

USABILITY EVALUATION SISTEM DIGITAL REPOSITORY
UNIVERSITAS LAMPUNG MENGGUNAKAN METODE *USER*
EXPERIENCE

(Skripsi)

Oleh

Suci Rahma Safitri



FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2019

ABSTRACT

USABILITY EVALUATION OF DIGITAL REPOSITORY SYSTEM IN LAMPUNG UNIVERSITY USING USER EXPERIENCE METHOD

By

SUCI RAHMA SAFITRI

This research was conducted to evaluate usability in the University of Lampung's digital repository system using the User Experience method. The purpose of this research is to determine the level of usability and provide recommendations from the results of Usability Evaluation using the User Experience method in the University of Lampung's digital repository system. University of Lampung's digital repository system is a system used to obtain information from all scientific publications of the University of Lampung. This study uses a survey tool in the form of a questionnaire, the Software Usability System (SUS). The questionnaire was distributed online to 100 respondents consisting of 10 statements, then the results of the questionnaire survey were analyzed so that it could be used as input in improving the University of Lampung's digital repository system. This study also uses data from the University of Lampung's digital repository system that was confirmed by User Persona to study the personality of the user described through respondents. The average value of this study, which is 62,825 which was then concluded based on three evaluation categories on the SUS questionnaire, namely based on the acceptability ranges category included in the lower limit of the high level, the grade scale category received a D value, and the adjective ratings category got an OK value. The average value of the University of Lampung digital repository system is below the average standard value in many studies, which is 68 which means there is a problem with usability and the system must be improved to increase the usability value.

Keywords: digital repository system, usability, user experience, questionnaire.

ABSTRAK

USABILITY EVALUATION SISTEM DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS LAMPUNG MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE

Oleh

SUCI RAHMA SAFITRI

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi *usability* pada sistem digital *repository* Universitas Lampung menggunakan metode *User Experience*. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat *usability* dan memberikan rekomendasi dari hasil *Usability Evaluation* menggunakan metode *User Experience* pada sistem digital *repository* Universitas Lampung. Sistem digital *repository* Universitas Lampung adalah sistem yang digunakan untuk memperoleh informasi semua publikasi ilmiah Universitas Lampung. Penelitian ini menggunakan alat survei berupa kuesioner, yaitu *Software Usability System* (SUS). Kuesioner disebar secara *online* kepada 100 responden yang terdiri dari 10 pernyataan, kemudian hasil dari survei kuesioner dianalisis agar dapat dijadikan sebagai masukan dalam perbaikan sistem digital *repository* Universitas Lampung. Penelitian ini juga menggunakan data dari *Google Analytics* sistem digital *repository* Universitas Lampung yang dikonfirmasi dengan *User Persona* untuk mempelajari kepribadian pengguna yang digambarkan melalui responden. Nilai rata-rata dari penelitian ini, yaitu 62,825 yang kemudian disimpulkan berdasarkan tiga kategori penilaian pada kuesioner SUS, yaitu berdasarkan kategori *acceptability ranges* termasuk kedalam batas bawah *high level*, kategori *grade scale* mendapatkan nilai D, dan kategori *adjective ratings* mendapatkan nilai OK. Nilai rata-rata sistem digital *repository* Universitas Lampung berada dibawah nilai standar rata-rata pada banyak penelitian, yaitu 68 yang berarti terdapat masalah pada *usability* dan sistem harus dilakukan perbaikan untuk meningkatkan nilai *usability*.

Kata Kunci : kuesioner, sistem digital *repository*, *usability*, *user experience*.

USABILITY EVALUATION SISTEM DIGITAL REPOSITORY
UNIVERSITAS LAMPUNG MENGGUNAKAN METODE *USER*
EXPERIENCE

Oleh

SUCI RAHMA SAFITRI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar

SARJANA KOMPUTER

pada

Jurusan Ilmu Komputer

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2019

Judul : **USABILITY EVALUATION SISTEM DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS LAMPUNG MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE**

Nama Mahasiswa : **Suci Rahma Safitri**


Nomor Pokok Mahasiswa : **1517051116**

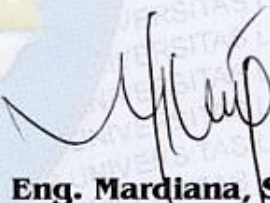
Jurusan : **Ilmu Komputer**

Fakultas : **Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Rico Andrian, S.Si., M.Kom.
NIP 19750627 200501 1 001


Dr. Eng. Mardiana, S.T., M.T.
NIP 19720316 199905 2 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Komputer


Dr. Ir. Kurnia Muludi, M.S.Sc.
NIP 19640616 198902 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Rico Andrian, S.Si., M.Kom.**

Sekretaris : **Dr. Eng. Mardiana, S.T., M.T.**

Penguji
Bukan Pembimbing : **Anie Rose Irawati, S.T., M.Cs.**

2. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Dr. Suratman, M.Sc.

NIP 19640604 199003 1 002

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **01 November 2019**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**USABILITY EVALUATION SISTEM DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS LAMPUNG MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE**" merupakan karya saya sendiri dan bukan karya orang lain. Semua tulisan yang tertuang di skripsi ini telah mengikuti kaidah penulisan karya ilmiah Universitas Lampung. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi saya merupakan hasil penjiplakan atau dibuat oleh orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar yang telah saya terima.

Bandar Lampung, 01 November 2019



SUCI RAHMA SAFITRI
NPM. 1517051116

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan pada tanggal 1 Januari 1998 di Bandar Lampung, sebagai anak bungsu dari tiga bersaudara dengan Ayah yang bernama Hamid Raden dan Ibu bernama Heryantini.

Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Rajabasa Raya, Kecamatan Rajabasa, Bandar Lampung tahun 2009, Sekolah Menengah Pertama (SMP) diselesaikan di SMP Negeri 8 Bandar Lampung pada tahun 2012, kemudian melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) Perintis 2 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2015. Tahun 2015, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung. Kegiatan yang dilakukan penulis selama menjadi mahasiswa antara lain:

1. Bulan Januari 2016 penulis melaksanakan Karya Wisata Ilmiah di Desa Batutegi, Kecamatan Air Nanning, Kabupaten Tanggamus.
2. Bulan Januari 2018 penulis melaksanakan kerja praktek di Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Lampung.
3. Bulan Juli 2018 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pekon Sinar Mulyo, Kecamatan Pulau Panggung, Kabupaten Tanggamus.

MOTO

“WA MAN JAAHADA FA-INNAMAA YUJAAHIDU LINAFSIHI”

Barangsiapa bersungguh-sungguh, kesungguhannya itu untukdirinya sendiri.

(Q.S. Al-Insyirah:6-7)

“FAINNAMA’AL USRI YUSRO. INNAMA’AL USRI YUSRO”

Sesungguhnya bersama dengan kesulitan ada kemudahan. Bersama dengan kesulitan ada kemudahan.

(Q.S.Al-Insyirah:6-7)

PERSEMBAHAN

Teruntuk Mama, Papa, Atu dan Ses yang sangat kucintai, kupersembahkan skripsi ini untuk kalian. Terimakasih untuk kasih sayang, perhatian, pengorbanan, usaha, dukungan moril maupun materi, motivasi dan do'a-do'a yang tiada henti untuk kesuksesanku....

Teruntuk Tanggom Ahad Muhammad terimakasih telah menemaniku menyelesaikan studi sarjanaku, dan terimakasih telah memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi ini...

Teruntuk teman-temanku Anty, Cia, Tamara, Vynda dan Rendy terimakasih untuk canda tawa, tangis dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih untuk kenangan manis yang telah terukir selama ini...

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Usability Evaluation Sistem Digital Repository Universitas Lampung Menggunakan User Experience*” dengan baik, serta shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, juga keluarganya, dan umat-nya sampai akhir zaman.

Terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dan berperan besar dalam menyusun skripsi ini, antara lain:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya selama penulis mengerjakan skripsi ini sehingga dapat tersusun dengan baik.
2. Mama, Papa, Atu dan Ses yang selalu memberikan doa dan dukungan moral maupun material dalam menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Rico Andrian S.Si., M.Kom. selaku dosen pembimbing utama yang telah membimbing dan memberikan ide, kritik serta saran sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Ibu Dr. Eng. Mardiana S.T., M.T. selaku pembimbing kedua yang telah membimbing penulis dan memberikan bantuan, kritik serta saran dalam pembuatan skripsi ini.

5. Ibu Anie Rose Irawati , S.T., M.Cs. selaku pembahas yang telah memberikan masukan yang bermanfaat dalam perbaikan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Ir. Kurnia Muludi, M.S.Sc. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung dan Pembimbing Akademik.
7. Bapak Didik Kurniawan, S.Si., M.T. selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung.
8. Bapak dan Ibu dosen jurusan Ilmu Komputer yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat.
9. Tanggom Ahad Muhammad yang telah memberikan semangat dan menemani dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman Ilmu Komputer 2015 yang menjadi teman satu angkatan selama menjalankan masa studi di Jurusan Ilmu Komputer.

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
II. LANDASAN TEORI	
A. Perpustakaan Digital	6
B. Sistem Digital <i>Repository</i>	7
C. <i>Usability Evaluation</i>	9
D. <i>User Experience</i>	11
E. Kuesioner SUS.....	12
III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Waktu dan Tempat Penelitian	16
B. Alat dan Objek Penelitian	16

1. Alat Penelitian	16
2. Objek Penelitian	17
3. Tahapan Penelitian	17
3.1 Observasi	18
3.2 Wawancara.....	18
3.3 <i>Usability Evaluation</i> Menggunakan Metode <i>User Experience</i>	19
4. Laporan Hasil Evaluasi	22
 IV. PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	23
1. <i>User Persona</i> pada Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung	23
1.1 <i>User Persona</i> 1	24
1.2 <i>User Persona</i> 2	25
2. Kuesioner	26
B. Pembahasan.....	28
1. <i>Google Analytics</i> Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung	29
1.1 Pengguna Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung.....	29
1.2 Usia Pengguna Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung	30
1.3 Asal Pengguna Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung	30
1.4 Saluran Pengguna Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung....	31
1.5 Minat Pengguna Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung ..	32
1.6 Sumber Sosial Pengguna Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung	33
1.7 Laporan Halaman Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung....	

.....	33
1.8 Laporan Penelusuran Konten Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung	34
2. Kuesioner	35
2.1 Hasil Tanggapan Responden Terhadap Penggunaan Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung.....	37
2.2 Jurusan Responden yang Mengisi Kuesioner Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung.....	38
2.3 Hasil Tanggapan Responden Terhadap Pernyataan Pertama pada Kuesioner	39
2.4 Hasil Tanggapan Responden Terhadap Pernyataan Kedua pada Kuesioner	40
2.5 Hasil Tanggapan Responden Terhadap Pernyataan Ketiga pada Kuesioner	41
2.6 Hasil Tanggapan Responden Terhadap Pernyataan Keempat pada Kuesioner	42
2.7 Hasil Tanggapan Responden Terhadap Pernyataan Kelima pada Kuesioner	44
2.8 Hasil Tanggapan Responden Terhadap Pernyataan Keenam pada Kuesioner	45
2.9 Hasil Tanggapan Responden Terhadap Pernyataan Ketujuh pada Kuesioner	46
2.10 Hasil Tanggapan Responden Terhadap Pernyataan Kedelapan pada Kuesioner	48

2.11 Hasil Tanggapan Responden Terhadap Pernyataan Kesembilan pada Kuesioner	49
2.12 Hasil Tanggapan Responden Terhadap Pernyataan Kesepuluh pada Kuesioner	50
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	53
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung	2
Gambar 2. Elemen pada <i>User Experience</i>	12
Gambar 3. Penilaian Kuesioner SUS.....	15
Gambar 4. Tahapan Penelitian.....	17
Gambar 5. Pemetaan <i>Usability Evaluation</i> dan <i>User Experience</i>	19
Gambar 6. <i>Persona</i> Mutiara Rahmah	24
Gambar 7. <i>Persona</i> Tanggom Ahad Muhammad.....	25
Gambar 8. Pengguna Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung.....	29
Gambar 9. Usia Pengguna Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung.....	30
Gambar 10. Asal Kota Pengguna Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung	30
Gambar 11. Saluran Pengguna Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung	31
Gambar 12. Daftar Minat Pengguna Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung	32
Gambar 13. Sumber Sosial Pengguna Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung	33

Gambar 14. Laporan Halaman Pengguna Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung	33
Gambar 15. Laporan Penelusuran Konten Pengguna Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung.....	34
Gambar 16. Umur Responden yang Mengisi Kuesioner Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung.....	37
Gambar 17. Jurusan Responden yang Mengisi Kuesioner Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung.....	38
Gambar 18. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Pernyataan Pertama pada Kuesioner	39
Gambar 19. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Pernyataan Kedua pada Kuesioner	40
Gambar 20. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Pernyataan Ketiga pada Kuesioner	41
Gambar 21. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Pernyataan Keempat pada Kuesioner	42
Gambar 22. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Pernyataan Kelima pada Kuesioner	44
Gambar 23. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Pernyataan Keenam pada Kuesioner	45
Gambar 24. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Pernyataan Ketujuh pada Kuesioner	46
Gambar 25. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Pernyataan Kedelapan pada Kuesioner	48

Gambar 26. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Pernyataan Kesembilan pada Kuesioner	49
Gambar 27. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Pernyataan Kesepuluh pada Kuesioner	50

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kuesioner Sistem Digital <i>Repository</i> Universitas Lampung	36

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Universitas Lampung menyediakan berbagai sistem informasi yang dapat diakses oleh pengguna untuk mendapatkan informasi sesuai kebutuhannya. Universitas Lampung juga memiliki sistem yang berkaitan dalam melakukan penelitian yaitu sistem digital *repository*, dimana pengguna dapat mengunduh serta mengunggah berkas untuk dapat dijadikan sebagai referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya. Sistem terkadang mengalami kegagalan dalam memenuhi tugas-tugasnya, maka dari itu sistem memerlukan evaluasi untuk mengukur tingkat *usability*.

Usability Evaluation merupakan faktor penting dalam tes kegunaan dan fungsionalitas pada semua model kualitas perangkat lunak untuk menentukan permintaan dan penggunaan sistem. *Usability* dapat diukur berdasarkan lima kriteria dalam *usability* yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Sistem yang memiliki tingkat *usability* tinggi memiliki peluang yang besar untuk sering digunakan oleh para pengguna, sedangkan sistem yang memiliki tingkat *usability* rendah dapat mengakibatkan pemborosan waktu sehingga daya tarik pengguna dalam menggunakan sistem akan berkurang, dan

pengguna cenderung untuk tidak menggunakan sistem digital *repository* Universitas Lampung.

Sistem digital *repository* Universitas Lampung dapat memberikan kepuasan terhadap kebutuhan pengguna dalam menikmati layanan digital yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun melalui jaringan internet. Sistem digital *repository* Universitas Lampung adalah sistem yang digunakan untuk memperoleh informasi semua publikasi ilmiah Universitas Lampung. Fitur lain yang terdapat pada sistem digital *repository* Universitas Lampung yaitu kemudahan dalam pengunduhan berbagai *file*, seperti mengunduh Standar Operasional Prosedur (SOP), mengunggah Karya Ilmiah, mengunduh langkah-langkah mengunggah Karya Ilmiah, mengunduh Format Pengumpulan *CD-ROM* Karya Ilmiah, dan kemudahan dalam mengunduh *file* skripsi.



Gambar 1. Tampilan Sistem Digital *Repository* Universitas Lampung.

Gambar 1 menunjukkan halaman *home* pada sistem digital *repository* Universitas Lampung yang menampilkan halaman awal pada sistem. Menu lain yang terdapat

pada sistem digital *repository* Universitas Lampung, yaitu menu tentang sistem digital *repository* Universitas Lampung. Menu *browse* untuk mencari informasi semua publikasi ilmiah Universitas Lampung berdasarkan kategori tahun, subjek penelitian, fakultas serta penulis. Sistem digital *repository* Universitas Lampung juga memiliki berbagai fitur yang memudahkan mahasiswa untuk akses langsung ke *website* Universitas Lampung, akses untuk *login* SIAKAD, akses untuk ke *website* Perpustakaan Universitas Lampung, dan akses untuk segala *service* yang diberikan Universitas Lampung seperti Virtual Class, NOC Universitas Lampung, dan UPT TIK Universitas Lampung. Kinerja dari sistem digital *repository* Universitas Lampung melalui fitur-fiturnya dapat di uji menggunakan *Usability Evaluation* yang meliputi *customer satisfaction*.

Penelitian tentang *Usability Evaluation* dilakukan oleh Ankur Pant (2014) pada situs web CSL (*Central Science Library*), University of Delhi menggunakan alat penilaian *usability* untuk situs web CSL (*Central Science Library*). Alat penilaian *usability* berupa kuesioner untuk survei pengguna. Survei kuesioner dilakukan terhadap 35 pengguna yang dilakukan melalui sampling acak. Hasil dari survei kuesioner selanjutnya dianalisis untuk mengevaluasi kegunaan situs CSL (*Central Science Library*) sebagai perbaikan situs web dalam hal efisiensi, efektivitas dan kemampuan belajar untuk tingkat *usability* situs web yang lebih baik.

Metode *User Experience* (UX) telah banyak digunakan dalam penelitian *Usability Evaluation*, seperti yang dilakukan oleh Kinnery Thaker (2017) melakukan penelitian pada *Digital Library* di India menggunakan metode *User Experience* untuk memahami opini pengguna, sikap, kepuasan, dan pengalaman serta layanan

perpustakaan digital yang dapat dipertimbangkan lebih lanjut untuk meningkatkan kepuasan pengguna terhadap penggunaan perpustakaan digital.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Ekere et al (2016) menggunakan metode *User Experience* untuk mempelajari persepsi pengguna terhadap fasilitas perpustakaan digital, sumber daya, dan layanan agar pengguna dapat merasa sangat puas dengan sistem tersebut. Penelitian ini mengungkapkan bahwa karakteristik *interface* mempengaruhi respon kognitif yang memprediksi niat pengguna dalam menggunakan perpustakaan digital. Persepsi pengguna pada metode *User Experience* dipengaruhi oleh karakteristik sistem dan kualitas sistem sehingga disimpulkan bahwa persepsi pengguna memiliki efek tertinggi pada penggunaan perpustakaan digital.

Penelitian ini berfokus pada *Usability Evaluation* pada sistem digital *repository* menggunakan metode *User Experience* (UX) dan alat survei berupa kuesioner. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan evaluasi terhadap sistem digital *repository* Universitas Lampung, dan hasil dari *Usability Evaluation* dapat digunakan sebagai masukan untuk pengembangan dan perbaikan sistem.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana tingkat *Usability Evaluation* menggunakan metode *User Experience* pada sistem digital *repository* Universitas Lampung?
- b. Rekomendasi apa saja yang dapat diberikan dari hasil *Usability Evaluation* sistem digital *repository* Universitas Lampung?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sistem yang akan dievaluasi adalah sistem digital *repository* Universitas Lampung.
- b. *Usability Evaluation* dilakukan dengan menggunakan metode *User Experience* dan alat survei berupa kuesioner.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat *usability* dan memberikan rekomendasi dari hasil *Usability Evaluation* menggunakan metode *User Experience* pada sistem digital *repository* Universitas Lampung.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan evaluasi terhadap sistem informasi digital *repository* Universitas Lampung.
- b. Merekomendasikan hasil evaluasi sebagai masukan untuk pengembangan dan perbaikan sistem digital *repository* Universitas Lampung.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Perpustakaan Digital

Perpustakaan digital merupakan kumpulan informasi terorganisir dengan dukungan layanan dan tempat dimana informasi disimpan dalam format digital dan dapat diambil melalui jaringan. Perpustakaan digital harus menyediakan layanan yang memenuhi syarat dalam memungkinkan pengguna untuk mengakses data dalam format yang terorganisasi dengan baik, serta membangun interaksi antara pengguna dan antarmuka (Matusiak, 2011).

Perpustakaan digital adalah sumber yang membangun kembali pengetahuan dan dukungan dari perpustakaan konvensional dalam bentuk digital. Perpustakaan digital terdiri dari konten digital yang saling berhubungan dengan membangun tautan, metadata atau hanya hubungan berbasis permintaan dan perangkat lunak yang dapat menggunakan halaman dasar dalam HTML atau berdasarkan pada sistem manajemen basis data. Perpustakaan digital tidak akan menggantikan perpustakaan konvensional, tetapi dengan adanya perpustakaan digital pengguna dapat lebih mudah dan cepat dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Perpustakaan digital memerlukan dukungan teknologi untuk menghubungkan sumber daya dari banyak layanan yang disebarluaskan kepada pengguna, serta pengumpulan informasi dalam perpustakaan digital tidak hanya terbatas pada

penyimpanan dokumen tetapi diperluas ke artefak digital dan hanya dapat didistribusikan dalam format digital (Seadle dan Greifeneder, 2007).

Perpustakaan digital merupakan suatu lingkungan dimana berbagai objek informasi (dokumen, *images*, suara, dan *video-clips*) disimpan dan diakses dalam bentuk digital. Dokumen lama didigitalisasi agar dapat diakses secara elektronik. Perpustakaan digital memerlukan pustakawan digital. Koleksi digital harus diseleksi, diperoleh, diorganisasikan, dibuat tersedia, dan dipelihara. Pelayanan digital harus direncanakan, diimplementasikan dan didukung, meskipun komputer merupakan perkakas utama yang dibutuhkan dalam perpustakaan digital, tetapi sumberdaya manusia merupakan yang terpenting untuk mengembangkan dan membuat sistem dapat bekerja (Ridwan, 2008).

B. Sistem Digital Repository

Sistem digital *repository* dapat didefinisikan sebagai gudang, sehingga bisa mencakup perpustakaan, museum, dan arsip. *Institutional Repository* atau biasa disingkat IR mengacu pada penyimpanan dan preservasi informasi digital sebuah organisasi atau aset pengetahuan sebuah organisasi. *Repository* adalah cara yang digunakan setiap institusi akademik untuk memperlihatkan kecakapan intelektual melalui pengumpulan sistematis, serta membuat aksesibilitas dan pelestarian output intelektual (Narendra, 2010).

Sistem digital *repository* adalah kumpulan digital dari *output* intelektual sebuah institusi. Sistem digital *repository* merupakan model baru untuk menyimpan hasil penelitian lembaga tertentu yang dapat diakses dengan serangkaian layanan dalam

format digital. Tujuan utama dari sistem digital *repository* adalah untuk menyatukan, melestarikan dan menyebarluaskan hasil intelektual suatu lembaga (Murugathas dan Balasooriya, 2014).

Sistem digital *repository* menjadi wadah *open access* dalam memaksimalkan diseminasi hasil penelitian perguruan tinggi, selain itu sistem digital *repository* juga merupakan sarana rujukan untuk masyarakat dalam menciptakan penelitian terbaru, berkolaborasi atau menghasilkan pengetahuan dengan menilai suatu penelitian yang didiseminasikan melalui *Institutional Repository*. Sarana diseminasi tidak hanya pada *Institutional Repository*, tetapi hasil survey *Digital Library* juga dimanfaatkan untuk *sharing knowledge local content* institusi sehingga kinerja *research* institusi meningkat dan *visibility research* perguruan tinggi berjalan dengan baik (Munawaroh dan Hudhan, 2017).

Jenis koleksi yang disediakan pada sebuah *Institutional Repository* dapat berupa proposal penelitian, hasil penelitian, buku lepas, bahan pengajaran, buku, data, laporan penelitian, prosiding atau hasil seminar, skripsi, tesis, disertasi, dan buku panduan (Ahwan, 2012). Hal utama yang paling penting bagi eksistensi *Institutional Repository* sebuah perguruan tinggi, diantaranya sebagai berikut (Pandapotan, 2013):

- a. Untuk mengumpulkan konten dalam satu lokasi sehingga mudah untuk ditemukan kembali.
- b. Untuk menyimpan dan melestarikan aset intelektual sepanjang waktu.

- c. Untuk menyediakan akses terbuka terhadap karya intelektual institusi kepada khalayak umum.
- d. Untuk menciptakan visibilitas global bagi hasil karya ilmiah institusi.

C. *Usability Evaluation*

Usability Evaluation adalah proses yang melibatkan pengguna sehingga dapat mempelajari dan menggunakan produk untuk tercapainya aspek-aspek kenyamanan pengguna seperti efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap sistem secara keseluruhan (Usability.gov, 2014).

Usability adalah atribut kualitas sistem yang menilai antarmuka pengguna sistem untuk kemudahan penggunaannya. Kata “*Usability*” juga merujuk pada suatu metode untuk meningkatkan kemudahan pemakaian selama proses desain. *Evaluation* adalah proses penelitian yang bertujuan untuk memahami arti dari beberapa fenomena yang terletak dalam konteks dan perubahan yang terjadi sebagai fenomena dan konteks berinteraksi (Pant, 2014).

Usability Evaluation memiliki tujuan yaitu melakukan identifikasi kebutuhan informasi dan permasalahan yang dihadapi pengguna sistem. Evaluasi juga digunakan dalam penggunaan sistem perpustakaan digital dengan mengukur tingkat *usability* (Rubin dan Chisnell, 2008).

Usability Evaluation yang digunakan untuk mengevaluasi kegunaan situs *web Central Science Library (CSL)*, Universitas Delhi. Evaluasi ini menggunakan pendekatan multi-metode berupa daftar periksa standar dan survei kuesioner pengguna yang representatif, serta analisis arsitektur informasi yang ada pada

situs web perpustakaan. Perpustakaan memiliki tantangan dalam memenuhi kebutuhan informasi dari beragam pengguna. Interaksi tatap muka antara staf perpustakaan dan pengguna memfasilitasi pemahaman tentang kebutuhan dan keterampilan pengguna individu yang tidak ada di dunia maya, sehingga situs web perpustakaan telah menciptakan kembali keberadaan perpustakaan konvensional dalam bentuk digital yang dapat memudahkan pengguna mengunjungi perpustakaan secara elektronik. Tantangan bagi situs web perpustakaan adalah menyediakan akses ke konten berkualitas dalam bentuk elektronik, mempromosikan visibilitas yang lebih baik untuk sumber daya cetak, serta menawarkan berbagai layanan elektronik bernilai tambah dan desain situs web juga harus memenuhi harapan pengguna. Kepuasan pengguna hanya dapat dicapai jika situs web perpustakaan sesuai dengan konsep *usability*. *Usability* adalah aspek kunci dari situs web yang berpusat pada pengguna. *Usability* merupakan atribut kualitas sistem yang menilai antarmuka pengguna dalam kemudahan penggunaannya berdasarkan lima kriteria *usability* (Pant, 2014).

Usability dapat diukur dengan lima kriteria yaitu sebagai berikut (Nielsen, 2012):

- *Learnability*, yaitu pengguna dapat mempelajari sistem dengan mudah. Kemudahan dapat diukur dari kemudahan pengguna dalam menjalankan suatu fungsi pada sistem.
- *Efficiency*, yaitu pengguna dapat menggunakan sistem dengan cepat.
- *Memorability*, yaitu kemampuan pengguna dalam mengingat pengetahuan yang ada pada sistem.
- *Errors*, yaitu sistem berfungsi semaksimal mungkin sesuai kegunaannya, dan tidak terdapat kesalahan pada sistem.

- *Satisfaction*, yaitu sistem dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan sehingga pengguna merasa senang dalam menggunakan sistem.

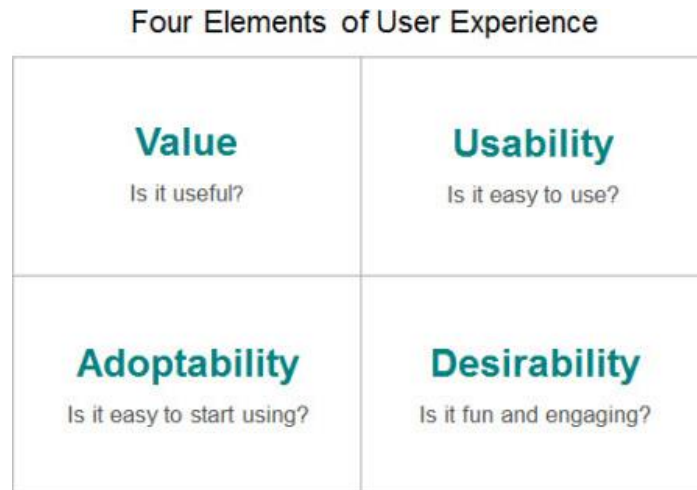
Situs web CSL yang telah dievaluasi menggunakan lima kriteria *usability*, selanjutnya dianalisis untuk mengetahui tingkat *usability* berdasarkan hasil dari survei kuesioner dari pengguna yang dapat dijadikan rekomendasi dalam perbaikan dan pengembangan situs web CSL untuk tingkat *usability* yang lebih baik.

D. *User Experience*

User Experience adalah persepsi dan tanggapan seseorang yang dihasilkan dari penggunaan dan atau antisipasi penggunaan produk, sistem atau layanan atau dapat juga diartikan sebagai perasaan pengguna terhadap setiap interaksi yang sedang dilakukan oleh pengguna terhadap sebuah produk (Winter, 2015).

User Experience adalah persepsi dan respon seseorang dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. *User Experience* menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, atau jasa. Prinsip dalam sebuah produk, sistem, atau jasa yang digunakan harus dapat memberikan kepuasan, kaidah, dan kenyamanan dalam berinteraksi (Wiryanan, 2011).

User Experience dapat dikatakan baik, apabila sebuah produk memiliki kesesuaian antara fitur produk dengan kebutuhan pengguna, jika produk tersebut dapat membuat perasaan pengguna senang saat menggunakannya dan pengguna mudah menemukan informasi yang diinginkan, maka produk tersebut akan menjadi sangat bernilai (Munthe et al, 2018).



Gambar 2. Elemen pada *User Experience* (Guo, 2012).

Penjelasan gambar 2 (Guo, 2012) tentang elemen pada *User Experience* adalah sebagai berikut:

- *Value*, yaitu pengguna menilai bahwa fitur yang ada pada sistem sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum, jika sistem belum sesuai dengan kebutuhan pengguna maka sistem tersebut bisa dikatakan belum mempunyai nilai.
- *Usability*, yaitu pengguna dapat dengan mudah melakukan fungsi-fungsi yang ada pada sistem.
- *Adoptability*, yaitu pengguna dapat mengakses sistem dengan mudah sesuai dengan kebutuhannya.
- *Desirability*, yaitu pengguna dapat merasakan pengalaman yang menyenangkan saat menggunakan sistem.

E. Kuesioner SUS

Kuesioner *Software Usability System* (SUS) yang mengacu pada *Standard Usability Questionnaires* merupakan sebuah standar kuesioner yang mengukur

kepuasan pengguna dalam menggunakan sebuah sistem. SUS juga dikenal sebagai pengukuran kepuasan pengguna yang “*quick and dirty*”, artinya penggunaan kuesioner SUS dapat menghasilkan data yang bisa dipercaya. Tujuan dari kuesioner SUS adalah untuk memberikan gambaran tentang persepsi subjektif pengguna terhadap tingkat *usability* sebuah produk dan melalui kuesioner SUS ini, pengguna tidak perlu mengalokasikan banyak waktu dalam pengisian kuesioner ini, karena kuesioner SUS dapat diisi dalam waktu yang singkat (Sorflaten, 2010).

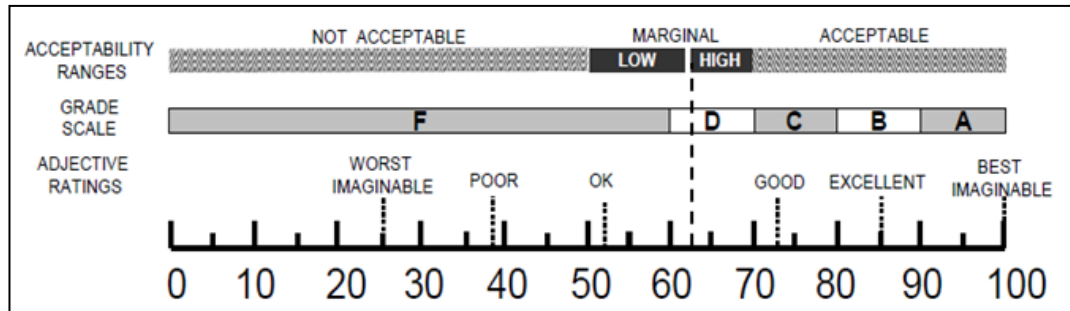
Kuesioner SUS terdiri atas 10 (sepuluh) buah pernyataan yang memberikan pandangan secara menyeluruh dan menilainya secara subjektif dari segi *usability*, selanjutnya skala yang digunakan dalam kuesioner SUS adalah skala likert dengan penilaian 5 skala likert dimana skala 1 mengisyaratkan ketidaksetujuan yang kuat dan skala 5 menunjukkan persetujuan yang kuat (Brooke, 2013). Kuesioner ini terdiri dari sepuluh pernyataan berbeda dengan perbandingan antara pernyataan positif dan negatif adalah 5:5, setiap pernyataan direpresentasikan menggunakan skala Likert sebanyak lima atau tujuh buah. Penelitian ini menggunakan lima buah skala Likert (sesuai dengan standar kuesioner SUS) dengan keterangan jika, 1: Sangat Tidak Setuju, 2: Tidak Setuju, 3: Netral, 4: Setuju, dan 5: Sangat Setuju. Jumlah yang disarankan dalam melakukan pengumpulan data secara kuantitatif adalah 20 responden, namun untuk menghasilkan jumlah *error* $\pm 10\%$, maka jumlah responden yang disarankan adalah 71 responden (Nielsen, 2006).

- Analisis Data Kuantitatif Kuesioner SUS

Pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan menyebarkan kuesioner SUS kepada pengguna Sistem Digital *Repository* Universitas Lampung, cara yang

digunakan untuk mengolah data kuantitatif dari kuesioner SUS, yaitu dengan menghitung nilai skor tiap pernyataan. Nilai skor ini berkisar pada rentang 0-4. Nilai skor dapat dihitung dengan memperhatikan urutan angka genap atau ganjil pada tiap pernyataan. Pernyataan dengan urutan angka ganjil, dapat dihitung dengan rumus, $(x_i - 1)$. Urutan pernyataan yang genap, dapat dihitung dengan rumus $(5 - x_i)$, dengan x_i merupakan angka pada skala Likert yang dipilih oleh responden, lalu hitung nilai SUS dengan mengalikan tiap skor yang didapatkan dengan 2.5 dan jumlahkan. Jumlah skor untuk masing-masing responden akan berkisar diantara 0-100 (Sauro, 2011).

Kesimpulan dari cara menggunakan *System Usability Scale* (SUS) adalah setelah dihitung didapatlah skor rata-rata SUS dari semua responden. Skor tersebut kemudian disesuaikan dengan penilaian SUS, masuk ke dalam kategori mana hasil pengujian dengan skor rata-rata yang sudah didapatkan. Skor rata-rata SUS dari banyaknya penelitian adalah 68 dan skor rata-rata tersebut dijadikan sebagai standar dalam menghitung nilai *Usability* pada kuesioner SUS, jika nilai SUS berada di atas 68 maka nilai tersebut di atas rata-rata dan jika nilai SUS di bawah 68 maka nilai tersebut di bawah rata-rata, jika skor yang didapatkan dibawah 68 berarti terdapat masalah pada *usability* dan sistem harus dilakukan perbaikan. Kesimpulan akhir dapat juga ditentukan melalui penilaian seperti pada gambar berikut (Brooke, 1996).



Gambar 3. Penilaian Kuesioner SUS.

Gambar 3 menunjukkan penilaian pada kuesioner SUS yang dibagi menjadi tiga kategori, yaitu *acceptability ranges* yang terdapat *low* dan *high level*, kategori *grade scale* yaitu skor yang dapat dilambangkan dengan huruf A, B, C, D dan F, serta kategori *adjective ratings* yang terdapat enam skala yaitu *worst imaginable*, *poor*, *OK*, *good*, *excellent* dan *best imaginable*.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai bulan September tahun 2019. Penelitian ini dilakukan di Perpustakaan Universitas Lampung yang beralamatkan di Jalan Dr. Soemantri Brojonegoro No.1, Gedong Meneng, Kota Bandar Lampung.

B. Alat dan Objek Penelitian

Alat dan objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Alat Penelitian

a. Perangkat Keras

- Laptop HP 14-am125tx
- Processor Intel(R)Core(TM)i5-7th Gen
- Hard disk 500GB,dan RAM 10 GB tipe DDR3

b. Perangkat Lunak

- Sistem Operasi Windows 10 Pro 64-Bit digunakan untuk menjalankan sistem operasi pada laptop.

c. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengukur nilai kepuasan pengguna terhadap sebuah sistem. Kuesioner yang digunakan mengacu pada *Standard Usability*

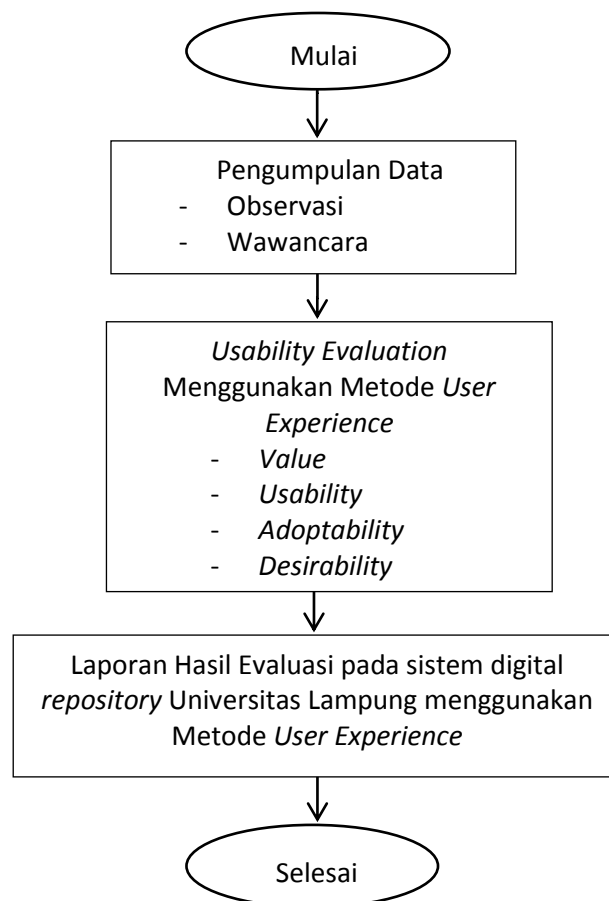
Questionnaires, yaitu *Software Usability System* (SUS). SUS merupakan sebuah standar kuesioner yang mengukur kepuasan pengguna dalam menggunakan sebuah sistem (Sorflaten, 2010).

2. Objek Penelitian

Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah sistem digital *repository* Universitas Lampung.

3. Tahapan Penelitian

Tahapan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Tahapan Penelitian.

Gambar 4 menjelaskan tahapan penelitian, penelitian ini terlebih dahulu melakukan pengumpulan data dengan berbagai metode. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu, melakukan observasi di Perpustakaan Universitas Lampung dan wawancara terhadap kepala perpustakaan dan staf perpustakaan Universitas Lampung, kemudian membuat kuesioner yang akan diajukan kepada pengguna sistem digital *repository* Universitas Lampung. Tahapan penelitian yang dilakukan dalam *Usability Evaluation* pada sistem digital *repository* Universitas Lampung menggunakan Metode *User Experience* (UX) adalah sebagai berikut:

3.1 Observasi

Observasi atau tinjauan langsung ke lapangan dilakukan di Perpustakaan Universitas Lampung. Observasi ini dilakukan untuk mengamati tempat penelitian secara menyeluruh untuk mendapatkan data pengguna sistem digital *repository* yang berkaitan dengan *Usability Evaluation*.

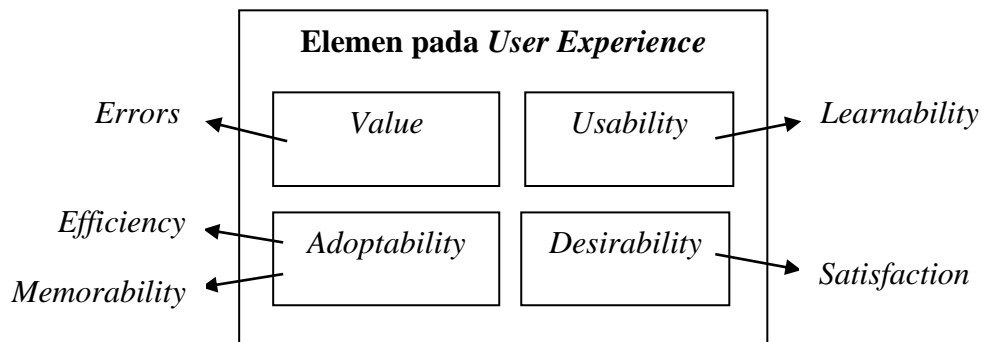
3.2 Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk mengetahui lebih detail tentang sistem digital *repository* dengan cara berdiskusi langsung kepada kepala perpustakaan Universitas Lampung, selain itu wawancara juga dilakukan kepada staf perpustakaan di ruang verifikasi lantai satu perpustakaan Universitas Lampung dengan Ibu Endah dan Bapak Farid. Wawancara kepada staf perpustakaan dilakukan untuk mendapatkan data akses *Google Analytics* pada sistem digital *repository* Universitas Lampung, dan hasil wawancara dikumpulkan untuk kemudian dianalisa.

3.3 Usability Evaluation Menggunakan Metode User Experience

Usability Evaluation merupakan evaluasi yang digunakan untuk melakukan identifikasi kebutuhan informasi dan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna yang kemudian hasil dari evaluasi dapat dianalisa untuk dijadikan rekomendasi dalam perbaikan sistem digital *respository* Universitas Lampung, sedangkan *User Experience* berperan penting dalam membangun sebuah sistem, karena *User Experience* dapat memperlihatkan kemudahan yang dirasakan oleh pengguna serta efisiensi melalui pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem tersebut.

Usability didefinisikan sebagai sebuah kualitas yang mengkaji dan mengukur kemudahan tampilan yang digunakan oleh pengguna (Nielsen, 2012). *The International Standard* (ISO, 2006) mendefinisikan *usability* sebagai peningkatan sebuah produk yang digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu seperti, efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. *Usability* mengacu pada *user experience* (pengalaman pengguna) ketika berinteraksi dengan sebuah produk atau sistem, yang meliputi *website*, perangkat lunak, *devices*, atau aplikasi (Usability.gov, 2014).



Gambar 5. Hubungan antara *Usability Evaluation* dan *User Experience*.

Gambar 5 menunjukkan bahwa elemen yang ada pada UX berkaitan dengan kriteria dalam *Usability*. Penjelasan tentang hubungan antara *Usability Evaluation* dan *User Experience* adalah sebagai berikut:

- a. Elemen *value* pada UX berkaitan dengan kriteria *errors* pada *Usability*, yang menunjukkan bahwa tidak terdapat kesalahan pada sistem sehingga sistem dapat dikatakan memiliki nilai karena fitur yang terdapat pada sistem sudah sesuai dengan fungsinya.
- b. Elemen *usability* pada UX berkaitan dengan kriteria *learnability* pada *Usability*, yang menunjukkan bahwa pengguna mudah dalam mempelajari sistem sehingga pengguna dapat dengan mudah melakukan fungsi-fungsi yang ada pada sistem.
- c. Elemen *adoptability* pada UX berkaitan dengan kriteria *efficiency* dan *memorability* pada *Usability*,s yang menunjukkan bahwa pengguna dapat dengan mudah mengingat pengetahuan yang ada pada sistem sehingga pengguna dapat mengakses sistem dengan cepat.
- d. Elemen *desirability* pada UX berkaitan dengan kriteria *satisfaction* pada *Usability*, yang menunjukkan bahwa pengguna mendapatkan informasi yang dibutuhkan sehingga pengguna merasa senang saat sedang menggunakan sistem.

Tools yang digunakan dalam penelitian *Usability Evaluation* menggunakan metode *User Experience* pada sistem digital *repository* Universitas Lampung adalah *Google Analytics*. *Google Analytics* merupakan layanan gratis dari *Google* yang dapat menampilkan statistik pengunjung sebuah sistem secara detail. *Google Analytics* dapat mempermudah admin mendapatkan data dari

sistem digital *repository* Universitas Lampung yang tersedia pada *website* www.digilib.unila.ac.id untuk dijadikan laporan analisa sebagai peningkatan kualitas sistem.

Google merilis alat analisis kepada publik pada Agustus 2006, banyak perpustakaan telah menggunakannya untuk mengukur kinerja situs web dan untuk menganalisis perilaku pengguna. *Google Analytics* menarik bagi perpustakaan karena ketersediaannya yang gratis, memiliki fitur luar biasa, serta kemudahan dalam penggunaannya (Fang, 2007).

Google Analytics digunakan sebagai alat yang efektif untuk mengukur seberapa menariknya sebuah sistem untuk dikunjungi. *Google Analytics* menyediakan informasi statistik tentang berbagai aktivitas pengunjung, seperti seberapa jauh sistem sering dikunjungi dan tautan apa saja yang paling sering dicari (Mc Guckin dan Niall Crowley, 2012). Kinerja dari *Google Analytics* merupakan salah satu faktor penting dalam mengevaluasi layanan digital, karena hasil evaluasi tersebut dapat dijadikan perbandingan dan perbaikan pada sistem.

Data dari *Google Analytics* pada penelitian *Usability Evaluation* sistem digital *repository* Universitas Lampung menggunakan metode *User Experience* selanjutnya digunakan untuk mempelajari perilaku pengguna melalui kuesioner yang disebarakan secara *online* dengan menggunakan *User Persona*.

User Persona adalah representasi fiksi dari pengguna dan menggabungkan kebutuhan, tujuan, dan pola perilaku yang diamati dari pengguna. Tujuan dari

User Persona adalah untuk membuat representasi segmen audiens utama yang andal dan realistis untuk referensi (Usability.gov, 2019).

Persona adalah karakter fiksi yang dibuat untuk mewakili kelompok target atau audiens dengan tipe yang berbeda, yang dibangun di sekitar pola perilaku yang diamati di antara orang-orang nyata dan setiap *persona* mewakili segmen grup target. Argumen sentral untuk menggunakan *persona* adalah pertama, bahwa *persona* membuat asumsi tentang satu kelompok sasaran dan pemirsa eksplisit. Kedua, dengan menciptakan karakter maka *perosna* dapat menampilkan lebih banyak minat dan empati secara fiksi (Brunello, 2018).

4. Laporan Hasil Evaluasi

Evaluasi sistem yang dilakukan menggunakan metode *User Experience* akan menghasilkan laporan evaluasi. Laporan hasil evaluasi merupakan rekomendasi yang ditemukan agar dapat dilakukan perbaikan serta peningkatan kualitas pada sistem digital *repository* Universitas Lampung.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. *User Persona* digunakan untuk memahami kepribadian pengguna yang digambarkan melalui responden dan dikonfirmasi dengan data yang ada pada *Google Analytics*. *User Persona* pertama adalah Mutiara Rahmah dengan usia 22 tahun, berjenis kelamin perempuan, dan berasal dari kota Bandar Lampung. Hasil keseluruhan dari tanggapan Mutiara terhadap sistem digital *repository* Universitas Lampung, yaitu sistem ini memiliki fungsi yang terintegrasi dengan baik, dan akan ada banyak orang yang belajar menggunakan sistem ini dengan cepat, karena halaman dan konten yang disediakan sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam mencari informasi yang dibutuhkan.
- b. *User Persona* kedua, yaitu Tanggom Ahad Muhammad dengan usia 21 tahun, berjenis kelamin laki-laki, dan berasal dari kota Jakarta. Hasil keseluruhan dari tanggapan Tanggom terhadap sistem digital *repository* Universitas Lampung, yaitu sistem ini mudah digunakan karena memiliki fitur yang terintegrasi dengan baik.
- c. Data yang digunakan pada *Google Analytics* sistem digital *repository* Universitas Lampung, yaitu jumlah pengguna baru dan pengguna kembali,

usia, jenis kelamin, asal kota, saluran yang digunakan, daftar minat, sumber sosial, halaman, dan konten apa saja yang telah digunakan oleh pengguna.

- d. Hasil keseluruhan yang diperoleh berdasarkan survei kuesioner pada penelitian ini menunjukkan bahwa jumlah nilai dari 100 tanggapan responden adalah 6.282,5 dengan nilai rata-rata yaitu 62,825 dan sistem digital *repository* Universitas Lampung berdasarkan kategori *acceptability ranges* termasuk kedalam batas bawah *high level*, sedangkan berdasarkan kategori *grade scale* mendapatkan nilai D, dan berdasarkan kategori *adjective ratings* mendapatkan nilai OK. Nilai rata-rata sistem digital *repository* Universitas Lampung berada dibawah nilai standar rata-rata pada banyak penelitian, yaitu 68 yang berarti terdapat masalah pada *usability* dan sistem harus dilakukan perbaikan untuk meningkatkan nilai *usability*.
- e. Rekomendasi yang diberikan berdasarkan hasil kuesioner dari 10 pernyataan yang diajukan kepada responden, dapat dilihat jawaban mana yang menyatakan bahwa responden tersebut memberikan keterangan netral terhadap pernyataan kuesioner sistem digital *repository* Universitas Lampung. 32% responden memberikan keterangan netral untuk pernyataan keempat, yaitu pengguna membutuhkan bimbingan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem digital *repository* Universitas Lampung, 60% responden memberikan keterangan netral untuk pernyataan kesembilan, yaitu pengguna merasa sangat percaya diri saat menggunakan sistem digital *repository* Universitas Lampung, dan 36% responden memberikan keterangan netral untuk pernyataan kesepuluh, yaitu pengguna perlu belajar banyak hal sebelum pengguna bisa melanjutkan untuk menggunakan sistem digital *repository*

Universitas Lampung, yang berarti pengguna masih bingung terhadap sistem ini sehingga rekomendasi yang dapat diberikan adalah dilakukan perbaikan sistem yang lebih *user friendly* agar pengguna lebih mudah untuk belajar dan memahami sistem digital *repository* Universitas Lampung, dan dapat dilakukan perbaikan pada fitur-fitur yang ada pada sistem digital *repository* Universitas Lampung agar sesuai dengan fungsinya sehingga pengguna bisa memenuhi kebutuhannya untuk mencari informasi yang dibutuhkan serta dapat meningkatkan nilai *usability* pada sistem digital *repository* Universitas Lampung.

B. Saran

Saran yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sistem digital *repository* Universitas Lampung sebaiknya dilakukan perbaikan, dan pengembangan sistem agar dapat meningkatkan nilai *usability* pada sistem digital *repository* Universitas Lampung.
- b. Penelitian selanjutnya dapat mengevaluasi sistem digital *repository* Universitas Lampung menggunakan metode selain *User Experience*, seperti metode *Heuristic Evaluation*, *Cognitive Walkthrough*, *Think-aloud Evaluation*, dan lain sebagainya. Penelitian selanjutnya juga dapat mengevaluasi sistem digital *repository* Universitas Lampung menggunakan rujukan kuesioner yang berbeda, seperti *Questionnaire for User Satisfaction* (QUIS), dan lain sebagainya agar hasil dari berbagai metode dapat dijadikan sebagai perbandingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahwan, M. A. 2012. Ketersediaan koleksi digital UNDIP Institutional *Repository* dalam memotivasi pemustaka menyusun tesis di Perpustakaan Program Studi Magister Linguistik Universitas Diponegoro. Tersedia pada <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=74911&val=4723>. Diakses pada tanggal 9 Mei 2019.
- Brooke, J. 1996. SUS - A Quick and Dirty Usability Scale. *Journal of Usability Studies*, 1996.
- Brooke, J. 2013. SUS: A Retrospective. *Journal of Usability Studies*. *Journal of Usability Studies* Vol. 8, Issue 2, February 2013.
- Ekere, J. N., Omekwu, C. O & Nwoha, C.M. 2016. User's Perception of The Facilities Resources and Services of The MTN Digital Library at The University of Nigeria, NSUKKA. *Library Philosophy and Practice (e-journal)*. 1390.
- Fang, W. 2007. Using Google Analytics for Improving Library Website Content and Design: A Case Study. *Library Philosophy & Practice* 9 (3):1–17.
- Guo, F. 2012. More Than Usability: The Four Elements of User Experience, Part 1. Tersedia pada <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/04/more-than-usability-the-four-elements-of-user-experience-part-i.php>. Diakses pada tanggal 29 Januari 2019.
- Matusiak, K. 2011. Perceptions of Usability and Usefulness in Digital Libraries. *International Journal of Humanities and Arts Computing* 6.1–2 (2011): 133–147 *Edinburgh University Press* DOI: 10.3366/ijhac.2011.0044.

- Mc Guckin, C. Ph.D & Niall Crowley, D. Couns. Psy Cand. 2012. Using Google Analytics to Evaluate the Impact of the CyberTraining Project. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. Volume 15, Number 11, 2012. DOI: 10.1089/cyber.2011.0460.
- Munawaroh & Hudhan, M. H. 2017. *Institusional Repository* Dalam Peningkatan *Visibility Research* Perguruan Tinggi: *Cases Study* Perpustakaan Anggota FPPTI Jawa Timur. In: *Seminar dan Lokakarya Inovasi Perpustakaan*, 16 - 18 Nopember 2017, Bandarlampung - Indonesia.
- Munthe, R. D., Brata, K. C & Fanania, L. 2018. Analisis *User Experience* Aplikasi *Mobile* Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. e-ISSN: 2548-964X Vol. 2, No. 7, Juli 2018, hlm. 2679-2688.
- Murugathas, K & Balasooriya, H. 2014. Developing an Institutional Repository: Experiences at The Library, Faculty of Medicine, University of Jaffna. *Journal of the University Librarians Association of Sri Lanka*, Vol.18, Issue 1, January 2014.
- Narendra, Alb. Pramukti, 2014. Perpustakaan Digital dan Repositori Institusi Universitas (Sharing Pengalaman di UNIKA Soegijapranata Semarang). Vol. 12, No. 1, Februari.
- Nielsen, J. 2012. Usability 101: Introduction to Usability. Tersedia pada <http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-tousability/>. Diakses pada tanggal 29 Januari 2019.
- Pandapotan H., & Daniel, 2013. Perencanaan dan Pengembangan *Institusional Repository*: "Studi Kasus di Perpustakaan ITS Surabaya". Malang: Pusat Riset *Digital Library*.
- Pant, A. 2014. Usability Evaluation of An Academic Library Website: Experience with the Central Science Library, University of Delhi. *The Electronic Library*. Vol. 33 No. 5, 2015 pp. 896-915. *Emerald Group Publishing Limited* 0264-0473 DOI 10.1108/EL-04-2014-0067.
- Ridwan, A. S. 2008. Perpustakaan Digital: Implikasinya Terhadap Perpustakaan Indonesia. *USU e-Repository*.

Rubin, J & Chisnell, D. 2008. Handbook of Usability Testing Willey Publishing Inc. Canada: Wiley Publishing.

Sauro, J. 2011. Measuring Usability With The System Usability Scale (SUS). Tersedia pada <http://www.measuringu.com/sus.php>. Diakses pada tanggal 8 Agustus 2019.

Seadle, M & Greifeneder, E. 2007. Defining A Digital Library. *Library Hi Tech* Vol. 25 No. 2, 2007 pp. 169-173. *Emerald Group Publishing Limited* 0737-8831 DOI 10.1108/07378830710754938.

Sorflaten, J. 2010. Clean Metrics from Quick and Dirty Assessment: "The SUS". Tersedia pada http://www.humanfactors.com/newsletters/clean_metrics_from_quick_and_dirty_assessment.asp. Diakses pada tanggal 9 Mei 2019.

Thaker, K. 2017. Digital Library and User's experience: A Literature Review. *Scientific Society of Advanced Research and Social Change SSARSC International Journal of Library, Information Networks and Knowledge* Volume 2 Issue 1, January-June 2017, ISSN 2455-5207.

Usability.gov. 2014. Usability Evaluation Basics. Tersedia pada <http://www.usability.gov/what-and-why/usability-evaluation.html>. Diakses pada tanggal 8 Mei 2019.

Usability.gov. 2019. Personas. Tersedia pada <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/personas.html>. Diakses pada tanggal 4 September 2019.

Winter, J. 2015. What is User Experience? Tersedia pada <https://www.usertesting.com/blog/2015/08/13/what-is-user-experience>. Diakses pada tanggal 8 Mei 2019.

Wiryanawan, M. B. 2011. *User Experience (UX) Sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. Humaniora* Vol.2 No.2 Oktober 2011: 1158-1166.