



## ANALISIS *USABILITY* SLIMS 9 BULIAN MENGGUNAKAN METODE *SOFTWARE USABILITY MEASUREMENT INVENTORY*

Indira Hana Putri<sup>1</sup>; Danang Dwijo Kangko<sup>2\*</sup>; Wardiyono<sup>3</sup>; Aya Yahya Maulana<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, Universitas YARSI

<sup>1,2,3,4</sup>Jalan Let. Jend. Suprpto, Cempaka Putih, DKI Jakarta, 10510

Disubmit : 25-07-2022

Direview: 26-07-2022

Direvisi : 08-08-2022

Diterima: 10-08-2022

\*Korespondensi: [danang.dwijo@yarsi.ac.id](mailto:danang.dwijo@yarsi.ac.id)

### ABSTRACT

**Introduction.** *The development of ICT is directly related to the availability of information in the library. In addition to hardware, libraries need software to develop library services as ICT advances. One of the basic software required for all libraries is (Integrated Library System/ILS). There is not much research on studies using SUMI for integrated library systems. Until now, not many studies have analyzed the quality of integrated library system applications, especially using the SUMI method. The purpose of this research is to analyze the usability of the integrated library system application SLiMS 9 Bulian.*

**Data Collection Methods.** *The method used is the quantitative Usability Method using the Usability Measurement Inventory (SUMI) Software by taking data directly from the SUMI questionnaire distributed to respondents.*

**Data Analysis.** *Data analysis was carried out in a descriptive quantitative way through scoring and the results of the analysis of the collected questionnaires became the basis for assessing usability results.*

**Results and Discussion.** *The results of this study indicate that 1) Software Usability Measurement Inventory (SUMI) testing on SLiMS 9 Bulian is very efficient in helping work; 2) Affect (general reaction), Helpfulness (clarity), Control (controlling), and Learnability (ease) are below average and have not been said to be good enough.*

**Conclusion.** *The test results of the Software Usability Measurement Inventory (SUMI) of the SLiMS system are very efficient in helping work. This is obtained from the value of the efficiency scale which is above the average score and 4 indicators that have a low average score, namely affect, Helpfulness, control, and learnability. Suggestions for further research can be carried out on SLiMS 9 Bulian using the original version of SUMI without being translated into Indonesian so that the differences with this study can be seen.*

### ABSTRAK

**Pendahuluan.** Perkembangan TIK berhubungan langsung dengan ketersediaan informasi di perpustakaan. Selain perangkat keras, perpustakaan membutuhkan perangkat lunak untuk mengembangkan layanan perpustakaan seiring kemajuan TIK. Salah satu perangkat lunak dasar yang diperlukan untuk semua perpustakaan adalah (*Integrated Library System/ILS*). Tidak banyak penelitian tentang studi menggunakan SUMI untuk sistem perpustakaan terintegrasi. Hingga saat ini, belum banyak penelitian yang menganalisis kualitas aplikasi sistem perpustakaan terintegrasi khususnya menggunakan metode SUMI. Tujuan dari penelitian ialah untuk menganalisis tingkat kebergunaan (*Usability*) aplikasi sistem perpustakaan terintegrasi SLiMS 9 Bulian.

**Metode penelitian.** Metode yang digunakan adalah Metode *Usability* kuantitatif menggunakan *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) dengan cara pengambilan data langsung dari kuesioner SUMI yang disebarakan kepada responden.

**Data analisis.** Analisis data dilakukan dengan cara kuantitatif deskriptif melalui scoring dan hasil analisis terhadap kuesioner yang dikumpulkan menjadi landasan terhadap penilaian hasil *usability*.

**Hasil dan Pembahasan.** Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) pengujian *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) pada SLiMS 9 Bulian sangat efisien dalam membantu pekerjaan; 2) *Affect* (reaksi umum),



*Helpfulness* (kejelasan), *Control* (mengendalikan), dan *Learnability* (kemudahan) berada dibawah rata-rata dan belum dikatakan cukup baik.

**Kesimpulan dan Saran.** Hasil pengujian *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) sistem SLiMS sangat efisien dalam membantu pekerjaan. Hal ini diperoleh dari nilai skala *efficiency* yang berada diatas rata-rata skor dan 4 indikator yang memiliki nilai skor rata-rata rendah yaitu *affect*, *Helpfulness*, *control*, dan *learnability*. Saran untuk penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada SLiMS 9 Bulian dengan menggunakan SUMI versi asli tanpa di terjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia agar terlihat perbedaan dengan penelitian ini.

**Keywords:** *Integrated Library System; Usability SLiMS 9 Bulian; Software Usability Measurement Inventory (SUMI)*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan TIK berhubungan langsung dengan ketersediaan informasi di perpustakaan. Ketersediaan TIK di perpustakaan dapat memberikan peluang pengembangan perpustakaan yang lebih luas dan menghasilkan inovasi di berbagai bidang kegiatan. Dalam Undang-Undang No.43 Tahun 2007 Pasal 14 Ayat 3 tentang Perpustakaan “Setiap perpustakaan mengembangkan layanan perpustakaan sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi”.

Selain perangkat keras, perpustakaan membutuhkan perangkat lunak untuk mengembangkan layanan perpustakaan seiring kemajuan TIK. Salah satu perangkat lunak dasar yang diperlukan untuk semua perpustakaan adalah (*Integrated Library System/ILS*). Secara umum istilah sistem otomasi perpustakaan (*Library Automation System*) sudah dikenal dalam ilmu perpustakaan, sebelum kemudian berkembang menjadi sistem perpustakaan terintegrasi. Sejauh ini, kedua istilah tersebut masih lazim digunakan oleh khalayak kepustakawanan untuk mendeskripsikan hal yang sama.

*“Integrated Library System is a software system that brings together all the library functions surrounding the creation and use of the borrower, item, and bibliographic databases. The various elements of the system work together to manage library processes and provide access to the resulting data through a unified interface.”* (Webber dan Peters, 2010).

Dari penjelasan Webber dan Peters sistem perpustakaan terintegrasi berperan dalam digitalisasi perpustakaan yang semula dilakukan secara manual. Semua data yang dihasilkan akan diintegrasikan ke dalam sistem informasi untuk memudahkan pengelolaan dan pelayanan perpustakaan. Hal ini menunjukkan urgensi penggunaan sistem perpustakaan yang terintegrasi bagi pustakawan dan pemustaka.

Sistem perpustakaan terintegrasi ini dibutuhkan oleh 97.852 unit perpustakaan yang tersebar di seluruh Indonesia (Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, 2020). Sejauh ini terdapat beberapa aplikasi sistem perpustakaan terintegrasi yang diciptakan oleh komunitas maupun Lembaga Negara di Indonesia seperti, Senayan oleh Hendro Wicaksono dan Ari Nugroho, SchILS oleh Perpustakaan Kemendikbud dan InlisLite oleh Perpustakaan Nasional RI.

SLiMS adalah perangkat lunak sistem manajemen perpustakaan sumber terbuka (open source) yang pertama kali dikembangkan dan digunakan oleh perpustakaan Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan dan berlisensi GPL v3 dan digunakan untuk pengelolaan koleksi tercetak dan terekam yang ada di perpustakaan. Saat ini SLiMS sudah berkembang dan digunakan oleh 1925 perpustakaan di Indonesia (SLiMS Users Forum, 2020).

Di Indonesia sendiri, studi tentang pengukuran tingkat *usability* pernah dilakukan Astuti, Kusuma dan Ardiansyah (2016) untuk mengukur halaman beranda situs web Perpustakaan Nasional Republik Indonesia menggunakan metode *Check List* dan *Think Aloud*. Penelitian lainnya pernah dilakukan untuk mengukur repositori institusi yang dikelola perpustakaan (Putra, 2014). Kangko, Kusuma dan Muljono (2017) pernah

melakukan penelitian penggunaan analisis *usability* untuk mengukur kualitas sistem perpustakaan terintegrasi terhadap aplikasi SLiMS 8 Akasia, pengujian ini terbatas pada halaman antarmuka OPAC (*Online Public Access Catalog*).

Penelitian menggunakan metode SUMI di mulai oleh Pratomo dan Mantala (2016) untuk pengembangan dan pengujian aplikasi ujian berbasis komputer. Pada dunia pendidikan Thoyyibah (2018) dan Hanifah & Siregar (2021) memakai SUMI untuk mengukur pembelajaran daring (*elearning*), juga Khairunisa et al., (2020) mengukur *usability* sistem akademik dan kemahasiswaan di Politeknik Negeri Media Kreatif. Thoyyibah & Muharram (2020) dan Hardi (2020) menggunakan SUMI untuk mengukur *usability* sistem manajemen pengetahuan. Di dunia *industry*, SUMI dipakai oleh Annisa, Pradana dan Suharso (2020) untuk mengevaluasi *usability* aplikasi *mobile* Jaminan Kesehatan Nasional (JKN) dan Haryono (2019) untuk mengukur *usability* sistem informasi pariwisata dan budaya.

Dari penjelasan penelitian diatas bahwa tidak banyak penelitian tentang studi menggunakan SUMI untuk sistem perpustakaan terintegrasi. Hingga saat ini, belum banyak penelitian yang menganalisis kualitas aplikasi sistem perpustakaan terintegrasi khususnya menggunakan metode SUMI. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk **mengukur *usability* aplikasi sistem perpustakaan terintegrasi SLiMS 9 Bulian menggunakan metode SUMI.**

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1. Analisis *Usability***

Interaksi manusia dengan lingkungan menciptakan pengalaman. Apa yang dialami seseorang menjadi rujukan bagi orang tersebut ketika ia mengambil sikap atau tindakan dalam kaitannya dengan situasi tertentu. Pengalaman ini dapat digunakan untuk mengembangkan produk atau layanan. Menurut ISO 9241-210, pengalaman pengguna (*user experience*) merupakan persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa.

*User Experience* (UX) menilai kepuasan dan kenyamanan pengguna terhadap produk, sistem, dan layanan. Istilah pengalaman pengguna yang umum seperti apa yang disukai konsumen, seberapa mudah mengaksesnya, atau apa yang tidak mereka sukai. Tullis & Albert (2013) menerangkan bahwa definisi pengalaman pengguna mencakup tiga karakteristik utama, yaitu: keterlibatan pengguna; pengguna berinteraksi dengan produk, sistem, atau tampilan; dan pengalaman pengguna perlu diobservasi atau diukur. Pengukuran pengalaman pengguna terhadap suatu antarmuka sebuah aplikasi memunculkan masalah kebergunaan (*usability*). *Usability* sistem yang dirancang dan digunakan oleh banyak orang, kegunaannya harus mudah dipelajari dan diingat, bermanfaat, mengandung fungsi yang benar-benar dibutuhkan orang untuk melakukan pekerjaan mereka, mudah dan menyenangkan untuk digunakan (Almaida, Kangko and Wardiyono, 2022).

### **2.2. *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI)**

*Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) adalah metode yang teruji dan terbukti secara ketat untuk mengukur kualitas perangkat lunak dari sudut pandang pengguna akhir. Metode SUMI merupakan instrument survei yang digunakan untuk mengukur persepsi pengguna tentang kegunaan perangkat lunak (Pratomo & Mantala, 2016). SUMI memberikan gambaran umum *usability* perangkat lunak yang diujikan kedalam lima subskala berikut:

1. *Efficiency*, mengukur sejauh mana pengguna merasa bahwa perangkat lunak yang digunakan membantu mereka dalam pekerjaannya.
2. *Affect*, reaksi umum perasaan (emosional) pengguna terhadap perangkat lunak yang digunakan.

3. *Helpfulness*, sejauh mana kejelasan bagi pengguna dalam mengoperasikan atau menggunakan perangkat lunak tersebut yang dikaitkan dengan kecukupan dokumentasi pendukung.
4. *Control*, mengukur sejauh mana pengguna merasakan bahwa pengguna mampu mengendalikan perangkat lunak tersebut.
5. *Learnability*, kemudahan yang pengguna rasakan dalam mempelajarinya sehingga pengguna merasa mampu untuk menguasai sistem.

Setiap indikator SUMI berisi pernyataan yang menjelaskan aspek pertimbangan pengguna ketika menggambarkan *usability* perangkat lunak. SUMI setidaknya membutuhkan minimal 20 sampel *online* anonim atau 12 sampel yang dipilih atau diambil secara terkontrol. Kuesioner yang dijadikan sebagai alat penelitian pada metode SUMI terdiri dari 50 pernyataan yang berisi tiga pilihan jawaban yaitu “setuju”, “ragu-ragu”, dan “tidak setuju.”

Setelah perhitungan kuesioner SUMI, skor standar minimum adalah 50 menurut SUMISCO *software* perangkat resmi untuk kuesioner SUMI. Jika semua indikator yang terdapat dalam kuesioner SUMI mendapat skor diatas 50, maka indikator tersebut termasuk terpenuhi begitupun sebaliknya. Ada juga skor global yang merupakan skor rata-rata yang menggabungkan lima indikator kuesioner SUMI (Arh and Blažič, 2008). SUMISCO memberikan cara untuk menghitung kuesioner SUMI dan mendapatkan skor dari lima indikator. Pada Tabel 1 memperlihatkan perumusan berdasarkan SUMISCO (Erik, Van and Cisa, 1998).

### 2.3. Sistem Perpustakaan Terintegrasi

Dalam bukunya Webber & Peters, 2010 mengatakan bahwa,

*“Integrated Library System is a software system that brings together all the library functions surrounding the creation and use of the borrower, item, and bibliographic databases. The various elements of the system work together to manage library processes and provide access to the resulting data through a unified interface.”*

Yang mana secara mudah sistem perpustakaan terintegrasi/ILS dapat dipahami sebagai perangkat lunak untuk mengotomasi/komputerisasi seluruh layanan dan pengelolaan perpustakaan yang awalnya dilakukan secara manual atau tradisional.

Beberapa sistem perpustakaan terintegrasi bersifat sumber terbuka (*open source*), yang mana perangkat ini dapat diperoleh secara bebas (*free*). Perangkat lunak dengan lisensi bebas (*free*) dapat digunakan, disebarluaskan, dimodifikasi, bahkan memperoleh keuntungan komersial dari perangkat lunak ini berdasarkan GPL. Di Indonesia setidaknya terdapat tiga sistem perpustakaan terintegrasi berlisensi *open source*, diantaranya *Senayan Library Management System* (SLiMS), *Integrated Library System Lite* (Inlis Lite), dan *School Integrated Library System* (SchILS). Ketiga aplikasi ini memiliki basis pengguna terbesar di Indonesia.

### 2.4. *Senayan Library Management System* (SLiMS)

*Senayan Library Management System* (SLiMS) adalah perangkat lunak sistem manajemen perpustakaan sumber terbuka (*open source*) yang pertama kali dikembangkan dan digunakan oleh perpustakaan Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan dan berlisensi GPL v3. Saat pertama kali dirilis, *Senayan* hanya diunduh 704 kali. Jumlah itu melebihi 6 ribu kali pada bulan desember 2007 dan meningkat 11 ribu kali pada Januari 2008. Pada Oktober diunduh hampir 27 ribu kali, yang mana total sudah 250 ribu kali program itu sudah diunduh (*Senayan Developers Community*, date accessed: 20/05/2022). Saat ini SLiMS sudah berkembang digunakan di banyak perpustakaan di Indonesia maupun di luar negeri.



### 3. METODE PENELITIAN (12 pt bold), spasi 1,15

Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan melakukan pengujian *usability* pada aplikasi sistem perpustakaan terintegrasi SLiMS 9 Bulian. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif *usability* dengan menggunakan *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI). Teknik pengambilan sampel yang digunakan berdasarkan pernyataan dari halaman resmi SUMI, metode ini setidaknya membutuhkan minimal 20 sampel *online* anonim atau 12 sampel yang dipilih atau diambil secara terkontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah pustakawan atau staf perpustakaan dengan latar belakang ilmu perpustakaan atau pernah mengikuti pendidikan formal maupun informal pada bidang ilmu perpustakaan yang sudah terbiasa menggunakan aplikasi SLiMS 9 Bulian untuk menunjang pekerjaan sehari-hari. Adapun beberapa kriteria yang harus dipenuhi responden antara lain, memiliki latar belakang Ilmu Perpustakaan atau pernah mengikuti pendidikan formal maupun informal terkait ilmu perpustakaan, bekerja di perpustakaan atau instansi yang menggunakan aplikasi SLiMS Versi 9 Bulian, menggunakan SLiMS dalam kegiatan perpustakaan minimal 1 tahun, tergabung dengan komunitas SLiMS, dan terbiasa menggunakan komputer dan internet.

Analisis data dilakukan dengan cara kuantitatif deskriptif melalui *scoring* dan hasil analisis terhadap kuesioner yang dikumpulkan menjadi landasan terhadap penilaian hasil *usability*. Uji validitas dilakukan untuk melihat validasi dari tools yang digunakan. Validasi *instrument* di uji dengan menggunakan *Excel* dengan rumus *Pearson Product Moment* (PPM). Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah tanggapan terhadap kuesioner atau *instrument* itu konsisten atau tidak *plin-plan*. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS 22.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN (12 pt bold), spasi 1,15

Hasil uji validitas dari 50 pernyataan 28 pernyataan dinyatakan valid dan 22 pernyataan dinyatakan tidak valid. Uji reliabilitas didapatkan nilai *Cronbach alpha* sebesar 0,929 yang mana  $>0.70$  (*sufficient reliability*). Responden dalam penelitian ini adalah pustakawan atau staf perpustakaan dengan latar belakang ilmu perpustakaan atau pernah mengikuti pendidikan formal maupun informal pada bidang ilmu perpustakaan yang sudah terbiasa menggunakan aplikasi SLiMS 9 Bulian yang telah memenuhi kriteria sejumlah 20 responden. Data tersebut dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu: usia responden, jenis kelamin, wilayah asal, dan Pendidikan.

Pada kategori usia pengguna, mayoritas pengguna SLiMS versi 9 Bulian yaitu pengguna dengan rentang usia 21-30 tahun yaitu sebanyak 55% atau berjumlah 11 orang. Pengguna berusia 31-50 tahun sebanyak 30% atau berjumlah 6 orang, sedangkan pengguna berusia  $>50$  sebanyak 15% atau berjumlah 3 orang. Kategori jenis kelamin, mayoritas pengguna berjenis kelamin laki-laki dengan 65% atau berjumlah 13 orang. Sedangkan pengguna perempuan sebanyak 35% atau berjumlah 7 orang. Mayoritas pengguna SLiMS versi 9 Bulian yaitu pengguna yang berasal dari pulau Jawa dengan DKI Jakarta sebagai provinsi terbanyak dengan 40% atau berjumlah 8 orang, pengguna yang berasal dari Banten sebanyak 5% atau berjumlah 1 orang, pengguna yang berasal dari Jawa Barat sebanyak 15% atau berjumlah 3 orang, pengguna yang berasal dari Jawa Tengah sebanyak 10% atau berjumlah 2 orang, sedangkan pengguna yang berasal dari Jawa Timur sebanyak 30% atau berjumlah 6 orang.

Pada kategori Pendidikan, mayoritas pengguna SLiMS ialah pengguna dengan Pendidikan terakhir perguruan tinggi dengan 90% atau berjumlah 18 orang sedangkan pengguna yang berasal dari Sekolah Menengah Atas sebanyak 10% atau berjumlah 2 orang.

#### 4.1. Usability pada SLiMS

Berdasarkan Tabel 2, hasil kuesioner SUMI pada kelima indikator *usability* menurut SUMI dan nilai global berapa dibawah rata-rata yaitu 50. Pada Indikator *Efficiency* memiliki rata-rata skor SUMI 62, Indikator *Affect* memiliki rata-rata skor SUMI 33,35. Pada Indikator *Helpfulness* memiliki rata-rata skor SUMI 44,25, Indikator *Control* memiliki rata-rata skor SUMI 48,5. Indikator *Learnability* memiliki rata-rata skor SUMI 33,75, sedangkan pada Indikator Global memiliki rata-rata skor SUMI sebesar 45,8.

Oleh karena itu, skor SUMI yang berada diatas rata-rata hanya pada indikator *Efficiency* dengan skor 62. Untuk Indikator *Affect*, *Control*, *Efficiency*, *Helpfulness*, dan *Learnability* memiliki skor dibawah rata-rata nilai SUMI. Pada kategori hasil skor global, memiliki skor SUMI dibawah 50 yaitu sebesar 45,8 yang berarti responden belum merasa puas terhadap aplikasi SLiMS 9 Bulian.

## 5. KESIMPULAN

Hasil pengujian *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) sistem SLiMS sangat efisien dalam membantu pekerjaan. Hal ini diperoleh dari nilai skala *efficiency* yang berada diatas rata-rata skor dan merupakan satu-satunya skala yang tinggi dibanding skala lainnya. Maka dapat disimpulkan bahwa pengguna merasa bahwa SLiMS yang mereka gunakan membantu dalam pekerjaannya. Terdapat 4 indikator yang memiliki nilai skor rata-rata rendah yaitu *affect*, *Helpfulness*, *control*, dan *learnability*. Maka dapat disimpulkan bahwa reaksi umum perasaan pengguna kurang baik, pengguna juga merasa belum jelas dalam mengoperasikan atau menggunakan, pengguna juga belum mampu mengendalikan aplikasi, mempelajari aplikasi sangat sulit yang mana butuh waktu lama dan terus menggunakan petunjuk.

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu: menyediakan fitur yang dapat melihat langsung panduan karena pengguna merasa belum terbantu dalam menggunakan dan mengoperasikan, yang mana petunjuk atau instruksi yang tersedia belum membantu dan fitur/informasi pada bantuan/help tidak menjawab permasalahan. Menambahkan tombol atau link ke task selanjutnya, karena pengguna kurang mengetahui fasilitas yang tersedia di sistem jadi mereka hanya menggunakan apa mereka ketahui saja, sehingga mereka memiliki perasaan tidak dapat mengendalikan dan tidak mendapatkan apa yang mereka inginkan. Memperbanyak/menyediakan informasi tentang fungsi-fungsi penting yang tersedia pada aplikasi, karena pengguna merasa membutuhkan waktu lama dalam mempelajari fungsi. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada SLiMS 9 Bulian dengan menggunakan SUMI versi asli tanpa di terjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia agar terlihat perbedaan dengan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Almaida, S., Kangko, D. D., & Wardiyono. (2022). Analisis Usability Antarmuka Halaman Kerja (Back Office) Slims Versi 8 Akasia Menggunakan Nielsen's Attributes Of Usability. In *VISI PUSTAKA* (Vol. 24, Issue 1). <https://SLIMS.web.id/>.
- Annisa, N., Pradana, D. S., & Suharso, W. (2020). Evaluasi Aplikasi Mobile Jaminan Kesehatan Nasional (JKN) di Kota Malang Ditinjau Dari Aspek Usability. *Repositor*, 2(12), 1689–1699. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/repositor.v2i12.511>
- Arh, T., & Blažič, B. J. (2008). A Case Study of Usability Testing-the SUMI Evaluation Approach of the EducaNext Portal. *WSEAS Transactions on Information Science and Applications*, 175–181. <http://www.e5.ijs.si>
- Astuti, I., Kusuma, W. A., & Ardiansyah, F. (2016). Analisis Usability Homepage Situs Web Perpustakaan Nasional Ri Menggunakan Metode Think-Aloud. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 15(1–2).

- Erik, Van, P. W. M., & Cisa, V. (1998). Questionnaire based usability testing. *Conference Proceedings European Software Quality Week*.
- Hanifah, P., & Siregar, M. W. (2021). Penerapan Metode SUMI Pada Pengujian Usability Aplikasi E-Learning Berbasis Website. *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)*, 5(2), 156–159. <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Hardi, T. (2020). Analysis of Knowledge Management in Information Systems Faculty of Da'wah and Communication Studies UIN Syarif Hidayatullah Jakarta based on Usability Evaluation. *Journal of Computing and Applied Informatics (JoCAI)*, 4(2), 122–132. <https://doi.org/10.32734/jocai.v4.i2-3969>
- Haryono, W. (2019). Usability Engineering and Evaluation of Usability In District Tourism And Culture Information Systems. *Data Science: Journal of Computing and Applied Informatics*, 3(2), 96–103. <https://doi.org/10.32734/jocai.v3.i2-1054>
- Kangko, D. D., Kusuma, W. A., & Muljono, P. (2017). USABILITY TESTING PADA ANTARMUKA KATALOG DARING SLIMS 8.0 AKASIA DI PERPUSTAKAAN BNPB. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 16(2). <http://forum.slims.web.id/viewtopic.php?f=>
- Khairunisa, Y., Tyas, S. S., Purwanto, A., & Aisyah, S. (2020). Software Usability Measurement Inventory for Student Information Academic System at Politeknik Negeri Media Kreatif. *International Journal of Information System & Technology Akreditasi*, 4(1), 559–565. <https://siam.polimedia.ac.id>.
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2020). *Pendataan Perpustakaan Berbasis Wilayah*. <https://data.perpusnas.go.id/>
- Pratomo, A., & Mantala, R. (2016). PENGEMBANGAN APLIKASI UJIAN BERBASIS KOMPUTER BESERTA ANALISIS UJI GUNA SISTEM PERANGKAT LUNAKNYA MENGGUNAKAN METODE SUMI (SOFTWARE USABILITY MEASUREMENT INVENTORY). *Jurnal POSITIF*, 2(1), 1–11.
- Putra, H. R. C. (2014). ANALISIS USABILITY WEBSITE REPOSITORY PERPUSTAKAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA. *Jurnal Universitas Airlangga*, 1–2.
- Senayan Developers Community. (n.d.). *SDC information center - History*. Retrieved 20 May 2022, from <https://slims.web.id/sdc/?History>
- SLiMS Users Forum. (2020). *SLiMS Users*. <https://slims.web.id/forum/viewtopic.php?f=34&t=602&hilit=list>
- Thoyyibah, & Muharram, A. T. (2020). Analysis Knowledge Management System Of Electronic Government South Tangerang Based On Usability Evaluation Using SUMI (Software Usability Measurement Inventory). *Data Science: Journal of Computing and Applied Informatics*, 4(1). <https://doi.org/10.32734/jocai.v4.i1-3203>
- Thoyyibah, T. (2018). Evaluasi Usability Pada Aplikasi E-Learning Di Jurusan Teknik Informatika Universitas Pamulang. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(2), 139–148. <https://doi.org/10.15408/jti.v11i2.8036>

Tullis, T., & Albert, B. (2013). *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*.

Webber, D., & Peters, A. (2010). *Integrated Library Systems: Planning, Selecting, and Implementing*.

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Skor instrument kuesioner SUMI

Indikator	Pernyataan Nomor	Perhitungan Skor
<i>Efficiency</i>	1,6,11,16,21,26,31,36,41,dan 46	Total hasil skor * 2.5
<i>Affect</i>	2,7,12,17,22,27,32,37,42, dan 47	
<i>Helpfulness</i>	3,8,13,18,23,28,33,38,43, dan 48	
<i>Control</i>	4,9,14,19,24,29,34,39,44, dan 49	
<i>Learnability</i>	5,10,15,20,25,30,35,40,45, dan 50	
<i>Global</i>	7, 8, 15, 18, 19, 21, 23, 24, 26, 27, 28, 31, 35, 36, 37, 38, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, dan 49	Total hasil skor

Tabel 2 Hasil Perhitungan SUMI

Skala n=20	Mean	Median	Minimum	Maximum
<i>Global</i>	45,8	48	4	56
<i>Efficiency</i>	62	65	0	80
<i>Affect</i>	32,35	40	5	40
<i>Helpfulness</i>	44,25	50	15	50
<i>Control</i>	48,5	50	5	60
<i>Learnability</i>	33,75	40	0	50

Sumber: Hasil olah data primer (2022)

Tabel 3 Hasil uji reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.929	28