperoleh sumber belajar	3.3	Sangat baik	
<i>Satisfaction</i>	Lebih hemat	Dengan adanya perpustakaan digital sumber belajar didapatkan secara gratis	3.2	Baik	3.331
		Sumber belajar dari perpustakaan digital dapat diakses tanpa adanya batasan	3.267	Sangat baik	
		Dengan internet mencari sumber belajar lebih hemat	3.122	Baik	
<i>Memoriability</i>	Menu dalam perpustakaan digital mudah digunakan kembali setelah lama tidak menggunakannya	Menu dalam perpustakaan digital sangat mudah dikenali	3.111	Baik	3.1
		Menu dalam perpustakaan	3.089	Baik	

		digital mudah digunakan kembali setelah saya lama tidak menggunakannya			
	Isi dalam perpustakaan digital mudah dipahami	Penggunaan bahasa dalam perpustakaan digital mudah dipahami	3.1	Baik	3.111
		Fitur yang digunakan dalam perpustakaan mudah digunakan	3.122	Baik	
	Tampilan dalam perpustakaan digital mudah di ingat	Tampilan dalam perpustakaan digital mudah di ingat	3.089	Baik	3.117
		Tampilan dalam perpustakaan digital tidak merusak pandangan	3.144	Baik	
<i>Errors</i>	Bisa mencari solusi sendiri ketika terjadi kesalahan dalam menggunakan perpustakaan digital	Saya tidak pernah menemukan kesalahan dalam pengoperasian perpustakaan digital	2.567	Baik	2.567
	Ketika terjadi kesalahan lebih baik menanyakan pada pustakawan	Ketika terjadi kesalahan dalam menggunakan perpustakaan digital saya lebih baik	3.044	Baik	2.872

		menanyakan solusi kepada pustakawan			
		Saya puas dengan perpustakaan digital karena menjadi sumber belajar yang baik	2.7	Baik	
	Menjadi sumber belajar yang baik	Dengan adanya perpustakaan digital membuat saya memenuhi kebutuhan sumber belajar saya	3.189	Baik	3.189
	Mendapatkan dampak positif	Dengan perpustakaan digital saya menjadi lebih bersemangat belajar	2.967	Baik	3.006
		Dengan adanya perpustakaan digital membuat saya memenuhi kebutuhan sumber belajar saya	3.044	Baik	
	Membuat saya senang dan bersemangat untuk belajar	Perpustakaan digital membuat saya senang karena mudah dalam mengaksesnya	3.133	Baik	3.39
		Perpustakaan digital membuat saya semangat	3.647	Sangat baik	

		belajar karena untuk mendapatkan sumber belajar mudah, murah, bisa kapansaja dan dimana saja			
$Grand Mean (X) = \frac{3.356+3.289+3.289+3.222+3.256+3.167+3.144+2.967+2.9+3.333+2.6+3.367+3.3+3.2+3.267+3.122+3.111+3.089+3.1+3.122+3.089+3.144+2.567+3.044+2.7+3.189+2.967+3.044+3.133+3.647}{30}$ $= \frac{93.725}{30}$ $= 3.124$					

Sumber: Pengolahan data primer bulan Mei 2020

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 *Usability Testing*

Analisis yang di peroleh dari data kuisisioner penelitian yang telah disebar dan di isi oleh 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. Kuisisioner 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. Analisa setelah dilakukannya observasi lanjutan untuk nilai 0,677 pada jawaban tersebut

beberapa siswa masih menemukan kesusahan dalam masuk dan mengakses koleksi digital.

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. Analisa setelah dilakukannya observasi lanjutan untuk nilai 0.745 pada jawaban tersebut beberapa siswa menyebutkan bahwa jika ada warna yang mencolok terhadap tampilan maka akan membuat pemustaka tidak fokus untuk mencari apa yang dia butuhkan.

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, dan menggunakan perpustakaan lain untuk mendapatkan sumber belajar dalam kategori baik. Analisa setelah dilakukannya observasi

lanjutan untuk nilai 1.012 pada jawaban tersebut beberapa siswa menganggap internet adalah sumber belajar yang lebih cepat dan efisien untuk mencari sumber belajar. Siswa juga memiliki pilihan sendiri untuk mendapatkan sumber belajar yang terjamin.

Selanjutnya pada variabel Mengakses perpustakaan digital bisa dimana saja dan kapan saja mendapat hasil *gran 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. Analisa setelah dilakukannya observasi lanjutan untuk nilai 0.666 pada jawaban tersebut beberapa siswa masih sulit mengakses perpustakaan digital.

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 lama tidak menggunakannya dalam kategori baik. Analisa setelah dilakukannya observasi lanjutan untuk nilai 0.0.9 pada

jawaban tersebut beberapa siswa belum mengenal menu-menu yang ada perpustakaan digital.

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. Analisa setelah dilakukannya observasi lanjutan untuk nilai 0.889 pada jawaban tersebut beberapa siswa masih belum mengetahui kegunaan fitur yang ada di perpustakaan digital.

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. Analisa setelah dilakukannya observasi lanjutan untuk nilai 0.829 pada jawaban tersebut beberapa siswa tidak setiap hari menggunakannya, jadi tampilan yang ada di perpustakaan tidak familiar dengan siswa.

5. Sub variabel *errors* dengan variabel bisa mencari solusi sendiri ketika terjadi kesalahan dalam menggunakan perpustakaan digital mendapat hasil *gran 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. Analisa setelah dilakukannya observasi lanjutan untuk nilai 1.433 pada jawaban tersebut beberapa siswa masih sering salah klik pada item sehingga sumber belajar yang dicari terlambat menemukannya.

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 solusi kepada pustakawan dan Saya puas dengan perpustakaan digital karena menjadi sumber belajar yang baik dalam kategori baik. Analisa setelah dilakukannya observasi lanjutan untuk nilai 1.128 pada jawaban tersebut siswa menanyakan solusi lebih nyaman dengan temannya sendiri atau bisa menyelesaikannya tanpa bantuan orang lain.

Kemudian pada variabel Perpustakaan Digital 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. Analisa setelah dilakukannya observasi lanjutan untuk nilai 0.811 pada jawaban tersebut beberapa siswa memilih menggunakan sumber belajar yang lain.

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 perpustakaan digital membuat saya memenuhi kebutuhan sumber belajar saya dalam kategori baik. Analisa setelah dilakukannya observasi lanjutan untuk nilai 0.994 pada jawaban tersebut beberapa siswa memilih sumber belajar yang lain..

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. Analisa setelah dilakukannya observasi lanjutan untuk nilai 0.75 pada jawaban tersebut beberaa siswa mengalami kesusahan dalam mengakses perpustakaan seperti server sering eror dan loading lama.

