

Analisis Pengalaman Pengguna Terhadap Aplikasi Panjalu *e-Library* di Perpustakaan Mastrip Pare

^{1*}**M. Alfianto Alamsyah, ²Rini Indriati, ³Dwi Harini**

¹²³ Sistem Informasi, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: *l_alfiantoalamsyah@gmail.com, [2 rini.indriati@unpkediri.ac.id](mailto:rini.indriati@unpkediri.ac.id), [3 dwharini@unpkediri.ac.id](mailto:dwharini@unpkediri.ac.id)

Penulis Korespondens : M. Alfianto Alamsyah

Abstrak— Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas usability Aplikasi Panjalu e-Library yang dikembangkan oleh Perpustakaan Mastrip Pare sebagai sarana digitalisasi layanan perpustakaan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui penyebaran kuesioner kepada 104 responden yang terdiri dari siswa, guru, dan staf sekolah. Instrumen yang digunakan terdiri dari enam variabel usability berdasarkan model User Experience Questionnaire (UEQ), yaitu *Attractiveness*, *Efficiency*, *Perspicuity*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Uji validitas dilakukan dengan metode korelasi Corrected Item-Total Correlation, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan *Cronbach's Alpha*. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh item instrumen valid dan reliabel, dengan nilai *Cronbach's Alpha* rata-rata sebesar 0,827. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa lima dari enam variabel berada pada kategori "Baik", yaitu *Attractiveness* (3,43), *Efficiency* (3,55), *Dependability* (3,56), *Stimulation* (3,68), dan *Novelty* (3,65). Sementara itu, variabel *Perspicuity* (Kejelasan) memperoleh skor 3,16 yang termasuk dalam kategori "Cukup", menunjukkan masih adanya kesulitan pemahaman bagi sebagian pengguna. Berdasarkan hal tersebut aplikasi Panjalu e-Library secara umum sudah layak digunakan dan memiliki kualitas usability yang baik. Namun, perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut terutama pada aspek kejelasan informasi dan kemudahan navigasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Kata Kunci— *e-Library, usability, user experience, aplikasi perpustakaan.*

Abstract— This study aims to evaluate the quality of usability of the Panjalu e-Library Application developed by the Mastrip Pare Library as a means of digitizing library services. The evaluation was carried out using a quantitative approach through the distribution of questionnaires to 104 respondents consisting of students, teachers, and school staff. The instrument used consists of six usability variables based on the User Experience Questionnaire (UEQ) model, namely *Attractiveness*, *Efficiency*, *Perspicuity*, *Dependability*, *Stimulation*, and *Novelty*. The validity test was performed using the Corrected Item-Total Correlation method, while the reliability was tested using *Cronbach's Alpha*. The test results showed that all instrument items were valid and reliable, with an average *Cronbach's Alpha* value of 0.827. Descriptive analysis showed that five of the six variables were in the "Good" category, namely *Attractiveness* (3.43), *Efficiency* (3.55), *Dependability* (3.56), *Stimulation* (3.68), and *Novelty* (3.65). Meanwhile, the variable *Perspicuity* (Clarity) received a score of 3.16, which falls into the "Satisfactory" category, indicating that there are still some understanding difficulties for some users. Based on this, the Panjalu e-Library application is generally worthy of use and has good usability quality. However, further development is needed, especially in the aspects of information clarity and navigation ease to enhance the overall user experience.

Keywords— *e-Library, usability, user experience, library applications.*

This is an open access article under the CC BY-SA License.



I. PENDAHULUAN

Kesadaran masyarakat yang semakin tinggi terhadap pentingnya literasi turut mendorong permintaan akan layanan perpustakaan yang berkualitas dan baik. Literasi semakin dipandang sebagai fondasi penting dalam pembangunan kualitas individu maupun masyarakat secara menyeluruh. Kebutuhan terhadap layanan perpustakaan pun berkembang, tidak hanya sebatas akses terhadap bahan bacaan, tetapi juga pada kualitas pelayanan, kenyamanan fasilitas, serta integrasi teknologi dalam penyampaian informasi [1]. Perpustakaan sebagai pusat pembelajaran sepanjang hayat kini dituntut untuk menghadirkan layanan yang lebih inklusif, interaktif, dan adaptif terhadap dinamika zaman. Menanggapi hal ini, Perpustakaan Mastrip Kabupaten Kediri merupakan salah satu lembaga yang menunjukkan upaya konkret dalam menjawab tantangan tersebut. Perpustakaan ini berkomitmen menyediakan koleksi yang mutakhir, ruang baca yang memadai, serta program-program literasi yang dirancang untuk menjangkau berbagai kelompok usia dan latar belakang. Program pelatihan keterampilan, diskusi buku, serta kelas digital menjadi bagian dari strategi untuk meningkatkan minat baca dan kemampuan literasi masyarakat. Tidak hanya itu, layanan perpustakaan keliling juga dikembangkan untuk menjangkau wilayah-wilayah terpencil seperti Ngancar, Kandangan, Semen, Mojo, dan Grogol, sehingga literasi tidak lagi menjadi hak eksklusif masyarakat perkotaan[2].

Transformasi layanan perpustakaan juga mencakup aspek digital, salah satunya melalui kehadiran Panjalu *e-Library* yang menjadi solusi dalam memperkuat literasi digital di masyarakat [3]. Supaya aplikasi digital seperti ini benar-benar efektif, diperlukan penilaian terhadap kualitas pengalaman pengguna (*user experience/UX*) untuk memastikan layanan berjalan optimal dan sesuai harapan [4]. Salah satu metode evaluasi UX yang cukup komprehensif adalah *User Experience Questionnaire (UEQ)*, yang menilai enam dimensi penting: daya tarik visual, efisiensi penggunaan, kejelasan antarmuka, keandalan sistem, daya stimulasi, dan inovasi fitur [5]. Penilaian terhadap aspek-aspek tersebut dapat membantu pengembang dalam merumuskan perbaikan layanan yang lebih tepat sasaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Panjalu *e-Library* melalui pendekatan UEQ. Hasil evaluasi diharapkan dapat memberikan rekomendasi pengembangan aplikasi digital perpustakaan yang lebih adaptif dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap aplikasi Panjalu *e-Library*. Pendekatan kuantitatif menekankan pengukuran objektif dan analisis statistik guna menguji hubungan antar variabel [6]. Penelitian ini menggunakan instrumen utama berupa *User Experience Questionnaire (UEQ)* serta wawancara semi-terstruktur sebagai pelengkap data kualitatif. Proses diawali dengan identifikasi

tujuan penelitian, perumusan masalah, serta penyusunan instrumen berdasarkan dimensi yang diukur dalam UEQ, yaitu daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan [7]. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna aplikasi Panjalu *e-Library* di wilayah Kediri. Karena jumlah populasinya tidak diketahui secara pasti, penentuan jumlah sampel menggunakan rumus *Lemeshow*, dengan tingkat kepercayaan 95% dan margin of error 10%, menghasilkan kebutuhan minimal sebanyak 96 responden. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *accidental sampling*, yaitu berdasarkan siapa saja yang secara sukarela mengisi kuesioner [8]. Populasi merupakan seluruh objek atau subjek dalam suatu penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran pengumpulan data untuk kemudian ditarik kesimpulan[9].

Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner UEQ secara daring untuk memperoleh informasi mengenai persepsi pengguna terhadap enam dimensi pengalaman pengguna. Selain itu, dilakukan wawancara terhadap beberapa pengguna terpilih guna memperoleh data pendukung yang lebih dalam mengenai kenyamanan, tantangan, dan harapan terhadap aplikasi. Variabel-variabel seperti daya tarik, efisiensi, dan kejelasan berfungsi untuk mengukur sejauh mana aplikasi mudah digunakan dan menarik minat pengguna sejak awal interaksi [10]. Adapun pengukuran pengalaman pengguna dapat dilihat pada tabel 1. Berikut:

Tabel 1. Pengukuran Pengalaman Pengguna Aplikasi Panjalu *e-Library*

		<i>Indikator</i>	<i>Pernyataan</i>
Daya Tarik (Attractiveness)	Menyenangkan		1. Saya merasa senang menggunakan aplikasi ini. 2. Aplikasi ini memberikan pengalaman yang menyenangkan.
	Nyaman		3. Saya merasa nyaman menggunakan aplikasi ini. 4. Aplikasi ini mudah digunakan.
	aktraktif		5. Tampilan aplikasi ini menarik. 6. Desain aplikasi ini bagus.
Kejelasan (Pespicity)	Ramah pengguna		7. Aplikasi ini mudah dipahami. 8. Aplikasi ini ramah pengguna.
	Dapat dipahami		9. Informasi yang disajikan mudah dipahami. 10. Alur aplikasi ini jelas.
	Mudah dipelajari		11. Saya mudah mempelajari cara menggunakan aplikasi ini. 12. Aplikasi ini mudah digunakan meskipun baru pertama kali.
	Sederhana		13. Aplikasi ini sederhana dan tidak rumit.

Efisiensi(Efficiency)	Jelas	14. Fitur-fitur aplikasi mudah ditemukan. 15. Petunjuk penggunaan aplikasi ini jelas. 16. Tata letak aplikasi ini jelas dan mudah dimengerti.
	Cepat	17. Aplikasi ini cepat diakses. 18. Aplikasi ini responsif.
Ketepatan (Dependability)	Efisien	19. Aplikasi ini efisien dalam penggunaan data internet. 20. Aplikasi ini membantu saya menyelesaikan tugas dengan efisien.
	Praktis	21. Aplikasi ini praktis digunakan. 22. Aplikasi ini memudahkan saya dalam melakukan aktivitas.
Stimulasi (stimulation)	Terorganisasi	23. Menu aplikasi ini terorganisir dengan baik. 24. Informasi dalam aplikasi ini disajikan dengan terstruktur.
	Dapat diprediksi	25. Sistem ini memberikan hasil yang konsisten dan dapat diprediksi. 26. Saya yakin sistem ini akan berfungsi seperti yang diharapkan.
	Mendukung	27. Sistem ini membantu saya dalam menyelesaikan tugas. 28. Sistem ini memberikan dukungan yang saya butuhkan.
	aman	29. Saya merasa aman menggunakan sistem ini. 30. Data saya aman tersimpan dalam sistem ini.
	Memenuhi ekspektasi	31. Sistem ini memenuhi ekspektasi saya. 32. Sistem ini sesuai dengan yang dijanjikan.
	Bermanfaat	33. Sistem ini bermanfaat bagi saya. Sistem ini memberikan banyak manfaat.
	Mengasyikkan	34. Saya merasa senang menggunakan sistem ini karena

		memberikan pengalaman yang mengasyikkan.
	Menarik	35. Sistem ini menarik untuk digunakan. 36. Tampilan sistem ini menarik.
	Memotivasi	37. Sistem ini memotivasi saya untuk belajar/bekerja. 38. Sistem ini mendorong saya untuk lebih 39. produktif.
Kebaruan (Novelty)	Kreatif	40. Sistem ini memiliki fitur-fitur yang kreatif. 41. Sistem ini menawarkan solusi yang inovatif.
	Budaya cipta	42. Sistem ini membantu saya untuk lebih berdaya cipta. 43. Sistem ini mendukung saya untuk 44. menghasilkan ide-ide baru.
	Terdepan	45. Sistem ini menggunakan teknologi terdepan. 46. Sistem ini memiliki fitur-fitur modern.
	inovatif	47. Sistem ini inovatif dan berbeda dari yang lain. 48. Sistem ini selalu diperbarui dengan fitur-fitur terbaru.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan dua perangkat lunak, yaitu *Microsoft Excel* untuk mengolah data demografis serta SPSS untuk menguji reliabilitas dan validitas kuesioner menggunakan *Cronbach's Alpha*. Hasil kuesioner UEQ dianalisis dengan *UEQ Data Analysis Tool* yang memberikan skor pada masing-masing dimensi. Sementara itu, data wawancara dianalisis menggunakan pendekatan tematik. Aspek seperti ketepatan dan kebaruan juga dievaluasi, mengingat keduanya merupakan indikator penting dalam keandalan dan inovasi produk[11]. Temuan dari seluruh tahapan ini kemudian disusun dalam laporan yang memuat rekomendasi untuk peningkatan kualitas aplikasi ke depan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengguna aplikasi Panjalu *E-Library* Perpustakaan Mastrip Pare, ditemukan bahwa secara umum aplikasi ini memperoleh respons yang cukup positif dari pengguna. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *User Prosiding SEMNAS INOTEK* (Seminar Nasional Inovasi Teknologi) 2025

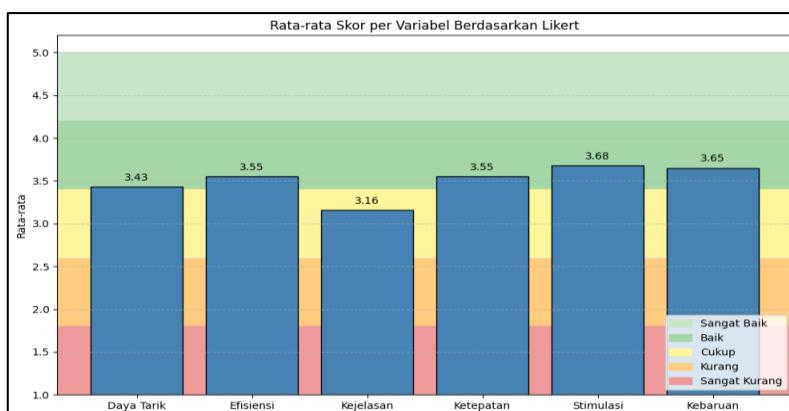
Experience Questionnaire (UEQ) yang mencakup enam dimensi: daya tarik (*attractiveness*), efisiensi (*efficiency*), kejelasan (*perspicuity*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*). Seluruh item pernyataan dalam kuesioner telah melalui proses uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua item memiliki nilai korelasi yang memenuhi syarat validitas (r hitung $> 0,192$), sehingga instrumen yang digunakan dinyatakan valid. Selanjutnya, uji reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha* menunjukkan hasil sangat memuaskan, dengan seluruh dimensi memperoleh nilai di atas 0,70, bahkan sebagian besar melebihi 0,80, yang berarti instrumen memiliki konsistensi internal tinggi.

Hasil pengukuran terhadap enam variabel menunjukkan bahwa lima dari enam aspek pengalaman pengguna berada dalam kategori “Baik”. Variabel dengan skor tertinggi adalah Stimulasi (3,68), yang menunjukkan bahwa aplikasi cukup berhasil dalam membangkitkan minat dan mempertahankan keterlibatan pengguna. Hal ini dapat diasosiasikan dengan elemen visual dan interaksi yang menarik yang ditawarkan oleh aplikasi, sehingga pengguna merasa nyaman dan antusias dalam menjelajah konten perpustakaan digital. Kebaruan juga memperoleh skor tinggi (3,65), yang mengindikasikan bahwa fitur-fitur aplikasi dinilai cukup unik dan menyegarkan, mencerminkan adanya inovasi dalam penyajian layanan perpustakaan berbasis digital yang sesuai dengan kebutuhan pengguna saat ini.

Variabel Efisiensi (3,55) dan Ketepatan (3,56) juga dinilai baik oleh responden. Efisiensi menggambarkan bahwa pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugasnya secara cepat dan tanpa hambatan berarti, misalnya dalam pencarian koleksi buku atau proses login. Ketepatan menggambarkan konsistensi dan keandalan sistem, di mana aplikasi dinilai cukup dapat diandalkan dalam menjalankan fungsinya sesuai ekspektasi pengguna. Daya Tarik (3,43), meskipun juga masuk kategori baik, menunjukkan bahwa masih terdapat ruang perbaikan, terutama dalam hal estetika atau tampilan antarmuka yang bisa lebih disesuaikan dengan preferensi generasi digital masa kini.

Namun, temuan penting yang perlu menjadi perhatian pengembang adalah variabel Kejelasan (3,16) yang hanya memperoleh kategori “Cukup”. Hasil ini mengindikasikan bahwa pengguna masih menemui kesulitan dalam memahami beberapa fungsi atau informasi dalam aplikasi. Nilai rendah pada item-item tertentu seperti PER2 dan PER3 menunjukkan perlunya perbaikan pada aspek navigasi, petunjuk penggunaan, dan struktur informasi dalam aplikasi. Aspek kejelasan sangat krusial karena secara langsung berpengaruh pada kemudahan akses informasi oleh pengguna. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada sisi *user interface*, misalnya dengan memperjelas ikon, menyederhanakan alur pencarian, serta menyediakan panduan interaktif yang mudah dimengerti oleh pengguna dari berbagai latar belakang usia. Berikut merupakan gambar grafik mengenai persepsi responden terhadap enam variabel yang diukur:

Gambar 1. Rata-rata Skor Per variabel



Secara keseluruhan, aplikasi Panjalu *e-Library* Perpustakaan Mastrip Pare telah menunjukkan performa yang cukup baik dalam memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan efektif. Meskipun demikian, aspek kejelasan menjadi catatan penting untuk pengembangan selanjutnya agar aplikasi tidak hanya menarik dan fungsional, tetapi juga mudah dipahami dan inklusif. Temuan ini diharapkan menjadi dasar rekomendasi bagi pengelola perpustakaan dan tim pengembang dalam menyempurnakan desain, konten, dan navigasi aplikasi, sehingga dapat mendukung peningkatan literasi digital dan akses informasi bagi masyarakat secara lebih optimal.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa Aplikasi Panjalu *e-Library* Perpustakaan Mastrip Pare telah memiliki kualitas yang cukup baik berdasarkan hasil uji validitas, reliabilitas, dan penilaian usability oleh pengguna. Seluruh item kuesioner terbukti valid dan reliabel, dengan nilai *Cronbach's Alpha* > 0,70, menandakan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang tinggi. Dari enam variabel usability yang diuji, lima di antaranya daya tarik (*attractiveness*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*) berada pada kategori "Baik", menunjukkan bahwa aplikasi telah berfungsi dengan efektif dan disukai oleh pengguna. Namun, variabel kejelasan (*perspicuity*) memperoleh skor "Cukup", yang menunjukkan bahwa aspek keterbacaan dan kemudahan pemahaman masih perlu ditingkatkan. Adapun saran yaitu pengelola aplikasi disarankan untuk melakukan pembaruan desain antarmuka agar lebih intuitif dan mudah dipahami. Selain itu diperlukan pelatihan bagi pustakawan dalam menggunakan aplikasi ini secara maksimal. Sosialisasi secara berkala akan membantu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan pengguna dalam pemanfaatan *e-library*. Dengan perbaikan yang berkelanjutan berdasarkan hasil evaluasi ini, diharapkan aplikasi Panjalu *e-Library* dapat menjadi sarana literasi digital yang efektif, menarik, dan mudah digunakan oleh seluruh sivitas di Perpustakaan Mastrip Pare.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wardani, A. S., Harini, D., Daniati, E., Muzaki, M. N. K. S., Nugroho, A., & Indriati, R., "Pelatihan Media Promosi Digital Produk," vol. 3, no. 2, 2024, doi: 10.29407/dimastara.v3i3.22684.
- [2] Giandaka, D. S. D. F. P., Indriati, R., & Harini, D., "Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi) 164," Online, 2024.
- [3] Rahmafitri, F., Deswita, E., & Trisoni, R .Sekolah Menengah Atas Negeri, and R. Trisoni, "Analisis Kebijakan Kurikulum Merdeka dan Implikasinya Terhadap Kualitas Pendidikan," *DIRASAH*, vol. 7, no. 1, 2024, [Online]. Available: <https://ejurnal.iaifa.ac.id/index.php/dirasha>
- [4] Zarkasi, A. C., Wardani, A. S., & Sucipto, S, "ANALISA USER EXPERIENCE TERHADAP FITUR DI APLIKASI ZENIUS MENGGUNAKAN HEART Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi) 2025

FRAMEWORK,” *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi*, vol. 6, no. 6, pp. 174–179, Oct. 2022, doi: 10.46880/jmika.Vol6No2.pp174-179.

- [5] Kurniawati, E., & Indah Ratnasari, C. Teknologi Industri UII Yogyakarta, “Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.” [Online]. Available: www.fit.uii.ac.id.
- [6] Palullungan, L., Rorong, I. F., & Th Maramis, M. Ekonomi dan Bisnis, and J. Ekonomi Pembangunan Universitas Sam Ratulangi Manado, “FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENDAPATAN PETANI HORTIKULTURA (STUDI KASUS PADA USAHA TANI SAYUR KENTANG DI DESA SINISIR KECAMATAN MODOINDING).”
- [7] Hastuti, P., Pratama, R. A., & Sakkinah, I. S., “ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA AMetative HLE DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE,” vol. 13, no. 2, 2024.
- [8] Bahrudin, R. R., Muzaki, M. N., & Wardani, A. S, “METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi PENGUKURAN TINGKAT EFEKTIFITAS SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN TEORI DELONE & MCLEAN,” vol. 7, no. 1, 2023, doi: 10.46880/jmika.Vol7No1.pp128-137.
- [9] N. Suryani, Ms. Jailani, N. Suriani, R. Raden Mattaher Jambi, and U. Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, “Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan.” [Online]. Available: <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- [10] Raharjo, R. P., Zemima, R. K., & Nurwulandari, A. T., “Pengaruh Daya Tarik Visual Produk dan Reputasi Merek Terhadap Keputusan Pembelian Kosmetik Wardah Melalui Kepuasan Pelanggan Sebagai Variabel Intervening,” 2024.
- [11] Nooriza, R. Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Cinema Ticketing Di Indonesia Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq). In *Uinjkt.Ac.Id* (Vol. 2, Issue 2).
- https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/67644/1/RISMA_WARDANI_NOORIZA-FST.pdf.