

Analisis pemanfaatan aplikasi iHSS oleh pemustaka pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Hulu Sungai Selatan

¹Elma Ma'rifah, Laila Rahmawati, Juairiah

¹Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam, Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin
Email: juaihelmi2011@gmail.com

Naskah diterima: 20 Maret 2023, direvisi: 07 Juni 2023, diterima: 13 Juni 2023

ABSTRACT

This study aims to find out how much value the use of the iHSS application has at the Library and Archives Service of Hulu Sungai Selatan Regency. This type of research is descriptive with a quantitative approach. The population of this study was 985 and the samples taken were 91 samples with a tolerable error of 10%. The sampling technique uses the techniques of simple random sampling. Data collection techniques using questionnaires, interviews, observation and documentation. The questionnaire used refers to the Likert scale with a scale of 1-5. Data processing techniques using editing, scoring as well as tabulating and data analysis techniques using descriptive statistical analysis. Data validity and validity techniques used validity and reliability tests with the help of SPSS version 22 and were declared valid and reliable. The results of this study obtained indicators that have the highest average value is Simplicity (Simplicity) is 4.17 and the indicator that has the lowest average value among the others is the indicator Comprehensiveness (Completeness) is 3.80. The results of the evaluation of the iHSS Application Utilization at the Library and Archives Service of Hulu Sungai Selatan District show a total average score of 4.00 which is on a scale of 3.43 – 4.23 and in the high category, which means iHSS application utilization are considered useful.

Keywords: *analysis; application iHSS; library; utilization*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai manfaat penggunaan aplikasi iHSS pada layanan perpustakaan dan kearsipan Kabupaten Hulu Sungai Selatan. Jenis penelitian yang diterapkan adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi untuk penelitian ini adalah 985 dan 91 sampel dikumpulkan dengan kesalahan yang dapat ditoleransi sebesar 10%. Teknik pengambilan sampel acak sederhana digunakan dalam teknik pengambilan sampel. Pengumpulan data menggunakan empat teknik yaitu angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kuesioner yang digunakan berdasarkan skala Likert dengan skala 1-5. Teknik pengolahan data, teknik editing, scoring dan tabulasi, serta teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif. Teknik validitas dan keabsahan data menggunakan uji validitas dan reliabilitas dengan bantuan perangkat SPSS versi 22 dan dinyatakan valid serta reliabel. Hasil penelitian ini diperoleh bahwasanya yang mempunyai nilai tertinggi adalah *Simplicity* (Kesederhanaan) sebesar 4,17 dan rata-rata terendah diantara yang lain adalah indikator *Comprehensiveness* yaitu sebesar 3,80. Hasil penelitian Analisis Pemanfaatan Aplikasi iHSS oleh Pemustaka pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Hulu Sungai Selatan menunjukkan total nilai rata-rata keseluruhan yaitu 4,00 yang berada pada skala 3,43 – 4,23 dan dalam kategori tinggi, yang berarti pemanfaatan aplikasi iHSS dinilai bermanfaat.

Kata Kunci: *analisis; aplikasi iHSS; pemanfaatan; perpustakaan*

I. PENDAHULUAN

Dewasa ini, kehadiran teknologi informasi dalam kehidupan manusia telah memberikan beberapa kemudahan dan melalui berbagai riset Teknologi Informasi (TI) terus mengalami penyempurnaan. Dengan perkembangan ini seseorang yang akan mencari informasi menemukan banyak alternatif dalam memenuhi kebutuhan informasi secara cepat dan efisien. Dalam konteks

perpustakaan dan pusat informasi, hadirnya teknologi informasi juga menyajikan kemudahan dalam pengelolaan, diantaranya perpustakaan dapat memenuhi berbagai permintaan informasi dalam bentuk cetak maupun digital (Ulum, 2015).

Berbagai jenis informasi dengan format tercetak yang dikelola oleh perpustakaan dengan sistem layanan berbasis konvensional lama kelamaan akan berubah ke sistem layanan yang menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan sekarang. Kualitas layanan informasi dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan teknologi terkini dan salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan adalah pengenalan perpustakaan digital. Saat ini sudah banyak perpustakaan yang mengimplementasikan perpustakaan digital di lembaga perpustakannya, antara lain perpustakaan universitas, perpustakaan sekolah, dan perpustakaan umum.

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Hulu Sungai Selatan merupakan salah satu lembaga yang terpengaruh dengan meningkatnya minat baca karena menghadirkan inovasi kepada masyarakat berupa perpustakaan digital melalui aplikasi iHSS (iHulu Sungai Selatan). Pemanfaatan perpustakaan digital oleh masyarakat tidak terlepas dari peran pustakawan yaitu membangun perpustakaan digital dengan koleksi yang relatif lengkap, dan pengguna dapat lebih mudah memilih koleksi yang diinginkan. Sebagai catatan, Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Hulu Sungai Selatan pada tahun 2019 melakukan pembelian buku digital seharga Rp 124.000.000,00. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Hulu Sungai Selatan bekerja sama dengan PT untuk mengembangkan perpustakaan digital. Woolu Aksara Maya menghadirkan aplikasi iHSS sebagai aplikasi perpustakaan digital berbasis *Android*.

Aplikasi iHSS dapat memberikan berbagai manfaat dalam penggunaan seperti meningkatkan minat baca masyarakat di Kabupaten Hulu Sungai Selatan. Menurut statistik, terjadi peningkatan penggunaan aplikasi digital dalam hal peminjaman buku dalam bentuk elektronik (*e-book*). Sesuai dengan data statistik *dashboard* admin iHSS, total peminjaman buku digital sebanyak 4.769 judul yang tercatat pada Desember 2022 selama pengembangan aplikasi iHSS. Tentunya hal ini membuktikan bahwa masyarakat mengetahui dan memanfaatkan keberadaan perpustakaan digital melalui aplikasi iHSS. Dalam hal ini melalui aplikasi “iHSS” yang saat ini menjadi krusial bagi pengembangan dan inovasi perpustakaan.

Berdasarkan wawancara dengan peneliti dan pustakawan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Hulu Sungai Selatan, pengembangan aplikasi iHSS telah berperan penting dalam meningkatkan minat baca masyarakat di Kabupaten Hulu Sungai Selatan. Pustakawan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Hulu Sungai Selatan menjelaskan bahwa sebelum hadirnya aplikasi iHSS pada tahun 2016, minat baca masyarakat Hulu Sungai Selatan hanya 4%. Setelah aplikasi iHSS dikembangkan seiring dengan kebijakan pemerintah daerah, minat baca masyarakat meningkat. Pada tahun 2019, seiring berkembangnya aplikasi iHSS pada tahun 2017, proporsi minat baca masyarakat meningkat menjadi 12%.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Hulu Sungai Selatan karena sebelumnya belum ada peneliti yang melakukan penelitian tentang aplikasi iHSS di tempat tersebut. Selain itu perpustakaan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Hulu Sungai Selatan merupakan salah satu pusat sumber bacaan dan telah memamerkan inovasi berupa perpustakaan digital melalui aplikasi iHSS, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di sana karena lembaga tersebut mampu memanfaatkan iHSS aplikasi.

Penelitian ini menggunakan penelitian terdahulu yang digunakan sebagai tolok ukur dalam menganalisis penelitian. Penelitian terdahulu dari Khairuddin Nento dengan judul “Evaluasi Aplikasi iJakarta Menggunakan *Teori Golden Rules of User Interface Design Theo Mandel*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi desain antarmuka pada aplikasi iJakarta. Sementara pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai pemanfaatan aplikasi iHSS menggunakan teori *User Interface* dari Khairul Yusri Zamri dan Nada Nasser Al Subhi dengan judul “*10 User Interface Elements for Mobile Learning Application Development*.” Penelitian ini penting untuk dilakukan karena untuk mengetahui seberapa besar nilai pemanfaatan aplikasi iHSS. Anggapan

dasar penelitian ini bahwa aplikasi iHSS dinilai bermanfaat bagi pemustaka. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada kajian Ilmu Perpustakaan, khususnya tentang perpustakaan digital.

Untuk mengetahui apakah aplikasi iHSS sudah memenuhi kebutuhan pengguna dan sesuai dengan pemanfaatannya, diperlukan penilaian untuk mengetahui seberapa besar nilai pemanfaatan aplikasi iHSS tersebut. Dari uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Analisis Pemanfaatan Aplikasi iHSS oleh Pemustaka pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Hulu Sungai Selatan.”

II. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini menggunakan penelitian terdahulu yang relevan sebagai acuan untuk menganalisis penelitian. Penelitian terdahulu dari Khairuddin Nento dengan judul “Evaluasi Aplikasi iJakarta Menggunakan *Teori Golden Rules of User Interface Design Theo Mandel*.” Penelitian ini bertujuan mengevaluasi desain antarmuka pada aplikasi iJakarta sehingga bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki kekurangan pada desain maupun kinerja dari aplikasi iJakarta. Sementara penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai pemanfaatan aplikasi iHSS dengan menggunakan teori *User Interface* dari Khairul Yusri Zamri dan Nada Nasser Al Subhi dengan judul “*10 User Interface Elements for Mobile Learning Application Development*.” Penelitian ini mempunyai kelebihan yaitu sama-sama meneliti masalah aplikasi perpustakaan digital, sementara perbedaannya adalah terletak pada tujuan penelitian dan teori yang digunakan dalam menganalisis.

A. PERPUSTAKAAN UMUM KABUPATEN/KOTA

Perpustakaan adalah organisasi paling umum dan representatif yang dapat mempromosikan inklusi digital. Perpustakaan umum, khususnya, merupakan salah satu dari sedikit organisasi dalam domain publik yang dapat digunakan oleh semua warga negara secara gratis. Perpustakaan umum adalah perpustakaan yang diperuntukkan bagi masyarakat luas sebagai sarana pembelajaran sepanjang hayat tanpa membedakan umur, jenis kelamin, suku, ras, agama, dan status sosial-ekonomi. Pemerintah kabupaten/kota menyelenggarakan perpustakaan umum daerah yang koleksinya mendukung pelestarian hasil budaya daerah masing-masing dan memfasilitasi terwujudnya masyarakat pembelajar sepanjang hayat (Indonesia, 2007).

B. PEMANFAATAN PERPUSTAKAAN DIGITAL

Pada prinsipnya, perpustakaan digital bukanlah penemuan perpustakaan baru. Sebaliknya, perpustakaan berinovasi dalam memperoleh informasi menggunakan teknologi yang lebih modern dan lengkap, membuatnya mudah diakses dan tersedia dengan cepat sesuai kebutuhan pemustaka (Wati, 2018). Perpustakaan digital juga merupakan konsep dinamis yang terus berkembang (Xie et al., 2021). Perpustakaan digital sama saja dengan perpustakaan biasa, hanya saja memakai prosedur kerja berbasis komputer dan sumberdaya digital. Istilah yang digunakan untuk perpustakaan digital (*digital library*) sering dipertukarkan dengan perpustakaan elektronik (*e-library*), dan perpustakaan maya (*virtual library*) (Saleh, 2010).

Dalam tulisan Pendit mengungkapkan *Digital Library Federation* menyatakan bahwa perpustakaan digital merupakan organisasi yang menyediakan berbagai macam sumber daya khususnya sumber daya manusia atau *brainware* yang sudah terampil dan terlatih secara khusus dalam hal memilih, mengorganisir, menyediakan akses informasi; mempromosikan, melestarikan, menyebarkan konten digital dan memastikan integritas sistemnya bisa mengelola koleksi dalam format digital untuk bisa dijangkau dan diakses oleh masyarakat yang memerlukan (Pedit, 2009). Berdasarkan beberapa pengertian perpustakaan digital di atas dapat disimpulkan bahwa perpustakaan digital adalah perpustakaan yang hanya bisa diakses melalui perangkat elektronik dengan akses yang tidak terbatas antara ruang dan waktu, serta seluruh koleksinya berbentuk digital.

Menggunakan perpustakaan digital adalah bentuk usaha atau cara dalam mencapai terwujudnya literasi digital. Terutama pada keadaan saat ini terlihat dari meningkatnya kapasitas sosial Dinas Perpustakaan dan Kearsipan yang menunjukkan bahwa banyaknya kalangan masyarakat yang memerlukan akses informasi dengan cara mudah dan cepat, begitu juga sangat diperlukannya media baru untuk digunakan dalam pembelajaran (Damaris et al., 2020).

Perpustakaan digital berfungsi tidak hanya sebagai tempat penyimpanan koleksi yang akan dilestarikan, tetapi juga sebagai sumber informasi digital. Aplikasi perpustakaan digital menawarkan nilai tambah dari segi fitur yang disajikan. Penggunaannya tidak hanya berupa informasi tambahan yang dapat dipinjam dari internet, tetapi juga mendukung pergerakan masyarakat di zaman modern saat ini. Informasi yang disediakan di perpustakaan digital dapat dikatakan cukup lengkap. Bahan pustaka yang ada juga mendukung banyak kelompok sosial dan kelompok umur, sehingga cocok untuk semua pemustaka (Damaris et al., 2020). Jika dibandingkan dengan perpustakaan tradisional, penerapan layanan perpustakaan digital dapat meningkatkan kualitas informasi secara signifikan. Hal ini dikarenakan kualitas informasi dalam layanan perpustakaan digital memberikan informasi yang akurat, kelengkapan koleksi digital, relevansi informasi, dan informasi yang mudah dipahami oleh pemustaka (Neprianti & Hariyati, 2021).

C. APLIKASI IHSS

Aplikasi iHSS merupakan aplikasi berbasis *Android* yang disediakan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Hulu Sungai Selatan bekerja sama dengan PT. Woolu Aksara Maya pada tahun 2017 sebagai pengembang aplikasi. Aplikasi secara bahasa berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Pengertian secara istilah, aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pemustaka atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju (Arif et al., 2013). Terdapat yang namanya aplikasi komputer, yaitu perangkat lunak komputer yang memiliki fungsi tertentu sesuai dengan tujuan yang diinginkan pembuat aplikasi (*programmer*). Aplikasi juga dapat dipahami sebagai program atau perangkat lunak yang mengeksekusi instruksi dalam pemrosesan data untuk melakukan beberapa pekerjaan atau tugas (Ismail, 2021).

E. INDIKATOR PEMANFAATAN APLIKASI IHSS

Indikator pemanfaatan aplikasi iHSS ini menggunakan 10 indikator penting pada aplikasi *iHSS* yaitu dengan menerapkan 10 *user interface*. 10 indikator tersebut merupakan elemen dalam menganalisis pemanfaatan aplikasi iHSS. *User interface* merupakan interaksi diantara dua sistem. Adanya *user interface* ini, maka pemustaka akan mudah menggunakan atau mengoperasikan sebuah sistem. *User Interface* merupakan perangkat informasi yang dirancang dengan tujuan agar pada perangkat tersebut seseorang dapat melakukan interaksi (Aisyiyah, 2019). 10 indikator penting dalam pemanfaatan aplikasi iHSS ini adalah sebagai berikut (Zamri & Al Subhi, 2015):

1. *Connectivity* (konektivitas)

Penggunaan aplikasi dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh pemustaka secara cepat dalam waktu yang tidak lama. Faktor yang mempengaruhi kecepatan tersebut yaitu jaringan internet yang harusnya memiliki stabilitas yang baik, serta faktor kemampuan yang dimiliki sistem aplikasi dalam memfilter koleksi yang diperlukan pemustaka dan temu kembali informasinya. Kata kunci juga harus jelas agar mempercepat temu kembali informasi sehingga dalam pencarian informasi pemustaka tidak memerlukan waktu yang lama untuk menemukan informasi tersebut (Aisyiyah, 2019).

Analisis lainnya tentang konektivitas aplikasi yang digunakan dapat dijalankan tanpa ada kendala baik dalam kegiatan memulai, melanjutkan, atau menghentikan (Aisyiyah, 2019). Tidak hanya itu, ketersediaan fitur notifikasi seharusnya diadakan karena berfungsi mengkomunikasikan

informasi status pada aplikasi dan hendaknya juga informasi kontak pengembang juga perlu disertakan agar bisa mengirimkan *feedback* kepada pemustaka (Ganggi, 2019).

2. ***Simplicity* (Kesederhanaan)**

Kesederhanaan artinya isi informasi yang disajikan singkat, padat dan mudah dipahami. Informasi yang ditampilkan adalah jumlah halaman depan (sampul), ukuran file, abstrak dan identitas buku, yang tidak membuat pemustaka merasa kesulitan. Aplikasi yang digunakan juga seharusnya tidak mempunyai desain yang sangat rumit karena pengguna perangkat seluler seringkali harus fokus pada lebih dari satu tugas (Zamri & Al Subhi, 2015).

3. ***Directional* (Terarah)**

Mampu memandu pengguna melalui langkah-langkah atau prosedur yang diperlukan untuk mencari informasi. Sistem aplikasi mampu mengarahkan pengguna untuk mengambil tindakan yang diperlukan untuk mengambil data koleksi yang dibutuhkan oleh pengguna. Selain itu, ada juga cara menggunakan aplikasi yang dapat dipelajari oleh pengguna baru yang ingin menggunakan aplikasi tersebut.

4. ***Informative* (Informatif)**

Informatif maksudnya aplikasi yang ditawarkan kepada pemustaka memberikan umpan balik/*feedback*. Indikator informasi adalah salah satu fitur paling berharga dalam *User Interface*, apabila digabungkan dengan struktur yang sesuai, dapat menyampaikan informasi yang disebarluaskan secara luas. (Zamri & Al Subhi, 2015).

5. ***Interactivity* (Interaktivitas)**

Ada beberapa karakteristik yang relevan dalam indikator ini. Salah satunya adalah navigasi yang sederhana dan jelas sebagaimana dikemukakan oleh Seraj dan Wong dalam Zamri (Zamri & Al Subhi, 2015). Persyaratan ini memungkinkan pemustaka untuk menggunakan aplikasi dalam situasi apapun. Selain itu, jumlah menu pada *landing page* juga perlu diperhatikan agar tidak membuat *landing page* terlalu sempit dan menyebabkan hilangnya unsur interaktivitas.

6. ***User Friendliness* (Ramah Pengguna)**

Ramah pengguna disini maksudnya bahwa bahasa yang dipakai dalam aplikasi mudah dipahami oleh pemustaka sehingga memudahkan dalam pencarian informasi.

7. ***Comprehensiveness* (Kelengkapan)**

Kelengkapan pada aplikasi harus dapat digunakan oleh semua kalangan pemustaka. Koleksi digital yang ada juga bisa dibagikan dan direkomendasikan oleh pengguna aplikasi ke media sosial atau antar sesama pemustaka.

8. ***Continuity* (Berkelanjutan)**

Berkelanjutan atau konsistensi berarti aplikasi yang digunakan konsisten dalam interaksinya. Konsistensi sangat berpengaruh dalam sebuah aplikasi karena memudahkan pemustaka (terutama pengguna baru) untuk mengidentifikasi halaman yang masih dalam lingkup atau terkait satu sama lain. (Ganggi, 2019). Konsistensi tersebut seperti format desain ikon aplikasi, penggunaan warna, jenis *font* yang tetap pada setiap halaman tidak berubah-ubah letaknya. Hal tersebut diterapkan agar pemustaka bisa memahami penggunaan atau fungsi aplikasi.

9. ***Personalization* (Personalisasi)**

Pemustaka yang terbiasa menggunakan aplikasi menganggap indikator ini sangat bagus, karena pemustaka biasanya menginginkan layar yang dapat disesuaikan pemustaka sesuai dengan preferensi pemustaka. Personalisasi dengan perubahan yang disesuaikan dengan preferensi dari

pemustaka tersebut memberikan pengalaman dan memberikan kepuasan kepada pemustaka terhadap apa yang disajikan (Ganggi, 2019).

10. *Internal (Internal)*

Internal dalam hal ini berarti aplikasi bisa digunakan, diakses dengan mudah dengan memanfaatkan *smartphone* atau perangkat keras lainnya yang ukurannya lebih kecil atau berbeda.

III. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih detail mengenai suatu gejala atau fenomena (Priyono, 2008). Sedangkan metode penelitian kuantitatif yaitu sebuah metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik (Sugiyono, 2018)

Pemilihan lokasi penelitian di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Hulu Sungai Selatan karena perpustakaan tersebut merupakan salah satu lembaga yang memiliki dan mengembangkan perpustakaan digital. Penelitian ini dilaksanakan dari pertengahan Desember sampai pertengahan Januari 2023. Populasi pada penelitian ini sebanyak 985 dan sampel yang diambil sebanyak 91 sampel dengan kesalahan yang ditolerir sebesar 10% dengan menggunakan rumus Slovin. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, wawancara, observasi dan dokumentasi. Kuesioner yang digunakan mengacu pada skala likert dengan skala 1-5. Teknik pengolahan data menggunakan editing, scoring serta tabulating dan teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif. Teknik validitas dan keabsahan data menggunakan uji validitas dan reliabilitas dengan bantuan perangkat SPSS versi 22 dan dinyatakan valid serta reliabel.

Tabel 1. Pengkategorian Data

No	Kategori	Skor
1.	Sangat Tinggi (Sangat Bermanfaat)	4,24 – 5,04
2.	Tinggi (Bermanfaat)	3,43 – 4, 23
3.	Sedang (Cukup Bermanfaat)	2,62 – 3,42
4.	Rendah (Tidak Bermanfaat)	1,81 – 2,61
5.	Sangat Rendah (Sangat Tidak Bermanfaat)	1,00 – 1,80

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Connectivity* (konektivitas)

Tabel 2. Indikator *Connectivity* (konektivitas)

No.	Indikator	Pernyataan	Nilai	Kategori
1.	<i>Connectivity</i> (konektivitas)	1. Aplikasi iHSS mampu menampilkan informasi yang dibutuhkan pemustaka dalam waktu singkat.	4,07	Tinggi
		2. Aplikasi iHSS digunakan tanpa kendala (<i>error</i>) dalam memulai, menghentikan, atau melanjutkan aplikasi.	3,60	Tinggi
		3. Pemustaka bisa berkomunikasi antar pemustaka dan saling terhubung.	3,83	Tinggi
		4. Terdapat notifikasi ketika ada informasi yang penting.	3,91	Tinggi
			Σ = 33,8811 (Tinggi)	
			$\#$	

Pada indikator pertama yaitu *Connectivity* (konektivitas), nilai pemanfaatan aplikasi iHSS dikategorikan tinggi yang mana rata-rata dari total seluruhnya pada tiap soal sebesar 3,85 yang berada pada skala interval 3,43 – 4, 23 sehingga dapat diartikan pemustaka sangat terbantu dengan adanya konektivitas serta kecepatan dalam mengakses suatu informasi.

Berdasarkan hasil penelitian, hal tersebut sesuai dengan konektivitas suatu aplikasi yang memiliki jaringan internet yang tingkat kecepatannya tidak memerlukan waktu yang lama dan stabil serta memiliki kemampuan dalam menyeleksi dan menemukan informasi dengan mudah (Aisyiyah, 2019).

2. *Simplicity* (Kesederhanaan)

Tabel 3. Indikator *Simplicity* (Kesederhanaan)

No.	Indikator	Pernyataan	Nilai	Kategori
2.	<i>Simplicity</i> (Kesederhanaan)	5. Konten yang memuat informasi ditampilkan secara singkat, padat dan mudah dimengerti pemustaka.	4,04	Tinggi
		6. Tampilan aplikasi iHSS menarik dan sederhana.	4,30	Sangat Tinggi
			\sum = 44,1111 (Tinggi)	
			22	

Indikator kedua yaitu *Simplicity* (Kesederhanaan), nilai pemanfaatan aplikasi iHSS skornya senilai 4,17 berada pada skala interval 3,43 – 4, 23 yang menunjukkan bahwa tampilan konten dari aplikasi iHSS disajikan dengan format yang mudah dipahami. Aplikasi seharusnya tidak memiliki desain yang sangat rumit karena pengguna perangkat seluler seringkali harus fokus pada lebih dari satu tugas (Zamri & Al Subhi, 2015).

3. *Directional* (Terarah)

Tabel 4. Indikator *Directional* (Terarah)

No.	Indikator	Pernyataan	Nilai	Kategori
3.	<i>Directional</i> (Terarah)	7. Aplikasi iHSS dapat memandu pemustaka dalam melalui prosedur atau langkah-langkah dalam pencarian informasi.	4,09	Tinggi
		8. Aplikasi iHSS menampilkan pemberitahuan apabila telah selesai melakukan tahapan suatu prosedur di aplikasi tersebut.	4,09	Tinggi
			\sum = 44,0000 (Tinggi)	
			22	

Indikator ketiga adalah *Directional*, dan nilai pemanfaatan aplikasi iHSS adalah 4,09 berada pada skala interval 3,43 – 4, 23 yang menunjukkan bahwa aplikasi iHSS dapat memandu pemustaka untuk melakukan pencarian informasi. Terarah artinya adalah kemampuan aplikasi untuk memandu pemustaka melalui proses atau menu secara bertahap *step by step*, atau sesuai prosedur untuk memperoleh informasi terkait yang ada pada aplikasi tersebut. (Zamri & Al Subhi, 2015).

4. *Informative* (Informatif)

Tabel 5. Indikator *Informative* (Informatif)

No.	Indikator	Pernyataan	Nilai	Kategori
4.	<i>Informative</i> (Informatif)	9. Aplikasi iHSS bisa memberikan umpan balik informatif bagi pemustaka.	3,97	Tinggi
		10. Aplikasi iHSS mampu memenuhi kebutuhan informasi pemustaka.	4	Tinggi
			\sum = 33,0088 (Tinggi)	
			22	

Indikator keempat pemanfaatan aplikasi iHSS, dengan nilai 3,98 yang berada pada skala interval 3,43 – 4, 23, menunjukkan bahwa aplikasi iHSS menanggapi aktivitas pencarian informasi pemustaka dan mampu memenuhi kebutuhan informasi mereka. Indikator informatif sangat

penting untuk sebuah aplikasi karena mereka dapat memberikan informasi kepada masyarakat. Hal ini sesuai dengan fakta bahwa, jika dikombinasikan dengan struktur yang tepat, informasi yang tersebar luas dapat disampaikan. (Zamri & Al Subhi, 2015)

5. *Interactivity (Interaktivitas)*

Tabel 6. Indikator *Interactivity (Interaktivitas)*

No.	Indikator	Pernyataan	Nilai	Kategori
5.	<i>Interactivity (Interaktivitas)</i>	1. Aplikasi iHSS memiliki arah navigasi (tombol back, home, next) yang jelas dan tidak membingungkan pemustaka.	4,04	Tinggi
		2. Aplikasi iHSS dengan tanggap memberikan tanggapan ketika pemustaka melakukan perintah sistem.	3,93	Tinggi
			$\frac{\sum}{22} = 33,0088$ (Tinggi)	

Indikator kelima yaitu *Interactivity (Interaktivitas)*, penggunaan dari aplikasi iHSS dalam hal ini nilai yang diperoleh 3,98 berada pada skala interval 3,43 – 4, 23 yang mengandung arti bahwa aplikasi iHSS mempunyai arah posisi atau navigasi yang jelas serta tidak terjadi pengulangan yang mengganggu kegiatan pencarian informasi oleh pemustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ini sesuai dengan interaktivitas, yang berarti navigasi harus mudah dan jelas. (Zamri & Al Subhi, 2015).

6. *User Friendliness (Ramah Pengguna)*

Tabel 7. Indikator *User Friendliness (Ramah Pengguna)*

No.	Indikator	Pernyataan	Nilai	Kategori
6.	<i>User Friendliness (Ramah Pengguna)</i>	13. Pemustaka dengan mudah memahami bahasa yang digunakan	4,26	Sangat Tinggi
		14. Pada setiap halaman yang baru tata letak <i>icon</i> , <i>layout</i> struktur menu, dan konten informasi yang disajikan tidak mengalami perubahan	4,08	Tinggi
		15. Pemustaka dapat membaca jenis maupun ukuran <i>font</i> dengan nyaman dan jelas	4,23	Tinggi
		16. Fungsi dari setiap <i>icon</i> dan gambar yang ada pada aplikasi dapat dipahami oleh pemustaka	4,01	Tinggi
			$\frac{\sum}{44} = 44,1111$ (Tinggi)	

Indikator keenam yaitu *User Friendliness (Ramah Pengguna)*, nilai dari pemanfaatan aplikasi iHSS berkenaan dengan indikator ini senilai 4,15 berada pada skala interval 3,43 – 4, 23 yang artinya aplikasi yang dirancang harus melihat dari perspektif pemustaka yang memiliki budaya yang berbeda, sehingga penggunaan bahasa yang diterapkan pada aplikasi dapat dipahami dengan jelas pada tiap fitur aplikasi yang disediakan. Bahasa yang dirancang dalam aplikasi adalah bahasa yang sederhana sehingga berbagai fiturnya mudah dipahami penggunaannya, dalam hal ini bahasa Indonesia yang lebih tepat untuk digunakan (Ganggi, 2019).

7. *Comprehensiveness (Kelengkapan)*

Tabel 8. Indikator *Comprehensiveness (Kelengkapan)*

No.	Indikator	Pernyataan	Nilai	Kategori
7.	<i>Comprehensiveness (Kelengkapan)</i>	17. Aplikasi dapat digunakan oleh semua kalangan pemustaka.	3,90	Tinggi
		18. Pemustaka bisa men- <i>share</i> koleksi yang diperoleh kepada sesama pemustaka dan bisa memberikan rekomendasi serta membagikan koleksi yang diperoleh ke media sosial sebagai pihak ketiga.	3,91	Tinggi

		19. Aplikasi iHSS memiliki koleksi yang lengkap.	3,65	Tinggi
		20. Aplikasi iHSS mampu memenuhi koleksi yang diinginkan pemustaka.	3,75	Tinggi
			$\frac{2}{4} = 33,8800$ (Tinggi)	

Indikator ketujuh yaitu Comprehensiveness (Kelengkapan), pemanfaatan aplikasi iHSS untuk indikator kelengkapan ini nilainya 3,80 berada pada skala interval 3,43 – 4, 23 yang maksudnya aplikasi iHSS menyajikan fitur yang lengkap untuk digunakan oleh pemustaka, pada perangkat *mobile* orientasi yang meliputi *landscape*, *portrait*, dan *dynamic context* harus bisa dioptimalkan. Aplikasi tersebut selain sebagai *perangkat mobile* bisa diintegrasikan ke pihak ketiga dalam hal ini media sosial yang sering digunakan agar informasi tersebar dengan mudah (Ganggi, 2019).

8. Continuity (Berkelanjutan)

Tabel 9. Indikator *Continuity* (Berkelanjutan)

No.	Indikator	Pernyataan	Nilai	Kategori
8.	<i>Continuity</i> (Berkelanjutan)	21. Konsistensi jenis <i>font</i> , warna, serta format desain <i>icon</i> terjaga pada tiap halaman dari aplikasi yang digunakan.	4,05	Tinggi
				44, 0011 (Tinggi)

Indikator kedelapan yaitu Continuity (Berkelanjutan), aplikasi iHSS yang dimanfaatkan oleh pemustaka pada indikator ini nilai yang diperoleh sebanyak 4,05 berada pada skala interval 3,43 – 4, 23 maksudnya penggunaan format desain ikon, warna, dan jenis *font* pada aplikasi tetap berkelanjutan tidak mengalami perubahan. Pemustaka yang baru menggunakan akan beradaptasi mengenali halaman yang baru dilihat sehingga konsistensi penting sekali diterapkan agar halaman yang dilihat berada pada lingkup yang berkaitan satu sama lain (Ganggi, 2019).

9. Personalization (Personalisasi)

Tabel 10. Indikator *Personalization* (Personalisasi)

No.	Indikator	Pernyataan	Nilai	Kategori
9.	<i>Personalization</i> (Personalisasi)	22. Pemustaka tidak merasa dikontrol ketika melakukan interaksi dengan aplikasi (pemustaka yang memegang kendali terhadap penggunaan aplikasi)	3,98	Tinggi
				33, 0088 (Tinggi)

Indikator kesembilan yaitu Personalization (Personalisasi), aplikasi iHSS yang dimanfaatkan oleh pemustaka berkaitan dengan indikator personalisasi nilainya 3,98 yang mengandung arti bahwa tampilan dari latar *e-book* dan transisi bisa dirubah oleh pemustaka. Pemustaka bisa mengatur sendiri sesuai dengan preferensi yang diinginkan pemustaka. Pemustaka sebagai pemegang kendali aplikasi memberikan pengaruh pada pengalaman pemustaka dalam penggunaan aplikasi iHSS yang dapat meningkatkan kepuasan pemustaka terhadap aplikasi (Ganggi, 2019).

10. Internal (Internal)

Tabel 11. Indikator *Internal* (Internal)

No.	Indikator	Pernyataan	Nilai	Kategori
10.	<i>Internal</i> (Internal)	23. Aplikasi dapat diakses dengan nyaman menggunakan <i>smartphone</i> dengan ukuran yang berbeda/lebih kecil.	4,02	Tinggi

Indikator kesepuluh, Internal (*Internal*), memiliki nilai sebesar 4,02 berada pada skala interval 3,43 – 4, 23 yang menunjukkan bahwa aplikasi iHSS dapat digunakan baik di perangkat kecil maupun besar. Aplikasi harus dikategorikan berdasarkan kemampuan perangkat dan jenis aplikasi yang dikembangkan, serta apakah dapat digunakan pada perangkat seluler pemustaka. (Zamri & Al Subhi, 2015).

11. Rekapitulasi

Tabel 12. Rekapitulasi 10 indikator pemanfaatan aplikasi iHSS

No	Indikator	Nilai Rata-rata	Kategori
1.	<i>Connectivity</i> (konektivitas)	3,85	Tinggi
2.	<i>Simplicity</i> (Kesederhanaan)	4,17	Tinggi
3.	<i>Directional</i> (Terarah)	4,09	Tinggi
4.	<i>Informative</i> (Informatif)	3,98	Tinggi
5.	<i>Interactivity</i> (Interaktivitas)	3,98	Tinggi
6.	<i>User Friendliness</i> (Ramah Pengguna)	4,15	Tinggi
7.	<i>Comprehensiveness</i> (Kelengkapan)	3,80	Tinggi
8.	<i>Continuity</i> (Berkelanjutan)	4,05	Tinggi
9.	<i>Personalization</i> (Personalisasi)	3,98	Tinggi
10.	<i>Internal</i> (Internal)	4,02	Tinggi
Total rata-rata keseluruhan		$\frac{4400,0000}{1100}$ = 44,0000	(Tinggi/ Bermanfaat)

Menurut tabel di atas, indikator *Simplicity* (Kesederhanaan) memiliki nilai rata-rata tertinggi, yaitu 4,17, yang termasuk dalam kelas interval yang tinggi. Data menunjukkan bahwa pemustaka merasa konten yang mengandung informasi ditampilkan dengan singkat, padat, mudah dipahami, dan tampilan aplikasinya menarik dan sederhana. Indikator *Comprehensiveness* (Kelengkapan) memiliki nilai terendah 3,80, meskipun berada di antara nilai yang tinggi, tetapi Kelengkapan menempati nilai terendah dibandingkan dengan indikator lain. Ini karena banyak pemustaka merasa koleksi di aplikasi iHSS tidak memenuhi kebutuhan mereka.

Dari tabel di atas, indikator *Connectivity* (konektivitas), menunjukkan bahwa aplikasi iHSS dapat dimulai, dilanjutkan, dan dihentikan tanpa kendala (*error/hang*), memiliki nilai terendah dari semua pernyataan, yaitu 3,60. Nilai rata-rata keseluruhan pada tabel 12 adalah 4,00. Setelah data diolah, skor ini berada di antara 3,43 dan 4,23. Dengan demikian, hasil analisis menunjukkan bahwa nilai pemanfaatan aplikasi iHSS dikategorikan **Tinggi (Bermanfaat)**.

V. KESIMPULAN

Nilai indikator semua elemen berada pada kategori tinggi yaitu *connectivity* skor yang diperoleh 3,85, *simplicity* skor yang diperoleh 4,17, *directional* skor yang diperoleh 4,09, *informative* skor yang diperoleh 3,98, *interactivity* skor yang diperoleh 3,98, *user friendliness* skor yang diperoleh 4,15, *comprehensiveness* skor yang diperoleh 3,80, *continuity* skor yang diperoleh 4,05, *personalization* skor yang diperoleh 3,98 dan *Internal* sebesar 4,02. Penelitian yang sudah dilakukan menghasilkan penilaian pemanfaatan aplikasi iHSS oleh pemustaka pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Hulu Sungai Selatan setelah dihitung secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata sebesar 4,00 yang berarti berada pada kategori tinggi pada skala 3,43-4,23. Hal ini berarti aplikasi iHSS yang digunakan pemustaka dinilai memiliki banyak manfaat bagi pemustaka khususnya dalam pencarian informasi dan penyebaran informasi sehingga dapat mengoptimalkan fungsi perpustakaan sebagai sumber belajar dan menambah pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyiyah, B. M. (2019). Analisis User Interface Dalam Aplikasi Mobile Library Ipusnas. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 5(1), 726–735.
- Arif, S. N., Wanda, A. P., & Masudi, A. (2013). Aplikasi Administrasi Perpustakaan Berbasis Web Smk Swasta Brigjend Katamsos Medan. *Jurnal SAINTIKOM Vol*, 12(1), 25–36.
- Damaris, B., Rukmana, E. N., & Samson, C. M. S. (2020). Penggunaan Aplikasi Perpustakaan Digital “Perpusda Wonosobo” Dan Sosialisasi Perpustakaan Di Radio Selama Pandemi. *LIBRARIA: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 9(1), 21–40.
- Ganggi, R. I. P. (2019). Evaluasi Desain User Interface Berdasarkan User Experience Pada iJateng. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(4), 11–21.
- Indonesia, P. N. R. I. (2007). *Undang-undang republik indonesia nomor 43 tahun 2007 tentang perpustakaan*.
- Ismail, A. (2021). Aplikasi Perpustakaan Digital Pada Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kabupaten Soppeng. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknik Informatika “JISTI” p-ISSN*, 4(2), 9–16.
- Neprianti, I., & Hariyati, N. (2021). Penerapan Perpustakaan Digital Dalam Upaya Meningkatkan Kepuasan Pengguna Perpustakaan di Era Revolusi 4.0. *Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9(1), 590–603.
- Pendit, P. L. (2009). *Perpustakaan Digital: Kesenambungan dan Dinamika*. Cita Karya Karsa Mandiri,.
- Priyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Zifatama Publishing.
- Saleh, A. R. (2010). *Membangun Perpustakaan Digital: Step by Step*. Sagung Seto.
- Sugiyono, S. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Ulum, A. (2015). Evaluasi Website Repositori Institusi Universitas Surabaya. *Pustaloka*, 7(1), 14.
- Wati, Q. E. (2018). Perpustakaan Digital dalam Temu Kembali Informasi dengan OPAC. *JUPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi)*, 3(1), 103–120.
- Xie, I., Joo, S., & Matusiak, K. K. (2021). Digital library evaluation measures in academic settings: Perspectives from scholars and practitioners. *Journal of Librarianship and Information Science*, 53(1), 130–152. <https://doi.org/10.1177/0961000620935505>
- Zamri, K. Y., & Al Subhi, N. N. (2015). 10 user interface elements for mobile learning application development. *2015 International Conference on Interactive Mobile Communication Technologies and Learning (IMCL)*, 44–50. <https://doi.org/10.1109/IMCTL.2015.7359551>