

PERSEPSI PEMUSTAKA TERHADAP DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA (*USER INTERFACE*) APLIKASI PERPUSTAKAAN DIGITAL “iJogja” BERBASIS ANDROID

Anna Sri Wahyuni*), Athanasia O. P. Dewi

*Program Studi S-1 Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro,
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275*

Abstrak

Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui hasil persepsi pemustaka terhadap desain antarmuka pengguna (*user interface*) Aplikasi Perpustakaan Digital iJogja berbasis Android. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pemustaka yang menjadi anggota perpustakaan pada aplikasi iJogja yang berjumlah 6.018 per 31 Juli 2017. Dari banyaknya populasi tersebut diambil sampel sebanyak 98 responden, dihitung menggunakan rumus Slovin. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *accidental sampling/convenience sampling*. Pengumpulan data utama menggunakan kuesioner, alat ukur jawaban dengan skala *Likert*. Hasil penelitian dijabarkan dalam bentuk tabel frekuensi dan persentase, serta dianalisis dalam bentuk penafsiran dengan kalimat yang mengandung simpulan penulisan. Secara umum persepsi pemustaka terhadap desain antarmuka pengguna (*user interface*) Aplikasi Perpustakaan Digital iJogja berbasis Android memperoleh nilai rata-rata total indikator sebesar 3,22 yang termasuk dalam kategori puas.

Kata kunci: persepsi; antarmuka pengguna; aplikasi perpustakaan digital iJogja

Abstract

[Title: Perception of Library Users Toward User Interface Design of iJogja Digital Library based on Android]. *This thesis aims to know the perception of library users toward user interface design of digital library based on Android iJogja. The design used in this research is quantitative descriptive. The population of this research are all members in the digital library application iJogja, that amounts to 6.018 per July 2017. Samples technique are used samples saturated with 98 respondents from calculated by the Slovin's formula. The sampling was selected by using accidental sampling/convenience sampling technique. The result of this research was elaborated in the form of frequency tables, and percentages and then analyzed in terms interpretation with sentences containing the conclusions of the research. Generally, library user's perception toward the user interface design of the Digital Library based on Android iJogja obtained the average value of 3,22 from total indicators which were included in the category satisfied.*

Keywords: *perception; user interface; iJogja digital library application*

*Penulis Korespondensi.

E-mail: anna.srhyn05@gmail.com

1. Pendahuluan

Pada era globalisasi saat ini arus informasi dan komunikasi berkembang pesat tanpa batas. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tumbuh cepat dalam segala aspek kehidupan. Pesatnya perkembangan di era globalisasi menuntut kita untuk bisa memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini. Khususnya dengan jaringan internet yang membuat akses informasi menjadi semakin cepat. Hal ini berdampak besar dan mengakibatkan banyak perubahan dalam dunia teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK).

Teknologi informasi dan komunikasi selalu menghasilkan alat yang memudahkan aktivitas manusia, salah satunya adalah *smartphone*. *Smartphone* adalah telepon nirkabel yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Pada saat ini, *smartphone* sudah menjadi alat yang penting dimiliki oleh seseorang untuk memudahkan komunikasi dan juga mempermudah akses dalam pencarian informasi. Khususnya pada *smartphone* yang telah didukung oleh jaringan internet yang membuat akses informasi semakin cepat. Dengan adanya teknologi *smartphone* yang canggih dengan dukungan jaringan internet, mengakibatkan banyak perubahan dalam dunia komunikasi, khususnya dalam dunia perpustakaan dokumentasi dan informasi.

Salah satu dampak perkembangan teknologi, perpustakaan dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif. Informasi yang disediakan dalam layanan perpustakaan sekarang tidak hanya dalam media kertas saja. Informasi dalam media kertas sebagai bahan koleksinya pasti akan membutuhkan ruang penyimpanan yang luas dan perawatan khusus serta kurang efektif dalam penyebaran informasi, karena pengguna informasi harus datang ke perpustakaan dahulu. Kini telah banyak perpustakaan yang menyediakan layanan koleksinya dalam bentuk format digital. Dengan menggunakan format digital, pemustaka kini dapat mengakses koleksi perpustakaan dengan mudah, dapat dilakukan kapan dan dimana pun.

Perpustakaan digital merupakan perpustakaan penyedia informasi berbasis TIK yang menyediakan layanan dan koleksinya dalam bentuk digital, dan diakses menggunakan jaringan internet. Digital Library Assosiation (1998) mendefinisikan perpustakaan digital sebagai organisasi-organisasi yang menyediakan sumber-sumber informasi, termasuk staf dengan keahlian khusus untuk menyeleksi, menyusun, menginterpretasikan, memberikan akses intelektual, mendistribusikan, melestarikan dan menjamin keberadaan koleksi karya-karya digital sepanjang waktu sehingga koleksi tersebut dapat digunakan oleh komunitas masyarakat tertentu atau masyarakat terpilih secara ekonomis dan mudah. Koleksi dalam bentuk digital dinilai mudah dalam penyimpanannya serta memudahkan pemustaka dalam mengaksesnya melalui perangkat *smartphone*

tanpa ada batasan jarak dan waktu. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan akses kepada seluruh pengguna informasi, yang tentu saja diorientasikan pada cara penyampaian dan penyebaran informasi yang cepat, akurat, dan andal (Carpenter, 1998: 227).

Perpustakaan digital memiliki berbagai syarat seperti yang dinyatakan oleh Winarko (2009: 45), sebagai berikut:

1. Penyimpanan dan akses dilakukan secara elektronik,
2. Kualitas terjamin dalam kaitannya dengan otoritas, stabilitas, dan kepastian hukum isinya,
3. Akses dan kepemilikan tertata dengan baik,
4. Ditujukan untuk pengguna,
5. Tertata secara finansial,
6. Fasilitas navigasi baik, penelusuran efektif, dan tidak terjadi duplikasi,
7. Hak kekayaan individu terjamin dan tidak terjadi pelanggaran oleh staf maupun pengguna,
8. Tersedia fasilitas untuk melacak, mengontrol, dan membayar informasi,
9. Tersedia fasilitas intervensi untuk tujuan pertolongan dan manajemen.

Dalam sebuah perpustakaan digital, terdapat berbagai fitur-fitur yang akan memudahkan penggunaannya dalam menemukan informasi yang dibutuhkannya. Berikut adalah beberapa fitur yang dimiliki oleh perpustakaan digital yang dikemukakan menurut Winarko (2009: 46):

1. Fitur Keanggotaan

Fitur ini merupakan fitur yang membatasi pengguna terdaftar dengan pengguna lainnya. Pengguna yang merupakan anggota perpustakaan mendapat keuntungan dapat keuntungan dengan mengakses semua informasi yang tersedia di perpustakaan.

2. Fitur Pencarian

Fitur pencarian memberikan kesempatan kepada pengguna untuk memperoleh informasi secara cepat dengan menggunakan mesin pencari yang tersedia sebagai salah satu fitur dalam perpustakaan digital. Fitur ini bermanfaat untuk mencari informasi di lingkup perpustakaan itu sendiri atau ke lingkup global.

3. Fitur Link atau Pranala

Fitur ini menghubungkan pengguna yang sedang menjadi tamu suatu perpustakaan ke perpustakaan digital/situs web lainnya. Link memberikan keuntungan bagi pengguna karena mereka tidak perlu mencari sendiri alamat terkait yang mungkin diperlukan untuk mendapatkan informasi sejenis.

4. Fitur Dwi Bahasa

Fitur dwi bahasa memberikan kemudahan akses bukan saja bagi pengguna perpustakaan domestik yang memiliki kemampuan berbahasa Indonesia, tetapi juga pengguna internasional untuk mengakses dan memanfaatkan informasi yang tersedia dalam perpustakaan tersebut. Bahasa yang digunakan dalam bahasa perpustakaan digital adalah bahasa

Indonesia dan Inggris. Bahasa Indonesia ditujukan untuk pengguna domestik, sedangkan bahasa Inggris diperuntukkan bagi pengguna Internasional.

5. Fitur Artikel

Fitur artikel pada perpustakaan digital bervariasi, mulai dari artikel yang sifatnya populer seperti warta hingga yang sifatnya ilmiah seperti hasil penelitian. Artikel tersebut biasanya merupakan artikel mengenai dana tau yang dihasilkan oleh lembaga yang bersangkutan.

6. Folder dan Arsip

Dalam perpustakaan digital, folder atau arsip digunakan untuk memindahkan file artikel yang biasanya bukan file terkini.

Dalam penggunaannya, perpustakaan digital memiliki keunggulan lebih daripada perpustakaan konvensional, seperti yang dikemukakan oleh Subrata (2009: 7), yaitu:

1. *Long Distance Service* (Layanan Jarak Jauh)

Perpustakaan yang menyajikan koleksi atau materi yang bersifat digital memberikan suatu kemudahan akses jarak jauh. Artinya dengan perpustakaan digital, pengguna bisa menikmati layanan sepuasnya, kapanpun dan dimanapun.

2. *Accessible* (Akses yang Mudah)

Akses perpustakaan digital lebih mudah diakses dibanding dengan perpustakaan konvensional, karena pengguna tidak perlu dipusingkan dengan mencari di katalog dengan waktu yang lama.

3. *Cost Effective* (Murah)

Perpustakaan digital tidak memerlukan banyak biaya. Mendigitalkan koleksi perpustakaan lebih murah dibandingkan dengan membeli buku.

4. *Prevent Plagiarism* (Mencegah Duplikasi atau Plagiat)

Perpustakaan digital lebih “aman”, sehingga tidak akan mudah untuk di plagiat. Bila penyimpanan koleksi perpustakaan menggunakan format PDF, koleksi perpustakaan hanya bisa dibaca oleh pengguna, tanpa bisa mengeditnya.

5. *Global Publication* (Publikasi Karya Secara Global)

Dengan adanya perpustakaan digital, karya-karya dapat dipublikasikan secara global ke seluruh dunia dengan bantuan internet.

Penggunaan *smartphone* yang kini tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari membuat perpustakaan mengeluarkan inovasi terbaru, agar tidak ditinggalkan oleh pemustakanya. Saat ini perpustakaan banyak yang membuat perpustakaan digital untuk mendukung perpustakaan fisiknya. Perpustakaan digital ini ada yang menggunakan *website* sebagai basisnya, dan ada pula yang menggunakan basis *mobile* dengan menggunakan sistem operasi seperti *smartphone*.

Penggunaan perpustakaan digital berbasis *mobile* kini sudah diterapkan oleh Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah (BPAD) di Daerah Istimewa Yogyakarta. Aplikasi perpustakaan digital ini bernama *iJogja*, yang dibuat agar perpustakaan

dapat lebih dekat dengan pemustakanya. Aplikasi perpustakaan digital *iJogja* tersedia dalam perangkat *mobile* yang menggunakan sistem operasi Android. Pemustaka yang menggunakan perangkat *smartphone* Android dapat mengunduh aplikasi perpustakaan digital *iJogja* di Play Store Android. Aplikasi ini menyediakan berbagai koleksi e-book dengan berbagai genre. Dengan adanya aplikasi ini, pemustaka kini dapat mengakses koleksi perpustakaan dengan mudah melalui perangkat *smartphone*-nya.

Dalam pembuatan aplikasi perpustakaan digital tidak hanya terfokus pada konten atau isi informasinya saja yang digunakan untuk menarik minat baca serta kepuasan pemustaka, tetapi desain *user interface* harus pula diperhatikan sebaik mungkin. Desain yang sederhana dan menarik akan berpengaruh terhadap kualitas layanan suatu perpustakaan serta meningkatkan kepuasan pengguna.

Mora (2015) mendefinisikan *user interface* yaitu desain tampilan antarmuka pengguna pada layar perangkat *mobile* seperti *smartphone*, tablet, maupun perangkat elektronik lainnya. *User interface* fokus kepada bagaimana seluruh tampilan sebuah produk atau perangkat dilihat dan ditata dari antarmuka pengguna yang bertujuan memudahkan pengguna dalam mengoperasikan produk/perangkat tersebut

Menurut Casson (2001), salah satu masalah yang dihadapi dalam pengembangan perpustakaan digital adalah berkaitan dengan antarmuka pengguna (*user interface*). *User interface* bukan hanya tentang warna dan bentuk, melainkan tentang menyajikan *tools* (alat) yang tepat pada pengguna untuk bisa mencapai tujuannya. Kenyamanan pemustaka dalam mengakses aplikasi perpustakaan digital harus diperhatikan dan mendasari pertimbangan utama dalam merancang desain *user interface* aplikasi pada *mobile device*. Permasalahan tersebut meliputi ukuran dan resolusi layar yang kecil, ukuran *keyboard* yang kecil, kinerja *performance* yang terbatas, ukuran *processor* penyimpanan, dan versi *platform* operasi Android. Selain itu, unsur lainnya yang berkaitan dengan *user interface* seperti arah navigasi, penggunaan bahasa universal yang dapat mudah dimengerti oleh semua kalangan. Jenis *font* yang nyaman dibaca, serta ukuran *font* yang sesuai (tidak terlalu besar, dan tidak terlalu kecil). Desain gambar dan tombol *icon* yang memiliki arti secara universal. Konsistensi struktur *layout* menu pada setiap halaman, hingga respon (*feedback*) dari sistem aplikasi pada setiap aksi (*input*) yang diberikan oleh pemustaka.

Persyaratan desain *mobile user interface* berbeda secara signifikan dari antarmuka komputer *desktop*. Rouse (2015) mengemukakan *mobile user interface* merupakan antarmuka khusus berupa layar sentuh pada perangkat *mobile*, seperti *smartphone* atau *tablet*, yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi, fitur-fitur, konten dan fungsi perangkat. *Mobile user interface* secara khusus dalam menciptakan antarmuka interaktif yang dapat digunakan pada layar yang lebih kecil seperti

smartphone dan tablet, dan meningkatkan fitur lain seperti *touch control*.

Sehubungan dengan hal itu, Zamri (2015: 48) menjelaskan bahwa desain antarmuka pengguna yang baik dapat dilihat beberapa indikator yaitu: (1) *connectivity* (konektifitas), (2) *simplicity* (kesederhanaan), (3) *directional* (terarah), (4) *informative* (informatif), (5) *interactivity* (interaktif), (6) *user friendliness* (ramah pengguna), (7) *comprehensiveness* (kelengkapan), (8) *continuity* (berkelanjutan), (9) *personalization* (personalisasi), dan (10) *internal* (internal).

User interface pada perpustakaan digital menjadi media yang menghubungkan kebutuhan informasi pengguna dengan sumber-sumber koleksi dan layanan yang ada pada perpustakaan digital tersebut. Hal ini juga menunjukkan kemampuan, kredibilitas, dan tingkat penerimaan serta kegunaan dari aplikasi oleh setiap pemustaka. Oleh sebab itu penggunaan elemen *user interface* pada aplikasi perpustakaan digital harus tetap diperhatikan, karena berpengaruh langsung terhadap persepsi yang baik maupun yang buruk oleh pengguna aplikasi.

Persepsi menurut Sarwono (2000: 89) merupakan kemampuan seseorang untuk mengorganisasi suatu pengamatan, kemampuan tersebut antara lain: kemampuan untuk membedakan, kemampuan untuk mengelompokkan, dan kemampuan untuk memfokuskan. Oleh karena itu setiap orang bisa mempunyai persepsi yang berbeda, meskipun objeknya tetap sama.

Masing-masing individu mempersepsikan suatu benda yang sama secara berbeda-beda, hal ini disebabkan pengaruh dari berbagai faktor. Menurut Walgito (2002: 46) terdapat setidaknya dua faktor yang mempengaruhi persepsi, yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal meliputi segi jasmani dan segi psikologis. Persepsi individu tergantung pada sistem fisiologis setiap individu dan berlaku juga bagi segi psikologis, motivasi serta pengharapan akan mempengaruhi persepsi individu

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal meliputi stimulus itu sendiri dan lingkungan tempat persepsi berlangsung. Kejelasan objek dan latar belakang tersebut mempengaruhi persepsi individu.

Persepsi akan mempengaruhi reaksi seseorang terhadap suatu objek yang terbentuk dalam sikap maupun tingkah lakunya terhadap suatu objek. Jika yang timbul adalah persepsi yang positif, maka sangat memungkinkan timbulnya sikap dan tingkah laku yang bersifat mendukung. Sebaliknya jika yang timbul persepsi negatif maka kemungkinan yang terjadi adalah adanya penolakan atau tidak adanya dukungan.

Berdasarkan identifikasi masalah serta ditinjau dari beberapa teori yang menguatkan, maka peneliti tertarik untuk mengkaji penelitian dengan

judul “Persepsi Pemustaka Terhadap Desain Antarmuka Pengguna (*User Interface*) Aplikasi Perpustakaan Digital iJogja Berbasis Android?”.

Sesuai dengan latar belakang yang ada maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana persepsi pemustaka terhadap desain antarmuka pengguna (*user interface*) aplikasi perpustakaan digital iJogja berbasis Android?

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah: untuk mengetahui persepsi pemustaka terhadap desain antarmuka pengguna (*user interface*) pada aplikasi perpustakaan digital iJogja berbasis Android.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif yaitu ingin menggambarkan persepsi pemustaka terhadap desain antarmuka pengguna (*user interface*) aplikasi perpustakaan digital iJogja berbasis android. Desain penelitian ini menggunakan kuantitatif karena ingin menguji teori antarmuka pengguna (*user interface*) dengan meneliti persepsi pemustaka aplikasi iJogja terhadap variabel yang diukur dengan indikator-indikator dan dianalisis secara deskriptif melalui tabel frekuensi distribusi dalam bentuk persentase.

Penelitian ini menggunakan 98 sampel pemustaka dari sejumlah populasi 6.018 pengunduh aplikasi perpustakaan digital iJogja berbasis android. Jumlah tersebut didapatkan dari perhitungan dengan menggunakan rumus slovin (Sugiyono, 2009: 86).

Jenis variabel dalam penelitian ini adalah jenis variabel tunggal (moderator). Variabel tunggal dalam penelitian ini yaitu desain antarmuka pengguna (*user interface*) aplikasi iJogja berbasis Android, yang mempunyai sepuluh indikator, yakni: *connectivity* (konektifitas), *simplicity* (kesederhanaan), *directional* (terarah), *informative* (informatif), *interactivity* (interaktif), *user friendliness* (ramah pengguna), *comprehensiveness* (kelengkapan), *continuity* (berkelanjutan), *personalization* (personalisasi), dan *internal* (internal)

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan observasi. Teknik pengolahan data dilakukan dengan tiga langkah yakni *editing*, *coding*, dan *tabulating* (Abdullah, 2015: 275). Analisis data menggunakan analisis deskriptif yang disajikan dengan tabel distribusi frekuensi dengan bentuk persentase dan analisis statistik deskriptif untuk menunjukkan hasil analisis persepsi pemustaka terhadap variabel tunggal dalam penelitian ini.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Responden

Berdasarkan data penelitian jumlah seluruh pengunduh aplikasi perpustakaan digital iJogja berbasis Android, yaitu sebanyak 6.018 pengunduh. Hasil dari teknik pengambilan sampel secara *Accidental Sampling/Convenience Sampling* menghasilkan 98 sampel dari total pengunduh aplikasi tersebut per Juli 2017.

3.2 Uji Instrumen

Instrumen penelitian dibuat sesuai dengan variabel dan dimensi yang digunakan dalam penelitian. Setiap indikator dihitung dengan menggunakan skala likert ordinal, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Berikut adalah tabel 2 yang menjelaskan tentang instrumen yang digunakan dalam variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) aplikasi iJogja berbasis Android.

Tabel 1. Variabel Desain Antarmuka Pengguna (*User Interface*)

Variabel	Indikator	Pertanyaan
Desain antarmuka pengguna (<i>user interface</i>) aplikasi perpustakaan digital iJogja berbasis Android.	<i>Connectivity</i> (Konektivitas)	1. Menemukan judul buku dengan cepat 2. Dapat dihentikan, dimulai dan dilanjutkan dengan tanpa kendala. 3. Dapat saling terhubung dan berkomunikasi antar pengguna iJogja 4. Notifikasi dari sistem aplikasi
	<i>Simplicity</i> (Kesederhanaan)	1. Konten informasi singkat, dan padat (<i>compact</i>) 2. Tampilan visual menarik dan sederhana
	<i>Directional</i> (Terarah)	1. Mengarahkan pengguna melewati langkah prosedur yang dibutuhkan 2. Pemberitahuan dari aplikasi telah selesai melakukan tahapan
	<i>Informative</i> (Informatif)	1. Merespon (<i>feedback</i>) ketika pemustaka melakukan suatu aksi.
<i>Interactivity</i> (Interaktif)	<i>User Friendliness</i> (Ramah pengguna)	1. Arah navigasi jelas dan tidak membingungkan 2. Tombol kontrol pencarian (<i>back, home, next</i>)
		1. Bahasa mudah dimengerti 2. <i>Layout</i> struktur menu, <i>icon</i> dan konten informasi mudah tidak berubah setiap halaman baru 3. Jenis dan ukuran <i>font</i> jelas dan nyaman untuk dibaca 4. Pengguna dapat memahami fungsi setiap <i>icon</i> dan gambar
<i>Comprehensiveness</i> (Kelengkapan)	<i>Continuity</i> (Berkelanjutan)	1. Dapat digunakan oleh semua kalangan 2. Dapat membagikan serta merekomendasikan koleksi buku kepada aplikasi pihak ketiga (media sosial) dan juga sesama pengguna aplikasi iJogja (<i>share</i>)
		1. Warna, jenis <i>font</i> dan <i>format</i> desain <i>icon</i> (konsisten) pada setiap halaman aplikasi
<i>Personalization</i> (Personalisasi)		1. Dapat mengatur tampilan tema sesuai keinginan 2. Dapat melakukan interaksi dengan aplikasi tanpa merasa

	dikontrol oleh sistem aplikasi.
<i>Internal</i> (Internal)	1. Dapat diakses dengan nyaman menggunakan <i>smartphone</i> dengan ukuran yang berbeda/lebih kecil

3.2.1 Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan yang diujikan mampu mengungkapkan sesuatu yang diukur (Ghozali, 2012: 49). Jumlah responden untuk uji kuesioner yakni 30 orang (mendekati kurva normal), dengan nilai r_{tabel} yaitu 0,361. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$df = n - 2$$

$$df = 30 - 2$$

$$df = 28 \text{ adalah } 0,361.$$

Hasil uji validitas menyatakan bahwa 20 pertanyaan yang terdapat dalam instrumen penelitian diperoleh nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan 20 dari 21 pertanyaan dinyatakan valid.

3.2.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas yang digunakan adalah dengan *Cronbach Alpha*. Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* $> 0,70$ (Nunnally dalam Ghozali, 2013: 4). Hasil uji reliabilitas menyatakan bahwa nilai *Cronbach Alpha* variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) adalah sebesar 0.749. Sehingga dapat disimpulkan bahwa masing-masing variabel pada penelitian ini adalah reliabel yang berarti instrumen yang digunakan adalah baik dan data hasil instrumen kuesioner dapat dipercaya.

3.3 Analisis Deskriptif

Penelitian ini merupakan penelitian yang terdiri dari variabel tunggal, yaitu variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*). Bentuk analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah persentase dan analisis untuk mendeskripsikan tanggapan responden atas setiap *item-item* yang diajukan. Mengukur tinggi rendahnya tanggapan responden pada penelitian ini dapat dikelompokkan ke dalam skala interval. Rumus skala interval yang dikemukakan oleh Simamora (2004: 202 sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Interval Kelas} &= \{ a (m - n) : b \} \\ &= \{ 1 (4 - 1) : 4 \} \\ &= 0,75 \end{aligned}$$

3.3.1 Karakteristik Responden

1. Jenis Kelamin

Diketahui bahwa dari total 98 responden dalam penelitian ini, terdapat 67,3% berjenis kelamin perempuan dan 32,7% responden berjenis kelamin laki-laki. Mayoritas responden dalam penelitian ini adalah perempuan dibandingkan dengan laki-laki dengan perbedaan yang cukup jauh.

2. Jenis Pekerjaan

Mayoritas jenis pekerjaan responden adalah mahasiswa yang berjumlah 45 orang dari total responden 98 orang. Pelajar sebanyak 29 responden, pengajar sebanyak 6 responden, wiraswasta sebanyak 6 responden, pegawai negeri sebanyak 5 responden, dan sebanyak 4 responden memiliki pekerjaan lainnya.

3. Frekuensi Mengakses Aplikasi Perpustakaan iJogja

Diketahui dari frekuensi mengakses aplikasi perpustakaan iJogja, didapatkan data bahwa responden mengakses aplikasi iJogja 1-2 kali dalam seminggu, yaitu sebanyak 46 responden (46,9%), 30 responden (30,6%) mengakses aplikasi iJogja 3-4 kali dalam seminggu, 15 responden (15,3%) mengakses aplikasi iJogja 5-6 kali dalam seminggu dan 7 responden (7,1%) mengakses aplikasi iJogja setiap hari dalam seminggu.

3.3.2 Hasil Analisis Deskriptif

Berdasarkan hasil perhitungan nilai *mean* secara keseluruhan yang telah penulis hitung dengan menggunakan SPSS 22, maka dapat disimpulkan dengan tabel ringkasan hasil analisis deskriptif sebagai berikut:

Tabel 2. Ringkasan hasil analisis deskriptif

No.	Unsur yang dinilai	Skor Rata - rata	Jawaban
A. Connectivity			
1	Aplikasi mampu menemukan jenis atau judul buku yang diinginkan dalam waktu singkat	3,26	Puas
2	Aplikasi dapat dihentikan, dimulai, dan dilanjutkan tanpa adanya kendala (<i>error/hang</i>)	2,64	Puas
3	Pengguna dapat saling terhubung dan dapat melakukan komunikasi antar pengguna iJogja lainnya	3,31	Sangat Puas
4	Terdapat notifikasi dari sistem apabila ada informasi yang penting	2,65	Puas
		$\Sigma 11,86/4 = 2,97$ (Puas)	
B. Simplicity			

5	Konten informasi yang ditampilkan singkat, padat (<i>compact</i>) dan mudah dimengerti	3,33	Sangat Puas
6	Aplikasi memiliki tampilan yang menarik dan sederhana	3,27	Puas
		$\Sigma 6,6/2 = 3,3$ (Sangat Puas)	
C. Directional			
7	Aplikasi mampu mengarahkan pemustaka dalam melewati langkah-langkah atau prosedur yang dibutuhkan dalam mencari informasi	3,28	Sangat Puas
8	Muncul pemberitahuan dari aplikasi apabila telah selesai melakukan tahapan suatu prosedur	3,24	Puas
		$\Sigma 6,52/2 = 3,26$ (Puas)	
D. Informative			
9	Aplikasi selalu memberikan respon ketika pemustaka melakukan suatu aksi	3,07	Puas
		$\Sigma 3,07/1 = 3,07$ (Puas)	
E. Interactivity			
10	Aplikasi memiliki arah navigasi yang jelas dan tidak membingungkan pemustaka	3,06	Puas
11	Terdapat tombol kontrol navigasi (<i>back, home, next</i>) pada setiap halaman untuk mempermudah akses aplikasi	3,32	Sangat Puas
		$\Sigma 6,38/2 = 3,19$ (Puas)	
F. User Friendliness			
12	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh pemustaka	3,28	Sangat Puas
13	Penempatan <i>layout</i> struktur menu, <i>icon</i> dan konten informasi sesuai pada tempatnya (tidak berubah setiap halaman baru)	3,78	Sangat Puas
14	Jenis dan ukuran <i>font</i> yang digunakan jelas dan nyaman untuk dibaca oleh pengguna	3,51	Sangat Puas
15	Pemustaka dapat memahami fungsi setiap <i>icon</i> dan gambar yang terdapat pada aplikasi	3,34	Sangat Puas
		$\Sigma 13,91/4 = 3,47$ (Sangat Puas)	
G. Comprehensiveness			
16	Aplikasi dapat digunakan oleh semua kalangan pengguna	3,47	Sangat Puas
17	Pemustaka dapat membagikan serta merekomendasikan koleksi buku kepada aplikasi pihak ketiga (media sosial) dan juga sesama pengguna aplikasi iJogja (<i>share</i>)	3,21	Puas
		$\Sigma 6,68/2 = 3,34$ (Sangat Puas)	
H. Continuity			

18	Penggunaan warna, jenis <i>font</i> dan format desain <i>icon</i> tetap sama (konsisten) pada setiap halaman aplikasi	3,23	Puas
$\Sigma 3,23/1 = 3,23$ (Puas)			
I. Personalization			
19	Pemustaka dapat berinteraksi dengan aplikasi tanpa merasa dikontrol oleh sistem aplikasi (pengguna yang memegang kontrol aplikasi)	3,01	Puas
$\Sigma 3,01/1 = 3,01$ (Puas)			
J. Internal			
20	Aplikasi dapat diakses dengan nyaman menggunakan <i>smartphone</i> dengan ukuran yang berbeda/lebih kecil	3,12	Puas
$\Sigma 3,12/1 = 3,12$ (Puas)			

Sumber: data yang diolah, 2017.

Berdasarkan tabel 3. di atas, sebagian besar responden berpendapat setuju terhadap instrumen yang dinyatakan penulis, hal tersebut dapat dilihat dari tiap-tiap *mean* yang bernilai tinggi.

3.3.3 Analisis Data

Desain antarmuka pengguna (*User Interface*) merupakan unsur yang amat penting pada setiap aplikasi. *User Interface* merupakan perantara dari interaksi antara pengguna dan aplikasi. *User Interface* juga dapat menunjukkan kemampuan, kepercayaan dan tingkat penerimaan serta kegunaan dari sebuah aplikasi oleh setiap pengguna. Kriteria *user interface* aplikasi perpustakaan digital yang baik yaitu kecepatan sistem dalam menemukan koleksi, kesederhanaan tampilan visual aplikasi, kemampuan navigasi yang baik, sistem aplikasi yang responsif, pengguna dapat berinteraksi dengan baik dengan sistem aplikasi, berorientasi pengguna, dapat digunakan oleh segala kalangan, konsisten dalam penggunaan dan peletakan komponennya, dan fleksibel, aplikasi dapat diakses dengan menggunakan perangkat dengan ukuran layar berbeda (Zamri, 2015: 48). Kriteria-kriteria tersebut dapat menjadi tolak ukur untuk pengukuran instrumen setiap indikator dalam variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*).

Sebuah aplikasi harus mampu dalam menemukan informasi yang dibutuhkan pemustaka dalam jangka waktu yang singkat. Kecepatan dalam menemukan informasi menentukan persepsi pemustaka terhadap aplikasi tersebut. Pemustaka akan tidak puas apabila sebuah aplikasi cenderung lama dalam menemukan informasi yang dibutuhkan pemustaka. Aplikasi juga harus mampu merespon dengan cepat apabila aplikasi tersebut dimulai (*start*), diberhentikan (*stop*), dan dilanjutkan kembali dengan sedikit atau tanpa hambatan sama sekali. Selain itu aplikasi juga memudahkan proses komunikasi antar pengguna atau dengan sistem, dengan menampilkan pemberitahuan apabila ada pesan masuk ataupun peringatan (Zamri, 2015: 46). Hal ini dapat dijadikan

tolak ukur pengukuran instrumen dari indikator konektifitas dalam variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*).

Instrumen 1 indikator Konektifitas dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) “Aplikasi mampu menemukan jenis atau judul buku yang diinginkan dalam waktu singkat” memperoleh nilai *mean* sebesar 3,26 yang berarti termasuk dalam kategori puas. Kecepatan aplikasi dalam menemukan koleksi dalam waktu singkat selain dipengaruhi oleh koneksi internet yang stabil, juga dipengaruhi kemampuan sistem aplikasi dalam temu kembali dan memfilter koleksi yang dibutuhkan pemustaka. Selain itu, kejelasan kata kunci pencarian yang diketikkan pemustaka juga mempengaruhi kecepatan sistem dalam melakukan temu kembali, sehingga pemustaka tidak perlu menunggu waktu yang cukup lama dalam menemukan koleksi yang diinginkan. Instrumen 2 indikator Konektifitas dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) “Aplikasi dapat dihentikan, dimulai, dan dilanjutkan tanpa adanya kendala (*error/hang*)” memperoleh nilai *mean* sebesar 2,64 yang berarti termasuk dalam kategori puas. Instrumen 3 indikator Konektifitas dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) “Pengguna dapat saling terhubung dan dapat melakukan komunikasi antar pengguna iJogja lainnya” memperoleh nilai *mean* sebesar 3,31 yang berarti termasuk dalam kategori sangat puas. Pada aplikasi iJogja terdapat fitur chatting yang memungkinkan pemustaka dapat saling berkomunikasi via pesan *text* kepada sesama pemustaka iJogja yang lainnya. Selain itu pemustaka juga dapat saling berkomentar pada setiap aktifitas yang dilakukan oleh pemustaka lainnya, pada halaman Feeds aplikasi iJogja. Hal ini berarti aplikasi sudah mampu membuat para pengguna aplikasi dapat saling terhubung satu sama lain dan dapat saling berkomunikasi. Instrumen 4 indikator Konektifitas dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) “Terdapat notifikasi dari sistem apabila ada informasi yang penting” memperoleh nilai *mean* sebesar 2,65 yang berarti termasuk dalam kategori puas. Aplikasi sudah dapat menampilkan pemberitahuan penting kepada pemustaka, saat aplikasi sedang dalam keadaan tidak digunakan. Meskipun ada beberapa pemustaka yang mengeluhkan tidak adanya pemberitahuan dari sistem aplikasi. Hal ini bisa dikarenakan koneksi yang tidak stabil ataupun dari kesalahan sistem aplikasi.

Desain *user interface* yang sederhana akan lebih mudah dimengerti dan cepat dipahami oleh pengguna. Seperti dengan menampilkan informasi dalam bentuk yang lebih ringkas dan padat (*compact*), akan membantu pengguna dalam mengingat dan tidak membutuhkan waktu yang lama dalam membacanya. Dengan menggunakan desain yang sederhana tentunya juga akan mengurangi waktu dalam memuat suatu informasi. Kecepatan suatu aplikasi dalam memuat informasi (*loading time*) akan mempengaruhi sikap pengguna terhadap aplikasi tersebut. Pengguna

akan cenderung memilih aplikasi dengan kecepatan respon memuat informasi yang lebih cepat, daripada menunggu yang lebih lama (Zamri, 2015: 46). Hal ini dapat dijadikan tolak ukur pengukuran instrumen dari indikator kesederhanaan dalam variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*).

Instrumen 5 indikator Kesederhanaan dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) “Konten informasi yang ditampilkan singkat, padat (compact) dan mudah dimengerti” memperoleh nilai *mean* sebesar 3,33 yang berarti termasuk dalam kategori sangat puas. Aplikasi telah menampilkan informasi detail koleksi dalam bentuk yang lebih singkat, padat dan dapat dimengerti oleh pemustaka. Informasi yang ditampilkan berupa jumlah salinan buku, ukuran besaran *file*, sinopsis, serta identitas buku. Instrumen 6 indikator Kesederhanaan dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) “Aplikasi memiliki tampilan yang menarik dan sederhana” memperoleh nilai *mean* sebesar 3,27 yang berarti termasuk dalam kategori puas. Tampilan aplikasi iJogja identik dengan warna merah marun. Pada halaman utamanya didominasi oleh warna putih abu-abu muda, dengan *header* berwarna merah marun, dan deretan *icon* menu serta fitur *search*.

Sebuah aplikasi harus mampu menuntun pemustaka dalam melalui proses langkah demi langkah pada menu, atau prosedur yang memerlukan informasi terkait yang diperlukan melalui aplikasi. Dalam hal ini, apabila suatu aplikasi mensyaratkan pemustaka harus sebuah memiliki akun agar dapat mengakses fitur yang dimiliki oleh aplikasi tersebut, sistem harus dapat menuntun pemustaka melalui tahapan dalam melakukan registrasi akun (Zamri, 2015: 45). Hal ini dapat dijadikan tolak ukur pengukuran instrumen dari indikator terarah dalam variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*).

Instrumen 7 indikator Terarah dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) “Aplikasi mampu mengarahkan pengguna dalam melewati langkah-langkah atau prosedur yang dibutuhkan dalam mencari informasi” memperoleh nilai *mean* sebesar 3,28 yang berarti termasuk dalam kategori sangat puas. Sistem aplikasi sudah mampu memandu pengguna dalam melakukan prosedur yang dibutuhkan dalam melakukan temu kembali informasi koleksi yang dibutuhkan oleh pemustaka. Instrumen 8 indikator Terarah dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) “Muncul pemberitahuan dari aplikasi apabila telah selesai melakukan tahapan suatu prosedur” memperoleh nilai *mean* sebesar 3,24 yang berarti termasuk dalam kategori puas. Sistem aplikasi sudah menampilkan kotak dialog yang berisi pesan bahwa proses pengunduhan koleksi telah selesai dilakukan, ketika pengguna telah melakukan kegiatan prosedur peminjaman pada aplikasi iJogja.

Aplikasi memberikan dan menawarkan umpan balik (*feedback*) yang *informative* kepada pemustaka. Umpan balik harus diberikan kepada pemustaka sesuai dengan aksi yang telah

dilakukannya. Umpan balik dapat berupa konfirmasi, dan informasi dari suatu aksi. Umpan balik juga dapat berupa perubahan antarmuka setiap pemustaka melakukan suatu aksi. Dengan demikian, pemustaka paham bahwa aksinya (*input*) sudah direspon oleh aplikasi (Zamri, 2015: 46). Hal ini dapat dijadikan tolak ukur pengukuran instrumen dari indikator informatif dalam variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*).

Instrumen 9 indikator Informatif dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) “Aplikasi selalu memberikan respon ketika pengguna melakukan suatu aksi” memperoleh nilai *mean* sebesar 3,07 yang berarti termasuk dalam kategori puas. Aplikasi iJogja sudah memberikan respon apabila pengguna sudah melakukan suatu aksi. Aksi tersebut dapat berupa menampilkan hasil pencarian, dan kotak dialog konfirmasi.

Memiliki desain yang jelas, akan memudahkan interaksi antara pengguna dan sistem aplikasi. Penggunaan *icon* dan menempatkan tombol kontrol dasar pada halaman aplikasi akan mempermudah pengguna dalam menjelajahi aplikasi. Apabila dalam menggunakan aplikasi pengguna merasa bingung atau ingin kembali ke halaman awal, aplikasi harus menyediakan tombol back atau tombol pintasan (*shortcut*) untuk membantu pengguna ke halaman sebelumnya (Zamri, 2015: 46). Hal ini dapat dijadikan tolak ukur pengukuran instrumen dari indikator interaktifitas dalam variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*).

Instrumen 10 indikator Interaktifitas dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) “Aplikasi memiliki arah navigasi yang jelas dan tidak membingungkan pengguna” memperoleh nilai *mean* sebesar 3,06 yang berarti termasuk dalam kategori puas. Instrumen 11 indikator Interaktifitas dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) “Terdapat tombol kontrol navigasi (*back, home, next*) pada setiap halaman untuk mempermudah akses aplikasi” memperoleh nilai *mean* sebesar 3,32 yang berarti termasuk dalam kategori sangat puas. Aplikasi iJogja sudah menempatkan kontrol navigasi seperti tombol *back, home, dan next* yang memudahkan pengguna dalam mengakses koleksi pada aplikasi. Selain itu pengguna juga bisa mengatur *format* tampilan navigasi sesuai keinginan.

Desain *user interface* yang mudah dioperasikan oleh semua kalangan pengguna aplikasi. Penempatan tata letak menu, navigasi, hingga penggunaan bahasa universal yang mudah dimengerti oleh pengguna. Desain *user interface* harus mudah dipelajari oleh pengguna baru, dan merasa senang menggunakan aplikasi tersebut (Zamri, 2015: 46). Hal ini dapat dijadikan tolak ukur pengukuran instrumen dari indikator ramah pengguna dalam variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*).

Instrumen 12 indikator Ramah Pengguna dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) “Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh

pengguna” memperoleh nilai *mean* sebesar 3,28 yang berarti termasuk dalam kategori sangat puas. Instrumen 13 indikator Ramah Pengguna dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) “Penempatan *layout* struktur menu, *icon* dan konten informasi sesuai pada tempatnya (tidak berubah setiap halaman baru)” memperoleh nilai *mean* sebesar 3,78 yang berarti termasuk dalam kategori sangat puas. Penempatan *layout* struktur menu, ikon dan konten informasi pada aplikasi iJogja sesuai pada tempatnya serta tidak berubah posisi pada setiap halaman sehingga tampilan aplikasi tampak rapi dan pengguna tidak bingung dalam melakukan interaksi dengan aplikasi. Instrumen 14 indikator Ramah Pengguna dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) “Jenis dan ukuran *font* yang digunakan jelas dan nyaman untuk dibaca oleh pengguna” memperoleh nilai *mean* sebesar 3,51 yang berarti termasuk dalam kategori sangat puas. Aplikasi iJogja mempunyai 4 jenis *font* (Default, Avenir, Georgia, Verdana), 5 ukuran *font* (8, 9, 10, 11, 12) serta 3 jenis *line spacing* (paragraf) yang berbeda. Pemustaka dapat mengatur tampilan bacaan sesuai dengan kenyamanannya. Instrumen 15 indikator Ramah Pengguna dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) “Pengguna dapat memahami fungsi setiap *icon* dan gambar yang terdapat pada aplikasi” memperoleh nilai *mean* sebesar 3,34 yang berarti termasuk dalam kategori sangat puas.

Desain *user interface* yang dapat digunakan oleh semua kalangan pemustaka. Aplikasi harus dirancang berdasarkan tingkat pemahaman pemustaka terhadap aplikasi, baik pada pemustaka yang baru menggunakan aplikasi, atau pemustaka yang sudah terbiasa menggunakan aplikasi. Selain kemampuan universal, aplikasi juga harus terintegrasi dengan aplikasi pihak ketiga. Terintegrasi dengan aplikasi pihak ketiga (aplikasi media sosial) demi mempermudah membagi informasi dengan teman (Zamri, 2015: 46). Hal ini dapat dijadikan tolak ukur pengukuran instrumen dari indikator kelengkapan dalam variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*).

Instrumen 16 indikator Kelengkapan dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) “Aplikasi dapat digunakan oleh semua kalangan pengguna” memperoleh nilai *mean* sebesar 3,47 yang berarti termasuk dalam kategori sangat puas. Instrumen 17 indikator Kelengkapan dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) “Pengguna dapat membagikan serta merekomendasikan koleksi buku kepada aplikasi pihak ketiga (media sosial) dan juga sesama pengguna aplikasi iJogja (share)” memperoleh nilai *mean* sebesar 3,21 yang berarti termasuk dalam kategori puas. Aplikasi sudah terintegrasi dengan aplikasi pihak ketiga seperti media sosial. Pemustaka dapat membagikan dan merekomendasikan koleksi pilihannya kepada teman-teman melalui media sosial yang dimilikinya.

Sebuah *user interface* yang bagus harus konsisten dalam interaksinya. Penggunaan warna, ukuran, *font*, penempatan logo, menu dan tata letak *icon* serta layar bantuan harus konsisten. Konsistensi dibutuhkan agar antar halaman dalam satu aplikasi masih berhubungan. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengguna mengenali halaman serta membuat pengguna nyaman dalam mengakses aplikasi (Zamri, 2015: 45). Hal ini dapat dijadikan tolak ukur pengukuran instrumen dari indikator berkelanjutan dalam variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*).

Instrumen 18 indikator Berkelanjutan dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) “Penggunaan warna, jenis *font* dan *format* desain *icon* tetap sama (konsisten) pada setiap halaman aplikasi” memperoleh nilai *mean* sebesar 3,23 yang berarti termasuk dalam kategori puas. Penggunaan warna, jenis *font* dan *format* desain *icon* aplikasi sudah konsisten dan tidak berubah-ubah posisinya pada tiap halaman aplikasi iJogja. Penggunaan desain yang konsisten akan memudahkan pengguna dalam memahami fungsi aplikasi.

Cara setiap orang dalam memahami sesuatu pasti berbeda-beda. Begitu juga dalam memahami sebuah aplikasi. *User interface* yang baik akan mengizinkan pengguna dalam memegang kendali dalam menggunakan sebuah aplikasi. Hal ini akan meningkatkan kepuasan pengguna terhadap aplikasi dan sangat mempengaruhi persepsi pengguna terhadap aplikasi tersebut (Zamri, 2015: 45). Hal ini dapat dijadikan tolak ukur pengukuran instrumen dari indikator personalisasi dalam variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*).

Instrumen 19 indikator Personalisasi dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) “Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi tanpa merasa dikontrol oleh sistem aplikasi (pengguna yang memegang kontrol aplikasi)” memperoleh nilai *mean* sebesar 3,01 yang berarti termasuk dalam kategori puas. Pemustaka sudah dapat dengan nyaman berinteraksi dengan aplikasi tanpa merasa dikontrol oleh sistem aplikasi. Pemustaka dapat mengatur tampilan aplikasi sesuai dengan kenyamanan pemustaka dalam mengakses aplikasi iJogja.

Dalam mendesain *user interface* suatu aplikasi, perlu diperhatikan fleksibilitas aplikasi tersebut pada jenis *smartphone* yang memiliki ukuran layar yang berbeda-beda. Aplikasi tersebut harus mampu menyesuaikan pada layar *smartphone* yang berbeda. Baik yang memiliki ukuran layar lebih besar seperti tablet, maupun *smartphone* yang memiliki ukuran layar yang lebih kecil agar tetap nyaman untuk diakses (Zamri, 2015: 45). Hal ini dapat dijadikan tolak ukur pengukuran instrumen dari indikator internal dalam variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*).

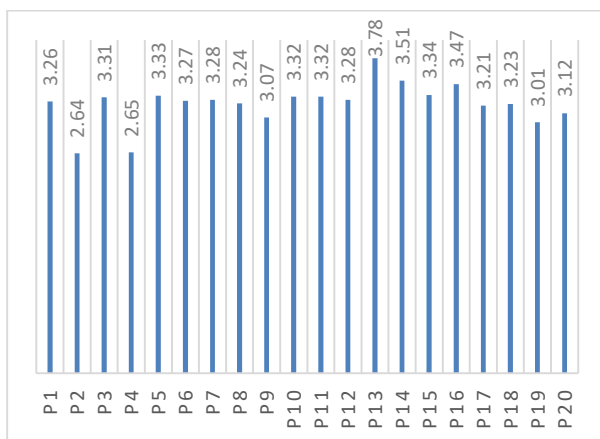
Instrumen 20 indikator Internal dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) “Aplikasi dapat diakses dengan nyaman menggunakan

smartphone dengan ukuran yang berbeda/lebih kecil” memperoleh nilai *mean* sebesar 3,12 yang berarti termasuk dalam kategori puas. Aplikasi dapat diakses dengan nyaman menggunakan *smartphone* dengan ukuran yang berbeda/lebih kecil. Sistem operasi Android memiliki beragam jenis perangkat yang memiliki ukuran layar yang berbeda. Mulai dari *smartphone* yang memiliki ukuran layar 4.0 inci, Tablet ukuran 10 inci, hingga Laptop yang memiliki ukuran layar 15 inci. Pemustaka aplikasi iJogja tidak hanya ada yang mengakses dari perangkat *smartphone* yang memiliki layar kecil, tetapi juga ada yang mengaksesnya melalui perangkat Laptop yang memiliki ukuran layar lebih besar. Hal ini berarti aplikasi iJogja dapat diakses dengan nyaman dengan perangkat Android yang melalui layar yang berbeda-beda.

3.3.4 Nilai Rata-rata Variabel Desain Antarmuka Pengguna (*User Interface*)

Nilai rata-rata dari variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) dapat dilihat dari grafik 1. di bawah ini, nilai rata-rata diambil dari *mean* setiap indikator di dalam dimensi yang menjadi tolak ukur variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*). Pada grafik 1. dapat dilihat perbandingan di setiap indikator sesuai dengan jumlah *mean* dari indikator tertinggi hingga terendah.

Grafik 1. mendeskripsikan nilai *mean* tertinggi dari indikator Ramah Pengguna dengan pernyataan “Penempatan *layout* struktur menu, *icon* dan konten informasi sesuai pada tempatnya (tidak berubah setiap halaman baru)” dengan nilai *mean* sebesar 3,78. Sedangkan nilai *mean* terendah terdapat dalam indikator Konektifitas dengan pernyataan “Aplikasi dapat dihentikan, dimulai, dan dilanjutkan tanpa adanya kendala (*error/hang*)” dengan nilai *mean* 2,64.



Gambar 1. Mean Variabel Desain Antarmuka Pengguna (*User Interface*)

Tingkat penilaian responden secara keseluruhan terhadap dimensi dalam variabel desain antarmuka pengguna (*user interface*) memperoleh nilai interval yaitu sebesar 2,64 – 3,78 dengan subtotal *mean* sebesar 3,22. Angka ini menunjukkan bahwa

persepsi pemustaka terhadap desain antarmuka pengguna (*user interface*) aplikasi perpustakaan digital iJogja berbasis Android adalah sangat baik. Nilai rata-rata *mean* yang didapatkan di tiap indikator adalah indikator konektifitas sebesar 2,97 yang termasuk dalam kategori puas, kemudian indikator kesederhanaan sebesar 3,3 yang termasuk dalam kategori sangat puas, indikator terarah sebesar 3,26 yang termasuk dalam kategori puas, indikator informatif sebesar 3,07 yang termasuk dalam kategori puas, indikator interaktifitas sebesar 3,19 yang termasuk dalam kategori puas, indikator ramah pengguna sebesar 3,47 yang termasuk dalam kategori sangat puas, indikator kelengkapan sebesar 3,34 yang termasuk dalam kategori sangat puas, indikator keberlanjutan sebesar 3,23 yang termasuk dalam kategori puas, indikator personalisasi sebesar 3,01 yang termasuk dalam kategori puas serta indikator internal sebesar 3,12 yang termasuk dalam kategori puas.

Desain antarmuka pengguna (*user interface*) yang digunakan pada aplikasi perpustakaan digital iJogja telah diatur dengan orientasi pengguna. Kecepatan dalam melakukan temu kembali koleksi sudah baik. Tampilan informasi dan tampilan visual aplikasi yang sederhana. Sistem dapat mengarahkan dan membantu pengguna dalam melakukan pencarian dengan baik. Respon aplikasi, penggunaan desain icon, font dan warna telah konsisten. Fleksibel dan dapat digunakan oleh segala kalangan.

4. Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan mengenai persepsi pemustaka terhadap desain antarmuka pengguna (*user interface*) Aplikasi Perpustakaan Digital iJogja Berbasis Android, maka dapat diperoleh hasil bahwa:

Persepsi pemustaka terhadap elemen desain antarmuka pengguna (*user interface*) yang masuk kategori Puas karena berada pada titik 2,52 – 3,27, yaitu:

1. *Connectivity* (konektifitas) memiliki rata-rata keseluruhan sebesar 2,97;
2. *Personalization* (personalisasi) memiliki rata-rata keseluruhan sebesar 3,01;
3. *Informative* (informatif) memiliki rata-rata keseluruhan sebesar 3,07;
4. *Interactivity* (interaktif) memiliki rata-rata keseluruhan sebesar 3,19;
5. *Continuity* (keberlanjutan) memiliki rata-rata keseluruhan sebesar 3,23;
6. *Directional* (terarah) memiliki rata-rata keseluruhan sebesar 3,26;

Persepsi pemustaka terhadap elemen desain antarmuka pengguna (*user interface*) yang masuk kategori Sangat Puas karena berada pada titik 3,28 – 4,03, yaitu:

1. *Simplicity* (kesederhanaan) memiliki rata-rata keseluruhan sebesar 3,3;

2. *User Friendliness* (ramah pengguna) memiliki rata-rata keseluruhan sebesar 3,47;
3. *Comprehensiveness* (kelengkapan) memiliki rata-rata keseluruhan sebesar 3,34;

Berdasarkan dari simpulan di atas, dapat diketahui bahwa total skor rata-rata persepsi pemustaka terhadap desain antarmuka pengguna (*user interface*) Aplikasi Perpustakaan Digital iJogja berbasis Android adalah 3,22. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persepsi responden terhadap desain antarmuka pengguna tersebut dapat dikatakan PUAS karena berada pada titik 2,52 – 3,27. Desain antarmuka pengguna pada aplikasi iJogja memiliki persepsi yang baik dimata pemustaka.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Ma'ruf. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Carpenter, L.; Shaw, S. dan Prescott, A, 1998. Towards the Digital Library. The British Library. Retrieved from <<http://www.dlib.org/dlib/october98/carpenter/10carpenter.html>>.
- Casson, Rob et al, 2001. *The Miami University Digital Library: a whitepaper*. Retrieved from <<http://dis.lib.muohio.edu/documents/dlib-whitepaper-v2.pdf>>.
- Digital Library Federation. 1998. *A Working Definition of Digital Library*. Retrieved from <<http://old.digilib.org./about.dldefinition.htm>>.
- Ghozali, Imam. 2012. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Mora, Sergio Lujan, 2015. *Human-Computer Interaction*. Retrieved from <<http://desarrolloweb.dlsi.ua.es/cursos/2015/hci/user-interface-design>>.
- Rouse, Margaret. 2015. *Mobile UI (Mobile User Interface)*. TechTarget. Retrieved from <<http://searchmobilecomputing.techtarget.com/definition/mobile-UI-mobile-user-interface>>.
- Sarwono. 2000. *Pengantar Umum Psikologi*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Simamora, Bilson. 2004. *Panduan Riset Perilaku Konsumen*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Subrata, Gatot. 2009. "Perpustakaan Digital". *Jurnal Pustakawan Perpustakaan*. <<http://library.um.ac.id/images/stories/pustakawan/kargto/Perpustakaan-Digital.pdf>>.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Administrasi: Dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Walgito, Bimo. 2002. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Winarko, Bambang. 2009. "Perpustakaan Digital di Indonesia dan Fitur-fitur yang Tersedia".

P3TP: Jurnal Perpustakaan Pertanian, 18, h.45-48.

<<http://library.um.ac.id/majalah/printmajalah.php/42309.html>>.

Zamri, K. Y. dan Subhi, N. N. A., 2015. "10 User Elements for Mobile Learning Application Development". *International Conference on Interactive Mobile Communication Technologies and Learning (IMCL)*, h.48-49.

<<http://ieeexplore.ieee.org/document/7359551/?reload=true>>.