

**USABILITY TESTING PADA MOBILE APPLICATION SI YOKCA DI
PERPUSTAKAAN GRHATAMA PUSTAKA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu
Budaya Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Perpustakaan



Oleh :

Ribut Santoso

16140044

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN

FAKULTAS ADAB DAN ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ADAB DAN ILMU BUDAYA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513949 Fax. (0274) 552883 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1401/Un.02/DA/PP.00.9/08/2023

Tugas Akhir dengan judul : Usability Testing Pada Mobile Application SI YOKCA di Perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RIBUT SANTOSO
Nomor Induk Mahasiswa : 16140044
Telah diujikan pada : Selasa, 20 Juni 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

 Ketan Sidang
Annalisa Aeka Rahmawati, M.Sc.
SIGNED
Valid ID: 646946452406

 Penguji I
Dr. Yatrikhakim, S.Ag. M.Pd.
SIGNED
Valid ID: 649286113462

 Penguji II
Arum Fala Saifa, M.A.
SIGNED
Valid ID: 644840407864



 Yogyakarta, 20 Juni 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
Prof. Dr. Muhammad Wildan, M.A.
SIGNED
Valid ID: 648482247153

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Assalamualaikum Wr. Wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ribut Santoso

NIM : 16140044

Program Studi : Ilmu Perpustakaan

Fakultas : Adab dan Ilmu Budaya

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Usability Testing Pada Mobile Application Si Yokca Di Perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta”** adalah hasil karya peneliti sendiri dan bukan hasil jiplakan atau saduran dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah menjadi rujukan atau sitiran mengikuti standar dan prosedur ilmiah serta tercantum dalam daftar pustaka. Apabila kemudian hari peneliti terbukti ada penyimpangan dalam karya tulis ini, maka penulis akan bertanggung jawab.

Demikian surat pernyataan ini peneliti buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta 20 Juni 2023



Ribut Santoso

NOTA DINAS

Amalia Azka Rahmayani, S.T., M.Sc.

Dosen Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi
Lamp : 1 (Satu) eksemplar

Kepada Yth:

Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah membaca, mengoreksi, dan memberikan arahan serta masukan agar mahasiswa melakukan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Ribut Santoso
NIM : 16140044
Program Studi : Ilmu Perpustakaan
Fakultas : Adab dan Ilmu Budaya
Judul : Usability Testing Pada Mobile Application Si Yokca di
Perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta

Dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar strata satu pada Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Berdasarkan hal tersebut, saya berharap bahwa skripsi saudara di atas dapat segera disetujui dan disidangkan dalam munaqosah.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta Juni 2023

Pembimbing



Amalia Azka Rahmayani, S.T., M.Sc.

NIP 19921205 201903 2 009

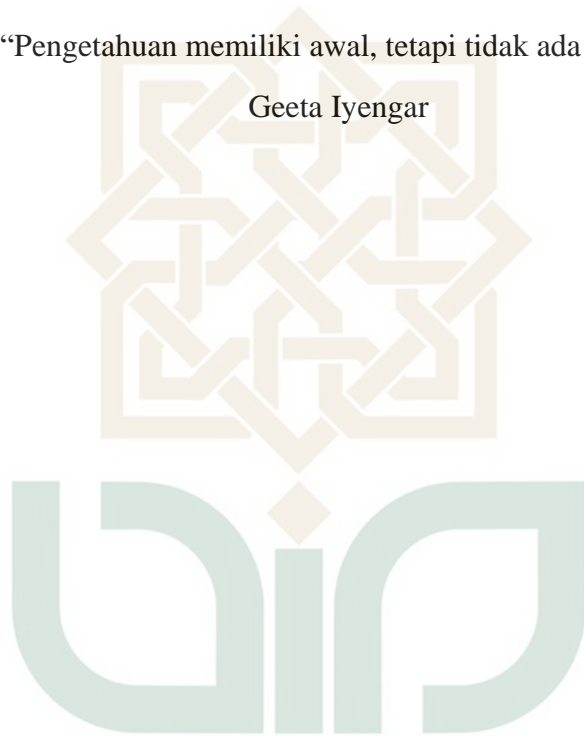
MOTTO

“Membaca buku seperti menulis ulang dirimu sendiri.”

Angela Carter

“Pengetahuan memiliki awal, tetapi tidak ada akhir.”

Geeta Iyengar



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penelitian ini persembahkan kepada kedua orang tua peneliti, Jemi dan Sumadi yang senantiasa menyebut nama peneliti dalam doa-doa yang dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan senantiasa memberikan motivasi dorongan baik lahir maupun batin.

Kepada teman-teman pejuang skripsi yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Terima Kasih atas dukungannya.

Almamaterku tercinta, UIN Sunan Kalijaga



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

INTISARI
USABILITY TESTING MOBILE APLIKASI SI YOKCA DI
PERPUSTAKAAN GRHATAMA PUSTAKA YOGYAKARTA

Disusun oleh:

Ribut Santoso

16140044

Penelitian ini berjudul “Usability Testing Pada Mobile Appication Si Yokca Di Perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta.” Penelitian ini bertujuan mengetahui hasil *usability testing* pemustaka terhadap aplikasi SI YOKCA di Perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Populasi pada penelitian ini adalah 3314 dan sampel berjumlah 97. Penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) melalui kuesioner tertutup disebar menggunakan *google form* dengan 10 pertanyaan kepada responden. Hasil penelitian diperoleh nilai SUS 72,68 dengan nilai interpretasi *percentiles range* 65,7% sehingga aplikasi Si Yokca tidak terjadi permasalahannya karena berada di atas nilai rata-rata *percentiles range*, *Grade B* yang berarti baik, artinya bahwa aplikasi Si Yokca fitur-fiturnya berjalan dengan semestinya, *adjectives* “*Good*” yang menunjukkan bahwa aplikasi Si Yokca menjapatkan respon yang bagus dari para penggunanya, *acceptability* “*acceptable*” artinya aplikasi ini dapat diterima oleh para penggunanya, *Net Promotors Score* (NPS) “*passive*” yang artinya pengguna dari aplikasi Si Yokca ini dalam keadaan tidak menolak atau tidak mau menggunakan aplikasi, tetapi mereka juga tidak dalam kondisi sangat menyukainya. Hasil evaluasi menggunakan teori *usability* menunjukkan bahwa aplikasi Si Yokca dapat dimanfaatkan dengan baik tanpa ada kendala, sehingga dapat digunakan para penggunanya guna memenuhi kebutuhan informasinya. Hasil penelitian memberikan saran kepada Perpustakaan Grhatama Pustaka untuk melakukan kajian pada antar muka aplikasi Si Yokca sehingga meningkatkan kepuasan pengguna.

Kata Kunci : Usability Testing, Mobile Application, Si Yokca

ABSTRACT
USABILITY TESTING MOBILE APPLICATION SI YOKCA IN
GRHATAMA PUSTAKA LIBRARY YOGYAKARTA

Arranged by:

Ribut Santoso

16140044

This research is entitled "Usability Testing Mobile Si Yokca Application in Grhatama Pustaka Library Yogyakarta." This study aims to determine the results of user usability testing on the Si YOKCA application at the Grhatama Pustaka Library Yogyakarta. This research uses a quantitative approach with a descriptive research type. The population in this study was 3314 and the sample was 97. This study used the System Usability Scale (SUS) method through closed questionnaires distributed using Google forms with 10 questions to respondents. The results of the study obtained an SUS value of 72.68 with an interpretation value of the percentiles range of 65.7% so there are no problems with the Si Yokca application because it is above the average percentiles range, Grade B which shows that the Si Yokca application has received a good response from its users, "Good" adjectives which shows that the Si Yokca application has received a good response from its users, "acceptable" Net Promoter Score (NPS) "passive" which means that users of the Si Yokca application are not in a state of not refusing or not wanting to use the application, but they are also not in a state of really liking it. The results of the evaluation using the usability theory show that the Si Yokca application can be put to good use without any problems, so that it can be used by its users to meet their information needs. The results of the study provide advice to the Grhatama Pustaka Library to conduct a study on the Si Yokca application interface so as to increase user satisfaction.

Keywords : Usability Testing, Mobile Application, Si Yokca

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, peneliti mampu menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi yang berjudul “*Usability Testing Pada Mobile Application Si Yokca di Perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta*” tepat waktu. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda Nabi besar Muhammad SAW yang senantiasa menjadi panutan bagi umatnya dalam berakhlak dan beragama.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pada Program Studi Perpustakaan S1 Fakultas Adab dan Ilmu Budaya Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penyusun skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan lancar tanpa bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Muhammad Wildan, M.A. selaku Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mencurahkan daya dan upaya untuk memajukan fakultas di mana peneliti bernaung.
2. Prof. Nurdin, S.Ag., S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang baik secara langsung maupun tidak langsung mempermudah proses administrasi penyelesaian studi peneliti serta selalu memberikan semangat bagi peneliti.

3. Amalia Azka Rahmayani, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia menjadi pembimbing peneliti untuk lebih giat dalam menyelesaikan skripsi ini dan telah meluangkan waktunya dengan penuh kesabaran untuk peneliti.
4. Muhammad Solihin Arianto, S.Ag., S.S., M.LIS. dan Thoriq Tri Prabowo, S.IP., M.IP. selaku dosen pembimbing akademik yang telah membantu dan memberikan nasehat selama peneliti menempuh perkuliahan.
5. Dr. Tafrikhuddin, S.Ag., M.Pd. dan Arina Faila Saufa, M.A. Penguji I dan Penguji II dalam sidang tugas akhir peneliti yang bersedia memberikan kritikan, arahan dan saran kepada peneliti sehingga penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik.
6. Segenap dosen Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya yang senantiasa dengan ikhlas menyalurkan ilmu, pengetahuan, dan pengalamannya kepada mahasiswa-mahasiswinya.
7. Segenap staf dan karyawan Tata Usaha Fakultas Adab dan Ilmu Budaya yang telah bersedia direpotkan dalam proses pengurusan administrasi peneliti guna kelancaran penyusunan skripsi ini.
8. Pustakawan Perpustakaan Grhatama Pustaka yang selalu memberi semangat dan membantu peneliti ketika peneliti melaksanakan penelitian.
9. Kawan-kawan seperjuangan Program Studi Ilmu Perpustakaan yang saling memberikan semangat dan masukan dalam menyelesaikan studi bersama yang secara khusus selalu bertanya mengenai perkembangan penelitian yang dilakukan

peneliti sehingga secara tidak langsung menjadi cambuk bagi peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

10. Keluarga Muda-Mudi Mekarsari yang telah memberikan bantuan berupa dukungan dan motivasi guna membantu dalam penyusunan skripsi ini.

11. Kawan-kawan KKN Angkatan ke-99 kelompok 69 beserta keluarga dan masyarakat di Dusun Basongan, Magelang yang selalu memberikan semangat peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.

12. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, maka peneliti mengharapkan saran serta kritik guna menyempurnakan skripsi ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 31 Mei 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

JUDUL	1
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
NOTA DINAS	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
INTISARI.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.5 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 Usability Testing	12
2.2.2 System Usability Scale (SUS).....	14
2.2.3 Mobile Application.....	19
2.2.4 Aplikasi Si Yokca.....	21
2.2.5 Perpustakaan.....	22
2.2.6 Perpustakaan Umum.....	24

2.2.7 Pemustaka.....	28
BAB II METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Jenis Penelitian.....	31
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	31
3.3 Subjek dan Obyek Penelitian.....	32
3.4 Variabel Penelitian.....	32
3.5 Populasi dan Sampel.....	32
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.7 Instrumen Penelitian.....	34
3.8 Teknik Analisis Data.....	36
3.9 Uji Reliabilitas dan Uji Validitas.....	37
3.9.1 Uji Reliabilitas.....	37
3.9.2 Uji Validitas.....	38
BAB IV PEMBAHASAN.....	40
4.1 Gambaran Umum Aplikasi Si Yokca.....	40
4.2 Pengolahan Data.....	49
4.2.1 Pengolahan Data Uji Reliabilitas.....	49
4.2.2 Pengolahan Data Uji Validitas.....	50
4.2.3 Pengolahan Data Nilai <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	51
4.2.4 Interpretasi Nilai <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	53
4.2.5 Analisis Indikator Pertanyaan SUS.....	57
BAB V PENUTUP.....	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian.....	11
Tabel 3.1 Variabel Skala Likert	34
Tabel 3.2 Instrumen Kuisisioner SUS	35
Tabel 4.1 Hasil Varian Tiap Item.....	49
Tabel 4.2 Hasil Pengukuran Uji Reliabilitas.....	50
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas.....	50
Tabel 4.4 Hasil Nilai SUS.....	52
Tabel 4.5 Hasil Interpretasi SUS.....	53
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Jawaban Butir Pertanyaan Saya Berpikir Akan Menggunakan Aplikasi Si Yokca Ini Lagi.	57
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Jawaban Butir Pertanyaan Saya Merasa Aplikasi Si Yokca Rumit untuk Digunakan.....	58
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Jawaban Butir Pertanyaan Saya Merasa Aplikasi Si Yokca Mudah Digunakan	58
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Jawaban Butir Pertanyaan Saya Membutuhkan Bantuan Orang Lain Atau Teknisi Dalam Menggunakan Aplikasi Si Yokca.....	59
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Jawaban Butir Pertanyaan Saya Berpikir Akan Menggunakan Aplikasi Si Yokca Ini Lagi.....	60
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Jawaban Butir Pertanyaan Saya Merasa Ada Banyak Hal Yang Tidak Konsisten (Tidak Serasi) Pada Aplikasi Si Yokca	61

Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Jawaban Butir Pertanyaan Saya Merasa Orang Lain Akan Memahami Cara Menggunakan Aplikasi Si Yokca Dengan Cepat	62
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Jawaban Butir Pertanyaan Saya Merasa Aplikasi Si Yokca Membingungkan.....	62
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Jawaban Butir Pertanyaan Saya Merasa Tidak Ada Hambatan Dalam Menggunakan Aplikasi Si Yokca.....	63
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Jawaban Butir Pertanyaan Saya Perlu Membiasakan Diri Terlebih Dahulu Sebelum Menggunakan Aplikasi Si Yokca.....	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Interpretasi Nilai SUS	17
Gambar 4.1 Tampilan Pendaftaran	42
Gambar 4.2 Tampilan Fitur Beranda	43
Gambar 4.3 Tampilan Fitur Koleksi Unggulan	44
Gambar 4.4 Tampilan Fitur Koleksi Terbaru.....	45
Gambar 4.5 Tampilan Fitur Koleksi Buku.....	45
Gambar 4.6 Tampilan Fitur Rak Buku Saya.....	46
Gambar 4.7 Tampilan Fitur Scan Buku	47
Gambar 4.8 Tampilan Fitur Agenda	47
Gambar 4.9 Tampilan Tautan Terkait.....	48
Gambar 4.10 Peringkat Persentil.....	54

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Responden Geogole Form.....	77
Lampiran 2 Data Uji Validitas	85
Lampiran 3 Data Uji Reliabilitas	97
Lampiran 4 Data Pengolahan Nilai SUS.....	100
Lampiran 5 Contact Person.....	102



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia modern menghasilkan interaksi dan intensif yang luas dengan skala besar dari masyarakat internasional. Interaksi masyarakat tersebut terjadi pada segala bidang baik politik, budaya, telekomunikasi, informasi, perdagangan dan sebagainya. Sementara intensitas yang semakin tinggi tidak terlepas dari adanya berbagai perkembangan di berbagai bidang. Jadi, globalisasi adalah sebuah dunia modern dimana manusia berinteraksi secara intensif dengan skala yang luas yang dipengaruhi oleh berbagai aspek. Salah satu aspek utama yang mempengaruhi globalisasi di berbagai belahan dunia adalah bidang teknologi (Hermawanto & Angraini, 2020, hlm. 2). Dari interaksi dalam globalisasi tersebut melahirkan sebuah perubahan-perubahan dalam berbagai aspek, salah satu hasil perubahan dalam teknologi yaitu munculnya *disruption innovation*.

Disruption innovation adalah sebuah inovasi yang akan menggantikan seluruh sistem lama dengan cara-cara baru. *Disruption* berpotensi menggantikan pemain-pemain lama dengan yang baru. *Disruption* menggantikan teknologi lama yang serba fisik dengan teknologi digital yang menghasilkan sesuatu yang baru dan lebih berefisien dan lebih bermanfaat (Kasali, 2017, hlm. 34). Dengan adanya pandemik covid-19 di era globalisasi mendorong merembahnya *disruption* ke berbagai bidang. Salah satu bidang yang mengalami *disruption* adalah teknologi dan informasi. Salah satu contoh *disruption* teknologi dan informasi pada masa

pandemik adalah kebiasaan belanja orang, dari datang langsung ke pasar mulai merubah perilaku belanja dengan *online shop* pada setiap *smartphone* mereka.

Menurut Pendit (Pendit, 2007) fungsi perpustakaan tidak perlu diubah, hanya saja perlu dibutuhkan penyesuaian dengan perkembangan zaman. Berdasarkan uraian di atas, perpustakaan harus menyesuaikan dengan perubahan teknologi yang ada, sehingga tetap mampu menjalankan fungsi informasi sebagaimana mestinya. Penggunaan teknologi di dalam perpustakaan agar menghasilkan efisiensi pelayanan merupakan penyesuaian perpustakaan terhadap disrupsi teknologi dan informasi. Hasil dari penyesuaian tersebut memunculkan sebuah perpustakaan digital.

Perpustakaan digital adalah sebuah sistem yang memiliki berbagai layanan dan objek informasi yang mendukung melalui perangkat digital (Supriyanto & Muhsin, 2008, hlm. 31). Dapat disimpulkan bahwa perpustakaan digital adalah sebuah perpustakaan dengan layanan perpustakaan melalui digital yang didalamnya terdapat informasi yang membantu atau dibutuhkan oleh pengguna perpustakaan tersebut.

Teknologi di Indonesia yang terus berkembang, mendorong meningkatnya pengguna teknologi *smartphone* di Indonesia. Pada tahun 2020 tercatat 90,75 % rumah tangga di Indonesia telah memiliki *smartphone* (Sutarsih dkk., 2020, hlm. 4). Pesatnya perkembangan teknologi dan gaya hidup masyarakat membawa perubahan yang pesat pula akan kebutuhan teknologinya, disini teknologi digital menjadi pilihan utamanya (Danuri, 2019, hlm. 120). Tingginya penggunaan *smartphone* di Indonesia menjadi sebuah peluang bagi perpustakaan untuk

meningkatkan layanan dari kebutuhan penggunanya dengan memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam perpustakaan adalah peluncuran mobile aplikasi. Mobile aplikasi adalah aplikasi perangkat lunak yang dikembangkan secara khusus untuk digunakan pada perangkat yang kecil dan perangkat komputer nirkabel, seperti pada *smartphone* dan tablet (Weichbroth, 2020, hlm. 55563).

Mobile aplikasi merupakan trend baru dalam perpustakaan, untuk mengetahui apakah mobile aplikasi ini merupakan pelayanan perpustakaan yang tepat diperlukannya program evaluasi. Program evaluasi menurut Chen (Chen, 2015, hlm. 6) adalah proses pengumpulan data empiris dan informasi kontekstual secara sistematis tentang program intervensi, khususnya jawaban atas pertanyaan apa, siapa, bagaimana, apakah, dan mengapa yang akan membantu menilai perencanaan, pelaksanaan, dan efektifitas. Dengan dilakukan evaluasi sebuah mobile aplikasi akan memberikan pertimbangan bagi pengembangan menentukan fitur yang perlu ditingkatkan dan ditambahkan.

Usability testing adalah salah satu kategori metode dalam evaluasi *usability* yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah produk dengan mengujinya langsung pada penggunanya (Wedayanti dkk., 2019, hlm. 117). Dari pengertian *usability testing* tersebut teknik yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah sistem atau produk dimana proses uji coba langsung pada perwakilan pengguna (Rahma, 2019, hlm. 112). Tujuan dari *usability testing* untuk menilai apakah pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan mudah, seberapa efektif dan efisien sebuah aplikasi dalam membantu pengguna mencapai tujuan, dan apakah pengguna puas dengan aplikasi yang telah digunakan (Adirasyid dkk., 2019, hlm. 8806). Manfaat yang

diperoleh pengujian dengan *usability testing* adalah dapat memperoleh informasi yang akurat, dapat memantau kekurangan dari aplikasi, dapat mengetahui aktivitas dari setiap pengujung, dan dapat menciptakan strategi dalam pengembangan aplikasi (Mashuri dkk., 2022, hlm. 46)

System Usability Scale adalah metode evaluasi *usability* yang diciptakan John Brooke yang dapat diandalkan, yang telah digunakan di seluruh dunia. Terdiri dari 10 pertanyaan bolak-balik yang diformulasikan positif dan negatif untuk diberikan kepada responden evaluasi subjektif dari *system usability* (Vlachogianni & Tseilos, 2022, hlm. 2) Menurut website Usability.gov. *System usability scale* memiliki kelebihan yaitu, proses evaluasi lebih dimengerti oleh responden. Yang kedua, dapat melibatkan sampel yang sedikit namun dapat menggambarkan hasil yang maksimal. Yang ketiga, dapat membedakan dengan jelas antara aplikasi yang dapat dan tidak dapat digunakan.

Aplikasi si yokca milik Balai Layanan Perpustakaan Yogyakarta yang di launching pada Rabu 22 September 2021 adalah akronim dari “Ayok Membaca”, yaitu seruan untuk mengajak masyarakat untuk membaca. Sebagai salah satu inovasi layanan perpustakaan yang baru sangat menarik untuk diteliti bagaimana teknologi terbaru dan evaluasi untuk pengembangan fitur keunggulan dan perbaikan kekurangan yang ada. Grhatama Pustaka Yogyakarta merupakan perpustakaan terbesar di Daerah Istimewa Yogyakarta yang didirikan berdasarkan pada PP DIY No. 105 tahun 2015 pasal 2 ayat 1 pembuatan unit pelayanan Teknis Badan Perpustakaan dan Kearsipan Daerah. Pada Peraturan Daerah Istimewa (Perdais) DIY No. 1 Tahun 2018 Bab II Pasal 10 ayat 15 tentang tugas

menyelenggaraan urusan pemerintahan bidang perpustakaan dan pemerintahan bidang kearsipan. Berdasarkan peraturan tersebut memberikan gambaran tentang perpustakaan Grhatama Pustaka sebagai pusat jantung ilmu pengetahuan di Daerah Istimewa Yogyakarta. Selain perpustakaan Grhatama Pustaka, Yogyakarta merupakan kota pelajar yang tersohor di Indonesia yang dapat kita lihat pada angka statistik perguruan tinggi di Daerah Istimewa Yogyakarta berjumlah 135 dan 115.507 mahasiswa baru pada tahun 2020. Berdasarkan populasi dengan Bangka dan jumlah mahasiswa di Yogyakarta memiliki perbandingan 1/30 (Sutarsih dkk., 2020, hlm. 86). Data di atas menunjukkan bahwa Yogyakarta merupakan kota pendidikan dengan tujuan para pencari ilmu pengetahuan dari berbagai penjuru daerah.

Perlunya penelitian ini dilakukan dikarenakan aplikasi si yokca yang dirilis tahun 2021 merupakan aplikasi yang tergolong baru, sehingga untuk mengetahui aplikasi tersebut memiliki keunggulan dan kekurangan yang terdapat di dalamnya sehingga diperlukannya penelitian mengenai aplikasi tersebut. Perkembangan teknologi semakin hari semakin berkembang, agar dapat memperoleh penggunaan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman di perlukannya evaluasi bidang teknologi. Salah satu contoh teknologi di bidang aplikasi perangkat lunak perpustakaan yaitu aplikasi si yokca. Evaluasi tersebut sangat penting agar mendapatkan sebuah aplikasi yang benar-benar sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan para penggunanya. Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Istimewa Yogyakarta memperoleh penghargaan sebagai provinsi dengan tingkat kegemaran membaca tertinggi di Indonesia pada tahun 2021. Penghargaan tersebut

tidak terlepas dari berbagai layanan yang tersedia, tidak terkecuali aplikasi Si Yokca sebagai salah satu layanan untuk meningkatkan gemar membaca di perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta.

Dari latar belakang yang telah di jelaskan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi aplikasi Si Yokca di perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta dengan menggunakan *usability testing*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni Bagaimanakah *usability testing* pada aplikasi SI YOKCA di perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dipaparkan di atas, tujuan dari penelitian ini yakni mengetahui hasil *usability testing* pemustaka terhadap aplikasi SI YOKCA di Perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta.

1.4. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat bersifat teoritis:
 - a. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih bagi ilmu pengetahuan bidang perpustakaan, khususnya pengembangan perpustakaan digital menggunakan *mobile application* di smartphone.

- b. menambah wawasan keilmuan mengenai usability testing pada perpustakaan.
2. Manfaat bersifat praktis:
 - a. Bagi perpustakaan, Penelitian ini dapat menjadi masukan mengenai mobile application usability testing, sehingga dapat dijadikan bahan referensi evaluasi dalam meningkatkan *mobile application* perpustakaan.
 - b. bagi pembaca, dapat menjadi bahan rujukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan *mobile application* perpustakaan
 - c. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti sendiri.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan bertujuan untuk menunjukkan rangkaian pembahasan secara sistematis sehingga terlihat jelas kerangka skripsi yang akan diteliti. Untuk mempermudah dalam pembuatan skripsi ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan yang disusun beberapa bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, pada bab pendahuluan ini terdiri dari lima sub bab, menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA dan LANDASAN TEORI, dalam bab ini terdiri dari dua sub bab, pada sub bab tinjauan pustaka ini peneliti menguraikan tinjauan penelitian terkait yang pernah dilakukan oleh peneliti lain. Pada sub bab kedua landasan teori, peneliti memaparkan tentang teori-teori yang mendasari penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN, bab ini berisi tentang jenis penelitian apa yang dipakai dalam penelitian ini, tempat dan waktu penelitian, subjek dan obyek penelitian, populasi dan sampel, variable penelitian, metode penelitian, instrument penelitian, uji validitas dan uji reliabilitas, teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN pada bab ini berisi tentang gambaran umum aplikasi Si Yocka dan pembasan menggunakan teori SUS.

BAB V PENUTUP pada bab ini berisi kesimpulan dan saran.

BAB V PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Nilai usability testing dari perhitungan SUS adalah sebesar 72,68. Hasil nilai SUS tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Si Yokca telah masuk dalam kategori "*acceptable*" atau dapat diterima oleh penggunanya karena orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat.
2. Hasil dari nilai SUS diperoleh percentiles rank sebesar 65,7. Nilai tersebut berada di atas rata-rata, sehingga aplikasi Si Yokca merupakan aplikasi yang tidak terjadi permasalahan dalam penggunaannya karena berada di atas nilai rata-rata sebesar 50.
3. Hasil nilai *Grades* menunjukkan aplikasi Si Yokca merupakan aplikasi yang memiliki kinerja baik dengan nilai B yang berarti baik. aplikasi Si Yokca merupakan aplikasi yang baik karena fitur-fitur di dalamnya dapat berjalan dengan semestinya.
4. Aplikasi Si Yokca memiliki nilai sifat (*adjectives rating*) yang bagus (*good*). Aplikasi ini bagus karena pengguna merespon bahwa ingin menggunakan aplikasi Si Yokca ini lagi
5. Aplikasi Si Yokca mempunyai *Net Promoters Score* (NPS) dengan nilai *passive*. Artinya, pengguna dari aplikasi Si Yokca ini dalam keadaan tidak menolak atau tidak mau menggunakan aplikasi, tetapi mereka juga tidak dalam kondisi sangat menyukai aplikasi Si Yokca.

6. Hasil evaluasi menggunakan teori *usability* menunjukkan bahwa aplikasi Si Yokca dapat dimanfaatkan dengan baik tanpa ada kendala, sehingga dapat digunakan para penggunanya guna memenuhi kebutuhan informasinya

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pada data-data yang diperoleh, pada dasarnya penelitian ini berjalan dengan baik. Namun peneliti ingin mengemukakan beberapa saran yang mudah-mudahan bermanfaat bagi kemajuan ilmu pendidikan pada umumnya. Adapun saran peneliti tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bagi Perpustakaan Grhatama Pustaka Yogyakarta sebaiknya melakukan pengkajian tampilan antar muka pada aplikasi Si Yokca sehingga meningkatkan kepuasan pengguna.
2. Bagi penelitian selanjutnya yang akan melakukan kajian yang sama dapat mengembangkan penelitian tujuan yang ingin diteliti dengan menambahkan variabel penelitian.
3. Keterbatasan peneliti dalam pengambilan sampel responden yang hanya berjumlah 97 pada bulan Mei. Peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan waktu yang lebih lama atau menggunakan rumus lain yang berlaku sehingga dapat mewakili populasinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adamson, K. A., & Prion, S. (2013). Reliability: Measuring internal consistency using Cronbach's α . *Clinical simulation in Nursing*, 9(5), e179–e180.
- Adirasyid, R. H., AZ-Zahra, H. M., & Setiawan, N. Y. (2019). Evaluasi Usability Situs Web Resmi Pemerintah Kabupaten Sidoarjo Menggunakan Metode Usability Testing dan Evaluasi Heruistic. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8804–8813.
- Alifah, R. (2020). *Pengaruh Pemanfaatan iJogja Terhadap Kemampuan Literasi Informasi* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brooke, J. (1996). SUS-A quick and dirty usability scale. *Usability evaluation in industry*, 189(194), 4–7.
- Brooke, J. (2013). SUS: A retrospective. *Journal of usability studies*, 8(2), 29–40.
- Cahyono, T. Y. (2017). *Kepustakawanan Era Digital Dalam Memberikan Layanan Prima Kepada Pemustaka*. <http://lib.um.ac.id/wp-content/uploads/2017/07/Kepustakawanan-Era-Digital.pdf>
- Chen, H. T. (2015). *Practical Program Evaluation: Theory-driven evaluation and the intergrated evaluation perspective*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. *Jurnal Informasi Kimputer Akuntansi dan Manajemen*, 2(15), 123–166.
- Firmansyah, F. (2021). Implementasi System Usability Scale Pada Sistem Informasi Manajemen Anggaran Dan Kegiatan Di Badan Pusat Statistik.

Technologia: Jurnal Ilmiah, 12(3), 165.

<https://doi.org/10.31602/tji.v12i3.5180>

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta. (2015). *Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 105 Tahun 2015 Tentang Pembentukan, Susunan Organisasi, Uraian Tugas Dan Fungsi Serta Tatakerja Unit Pelaksana Teknis Balai Layanan Perpustakaan Pada Badan Perpustakaan Dan Arsip Daerah.*

Hadi, K. R., Az-Zahra, H. M., & Fanani, L. (2018). Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(9), 2742–2750.

Hardjoprakoso, M. (1992). *Panduan Penyelenggaraan Umum*. Perpustakaan Nasional RI.

Hasan, M., Kahfi, A. H., & Syah, D. P. A. (2019). *Analisis Pengaruh Mobile Application Dalam Menunjang Keberhasilan Wirausaha di Kota Bekasi*. 6(1).

Hendradewa, A. P. (2017). Perbandingan Metode Evaluasi Usability (Studi Kasus: Penggunaan Perangkat Smartphone). *Teknoin*, 23(1).
<https://doi.org/10.20885/teknoin.vol23.iss1.art2>

Hermawanto, A., & Angraini, M. (2020). *Globalisasi, Revolusi Digital dan Loyalitas: Dinamika Internasional dan Domestik di Era Borederless World*. Yogyakarta: LPPM Press UPN Veteran Yogyakarta.

- Indonesia. (2007). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 tahun 2007 tentang Perpustakaan*.
- Irwansyah, E., & Moniaga, J. V. (2014). *Pengantar Teknologi Informasi*. DeePublish.
- Joo, S., Lin, S., & Lu, K. (2011). A Usability Evaluation Model for Academic Library Websites: Efficiency, Effectiveness and Learnability. *J Libr Info Stud*, 9.
- Kasali. (2017). *Disruption*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1615–1626. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.1356>
- Krisyanto, D. (2019). Perpustakaan Digital dan Kelompok Pengguna Potensial. *Khazanah al-Hikmah : Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*, 7(2), 130. <https://doi.org/10.24252/kah.v7i2a4>
- Kurniawan, E., Nofriadi, N., & Nata, A. (2022). Penerapan System Usability Scale (SUS) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal. *Journal Of Science And Social Research*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.817>
- Kusuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ. *Jurnal teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 8(3), 1615–1626.

- Lasa, H. (2009). *Kamus Kepustakawanan Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Lewis, J. R., & Sauro, J. (2018). *Item Benchmarks for the System*. 13(3).
- Luthfi, A. Z. A. (2021). *Analisa Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Metode Use Questionary Pada Aplikasi Duolingo*. 5(2).
- Mashuri, C., Putra, R. A. Y., & Putri, U. S. (2022). *Monograf Aplikasi Pembelajaran Daring Dengan Learning Management System (Studi Kasus: Evaluasi Usability Testing Dan Webqual 4.0)*. Bandung: Indonesia Emas Group.
- Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Pendit, P. L. (2007). *Perpustakaan Digital: Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia*. Jakarta: Sagung Seto.
- Perpustakaan Nasional RI. (2011). *Standar Nasional Perpustakaan (SNP): Perpustakaan Umum dan Khusus*. Perpustakaan Nasional RI.
- Phongtraychack, A., & Dolgaya, D. (2018). Evolution of Mobile Applications. *MATEC Web of Conferences*, 155, 01027. <https://doi.org/10.1051/mateconf/201815501027>
- Pinasty, S. (2021). *Analisis Sistem Informasi Akuntansi Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Aplikasi Simba BAZNAS Indonesia [Skripsi]*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books.
- Purnomo, Y. A., Suratno, T., & Mauladi, M. (2021). Korelasi Antara Fixation Eye Tracking Metric dengan Performance Measurement Usability Testing. *JUSS (Jurnal Sains dan Sistem Informasi)*, 2(2), 25–34.
<https://doi.org/10.22437/juss.v2i2.8409>
- Qalyubi, S., & dkk. (2007). *Dasar-dasar Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. Yogyakarta: Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Fakultas Adab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Rahma, L. (2019). Evaluasi Usability Fitur Websahare Pada Aplikasi Share It Menggunakan Metode Thinking-Aloud. *InfoSys: Jurnal Sistem Informasi*, 10(2), 111–118.
- Ramadhan, D. W., Soedijono, B., & Pramono, E. (2019). Pengujian Usability Website Time Excelindo Menggunakan System Usability Scale (Sus) (Studi Kasus: Website Time Excelindo). *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 139.
<https://doi.org/10.29100/jipi.v4i2.977>
- Riduwan. (2012). *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of usability testing: How to plan, design and conduct effective tests*. Indianapolis: John Wiley & Sons.
- Saleh, A. R., & Komalasari, R. (2014). Pengertian Perpustakaan dan Dasar-Dasar Manajemen Perpustakaan. *Manajemen Perpustakaan*, 1–45.

- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 1(3), 206–212.
<https://doi.org/10.35746/jtim.v1i3.50>
- Sauro, J. (2011). *Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS)*.
<https://measuringu.com/sus/>
- Sauro, J. (2018). *5 Ways to Interpret a SUS Score*.
<https://measuringu.com/interpret-sus-score/>
- Setemen, K., Erawati Dewi, L. J., & Purnamawan, I. K. (2019). PAON usability testing using system usability scale. *Journal of Physics: Conference Series*, 1165, 012009. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1165/1/012009>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo Basuki. (1993). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Gramedia Pustaka.
- Sulistyo Basuki. (1994). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Universitas Terbuka.

- Supriyanto, W., & Muhsin, A. (2008). *Teknologi Informasi Perpustakaan: Strategi Perancangan Perpustakaan Digital*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sutarno, N. (2003). *Perpustakaan Umum Pemerintah Provinsi Jakarta*. Sinar Harapan.
- Sutarsih, T., Desy, W., & Hasyiyati, A. N. (2020). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2020*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Suwarno, W. (2009). *Psikologi Perpustakaan*. Jakarta: Sagung Seto.
- Tullis, T., & Albert, B. (2008). *Measuring the User Experience Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*. Morgan Kaufman.
- Untung, R., Tejosuwito, N. J., & Armansyah, F. S. (2017). Perancangan Aplikasi PEN+ Berbasis Mobile Untuk Memudahkan Kinerja Dosen Pada Perguruan Tinggi. *Technomedia Journal (TMJ)*, 1(2), 50–60.
- Usman, M. L. L., & Gustalika, M. A. (2022). Pengujian Validitas dan Reliabilitas System Usability Scale (SUS) Untuk Perangkat Smartphone. *Jurnal Ecotipe (Electronic, Control, Telecommunication, Information, and Power Engineering)*, 9(1), 19–24.
<https://doi.org/10.33019/jurnalecotipe.v9i1.2805>
- Vlachogianni, P., & Tseilos, N. (2022). Perceived Usability Evaluation Of Educational Technology Using The System Usability Scale (SUS); A Systemic review. *Journal of Research on Technology in Education*, 54(3), 392–409. <https://doi.org/10.1080/15391523.2020.1867938>.
- Wedayanti, N. L. P. A., Wirdiani, N. K. A., & Purnawan, I. K. A. (2019). Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode

Usability Testing. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 113. <https://doi.org/10.24843/JIM.2019.v07.i02.p03>

Weichbroth, P. (2020). Usability of Mobile Applications: A Systemic Literature Study. *Ieee Access*, 8, 55563–55577.

Yusuf, T. (1997). *Manajemen Perpustakaan Umum*. Universitas Terbuka.

Yuyu, S., & Janti, G. (2009). *Pengembangan Koleksi*. Jakarta: Universitas Terbuka.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA