

Volume: 10  
Nomor : 3  
Bulan : Agustus  
Tahun : 2024

E-ISSN: 2656-940X  
P-ISSN: 2442-367X  
URL: [jurnal.ideaspublishing.co.id](http://jurnal.ideaspublishing.co.id)



## Analisis Tingkat Ketergunaan Aplikasi Perpustakaan Universitas Quality dalam Mendukung Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs)

Surya Hadi Wijaya

Retno Sayekti

Universitas Islam Negeri Sumatra Utara, Medan

Pos-el: [surya0601201074@uinsu.ac.id](mailto:surya0601201074@uinsu.ac.id)

[retnosayekti69@uinsu.ac.id](mailto:retnosayekti69@uinsu.ac.id)

DOI: 10.32884/ideas.v10i3.1862

### Abstrak

Saat ini perpustakaan telah berubah menjadi bentuk yang lebih digital, pentingnya digitalisasi perpustakaan dalam konteks perkembangan zaman tidak hanya berkaitan dengan penyediaan layanan yang memuaskan, digitalisasi perpustakaan merupakan respons terhadap perkembangan teknologi, tetapi juga merupakan upaya dalam mencapai SDGs. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran yang dimainkan oleh Perpustakaan Universitas Quality dalam mempermudah akses terhadap informasi. Metode *System Usability Scale* (SUS) diadopsi dalam rangka penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan melalui platform Google Forms dengan pelaksanaan survey. Hasil perhitungan SUS menunjukkan bahwa nilai rata-rata ketergunaan aplikasi perpustakaan Universitas Quality adalah 63, yang berada pada kategori cukup. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa masih adanya aspek yang perlu diperbaiki yaitu promosi. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa aplikasi perpustakaan masih perlu meningkatkan promosinya kepada kalangan mahasiswa agar tidak hanya mahasiswa semester akhir saja yang aktif menggunakan aplikasi tersebut.

### Kata Kunci

TIK, perpustakaan digital, SDGs, *mobile library*, SUS, transformasi perpustakaan

### Abstract

*The importance of library digitization in the context of the times is not only related to the provision of satisfactory services, library digitization is a response to technological developments, but also an effort in achieving SDGs. This research aims to analyze the role played by Quality University Library in facilitating access to information. The System Usability Scale (SUS) method was adopted for this research. Data collection was done through the Google Forms platform by conducting a survey. The results of the SUS calculation show that the average value of the usability of the Quality University library application is 63, which is in the sufficient category. Further analysis shows that there are still aspects that need to be improved, namely promotion. The conclusion of this study is that the library application still needs to increase its promotion to students so that not only final semester students are actively using the application.*

### Keywords

ICT, digital libraries, SDGs, *mobile libraries*, SUS, library transformation

### Pendahuluan

TIK telah mengubah bisnis, organisasi pemerintah, pendidikan, dan lainnya (Islam dkk., 2020). Teknologi komunikasi baru memungkinkan pengolahan data berbasis TI untuk menghasilkan produk informasi yang beragam (Purwadi dkk., 2020) Perpustakaan juga mengalami perubahan

oleh TIK. Kemajuan ini didorong oleh teknologi dan manusia (Amelinda Rahma, 2022). TIK dapat meningkatkan kecepatan dan kualitas perpustakaan (Arum & Marfianti, 2021). Perpustakaan melakukan digitalisasi seiring dengan kemajuan teknologi (Ajab Mohideen dkk., 2022). Di era informasi ini, digitalisasi perpustakaan sangat penting. Teknologi informasi dan komunikasi memperbaiki perpustakaan. Revolusi ini didorong oleh keragaman internet, sumber daya digital, dan perubahan perilaku, ekspektasi, dan pemahaman (Damayanti dkk., 2023).

Teknologi informasi mencakup perangkat keras dan perangkat lunak yang mengumpulkan, menyimpan, memproses, dan mendistribusikan data (Basuki, 1991). Inovasi membuat teknologi informasi terus merespons kebutuhan manusia. Jaringan komunikasi sangat penting untuk distribusi inovasi dan penggunaannya untuk membantu kegiatan manusia (Sayekti dkk., 2020). Teknologi informasi membantu perpustakaan untuk tetap mengikuti perkembangan zaman. Seiring dengan kemajuan teknologi, perpustakaan mengalami perubahan tampilan (Atika & Sayekti, 2023). Pola kerja yang sederhana menjadi otomatis dan rumit telah berkembang (Fahrizandi, 2020). Oleh karena itu, teknologi informasi diperlukan untuk meningkatkan layanan perpustakaan dan informasi publik. Tren yang sedang berkembang adalah digitalisasi perpustakaan. Digitalisasi meningkatkan kecepatan dan ketepatan akses informasi perpustakaan (Sahara & Adriana, 2016). Digitalisasi adalah administrasi perpustakaan berbasis TI (Khumairoh, 2019). Digitalisasi mempercepat pemrosesan dan pencarian data. Digitalisasi meningkatkan layanan perpustakaan dengan meningkatkan kecepatan dan ketepatan akses administrasi dan pengguna (Mansir, 2022).

Perpustakaan digital menjadi semakin penting. Kualitas layanan dan berbagai kebutuhan masyarakat saling berkaitan. SDGs sangat penting untuk kemajuan lingkungan dan manusia. “No One will be Left Behind” mendorong kemajuan bersama dalam pendidikan yang melibatkan intelektual, kesehatan masyarakat, kesetaraan gender, pendidikan berkualitas, dan pengentasan kemiskinan. 17 SDGs PBB dan 169 target mengatasi kemiskinan, kelaparan, air bersih, kesehatan, ketidaksetaraan gender, dan perubahan iklim (Alisjahbana & Murniningtyas, 2018). Digitalisasi perpustakaan merupakan reaksi terhadap teknologi dan mendukung pembangunan berkelanjutan global. Masyarakat dapat dengan cepat mengakses sumber daya intelektual di perpustakaan digital. Perpustakaan digital memungkinkan pengguna untuk mengakses sumber daya elektronik pada perangkat portabel tanpa batas waktu atau kesempatan. Untuk mengoptimalkan akses publik, personel manajemen perpustakaan digital memilih, menghasilkan, menafsirkan, melestarikan, dan menyebarkan item digital.

Perpustakaan digital mengatasi masalah perpustakaan konvensional. Perpustakaan digital, kadang-kadang disebut perpustakaan elektronik, menyediakan koleksi yang dapat diakses pengguna kapan saja dan di mana saja (Wulansari & Karim, 2021). Laptop, komputer, dan perangkat lain yang terhubung dengan internet memungkinkan hal ini. Perpustakaan digital menyederhanakan akses sumber daya intelektual untuk perusahaan (Arum & Marfianti, 2021). Perpustakaan digital menggunakan spesialis manajemen untuk memilih, membuat, menafsirkan, melestarikan, dan menyampaikan konten elektronik tanpa batas waktu atau kesempatan (Astuti & Nurasmi, 2013).

Beberapa bagian membentuk perpustakaan digital yang terintegrasi. Meningkatkan layanan perpustakaan dengan integrasi (Mathar & Ismaya, 2024). Perpustakaan digital



menyediakan akses mudah ke konten elektronik di luar jam buka perpustakaan (Widayanti, 2015). Akses terhadap pengetahuan dan inovasi pengembangan perpustakaan bergantung pada perpustakaan digital. Kristyanto (2019) menyatakan bahwa perpustakaan digital dapat meningkatkan distribusi dan biaya informasi masyarakat. Perpustakaan digital meningkatkan efisiensi pencarian pengetahuan dan informasi dengan memungkinkan pengguna untuk mencari tanpa kendala waktu atau geografis (Hartono, 2017).

Ponsel cerdas merampungkan akses data seluler. Kemampuan pencarian smartphone membuatnya populer. Hal ini menyebabkan munculnya berbagai aplikasi ponsel pintar untuk pencarian informasi (Sahara & Adriana, 2016). Aplikasi seluler merupakan hal baru dan sedang naik daun di bidang TIK di seluruh dunia (Islam dkk., 2020). Perpustakaan keliling menyebar (Dinazzah & Rahmi, 2022). mengatakan bahwa ponsel dan tablet Android dan iOS dapat menggunakan aplikasi m-library. Perpustakaan keliling berbasis teknologi sangat menarik. Aplikasi mobile membantu banyak perpustakaan melakukan digitalisasi (Aisyiyah, 2019). Perpustakaan keliling digital memanfaatkan ponsel untuk menjelajah. Perangkat lunak perpustakaan membantu pengguna menemukan sumber referensi yang relevan (Iqbal dkk., 2022). Referensi masyarakat dan literasi digital dipromosikan melalui perpustakaan keliling. M-library menggunakan telekomunikasi seluler. Meningkatkan aksesibilitas dan kedekatan perpustakaan. Perpustakaan berbasis aplikasi ini memungkinkan pelanggan mengakses informasi perpustakaan kapan saja, di mana saja dengan menggunakan ponsel dan internet.

Untuk memenuhi kebutuhan pengguna, aplikasi perpustakaan keliling harus menyediakan buku elektronik dan layanan canggih lainnya. Konsep ini menggunakan perangkat mobile untuk mengakses layanan perpustakaan (Dewi, 2019). Untuk meningkatkan akses perpustakaan (Fatmawati, 2017). Teknologi mobile membuat informasi menjadi cepat di era digital, namun dapat memperlambat transaksi perpustakaan. Diperlukan sistem manajemen transaksi perpustakaan yang efektif (Miftahul Anwar, 2020). Melalui penyesuaian ini, pengembangan perpustakaan keliling dapat memungkinkan pengguna mengakses sumber informasi secara efisien.

Rafid Pratama dkk (2024) menguji Metode Skala Kegunaan Sistem. Menilai kegunaan iJateng dan menawarkan perbaikan. Dengan skor SUS 64,725, uji kegunaan aplikasi iJateng menunjukkan kepuasan pengguna, meskipun masih banyak area yang perlu ditingkatkan. Situs web Perpustakaan Universitas Kristen Satya Wacana juga dinilai menggunakan System Usability Scale. Situs web Perpustakaan UKSW telah diuji usabilitasnya dan ditingkatkan. Perhitungan SUS menunjukkan bahwa situs web Perpustakaan UKSW memiliki tingkat kegunaan sedang yaitu 59,514 (Madawara dkk., 2023). Sistem pemesanan menu swalayan restoran berbasis web yang telah teruji SUS dirancang oleh penelitian Susila dan arsa (2023). Sistem pemesanan menu dan pesanan dalam proyek ini menggunakan arsitektur swalayan dengan administrator restoran dan tamu sebagai pengguna. Skor System Usability Scale (SUS) rata-rata 70, atau “Baik” untuk kegunaan program.

Pada penelitian lain, Lestari dkk (2021) menggunakan skala kegunaan untuk menilai aplikasi ebook panduan Kampung Heritage Kajoetangan. Penelitian ini menguji aplikasi e-book Kampung Heritage Kajoetangan dengan menggunakan Skala Kegunaan Sistem. Data dikumpulkan dengan kuesioner. Penelitian ini melibatkan 40 partisipan. Orang-orang menyukai

e-book panduan wisata Kajoetangan. Mayoritas responden NPS mempromosikan. Yadi (2018) menilai learnability, efficiency, memorability, blunders, dan pleasure dari traveloka dengan menggunakan kegunaan kuantitatif deskriptif. Aplikasi Spss 20 mengungkapkan bahwa traveloka dapat membantu pelanggan dengan peringkat kegunaan kuesioner sebesar 75%. Penelitian ini meneliti kegunaan sistem seperti yang lainnya. Penelitian ini terkenal karena aplikasi Perpustakaan dan fokus Tujuan Pembangunan Berkelanjutan. Mendukung SDGs di bidang pendidikan merupakan hal yang penting karena perpustakaan merupakan sumber informasi utama konsumen. Kepala Yayasan Bukit Barisan Simalem membangun Perpustakaan Universitas Quality. Setelah Perpustakaan Universitas Quality beralih dari sistem layanan manual ke sistem layanan online berbasis SLiMS pada bulan Mei 2018, aplikasi ini diluncurkan pada tanggal 4 Desember 2018. Perpustakaan Universitas Quality mengejar tujuan induk dan tridharma perguruan tinggi.

Aplikasi ini masih sedikit dipahami dan digunakan, terutama oleh para mahasiswa. Bahkan beberapa mahasiswa tidak tahu tentang aplikasi tersebut. Meskipun aplikasi Quality University Library telah dipromosikan melalui spanduk besar di gedung perpustakaan dan berisi informasi yang lengkap, kurangnya promosi dan sosialisasi langsung dari pihak perpustakaan membuat kesadaran mahasiswa akan aplikasi ini masih rendah, dan aplikasi ini hanya dapat diunduh oleh pengguna android. Hal ini menunjukkan bahwa taktik pemasaran dan pengembangan harus ditingkatkan untuk membantu semua mahasiswa menggunakan aplikasi UQ Library. Dengan menggunakan fenomena yang diamati, partisipan penelitian akan mengevaluasi kegunaan sistem pada aplikasi UQ Library. Penelitian ini akan mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi UQ Library dengan menggunakan System Usability Scale (SUS). Penelitian ini akan menilai bagaimana Aplikasi Perpustakaan Universitas Quality mempercepat akses informasi. Artikel ini dapat meningkatkan aplikasi Perpustakaan UQ yang mempromosikan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan dari Universitas Quality.

### **Metode**

Metode penelitian ditulis dengan jelas, lengkap, dan terstruktur dengan menonjolkan pendekatan serta cara data dianalisis (bukan menjelaskan cara data dikumpulkan). Penelitian ini mengukur kegunaan produk, aplikasi, dan sistem dengan menggunakan System Usability Scale (SUS) (Brooke, 1995). Strategi ini dipilih karena memberikan informasi peningkatan kegunaan yang penting. SUS sederhana dan mudah digunakan. Kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pertanyaan dapat dikirim dengan cepat dan luas. Manfaat lainnya adalah hasil yang konsisten dan dapat dipercaya. Ketidakmampuan SUS untuk menawarkan secara spesifik mengenai masalah kegunaan produk atau sistem adalah sebuah kekurangan. SUS memiliki banyak perbedaan yang menarik dari survei-survei sebelumnya. Tabel 1 menunjukkan bahwa SUS hanya memiliki 10 pertanyaan, membuatnya cepat dan sederhana untuk dijawab. Kedua, teknik ini bersifat agnostik terhadap teknologi dan dapat digunakan untuk menganalisis hampir semua antarmuka pengguna. Ketiga, skor SUS yang unik berkisar antara 0 hingga 100 dan mudah dipahami oleh individu dan kelompok di berbagai disiplin ilmu.



Tabel 1

Pertanyaan *System Usability Scale* (SUS)

No.	Pertanyaan	Skor
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi Perpustakaan UQ ini lagi.	1-5
2	Menurut saya, aplikasi Perpustakaan UQ terlalu rumit untuk digunakan.	1-5
3	Menurut saya, aplikasi Perpustakaan UQ mudah digunakan.	1-5
4	Menurut saya, dalam menggunakan aplikasi Perpustakaan ini membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi.	1-5
5	Menurut saya, fitur-fitur aplikasi Perpustakaan UQ berjalan dengan semestinya	1-5
6	Menurut saya, sistem Perpustakaan UQ tidak konsisten (tidak serasi pada aplikasi ini).	1-5
7	Menurut saya, orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi Perpustakaan UQ dengan cepat.	1-5
8	Menurut saya, system yang ada pada aplikasi Perpustakaan UQ membingungkan.	1-5
9	Menurut saya, tidak ada hambatan dalam menggunakan perpustakaan Perpustakaan UQ.	1-5
10	Menurut saya, perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi Perpustakaan UQ.	1-5

Teknik SUS digunakan untuk menilai kegunaan aplikasi perpustakaan dalam penelitian ini. Karena keberadaannya yang luas dan familiar, Google Formulir digunakan untuk mengumpulkan data, yang seharusnya membuat pengisian survei lebih mudah. Untuk lebih memahami kegunaan aplikasi perpustakaan, penelitian ini menggunakan pendekatan yang telah terbukti. Kuesioner SUS memiliki lima bobot Likert. Dengan menggunakan Skala Likert, temuan kuesioner dinilai. Pendapat orang mengenai kondisi diukur dengan menggunakan skala Likert. Responden memilih salah satu dari lima alternatif pada tabel berikut untuk menilai setiap skor (Ardhana, 2022).

Tabel 2

Skala Likert

Skala	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Dalam menghitung skor rata-rata Skala Kegunaan Sistem (SUS), pertanyaan 1, 3, 5, 7, dan 9 dikurangi 1, sedangkan pertanyaan 2, 4, 6, 8, dan 10 dikurangi 5. Tambahkan semua nilai skor dan kalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan skor SUS akhir. Rumus untuk skor SUS:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X= Skor rata-rata

$\Sigma X$ = Jumlah skor SUS

n= Jumlah responden

Skor rata-rata Skala Kegunaan Sistem (SUS) adalah salah satu cara untuk menilai kegunaan produk atau sistem. Rata-rata skor SUS dihitung dengan menjumlahkan seluruh nilai dari 10 pernyataan kuesioner SUS dan membaginya dengan jumlah responden. Kegunaan suatu produk atau sistem meningkat dengan nilai SUS dari 0 hingga 100 (Setiawan & Wicaksono, 2020). Analisis Skor SUS untuk kesimpulan perhitungan SUS. Tabel di bawah ini menunjukkan rentang skor SUS.

Tabel 3  
Range Nilai Skor SUS

0 – 50	Not Acceptable
50 – 70	Marginal
70 - 100	Acceptable

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Pendekatan SUS dipilih untuk menilai kegunaan aplikasi perpustakaan karena memberikan informasi yang relevan mengenai masalah kegunaan yang perlu ditangani. Perhitungan Skala Kegunaan Sistem (SUS) menggunakan penilaian rata-rata pengguna terhadap kegunaan aplikasi perpustakaan atau sistem. SUS menggunakan 10 pernyataan kegunaan untuk menilai produk atau sistem. Tabel 2 menjelaskan bagaimana Skala Likert lima poin digunakan untuk menentukan SUS untuk setiap pernyataan kuesioner. Pernyataan ganjil (1, 3, 5, 7, 9) diberi nilai dengan mengurangi 1 dari angka yang disediakan, sedangkan pernyataan genap (2, 4, 6, 8, 10) diberi nilai dengan mengurangi 5. Jumlahkan semua nilai pernyataan dan kalikan dengan 2,5. Rata-rata kegunaan yang baik adalah 68-70 SUS. Peringkat kegunaan di bawah 50 adalah buruk, 50-70 adalah cukup, dan 70+ adalah luar biasa hingga luar biasa. Tabel 4 menunjukkan temuan kuesioner Skala Kegunaan Sistem.

Table 4  
Hasil Perhitungan Kuisisioner *System Usability Scale*

Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
21	53
23	58
22	55
26	65
21	53
30	75
24	60
23	58
15	38
21	53
27	68
30	75
30	75
27	68
22	55

28	70
25	63
30	75
17	43
26	65
27	68
23	58
30	75
24	60
26	65
32	80
32	80
29	73
29	73
22	55
26	65
29	73
18	45
24	60
26	65
23	58
26	65
31	78
24	60
19	48
Skor rata-rata	63

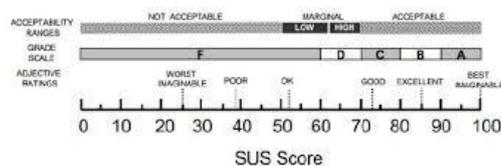
$$X = \frac{\sum X}{n}$$

$$X = \frac{53+58+55+65+53+75+60+58+38+53+68+75+75+68+55+70+63+75+43+65+68+58+75+60+65+80+80+73+73+55+65+73+45+60+65+58+65+78+60+48}{40}$$

$$X = \frac{2,529}{40}$$

$$X = 63$$

Pengujian SUS terhadap 40 pengguna Aplikasi Perpustakaan UQ semester akhir menghasilkan skor rata-rata 63. Skor SUS 63 sudah memadai untuk kegunaan.



Gambar 1. Skala System Usability Scale  
 Sumber: (Ramadhan dkk., 2019)

Nilai akhir SUS menunjukkan adanya ruang untuk perbaikan, terutama dalam hal promosi. Iklan perpustakaan melibatkan komunikasi dengan pelanggan atau pengguna perpustakaan untuk memperkenalkan, mempengaruhi, atau membujuk mereka untuk membeli barang atau jasa. Iklan perpustakaan juga bertujuan untuk menjangkau masyarakat untuk memenuhi permintaan pengguna dan memuaskan mereka (Harahap, 2021). Layanan perpustakaan mempromosikan materi pembelajaran non-digital dan digital kepada semua anggota. Dengan demikian, layanan perpustakaan harus berevolusi dengan teknologi informasi dan komunikasi (Yenianti, 2019).

### **Pembahasan**

Topik-topik penting harus dibahas setidaknya lima kali dalam bagian diskusi. Pertama Setidaknya ada lima subjek penting yang harus dibahas. Hasil-hasil yang berhubungan dengan gagasan. Soroti kesesuaian atau kontradiksi yang lebih besar atau lebih kecil dengan penelitian sebelumnya. Kedua, mendiskusikan temuan. Ketiga, analisis data penelitian yang ekstensif. Ketiga, hubungan dengan hipotesis sebelumnya dijelaskan. Keempat, penelitian terkait dinilai secara kritis. Kelima, argumen yang produktif. Komentar mengkonfirmasi atau mengoreksi temuan sebelumnya. Sub-subbab dapat didiskusikan. Banyak organisasi pendidikan, pemerintah, dan perpustakaan yang meningkatkan perpustakaan konvensional dengan perpustakaan digital (Astuti dkk., 2023). Digitalisasi sangat penting untuk pusat informasi seperti perpustakaan. Teknologi informasi dan komunikasi memperbarui perpustakaan. Revolusi ini didorong oleh keragaman internet, sumber daya digital, dan perubahan perilaku, ekspektasi, dan pemahaman (Damayanti dkk., 2023).

Perpustakaan tradisional tidak dapat memenuhi permintaan informasi yang sangat besar, era informasi dan komunikasi membutuhkan perpustakaan elektronik dan perpustakaan bergerak (Riyanto dkk., 2023). Data membantu perpustakaan memenuhi kebutuhan klien (Gibbons, 2012). Perpustakaan umum menyediakan informasi penting. Informasi dapat diakses melalui aplikasi perpustakaan. Pustakawan membantu SDGs dengan mengelola informasi dan sumber daya (Mustar & Mada, 2023). SLiMS online menggantikan prosedur manual di Perpustakaan Universitas Kualitas pada bulan Mei 2018. Pada tanggal 4 Desember 2018, Aplikasi Perpustakaan UQ diluncurkan. Iklan perpustakaan yang sudah berusia bertahun-tahun kurang dimanfaatkan. Hanya mahasiswa senior yang membutuhkan aplikasi untuk menyumbangkan buku perpustakaan. Banyak mahasiswa berhenti menggunakan atau tidak menyukai aplikasi ini setelah semester akhir. Perpustakaan Universitas Medan yang sangat baik harus menyelidiki hal ini karena mahasiswa kurang memanfaatkan aplikasi yang luar biasa ini. Promosikan aplikasi ini kepada semua mahasiswa karena hanya mahasiswa semester akhir yang menggunakannya, yang menyedihkan mengingat program ini sangat bagus dan membantu dalam pencarian informasi. Kurangnya minat mahasiswa terhadap aplikasi perpustakaan mengurangi penggunaannya, mengindikasikan bahwa perpustakaan dan pustakawan harus memasarkan perpustakaan untuk menarik lebih banyak pengguna.

### **Simpulan**

Berdasarkan analisis tingkat ketergunaan aplikasi perpustakaan UQ dalam mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs), peranan aplikasi Perpustakaan UQ memiliki dampak



positif dalam mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan, terutama dalam hal akses informasi dan penyebaran informasi. Serta ketergantungan pada aplikasi ini mencerminkan pentingnya teknologi dalam mendukung SDGs. Masih perlunya peningkatan promosi kepada para mahasiswa agar lebih memaksimalkan penggunaan aplikasi tersebut. Dengan demikian, untuk memaksimalkan kontribusi aplikasi perpustakaan UQ dalam mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs), penting untuk memperhatikan tantangan yang ada dan mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk meningkatkan efektivitas atau ketergunaannya.

### Daftar Rujukan

- Aisyiyah, B. M. (2019). Analisis *User Interface* dalam Aplikasi Mobile Library Ipusnas. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 5(1), 726-735. <https://doi.org/10.20961/jpi.v5i1.33968>
- Ajab Mohideen, Z., Sheikh, A., & Kaur, K. (2022). Developing an Open Source Mobile App in Library Services: The Case of a National University in Malaysia. *Digital Library Perspectives*, 38(3), 283-300. <https://doi.org/10.1108/DLP-08-2021-0064>
- Alisjahbana, A. S., & Murniningtyas, E. (2018). *Tujuan Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia* (2 ed.). Unpad Press.
- Ardhana, V. Y. P. (2022). Mengukur Tingkat Kepuasan Pengguna SIGESIT Kabupaten Bima Menggunakan *System Usability Scale* dan *Pieces Framework*. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(5), 1479-1486. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i5.4955>
- Arum, A. P., & Marfianti, Y. (2021). Pengembangan Perpustakaan Digital untuk Mempermudah Akses Informasi. *Information Science and Library*, 2(2), 92-100. <https://doi.org/10.26623/jisl.v2i2.3290>
- Astiti, A. D., Murti, R. C., & Hakiki, M. (2023). Development of Web-Based Digital Libraries as Learning Resource Facilities in Elementary Schools. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 11(1), 147-160. <https://doi.org/10.24198/jkip.v11i1.42192>
- Astuti, Y., & Nurasmii. (2013). Pengembangan Perpustakaan Digital Universitas Riau dengan Program *Library Management System* (Slims). *Jurnal Gema Pustakawan*, 1(1), 36-42. <https://doi.org/10.31258/jgp.1.1.36-42>
- Atika, M., & Sayekti, R. (2023). Studi Literatur *Review* Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis *Artificial Intelligence* (AI). *Palimpsest: Jurnal Ilmu Informasi dan Perpustakaan*, 14(1), 39-52. <https://doi.org/10.20473/pjil.v14i1.46405>
- Basuki, S. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Gramedia Pustaka Utama.
- Brooke, J. (1995). SUS: A "Quick and Dirty" Usability Scale. *Usability Evaluation In Industry*, 207-212. <https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>
- Damayanti, D. L., Hidayati, D., & Mandasari, O. (2023). Digital Library : Upaya Mewujudkan Perpustakaan Sekolah Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 4487-4496. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11719>
- Dewi, A. O. P. (2019). Penggunaan Mobile Library untuk Perpustakaan Digital. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 3(2), 151-155. <https://doi.org/10.14710/anuva.3.2.151-155>

- Dinazzah, A. R., & Rahmi, R. (2022). Mobile Library Application in Indonesia's Digital Libraries. *Journal of Education Technology*, 6(1), 149–155. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.43575>
- Fahrizandi, F. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi di Perpustakaan. *Tik Ilmeu: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 4(1), 63-76. <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/T/article/view/1160>
- Fatmawati, E. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Perpustakaan Digital Ijateng melalui *Smartphone*. *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 10(2), 46-56. <https://doi.org/10.14421/pjk.v10i2.1336>
- Gibbons, S. (2012). Techniques to Understand The Changing Needs of Library Users. *IFLA Journal*, 39(2), 162-167. <https://doi.org/10.1177/0340035212472846>
- Harahap, W. R. (2021). Penerapan Strategi Promosi Perpustakaan. *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 6(1), 103–116. <https://doi.org/10.30829/jipi.v6i1.9314>
- Hartono, H. (2017). Strategi Pengembangan Perpustakaan Digital dalam Membangun Aksesibilitas Informasi: Sebuah Kajian Teoritis pada Perpustakaan Perguruan Tinggi Islam di Indonesia. *UNILIB : Jurnal Perpustakaan*, 8(1), 77–91. <https://doi.org/10.20885/UNILIB.VOL8.ISS1.ART7>
- Iqbal, R., Kusuma, M. E.-K., Yunita, I., & Dinasta, A. G. (2022). Mobile Library: One Inovation of Literacy Information Reference. *Libria*, 15(1), 729–739. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/14607>
- Islam, R., Islam, R., & Mazumder, A. (2020). Mobile Application and Its Global Impact. *International Journal of Engineering & Technology IJET-IJENS*, 10(December), 72-78. [https://www.researchgate.net/publication/308022297\\_Mobile\\_application\\_and\\_its\\_global\\_impact](https://www.researchgate.net/publication/308022297_Mobile_application_and_its_global_impact)
- Khumairoh, D. (2019). *Strategi Guru dalam Pembentukan Karakter Kreatif Siswa melalui Pembelajaran Tematik di Kelas IV MI Walisongo Kranji 02 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan* (Thesis, Institut Agama Islam Negeri Pekalongan). <http://etheses.uingusdur.ac.id/id/eprint/894>
- Kristyanto, D. (2019). Perpustakaan Digital dan Kelompok Pengguna Potensial. *Khizanah al-Hikmah : Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*, 7(2), 130-140. <https://doi.org/10.24252/kah.v7i2a4>
- Lestari, B., Rifiani, P. I., & Gati, A. B. (2021). The Use of the Usability Scale System as an Evaluation of The Kampung Heritage Kajoetangan Guide Ebook Application. *European Journal of Business and Management Research*, 6(6), 156-161. <https://doi.org/10.24018/ejbmr.2021.6.6.1113>
- Madawara, H. Y., Manongga, D., Wacana, K. S., Salatiga, K., & Tengah, J. (2023). Evaluasi Ketergunaan Website Perpustakaan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 44–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.933>
- Mansir, F. (2022). Islamic Education and Socio-Cultural Development in Educational Institutions. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(3), 729–736. <https://doi.org/10.32884/IDEAS.V8I3.901>
- Mathar Taufiq, I. (2024). Overview of the Library Automation System in South Sulawesi Libraries. *Information Technology And Libraries*, 43(1), 1–13. <https://doi.org/10.5860/ita>

l.v43i1.15853

- Anwar, M., Wahyuddin, M. I., & Winarsih, W. (2020). Mobile-Based National University Online Library Application Design. *Jurnal Mantik*, 4(1), 955-961. <https://doi.org/10.35335/mantik.Vol4.2020.882.pp956-962>
- Mustar, M., & Mada, U. G. (2023). Peran Perpustakaan dalam Sustainable Development Goals (SDGs). *Wahana Informasi Perpustakaan UAJY Pendahuluan*, 27(1), 1-13. [https://www.researchgate.net/publication/373992741\\_PERAN\\_PUSTAKAWAN\\_DALAM\\_M\\_SUSTAINABLE\\_DEVELOPMENT\\_GOALS\\_SDGs](https://www.researchgate.net/publication/373992741_PERAN_PUSTAKAWAN_DALAM_M_SUSTAINABLE_DEVELOPMENT_GOALS_SDGs)
- Pratama, M. R., Umam, J., & Yakok, R. (2024). Usability Testing pada Aplikasi iJateng Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Sistem Informasi, Manajemen dan Teknologi Informasi*, 2(1), 15-23. <https://doi.org/10.33020/jsimtek.v2i1.556>
- Rahma, A. (2022). Perbedaan yang Ada Pada Perpustakaan Konvensional dengan Perpustakaan Pada Saat Ini. *IQRA` : Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi (e-Journal)*, 16(2), 176-185. <https://doi.org/10.30829/iqra.v16i2.10961>
- Ramadhan, D. W., Soedijono, B., & Pramono, E. (2019). Pengujian Usability Website Time Excelindo Menggunakan System Usability Scale (SUS) (Studi Kasus: Website Time Excelindo). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 139–147. <https://doi.org/10.29100/JUPI.V4I2.977>
- Riyanto, S., Mayasari, N., Hermansyah, N., Kusuma, A. N., & Ismiraj, M. R. (2023). Collection Quality Analysis at The Animal Husbandry Library, Universitas Padjadjaran. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 11(2), 161–176. <https://doi.org/10.24198/jkip.v11i2.32836>
- Sahara, F., & Adriana, R. (2016). Aplikasi E-“ Katalog Perpustakaan Berbasis Mobile Android. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 7(2), 25–30. <https://doi.org/10.36982/jiig.v7i1.155>
- Sayekti, R., Mardianto, & Usiono. (2020). Analyzing The Acceptance of Digital Library System by Students and Librarians. *Library Philosophy and Practice*, 2020, 1-10. <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/4602/>
- Setiawan, D., & Wicaksono, S. L. (2020). Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale. *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(1), 71-78. <https://doi.org/10.21580/wjit.2020.2.1.5792>
- Widayanti, Y. (2015). Pengelolaan Perpustakaan Digital. *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*, 3(1), 125-137. <http://dx.doi.org/10.21043/libraria.v3i1.1579>
- Wulansari, R., & Karim, A. S. (2021). Sistem E-Library Berbasis Web Mobile pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan (Studi Kasus : Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Lampung). *Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Basis Data (SIMADA)*, 4(1), 59–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.30873/simada.v4i1.2707>
- Yadi, Y. (2018). Analisa Usability pada Website Traveloka. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 9(02), 172–180. <https://doi.org/10.36050/betrik.v9i03.43>
- Yeniarti, I. (2019). Promosi Perpustakaan Melalui Media Sosial di Perpustakaan IAIN Salatiga. *Pustabilia: Journal of Library and Information Science*, 3(2), 223–237. <https://doi.org/10.18326/pustabilia.v3i2.223-237>

