

**EVALUASI DAYA GUNA SEBAGAI FAKTOR PENDUKUNG
KONSEP INTERAKSI MANUSIA-KOMPUTER DALAM
DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA SENAYAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Ilmu Perpustakaan
Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan



Oleh:

Dhita Indah Puspita Rini
NIM 06140018

**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ADAB DAN ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2010**

Drs. Tri Septiyantono, M.Si
Dosen Prodi Ilmu Perpustakaan
Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi Sdri. Dhita Indah Puspita Rini

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

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, meneliti, memberi petunjuk, dan mengadakan perubahan seperlunya terhadap skripsi:

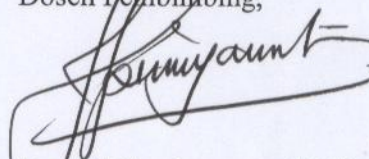
Nama : Dhita Indah Puspita Rini
NIM : 06140018
Jurusan : S1 Ilmu Perpustakaan dan Informasi
Fakultas : Adab dan Ilmu Budaya
Judul : **"Evaluasi Daya Guna Sebagai Faktor Pendukung Konsep Interaksi Manusia-Komputer dalam Desain Antarmuka Pengguna Senayan"**

Saya selaku pembimbing menyatakan bahwa skripsi ini dapat diajukan ke depan sidang Munaqasyah sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab dan Ilmu Budaya Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Oleh sebab itu saya mohon agar mahasiswa yang bersangkutan segera dipanggil untuk mempertahankan skripsinya dalam sidang munaqasah. Demikian untuk dapat dimaklumi dan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, Oktober 2010
Dosen Pembimbing,



Drs. Tri Septiyantono, M.Si
NIP. 19610914 198103 1001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ADAB DAN ILMU BUDAYA
Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta 55281 Telp./Fax. (0274) 513949
Web: <http://adab.uin-suka.ac.id> E-mail: adabuin-suka.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02/DA/PP.00.9/ 2714 /2010

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

EVALUASI DAYA GUNA SEBAGAI FAKTOR PENDUKUNG KONSEP INTERAKSI MANUSIA – KOMPUTER DALAM DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA SENAYAN

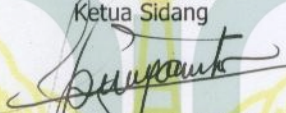
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Dhita Indah Puspita Rini
NIM : 06140018
Telah dimunaqasyahkan pada : 24 November 2010
Nilai Munaqasyah : A-

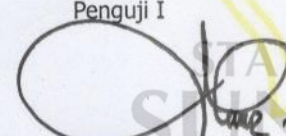
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQASYAH :

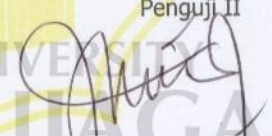
Ketua Sidang


Drs. Tri Septhyantono, M.Si.
NIP. 19610914 198103 1 001

Penguji I

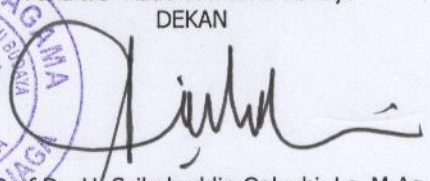

M. Solihin Arianto, S.Ag., SS., M.LIS
NIP.19700906 199903 1 012

Penguji II


Nurdin Laugu, S.Ag., SS., MA
NIP. 19710601 200003 1 002

Yogyakarta, 9 Desember 2010
UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
DEKAN




Prof. Dr. H. Syihabuddin Qalyubi, Lc., M.Ag.
NIP. 19520921 198403 1 001

MOTTO



Ilmu adalah cahaya

(Imam Waki' bin Jarrah)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY

SUNAN KALIJAGA

Sesungguhnya dibalik kesulitan pasti ada kemudahan

(QS. Al-Insyirah (94) : 6)

Ilmu itu penunjuk kebenaran akal,

maka barang siapa berakal, niscaya dia berilmu

(Sayyidina Ali bin Abi Thalib)

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- * *Bapak dan Ibuku tercinta*
- * *Mas Luhur*
- * *Bu Nur Malayastuti & Pak Sunalyo*
- * *Adik-adikku: Nur, Ian, Unggul, dan Arum*

**EVALUASI DAYA GUNA SEBAGAI FAKTOR PENDUKUNG
KONSEP INTERAKSI MANUSIA-KOMPUTER DALAM
DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA SENAYAN**

Dhita Indah Puspita Rini
06140018

INTISARI

Penelitian evaluasi daya guna antarmuka pengguna Senayan ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian antara daya guna desain antarmuka pengguna Senayan dengan konsep daya guna desain antarmuka pengguna dalam Interaksi Manusia-Komputer. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah *software* otomasi perpustakaan Senayan3-Stable14, sedang objeknya adalah daya guna desain antarmuka pengguna admin *software* Senayan3-Stable14. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain: observasi, studi dokumenter, dan metode penelusuran online. Model Interaktif Matthew B. Milles dan A. Michael Huberman menjadi pilihan peneliti untuk menganalisis data penelitian. Penilaian dalam penelitian ini mengacu pada sepuluh unit analisis penelitian, yaitu Dialog yang sederhana dan alami, Berbicara dengan bahasa user, Mengurangi beban ingatan user, Konsisten, Sistem timbal balik, Jalan keluar yang jelas, Pesan-pesan kesalahan yang baik, Mencegah kesalahan, dan Bantuan dan dokumentasi. Hasil analisis data menyatakan bahwa desain antarmuka pengguna Senayan dapat dikategorikan sesuai dengan konsep daya guna desain antarmuka pengguna Interaksi Manusia-Komputer. Hal ini terlihat bahwa dari sepuluh unit analisis yang diujikan ke Senayan, sembilan diantaranya terpenuhi dengan baik. Unit-unit analisis penelitian yang terdapat pada Senayan antara lain: Dialog yang sederhana dan alami, Berbicara dengan bahasa user, Mengurangi beban ingatan user, Konsisten, Sistem timbal balik, Jalan keluar yang jelas, Pesan-pesan kesalahan yang baik, dan Mencegah kesalahan. Sedang yang belum terdapat pada sistem Senayan adalah unit analisis Bantuan dan dokumentasi.

Kata kunci: evaluasi, antarmuka pengguna, daya guna, perangkat lunak, *software*, Senayan, otomasi perpustakaan, *user interface*

**EVALUATION OF USABILITY AS A FACTOR FOR SUPPORTING
CONCEPT OF HUMAN-COMPUTER INTERACTION IN
USER INTERFACE DESIGN SENAYAN**

Dhita Indah Puspita Rini
NIM 06140018

ABSTRACT

Usability evaluation research Senayan user interface is intended to identify compatibility between the usability design user interface usability Senayan with the concept of user interface design in Human-Computer Interaction. The research method used was descriptive qualitative method. Subject in this study is the library automation software Senayan3-Stable14, while the object is the usability of software user interface design admin-Stable14 Senayan3. Data collection techniques used include: observation, documentary studies, and online search methods. Matthew B. Interactive Model Miles and A. Michael Huberman be the choice of researchers to analyze the research data. The assessment in this study refers to the ten units of study analysis, which is Simple and natural dialogue, Speak the user language, Minimize user memory load, Consistency, System feedback, Clearly mark exits, Shortcut, Good error messages, Prevent errors, and Help and documentation. Result of data analysis states that Senayan user interface design can be categorized according to the concept of usability of user interface design of Human-Computer Interaction. It is seen that out of ten units of analysis that tested the Senayan, nine of them fulfilled properly. The units of the analysis contained in Senayan, among others: Simple and natural dialogue, Speak the user language, Minimize user memory load, Consistency, System feedback, Clearly mark exits, Shortcut, Good error messages, and Prevent errors. Who's that have not been there at Senayan system is the unit of analysis Help and documentation.

Keywords: evaluation, user interface, usability, software, Senayan, library automation

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan pada junjungan besar kita, Nabi Muhammad SAW beserta para keluarga dan para sahabatnya. Akhirnya, dengan Rahmat dan Hidayah dari ALLAH SWT peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Evaluasi Daya Guna sebagai Pendukung Konsep Interaksi Manusia-Komputer dalam Desain Antarmuka Pengguna Senayan*” dengan baik.

Atas terselesainya skripsi ini tidak luput dari bantuan berbagai pihak. Oleh karenanya, teriring ucapan terima kasih dari peneliti kepada:

1. Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya, Bapak Prof. H. Syihabuddin Qalyubi, Lc., M.Ag.,
2. Ketua Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Bapak Tafrikhuddin, S.Ag., M.Pd,
3. Bapak Drs. Tri Septiyantono, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah dengan sabar dan ikhlas memberi masukan dan pengarahan kepada penulis hingga skripsi ini selesai,
4. Kedua Orangtuaku, Bapak Fathurrachman dan Ibu Tukinem, yang telah dengan ikhlas mendoakan dan membiayai pembuatan skripsi ini, dari awal penulisan hingga skripsi ini selesai. *Thank you very much my parents!* 😊
5. Mas Luhur, yang selalu menemani peneliti dalam suka maupun duka, juga dengan sabar dan ikhlas memberi masukan sekaligus menumbuhkan

motivasi peneliti untuk menulis. Semoga Allah meridhoi langkah kita.

Amin Ya Rabb! ☺

6. Bu Nur Malayastuti dan Pak Sunalyo, beserta Keluarga Besar Pacitan yang telah turut mendoakan terselesainya skripsi ini. Terima kasih Guru-guru Kehidupanku. ☺
7. Bude dan Bulekku di Kauman, Terima kasih atas doa dan dukungannya. ☺
8. Buat Elsa, Ashfi, Suci, Kustiani, Bram, Wulan, Alam, mas Arip, Tete Eti, Yuni, Nova, Hendra, Amat, Fajar, Ratih, Tarto, Mas Zulhadi, dan temen-temen IPI Angkatan 2006 lainnya, terima kasih atas masukan yang kalian berikan demi kelengkapan skripsi ini. Semoga Allah senantiasa membalas kebaikan kalian. Amin! Keep Silaturahmi & Keep Spirit, Semangadddd!! ☺
9. Tim Webometrics UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Terima kasih atas keluangan waktu yang diberikan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta bisa masuk peringkat 100 besar se-dunia. Amin! Go Webo Go!! ☺
10. Keluarga Besar Buzznet: Mas Medhy, Mas Saidin, Mas Edwin, Mas Fahrur, Bang Ucok, Mas Satria, Mas Budi, Mbak Sasay, Ayu, Cici, Asyi, Aji, Katu, Jenika, Diaz, Fajri, Febri, Danang, Rofi, Pak Sigit, Pak Gonang, dan Pak Marijo. Terima kasih atas kerja sama dan rasa kekeluargaan ini. Semoga tetap terpelihara. Hidup Buzznet!!! ☺
11. Kopma UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan Rental “Kurnia” Sapen sebagai tempat rujukan peneliti mencetak skripsi ini.

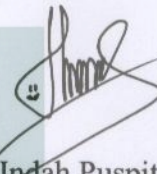
12. Juga berbagai pihak yang turut membantu terselesainya skripsi ini yangmana tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Terima kasih banyak atas bantuannya. Semoga Allah membalas amal kebaikan kalian. Amin! ☺

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karenanya, peneliti sangat mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirul kalam, semoga skripsi ini bermanfaat. Amin.

Yogyakarta, 14 Oktober 2010

Peneliti,



Dhita Indah Puspita Rini
NIM. 06140018

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN NOTA DINAS	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
INTISARI	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Sistematika Pembahasan	5
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Pengertian Evaluasi	10
2.2.2 Pengertian Konsep	11
2.2.3 Otomasi Perpustakaan	12
2.2.4 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	14

2.2.5 Senayan (SLiMS)	17
2.2.6 Antarmuka Pengguna	20
2.2.7 Desain Antarmuka Pengguna	20
2.2.8 Interaksi Manusia-Komputer	27
2.2.9 Daya Guna	30
2.2.10 Daya Guna Heuristik	31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Jenis Penelitian	34
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	36
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	37
3.4 Unit Analisis	37
3.5 Teknik Pengumpulan Data	39
3.7 Uji Validitas Data	41
3.8 Analisis Data	43

BAB IV GAMBARAN UMUM DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum	
4.1.1 Kebutuhan Sistem	46
4.1.2 Bahasa Pemrograman	50
4.1.3 Database	51
4.1.4 Senayan sebagai <i>Software</i> Otomasi Perpustakaan	52
4.1.5 Fitur-fitur <i>Software</i> Senayan3–Stable14	54
4.2 Pembahasan dan Analisis Data	
4.2.1 Uji Validitas Data	57
4.2.2 Penyajian Data	58
4.2.2.1 Menu Sistem	58
4.2.2.2 Menu Master File	69
4.2.2.3 Menu Bibliografi	74
4.2.2.4 Menu Keanggotaan	77
4.2.2.5 Menu Sirkulasi	79

4.2.2.6 Menu Inventarisasi Koleksi	82
4.2.2.7 Menu Terbitan Berseri	84
4.2.2.8 Menu Pelaporan	84
4.2.2.9 Menu OPAC	85
4.2.3 Analisis Data	86
4.2.3.1 Unit Analisis Dialog yang Sederhana dan Alami	88
4.2.3.2 Unit Analisis Berbicara dengan Bahasa Pengguna	91
4.2.3.3 Unit Analisis Mengurangi Beban Ingatan User	92
4.2.3.4 Unit Analisis Konsisten	93
4.2.3.5 Unit Analisis Sistem Timbal Balik	94
4.2.3.6 Unit Analisis Jalan Keluar yang Jelas	95
4.2.3.7 Unit Analisis Jalan Pintas	96
4.2.3.8 Unit Analisis Pesan-Pesan Kesalahan yang Baik	97
4.2.3.9 Unit Analisis Mencegah Kesalahan	98
4.2.3.10 Unit Analisis Bantuan dan Dokumentasi	99
4.2.4 Simpulan Analisis Data	100
 BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	101
5.2 Saran	101

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Sampel Koleksi Buku.....	74
Tabel 4.2 Daftar Sampel Anggota Perpustakaan	78
Tabel 4.3 Unit Analisis Daya Guna Desain Antarmuka Pengguna Software ..	87
Tabel 4.4 Evaluasi Unit Analisis Kesalahan yang Baik	97
Tabel 4.5 Simpulan Analisis Data Penelitian	100



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Analisis Data Kualitatif Model Interaktif	45
Gambar 4.1 Halaman Depan Senayan3-Stable14	53
Gambar 4.2 Sistem Konfigurasi Menu Senayan	59
Gambar 4.3 Proses setting menu konfigurasi system	60
Gambar 4.4 Menu konfigurasi sistem yang telah dibuat	61
Gambar 4.5 Tampilan sub menu konten.....	62
Gambar 4.6 Tampilan informasi pada menu konten (yang ada icon-nya)	62
Gambar 4.7 Tampilan Sub Menu Konten pada OPAC Senayan.....	63
Gambar 4.8 Tampilan Sub Menu Modul Senayan	63
Gambar 4.9 Account staf yang belum diatur kelompok penggunaanya	64
Gambar 4.10 Pembuatan Sub Menu Kelompok Pengguna	65
Gambar 4.11 Proses pembuatan data staf baru.....	66
Gambar 4.12 Data staf yang berhasil dibuat	66
Gambar 4.13 Setingan hari libur perpustakaan	67
Gambar 4.14 Sub menu log system.....	68
Gambar 4.15 Salinan Pangkalan Data Senayan	69
Gambar 4.16 Hasil Setting GMD	69
Gambar 4.17 Hasil Setting Penerbit.....	70
Gambar 4.18 Hasil Setting Pengarang	71
Gambar 4.19 Hasil Setting Lokasi.....	71
Gambar 4.20 Hasil Setting Tempat	72
Gambar 4.21 Hasil Settingan Status Koleksi	73
Gambar 4.22 Hasil Setting Tipe Koleksi.....	73
Gambar 4.23 Hasil Setting Bahasa Dokumen	74
Gambar 4.24 Borang untuk entry data bibliografi pada software Senayan	75
Gambar 4.25 Kotak dialog pada proses tambah data pengarang.....	75
Gambar 4.26 Proses penyisipan subjek ke data Bibliografi Senayan	76
Gambar 4.27 Input nomor barcode pada Senayan.....	77

Gambar 4.28 Hasil entry data pada menu bibliografi.....	77
Gambar 4.29 Borang entry data pada menu anggota Senayan.....	78
Gambar 4.30 Contoh pengisian data anggota menggunakan Senayan.....	79
Gambar 4.31 Hasil entry data pada menu keanggotaan Senayan.....	79
Gambar 4.32 Entry nomor identitas anggota pada mesin pencari.....	80
Gambar 4.33 Proses peminjaman pada menu Senayan.....	81
Gambar 4.34 Proses transaksi selesai.....	81
Gambar 4.35 Proses pengembalian koleksi.....	82
Gambar 4.36 Sejarah peminjaman pada menu sirkulasi Senayan.....	82
Gambar 4.37 Menu Inventarisasi Koleksi.....	83
Gambar 4.38 Hasil setelah dibuatkan inventarisasi koleksi.....	83
Gambar 4.39 Tampilan Menu Terbitan Berseri.....	84
Gambar 4.40 Menu Pelaporan Senayan.....	85
Gambar 4.41 Tampilan OPAC Senayan.....	86
Gambar 4.42 Tombol perintah yang ringkas dan jelas.....	88
Gambar 4.43 Bentuk elemen grafis untuk tombol edit Senayan.....	89
Gambar 4.44 Tampilan Menu Sirkulasi yang sedang diaktifkan.....	90
Gambar 4.45 Tampilan Menu Inventarisasi Koleksi.....	91
Gambar 4.46 Tampilan Menu Keanggotaan Senayan.....	91
Gambar 4.47 Tampilan aplikasi menu Senayan.....	93
Gambar 4.48 Tampilan Layout Senayan.....	94
Gambar 4.49 Kotak Dialog pada Menu Keanggotaan.....	94
Gambar 4.50 Kotak Dialog Selesai Transaksi pada Menu Sirkulasi.....	95
Gambar 4.51 Pesan pemberitahuan selesai transaksi peminjaman koleksi.....	95
Gambar 4.52 Contoh pesan peringatan di Senayan.....	95
Gambar 4.53 Fitur Jalan Pintas pada Senayan.....	96
Gambar 4.54 Kotak dialog berupa pesan kesalahan yang baik.....	97
Gambar 4.55 Contoh aplikasi daftar sub menu pada menu Senayan.....	99
Gambar 4.56 Tampilan aplikasi menu utama Senayan berada di mainbar.....	99

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Curriculum Vitae
- Lampiran 2 Catatan Kegiatan Penelitian
- Lampiran 3 Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 4 Studi Dokumenter



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memasuki era informasi, penerapan sistem informasi perpustakaan menjadi hal yang tidak bisa ditawar lagi oleh perpustakaan. Hal tersebut harus dilakukan jika perpustakaan tetap ingin memberikan layanan informasi yang optimal kepada penggunanya. Kebutuhan informasi pengguna yang semakin tinggi mengharuskan perpustakaan untuk bekerja lebih efektif dan efisien. Selain itu, dari sisi ketersediaan sumber informasi, perpustakaan tidak mungkin lagi menggunakan cara konvensional untuk mengelola sumber informasi yang melimpah ruah di tengah banjir informasi seperti saat ini.

Peran teknologi informasi sangat dibutuhkan untuk mengatasi hal tersebut. Otomasi perpustakaan menjadi solusi terbaiknya. Migrasi layanan perpustakaan dari cara konvensional ke otomasi memudahkan pustakawan dalam menyelesaikan tugasnya. Salah satu penunjang pengoperasian otomasi perpustakaan adalah pemilihan *software* (perangkat lunak) otomasi perpustakaan yang tepat.

Melihat fenomena di atas, keberadaan *software* otomasi menjadi hal yang penting dan sebagai alternatif untuk diterapkan di perpustakaan. Saat ini, banyak pilihan *software* otomasi perpustakaan, mulai dari yang berbayar hingga yang gratis. *Software* yang berbayar disebut *proprietary* sedang *software* yang gratis disebut *open source software*.

Saat ini pilihan menggunakan *open source software* sangat banyak dengan berbagai kelebihan dan kekurangannya. Sebagai contoh: Senayan, OpenBiblio, Athenaeum Light 8.5, Igloo dan lain-lain. Walau demikian, untuk wilayah Indonesia, *software* Senayan menjadi pilihan pertama bagi setiap pustakawan yang ingin melakukan otomasi. Hal ini dapat dilihat pada daftar pengguna Senayan di situs resmi diknas (<http://senayan.diknas.go.id>). Selain itu, jika kita menelusur melalui *search engine* google dengan kata kunci *Online Public Access Cataloging*, banyak perpustakaan yang menggunakan Senayan sebagai *core*-nya. Senayan hingga kini masih terus dikembangkan melalui komunitas SLiMS (*Senayan Library Information Management System*) guna memenuhi kebutuhan para penggunanya.

Senayan merupakan *open source software* otomasi perpustakaan berbasis web. Dinamakan Senayan karena *software* ini dibuat di daerah Senayan, Jakarta. *Software* ini pertama kali digunakan di Perpustakaan Depdiknas sebagai pengganti dari *software* otomasi perpustakaan sebelumnya, yaitu Alice.

Sebagai sebuah *software*, Senayan memenuhi kriteria-kriteria tertentu. Kriteria tersebut mencakup tiga hal yaitu kemudahan, keamanan, dan fungsionalitas bagi pengguna. Sebuah sistem dibangun untuk mencapai ketiga hal di atas. Namun pada kenyataannya ketiga hal tersebut tidak mungkin dicapai secara bersamaan dalam sebuah sistem. Sistem yang mengunggulkan satu aspek akan mengorbankan aspek yang lain.

Salah satu bagian dari sebuah *software* adalah antarmuka pengguna (*user interface*). Antarmuka pengguna (*user interface*) erat kaitannya dengan HCI

(*Human-Computer Interaction* atau dapat diartikan Interaksi Manusia-Komputer). Antarmuka pengguna merupakan tempat terjadinya interaksi antara pengguna dengan sistem.

HCI terdefiniskan sebagai suatu disiplin ilmu yang menekankan pada aspek desain, evaluasi, dan implementasi dari sistem komputer interaktif untuk kegunaan manusia dengan mempertimbangkan fenomena-fenomena di sekitar manusia itu sendiri (Sudarmawan, 2007:2). Peran HCI adalah untuk membangun sistem yang ramah kepada pengguna (*user friendly*).

Salah satu contoh bagaimana sebuah fenomena yang menjadi pertimbangan dalam kajian Interaksi Manusia-Komputer (IMK) dapat kita jumpai pada konsep GUI (*Graphic User Interface*). Gagasan untuk membuat tampilan antarmuka dalam bentuk grafis atau gambar telah menggantikan antarmuka *text based command* (perintah berdasarkan teks) yang rumit dan sulit dimengerti pengguna awam. Konsep GUI tersebut berangkat dari fenomena bahwa manusia lebih menyukai (dan memahami) informasi visual dalam bentuk gambar daripada tulisan.

Sistem yang akrab dan ramah kepada pengguna merupakan hal yang tidak boleh diremehkan dari pemberdayaan suatu sistem. Hal ini akan terwujud jika sistem tersebut mempunyai antarmuka (*interface*) yang baik. Peran antarmuka pengguna dalam kedayagunaan (*usability*) suatu sistem sangat penting. Oleh karenanya bentuk dan pembangunan antarmuka pengguna perlu dilihat sebagai salah satu proses utama dalam keseluruhan pembangunan suatu sistem (Sudarmawan, 2007:10).

Dalam definisi yang tercantum dalam ISO 9241-11 tahun 1998, tingkat kemanfaatan sebuah sistem disebut dengan daya guna (*usability*). Daya guna (*usability*) dalam pengertian tersebut merupakan tingkatan dari sebuah produk untuk dapat digunakan oleh pengguna yang spesifik untuk meraih tujuan yang spesifik dalam konteks yang spesifik pula.

Berdasarkan uraian di atas, muncul beberapa pertanyaan, benarkah pilihan menggunakan Senayan sudah mempertimbangkan aspek daya guna pada antarmuka penggunanya? Sudahkah desain antarmuka pengguna Senayan memenuhi standar antarmuka yang baik menurut prinsip-prinsip umum desain antarmuka pengguna?

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan satu permasalahan yakni apakah desain antarmuka pengguna dari *software* Senayan sudah sesuai dengan konsep daya guna desain antarmuka pengguna dalam Interaksi Manusia-Komputer? Desain antarmuka pengguna dalam penelitian ini difokuskan pada desain antarmuka pengguna admin *software* Senayan3-Stable14.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian daya guna antara desain antarmuka pengguna pada *software* Senayan menurut konsep daya guna desain antarmuka pengguna dalam Interaksi Manusia-Komputer.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian evaluasi desain antarmuka pengguna pada *software* Senayan dilihat dari konsep Interaksi Manusia-Komputer ini adalah:

1. Bagi pustakawan, sebagai bahan pertimbangan penentu kebijakan dalam memilih *software* otomasi perpustakaan.
2. Bagi jurusan, sebagai bahan pertimbangan penentu kebijakan dalam membuat kurikulum materi perkuliahan.
3. Bagi peneliti, sebagai bahan dorongan untuk lebih meningkatkan penguasaan teknologi informasi.

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan suatu langkah dalam penyusunan skripsi yang berfungsi memberi kemudahan kepada pembaca dalam memahami isi skripsi. Sistematika pembahasan ini layaknya sebuah kerangka berfikir, disajikan secara sistematis dan terinci dengan baik. Sistematika pembahasan dalam skripsi ini peneliti sajikan dalam lima bab sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Bab I merupakan tahap awal penelitian yang akan membahas mengenai alasan peneliti melakukan penelitian, berikut manfaat dan tujuannya. Kesemuanya terinci pada latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

Tinjauan pustaka merupakan penelusuran yang dilakukan oleh peneliti terhadap penelitian yang homogeny (sejenis). Tinjauan pustaka berfungsi untuk

mencari kesamaan dan perbedaan antara penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Sedang landasan teori berisi sejumlah teori yang digunakan peneliti untuk memperkuat argumentasi dalam melakukan analisis data.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada bab ini, akan diulas mengenai metode atau cara-cara bagaimana penelitian ini dilakukan. Ulasan ini akan terinci pada metode dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, variabel penelitian, parameter penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas data, dan analisis data.

BAB IV Gambaran Umum dan Pembahasan

Gambaran umum akan mengupas tentang seluk beluk subjek penelitian dalam hal ini adalah software Senayan3-Stable14, dilanjutkan dengan pembahasan yang berisi uji validitas data, penyajian data, analisis data, dan kesimpulan analisis data.

BAB V Penutup

Bab Penutup merupakan tahap akhir dalam penyusunan skripsi ini. Berisi simpulan dari hasil penelitian dan saran-saran guna penyempurnaan lebih lanjut.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa desain antarmuka pengguna Senayan dapat dikategorikan sesuai dengan konsep daya guna desain antarmuka pengguna interaksi manusia-komputer. Simpulan ini didasarkan pada hasil analisis data yang diperoleh peneliti dimana dari sepuluh unit analisis daya guna antarmuka pengguna yang diujikan pada *software* Senayan3-Stable14, sembilan diantaranya terpenuhi dengan baik.

Unit-unit analisis penelitian yang terdapat pada antarmuka pengguna Senayan antara lain: *Dialog yang sederhana dan alami, Berbicara dengan bahasa user, Mengurangi beban ingatan user, Konsisten, Sistem timbal balik, Jalan keluar yang jelas, Pesan-pesan kesalahan yang baik, dan Mencegah kesalahan.* Sedang unit analisis penelitian yang belum terdapat pada Senayan namun dapat diusahakan di luar sistem adalah unit analisis *Bantuan dan dokumentasi.*

B. Saran

Setelah melakukan penelitian, peneliti ingin menyampaikan beberapa saran, antara lain:

1. Pustakawan perlu belajar mengenai bahasa pemrograman, agar desain software Senayan semakin menarik dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan perpustakaan yang bersangkutan.
2. Bagi para pustakawan maupun calon pustakawan, ikuti terus perkembangan *software* Senayan melalui forum SLIMS (*Senayan Library Information Management System*).
3. Jika berhasil mengembangkan *software* Senayan, tetap *sharing* dengan forum SLIMS agar ilmunya dapat bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 1987. Kamus Riset Komaruddin. Bandung: Angkasa Offset.
- Anonim. Kamus Lengkap Dunia Komputer. Edisi II. 2002. Yogyakarta: Andi.
- Arif, Ikhwan. 2003. *Konsep dan Perancangan dalam Automasi Perpustakaan*. Dalam Makalah Seminar dan Workshop Sehari “Membangun Jaringan Perpustakaan Digital dan Otomasi Perpustakaan menuju Masyarakat Berbasis Pengetahuan” di UMM pada tanggal 4 Oktober 2003.
- Arikunto, Suharsimi & Safrudin A. J., Cepi. 2004. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 1992. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badriyah, Siti. 2007. “Evaluasi *User Friendly* pada *User Interface* Sistem Informasi Perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta” (skripsi). Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Fakultas Adab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Bungin, M. Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Febrian, Jack. 2007. *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*. Bandung: Informatika.
- Hakim, Heri Abi Burachman. 2007. “Evaluasi Kualitas OpenBiblio Sebagai Perangkat Lunak Otomasi Perpustakaan Berbasis *Open Source*” (skripsi). Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Fakultas Adab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Hakim, Heri Abi Burachman. 2009. “Implementasi Otomasi Perpustakaan dengan Software Senayan”. Dalam http://www.heri_abi.staff.ugm.ac.id/index.php?option=com_content&task=view&id=33&Itemid=33, didownload Jumat 2 Juli 2010, pukul 10:55 WIB

Hamid, Abdul. 2010. "Evaluasi Kualitas GDL.42 (Ganesha Digital Library) Sebagai Software Perpustakaan Digital" (skripsi). Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

http://linux2.arinet.org/index.php?option=com_content&task=view&id=76&Itemid=37, diunduh Sabtu, 24 April 2010 pukul 17:37 WIB

<http://summit.foss-id.web.id/2008/05/19/senayan-library-automation>, diunduh tanggal 14 Oktober 2009, pukul 15:41 WIB

<http://www.senayan.diknas.go.id>, diunduh tanggal 14 Oktober 2009, pukul 15:35 WIB

Husna, Jazimatul. 2008. "Evaluasi Konsep Interaksi Manusia dan Komputer pada Antarmuka Sistem Otomasi Laboratorium Perpustakaan "OpenBiblio" Fakultas Adab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta" (skripsi). Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Fakultas Adab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Keen, Peter GW. 2000. *Kamus Istilah Teknologi Informasi Bagi Manajer*. Yogyakarta: Andi.

Komaruddin, Yooke Tjuparmah S. 2006. *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kusrini. 2006. *Sistem Pakar Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.

LPMP D.I.Yogyakarta -- "The Services for better Education"----EVALUASI PROGRAM PELATIHAN MODEL KIRKPATRICK Oleh : Susi Anto. Monday 25 August 2008 <http://lpmpjogja.diknas.go.id> , didownload pada tanggal 15 Februari 2010, pukul 16:59 WIB.

Moloeng, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nawawi, Hardari. 1985. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nugroho, Bunafit. 2007. *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Pranoto, Mohamad Hadi. 2009. "Evaluasi Kualitas Perangkat Lunak "Athenaeum Light 8.5" dengan Pendekatan Kebutuhan Otomasi di Perpustakaan RausyanFikr Yogyakarta" (skripsi). Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Fakultas Adab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Shneiderman, B., 1998, *Designing the User Interface—Strategies for Effective Human-Computer Interaction, Third Edition*, Addison-Wesley, USA. Dalam <http://iwanbinanto.wordpress.com/2008/07/21/8-aturan-emas-desain-user-interface/>, didownload 14 Oktober 2009, pukul 15:55 WIB.
- Sudarmawan. 2007. *Interaksi Manusia Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaman, Maman. 2002. *Model Pembelajaran Membaca Berbasis Bacaan*. (Disertasi). Bandung: Program Pascasarjana.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.