

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Sejenis Sebelumnya

Era teknologi yang berkembang saat ini memberi dampak pada sebagian besar bidang keilmuan, termasuk pada bidang perpustakaan. Keilmuan pada bidang perpustakaan saat ini berkembang pesat, tak terkecuali integrasi antara bidang perpustakaan dan teknologi. Integrasi pada bidang perpustakaan dan teknologi salah satunya menghasilkan aplikasi yang dinamakan *mobile library*. Adanya aplikasi ini membuat beberapa peneliti tertarik meneliti tentang pemanfaatan aplikasi *mobile library* di perpustakaan.

Tahun 2014 Purnamayanti melakukan penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Informasi Layanan *Mobile Application* “ *M-Library*” di Perpustakaan: Studi Kuantitatif Pada Perpustakaan Universitas Gajah Mada Yogyakarta “. Penelitian ini mengangkat permasalahan mengenai pemanfaatan layanan *mobile library* di Perpustakaan Universitas Gajah Mada. Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pengguna dalam memanfaatkan *m-library* di Perpustakaan Universitas Gajah Mada dengan menggunakan desain penelitian kuantitatif. Penelitian ini memiliki kesamaan pada objek penelitiannya, yaitu *mobile library*. Perbedaannya terletak pada desain penelitian yang digunakan, penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif, sementara desain penelitian yang digunakan penulis adalah kualitatif. Tujuan penelitiannya pun berbeda, penelitian ini bertujuan untuk

mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pengguna, sementara tujuan penelitian yang sedang dikerjakan penulis yaitu untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi *mobile library* berdasarkan aspek-aspek dalam teori TAM.

Kemudian pada tahun 2015, Hendriana melakukan penelitian yang berjudul “*Development of Mobile Library Application Based on Android in Universitas Ahmad Dahlan*”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi *mobile library*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan pengguna. Penentuan desain sistem dengan menggunakan UML (*Unified Model Language*). Rancang bangun aplikasi ini menggunakan JSON (*Java Script Object Notation*) sebagai penghubung ke *database* dan MySQL sebagai data *server*. Tahap terakhir adalah tahap uji operasional aplikasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis yakni terletak pada tujuannya. Metode yang digunakan juga berbeda, penelitian ini menggunakan metode analisis kebutuhan pengguna, sedangkan metode yang digunakan penulis adalah metode studi kasus.

Penelitian berikutnya yaitu berjudul “Persepsi Pengguna Perpustakaan USU Terhadap *Mobile Library (M-Lib)*” yang diteliti oleh Mandasari di perpustakaan Universitas Sumatera Utara pada tahun 2015. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui persepsi pengguna perpustakaan USU terhadap *mobile library*. Informan penelitian ini adalah pengguna perpustakaan Universitas Sumatera Utara. Penentuan informan menggunakan teknik *snowball* (bola salju).

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara mendalam (*dept interview*) dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi pengguna perpustakaan Universitas Sumatera Utara sangat positif dan menerima kehadiran *Mobile Library* pada perpustakaan Universitas Sumatera Utara. Perbedaan penelitian ini terletak pada tujuannya. Namun, memiliki persamaan pada objek penelitian.

Ketiga penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dibahas pada skripsi ini, yaitu mengangkat tema pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di perpustakaan khususnya pada smartphone yang berbentuk aplikasi *mobile library*. Sedangkan perbedaannya yaitu pada subjek penelitian. Ketiga penelitian diatas melakukan penelitian di suatu universitas, yang mana subjek yang diteliti adalah masyarakat di dalam universitas itu sendiri, sedangkan subjek yang diteliti penulis adalah pengguna Ipusnas, aplikasi milik Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, artinya subjek yang diteliti mencakup seluruh pengguna ipusnas dari berbagai kalangan di Indonesia.

Penelitian yang akan dibahas pada skripsi ini juga memiliki perbedaan dan pembaharuan dari ketiga penelitian di atas. Penelitian tentang Analisis Pemanfaatan Aplikasi iPusnas Berbasis Android di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia ini membahas mengenai analisis aplikasi yang disesuaikan dengan teori *Technology Acceptance Model*. *Technology Acceptance Model* yang memiliki dua aspek yaitu kemudahan penggunaan dan kegunaan akan dikaitkan dalam bahasan analisa aplikasi *mobile library*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Teknologi Informasi dan komunikasi

Teknologi informasi merupakan gabungan dari dua kata, yakni teknologi dan informasi. Teknologi dapat didefinisikan sebagai penerapan keilmuan yang mempelajari dan mengembangkan kemampuan dari suatu rekayasa dengan langkah dan teknik tertentu dalam suatu bidang. Menurut Basuki (1991: 87) teknologi ini bersinonim dengan ilmu terapan. Menurut Ellul dalam Miarso (2007: 131), teknologi adalah keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap bidang kegiatan manusia. Definisi di atas dapat dipahami bahwa teknologi berasal dari ilmu terapan yang bertujuan membantu berbagai bidang kegiatan manusia secara efisien.

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan (Darmawan, 2012: 21). Sedangkan Oxford Advanced Learners's Dictionary of Current English (dalam Suwanto: 2006), mengartikan informasi sebagai sesuatu yang diberitahukan, pengetahuan, dan berita. Pengertian teknologi dan informasi di atas menjelaskan bahwa teknologi lebih mengarah pada metode atau cara, sedangkan informasi adalah data atau pengetahuan yang sudah terolah.

Menurut Darmawan (2012: 45) teknologi informasi dapat dikatakan sebagai ilmu yang diperlukan untuk mengelola informasi agar informasi tersebut dapat dicari dengan mudah dan akurat. Isi dari ilmu tersebut dapat berupa teknik-teknik dan prosedur untuk menyimpan informasi secara efisien dan efektif. Begitu juga dengan Sulisty-Basuki (dalam Suwanto, 2006: 2) menyatakan bahwa teknologi informasi adalah teknologi yang digunakan untuk menyimpan, mengolah, menghasilkan, dan menyebar-luaskan informasi. Informasi disini dapat dikatakan sebagai data yang telah diolah dalam bentuk tulisan, suara, gambar, gambar mati ataupun gambar hidup.

Salah satu perkembangan pesat pada era informasi dewasa ini, adalah terjadinya “perkawinan” antara teknologi komunikasi dan teknologi informasi. Akibatnya makin banyak saluran penyampaian informasi dari satu pihak kepada pihak lain, misalnya dari sumber informasi kepada penggunaannya. Itulah yang dimaksud dengan saluran informasi multimedia baik secara internal maupun eksternal, Siagian (dalam Darmawan, 2012: 48).

Rogers (dalam Lubis, 2005:42) mendefinisikan teknologi komunikasi sebagai alat perangkat keras, struktur organisasi dan nilai-nilai sosial yang digunakan, untuk mengumpulkan, memproses, dan mempertukarkan informasi dengan orang lain. Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi komunikasi lebih mengarah kepada alat atau perangkat untuk mentransfer informasi.

Teknologi informasi dan teknologi komunikasi merupakan suatu integritas teknologi yang saling mendukung satu dengan yang lain. Secara

umum teknologi informasi dan komunikasi dapat diartikan sebagai semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (Asmani, 2011: 99).

Pembahasan mengenai teknologi informasi dan komunikasi mengacu pada teknologi yang menyediakan akses informasi melalui perangkat telekomunikasi (Zuppo, 2012: 16). Menurut UU nomor 52 Tahun 2000, perangkat telekomunikasi adalah sekelompok alat telekomunikasi yang memungkinkan bertelekomunikasi. Hal tersebut dapat dipahami bahwa sebagai penunjang kegiatan yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi maka diperlukan suatu perangkat telekomunikasi.

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi merupakan pengelolaan dari informasi yang kemudian dapat disebarluaskan.

2.2.1.1 Perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi

Perangkat teknologi informasi dan komunikasi merupakan perangkat yang terbentuk sehubungan dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Yolivia (2010: 6) teknologi terdiri dari 3 (tiga) komponen utama yang terdiri dari:

2.2.1.1.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Merupakan perangkat fisik yang membangun sebuah teknologi informasi. Perangkat ini memiliki 3 komponen, yakni *input*, *output*, dan jaringan. Contohnya: perangkat komputer, *smartphone*, *i-Pad*, dan *tablet*

2.2.1.1.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Merupakan program yang dibuat untuk keperluan khusus yang tersusun atas program yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh komputer.

Perangkat lunak dapat dibagi menjadi tiga, yaitu :

- a. Perangkat lunak sistem, merupakan perangkat lunak yang dibuat khusus untuk dapat mengontrol semua perangkat keras, sehingga semua perangkat keras teknologi informasi dapat bekerja dengan kompak sebagai sebuah sistem yang utuh. Perangkat lunak ini juga berfungsi mengalokasikan memori dan pekerjaan serta penjadwalan pekerjaan. Misalnya : Sistem Operasi Windows, Linux, Unix, OS/2, FreeBSD, iOS dan Android.
- b. Perangkat lunak bahasa pemrograman, merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat program aplikasi maupun perangkat lunak sistem. Perangkat lunak ini juga berfungsi memerintah komputer untuk mengolah data sesuai dengan alur berpikir yang kita inginkan. Misalnya: Visual Basic, Delphi, Turbo C, Fortran, Cobol, Turbo Assembler, dan Java.
- c. Perangkat lunak aplikasi, merupakan program jadi siap pakai yang dibuat untuk keperluan khusus. Perangkat lunak ini biasa kita gunakan untuk mengerjakan pekerjaan atau tugas. Misalnya Microsoft Office untuk keperluan perkantoran dan *mobile library* untuk keperluan layanan perpustakaan.

2.2.1.1.3 Manusia (*Brainware*)

Merupakan personel-personel yang terlibat langsung dalam pemakaian komputer, seperti Sistem Analis, *Web Master*, *Web Designer*, *Animator*, *Programmer*, *Operator*, *User* dan lain-lain. Dapat diartikan juga sebagai perangkat intelektual yang mengoperasikan dan juga mengeksplorasi kemampuan dari perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Terdapat berbagai peran yang dapat dilakukan manusia dalam bagian sistem komputer, antara lain :

- a. Analis sistem, berperan melakukan analisis terhadap masalah yang dihadapi, serta merancang solusi pemecahannya dalam bentuk program komputer. Analis sistem juga bertugas dalam mengembangkan sistem.
- b. *Programmer*, berperan menerjemahkan rancangan yang dibuat analis ke dalam bahasa pemrograman sehingga solusi dapat dijalankan komputer. *Programmer* memiliki kemampuan untuk menguasai salah satu ataupun banyak bahasa pemrograman.
- c. Operator berfungsi menjalankan komputer berdasarkan instruksi yang diberikan. Operator juga bertugas menyiapkan data untuk diakses, serta merawat sistem komputer.
- d. *User*, yaitu pihak atau orang yang mengoperasikan aplikasi atau software pada perangkat teknologi. Semua orang didunia yang menggunakan komputer disebut *user*

2.2.2 Implementasi Sistem Teknologi Informasi dan Komunikasi di

Perpustakaan

Peranan teknologi informasi dan komunikasi bagi suatu organisasi , perusahaan, atau lembaga sangatlah penting. Teknologi informasi dan komunikasi diterapkan sebagai alat bantu atau bentuk strategi yang tangguh untuk mengintegrasikan dan mengolah data dengan efektif dan efisien serta untuk menghasilkan produk atau layanan sebagai daya saing untuk menghadapi kompetisi dan meningkatkan kualitas organisasi, perusahaan atau lembaga.

Penerapan teknologi informasi pada tiap organisasi, perusahaan atau lembaga pasti memiliki tujuan yang berbeda. Contoh dari salah satu lembaga yang dimaksud adalah perpustakaan perkembangan informasi yang sangat cepat menuntut pengelolaan yang lebih optimal. Berkenaan dengan hal tersebut, peranan teknologi informasi (TI) di perpustakaan sangat dirasakan. Kehadiran TI menyebabkan pengelolaan informasi (TI) oleh pekerja di bidang informasi akan menjadi lebih mudah dan cepat. Pada dasarnya, teknologi informasi merupakan aplikasi komputer dan teknologi lain untuk pengadaan, penataan, simpan dan temu balik informasi, serta penyebaran informasi (*American Library Association*, 1983: 183). Bhangu (2013: 2) juga mengatakan bahwa dalam memenuhi peningkatan permintaan dalam mengakses, menemukan, dan merubah data yang berjumlah besar, perpustakaan memanfaatkan sebaik mungkin teknologi komunikasi yang tersedia.

Manfaat teknologi informasi bagi pemakai perpustakaan menurut Henderson (1992) dalam Sulistyono (1998: 3) adalah (1) menyediakan akses yang cepat dan mudah (2) menyediakan akses bagi pemakai selama 24 jam bila TI dioperasikan selama 24 jam, (3) menyediakan akses pada informasi yang tidak terbatas dari berbagai jenis sumber (4) menyediakan informasi yang lebih mutakhir (5) menyediakan data dari berbagai sumber.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa layanan perpustakaan harus dapat mengembangkan layanannya yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi, khususnya dalam memaksimalkan adanya perangkat telekomunikasi. Pengembangan perpustakaan yang didukung oleh perangkat telekomunikasi ini bertujuan untuk mempermudah pengolahan serta layanan kepada pemustaka kapanpun dan di manapun serta menyesuaikan era saat ini yang berada pada era teknologi.

2.2.3 Mobile Library

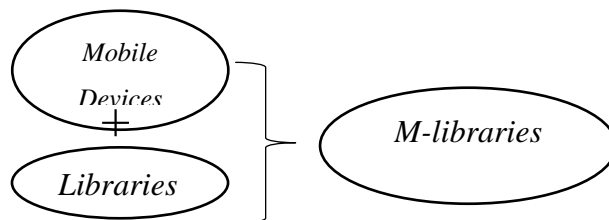
Istilah *m-libraries* atau *mobile libraries* merujuk pada penggunaan atau pemanfaatan teknologi atau perangkat telekomunikasi berbasis *mobile*. *Mobile* artinya sebuah benda berteknologi tinggi yang dapat bergerak atau dapat digerakkan dengan bebas dan mudah tanpa menggunakan kabel, seperti *smartphone*, PDA, dan *tablet* (Fatmawati, 2012: 37). Konsep *mobile* disini merujuk pada penggunaan atau pemanfaatan teknologi atau perangkat telekomunikasi berbasis *mobile*. Definisi berikut memperkuat konsep *m-libraries* dalam penelitian ini:

“M-libraries, a shortening of the frase “mobile libraries,” are libraries that accomodate the needs of clients using mobile

platforms, such as mobile phones, personal digital assistants (PDAs), tablet PCs, and any other portable communication technology.” (Prince, 2009: 321)

Definisi di atas jelas mengisyaratkan bagaimana perpustakaan memanfaatkan perangkat *mobile* seperti telepon seluler, PDA, komputer *tablet*, komputer jinjing, maupun perangkat telekomunikasi *portable* lainnya. Perangkat-perangkat tersebut dapat dimanfaatkan perpustakaan untuk mendukung layanan diperpustakaan mulai dari transaksional, sekedar informasi umum hingga akses sumber informasi berupa digital dan multimedia.

Menurut Fatmawati (2012: 2), *mobile library* berasal dari kata *mobile devices* disingkat M yang artinya ponsel dan *Library/Libraries* yang artinya perpustakaan. Lebih jelasnya ada pada gambar berikut:



Gambar 2.1 *Mobile Service + Library / Libraries = Mobile Library / M-Libraries*

Gambar 2.1 dapat dijelaskan bahwa *mobile library* adalah integrasi antara perangkat *mobile* dengan perpustakaan. Perangkat *mobile* berperan sebagai alat yang membantu perpustakaan sebagai alat penyampai informasi dari perpustakaan kepada penggunanya. Alat yang dimaksud di sini berupa

smartphone atau sejenisnya. Perangkat tersebut harus memiliki koneksi yang terhubung pada jaringan telekomunikasi untuk melancarkan transfer informasi dari perpustakaan ke pemustaka atau pengguna aplikasi *mobile library*.

Terdapat beberapa kriteria dalam penerapan aplikasi *mobile library* yang digunakan oleh lembaga perpustakaan untuk menentukan apa saja layanan yang akan dimasukkan dalam aplikasi *mobile library*. Seperti yang disebutkan oleh Villoldo (2012: 125), karena keterbatasan ruang pada layar yang ditawarkan oleh *smartphone*, maka hanya beberapa konten perpustakaan yang dipilih untuk dimasukkan dalam aplikasi, diantaranya adalah:

1. Akses ke katalog
2. Perpanjangan atau daftar antrian buku yang akan dipinjam
3. Informasi umum tentang perpustakaan atau jam layanan perpustakaan
4. Layanan referensi secara virtual
5. Sumber informasi berupa *database*, *ebooks*,
6. Akses ke aplikasi Facebook, Twitter, Youtube atau Blogs
7. Berita tentang perpustakaan
8. Link website yang bersangkutan

Selain itu, menurut Vollmer (2010: 7) layanan mobile library terbagi ke dalam 7 kategori atau jenis, dapat dilihat dalam tabel 2.1 berikut:

<i>Mobile OPACS</i>	Akses ke dalam <i>online public access catalog</i> melalui ‘ <i>mobile optimized websites</i> ’
<i>Mobile Applications</i>	Aplikasi khusus untuk <i>smartphones</i> yang diinstal terlebih dahulu dan memungkinkan pengguna mengakses sistem perpustakaan, katalog, dll
<i>Mobile Collections / Mobile Content Delivery</i>	Fasilitas yang disediakan oleh penyedia bekerjasama dengan perpustakaan untuk menyediakan akses ke <i>audiobooks, e-books, audio language course, etc</i>
<i>Mobile Library Instruction</i>	Bahan-bahan intruksi perpustakaan dan penggunaan <i>resources</i> yang dapat diakses melalui <i>platforms mobile device</i> .
<i>Mobile Database</i>	Menyediakan akses ke <i>databases</i> yang dilanggan atau dimiliki menggunakan <i>smartphone</i> melalui <i>mobile web services</i>
<i>Library SMS Notification</i>	Penggunaan SMS untuk berbagai tujuan seperti informasi keterlambatan, informasi pemesanan, informasi ketersediaan koleksi, informasi nomer panggil dan lokasi, dll.
<i>SMS Reference</i>	Layanan menjawab pertanyaan referensi oleh pustakawan melalui <i>smartphone</i> .

Tabel 2.1 Layanan *mobile library*

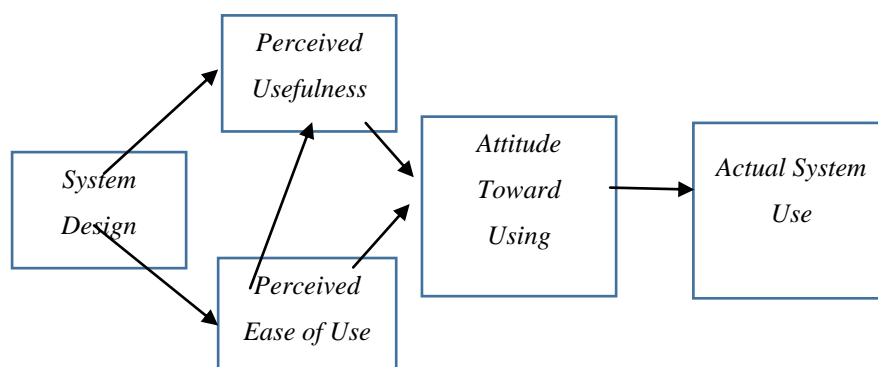
Kategori *mobile library* oleh Vollmer di atas belum tentu mewadahi semua cakupan dan implementasi *mobile library*, karena berbagai istilah dan kategori *mobile library* sering kali ditampilkan dan diadakan secara berbeda oleh masing-masing perpustakaan.

Menurut Lee (2012: 36) ada beberapa hal kenapa inisiatif *mobile library* perlu dilakukan . Salah satunya yaitu untuk menjangkau pengguna dari kalangan *Net Generation* yang semakin banyak, memberikan akses koleksi yang lebih luas, meningkatkan hubungan dengan pengguna, bagian dari pemasaran layanan dan sumber-sumber yang dimiliki perpustakaan, peningkatan akses dan ketersediaan sumber daya bagi pengguna kapanpun dan di manapun, serta bagian dari strategi organisasi.

2.2.4 Technology Acceptance Model (TAM)

Mobile library sebagai teknologi baru perlu dikaji atau dievaluasi. Sebagaimana teknologi baru lainnya yang harus dikaji terlebih dahulu sebelum digunakan. Banyak peneliti yang mencoba mengkaji fenomena itu tetapi kebanyakan penelitian yang dilakukan gagal memberikan penjelasan mengenai penerimaan atau penolakan sebuah sistem (Davis, 1989).

Tahun 1985 Davis merumuskan sebuah teori evaluasi baru, yakni *Technology Acceptance model* (TAM), dalam disertasi yang berjudul “*A Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End-user Information Systems: Theory and Result*”. TAM merupakan model yang menjanjikan sebagai teori untuk meneliti penerimaan teknologi oleh pengguna (Davis ,1991). Model TAM dapat dilihat pada bagan berikut :



Gambar 2.2 Model TAM (Davis, 1993: 476)

Gambar 2.2 dapat dijelaskan bahwa terdapat dua konstruksi variabel, yakni kegunaan dan kemudahan penggunaan. Kemudahan penggunaan akan berpengaruh pada kegunaan. Di sisi lain, kedua konstruk tersebut (kemudahan penggunaan dan kegunaan) mempengaruhi konstruk sikap terhadap penggunaan teknologi yang mana sikap terhadap penggunaan teknologi ini akan mempengaruhi konstruk minat perilaku menggunakan teknologi. Minat perilaku menggunakan teknologi juga berpengaruh terhadap konstruk penggunaan teknologi sesungguhnya.

Teori TAM menjelaskan bahwa penerimaan suatu teknologi dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan dan kegunaan. Berikut penjelasan kedua aspek dari variabel TAM :

2.2.4.1 *Ease of Use* / Kemudahan Penggunaan

Kemudahan penggunaan didefinisikan Davis (1985) sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa dalam menggunakan sistem tertentu tidak diperlukan usaha yang keras. Sistem harus dapat digunakan dengan mudah tanpa usaha yang dianggap memberatkan pengguna untuk menghindari penolakan dari pengguna. Kemudahan penggunaan merupakan salah satu faktor dalam model TAM yang telah diuji dalam penelitian Davis (1989). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa faktor kemudahan penggunaan terbukti dapat menjelaskan alasan seseorang dalam menggunakan sistem dan menjelaskan bahwa sistem baru yang sedang

dikembangkan dapat diterima oleh pengguna. Faktor-faktor yang mempengaruhi anggapan kemudahan suatu sistem adalah sebagai berikut:

2.2.4.1.1 *Ease to Learn* / Mudah Dipelajari

Penggunaan suatu sistem yang baik dapat dilihat ketika pengelola dan pengguna mudah memahami serta mempelajari sistem yang digunakan. Romney (2004: 12) mengatakan bahwa format yang menyajikan suatu informasi harus mudah dimengerti dan dipahami, sehingga anggapan kemudahan pemakaian aplikasi *mobile library* berbasis Android ditentukan dengan kemudahan untuk memahami dan mempelajarinya.

2.2.4.1.2 *Controllable* / Dapat Dikontrol

Salah satu komponen yang ada pada sistem teknologi informasi adalah komponen kontrol atau pengendali (Jogiyanto, 2009: 43). Penggunaan suatu sistem harus dapat dikontrol atau dikendalikan sesuai dengan keadaan kebutuhan lembaga dan pengguna. Pengendalian sistem ini digunakan untuk memonitoring dan mengawasi pada pengoperasian sistem, termasuk pada sistem aplikasi *mobile library*.

2.2.4.1.3 *Clear and Understandable* / Jelas dan Mudah Dipahami

Jogiyanto (2009: 36) menyatakan bahwa sistem pada aplikasi harus cukup sederhana, sehingga terstruktur dan penggunaannya dapat

dengan mudah dimengerti dan prosedurnya mudah diikuti. Pernyataan diatas dapat diperjelas bahwa kriteria suatu sistem yang baik ialah sederhana dan jelas serta mudah dipahami, agar nantinya pengoperasian sistem dapat dijalankan sesuai dengan prosedur yang mudah diikuti dan dimengerti. Aplikasi *mobile library* harus memiliki menu dan fitur-fitur yang jelas serta mudah dipahami oleh pengguna.

2.2.4.1.4 *Flexible* / Mudah Disesuaikan

Menurut Jogiyanto (2009: 36), sistem harus cukup fleksibel, untuk menangani perubahan-perubahan yang terjadi. Kepentingannya cukup beralasan dalam kondisi di mana sistem beroperasi atau dalam kebutuhan yang diwajibkan oleh organisasi. Tidak hanya organisasi, fleksibilitas suatu sistem penting diperhatikan agar mudah disesuaikan dengan penggunanya. Fleksibilitas suatu sistem penting diperhatikan agar mudah disesuaikan dengan penyaji dan penggunanya. Aplikasi *mobile library* dituntut untuk menyesuaikan para pustakawan dan pengguna untuk layanan serta kegiatan di perpustakaan.

2.2.4.1.5 *Easy to become Skillful* / Mudah Mahir

Narasuman (2011: 71) menyatakan bahwa generasi muda saat ini bisa disebut sebagai generasi yang mahir dalam menggunakan teknologi. Ketika pengguna sudah terbiasa memanfaatkan suatu sistem teknologi, secara otomatis pengguna dapat

mengoperasionalkan sistem tersebut dengan cepat dan tepat. Seperti halnya pada pemanfaatan pada sistem aplikasi *mobile library* bagi para pengelola dan pengguna aplikasi tersebut.

2.2.4.1.6 *Easy to Use* / Mudah Digunakan

Menurut Martono (2012: 289) teknologi memang diciptakan untuk memberikan kemudahan. Kemudahan merujuk pada penggunaan teknologi yang dimanfaatkan oleh pengelola dan pengguna suatu sistem teknologi. Kemudahan penggunaan dalam penelitian ini berkaitan dengan pengoperasionalan aplikasi *mobile library*.

2.2.4.2 *Usefulness* / Kegunaan

Davis (1985) mendefinisikan *perceived usefulness* adalah sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa *perceived usefulness* membentuk suatu kepercayaan untuk pengambilan keputusan untuk menggunakan atau tidak. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang percaya bahwa suatu sistem kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya.

Aspek kegunaan dalam teori TAM memiliki beberapa unsur. Unsur-unsur tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

2.2.4.2.1 *Make Job Easier* / Pekerjaan Menjadi Lebih Mudah

Adanya teknologi membuat prosedur pekerjaan menjadi lebih mudah (Putro, 1999: 6). Teknologi dalam penelitian ini berkaitan dengan teknologi yang ada pada perpustakaan. Adanya sistem teknologi pada perpustakaan dimanfaatkan untuk peng-*input*-an dan penyimpanan data koleksi bahan pustaka serta kegiatan lainnya. Seperti halnya OPAC, aplikasi *mobile library* juga menerapkan suatu sistem terintegrasi pada *smartphone* dengan sistem telekomunikasi untuk menjadikan penelusuran koleksi bahan pustaka oleh pengguna dengan *smartphone* menjadi lebih mudah.

2.2.4.2.2 *Work More Quickly* / Pengerjaan Menjadi Lebih Cepat

Teknologi menjanjikan kecepatan. Berbagai pekerjaan akan dapat diselesaikan dengan cepat manakala kita memanfaatkan teknologi (Martono, 2012: 290). Hal tersebut berkaitan dengan penggunaan suatu sistem teknologi. Sistem teknologi akan membuat suatu pekerjaan dapat diselesaikan dengan lebih cepat. Sistem teknologi yang dimaksud pada penelitian ini adalah sistem aplikasi *mobile library*.

2.2.4.2.3 *Improve Job Performance* / Mengembangkan Kinerja Pekerjaan

Teknologi merupakan suatu bentuk proses yang meningkatkan nilai Tambah (Miarso 2007: 62). Nilai Tambah yang dimaksud dalam penelitian ini yakni mengenai pengembangan kinerja, baik kinerja

pengelola perpustakaan maupun kinerja kegiatan para pemustaka. Adanya suatu sistem teknologi yang telah digunakan bisa meningkatkan kinerja pengelola ataupun pengguna sistem tersebut, khususnya pada penggunaan aplikasi *mobile library*.

2.2.4.2.4 Increase Productivity / Menambah Produktifitas

Menurut Hanafi dalam Rosa (2002: 27), terdapat beberapa cara yang digunakan untuk meningkatkan produktivitas diantaranya meningkatkan operasional dengan riset dan pengembangan, sehingga organisasi dapat menghasilkan ide, produk baru maupun metode - metode operasi yang lebih baik. Produktivitas yang dimaksud pada penelitian ini mengenai penciptaan dan penggunaan aplikasi *mobile library* oleh pemustaka dan pengelola perpustakaan.

2.2.4.2.5 Enhance Effectiveness / Mempertinggi efektifitas

Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektifitasnya (Siagian, 2001: 24). Penelitian ini berkaitan dengan efektivitas sistem teknologi pada aplikasi *mobile library* sebagai alat bantu pekerjaan pustakawan dan pemustaka dalam aktivitas dan layanan di perpustakaan.

2.2.4.2.6 Useful / Kegunaan

Menurut Jogiyanto (2009: 36), tujuan dari sistem informasi adalah menghasilkan data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainya. Kegunaan suatu sistem aplikasi dapat dirasakan oleh pengguna jika sistem aplikasi mampu memberikan manfaat dan keuntungan. Sistem informasi yang dimaksud pada penelitian ini adalah sistem informasi pada aplikasi iPusnas.