

## Analisis *Usability* Antarmuka Halaman Kerja (*Back Office*) Slims Versi 8 Akasia Menggunakan Nielsen's Attributes Of Usability

Safira Almaida, Danang Dwijo Kangko dan Wardiyono  
Universitas YARSI, Jakarta, Indonesia

Diajukan : 06-11-2020 Direview : 09-03-2021 Direvisi : 15-08-2021 Diterima : 03-01-2022

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur dan menganalisis deskriptif evaluasi *usability* pada antarmuka halaman kerja (*back office*) SLiMS Versi 8 Akasia dengan menggunakan metode kuesioner Nielsen's Attributes of Usability yang terdiri dari 5 indikator yaitu *Learnability* (mudah dipelajari), *Efficiency* (efisien), *Memorability* (mudah diingat), *Errors* (kegagalan), dan *Satisfaction* (kepuasan). Jenis penelitian ini adalah deksriptif dengan pendekatan kuantitatif. Batas dari penelitian ini membahas tentang penilaian tingkat kebergunaan antarmuka halaman kerja (*back office*) SLiMS 8 Akasia, tidak pada halaman antarmuka halaman lainnya pada aplikasi SLiMS Versi 8 Akasia. Sampel yang dipilih yaitu staf atau pustakawan yang terbiasa menggunakan aplikasi SLiMS Versi 8 Akasia untuk menunjang pekerjaan sehari-hari. Hasil dari tabulasi dan analisis data responden menyatakan kesetujuannya pada setiap pernyataan indikator *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, dan *Satisfaction*. Sementara itu responden menyatakan jawaban netral pada indikator *Errors*.

**Kata kunci:** SLiMS, *Back Office*, *Usability*, Nielsen's Attributes of Usability.

### Abstract

*The purpose of this study was to measure and analyze usability evaluation on the SLiMS Version 8 Akasia work page interface using the Nielsen's Attributes of Usability questionnaire method which consists of 5 indicators, namely Learnability (easy to learn), Efficiency (efficient), Memorability (easy to remember), Error (failure), and Satisfaction (satisfaction). This type of research is descriptive with a quantitative approach. The limit of this study only discusses the usability level of the SLiMS 8 Akasia back office interface, not only on other interface pages in the SLiMS Version 8 Akasia application. The samples chosen were staff or librarians who were accustomed to using the SLiMS Version 8 Akasia application to support their daily work. The results of tabulation and analysis of respondent data stated their agreement on each indicator statement of Learnability, Efficiency, Memorability, and Satisfaction. Meanwhile, respondents stated that the answer was neutral on the Error indicator*

**Keyword:** SLiMS, *Back Office*, *Usability*, Nielsen's Attributes of Usability.

### PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi berperan penting dalam memudahkan pekerjaan manusia. "Teknologi Informasi adalah teknologi yang digunakan untuk menyimpan, mengolah, menghasilkan, dan menyebarkan informasi" (Basuki, 1991). Saat ini, hampir setiap lembaga memanfaatkan teknologi informasi termasuk perpustakaan. Penggunaan sistem otomasi perpustakaan merupakan salah satu bentuk implementasi pemanfaatan teknologi informasi di perpustakaan. Aplikasi *Senayan Library Management System* (SLiMS) merupakan salah satu *Open Source Software* (OSS)

berbasis web untuk memenuhi kebutuhan otomasi perpustakaan skala kecil hingga skala besar. Aplikasi ini pertama kali dikembangkan dan digunakan oleh Perpustakaan Kementerian Pendidikan Nasional, Pusat Informasi dan Hubungan Masyarakat, Kementerian Pendidikan Nasional pada tahun 2007 (Ridho, 2018). Jumlah pengguna aplikasi di Indonesia pada awal tahun 2020 mencapai 1.932 pengguna (*Community*, 2020). SLiMS versi 8 Akasia merupakan rangkaian dari perkembangan dan penyempurnaan aplikasi SLiMS. Desain antarmuka

pengguna memainkan peran penting untuk mewakili tujuan dibuatnya perangkat lunak tersebut (Madan & Dubey, 2012). Desain antarmuka menjadi sangat penting mengingat semakin efektif dan efisien suatu desain, semakin betah pula user untuk berlama-lama di website tersebut. Analisis *Usability* perlu dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas dan efisiensi sebuah tampilan website (Lohse & L, 1999). *Usability* merupakan kunci dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak yang sukses (Madan & Dubey, 2012). Ada beberapa metode yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk melakukan Analisis *Usability* salah satunya yaitu dengan menggunakan metode Nielsen's Attributes of Usability (NAU). Terdapat lima indikator yang dimiliki NAU untuk mengukur dan menganalisis *Usability* yaitu *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, dan *Satisfaction* (Nielsen, n.d.).

Analisis dan *Usability Testing* pada desain antarmuka aplikasi SLiMS pernah dilakukan sebelumnya untuk mengukur kualitas antarmuka katalog daring SLiMS di Perpustakaan BNPB dan untuk menciptakan purwarupa antarmuka baru (Kangko, 2018). Namun penelitian tersebut hanya terbatas pada tampilan antarmuka katalog daring SLiMS saja, belum sampai pengukuran kualitas antarmuka halaman kerja (*back office*) SLiMS. Selain itu, terbatasnya jumlah penelitian yang membahas *usability* antarmuka aplikasi SLiMS juga menjadi salah satu faktor pendorong untuk melakukan penelitian ini. Alasan tersebut melatarbelakangi penulis melakukan penelitian tentang analisis *Usability* untuk mengetahui tingkat efektivitas dan efisiensi antarmuka (*back office*) SLiMS versi 8 Akasia. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Nielsen's Attributes of Usability.

## KAJIAN PUSTAKA

### 1. Otomasi Perpustakaan

Otomasi perpustakaan merupakan salah satu bentuk implementasi dari pemanfaatan teknologi informasi.

Pemanfaatan otomasi perpustakaan memudahkan pustakawan untuk melakukan berbagai pekerjaan. Otomasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *automatic* diterjemahkan dalam bahasa Indonesia menjadi otomatis dan memiliki arti yaitu bekerja sendiri. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), otomasi adalah pergantian tenaga manusia dengan tenaga mesin secara otomatis melakukan dan mengatur pekerjaan sehingga tidak memerlukan pengawasan manusia. Otomasi perpustakaan atau *library automation* adalah penerapan mesin-mesin komputer untuk semua kegiatan perpustakaan mulai dari pengadaan, pengolahan, pengelolaan *database*, keanggotaan, hingga layanan sirkulasi (Azwar, 2013). Otomasi perpustakaan adalah proses pekerjaan perpustakaan untuk mengelola, menyimpan, dan mengakses informasi berbasis komputer (Daryono, 2016). Berdasarkan pengertian dari berbagai ahli dapat disimpulkan, otomasi perpustakaan merupakan suatu aplikasi yang memanfaatkan teknologi komputer untuk memudahkan kegiatan di perpustakaan.

### 2. Sistem otomasi perpustakaan berbasis Free Open Source Software (FOSS)

FOSS merupakan perangkat lunak terbuka yang dapat diperoleh, digunakan, dimodifikasi secara gratis, dan didistribusikan secara luas oleh masyarakat (Azwar, 2013). Komponen penting dalam FOSS yaitu kebebasan untuk menjalankan program, kebebasan untuk mendistribusikan ulang dan mengadaptasikan dengan kebutuhan, serta kebebasan untuk

mendistribusikan ke masyarakat. Keberadaan FOSS memiliki fungsi yang sangat signifikan di bidang perpustakaan. Hal itu karena sifatnya yang mudah untuk diakses sehingga perpustakaan dapat mewujudkan pengelolaan perpustakaan berbasis teknologi informasi dengan mudah tanpa harus mengeluarkan banyak biaya. Pesatnya perkembangan teknologi informasi memberikan dampak pada perkembangan perangkat lunak otomatisasi perpustakaan. Saat ini, tersedia aplikasi perangkat lunak atau FOSS untuk menunjang otomatisasi perpustakaan yang dapat diakses dan digunakan secara gratis. Contohnya antara lain yaitu Koha, PhpMyLibrary, Inlilite, Igloo, Open Biblio, dan SLiMS. Pustakawan dan staf memiliki peran penting sebagai salah satu faktor pembangunan otomatisasi perpustakaan.

### 3. Senayan Library Management System (SLiMS)

Senayan Library Management System atau biasa disingkat SLiMS adalah salah satu FOSS berbasis web berlisensi GPLv3 karya Indonesia yang dapat diakses secara gratis dan digunakan untuk membangun otomatisasi perpustakaan. Aplikasi SLiMS pertama kali dikembangkan dan digunakan oleh Perpustakaan Kementerian Pendidikan Nasional yang sekarang berganti nama menjadi Perpustakaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Azwar, 2013). Pembangunan dan pengembangan aplikasi SLiMS dibantu oleh perangkat lunak antara lain Apache, HTML (*Hypertext Markup Language*), PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan MySQL. Aplikasi SLiMS telah dimanfaatkan di dalam dan di luar Indonesia, hal tersebut didukung oleh catatan jumlah pengguna SLiMS pada awal tahun 2020 mencapai jumlah 1.932 pengguna (*Community*, 2020).

### 4. SLiMS Versi 8 Akasia

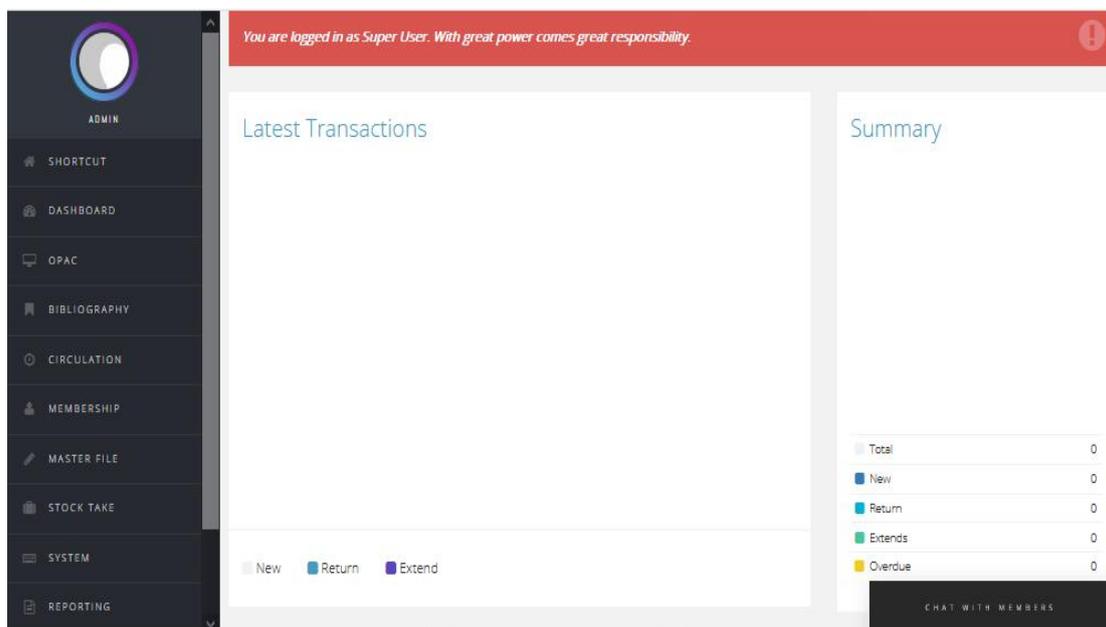
SLiMS versi 8 Akasia rilis di Kota Malang, Jawa Timur pada tahun 2015. Versi Akasia sendiri merupakan pengembangan lebih lanjut dari versi sebelumnya yaitu SLiMS Versi 7 Cendana. Peramban web yang dapat digunakan untuk menggunakan aplikasi ini antara lain Google Chrome, Mozilla Firefox, dan Opera (*Comunity*, 2020). Pengembangan dilakukan untuk menyempurnakan fitur-fitur yang sudah tersedia agar lebih efisien untuk digunakan. Pengembangan terus dilakukan pada SLiMS versi 8 Akasia oleh komunitas sehingga terjadi modifikasi dan menghasilkan versi 8.1, 8.2. dan 8.3 yang dapat diakses melalui website resmi aplikasi SLiMS <https://SLiMS.web.id/>. Perubahan dan kelebihan pada SLiMS versi 8 Akasia antara lain sudah dilengkapi fitur web *chat* guna kebutuhan interaksi pengguna, pengolahan menu eksemplar lebih mudah dengan adanya submenu *Add New Patern* sehingga pustakawan atau staf hanya memasukkan jumlah eksemplar koleksi saja, terdapat pengaturan tema tampilan aplikasi SLiMS, adanya menu untuk pertukaran data antarperpustakaan sehingga perpustakaan yang melakukan kerja sama, bisa saling berbagi tautan data koleksi perpustakaan, dan terdapat menu *Library News* yang berfungsi untuk mengetahui informasi terkait perpustakaan.

#### 4.1 Back Office SLiMS Versi 8 Akasia

*Back Office* adalah sistem informasi yang mendukung operasi bisnis internal perusahaan. Contoh dari sistem informasi ini adalah sistem

informasi kepegawaian, sistem informasi akuntansi, dan lain-lain (Nusantara, 2020). Sementara aplikasi SLiMS *back office* merupakan halaman yang tersedia setelah pustakawan atau staf melakukan *log in* yang terletak di halaman utama aplikasi SLiMS. Pada halaman ini, pustakawan dapat melakukan kegiatan dari mulai administrasi hingga pelayanan perpustakaan. Adapun menu yang

tersedia pada halaman *back office* SLiMS antara lain yaitu *Shortcut, Dashboard, Online Public Acces Catalog* atau OPAC, *Bibliography, Circulation, Membership, Master File, Stock Take, System, Reporting, Serial Control*. Berikut merupakan tampilan dari halaman *Back Office* SLiMS Versi 8 Akasia.



Gambar 1. Back Office SLiMS Versi 8 Akasia

## 5. Analisis Usability

*Usability* dalam interaksi manusia dan komputer merupakan bagian penting yang harus terpenuhi dalam perancangan sebuah sistem. *Usability* berasal dari bahasa Inggris yaitu *Usable*, di mana secara umum dapat diartikan dapat berguna dengan baik. *Usability* adalah atribut kualitas yang menilai seberapa mudah antarmuka pengguna digunakan (Nielsen, n.d.). Menurut (International Organization of Standardization, n.d.) *usability* yaitu sejauh mana produk dapat digunakan oleh pengguna yang spesifik untuk mencapai tujuan yang spesifik dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks penggunaan

yang spesifik. Sedangkan Gould dalam (Madan & Dubey, 2012) mendefinisikan "*Usability as any system designed for people to use should be built by keeping in mind that it should be easy to learn and remember, it should be useful, it should contain functions that people really in their work and be easy and enjoyable to use*". *Usability* sebagai sistem yang dirancang untuk digunakan banyak orang harus dibangun dengan mudah untuk dipelajari dan diingat, bermanfaat, mengandung fungsi yang benar-benar orang butuhkan dalam

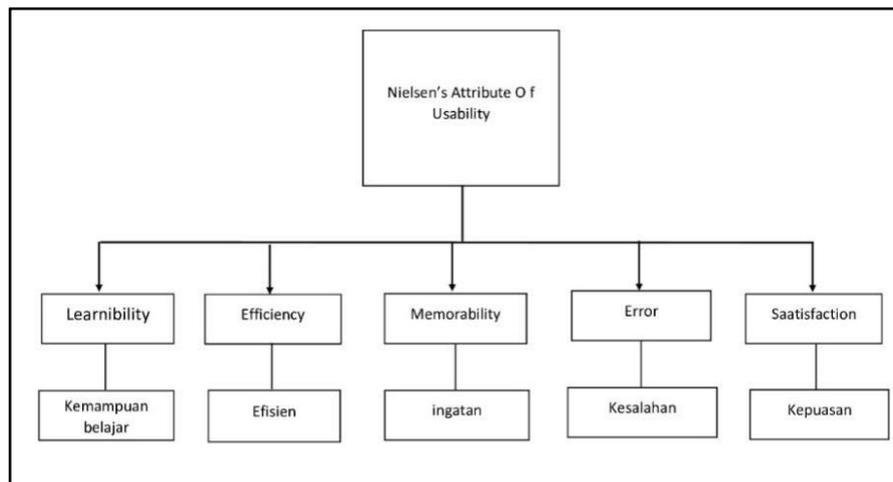
pekerjaannya, mudah dan menyenangkan untuk digunakan.

*Usability* berhubungan dengan efektivitas dan efisiensi dari antarmuka dan dengan reaksi pengguna terhadap antarmuka tersebut (Darmawan, 2013). Oleh karena itu, *usability* merupakan salah satu cara untuk mengukur suatu kualitas produk, baik dari tampilan desain atau aspek lainnya. Pengukuran *usability* adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mengukur/mengevaluasi efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna terhadap suatu perangkat lunak (Paramitha, 2017). Contoh pada *website*, reaksi pengguna terhadap informasi yang tersedia akan menentukan

apakah *website* tersebut efisien untuk digunakan atau sebaliknya.

## 6. Nielsen's Attribute of Usability (NAU)

Nielsen's Attribute of Usability (NAU) merupakan salah satu model atribut yang dapat digunakan untuk melakukan *Usability Testing* (Madan & Dubey, 2012). NAU memiliki lima buah atribut utama yang menjadi dasar pengukuran *usability* sebuah *website*. Indikator-indikator tersebut kemudian dapat disajikan menjadi kuesioner kemudian diberikan kepada responden untuk diujikan. Berikut merupakan lima kategori Nielsen's Attribute of Usability.

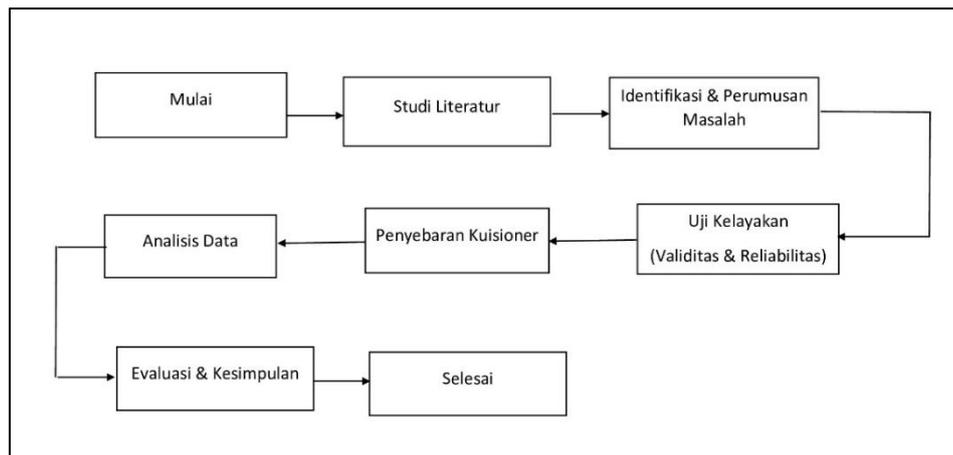


Gambar 2. Nielsen's Attributes of Usability

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode kuesioner *Nielsen's Attributes of Usability* (NAU). Kuesioner NAU terdiri dari lima indikator yaitu *Learnibility*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, dan *Satisfaction* yang dijabarkan menjadi 18 buah pernyataan. Populasi dalam penelitian ini

adalah pustakawan dan staf perpustakaan dengan latar belakang ilmu perpustakaan atau pernah mengikuti pendidikan formal maupun informal pada bidang ilmu perpustakaan yang sudah terbiasa menggunakan aplikasi SLiMS Versi 8 Akasia untuk menunjang pekerjaan sehari-hari. Berikut alur kegiatan penelitian:



**Gambar 3.** Alur Penelitian

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purposive Sampling* atau sampel dengan kriteria tertentu. Jumlah sampel yang dibutuhkan untuk dijadikan subjek penelitian ini tidak kurang dari 20 dan akan lebih baik jika lebih dari 71 orang. Jumlah tersebut didasari oleh pernyataan (Nielsen, 2012) bahwa dengan 20 pengguna atau responden pada *Usability Testing* peneliti dapat memperoleh data (kuantitatif) yang baik tanpa mengeluarkan banyak anggaran dan pendapat Nielsen lainnya yang saling berkaitan untuk mendapatkan nilai eror kurang lebih 10 persen, 71 orang responden adalah jumlah yang lebih baik untuk melakukan *usability* bersifat kuantitatif.

### 1. Studi Literatur

Kegiatan studi literatur dilakukan untuk memperoleh informasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk dijadikan sumber referensi ilmiah dalam penelitian ini. Penulis mengumpulkan data berupa referensi dari sumber terpercaya antara lain buku, artikel ilmiah, jurnal nasional dan internasional. Selanjutnya dilakukan tahap identifikasi untuk mendefinisikan masalah-masalah apa saja yang dapat dijadikan faktor dilakukan penelitian. Penulis mengumpulkan berbagai faktor terkait Analisis *Usability* dengan tampilan antarmuka SLiMS Versi 8 Akasia.

### 2. Identifikasi Masalah

Tahap identifikasi dilakukan untuk mendefinisikan masalah-masalah apa saja yang dapat dijadikan faktor dilakukan penelitian. Pada penelitian ini, identifikasi masalah berasal dari kegiatan studi literatur yang telah dilakukan. Penulis mengumpulkan berbagai faktor terkait Analisis *Usability* dengan tampilan antarmuka SLiMS Versi 8 Akasia. Identifikasi masalah sangat membantu penulis untuk menemukan ruang lingkup masalah.

### 3. Uji Kelayakan

Uji kelayakan perlu dilakukan untuk memastikan bahwa hasil pengumpulan data kuesioner telah layak untuk dianalisis. Suatu pertanyaan yang akan digunakan dalam penelitian harus memiliki sifat yang valid dan reliabilitas sehingga butiran kuesioner tersebut layak digunakan sebagai suatu pertanyaan penelitian. Oleh karena itu, sebelum memulai kegiatan penyebaran kuesioner, penulis melakukan uji kelayakan. Metode yang digunakan yaitu Uji Validitas dan Reabilitas dengan bantuan aplikasi SPSS.

### 4. Penyebaran Kuesioner

Pada penelitian ini kuesioner digunakan sebagai alat pengumpulan

data. Kuesioner berisikan 5 indikator *Nielsen's Attributes of Usability* yang dijabarkan menjadi 18 buah item pernyataan. Pernyataan dibuat bervariasi antara pernyataan positif dan negatif dengan konsep pernyataan tertutup, di mana penulis telah menyediakan pertanyaan dengan jawabannya dalam bentuk skala Likert. Penyebaran kuesioner yang akan digunakan oleh penulis dalam pelaksanaan penelitian adalah kuesioner *online*. Penyebaran kuesioner dilakukan secara *online* karena responden dari penelitian ini tidak hanya terfokus pada satu tempat saja. Selain itu, karena kondisi sedang pandemi Covid-19, menggunakan kuesioner *online* menjadi pilihan yang tepat dalam proses penyebaran dan pengumpulan data. Berikut ini merupakan penjabaran pengukuran menggunakan skala Likert:

**Tabel 1.** Skala Likert

Berdasarkan Angka	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat setuju

Hasil data yang yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner NAU kemudia dijaring, diolah dan ditabulasikan menggunakan aplikasi Microsoft Excel 2019 dan aplikasi SPSS 25. Kegiatan penjaringan data berguna untuk menyaring mengklasifikasikan kembali data yang dapat digunakan dan tidak dapat digunakan pada penelitian. Tabulasi dilakukan untuk memudahkan penyajian data dalam bentuk tabel. Selanjutnya dilakukan penafsiran data. Berikut merupakan rumus yang dikemukakan oleh (Arikunto, 2006):

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

- P = Persentase
- F = Jumlah jawaban yang diperoleh
- N = Jumlah responden
- 100% = Bilangan tetap

Setelah hasil dari penyebaran kuesioner didapat, maka dihitung rata-rata skor tiap pertanyaan menggunakan rumus (Sugiyono, 2010) sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

- X = Mean (Rata-Rata)
- Σ = Sigma (Jumlah keseluruhan Skor)
- N = Jumlah Responden

Untuk mengategorikan jawaban responden pada penelitian ini, maka dicari *range* dengan formulasi sebagai berikut:

- Skor maksimum = 5
- Skor minimum = 1

$$\text{Range} = \frac{5-1}{5} = 0,8$$

Sehingga kategori skala dapat ditentukan sebagai berikut:

**Tabel 2.** Interval

Interval	Kriteria
1 – 1,8	Sangat Tidak Setuju
1,8 – 2,59	Tidak Setuju
2,6 – 3,39	Netral
3,4 – 4,19	Setuju
4,2 - 5	Sangat Setuju

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data keseluruhan yang telah diperoleh pada penelitian ini adalah sebanyak 121 responden yang bersedia mengisi kuesioner yang telah disebarkan secara *online*. Namun setelah dilakukan

penjaringan data, peneliti mengklasifikasikan kembali data yang dapat digunakan untuk dianalisis deskriptif yaitu sebanyak 110 data jawaban responden untuk diolah dan dianalisis deskripsikan. Berikut merupakan penjabaran jumlah responden berdasarkan jenis kelamin:

**Tabel 3.** Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentasi
Laki-laki	63	57,3%
Perempuan	47	42,7%
<b>Total</b>	<b>110</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data Primer, 2020

Berdasarkan data yang terdapat pada Tabel 3 dapat dilihat mayoritas reponden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 57% atau berjumlah 63 orang. Sedangkan responden perempuan sebanyak 42,7% atau sebanyak 47 orang. Sehingga jika ditotal jumlah responden sebanyak 110 orang. Berikut adalah data menu back office SLiMS Versi 8 Akasia yang biasa digunakan oleh responden.

**Tabel 4.** Menu pada *back office* SLiMS Versi 8

Menu	Frekuensi	Persentase (%)
OPAC	98	89%
Bibliography	108	98,2%
Circulations	93	84,5%
Membership	87	79,1%
Mastership	37	33,6%
Stock Take	35	31,8%
System	56	50,9%
Serial Control	24	21,8%

Sumber: Data Primer, 2020

Berdasarkan perolehan jumlah jawaban yang telah didapatkan yaitu 110 jawaban responden kemudian diolah dan ditabulasikan, berikut penjabaran nilai 18 pernyataan yang kemudian dijabarkan berdasarkan rata-rata total pada setiap indikator.

### Indikator *Learnibility*

**Tabel 5.** Indikator *Learnibility*

NO	Indikator	Butir Pernyataan	Total Skor
1.	<i>Learnibility</i>	1. Saya mempelajari antarmuka <i>back office</i> SLiMS versi 8 Akasia	4,3

		dengan baik.	
		2. Saya mendapatkan informasi dari antarmuka <i>back office</i> SLiMS Versi 8 Akasia dengan sangat mudah.	4,25
		3. Saya memahami konten informasi yang disajikan pada antarmuka <i>back office</i> SLiMS Versi 8 Akasia dengan mudah.	4,30
		4. Saya dapat memahami alur navigasi antarmuka <i>back office</i> SLiMS Versi 8 Akasia dengan mudah saat saya mengerjakan pekerjaan.	4,49
		5. Saya dapat memahami alur navigasi antarmuka <i>back office</i> SLiMS Versi 8 Akasia dengan mudah saat saya mengerjakan pekerjaan.	
<b>Nilai Rata-Rata Skor</b>			<b>4,26</b>

Sumber: Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel di atas nilai rata-rata yang diperoleh pada indikator *Learnibility* yang terdiri dari 3 pernyataan adalah 4,26. Dapat disimpulkan jawaban yang paling banyak dipilih pada indikator ini adalah jawaban sangat setuju.

### Indikator *Efficiency*

**Tabel 6.** Indikator *Efficiency*

NO	Indikator	Butir Pernyataan	Total skor
2.	<i>Efficiency</i>	6. Saya dapat mengakses menu antarmuka <i>back office</i> SLiMS Versi 8 Akasia dengan cepat.	4,22
		7. Saya dapat memperoleh informasi yang dicari dari menu yang tersedia pada antarmuka <i>back office</i> SLiMS Versi 8 Akasia dengan cepat.	4,29
		8. Saya dapat menyelesaikan pekerjaan di perpustakaan/instansi tempat saya bekerja dengan cepat dengan menggunakan antarmuka <i>back office</i> SLiMS Versi 8 Akasia.	4,32
<b>Nilai Rata-Rata Skor</b>			<b>4,27</b>

Sumber: Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel di atas nilai rata-rata yang diperoleh pada indikator *Efficiency* yang terdiri dari 3 pernyataan adalah 4,27. Dapat disimpulkan

jawaban yang paling banyak dipilih adalah jawaban sangat setuju.

**Indikator Memorability**

**Tabel 7.** Indikator *Memorability*

NO	Indikator	Butir Pernyataan	Total Skor
3.	<i>Memorability</i>	9. Saya mengingat cara penggunaan tampilan antarmuka back office SLiMS Versi 8 Akasia dengan mudah	4,15
		10. Saya mengingat setiap arah navigasi untuk menjelajahi fitur dan konten pada antarmuka back office SLiMS Versi 8 Akasia dengan mudah	4,1
		11. Saya mengingat cara penggunaan halaman back office SLiMS versi 8 Akasia jika saya tidak menggunakan lagi setelah beberapa bulan (>1 bulan)	3,95
<b>Nilai Rata-Rata Skor</b>			<b>4,06</b>

Sumber: Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel di atas nilai rata-rata yang diperoleh pada indikator *Efficiency Memorability* yang terdiri dari 3 pernyataan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 4,06. Dapat disimpulkan jawaban yang paling banyak dipilih adalah jawaban setuju.

**Indikator Errors**

**Tabel 8.** Indikator *Errors*

NO	Indikator	Butir Pernyataan	Total skor
4.	<i>Errors</i>	12. Saya menemukan error saat menggunakan halaman back office SLiMS Versi 8 Akasia	2,81
		13. Saya menemukan terdapat menu yang tersedia pada antarmuka back office SLiMS Versi 8 Akasia yang tidak berjalan sesuai fungsinya	2,57
		14. Saya tidak berhasil menemukan menu yang ingin dicari pada antarmuka back office SLiMS Versi 8 Akasia	2,44
<b>Nilai Rata-Rata Skor</b>			<b>2,60</b>

Sumber: Data Primer, 2020

Nilai rata-rata yang diperoleh pada indikator *Errors* yang terdiri dari 3 pernyataan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 2,60. Dapat

disimpulkan jawaban yang paling banyak dipilih yaitu jawaban netral.

**Indikator Satisfaction**

**Tabel 9.** Indikator *Satisfaction*

NO	Indikator	Butir Pernyataan	Total skor
5.	<i>Learnibility</i>	15. Saya merasa senang secara keseluruhan dengan tampilan desain back office SLiMS Versi 8 Akasia	4,21
		16. Penggunaan tampilan Halaman Kerja (Back office) SLiMS Versi 8 Akasia sesuai dengan ekspektasi dari usaha yang saya miliki	4,01
		17. Saya merasa nyaman dalam menggunakan Halaman Kerja (Back office) SLiMS Versi 8 Akasia	4,20
		18. Saya akan merekomendasikan SLiMS Versi 8 Akasia ini kepada rekan atau kerabat saya	4,35
<b>Nilai Rata-Rata Skor</b>			<b>4,14</b>

Sumber: Data Primer, 2020

Nilai rata-rata yang diperoleh pada indikator *Satisfaction* yang terdiri dari 4 pernyataan jawaban yang diperoleh adalah 4,14. Dapat disimpulkan jawaban yang paling banyak diperoleh adalah jawaban setuju.

**Uji Validitas dan Reliabilitas**

Untuk menilai apakah setiap pertanyaan valid atau tidak diperoleh dengan membandingkan nilai rata-rata r hitung dengan nilai r tabel. Jika nilai r hitung lebih besar daripada nilai r tabel maka pertanyaan tersebut dinyatakan valid, sebaliknya jika nilai r hitung lebih kecil daripada nilai r tabel maka pertanyaan tersebut tidak valid. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$  dengan  $n = 30$ , maka nilai r tabel 0,361), sehingga butir pertanyaan akan dianggap valid jika nilai r hitung nya lebih besar dari nilai r tabel (0,361).

Pada penelitian ini, dilakukan uji validitas dengan menggunakan rumus

*Pearson Product Moment* terhadap 18 pertanyaan mengenai antarmuka *back office* SLIMS Versi 8 Akasia. diperoleh hasil bahwa seluruh pertanyaan memiliki nilai *r* hitung yang lebih besar dari nilai *r* tabel (0,361) sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh pertanyaan pada kuesioner yang digunakan adalah valid. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 10.** Uji Validitas

Indikator	Butir Pertanyaan	r Hitung	Ket.
Learnibility	P1	0,713	Valid
	P2	0,783	Valid
	P3	0,802	Valid
	P4	0,694	Valid
	P5	0,803	Valid
Efficiency	P6	0,586	Valid
	P7	0,713	Valid
	P8	0,657	Valid
Memorability	P9	0,822	Valid
	P10	0,795	Valid
	P11	0,673	Valid
Errors	P12	0,647	Valid
	P13	0,652	Valid
	P14	0,577	Valid
Satisfaction	P15	0,782	Valid
	P16	0,836	Valid
	P17	0,720	Valid
	P18	0,668	Valid

Sumber: Data Primer, 2020

Pada penelitian ini, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan *software* SPSS 25 dan diperoleh nilai koefisien reliabilitas adalah 0,943, di mana lebih besar dari 0,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel item dapat dinyatakan reliabel.

**Tabel 11.** Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.943	18

Sumber: Data Primer, 2020

## KESIMPULAN

1. Berdasarkan perhitungan dan analisa data pada 5 indikator Nielsen's Attributes of Usability yang terdiri dari 18 butir pernyataan dengan rincian 15 butir

pernyataan positif dan 3 butir pernyataan negatif, disimpulkan bahwa responden menyatakan kesetujuannya pada setiap pernyataan indikator *Learnibility*, *Efficiency*, *Memorability*, dan *Satisfaction*. Sementara itu responden menyatakan jawaban netral pada indikator *Errors*.

2. Berdasarkan analisis saran dan pendapat yang telah disampaikan responden dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak responden (sebagian besar) yang menyampaikan antarmuka *back office* SLIMS Versi 8 Akasia sudah cukup membantu pekerjaan mereka, tampilannya bagus, dan menarik. Terdapat responden yang menyatakan bahwa tema dan tampilan dari antarmuka *back office* SLiMS Versi 8 Akasia masih terlalu kaku atau monoton, sehingga saran yang diterima lebih banyak terkait tema dan warna pada antarmuka. Selain itu, saran lain adalah penambahan menu-menu ataupun fitur-fitur baru yang dapat semakin mempermudah pekerjaan mereka.

## Saran

1. Penelitian ini hanya dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian lebih dalam dapat dilakukan kembali menggunakan pendekatan kualitatif untuk menemukan hasil yang lebih spesifik di setiap indikator *usability* pada antarmuka *back office* SLiMS Versi 8 Akasia.
2. Penelitian ini hanya pada tampilan antarmuka *back office* SLIMS Versi 8 Akasia saja, tidak pada versi lain aplikasi SLiMS. Oleh karena itu, penelitian kuantitatif atau kualitatif dapat dilakukan kembali pada aplikasi SLiMS versi lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara.
- Aziza, R. F. A. (2019). Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(1), 7. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i1.265>
- Azwar, M. (2013). Membangun Sistem Otomasi Perpustakaan dengan Senayan Library Management System (SLiMS). *Jurnal Ilmu Perpustakaan & Informasi KHIZANAH AL-HIKMAH*, 1(1), 19–33. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/khizanah-al-hikmah/article/view/23>
- Basuki, S. (1991). *Pengantar Ilmu Prpustakaan* (2nd ed.). Gramedia Pustaka Utama.
- Basuki, S. (1994). *Periodesasi Perpustakaan Indonesia*. Bandung Remaja Rosdakarya.
- Chandra, R., & Guntupalli, C. (2008). *User interface design: methods and qualities of a good user interface design*. 37. [www.hv.se](http://www.hv.se)
- Comunity, S. D. (2020). *Daftar Pengguna SLiMS*. <https://SLiMS.web.id/web/news/daftar-pengguna-SLiMS/>
- Darmawan, R. (2013). Pengalaman, Usability, dan Antarmuka Grafis: Sebuah Penelusuran Teoritis. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 4(2), 95–102. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2013.4.2.1>
- Daryono. (2016). Otomatisasi Perpustakaan. *Teknologi*, 1–21.
- Dewi, A. O. P. (2019). Memilih Software Otomasi Perpustakaan Sesuai Kebutuhan Perpustakaan. *Anuva*, 3(1), 71–76.
- International Organization of Standardization. (n.d.). *ISO 9241-11:2018 Ergonomics of human-system interaction — Part 11: Usability: Definitions and concepts*.
- Kangko, D. D. (2018). *Perancangan ulang antarmuka katalog daring SLiMS di Perpustakaan Badan Nasional Penanggulangan Bencana*.
- LaxmanPendit, P. (2008). *Perpustakaan Digital dari A sampai Z*. Citra Kami.
- Lohse, S. P., & L, G. (1999). Internet retail store design: How the user interface influences traffic and sales. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 5(2).
- Madan, A., & Dubey, S. K. (2012). Usability Evaluation Methods: a Literature Review. *International Journal of Engineering Science and Technology*, 4(02), 590–599.
- Nielsen, J. (n.d.). *Introduction to Usability*. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Nielsen, J. (2020). *User Interface*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/courses/hci/>
- Nusantara, U. B. (2020). *Sistem Informasi*. <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesis/doc/Bab2HTML/2007200149IFBab2/body.html>
- Paramitha, K. S. (2017). *Evaluasi Usability Pada Desain Website Institut Teknologi Sepuluh Nopember 2017 Dengan Metode Eye Tracking Berdasarkan Nielsen Model Dan Kuesioner Nielsen Attributes of Usability ( Nau ) Usability Evaluation*

*Design of Institut Teknologi Sepuluh Nopember.* 167.

Ridho, M. R. (2018). Senayan Library Management System for dummies. *Jurnal Maju Mundur*, 2(3), 1–10. <http://SLiMS.web.id>

Rohana, & Adryawin, I. (2019). *FIVE LAWS OF LIBRARY SCIENCE: SEBUAH PEMIKIRAN YANG DINAMIS DARI*

RANGANATHAN Jurusan Ilmu Perpustakaan , Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Mataram. III(1), 1–7.

Sugiyono. (2010). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.

Wiratna Sujarweni V. (2014). *SPSS Untuk Penelitian*. Pustaka Baru Press.