**BAB II**

**TINJAUAN LITERATUR**

**2.1 Teknologi Informasi**

Istilah teknologi informasi merupakan gabungan dari dua istilah dasar yaitu 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. Sulistyo-Basuki (1991:87) dalam bukunya mengatakan bahwa teknologi ini bersinonim dengan ilmu terapan. Menurut Holland dalam Sulistyo-Basuki, informasi didefinisikan sebagai arti yang diungkapkan oleh manusia yang merupakan hasil dari representasi suatu fakta. Dari uraian tersebut dapat dipahami bahwa informasi merupakan suatu data yang diperoleh dari fakta, diproses, disimpan dan dikomunikasikan.

Jadi pengertian teknologi informasi itu adalah hasil rekayasa manusia terhadap proses penyampaian informasi dari pengirim ke penerima sehingga pengiriman informasi tersebut lebih cepat, dengan area penyebaran lebih luas dan dapat disimpan lebih lama. Dalam *Dictionary of Information and Library Management* disebutkan bahwa teknologi informasi adalah penggunaan teknologi dari komputasi, elektronik dan telekomunikasi untuk memproses dan mendistribusikan informasi dalam format digital maupun bentuk lainya. Sulistyo-Basuki (1991:87) mendefinisikan teknologi informasi sebagai teknologi yang digunakan untuk menyimpan, menghasilkan, mengolah serta menyebarkan informasi yang dapat berupa informasi numerik, audio, teks, maupun citra.

9

Teknologi informasi tidak hanya terbatas pada penggunaan teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, tetapi juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirim/menyebarkan informasi. Teknologi informasi adalah perpaduan dari teknologi komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi yang mentransmisikan data, suara, dan video.

Dari uraian di atas, nampak bahwa teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer, tetapi mencakup teknologi telekomunikasi. Dengan kata lain bahwa teknologi informasi merupakan perpaduan antara teknologi komputer dan teknologi telekomunikasi. Teknologi komputer merupakan teknologi yang berhubungan dengan perangkat komputer seperti printer , pembaca sidik jari, CD-ROM, *barcode reader*, disk, dan lain-lain. Teknologi komunikasi atau telekomunikasi merupakan teknologi komunikasi jarak jauh. Contoh teknologi telekomunikasi yang kita gunakan sehari-hari adalah telepon, televisi, radio, handphone, dan internet di dalamnya.

Pada uraian sebelumnya dikatakan bahwa teknologi informasi merupakan perpaduan antara teknologi komputer dan teknologi telekomunikasi, saat ini teknologi telekomunikasi yang disebutkan di atas telah dapat digunakan untuk menghubungkan sejumlah komputer baik dalam lingkup lokal, lingkup satu kota, maupun di seluruh dunia. Sehingga komputer dapat berkomunikasi satu sama lain melalui jaringan internet dengan mudah.

**2.2 Aplikasi Teknologi Informasi di Perpustakaan**

Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian pesat memberikan dampak besar terhadap hampir semua bidang kehidupan tak terkecuali perpustakaan. Perpustakaan berlomba-lomba menerapkan teknologi informasi untuk memberikan pelayanan lebih baik kepada pemustakanya bahkan Wahyu Suprianto (2008:14) dalam bukunya menyebutkan bahwa kemajuan perpustakaan banyak diukur dari sejauh mana penggunaan teknologi informasi di perpustakaan. Sulistyo-Basuki (1991:91) menyebutkan setidaknya ada tujuh alasan yang melatarbelakangi pengaplikasian teknologi informasi di perpustakaan, yaitu:

1. Mengatur informasi 'ing-griya' *(in house information)* serta membuat informasi tersebut dapat ditemukembalikan dengan mudah. Maksudnya teknologi informasi digunakan untuk mengelola informasi yang dimiliki perpustakaan sehingga informasi yang dimiliki dapat ditemukembalikan dengan mudah. Informasi dapat berupa informasi bibliografi koleksi yang dimiliki perpustakaan, informasi keanggotaan, informasi terbitan perpustakaan dan lain sebagainya.

2. Mengakses data dari pangkalan data eksternal. Seperti yang telah kita ketahui, saat ini banyak pangkalan data yang menyediakan informasi berupa buku elektronik, jurnal, dan artikel secara *online*. Ada yang diterbitkan secara lengkap, ada juga yang diterbitkan abstraknya saja. Selain itu dengan pengaplikasian teknologi informasi perpustakaan juga dapat mengakses pangkalan data bibliografi perpustakaan lain.

3. Bertambahnya beban kerja perpustakaan. Dengan adanya ledakan informasi seperti sekarang ini beban kerja perpustakaan semakin meningkat dengan peningkatan jumlah informasi yang harus ditangani. Selain itu beban kerja perpustakaan juga dapat meningkat dengan semakin tingginya akses informasi di perpustakaan atau karena perpustakaan membuka layanan baru.

4. Perlunya efisiensi yang lebih besar dan perlunya menghemat waktu dan tenaga. Perekaman informasi secara elektronik lebih mudah dan apabila sudah direkam jauh lebih mudah untuk ditelusur dibandingkan dengan dokumen cetak meskipun sudah diindeks. Perekaman informasi baru menjadi lebih mudah dengan kemampuan *copy cataloging* yang banyak diterapkan pada perangkat lunak perpustakaan melalui protokol Z39.50 atau melalui P2P.

5. Perpustakaan mendapatkan fungsi baru dengan penerapan teknologi informasi juga dapat membuka jasa atau layanan baru, misal membuka layanan jurnal *online*, penelusuran secara elektronik dan sebagainya.

6. Membentuk jaringan kerjasama perpustakaan. Tidak ada perpustakaan yang dapat memenuhi kebutuhan pemustakanya secara mandiri, oleh karena itu diperlukan adanya kerjasama dengan perpustakaan lain yang dapat dilakukan dengan bantuan teknologi informasi. Kerjasama yang dibentuk dapat berupa kerjasama penyediaan akses informasi, kerjasama pengolahan, kerjasama pengembangan sistem dan sebagainya.

7. Ada juga alasan penerapan teknologi informasi di perpustakaan lain yang bagi sebagian orang kurang rasional, misal karena dana tersedia, masuk dalam bagian proyek, untuk alasan prestise, atau untuk membangun citra positif perpustakaan.

Banyak alasan yang mendasari penerapan teknologi informasi di perpustakaan. Secara garis besar, pemanfaatan teknologi informasi di perpustakaan ada dua seperti yang diutarakan oleh Supriyanto (2008:33).

1. Teknologi informasi digunakan sebagai sistem informasi manajemen perpustakaan.

Banyak bidang yang dapat diintegrasikan dengan sistem informasi manajemen ini, misalnya pengadaan, pengolahan, layanan, keanggotaan, statistik, dan lain sebagainya. Fungsi ini pada akhirnya dikenal dengan konsep otomasi perpustakaan. Dalam Kamus Kepustakawanan Indonesia tulisan Lasa HS, Otomasi perpustakaan diartikan sebagai proses atau hasil penciptaan mesin swatindak atau swakendali tanpa campur tangan manusia dalam proses tersebut (2009:223). Otomasi ini dapat diterapkan di berbagai pekerjaan rutin di perpustakaan sehingga pekerjaan tersebut hanya membutuhkan sedikit sumber daya manusia sebagai pelaksananya.

Otomasi perpustakaan terdiri dari berbagai komponen. Untuk membangun otomasi perpustakaan setidaknya dibutuhkan tiga komponen berikut (Lasa HS, 2009:224).

a. Pangkalan Data

Setiap perpustakaan pasti tidak akan terlepas dari proses pengelolaan koleksi. Tujuan dari proses ini untuk memperoleh data dari semua koleksi yang dimiliki dan kemudian mengorganisirnya dengan menggunakan kaidah-kaidah ilmu perpustakaan. Pada sistem manual, proses ini dilakukan dengan menggunakan bantuan media kertas atau buku. Pencatatan pada kertas atau buku merupakan pekerjaan yang sangat mudah namun tidak efektif. Penelusuran data yang ada akan sulit apabila data jumlahnya sangat besar meskipun sudah dilakukan pengindeksan. Dengan menggunakan bantuan teknologi informasi, proses temu kembali informasi dapat dipermudah dengan memasukkan kata kunci pada perangkat lunak pengolah data yang digunakan. Perangkat lunak ini akan membantu untuk mengelola pangkalan data perpustakaan, dengan demikian proses pengindeksan dapat dilakukan secara otomatis dan proses penelusuran informasi dapat dilakukan dengan cepat dan akurat karena perangkat lunak ini akan menampilkan semua data sesuai kriteria yang kita tentukan.

b. User/Pengguna

Sebuah sistem otomasi tidak terlepas dari pengguna sebagai penerima layanan maupun pengguna sebagai pengelola sistem. Pada sistem automasi perpustakaan saat ini, pengguna administrator dibedakan tingkatananya berdasarkan wewenang dan tanggung jawabnya yang bisa berbeda antara sistem satu dengan sistem lainya. Demi kelancaran otomasi pengguna perlu diberikan pelatihan khusus dalam penggunaan perangkat otomasi, termasuk pemustaka yang nantinya menggunakan sistem untuk proses temu kembali informasi.

c. Perangkat Otomasi

Perangkat automasi yang dimaksud disini adalah perangkat atau alat yang digunakan untuk membantu kelancaran proses automasi. Perangkat ini terdiri dari tiga bagian, yaitu perangkat keras, perangkat lunak dan jaringan. Tanpa adanya tiga perangkat ini secara memadai maka proses otomasi tidak akan dapat berjalan dengan baik.

1). Perangkat Keras *(Hardware)*

Yang dimaksud perangkat keras disini adalah komputer dan alat bantunya seperti printer, *barcode reader*, *scanner*, dan sebagainya. Kebutuhan akan perangkat keras ini sangat bergantung pada skala perpustakaan. Semakin besar perpustakaan akan membutuhkan perangkat semakin komplek dengan spesifikasi yang yang semakin tinggi pula. Spesifikasi minimal perangkat keras komputer ini juga tergantung dari perangkat lunak yang digunakan.

2). Perangkat Lunak Automasi *(Software)*

Tanpa perangkat lunak, komputer tidak akan dapat digunakan. Sebuah perpustakaan yang hendak menerapkan otomasi harus menyiapkan sebuah perangkat lunak sebagai alat bantu. Perangkat lunak ini mutlak diperlukan keberadaannya karena digunakan sebagai alat bantu pengolahan seluruh kegiatan perpustakaan. Untuk mendapatkan perangkat lunak ada berbagai cara yang dapat dilakukan oleh perpustakaan (Sulistyo-Basuki, 1991:98).

a). Membangun perangkat lunak sendiri. Hal ini bisa dilakukan apabila perpustakaan mempunyai sumber daya manusia yang memadai. Selain itu bisa juga membangun perangkat lunak dengan bantuan pengembang perangkat lunak. Cara ini membutuhkan dana relatif besar, namun keuntunganya perangkat lunak dapat disesuaikan dengan kebutuhan perpustakaan.

b). Mengembangkan sistem melalui kerjasama perpustakaan. Cara ini dapat dilakukan dengan cara beberapa perpustakaan mengembangkan sistem secara bersama-sama kemudian hasilnya diterapkan di perpustakaan pelaku kerjasama tersebut.

c). Menggunakan sistem yang dikembangkan oleh perpustakaan nasional. Beberapa perpustakaan mengembangkan peranngkat lunak perpustakaan yang hasilnya juga dapat digunakan oleh perpustakaan-perpustakaan lain dibawah naungan perpustakaan nasional tersebut.

d). Membeli perangkat lunak komersial dari pihak ketiga. Untuk mendapatlan perangkat lunak ini membutuhkan dana yang lebih besar. Namun, semua proses aplikasi dilakukan oleh vendor segingga perpustakaan tinggal menerima hasil yang sudah jadi. Pada umumnya pembelian perangkat lunak ini disertai fasilitas training dan support selama beberapa periode waktu tertentu.

e). Menggunakan perangkat lunak yang dikembangkan organisasi nonprofit yang pada umumnya tersedia dengan kode sumber terbuka *(open source).* Aplikasi dengan kode sumber terbuka banyak tersedia di internet dan umumnya dapat diperoleh secara gratis, misalnya CDS/ISIS, WinISIS, KOHA, OtomigenX, *Senayan Library Management System* (SLiMS), dan sebagainya. Selain gratis, perangkat lunat tersebut juga relatif mudah untuk dimodifikasi lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan masing-masing perpustakaan.

Dalam menentukan perangkat lunak kita dituntut untuk teliti. Berbagai hal harus diperhatikan dalam menentukan perangkat lunak terkait operasional dan legalitas. Dalam memilih perangkat lunak hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan perpustakaan, mempertimbangkan adanya dukungan teknis, pelatihan, dokumentasi yang relevan serta pemeliharaan, menggunakan perangkat yang disertai ijin atau lisensi pemakaian dan yang terakhir adalah menentukan staf yang bertanggung jawab atas pemilihan dan evaluasi perangkat lunak tersebut.

d. Jaringan *(Network)*

Dengan otomasi setiap bagian kerja di perpustakaan harus terintegrasi, untuk itu dibutuhkan jaringan komputer. Untuk perpustakaan yang berada di satu lokasi dapat menggunakan jaringan lokal (LAN), sedangkan untuk perpustakaan yang terpisah oleh jarak dapat menggunakan jaringan *metropolitan area network* (MAN) atau *wide area network* (WAN).

2. Penerapan teknologi informasi di perpustakaan sebagai sarana mendapatkan, menyimpan, dan menyebarluaskan informasi dalam bentuk digital. Bentuk penerapan inilah yang kita kenal dengan istilah perpustakaan digital.

**2.3 *Senayan Library Management System* (SLiMS)**

*Senayan Library Management System* yang lebih dikenal dengan nama Senayan atau SLiMS adalah sebuah *sofware* untuk manajemen perpustakaan yang bersifat gratis dan kode sumber terbuka (*free and open source sofware* atau FOSS). Lisensi SLiMS adalah *General Public Lisence* (GPL) versi 3 yang menjamin kebebasan untuk mendapatkan, menggunakan, mempelajari, mengubah dan mendistribusikan ke pihak lain dengan syarat tidak menghilangkan keterangan kepengarangan dan merubah dengan lisensi lainya.

SLiMS dibangun menggunakan teknologi FOSS seperti PHP dan MySQL. Proyek pengembangan SLiMS dibiayai Pusat Informasi dan Humas Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia dan mulai rilis ke publik 29 November 2007. SLiMS dibangun di atas platform GNU/Linux, meskipun demikian SLiMS bisa berjalan hampir di semua sistem operasi komputer, termasuk Windows dan Unix. Untuk memudahkan interaktifitas pengguna, aplikasi ini juga memakai teknologi AJAX *(Asynchronous JavaScript and XML)* untuk tampilannya di peramban. Beberapa software bersumber terbuka lain juga dipasang di Senayan untuk memperkaya fiturnya, seperti genbarcode dan genbarcode untuk pembuatan barcode, PhpThumb untuk menampilkan gambar, dan TinyMCE untuk penyuntingan teks berbasis web.

Selain terus memperkaya fitur-fitur SLiMS, tim pengembang juga membuat paket program untuk memudahkan pemasangan. Paket yang disebut Portable Senayan (psenayan) ini berisi program Senayan, Apache (program untuk server), PHP, dan MySQL. Pengguna tinggal mengopi, mengekstrak, dan langsung menggunakannya pada komputer atau server masing-masing. Selain pengembang dari Indonesia, SLiMS juga mendapat bantuan dari Tobias Zeumer, programer dari Jerman yang mengganti program multibahasa SLiMS dengan PHP Gettext, standar program multibahasa di lingkungan peranti lunak sistem terbuka. Selain itu Tobias juga menambahkan fitur bahasa Jerman pada SLiMS.

SLiMS dikembangkan oleh orang yang mempunyai pendidikan formal perpustakaan sehingga pengembang berani menjamin SLiMS sesuai dengan standar yang berlaku di perpustakaan. Standar pendeskripsian katalog dirancang berdasarkan ISBD yang juga sesuai dengan aturan pengatalogan *Anglo-American Cataloging Rules* umum dipakai di seluruh dunia.

Saat ini SLiMS sudah jauh berkembang, tak hanya menampilkan data buku, tapi juga dapat menampilkan gambar, suara, buku elektronik, dan bahkan video. Tidak hanya itu SLiMS juga dapat berkomunikasi dengan sistem lain melalui protokol Z39.50 atau P2P untuk *copy cataloging* data bibliografi. Beberapa kelebihan SLiMS lainya adalah sebagai berikut (Wicaksono, 2011, 2012):

1. *Open source*: SLiMS berlisensi GPLv3 yang menjamin kebebasan dalam mendapatkan, mempelajari, menggunakan, memodifikasi dan mendistribusikan kembali, http://www.gnu.org/lisence/gpl-3.0.html

2. Aktif dikembangkan dengan transparan. Untuk mengetahui update terbaru SLiMS dapat diunduh dari <http://github.com/slims> sedangkan untuk rilis resmi dapat diunduh di situs resminya, [http://slims.web.id](http://slims.web.id/).

3. Mengikuti standar yang berlaku di perpustakaan dalam membangun pangkalan data. Standard pendeskripsian katalog dirancang berdasarkan ISBD yang juga sesuai dengan aturan pengatalogan *Anglo-American Cataloging Rules,* menggunakan standar metadata MARC. Untuk servis OAI menggunakan standar metadata Dublin Core sedangkan untuk *web services* di OPAC menggunakan ModsXML.

4. SLiMS adalah aplikasi berbasis web *(web based aplication)* sehingga mudah diintegrasikan dengan aplikasi web lainya.

5. SLiMS adalah aplikasi multibahasa, mencakup bahasa Inggris, Indonesia, Jerman, Spanyol, Arab, Thailand, Srilanka, Bangladesh, dan Brazilian Portuguise.

6. Mudah membangun katalog bersama dengan *Union Catalog Server* (UCS). Katalog bersama memudahkan proses penelusuran dari pangkalan data perpustakaan-perpustakaan yang terlibat kerjasama. Selain UCS ada juga Nayanes yang memungkinkan untuk melakukan penelusuran ke banyak pangkalan data sekaligus.

7. Memungkinkan *copy cataloging* melalui protokol Z39.50, Z39.50 SRU, P2P. Selain itu bisa juga bisa melakukan pertukaran data dengan aplikasi lain dengan data berformat ModsXML, MARC dan CSV.

8. Dengan Sphink SLiMS mampu melakukan penelusuran *record* dalam jumlah besar hingga ukuran *terabyte*.

9. Bisa mengambil foto anggota langsung dari webcam.

10. Mendukung versi *mobile* dan masih banyak keunggulan lainya.

Ketika dirilis pertama kali, SLiMS diunduh 704 kali. Angka ini melonjak menjadi 6.000 kali lebih pada Desember 2007 dan 11 ribu lebih Januari 2008. Sampai Maret 2009, SLiMS telah diunduh lebih dari 500.000 kali (Wicaksono, 2012). Karena dapat diunduh secara bebas, pengembang tidak tahu persis berapa banyak pengguna aplikasi ini. Saat ini sedikitnya ada sekitar 387 perpustakaan dan lembaga lain yang melapor memakai SLiMS (http://slims.web.id/web/?q=node/36, 27 Juli 2013), termasuk 10 perpustakaan di luar wilayah Indonesia, seperti Pusat Studi Jepang UI, Perpustakaan SMA Kesatrian 1 Semarang, Sekolah Indonesia-Kairo di Mesir, Perpustakaan Indonesian *Visual Art Archive*, Lembaga Bantuan Hukum Jakarta, Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Yogyakarta, Institut Bisnis dan Informatika Indonesia, serta Perpustakaan Umum Kota Salatiga.

**2.4 *Technology Acceptance Model* (TAM)**

Sekitar tahun 1970 kebutuhan akan teknologi terus meningkat, tetapi di sisi lain banyak organisasi yang gagal dalam menerapkan teknologi. 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 baru, *Technology Acceptance Model* (TAM) dalam disertasi yang berjudul *“A Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End-user Information Systems: Theory and Result”*.

Teori TAM merupakan pengembangan dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang dikembangkan Fishbein dan Ajzen (1975) dengan satu premis bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap sesuatu hal, akan mempengaruhi sikap dan prilaku orang tersebut. TAM adalah model yang banyak dikutip dalam penelitian mengenai penerimaan suatu teknologi dan TAM telah mengalami beberapa kali revisi sejak dirumuskan pertama kali. Versi final teori TAM dapat digambarkan sebagai berikut.

Actual

System

Use

External Variable

Perceived

Ease of Use

Perceived Usefulness

Behavioral Intention

Gambar 2.1: *Technology Acceptance Model* Final (Chuttur, 2010 hlm. 10)

Dari gambar di atas dapat dipahami hubungan antar konstruksi yang terdapat dalam TAM. Konstruksi eksternal variable dinilai akan mempengaruhi konstruksi *perceived ease of use* dan konstruksi *perceived usefulness*. Konstruksi *perceived ease of use* dianggap akan berpengaruh terhadap konstruksi *perceived usefulness*. Dilain pihak kedua konstruksi tersebut *(perceived ease of use* dan *perceived usefulness)* mempengaruhi konstrusksi *behavioral intention to use* yang mana *behavioral intention to use* akan mempengaruhi konstruksi *actual system use*. Kesimpulannya TAM dapat menjelaskan bahwa persepsi pengguna terhadap suatu sistem akan mempengaruhi sikap pengguna. Selain itu juga jelas tergambar bahwa penerimaan suatu teknologi sangat dipengaruhi oleh kemanfaatan *(usefulness)* dan kemudahan penggunaan *(ease of use)*. Keduanya memiliki determinan yang tinggi dan validitas yang sudah teruji secara empiris (Davis, 1989).

**2.4.1 Persepsi Kebermanfaatan *(Perceived Usefulness)***

Davis (1985) mendefinisikan perceived usefulness adalah sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa perseived 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 mempunyai kepercayaan bahwa suatu sistem kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya. Menurut Davis (1989) suatu sistem dikatakan bermanfaat oleh penggunanya dengan indikator sebagai berikut:

* 1. Mempercepat pekerjaan *(Work More Quickly)*

Suatu sistem baru dianggap bermanfaat apabila dapat memangkas waktu yang dibutuhkan untuk melakukan suatu pekerjaan. Pengguna juga akan menilai SLiMS bermanfaat kalau mampu mempercepat pekerjaan yang ada, misal mempersingkat waktu yang diperlukan untuk mencetak kartu anggota.

* 1. Meningkatkan performa *(Improve Job Performance)*

Sistem baru dikatakan bermanfaat kalau dapat meningkatkan performa penggunanya. Pengguna harus dapat memberikan kualitas pekerjaan yang lebih bagus. Melakukan pekerjaan secara manual memungkinkan adanya banyak kesalahan, dengan SLiMS kesalahan dapat diminimalisir karena segala sesuatunya sudah berjalan secara otomatis.

* 1. Meningkatkan Produktifitas *(Increase Productivity)*

Pemanfaatan sistem baru diharapkan dapat meningkatkan produktifitas pengguna. Dalam waktu yang sama, dengan SLiMS pengguna dapat menghasilkan sesuatu dalam jumlah lebih banyak dibandingkan ketika dikerjakan secara manual.

* 1. Efektifitas *(Effectiveness)*

Efektifitas kerja harus semakin meningkat seiring dengan penerapan sistem baru. SLiMS harus mampu meningkatkan keberhasilan dalam melakukan suatu pekerjaan dengan memanfaatkanya.

* 1. Mempermudah pekerjaan *(Make Job Easier)*

Salah satu tujuan pemanfaatan sistem baru adalah untuk mempermudah pekerjaan. Kalau dengan sistem baru justru mempersulit pekerjaan dapat dikatakan bahwa sistem yang digunakan tidak berguna. SLiMS dikatakan bermanfaat kalau menjadikan pekerjaan yang awalnya sulit menjadi lebih mudah dengan adanya SLiMS.

* 1. Bermanfaat *(Useful)*

Pengguna yang merasa terbantu dengan adanya suatu sistem akan menilai bahwa sistem yang digunakanya secara umum bermanfaat. Pengguna akan menganggap SLiMS bermanfaat kalau pengguna merasa terbantu dalam pekerjaan sehari-hari dengan adanya SLiMS.

**2.4.2 Persepsi kemudahan *(Perceived Ease of Use)***

Persepsi kemudahan 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. Persepsi kemudahan penggunaan merupakan salah satu faktor dalam model TAM yang telah diuji dalam penelitian Davis (1989). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa faktor persepsi kemudahan 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:

* + 1. Mudah dipelajari *(Easy to Learn)*

Sistem yang baik salah satunya ditentukan oleh kemudahan untuk mempelajarinya. Apabila sistem terlalu sulit untuk dipelajari pengguna akan enggan untuk menggunakanya. Anggapan kemudahan pemakaian SLiMS salah satunya ditentukan dengan kemudahan untuk mempelajarinya.

* + 1. Dapat dikontrol *(Contollable)*

Sistem dianggap mudah apabila dapat dikendalikan sesuai yang diinginkan oleh penggunanya dan ia dapat menemukan apa yang ingin mereka lakukan. Misalnya pengguna ingin melakukan sirkulasi harus dapat menenukan dengan mudah dimana menu sirkulasi berada.

* + 1. Jelas dan dapat dipahami *(Clear and Understantable)*

Kemudahan suatu sistem juga dipegaruhi oleh kejelasan tatap muka *(interface)* dan menu-menu yang ada si dalamnya sehingga memudahkan interaksi pengguna dengan sistem, termasuk pada SLiMS.

* + 1. Fleksibel *(Flexible)*

Sistem yang fleksible akan sangan memudahkan penggunanya. Pengguna akan lebih suka menggunakan sistam yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dirinya maupun kebutuhan tempat ia bekerja. SLiMS juga dituntut untuk dapat disesuaikan dengan kebutuhan, baik dari segi kemampuan maupun dari segi tampilan.

* + 1. Mudah mahir *(Easy to become skillful)*

Apabila pengguna sudah mahir menggunakan suatu sistem dalam waktu yang cepat, pengguna akan menilai kalau sistem yang digunakanya itu mudah digunakan. Hal ini dapat dilihat dari berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk mahir menggunakan program yang berkaitan dengan bidang pekerjaan pengguna SLiMS.

* + 1. Mudah digunakan *(Easy to Use)*

Secara umum sistem dianggap mudah apabila tidak memerlukan usaha keras untuk menggunakan sistem itu dan berlaku sebaliknya. Bila pengguna harus mengeluarkan usaha keras sistem itu berarti tidak mudah. Pengguna akan menganggap bahwa memanfaatkan SLiMS itu mudah kalau SLiMS mampu memenuhi kriteria tersebut di atas.

**2.5 Penelitian Terdahulu**

Pemanfaatan teknologi informasi di perpustakaan beberapa tahun terakhir semakin meningkat. Hal ini tidak terlepas dengan semakin murah dan mudahnya untuk mendapatkan akses terhadap suatu teknologi apalagi dengan banyaknya perangkat lunak yang banyak tersedia secara gratis di internet. Hal ini menimbulkan banyak ketertarikan sebagian orang untuk melakukan penelitian tentang pemanfaatan teknologi informasi di perpustakaan. Berikut beberapa penelitian terdahulu terkait penerapan teknologi informasi di perpustakaan.

1. Tahun 2010 Ery Setyo Pramudi melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Perpustakaan Digital Berbasis *Senayan Library Management System* (SLiMS)”. Penelitian ini mengangkat permasalahan mengenai bagaimana penerapan perpustakaan digital *(digital library)* berbasis SLiMS di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Unnes. Model Penelitian yang digunakan adalah model penelitian *research and development*. *Website* perpustakaan digital berbasis SLiMS yang telah dikembangkan selanjutnya di uji cobakan kepada 25 mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan diperoleh hasil bahwa perpustakaan digital berbasis SLiMS cocok diterapkan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, dimana penerapannya diposisikan sebagai sarana penunjang pengelolaan perpustakaan.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Maharani Rachmaningsih (2012) mengkaji Kepuasan Pemustaka Terhadap Pemanfaatan *Software* Senayan di Perpustakaan Perguruan Tinggi Fakultas Kedokteran Bagian Neurologi Universias Diponegoro. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepuasan pemustaka terhadap pemanfaatan *Senayan Library Management System* (SLiMS) versi portabel di perpustakaan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang menggunakan teknik analisis data model interaktif. Kesimpulan terakhir dari penelitian adalah para informan merasa puas terhadap *software* SLiMS dikarenakan kemudahan yang ditawarkanya untuk mencari koleksi perpustakaan.
2. Arie Muhammad S.B. (2010) melakukan penelitian dengan judul “Analisis Penerimaan Komputer Mikro dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) pada Kantor Akuntan Publik (KAP) di Jawa Tengah”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji tingkat penerimaan komputer mikro oleh auditor pada beberapa Kantor Akuntan Publik (KAP) di Jawa Tengah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan 72 sampel yang pengujianya menggunakan teknik analisis SEM *(Structural Equatio Model)* dan dilakukan dengan perangkat *Partial Least Square* (PLS) versi 1:10. Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) persepsi pengguna terhadap kemudahan berpengaruh signifikan terhadap persepsi pengguna terhadap kegunaan; (2) persepsi pengguna terhadap kegunaan berpengaruh signifikan terhadap sikap pengguna terhadap penggunaan (3) persepsi pengguna terhadap kemudahan berpengaruh signifikan terhadap sikap pengguna terhadap penggunaan; (4) persepsi pengguna terhadap kemudahan berpengaruh signifikan terhadap penerimaan pengguna; (5) sikap pengguna terhadap penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap penerimaan pengguna.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan ketiga penelitian tersebut. Kesamaan dari penelitian ini dengan penelitian Pramudi dan Rachmaningsih adalah menjadikan penerapan teknologi informasi di perpustakaan sebagai objek kajianya. Menariknya ketiganya meneliti pemanfaatan SLiMS di perpustakaan hanya saja masih tetap ada perbedaan diantara ketiganya. Penelitian ini juga memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad yaitu pada penggunaan *Technology Acceptance Model* di dalam penelitianya. Perbedaan masing-masing penelitian tersebut dengan penelitian ini disajikan dalam tabel dibawah ini.

**Tabel 2.1. Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu 1**

|  |  |
| --- | --- |
| **Perbedaan** | |
| Penelitian ini | Penelitian terdahulu (Pramudi) |
| * Mengkaji pemanfaatan SLiMS untuk otomasi perpustakaan * Penelitian ini dilaksanakan di Kantor Perpustakaan dan Arsip Kota Salatiga * Menggunakan metode penelitian naturalistik atau kualitatif | * Mengkaji SLiMS untuk membangun perpustakaan digital * Penelitian sebelumnya di Perpustakaan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan * Menggunakan metode penelitian *research and development* |

**Tabel 2.2. Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu 2**

|  |  |
| --- | --- |
| **Perbedaan** | |
| Penelitian ini | Penelitian terdahulu (Rachmaningsih) |
| * Obyek penelitian ini adalah pemanfaatan SLiMS di semua bagian perpustakaan * Subjek penelitian ini adalah pengelola perpustakaan yang berhubungan langsung dengan SLiMS * Penelitian ini dilaksanakan di Kantor Perpustakaan dan Arsip Kota Salatiga | * Obyek penelitian sebelumnya terfokus pada pemanfaatan SLiMS untuk penelusuran * Subjek dari penelitian ini adalah pemustaka yang menggunakan menu OPAC SLiMS untuk penelusuran informasi * Penelitian sebelumnya di perpustakaan Fakultas Kedokteran Bagian Neurologi Universias Diponegoro |

**Tabel 2.3. Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu 3**

|  |  |
| --- | --- |
| **Perbedaan** | |
| Penelitian ini | Penelitian terdahulu (Muhammad) |
| * Mengkaji pemanfaatan SLiMS KPAD Kota Salatiga * Menggunakan metode kualitatif deskriptif (studi kasus) * Subjek penelitian ini adalah pengelola perpustakaan yang berhubungan langsung dengan SLiMS * Penelitian ini dilaksanakan di Kantor Perpustakaan dan Arsip Kota Salatiga | * Mengkaji Penerimaan Komputer Mikro pada Kantor Akuntan Publik di Jateng * Menggunakan metode penelitian kuantitatif * Sampel diambil dari auditor Kantor Akuntan Publik * Penelitian dilakukan di beberapa Kantor Akuntan Publik di Jawa Tengah |