

**EVALUASI APLIKASI INLISLITE VERSI 3.2 DAN
PEMANFAATANNYA UNTUK LAYANAN KOLEKSI DIGITAL (STUDI
KASUS DI DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN KULON
PROGO)**



Oleh:
EKA WARDHANI SUPRIHATIN
NIM. 19200010146

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

TESIS

**Diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Magister dalam Ilmu Agama Islam
Program studi Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi Ilmu Perpustakaan dan Informasi**

**Yogyakarta
2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Eka Wardhani Suprihatin**

NIM : 19200010146

Jenjang : Magister

Program Studi : Interdisciplinary Islamic Studies

Konsentrasi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 8 Desember 2021

Saya yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Eka Wardhani Suprihatin

NIM: 19200010146

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Eka Wardhani Suprihatin**
NIM : 19200010146
Jenjang : Magister
Program Studi : Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 8 Desember 2021

Saya yang menyatakan,



Eka Wardhani Suprihatin

NIM: 19200010146

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PASCASARJANA

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 519709 Fax. (0274) 557978 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-738/Un.02/DPPs/PP.00.9/12/2021

Tugas Akhir dengan judul : EVALUASI APLIKASI INLISLITE VERSI 3.2 DAN PEMANFAATANNYA UNTUK LAYANAN KOLEKSI DIGITAL (STUDI KASUS DI DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN KULON PROGO)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : EKA WARDHANI SUPRIHATIN, SIP>
Nomor Induk Mahasiswa : 19200010146
Telah diujikan pada : Rabu, 15 Desember 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I

Dr. Ita Rodiah, M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 61bfff82cb47



Penguji II

Dr. Anis Masruri, S.Ag S.IP. M.Si.
SIGNED

Valid ID: 61bffaed2be46



Penguji III

Dr. Agung Fatwanto, S.Si., M.Kom.
SIGNED

Valid ID: 61c019a9cce45



Yogyakarta, 15 Desember 2021
UIN Sunan Kalijaga
Direktur Pascasarjana

Prof. Dr. H. Abdul Mustaqim, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 61c032bf36651

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,

Direktur Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**EVALUASI APLIKASI INLISLITE VERSI 3.2 DAN
PEMANFAATANNYA UNTUK LAYANAN KOLEKSI DIGITAL
(Studi Kasus di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kulon Progo)**

Yang ditulis oleh :

Nama : Eka Wardhani Suprihatin
NIM : 19200010146
Prodi : Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Studi Islam.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 8 Desember 2021
Pembimbing



Dr. Anis Masruri, SIP, M.Si

ABSTRAK

“Penelitian berjudul Evaluasi Aplikasi Inlislite Versi 3.2 Dan Pemanfaatannya Untuk Layanan Koleksi Digital (Studi Kasus di dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kulon Progo) ini membahas tentang ketergunaan aplikasi Inlislite oleh pustakawan sebagai pengguna admin dalam upaya membuat inovasi layanan perpustakaan. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan analisa deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Inlislite untuk membuat inovasi layanan koleksi digital dilakukan melalui pengunggahan file PDF pada menu katalog buku sub menu konten digital. Proses ini otomatis direspon oleh menu utama layanan konten digital dengan menampilkan katalog khusus yang ada file PDF-nya. Evaluasi pemanfaatan aplikasi dilakukan menggunakan teori *usability* (ketergunaan) menunjukkan bahwa aplikasi ini mudah digunakan, efisien, mudah diingat dan menyenangkan. Meskipun faktor kesalahan tetap dapat terjadi akan tetapi pustakawan sebagai pengguna admin dapat menyelesaikannya dengan baik. Kendala yang dihadapi dalam upaya ini adalah belum adanya kebijakan yang mengakomodasi pengumpulan koleksi *ebook* lokal Kulon Progo, sarana prasarana dan SDM yang belum memadai”.

Kata Kunci: Evaluasi Sistem Informasi perpustakaan, Inlislite, Inovasi layanan koleksi perpustakaan

ABSTRACT

“The study entitled Evaluation of Inlislite Application Version 3.2 And The Used for Digital Collection Service (Case Study at the Kulon Progo Library and Archives Service) discusses the usability of the Inlislite application by librarians as admin users in an effort to innovate library services. The research method used is a case study with a qualitative descriptive analysis approach. The results showed that the use of the Inlislite application to innovate digital collection services was carried out by uploading PDF files on the book catalog menu of the digital content sub menu. This process will be automatically responded by the main menu of digital services by displaying a special catalog with a PDF file. Evaluation of application utilization using usability theory shows that this application is easy to use, efficient, easy to remember and fun. Although the error factor can still occur, the librarian as an admin user can solve it well. Constraints faced in this effort are the absence of policies that accommodate the collection of local Kulon Progo ebook collections, inadequate infrastructure and human resources”

Keyword: Evaluation of library information systems, Inlislite, library collection service innovation

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Puji Syukur Kami Panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan tugas penyusunan tesis ini dengan baik. Semoga salawat dan salam tetap tercurah kepada Nabi Agung Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan kita semua sebagai pengikutnya hingga akhir zaman.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Dr. Anis Masruri, S.Ag, M.Pd yang telah berkenan membimbing hingga akhir penulisan tesis ini, semoga menjadi amal jariyah. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada suami dan ananda tercinta, sahabat, dan seluruh jajaran civitas akademika UIN Sunan Kalijaga yang telah berkontribusi membantu kelancaran penulisan tesis ini.

Semoga apa yang kami lakukan dan bukukan dapat dimengerti dan dipahami sehingga para pembaca mampu memperoleh hikmah dan terinspirasi oleh tulisan yang ada dalam karya ini. Sebagai penutup kami hanya berharap semoga karya ini bermanfaat meskipun tak sempurna, membawa barokah meskipun tetap ada yang salah, karena manusia tak akan pernah lepas dari kesalahan dan jauh dari kesempurnaan. Terima kasih.

Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 8 Desember 2021

Penulis



Eka Wardhani Suprihatin

DAFTAR ISI

Judul	Hlm
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASAI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR SINGKATAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan dan Manfaat penelitian.....	10
D. Kajian Pustaka.....	12
E. Kerangka Teoritis.....	17
F. Metode Penelitian dan Pengumpulan Data.....	31
G. Sistematika Pembahasan.....	36
BAB II GAMBARAN UMUM DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN KULON PROGO	
A. Profil Dinas perpustakaan dan Kearsipan Kulon Progo.....	38
B. Mengenal Inlislite Untuk layanan Koleksi Digital	41

C. Tantangan Dalam Pengumpulan Koleksi Digital Lokal Kulon Progo...	45
---	----

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pemanfaatan Inlislite Versi 3.2 Untuk Upaya Pembuatan Inovasi Layanan Koleksi Digital di DPK KP.....	48
B. Proses Evaluais Pemanfaatan Inlislite versi 3.2 dalam mengupayakan Inovasi Layanan Koleksi Digital di DPK KP.....	53
C. Kendala Yang Ada Dalam Pemanfaatan Inlislite Untuk melakukan Inovasi layanan Koleksi digital di DPK KP.....	75

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	78

DAFTAR PUSTAKA.....	79
---------------------	----

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	82
------------------------	----

Daftar Riwayat Hidup.....	111
---------------------------	-----

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Perbandingan Fitur Inlislite Berdasarkan versinya, 25
Tabel 2	Statistik koleksi perpustakaan, 39
Tabel 3	Data statistik koleksi lokal berbentuk PDF, 44
Tabel 4	Pengetahuan Umum tentang Inlislite versi 3.2, 52
Tabel 5	Aspek kemudahan (<i>learnability</i>), 58
Tabel 6	Aspek efisiensi (<i>eficiency</i>), 66
Tabel 7	Aspek kesalahan (<i>errors</i>), 73



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Interface Inlisite versi 3.2, 2
- Gambar 2 Contoh katalog Indonesia Onesearch (IOS) yang ada file PDF, 3
- Gambar 3 Contoh katalog buku di Ios yang bersumber pada database Inlislite, 4
- Gambar 4 Layanan BUDIKU (Buku Digital Kulon Progo) di website DPK KP, 5
- Gambar 5 Isi dari BUDIKU jika di klik akan menyambung ke link Layanan Koleksi Digital dari aplikasi Inlislite, 5
- Gambar 6 Ilustrasi Interface Inlislite berdasarkan versinya, 26
- Gambar 7 Proses Uji Keabsahan Data, 34
- Gambar 8 Proses analisa data, 35
- Gambar 9 Struktur Organisasi DPK KP, 39
- Gambar 10 Menu-menu untuk admin Inlislite, 42
- Gambar 11 Menu-menu dalam modul katalog, 42
- Gambar 12 Menu Entri katalog, 59
- Gambar 13 Menu penginputan jumlah eksemplar, 60
- Gambar 14 Pengunggahan sampul buku, 61
- Gambar 15 Sub menu konten digital, 61
- Gambar 16 Proses unggah file PDF, 62
- Gambar 17 Pengaturan akses file ebook, 62
- Gambar 18 Menu salin katalog, 67
- Gambar 19 Pilihan jaringan lokasi buku yang akan disalin, 68
- Gambar 20 Contoh hasl penelusuran judul buku yang akan disalin pada OPAC Perpusnas RI, 68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Ijin penelitian
Lampiran 2	Pedoman wawancara
Lampiran 3	Surat pernyataan bersedia menjadi informan
Lampiran 4	Transkrip wawancara
Lampiran 5	Catatan lapangan



DAFTAR SINGKATAN

DPK KP	Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kulon Progo
IOS	Indonesia Onesearch
BUDIKU	Buku Digital Kulon Progo
OPD	Organisasi perangkat daerah



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era industri 4.0 tak bisa dilepaskan dari perkembangan perangkat komputer, teknologi informasi/ komunikasi dan berbagai aplikasi yang menyertainya. Hal ini mengakibatkan perubahan adat dan kebiasaan masyarakat yang hidup di masa tersebut. Mereka dituntut untuk bisa menggunakan berbagai macam aplikasi yang berbasis teknologi untuk memenuhi kebutuhan. Organisasi ataupun perusahaan juga harus melengkapi fasilitas layanan atau transaksi bisnis dengan menyertakan teknologi di dalamnya agar tidak ditinggalkan oleh pelanggannya atau kalah dalam persaingan bisnis. Perpustakaan sebagai salah satu lembaga layanan di bidang informasi dan referensi sudah seharusnya menerapkan teknologi ini untuk mendukung fungsinya.

Fungsi perpustakaan umum ada 4 yaitu: (1) fungsi edukatif, menyediakan berbagai jenis bahan bacaan berupa karya cetak dan karya rekam untuk dapat dijadikan sumber belajar dan menambah pengetahuan secara mandiri; (2) fungsi informatif, menyediakan buku - buku referensi, bacaan ilmiah populer berupa buku dan majalah ilmiah serta data-data penting lainnya yang diperlukan pembaca; (3) fungsi kultural, menyediakan berbagai bahan pustaka sebagai hasil budaya bangsa yang direkam dalam bentuk tercetak/terekam; (4) fungsi rekreasi, perpustakaan tidak hanya menyediakan bacaan - bacaan ilmiah, tetapi juga

menghimpun bacaan hiburan berupa buku - buku fiksi dan majalah hiburan untuk anak - anak, remaja dan dewasa¹.

Perkembangan teknologi informasi menuntut perpustakaan untuk mampu menerapkan fungsi-fungsi tersebut ke dalam sebuah aplikasi komputer agar perpustakaan dapat mengikuti perkembangan jaman. Dalam hal ini Perpustakaan Nasional RI sebagai induk perpustakaan di Indonesia menyediakan aplikasi otomasi perpustakaan berbasis web bernama Inlislite, versi terakhir dari aplikasi ini adalah versi 3.2. Aplikasi ini dikembangkan sebagai perangkat lunak satu pintu bagi pengelola perpustakaan untuk menerapkan otomasi perpustakaan sekaligus mengembangkan perpustakaan digital / mengelola dan melayani koleksi digital².

Hal ini dapat kita ketahui dari halaman muka (*interface*) aplikasi Inlislite sebagai berikut:



Gambar 1. Interface Inlislite Versi 3.2

¹ Taslimah Yusuf, *Manajemen Perpustakaan Umum* (Jakarta: Universitas Terbuka, 1996), 21.

² Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, "Tentang Inlislite Versi 3," *Inlislite*, last modified 2016, accessed October 10, 2020, <https://inlislite.perpusnas.go.id/>.

Menu-menu dalam *interface* tersebut memberikan gambaran kepada pengguna bahwasannya aplikasi inlislite memfasilitasi untuk layanan koleksi digital. Namun sayangnya, banyak perpustakaan yang belum memanfaatkannya menu ini secara maksimal, kebanyakan mereka menggunakan aplikasi inlislite hanya untuk meringankan pekerjaan rutin harian seperti menghitung jumlah pengunjung, membuat database koleksi, penelusuran, layanan anggota dan layanan pinjam kembali buku. Fakta ini dapat kita lihat melalui website Indonesia Onesearch (IOS) yaitu sebuah pintu pencarian tunggal untuk semua koleksi publik dari perpustakaan, museum, dan arsip di seluruh Indonesia³. Berdasarkan pengamatan pada hasil penelusuran di IOS terhadap format file PDF yang sudah diunggah, semuanya berupa artikel yang berasal dari url jurnal online, tidak ada satupun file PDF yang berasal dari sumber unggahan yang menggunakan url dengan tanda INLIS.



Gambar 2. Contoh katalog IOS yang ada file PDF

³ Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, “Indonesia Onesearch,” *Tentang IOS*, last modified 2021, accessed October 28, 2021, <https://onesearch.id/>.

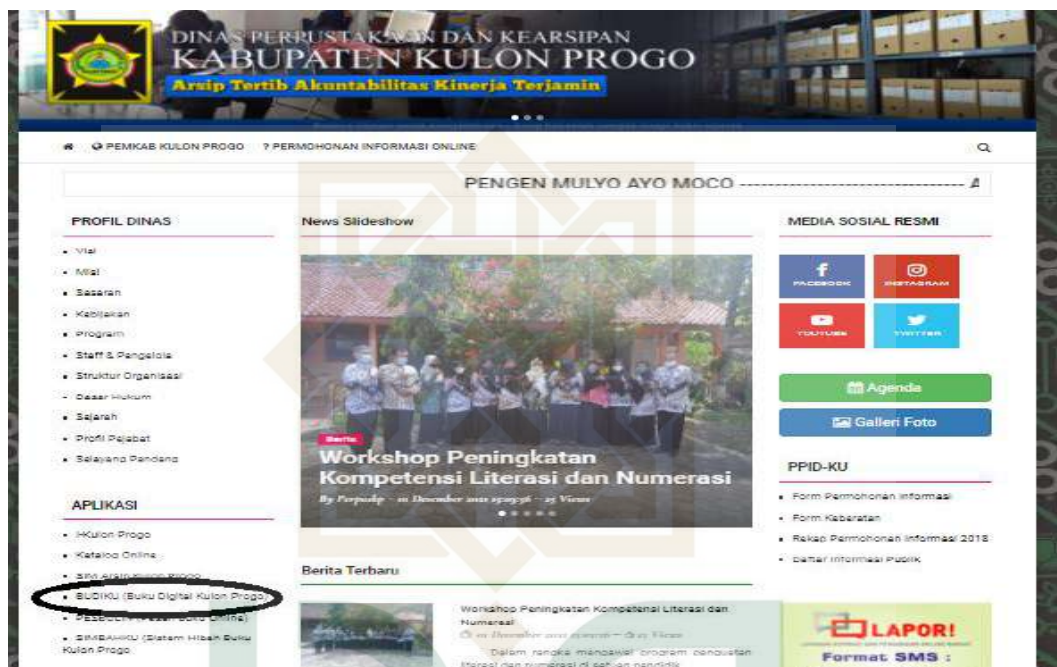
Mitra yang menggunakan sumber unggahan dari url bertanda INLIS semuanya hanya berkontribusi data katalog saja, belum ada yang dapat menampilkan data file PDF yang berupa artikel maupun *ebook*. Hal ini berarti bahwa pemanfaatan inlislite masih berorientasi pada pembuatan database buku dan penelusuran daftar koleksi saja, belum mengarah pada penyebaran informasi dari isi koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan tersebut. Dengan demikian dapat diketahui juga bahwa keberadaan menu Layanan Koleksi Digital belum dioptimalkan pemanfaatannya.



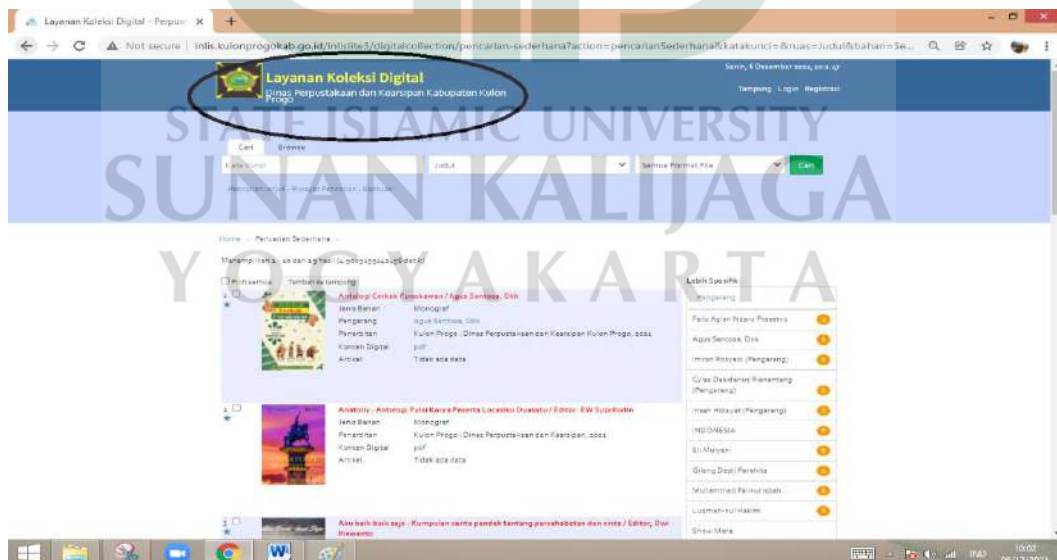
Gambar 3. Contoh hasil penelusuran katalog buku yang bersumber pada database Inlislite

Database katalog berbasis Inlislite yang memuat file PDF ditemukan pada OPAC Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kulon Progo (DPK KP) dengan alamat <http://inlis.kulonprogokab.go.id/inlislite3/digitalcollection/>. Pada awalnya peneliti membaca Layanan BUDI KU (Buku Digital Kulon Progo) yang

tercantum dalam website www.kulonprogokab.go.id. Setelah di akses lebih lanjut ternyata layanan tersebut mengarah pada database layanan konten digital yang ada di Inlislite DPK KP.



Gambar 4. Layanan BUDI-KU (Buku Digital Kulon Progo) di website DPK KP



Gambar 5. Isi dari BUDI-KU jika dibuka akan menyambung ke link layanan koleksi digital dari aplikasi Inlislite

Kasus ini membuat peneliti merasa tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang pemanfaatan modul konten digital yang ada di aplikasi Inlislite, karena peneliti belum menemukan hal yang sama ditempat lain. Fakta di lapangan modul Layanan konten digital ini tersedia di aplikasi Inlislite, secara teori dapat didayagunakan untuk membuat layanan yang sesuai perkembangan teknologi, akan tetapi ini jarang digunakan. Hal ini yang membuat peneliti perlu melakukan evaluasi tentang bagaimana pemanfaatan modul layanan konten digital di DPK KP agar dapat diketahui cara penggunaan dan kemanfaatan modul tersebut untuk membuat inovasi layanan koleksi digital.

Beberapa kemungkinan yang menjadi masalah dari jarangya penggunaan modul ini adalah persoalan hak cipta terkait dengan koleksi digital yang akan dijadikan sebagai koleksi dari perpustakaan tersebut, banyaknya vendor yang menawarkan kemudahan untuk membeli koleksi digital beserta alat untuk membacanya dan keterbatasan kemampuan pustakawan dalam menggunakan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Persoalan tentang hak cipta memang masalah yang rumit, akan tetapi DPK KP mampu mengatasinya, terbukti dengan keberhasilan membuat layanan koleksi digital menggunakan aplikasi ini. Meskipun saat ini banyak perusahaan *ecommerce* yang menyediakan perpustakaan digital namun DPK KP berusaha untuk menyediakan keduanya baik mellalui *ecommerce* maupun membuat sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara pada narasumber Kepala Seksi Pengadaan Dan Pengolahan Bahan Perpustakaan DPK KP perpustakaan hanya mampu melakukan pengadaan dengan jumlah eksemplar dan fasilitas seadanya karena

faktor anggaran. Untuk pengembangannya hanya bisa dilakukan dengan melakukan penambahan *ebook* dalam jumlah yang sedikit. Untuk pengembangan fitur DPK KP tidak mampu menyediakan anggaran yang dibutuhkan karena memerlukan anggaran yang besar. Kepemilikan terhadap koleksi digital itu juga diikat dalam perjanjian kerjasama bernomor 188/030/MoU/III/2018 pasal 6 tentang Aset yang menyatakan bahwa: (1) koleksi perpustakaan elektronik yang dibeli oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan, OPD di iKulon Progo adalah pemilik Pihak Pertama, (4) Hak Cipta atas keseluruhan aplikasi iKulonProgo adalah milik Pihak Kedua, (5) Pengembangan modul dan fitur menjadi milik masing-masing Pihak yang berinisiatif untuk mengembangkan dan membiayai pengembangan modul dan fitur tersebut. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa kepemilikan terhadap iKulonProgo dibatasi oleh kemampuan DPK KP dalam membiayai pengadaan koleksi elektronik dan setiap kali ingin menambah modul pelanggan harus mengeluarkan dana yang cukup besar.

MOU yang sama pasal 8 tentang hak cipta dan HAKI hal ini menyatakan bahwa seluruh hak cipta dari koleksi perpustakaan elektronik adalah pemilik pencipta dan penerbit, sedangkan DPK KP hanya memiliki hak atas copy digital dalam jumlah terbatas. Selain itu yang juga menjadi permasalahan adalah tentang server, dalam hal ini Dispusip Kulon Progo belum mampu menganggarkan pembelian server dengan kapasitas memori yang besar untuk dapat menyimpan dan mengakomodasi layanan *ebook* yang telah dibeli secara mandiri. DPK KP juga belum memiliki manajemen hak cipta digital (*Digital Right Management*) yang menjamin batasan akses untuk *ebook* yang dilayankan. Untuk saat ini

Dispusip menjalankan aplikasi ikulonprogo-nya dengan cara meminjam server dari pihak ketiga, tentu saja hal ini membatasi bagi pengembangannya. Permasalahan tentang server dan hak cipta tidak akan dibahas lebih lanjut dalam penelitian ini, namun kedua hal tersebut menjadi latar belakang kemunculan ide untuk membuat perpustakaan digital dengan aplikasi inlislite sehingga perlu disampaikan dalam pendahuluan ini.

Aplikasi Inlislite bersifat *open source* sehingga sangat memungkinkan untuk dikembangkan dengan biaya minimal bahkan gratis. Apalagi dengan dukungan dari Perpustakaan Nasional sebagai pendamping sangat terbuka untuk membantu pengembangannya. Perpustakaan yang mempunyai koleksi digital sendiri sangat memungkinkan untuk mempunyai perpustakaan digital yang dikelola sendiri.

Penerapan aplikasi inlislite memang membutuhkan sarana prasarana dan sumber daya manusia (pustakawan) yang memadai. Server dengan kapasitas besar harus tersedia, koleksi *ebook* harus diolah dan diinput dengan baik oleh pustakawan, dan maintenance harus dilakukan secara rutin. Namun kepemilikan terhadap aplikasi dan data dapat dibuktikan secara fisik sehingga membuktikan kepada pemustaka bahwa perpustakaan mampu mengikuti perkembangan teknologi. Selain itu perpustakaan dapat lebih bebas dalam mengembangkan koleksi *ebook*, karena dapat menjadi lembaga penerbitan sendiri ataupun mengunggah koleksi elektronik yang bebas dari hak cipta pada Inlislite.

Penelitian tentang aplikasi Inlislite pernah dilakukan oleh beberapa orang yaitu oleh Satrio Handoko, Rezki dan Darari Surya (ketiganya ada dalam kajian

pustaka). Berdasarkan analisa penulis ketiga penelitian tersebut membahas tentang penerapan program dan analisa sistem informasi yang dikaitkan dengan peningkatan layanan perpustakaan. Materi yang dibahas ketiganya berkaitan dengan menu database koleksi, katalog dan layanan peminjaman-pengembalian buku. Melihat tren dan sistem pembelajaran saat ini, apalagi disaat pandemi covid-19, kebutuhan sumber referensi tidak hanya sebatas pada informasi data buku saja, akan tetapi juga isi buku tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi aplikasi Inlislite dengan melihat pemanfaatan aplikasi tersebut untuk membuat inovasi layanan koleksi digital oleh pustakawan, sehingga dapat diketahui bagaimana cara menggunakannya untuk pembuatan inovasi tersebut.

Hal ini sangat penting dilakukan oleh perpustakaan mengingat pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka saat ini harus disejajarkan dengan perkembangan teknologi informasi. Disamping itu perpustakaan juga dituntut untuk berinovasi sehingga mampu bertahan dalam derasnya arus perkembangan teknologi. Kemampuan dalam menggunakan modul aplikasi Inlislite diharapkan dapat menjadi solusi untuk mempublikasikan koleksi digital yang dimiliki oleh perpustakaan. Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan wawasan baru tentang pemanfaatan Inlislite yang tidak hanya berkutat pada pembuatan database, katalog dan layanan pinjam kembali buku saja akan tetapi dapat dioptimalkan pemanfaatannya untuk layanan yang lain.

B. Rumusan Masalah

Memilih masalah dalam penelitian adalah suatu langkah awal dari suatu kegiatan penelitian⁴. Penentuan masalah ini sangat berkaitan erat dengan subjek dan objek penelitian yang akan dilakukan. Penelitian berjudul Aplikasi Inlislite versi 3.2 untuk layanan Perpustakaan berbasis digital yang ingin diketahui jawabannya oleh peneliti yaitu:

1. Bagaimanakah pemanfaatan Inlislite versi 3.2 dalam mengupayakan inovasi layanan koleksi digital di DPK KP?
2. Bagaimanakah proses evaluasi Inlislite versi 3.2 dan pemanfaatannya dalam mengupayakan inovasi layanan koleksi digital di DPK KP ?
3. Apasajakah kendala yang ada dalam pemanfaatan Inlislite versi 3.2 untuk melakukan inovasi layanan koleksi digital di DPK KP?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Penelitian tentang evaluasi aplikasi inlislite versi 3.2 dan pemanfaatannya yang dilakukan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kulon Progo ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peneliti, lembaga tempat penelitian atau lembaga lain yang menggunakan aplikasi ini. Selain itu peneliti juga berharap hasil penelitian bermanfaat untuk pengembangan ilmu perpustakaan terutama dalam pengembangan perpustakaan digital.

Berdasarkan hal tersebut berikut ini manfaat yang diharapkan oleh peneliti:

- a. Manfaat teknis

⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Revisi V. (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 27.

1) Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan wawasan dan pengetahuan tentang pemanfaatan aplikasi inlislite versi 3.2 untuk pembuatan inovasi layanan koleksi digital

2) Secara kelembagaan

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dan pertimbangan bagi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kulon Progo untuk dapat mengoptimalkan penggunaan aplikasi inlislite sebagai sarana yang menghasilkan sebuah inovasi, untuk meningkatkan kualitas layanan pada pemustaka serta meningkatkan citra perpustakaan di kabupaten Kulon Progo

3) Bagi Pengembang Aplikasi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pemanfaatan Inlislite versi 3.2 dari sisi pustakawan sebagai pengguna admin terhadap sistem yang mereka rancang, sehingga memberikan kontribusi untuk pengembangan lebih lanjut.

b. Manfaat secara teoritis

Pada penelitian ini akan terlihat apakah modul layanan konten digital yang ada pada aplikasi inlislite versi 3.2 dapat digunakan untuk menciptakan inovasi layanan yang sesuai dengan perkembangan kebutuhan pemustaka saat ini. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sumber referensi untuk menerbitkan modul atau petunjuk teknis pembuatan inovasi layanan koleksi digital dengan aplikasi Inlislite versi 3.2

D. Kajian Pustaka

Dalam melakukan penelitian ini penulis memerlukan studi kepustakaan yaitu studi yang didasarkan pada telaah pada literatur yang mendukung sebuah penelitian⁵. Dalam hal ini ada tiga penelitian yang pernah dilakukan dengan bahasan inlislite. Yang pertama, penelitian tentang aplikasi Inlislite pernah dilakukan oleh Satrio Handoko dalam penelitiannya berjudul Dampak Penerapan Aplikasi inlislite Terhadap Akses Informasi Di Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Provinsi Jambi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan analisis pendekatan deskriptif. Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak penerapan Inlislite terhadap akses informasi pemustaka di Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Provinsi Jambi. Hasil pembahasan menyatakan bahwa penerapan program aplikasi Inlislite mempunyai dampak yang positif terhadap akses informasi pengguna di Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Jambi⁶.

Penelitian yang dilakukan oleh Rezki berjudul Penerapan Inlislite Dalam Meningkatkan Layanan Perpustakaan Pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sinjai. Dalam penelitian ini ada 3 hal yang menjadi bahasan utamanya yaitu peran inlislite dalam peningkatan kinerja pustakawan, bagaimana penerapan inlislite dalam meningkatkan layanan perpustakaan dan apa saja hambatan yang dihadapi pada penerapan inlislite dalam meningkatkan layanan perpustakaan.

⁵ Mohammaad Nazir, *Metode Penelitian*, Cet.3. (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988), 111.

⁶ Satrio Handoko, "Dampak Penerapan Aplikasi Inlislite Terhadap Akses Informasi Di Dinas Perpustakaan Dan Arsip Daerah Provinsi Jambi" (UIN Sulthan Thaha Saifuddin, 2018), 66, http://repository.uinjambi.ac.id/808/1/IPT111146_SATRIO HANDOKO_ILMU PERPUSTAKAAN - satria ramadhan.pdf.

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Berdasarkan data dan pembahasan maka didapatkan hasil bahwa peran inlislite dalam peningkatan layanan perpustakaan berupa: pembuatan database koleksi, pembuatan barcode dan layanan sistem temu kembali informasi yang lebih cepat⁷.

Penelitian tentang inlislite yang ketiga dilakukan oleh Darari Surya dalam penelitian berjudul Analisis Sistem Informasi Inlislite versi 3.2 Di Dinas Perpustakaan dan Arsip Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis secara deskriptif. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara. Dengan menggunakan metode Hot Fit sebagai pisau analisis, hasil penelitian menunjukkan bahwa Dinas Perpustakaan dan Arsip Provinsi Sumatera Utara berhasil dengan baik menerapkan dan menggunakan sistem Inlislite versi 3.2 untuk mendukung pelaksanaan operasional pekerjaan di perpustakaan baik untuk faktor teknologi, sumber daya manusia maupun faktor organisasi⁸.

Evaluasi sistem informasi perpustakaan pernah dilakukan oleh M. Ali Nuhasan Islamy pada tahun 2018 dengan judul penelitian Evaluasi Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Tanggapan Pustakawan di Institut Seni Indonesia Surakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kinerja sistem informasi dilihat dari 6 (enam) aspek yakni, kemanfaatan, kemudahan, isi,

⁷ Rezki, "Penerapan Inlislite Dalam Meningkatkan Layanan Perpustakaan Pada Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Daerah Kabupaten Sinjai" (Unieraitas Alauddin Makasar, 2019), 48, <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/17678/1/REZKI.pdf>.

⁸ Darari Surya, "Analisis Sistem Informasi Inlislite Versi 3.1 Di Dinas Perpustakaan Dan Arsip Propinsi Sumatera Utara" (Universitas Sumatera Utara, 2019), 45, <http://repositori.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/23151/160723042.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

akurasi, bentuk dan ketepatan waktu. Metode penelitian yang digunakan metode kualitatif. Penelitian menggunakan metode TAM (*Technologi Acceptance Model*) dan *End User Computing satisfaction*. Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini bahwa sistem informasi perpustakaan sudah memberikan manfaat bagi pustakawan guna penelusuran informasi dan mempermudah pekerjaan sehari-hari sehingga target terpenuhi. Pustakawan puas dengan kemudahan (*ease of use*) penggunaan sistem informasi pada aspek lainnya pustakawan tidak puas dengan isi (*content*) dan akurasi (*accuracy*), karena informasi tidak valid antara yang ada di database dan realitas. Dari segi format sistem dan ketepatan waktu pustakawan juga merasa puas⁹.

Penelitian tentang *usability* dilakukan oleh Kartika Rahayu Tri Prasetyo Sari dengan judul Analisis Usabilitas Sistem Informasi Manajemen Koperasi (SIMK). Tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat *usability* dari aplikasi Sistem Informasi Manajemen Koperasi (SIMK) dalam dimensi *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*, mengetahui permasalahan pada penggunaan aplikasi SIMK dan solusi perbaikan dari permasalahan. Metode yang digunakan dalam pengujian *usability* yaitu metode *thinking aloud* dengan menggunakan responden pegawai koperasi ABC. Hasil uji usabilitas aplikasi SIMK untuk dimensi *learnability* dan *memorability* menunjukkan bahwa aplikasi SIMK mudah dipelajari, penggunaan aplikasi SIMK mempunyai efisiensi 16%, nilai error penggunaan aplikasi SIMK adalah 11 kali, dan untuk dimensi *satisfaction* mencapai 3.67 yaitu antara netral dengan puas.

⁹ M. Ali Nurhasan Islamy, "Evaluasi Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Tanggapan Pustakawan Di Institut Seni Indonesia Surakarta" (UIN Sunan Kalijaga, 2018), 65.

Permasalahan yang muncul dari aplikasi SIMK yaitu tingkat memorability, efficiency, error dan satisfaction yang tergolong kurang baik yang disebabkan karena kemudahan penggunaan aplikasi masih kurang baik¹⁰

Penelitian tentang usability yang kedua dilakukan oleh Wimmie Handiwidjojo dan Lussy Ermawati dengan judul Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit). Penelitian ini dilakukan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan wawancara dan penyebaran kuesioner seluruh pimpinan, baik pimpinan dalam jajaran rektorat, dekanat, lembaga-lembaga dan unit-unit. Melalui penelitian ini akan dilakukan pengukuran usability untuk mendapatkan seberapa besar tingkatan pemahaman dan kesulitan user dalam menggunakan sistem transaksi melalui antarmuka DuWIT yang sudah dibuat.

Penelitian ini mengukur tingkat ketergunaan sistem melalui lima kriteria ketergunaan (*usability*) Nielsen, yaitu: *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*. Hasil dari penelitian ini adalah tingkat ketergunaan (*usability*) dari sistem DuWIT, apakah mudah dipelajari, efisien, pada saat pengguna berinteraksi mudah mengingat prosedur/langkah tanpa banyak membuat banyak kesalahan, dan yang terakhir apakah pengguna merasa nyaman

¹⁰ Kartika Rahayu Tri Prasetyo Sari, "Analisis Usabilitas Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Koperasi (SIMK)," *JUrnal Simantec* 5, no. 3 (2016): 173–178, <https://journal.trunojoyo.ac.id/simantec/article/download/2387/2106>.

dalam mengoperasikan sistem aplikasi. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai masukan untuk pengembangan antarmuka aplikasi ini¹¹.

Penelitian tentang koleksi digital dilakukan oleh M Kasyful Qomari dalam skripsinya yang berjudul Standar Digitalisasi Koleksi Berdasarkan Digital Library Federation (DLF) di Perpustakaan Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kebijakan pengembangan koleksi digital di Universitas Atma Jaya Yogyakarta berdasarkan aturan dari Digital Library Federation. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa standar koleksi digital di perpustakaan Universitas Atma Jaya belum sesuai dengan standar dari DLF. Hal ini dikarenakan di Universitas Atma Jaya belum ada kebijakan koleksi yang menyebutkan secara spesifik tentang pengadaan dan status dari koleksi digital tersebut¹².

Penelitian tentang evaluasi aplikasi inlislite versi 3.2 dan pemanfaatannya untuk layanan koleksi digital (studi kasus di Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kulon Progo) ini akan membahas tentang evaluasi fitur Layanan Konten Digital konten digital pada aplikasi tersebut dalam rangka membuat inovasi layanan perpustakaan. Evaluasi dilakukan melalui penginputan data katalog yang nantinya akan mengarah pada pengisian konten digital pada aplikasi tersebut yang outputnya dapat dilihat dari menu utama Layanan Konten Digital.

¹¹ Wimmie Handiwidjojo and Lussy Ernawati, "Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit)," *JUISI* 2, no. 1 (2016): 49–55, <https://journal.uc.ac.id/index.php/JUISI/article/view/115>.

¹² M Kasyful Qomari, "Standar Digitalisasi Koleksi Berdasarkan Standar Digital Library Federation (DLF) Di Perpustakaan Atma Jaya Yogyakarta" (UIn Sunan Kalijaga, 2014), [https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/12409/1/BAB I%2C V%2C DAFTAR PUSTAKA.pdf](https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/12409/1/BAB%20I%20V%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf).

Fakta yang dapat dilihat dari jaringan Indonesia One Search, pemanfaatan inlislite baru sebatas untuk pembuatan databse saja, padahal aplikasi ini sangat memungkinkan untuk memfasilitasi perpustakaan digital. Peneliti tertarik untuk mengetahui kedalaman modul konten digital, sehingga bermaksud mengevaluasinya dengan menggunakan teori usability dengan subjek penelitian pengguna admin (pustakawan), sehingga melalui pemanfaatan fitur ini dapat diketahui kelemahan aplikasi untuk perbaikan sistem informasinya.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjawab pertanyaan tentang bagaimana pemanfaatan Inlislite versi 3.2 untuk mengupayakan inovasi layanan koleksi digital, bagaimana proses evaluaisnya dan kendala apa saja yang dihadapi dalam upaya tersebut. Pemanfaatan Inlislite versi 3.2 untuk inovasi layanan koleksi digital dapat memberikan manfaat untuk perpustakaan antara lain: menghemat anggaran untuk pembelian koleksi digital dari pihak lain, memperkaya koleksi lokal konten, meningkatkan kualitas layanan perpustakaan dan meningkatkan citra perpustakaan pada pemustaka secara umum.

E. Kerangka Teoritis

Kerangka berpikir teoritis dalam penelitian ini dilakukan dengan mengevaluasi pada bagian website yang akan diuji yaitu fitur modul Layanan Koleksi Digital pada aplikasi inislite versi 3.2. Evaluasi dilakukan melalui observasi pemanfaatan fitur tersebut oleh pustakawan mulai dari proses penginputan data buku hingga pengunggahan file PDF-nya. Prototipe yang digunakan adalah modul yang terdapat pada inlislite Dinas Perpustakaan Kulon

Progo atau dapat juga menggunakan prototipe versi portablenya. Parameter pengukuran menggunakan teori John Nielson yang terdiri dari 5 parameter yaitu *learnability, efficiency, memorabilty, errors dan satisfaction*. Calon pengguna yang akan diuji adalah 5 orang dari Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kulon Progo yang merupakan pengguna dari modul ini. Tahap pengujian akan dimulai pada bulan Agustus 2021 sampai dengan proses analisis data selesai. Hasil analisis data tersebut akan menjadi bagian akhir kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Dalam peneltian ini teori yang akan diunakan sebagai pisau analisis sebagai berikut:

a. Teori ketergunaan (usability)

Usability (ketergunaan) dalam KBBI daring mempunyai makna keadaan tergunakan; hal tergunakan¹³. Untuk mengetahui kegunaan dari sebuah benda ataupun sistem kita perlu melakukan pengujian yang disebut dengan *usability testing*, termasuk untuk mengetahui kegunaan modul Layanan Koleksi Digital pada aplikasi inlislite. Menurut John Nielsen (2017), *usability* adalah atribut kualitas yang menjelaskan atau mengukur seberapa mudah penggunaan suatu antarmuka (interface). Kata "*usability*" juga merujuk pada suatu metode untuk meningkatkan kemudahan pemakaian selama proses desain¹⁴.

Dengan melakukan *usability testing*, kita bisa mengukur kualitas website untuk menciptakan *user experience* yang baik dan mengadopsi sistem

¹³ Kementrian Pendidikan dan kebudayaan RI, "Kebijakan," *KBBI Daring*, last modified 2016, accessed November 19, 2020, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kebijakan>.

¹⁴ Jhon Nielsen, "Usability 101," *Introduction to Usability*, last modified 2012, accessed June 19, 2021, <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>.

navigasi yang mudah. Metode usability testing memerlukan aturan tertentu untuk memastikan hasilnya benar-benar valid. Usability testing adalah sebuah metode untuk mengevaluasi *user experience* terhadap software ataupun website yang dibuat. Umumnya, metode ini dilakukan oleh para *UX developer* dengan melibatkan beberapa *user* (pengguna) tertentu untuk diteliti bagaimana proses mereka selama berinteraksi dengan website¹⁵.

Sekar Ningtyas (2020) dalam blog-nya berjudul Niagahoster Blog menyampaikan ada 7 langkah untuk melakukan usability testing ini yaitu:

1. Tentukan bagian website yang akan diuji

Hal ini dilakukan untuk memfokuskan pengujian pada bagian yang perlu terdapat permasalahan atau pro kontra, sehingga pengujian yang dilakukan memberikan manfaat untuk pengembangan sistem tersebut.

2. Siapkan prototipe

Prototipe adalah bentuk awal dari website Anda yang belum melewati fase penyempurnaan. Dengan adanya prototipe, Anda bisa lebih mudah untuk mencari tahu bagaimana respon dari calon pengguna mengenai fitur website Anda.

3. Membuat parameter keberhasilan

Parameter keberhasilan ini digunakan untuk menilai elemen mana saja yang perlu dikoreksi dan sejauh mana fitur website Anda sudah cukup

¹⁵ Sekar Ningtyas, "Niagahoster Blog," *Panduan Lengkap Usability Testing Untuk Pemula*, last modified 2020, accessed July 7, 2021, https://www.niagahoster.co.id/blog/usability-testing-website/#Apa_Itu_Usability_Testing.

memenuhi kebutuhan pengguna. *Usability Testing* dapat diukur dengan

lima kriteria, yaitu:

- 1) *Learnability*, untuk mengukur tingkat kemudahan melakukan tugas-tugas sederhana ketika pertama kali menemui suatu desain.
- 2) *Efficiency*, untuk mengukur kecepatan mengerjakan tugas tertentu setelah mempelajari desain tersebut.
- 3) *Memorability*, untuk melihat seberapa cepat pengguna mendapatkan kembali kecakapan dalam menggunakan desain tersebut ketika kembali setelah beberapa waktu.
- 4) *Errors*, untuk melihat seberapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna, separah apa kesalahan yang dibuat, dan semudah apa mereka mendapatkan penyelesaian.
- 5) *Satisfaction*, untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan desain aplikasi¹⁶.

4. Mempersiapkan skenario pengujian

Skenario ini dilakukan untuk mendapatkan data yang valid, alami dari user yang diuji, sehingga akan mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan fakta di lapangan.

5. Menentukan calon pengguna yang akan diuji

Sebagian besar para *developer* menyarankan jika pengujian dilakukan dengan jumlah minimal lima peserta. Namun, ada saja kemungkinan apabila peserta tersebut tidak bisa mewakili kriteria target pengguna secara penuh. Yang

¹⁶ Nielsen, "Usability 101."

harus dipastikan adalah para responden merupakan orang yang sering menggunakan aplikasi tersebut dalam pekerjaan sehari-hari

6. Memulai tahap pengujian

Merupakan proses pengambilan data terhadap responden yang akan diuji

7. Analisis data hasil pengujian¹⁷.

Analisis data ini yang akan menjadi landasan bagi kesimpulan akhir penelitian

Pengukuran menggunakan teori *usability* ini juga sudah ditetapkan oleh Badan Standar Internasional (ISO) dalam ISO 9241-11: 2018 tentang Ergonomic of Human Systems Interaction- Part 11: Usability: Definition and Concepts¹⁸. Pengukuran standar ISO 9241-11 menggunakan beberapa kriteria penilaian yaitu *efficiency* (efisiensi), *effectiveness* (efektivitas), dan *satisfaction* (kepuasan). Ruang lingkup dalam penggunaan standar ini adalah untuk mengevaluasi dan merancang tampilan sebuah sistem atau aplikasi agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan kepuasan pengguna sehingga dapat mencapai sebuah tujuan yang diinginkan. Beberapa hal tersebut dapat diukur dengan sejauh mana tujuan itu dapat tercapai, sumber daya yang ingin mencapai tujuan yang diinginkan, dan sejauh mana pengguna dapat menerima sebuah produk yang diinginkannya¹⁹.

¹⁷ Ningtyas, "Niagahoster Blog."

¹⁸ "ISO STANDARDS," *ISO 9241-11:2018 Ergonomics of Human-System Interaction — Part 11: Usability: Definitions and Concepts*, 1–29, last modified 2018, accessed December 16, 2021, <https://www.iso.org/standard/63500.html>.

¹⁹ Sayyidatul Eka Putri Rosalinda, Nurissaidah Ulinuha, and Dwi Rolliawati, "Evaluasi Usability Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Berbasis ISO 9241-11 Menggunakan Metode Partial Least Square," *Jurnal Komunikasi, media dan Informatika* 7, no. 3 (2018): 127–134, [https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/komunika/article/download/1702/991#:~:text=HASIL DAN PEMBAHASAN-,ISO 9241-11,%2C dan satisfaction \(kepuasan\)](https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/komunika/article/download/1702/991#:~:text=HASIL DAN PEMBAHASAN-,ISO 9241-11,%2C dan satisfaction (kepuasan)).

Penjelasan bagian Term and definition dalam ISO 9241-11: 2018 ini disampaikan hal-hal lain yang mempengaruhi dan berkaitan dengan *usability* antara lain *Accesibility* (aksesibilitas), *User Experience* (pengalaman pengguna), *harm of use* (kemudahan dalam penggunaan), *Ergonomic* (ergonomi), *Human Cetred Design* (desain yang berorientasi pada manusia)²⁰.

b. Konsep Inlislite

Inlislite merupakan aplikasi yang dibangun dan dikembangkan oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia dalam rangka menghimpun koleksi nasional dalam jejaring Perpustakaan Digital Nasional Indonesia, disamping membantu upaya pengembangan pengelolaan dan pelayanan perpustakaan berbasis teknologi informasi dan komunikasi di seluruh Indonesia yang didasarkan pada :

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan;
2. Peraturan Pemerintah Nomor 24 Tahun 2014 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan;
3. Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1990 Tentang Serah Simpan Karya Cetak dan Rekam

INLISLite versi 3 dikembangkan sebagai perangkat lunak satu pintu bagi pengelola perpustakaan untuk menerapkan otomasi perpustakaan sekaligus mengembangkan perpustakaan digital / mengelola dan melayani koleksi

²⁰ "ISO STANDARDS."

digital. Tersedia dalam dua *platform* bahasa pemrograman yaitu *DotNet Framework* untuk instalasi di sistem operasi windows dan PHP (*open source*) untuk fasilitasi instalasi di sistem operasi windows maupun linux.

Inlislite dibuat memang khusus untuk otomasi perpustakaan jadi struktur databasenya juga sudah disesuaikan dengan standar metadata katalog buku yang berlaku secara Internasional. Secara garis besar karakteristik aplikasi ini sebagai berikut:

1. Mengikuti standar metadata MARC (*Machine Readable Cataloging*) dalam pembentukan katalog digitalnya.
2. Berbasis web (*web based application software*), dimana dalam pengoperasiannya menggunakan aplikasi browser internet yang umum digunakan untuk menjelajahi informasi di internet.
3. Instalasi perangkat lunak INLIS Lite cukup dilakukan pada satu komputer yang difungsikan sebagai pangkalan data (*server*). Pengoperasian aplikasi cukup dilakukan melalui komputer kerja (*workstation*) dengan cara mengkoneksikannya melalui perangkat jaringan komputer, baik secara lokal (*local area network*), antar wilayah (*wide area network*), maupun *Internet*.
4. Dapat dioperasikan secara bersamaan dalam satu waktu secara simultan (*multi user ready*)
5. Bebas pakai / gratis (*freeware dan opensource*).

Modul program inlislite dibuat untuk memfasilitasi kepentingan pemustaka dan pustakawan. Program sebenarnya merupakan program

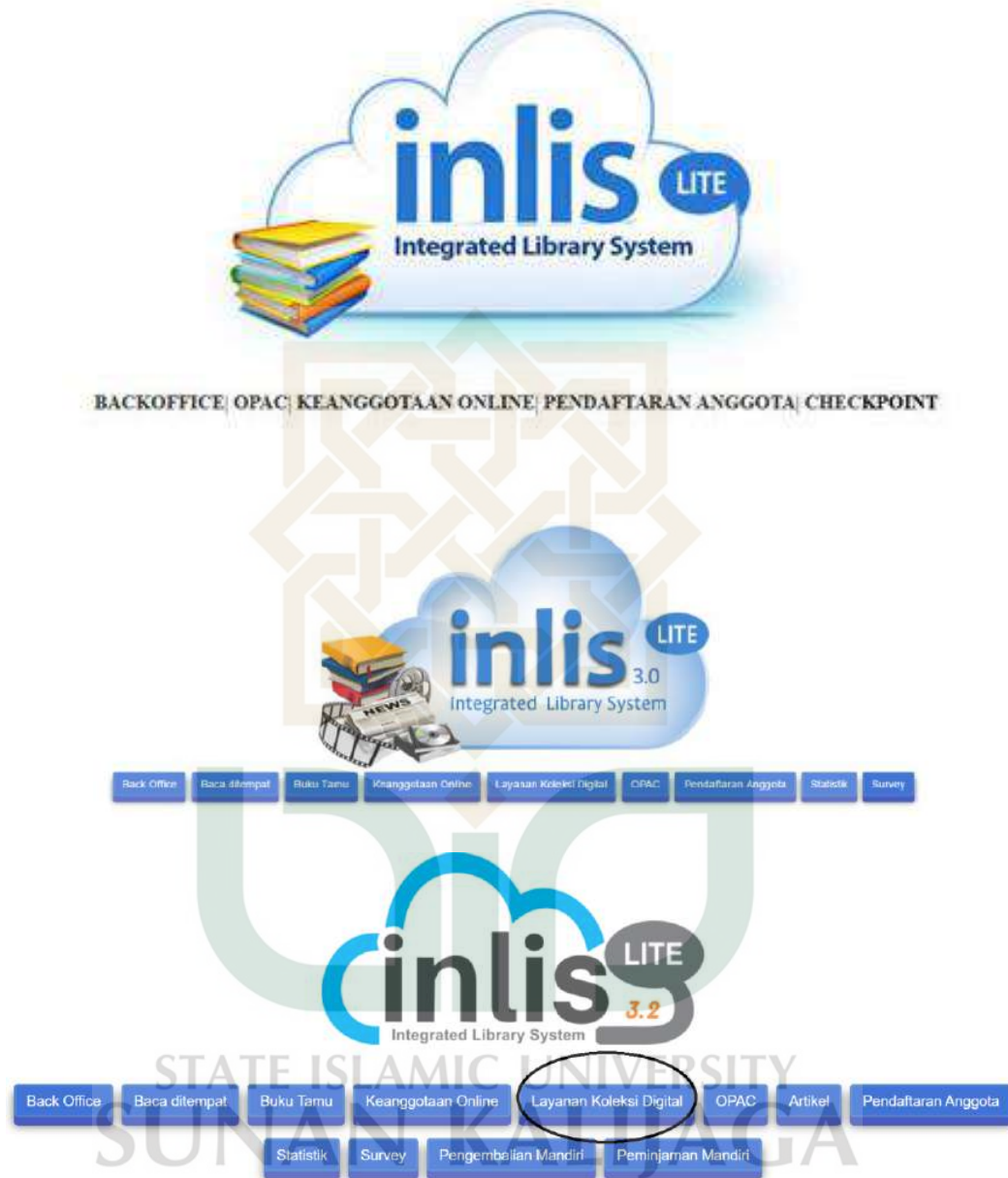
pengembangan sistem otomasi perpustakaan yang bernama QALIS (Quadra Library Informatin System) pada tahun 2009-2011. Program ini kemudian dikembangkan dan dirubah namanya oleh Perpunas RI menjadi Inlislite. Peluncuran program Inlislite pertama kali dalam versi 2.12 pada tahun 2011-2013, kemudian versi 3.0 tahun 2013-2018 dan versi 3.2 dari tahun 2018- hingga saat ini. Perkembangan sistem informasi tersebut tentunya tidak lepas dari banyaknya masukan dan penyesuaian dengan kebutuhan pemustaka dari tahun ke tahun. INLISLite versi 3 dikembangkan sebagai perangkat lunak satu pintu bagi pengelola perpustakaan untuk menerapkan otomasi perpustakaan sekaligus mengembangkan perpustakaan digital / mengelola dan melayani koleksi digital.

Perbandingan fitur yang disediakan Inlislite masng-masing versi dipaparkan dalam tabel berikut:

NO	Inlislite versi 2	Inlislite versi 3.1	Inlislite versi 3.2
A	<p>Modul yang disediakan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Backoffice meliputi: akuisisi, katalog, keanggotaan, Sirkulasi, laporan, administrasi. 2. OPAC 3. Keanggotaan Online 4. Pendaftaran Anggota Mandiri 5. Checkpoint (buku tamu) 	<p>Modul yang disediakan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Backoffice meliputi: akuisisi, katalog, keanggotaan, Sirkulasi, locker, survey, buku tamu, baca ditempat, laporan, administrasi. 2. Baca di tempat 3. Buku tamu 4. Keanggotaan Online 5. Layanan Koleksi Digital 	<p>Modul yang disediakan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Backoffice meliputi: akuisisi, katalog, SSKCR, keanggotaan, Sirkulasi, locker, survey, buku tamu, Opac, Layanan koleksi digital, baca di tempat, laporan, administrasi 2. Baca di tempat 3. Buku tamu 4. Keanggotaan Online

		6. OPAC 7. Pendaftaran Anggota Mandiri 8. Statistik 9. Survey	5. Layanan Koleksi Digital 6. OPAC 7. Artikel 8. Pendaftaran Anggota Mandiri 9. Statistik 10. Survey 11. Pengembalian Mandiri 12. Peminjaman mandiri
B	Pada modul katalog belum bisa menginputkan data file PDF hanya bisa menginputkan tautan untuk akses koleksi secara online saja	Pada modul katalog sudah bisa menginputkan data file PDF, namun belum ada pembedaan hak akses pengguna terhadap koleksi ebook tersebut. Penginputan data katalog menggunakan pedoman ISBD dan AACR2	Pada modul katalog ada beberapa penambahan dari versi sebelumnya diantaranya: pengaturan hak akses untuk file ebook, pemilihan input data atalog menggunakan aturan AACR2-ISBD atau RDA sehingga data inputan akan lebih komplit, daftar koleksi artikel yang diupload.

Tabel 1. Perbandingan fitur Inliste berdasarkan versinya



Gambar 6. Ilustrasi Interface Inlislite berdasarkan versinya

Dalam inlislite versi 3.2 disediakan modul yang dapat digunakan untuk mendapatkan feedback dari pemustaka. Secara lengkap modul yang terdapat dalam aplikasi inlislite versi 3.2 meliputi:

1. Modul *back office*, digunakan untuk kepentingan pustakawan yang berfungsi sebagai admin dari program ini
2. Baca ditempat, modul ini untuk mengetahui jumlah pemanfaatan koleksi referensi
3. Buku Tamu, digunakan untuk menginput data pengunjung perpustakaan
4. Keanggotaan Online, digunakan untuk pemustaka mengetahui hak dan kewajibannya sebagai anggota perpustakaan aktif
5. Layanan Koleksi Digital, untuk menampilkan koleksi *ebook* yang dimiliki oleh perpustakaan
6. OPAC, untuk melakukan penelusuran informasi koleksi perpustakaan
7. Artikel, digunakan untuk membuat jurnal online dari perpustakaan tersebut
8. Pendaftaran Anggota, digunakan untuk pendaftaran melalui jarak jauh
9. Statistik, digunakan untuk melihat laporan statistik yang meliputi laporan pengunjung, sirkulasi dan jumlah anggota perpustakaan
10. Survey, digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung antara pustakawan dan pemustaka
11. Pengembalian Mandiri, digunakan untuk pengembalian buku secara mandiri
12. Peminjaman mandiri, digunakan untuk peminjaman buku secara mandiri.

Secara umum aplikasi Inlislite ini mempunyai 2 tipe pengguna yaitu pengguna sebagai admin (pustakawan) dan pengguna sebagai pemustaka. Kedua pengguna ini mempunyai hak akses yang berbeda, Pustakawan sebagai admin mempunyai akses untuk mengisi, merubah, maupun mengakses database, sedangkan pemustaka hanya dapat mengakses database saja. Dalam evaluasi

pemanfaatan modul layanan digital aplikasi Inlislite 3.2 ini akan dilakukan berdasarkan sudut pandang pengguna sebagai admin (pustakawan). Disamping karena masih jarang digunakan, modul ini juga baru mulai dicoba untuk digunakan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kulon Progo.

Penggunaan modul layanan digital dapat diakses oleh pustakawan dengan cara masuk sebagai admin melalui “backoffice”. Modul ini berpenampilan seperti OPAC, merupakan sarana bagi pengelola perpustakaan untuk mempublikasikan koleksi digitalnya secara online. INLISLite secara otomatis akan memilah cantuman katalog yang memiliki konten digital untuk ditampilkan di modul ini. Sesuai pengaturan pada setting, akses terhadap konten digital dapat diatur untuk konsumsi publik atau khusus anggota²¹. Jadi secara teknis evaluasi akan dilakukan pada proses pengisian database koleksi tersebut oleh pustakawan sebagai admin dari program aplikasi ini.

c. Koleksi Digital

Pengertian koleksi digital menurut *Online Dictionary for Library and Information System* adalah koleksi perpustakaan atau arsip yang dikonversikan ke dalam format yang terbaca oleh mesin (machine readable format) untuk tujuan pelestarian atau penyediaan akses elektronik. Juga termasuk materi yang diproduksi secara elektronik, mencakup *e-zines*, *e-journal*, *e-book*, karya referensi

²¹ Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, “Inlislite (Integrated Librray Infrmation System) 3.2” (Jakarta, 2016), last modified 2016, accessed May 31, 2021, www.inlislite.perpusnas.go.id.

yang dipublikasikan online dalam CD-Rom, data base, bibliografi dan sumber-sumber berbasis web lainnya²².

Menurut Zed (2004), “Koleksi digital adalah rekaman video seperti kaset dan video film, mikrofilm, mikrofilm, dan bahan elektronik lainnya seperti disket, pita magnetik, dan kelongsong elektronik (*cartridge*) yang berhubungan dengan teknologi komputer”. Koleksi digital berupa rekaman video berupa kaset dan video kini digunakan oleh pemustaka sebagai media tempat penyimpanan musik dan video klip²³.

Secara garis besar ada empat sumber daya informasi digital, yaitu:

1. Bahan dan sumberdaya *full-text*, termasuk di sini *e-journal*, koleksi digital yang bersifat terbuka (*open access*), *e-books*, *e-newspaper*, tesis dan disertasi digital
2. Sumberdaya metadata termasuk perangkat lunak digital berbentuk katalog, indeks dan abstrak atau sumber daya yang menyediakan “informasi tentang informasi” lainnya
3. Bahan-bahan multimedia digital
4. Aneka situs internet²⁴.

Berdasarkan hal tersebut maka Koleksi digital yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah koleksi digital *e-book* yang berbentuk file komputer dan dimiliki secara fisik oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kulon Progo.

²² Joan M Reitz, *Online Dictionary of Library and Information Systems* (London: Western Connecticut State University., 2002), <http://vlado.fmf.uni-lj.si/pub/networks/data/dic/odlis/odlis.pdf>.

²³ Mestika Zed, *Metode Penelitian Perpustakaan* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2004), 5.

²⁴ Putu Laxman Pendhit et al., *Perpustakaan Digital: Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia* (Jakarta: Sagung Seto, 2007), 70.

Koleksi yang dimaksudkan meliputi: koleksi digital terbitan Dinas itu sendiri, koleksi digital terbitan lembaga lain yang bebas dari hak cipta antara lain: hasil penelitian orang/lembaga yang mendapatkan ijin dari Dinas Perijinan Kulon Progo, Terbitan Organisasi Perangkat Daerah Kabupaten Kulon Progo yang diserahkan ke perpustakaan, koleksi digital dari lembaga lain yang sudah melalui proses perijinan untuk dipublikasikan pada portal Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kulon Progo. Pengkhususan objek penelitian pada jenis *e-book* dilakukan karena fokus dari pengembangan koleksi digital di DPK KP adalah jenis tersebut.

Sedangkan pembatasan pada akses koleksi yang boleh diunggah berdasarkan pertimbangan adanya Undang-Undang hak cipta yang membatasi kepemilikan dari sebuah hasil karya manusia. Dalam Undang-undang no 28 tahun 2014 tentang hak cipta dalam pasal 4 disebutkan bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Pasal 6 menjelaskan bahwa Untuk melindungi hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (1), Pencipta dapat memiliki:

1. informasi manajemen Hak Cipta; dan/atau
2. informasi elektronik Hak Cipta²⁵.

²⁵ Indonesia, *Undang-Undang Tentang Hak Cipta* (Indonesia: Setneg RI, 2016), <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38690>.

F. Metode Penelitian dan Pengumpulan Data

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode penelitian studi kasus merupakan metode penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan²⁶. Studi Kasus dilakukan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kulon Progo karena sebagaimana telah dijelaskan dalam latar belakang bahwa hanya di tempat ini modul layanan konten digital pada aplikasi inislite versi 3.2 digunakan. Melalui studi kasus penggunaan modul layanan konten digital ini peneliti akan mengkomunikasikan kepada pembaca tentang optimalisasi pemanfaatan modul ini untuk membuat inovasi layanan koleksi. Studi kasus dapat mengkomunikasikan lebih dari yang dapat dikatakan di dalam bahasa yang proporsional. Studi kasus membangun tentang “pengetahuan yang tersembunyi” dari para pembacanya²⁷.

Peneliti akan melakukan evaluasi ketergunaan modul tersebut melalui pengguna yang mengisi konten untuk modul tersebut dalam hal ini adalah pustakawan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kulon Progo. Dari data wawancara tersebut akan dianalisis berdasarkan teori *usability* sehingga dapat diketahui ketergunaan aplikasi tersebut untuk pembuatan inovasi.

²⁶ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, Ed. Revisi. (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 235.

²⁷ Rulam Ahmadi, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cetakan 3. (Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2016), 73.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Penelitian tentang evaluasi aplikasi inlislite versi 3.2 dan pemanfaatannya untuk pelayanan koleksi digital ini menggunakan pustakawan sebagai subjek penelitian dan modul layanan digital yang terdapat dalam aplikasi inlislite sebagai objeknya. Subjek penelitian terdiri dari 4 orang Pustakawan dan satu orang Pengawas Perpustakaan. Subjek penelitian ini merupakan informan yang akan diwawancarai untuk mendapatkan data penelitian. Pustakawan dipilih sebagai informan karena memiliki pengetahuan dan pengalaman menggunakan aplikais Inlislite, sedangkan Pengawas Perpustakaan dipilih sebagai informan untuk memberikan perspektif yang berbeda karena dalam hal ini Pengawas Perpustakaan tidak secara langsung mengerjakan input data di aplikasi. Morse (dalam Rulam Ahmadi, 2016:93), informan yang baik adalah informan yang memiliki pengetahuan dna pengalaman yang peneliti perlukan, memiliki kemampuan merefleksikan, pandai mengeluarkan pikiran (pandai berbicara), memiliki waktu untuk diwawancarai, dan berkemauan untuk berpartisipasi dalam studi²⁸.

3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka, observasi langsung pada aplikasi inlislite, dokumentasi dan wawancara. Telaah pustaka, disebut juga kajian pustaka atau telaah dokumen yaitu suatu proses memahami dan menganalisis substansi/konten (teori dan metodologi) kepustakaan berupa

²⁸ Ibid., 93.

buku teks, artikel ilmiah, laporan ilmiah yang dilakukan secara kritis tentang topik tertentu²⁹. Wawancara semi terstruktur dilakukan pada pustakawan yang menjadi user dari aplikasi ini. Dari hasil wawancara tersebut akan dilakukan pencocokan dengan dokumentasi dan fakta yang ada dilapangan kenyataan di lapangan apakah sesuai atau tidak.

4. Uji keabsahan Data

Uji keabsahan data menggunakan metode kredibilitas, transferabilitas dan konfirmabilitas. Uji kredibilitas dilakukan dengan metode triangulasi data dengan cara menggali kebenaran data/informasi melalui berbagai sumber yang berbeda. Data hasil wawancara dari informan akan dibandingkan dengan dataobservasi dan dokumentasi. Masing-masing sumber data akan menghasilkan bukti atau fakta yang berbeda, yang selanjutnya akan memberikan pandangan yang berbeda pula mengenai objek yang diteliti. Berbagai pandangan itu melahirkan keluasan pengetahuan untuk memperoleh kredibilitas³⁰.

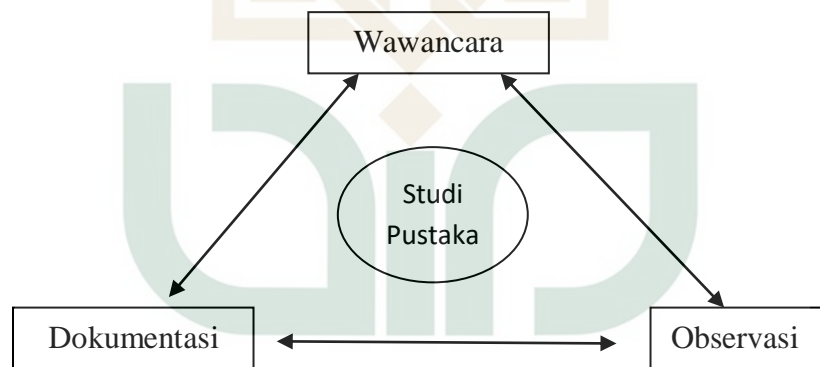
Uji transferabilitas dilakukan untuk menguji penerapan hasil penelitian pada situasi yang berbeda. Dalam hal ini uji transferabilitas dilakukan dengan pemilihan subjek penelitian dengan cara purposive untuk memastikan bahwa subjek penelitian sesuai dengan konteks atau tema yang diteliti. Peneliti memilih 4 pustakawan sebagai subjek penelitian karena mereka

²⁹ Andik Wibowo, *Metodologi Penelitian Praktis*, ed. 1. (Jakarta: Rajagrafindo, 2014), 47, www.ipusnas.moco.co.id.

³⁰ Sugeng Pujileksono, *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*, Cetakan ke. (Malang: Intrans Publishing, 2016), 147.

sudah familiar dengan aplikasi ini dan menggunakannya setiap kali ada pekerjaan penginputan data koleksi perpustakaan. Sedangkan 1 pengawas perpustakaan dipilih sebagai subjek penelitian untuk mendapatkan hasil perbandingan yang signifikan tentang penggunaan aplikais tersebut pada situasi dan kondisi yang berbeda.

Untuk membuktikan kebenaran hasil penelitian dilakukan uji konfirmabilitas dengan cara mencocokkan hasil wawancara dengan observasi langsung pada aplikasi. Selainitu peneliti juga mendiskusikan hasil penelitian dengan dosen pembimbing agar memperoleh hasil yang lebih objektif. Gambaran proses uji keabsahan data dari penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 7. Proses uji keabsahan data

5. Metode Analisis

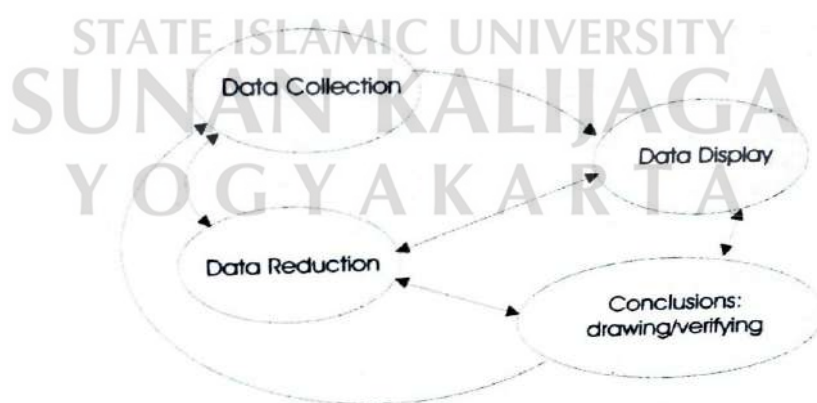
Analisis data merupakan suatu pencarian pola-pola dalam data, yaitu perilaku yang muncul, objek-objek, atau badan pengetahuan³¹. Kegiatan ini mencakup menguji, menyortir, mengkategorikan, mengevaluasi, membandingkan, mensintesis dan merenungkan data yang direkam juga

³¹ Lawrence W Neuman, *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*, Fourth Edi. (Boston: Allyn and Bacon, 2000), 426.

meninjau kembali data mentah yang terekam³². Dalam penelitian ini langkah-langkah analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman dengan tahapan: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Langkah-langkah dalam analisis model Miles dan Huberman ini bersifat interaktif di mana satu tahapan dengan tahapan lain saling terkait (berinteraksi)³³

Data hasil wawancara penggunaan aplikasi inlislite 3.2 modul layanan digital dan observasi pada program tersebut disajikan, diolah dan dianalisis berdasarkan teori, sehingga diperoleh gambaran yang jelas tentang penilaian pengguna pada aplikasi tersebut. Hasil penilaian dari pengguna tersebut kemudian diverifikasi untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Reduksi data dapat terjadi selama proses pengumpulan, penyajian maupun verifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Bagan Analisis data menurut Miles dan Huberman (dalam Rulam Ahmadi, 2016:231)



Gambar 8. Proses Analisis Data

³² Rulam Ahmadi, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cetakan I. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 230.

³³ *Ibid.*, 231.

G. Sistematika pembahasan

Sistematika pembahasan disampaikan untuk menginformasikan alur pembahasan dalam penelitian ini. Selain itu juga berguna untuk memberikan gambaran secara sistematis atas keseluruhan tesis mulai dari pendahuluan, proses penelitian, pembahasan dan penarikan kesimpulan. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka teoritis, kajian pustaka, metode penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II Gambaran Umum Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kulon Progo

Bagian ini menggambarkan profil Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kulon Progo secara umum disertai penjelasan tentang penerapan aplikasi Inlislite pada perpustakaan tersebut. Berisikan sub bab profil Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kulon Progo dan Penerapan Inlislite versi 3.2 untuk mengupayakan inovasi layanan koleksi digital di DPK KP.

Bab III Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisikan paparan data hasil penelitian dan pembahasannya. Evaluasi dilakukan berdasarkan teori ketergunaan yang meliputi komponen antara lain: *learnability* (kemudahan), *efficiency* (efisiensi), *memorability* (kemudahan menggunakan kembali), *errors* (kesalahan), dan *satisfaction* (kepuasan pengguna). Dalam bab ini juga dipaparkan

tentang pemanfaatan aplikasi inlslite versi 3.2 untuk mengupayakan inovasi layanan kolekdi digital, bagaimana proses evaluasinya dan kendala apa saja yang dihadapi dalam proses tersebut.

Bab IV Penutup

Bab Penutup berisi kesimpulan yang didasarkan pada hasil pengumpulan data dan analisa pembahasan. Bab ini juga berisi saran untuk pengembangan koleksi digital di DPK KP dan kesempurnaan aplikasi berdasarkan pendapat dari pustakawan.

Daftar Pustaka

Lampiran-lampiran



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Inlislite versi 3.2 untuk mengupayakan pelayanan koleksi digital dapat dilakukan oleh para pustakawan dengan cara mengunggah file PDF melalui menu katalog sub menu konten digital. Pengunggahan file PDF ini akan direspon secara otomatis oleh menu utama layanan konten digital dengan menampilkannya di daftar katalog khusus yang berisikan file-file PDF. Agar lebih menarik dan dapat dilihat oleh khalayak yang lebih luas tautan layanan konten digital ini dapat dihubungkan dengan interface yang lain, sebagaimana sambungan tautan yang ada pada layanan BUDIKU di website DPK KP.

Hasil evaluasi pemanfaatan aplikasi inlislite menggunakan teori ketergunaan yang meliputi aspek *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction* menunjukkan bahwa aplikasi ini mudah digunakan, efisien, mudah diingat dan menyenangkan. Meskipun faktor kesalahan tetap dapat terjadi akan tetapi pustakawan sebagai pengguna admin dapat menyelesaikannya dengan baik, sehingga hal ini tidak menjadi hambatan yang berarti. Aspek yang menjadi kelebihan dari aplikasi ini adalah kemudahan dalam mengenali fitur-fitur yang disediakan sehingga membuat proses penginputan data menjadi mudah. Kelemahan fitur layanan konten digital ada pada pengaturan hak akses pengguna yang belum bisa berfungsi sebagaimana mestinya.

Kendala yang ada dalam penerapan aplikasi Inlislite versi 3.2 meliputi kebijakan yang belum sepenuhnya berpihak pada pengembangan koleksi ebook lokal Kulon Progo, kurangnya pemenuhan sarana dan prasarana serta pemenuhan tenaga ahli di bidang teknologi informasi. Hal ini perlu mendapatkan perhatian dari para pengambil kebijakan agar pemanfaatan aplikasi Inlislite dapat berjalan secara maksimal.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan pada poin A, maka saran untuk Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kulon Progo dalam pemanfaatan menu Layanan Konten Digital untuk inovasi layanan adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan kebijakan manajemen koleksi elektronik secara terpisah dari kebijakan koleksi secara umum agar dapat mengatur hal-hal penting secara detail, seperti apa yang boleh dan tidak diunggah serta hak akses untuk koleksi ebook tersebut.
2. Menggiatkan pengumpulan koleksi buku elektronik lokal Kulon Progo, seperti hasil penelitian atau produk literasi masing-masing OPD
3. Adanya sosialisasi keberadaan koleksi elektronik tersebut agar dapat dimanfaatkan secara optimal oleh masyarakat
4. Sistem ini akan lebih baik jika lebih diperketat pada setingan pengaturan hak akses, sehingga koleksi benar-benar berguna untuk pengguna yang berhak untuk mengaksesnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cetakan I. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- . *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cetakan 3. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Ed. Revisi. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Revisi V. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Handiwidjojo, Wimmie, and Lussy Ernawati. “Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit).” *JUISI* 2, no. 1 (2016): 49–55. <https://journal.uc.ac.id/index.php/JUISI/article/view/115>.
- Handoko, Satrio. “Dampak Penerapan Aplikasi Inlislite Terhadap Akses Informasi Di Dinas Perpustakaan Dan Arsip Daerah Provinsi Jambi.” UIN Sulthan Thaha Saifuddin, 2018. http://repository.uinjambi.ac.id/808/1/IPT111146_SATRIO
HANDOKO_ILMU PERPUSTAKAAN - satria ramadhan.pdf.
- Indonesia. *Kulon Progo Dalam Angka*. Kulon Progo: BPS Kulon Progo, 2019.
- . *Undang-Undang Tentang Hak Cipta*. Indonesia: Setneg RI, 2016. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38690>.
- Islamy, M. Ali Nurhasan. “Evaluasi Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Tanggapan Pustakawan Di Institut Seni Indonesia Surakarta.” UIN Sunan Kalijaga, 2018.
- Kartika Rahayu Tri Prasetyo Sari. “Analisis Usabilitas Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Koperasi (SIMK).” *Jurnal Simantec* 5, no. 3 (2016): 173–178. <https://journal.trunojoyo.ac.id/simantec/article/download/2387/2106>.
- Maulana, Ikbal. *Learning Intelligence for Innovative Business*. Cetakan I. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Mohammaad Nazir. *Metode Penelitian*. Cet.3. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988.
- Neuman, Lawrence W. *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. Fourth Edi. Boston: Allyn and Bacon, 2000.
- Nielsen, Jhon. “Usability 101.” *Introduction to Usability*. Last modified 2012. Accessed June 19, 2021. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101->

introduction-to-usability/.

Ningtyas, Sekar. "Niagahoster Blog." *Panduan Lengkap Usability Testing Untuk Pemula*. Last modified 2020. Accessed July 7, 2021. https://www.niagahoster.co.id/blog/usability-testing-website/#Apa_Itu_Usability_Testing.

Pendhit, Putu Ixman, Brian Amiprasetyo Ari Suryandari, Edmon Makarim, Irma Untari Aditirto, Yova Ruldeviyani, Yudho Giri Sucahyo, and Luki Wijayanti. *Perpustakaan Digital: Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia*. Jakarta: Sagung seto, 2007.

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. "Indonesia Onesearch." *Tentang IOS*. Last modified 2021. Accessed October 28, 2021. <https://onesearch.id/>.

———. "Inlislite (Integrated Librray Infrmation System) 3.2." Jakarta, 2016. Last modified 2016. Accessed May 31, 2021. www.inlislite.perpusnas.go.id.

———. "Tentang Inlislite Versi 3." *Inlislite*. Last modified 2016. Accessed October 10, 2020. <https://inlislite.perpusnas.go.id/>.

Pujileksono, Sugeng. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Cetakan ke. Malang: Intrans Publishing, 2016.

Qomari, M Kasyful. "Standar Digitalisasi Koleksi Berdasarkan Standar Digital Library Federation (DLF) Di Perpustakaan Atma Jaya Yogyakarta." UIn Sunan Kalijaga, 2014. https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/12409/1/BAB%20V%20DAFTAR_PUSTAKA.pdf.

Reitz, Joan M. *Online Dictionary of Library and Information Systems*. London: Western Connecticut State University., 2002. <http://vlado.fmf.uni-lj.si/pub/networks/data/dic/odlis/odlis.pdf>.

Rezki. "Penerapan Inlislite Dalam Meningkatkan Layanan Perpustakaan Pada Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Daerah Kabupaten Sinjai." Unieraitas Alauddin Makasar, 2019. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/17678/1/REZKI.pdf>.

RI, Kementerian Pendidikan dan kebudayaan. "Kebijakan." *KBBI Daring*. Last modified 2016. Accessed November 19, 2020. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kebijakan>.

Rosalinda, Sayyidatul Eka Putri, Nurissaidah Ulinuha, and Dwi Rolliawati. "Evaluasi Usability Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Berbasis ISO 9241-11 Menggunakan Metode Partial Least Square." *Jurnal Komunikasi, media dan Informatika* 7, no. 3 (2018): 127–134. [https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/komunika/article/download/1702/991#:~:text=HASIL DAN PEMBAHASAN-,ISO 9241-11,%2C dan satisfaction \(kepuasan\)](https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/komunika/article/download/1702/991#:~:text=HASIL DAN PEMBAHASAN-,ISO 9241-11,%2C dan satisfaction (kepuasan)).

- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Cetakan 11. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Surya, Darari. "Analisis Sistem Informasi Inlislite Versi 3.1 Di Dinas Perpustakaan Dan Arsip Propinsi Sumatera Utara." Universitas Sumatera Utara, 2019. <http://repositori.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/23151/160723042.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Wibowo, Andik. *Metodologi Penelitian Praktis*. Ed. 1. Jakarta: Rajagrafindo, 2014. www.ipusnas.moco.co.id.
- Yusuf, Taslimah. *Manajemen Perpustakaan Umum*. Jakarta: Universitas Terbuka, 1996.
- Zed, Mestika. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor indonesia, 2004.
- "ISO STANDARDS." *ISO 9241-11:2018 Ergonomics of Human-System Interaction — Part 11: Usability: Definitions and Concepts*. Last modified 2018. Accessed December 16, 2021. <https://www.iso.org/standard/63500.html>.

