

**PEMANFAATAN APLIKASI *MOBILE LIBRARY*
ILUBUKLINGGAU MELALUI *SMARTPHONE***



JURNAL

Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas dan Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi

Disusun oleh :

ADZKIYAH MUBAROKAH

D1B017022

PROGRAM STUDI PERPUSTAKAAN DAN SAINS INFORMASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS BENGKULU

2021

LEMBAR PENGESAHAN

**PEMANFAATAN APLIKASI MOBILE LIBRARY ILUBUKLINGGAU
MELALUI SMARTPHONE**

JURNAL

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana (S1)

Pada Program Studi Perpustakaan Dan Sains Informasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Bengkulu

Oleh :

ADZKIYAH MUBAROKAH

NPM : D1B017022

Telah Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing Utama



Heni Nopianti, S.Sos, M.Si
NIP. 19781116 200212 2002

Dosen Pembimbing Pendamping



Fransiska Timoria Samosir, S.Sos, M.A
NIP. 19880601 201504 2003

**PEMANFAATAN APLIKASI MOBILE LIBRARY ILUBUKLINGGAU
MELALUI SMARTPHONE**

**THE UTILIZATION OF THE ILUBUKLINGGAU MOBILE LIBRARY
APPLICATION THROUGH SMARTPHONE**

**Adzkiyah Mubarakah¹, Heni Nopianti², dan Fransiska Timoria Samosir³
Universitas Bengkulu**

Abstrak

Pemanfaatan aplikasi *mobile library Ilubuklinggau* melalui *smartphone* berguna untuk aksesibilitas pelayanan kepada pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan koleksi *Ilubuklinggau* oleh pemustaka, mengetahui pemenuhan kebutuhan koleksi digital pada aplikasi *Ilubuklinggau*, serta mengetahui keterampilan masyarakat dalam mengakses informasi melalui *mobile library Ilubuklinggau*. Metode penelitian yang digunakan dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian berjumlah 6 orang yang terdiri dari 3 orang pengguna aplikasi *Ilubuklinggau* dan 3 orang staff perpustakaan. Pemanfaatan dijelaskan menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Berdasarkan penelitian ini disimpulkan hasil dari keempat aspek teori harus dimiliki agar menghasilkan pemanfaatan aplikasi *mobile library Ilubuklinggau* melalui *smartphone* secara optimal. Aplikasi *Ilubuklinggau* membantu kinerja dan memudahkan dalam segi penggunaannya, serta menambah kompetensi dan eksistensi perpustakaan, namun aplikasi ini memiliki beberapa kendala yang mempengaruhi pemanfaatan seperti koleksi yang belum lengkap dikarenakan kondisi anggaran dan sosialisasi tatap muka yang belum diadakan sehingga peminat aplikasi masih kurang.

Kata Kunci : Aplikasi, Mobile Library, Ilubuklinggau, Smartphone.

Abstract

The utilization of the Ilubuklinggau mobile library application through smartphone is useful for service accessibility to users . This study aims to determine the utilization of the existing collections in Ilubuklinggau by users, to find out the fulfillment of digital collection needs in the Ilubuklinggau application, and to know the public's capability in accessing information through the Ilubuklinggau mobile library. The research method used was a qualitative approach. The research subjects were 6 people consisting of 3 users of the Ilubuklinggau application and 3 library staffs. The utilization was explained by using the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology model parameter. These four theoretical aspects must be possessed in order to make optimal use of the Ilubuklinggau mobile library application through smartphone. In terms of use, the Ilubuklinggau application helps performance and makes it easier in terms of use, as well as increasing the competence and existence of the library. However, this application has several obstacles that affect its utilization, such as incomplete collections due to budget conditions, and face-to-face socialization that has not been held so that application enthusiasts are still lacking.

Keywords : Application, Mobile Library, Ilubuklinggau, Smartphone.

PENDAHULUAN

Aksebilitas merupakan hal terpenting dalam menghadapi dunia yang sudah serba teknologi seperti sekarang ini dalam mencari informasi, berbagai macam cara dilakukan untuk mendapatkan sumber informasi yang relevan, akurat, terkini dan juga menarik untuk dibahas, tentunya perpustakaan mempunyai pengaruh besar bagi pengembangan pengetahuan dan informasi yang beredar sesuai dengan fungsinya sebagai pusat sumber informasi, perpustakaan juga harus mengikuti perkembangan zaman dalam pemenuhan kebutuhan informasi masyarakat disegala kalangan usia.

Meningkatnya penggunaan *android smartphone* dan internet menjadi peluang sekaligus tantangan bagi perpustakaan dalam aksebilitas pelayanan kepada pengguna secara cepat dan mudah, dengan adanya perpustakaan digital berbasis android atau disebut dengan *mobile library* yang merupakan integrasi antar perangkat *mobile* dengan perpustakaan untuk menjangkau layanan.

Layanan perpustakaan tidak hanya bisa dilayani secara manual, namun juga dapat dilakukan melalui *mobile*. Istilah *mobile libraries (m-libraries)* mengarah kepada perangkat telekomunikasi yang menggunakan atau memanfaatkan teknologi berbasis *mobile*. Pengertian sederhana dari *mobile* dapat dikatakan sebagai sebuah benda yang memiliki teknologi tinggi bersifat bergerak dan dapat digerakkan secara mudah dan fleksibel tidak memakai kabel, contohnya *PDA, tablet dan smartphone*. Penggunaan *mobile* juga akan mempermudah aksebilitas informasi karena perangkat ini lebih mudah dibawa. Konsep *mobile* sebenarnya mengacu terhadap bagaimana menggunakan ataupun memanfaatkan

teknologi *device* untuk berkomunikasi dari jarak jauh menggunakan *mobile* atau seluler (Fatmawati,2012:37).

Perpustakaan adalah salah satu sarana yang menunjang untuk membantu dalam penyediaan sumber informasi dalam sektor pendidikan maupun pengetahuan. Hal tersebut membuat perpustakaan semakin berinovasi dalam memberikan layanan pemfasilitasan kepada pemustaka, dalam peminjaman bahan pustaka tanpa membebani dengan biaya apapun. Proses pelayanan sirkulasi seperti peminjaman dan pengembalian oleh pemustaka, perlu sebuah sistem yang dapat memudahkan para anggota perpustakaan untuk akses layanan perpustakaan, terkhusus peminjaman buku secara online dengan menggunakan aplikasi *mobile library* berbasis *android* (Hardianto dan Zain, 2017:15).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 (2007:2) Perpustakaan merupakan badan atau lembaga yang mengolah koleksi karya tulis, karya tercetak, maupun karya rekam yang berguna untuk memenuhi kebutuhan pemustaka dalam hal pendidikan, pelestarian, penelitian, rekreasi dan informasi dengan profesional menggunakan sistem yang baku untuk memenuhi kebutuhan.

Perpustakaan bisa dikatakan sebagai tempat untuk menyimpan dan memelihara informasi berupa koleksi bahan cetak seperti (buku, majalah, jurnal) beberapa karya media audiovisual dan lain sebagainya yang disusun secara sistematis untuk dimanfaatkan kepada pengguna sebagai sumber untuk mencari informasi yang mereka butuhkan.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 (2007:4) perpustakaan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat dan bangsa dengan memberi layanan kepada pemustaka dalam hal memperluas wawasan, menambah pengetahuan, serta meningkatkan kegemaran membaca. Menurut Palupi (2012:26) perpustakaan tidak bertujuan untuk mencari keuntungan yang sebanyak-banyaknya melainkan sebagai wadah pengetahuan dalam pendayagunaan koleksinya untuk kepentingan umum.

Pengertian *mobile application* oleh Turban dalam Dewi (2019:152) adalah kata yang digunakan untuk mengilustrasikan sebuah aplikasi yang terhubung pada jaringan internet yang dijalankan pada *smartphone* atau perangkat *mobile* lainnya. *Mobile application* biasanya digunakan dengan menggunakan *Personal Computer* (PC) yang terkoneksi dengan internet, tetapi bisa dibuka dengan menggunakan *mobile*.

Istilah aplikasi menurut Andi (2015:2) yakni suatu sistem program yang digunakan untuk membuat sesuatu untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi dan juga aplikasi lainnya yang mampu digunakan demi mencapai suatu sasaran yang ingin dicapai.

Aplikasi merupakan suatu program yang dibuat atau dimodifikasi guna menjadi wadah dalam pelaksanaan fungsi suatu organisasi atau hal lainnya, dalam penelitian ini fungsi aplikasi yaitu sebagai wadah dalam membantu fungsi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau dengan peluncuran aplikasi berbasis *mobile* yang disebut *Ilubuklinggau*.

Smartphone adalah perangkat telekomunikasi dan bisa digunakan untuk melakukan interaksi komunikasi yang didalamnya terdapat pula fungsi sebagai asisten digital pribadi yang berkemampuan hampir seperti perangkat desktop. Pada kemunculan pertama kali diawal-awal yang dikenal hanya PDA dan telpon genggam saja. Telpon genggam biasanya digunakan untuk melakukan komunikasi seperti menelpon, berbeda dengan PDA yang digunakan sebagai penunjang keperluan pribadi bagi penyelenggara keperluan tertentu. Telpon genggam merupakan sarana telekomunikasi yang bersifat *mobile* / bergerak, gelombang menjadi penghubung antar telepon sehingga bisa berkomunikasi, gelombang yang dimaksud adalah gelombang elektromagnetik yang dilewatkan dari pesawat *Base Transceiver Station* dan *Mobile Switching Center* yang kemudian dihubungkan ke jaringan pesawat yang dipanggil (Mandias, 2017:84).

Perpustakaan Kota Lubuklinggau sudah mengupayakan untuk mengikuti kebutuhan zaman yang semakin canggih, apalagi sekarang ini masyarakat umum sebagian besar telah mempunyai *gadget*, jadi sistem *mobile library* ini bisa diakses melalui *Smartphone Android*, hal ini tentunya memudahkan pengguna dalam mengakses informasi, sudah seharusnya masyarakat kota Lubuklinggau memanfaatkan sistem *mobile library* yang disediakan.

Pemanfaatan kata induknya berasal dari manfaat, yakni suatu kenyataan penerimaan terhadap penghadapan yang hanya menyiratkan bentuk penerimaan. Penghadapan tersebut umumnya mengarah pada perolehan atau pemakaian sistem ataupun hal yang berguna, baik yang dipergunakan langsung maupun secara tidak langsung agar mampu memberi manfaat (Tim Penyusunan Kamus Pusat, 2002).

Aplikasi *mobile library* yang dimiliki Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau diberi nama *Ilubuklinggau*. aplikasi ini merupakan aplikasi *mobile library* di dalam *content Play Store* pertama yang dimiliki perpustakaan di tingkat II atau Kabupaten Kota se-Indonesia, dengan total jumlah pengguna aktif sebanyak 285 pengguna *Ilubuklinggau*, yang memiliki kategori *ePustaka* untuk koleksi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau sebanyak 147 Anggota, *ePustaka* untuk buku sekolah elektronik (BSE) Sekolah Dasar sebanyak 52 anggota, buku sekolah elektronik (BSE) Sekolah Menengah Pertama 30 anggota, dan buku sekolah elektronik (BSE) Sekolah Menengah Atas kategori *ePustaka* SMA BSE 23 anggota, sudah seharusnya masyarakat kota Lubuklinggau memanfaatkan dengan baik aplikasi *mobile library* ini sebagai jawaban dari kebutuhan informasi dan koleksi bacaan ditengah perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin pesat.

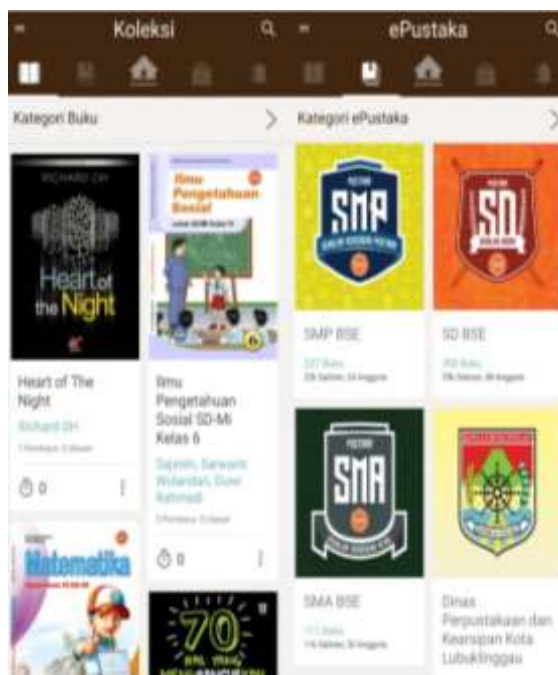
Tabel 1.1

Data Pengguna Aplikasi Ilubuklinggau 2017 – 2020

No.	Tahun	Jumlah
1.	2017	60
2.	2018	114
3.	2019	57
4.	2020	40
5.	2021	14
	Jumlah	285

Sumber : Filter Global Statistik Pengguna *Ilubuklinggau* 2021

Ilubuklinggau merupakan aplikasi *mobile library* yang dikembangkan oleh PT. Woolu Aksara Maya, dengan total koleksi umum yang dimiliki sebanyak 477 judul buku berbentuk digital, ditambah koleksi buku digital PT. Woolu Aksara Maya yang dapat diakses pada aplikasi sebanyak 111 buku BSE untuk SMA, 227 buku BSE untuk SMP dan 350 buku BSE untuk SD. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau mendapat hibah aplikasi *Ilubuklinggau* untuk android, IOS atau Hybrid versi 1.00 serta *dashboard* admin dan *analytics* versi 1.00, yang diluncurkan pada tahun 2017, koleksi buku digital *Ilubuklinggau* terdiri dari 4 Kategori yaitu: buku koleksi umum Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau, koleksi BSE atau buku sekolah elektronik SD, buku sekolah elektronik (BSE) Sekolah Menengah Pertama, dan buku sekolah elektronik (BSE) Sekolah Menengah Atas (*Website Ilubuklinggau*, 2017)



Gambar 2.1 Aplikasi *Ilubuklinggau*

Ilubuklinggau merupakan aplikasi perpustakaan yang dapat diakses melalui *mobile* yang dimiliki Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau yang memuat fitur fitur aplikasi *mobile library* seperti :

1. Halaman *Login*

Halaman *login* merupakan perantara awal masuk aplikasi *Ilubuklinggau*, pada halaman ini pengguna mendaftarkan diri menjadi anggota menggunakan *email* ataupun nomor telepon, serta memasukkan *password* yang nantinya akan menjadi akun pengguna *Ilubuklinggau*.

2. Halaman profil pengguna

Halaman utama memuat fitur fitur seperti profil pengguna, *followers*, *following*, catatan pribadi, serta bantuan dan kebijakan, serta menu pencarian.

3. Kategori buku

Buku buku pada aplikasi *Ilubuklinggau* terdapat pada satu halaman khusus yang dilengkapi menu pencarian (*Search*), yang difungsikan untuk mempermudah pengguna dalam mencari buku yang diinginkan.

4. Menu ePustaka (Kategori ePustaka)

Kategori pustaka pada aplikasi *Ilubuklinggau* dibagi menjadi 4 kategori yakni kategori Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau terdiri dari 477 buku dengan 2 ribu salinan buku, kategori SMA BSE terdiri dari 111 buku dengan 11 ribu salinan,

kategori SMP BSE terdiri dari 227 buku dengan 22 ribu salinan serta yang terakhir SD BSE terdiri dari 350 buku dengan 35 ribu salinan.

5. Informasi umum

Berisi tentang informasi umum perpustakaan, dan pengguna perpustakaan serta berita mengenai perpustakaan.

6. Menu sirkulasi

Berisi layanan peminjaman buku atau bisa disebut sebagai rak buku peminjaman, buku pada aplikasi *Ilubuklinggau* bisa dipinjam secara online serta dapat dibaca dan dikembalikan dengan sistem otomatis.

7. Menu notifikasi

Berisi pemberitahuan aktifitas dan kotak masuk yang merupakan bagian interaksi antara pemustaka satu dengan pemustaka yang lain.

8. Menu *logout*

Logout merupakan layanan keluar dari aplikasi *Ilubuklinggau* yang dapat digunakan oleh pengguna aplikasi *Ilubuklinggau*.

Penelitian pemanfaatan aplikasi *mobile library Ilubuklinggau* melalui *smartphone* diuji menggunakan suatu teori gabungan yang diberi nama teori *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) adalah teori dengan model terbaru, sebagai salah teori berperilaku dalam sistem informasi yang dikembangkan oleh Venkatesh secara berkala, UTAUT merupakan model

gabungan dari beberapa teori sebelumnya yang menghubungkan asas pemanfaatan terhadap perilaku pengguna teknologi dan model penerimaan teknologi sebelumnya, adapun teori sebelumnya meliputi : TRA, TAM, TPB, Model Pemanfaatan *Personal Computer*, Teori Difusi Inovasi, dan *Social Cognitive Theory* atau yang disingkat SCT, Motivational Model.

Venkatesh (2003) Teori-teori tersebut terus dikembangkan dari model terdahulu menjadi sebuah model gabungan baru yang terpadu. Model gabungan (*unified model*) ini kemudian disebut dengan nama teori gabungan penerimaan dan penggunaan teknologi yang dalam bahasa aslinya disebut *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Penelitian tersebut memberikan dukungan heuristik yang kuat terhadap model UTAUT yang menunjukkan empat penentu penting terhadap minat menggunakan teknologi. Keempat penentu penting ini adalah harapan kinerja (*performance expectancy*), harapan usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), kondisi pemfasilitasan (*facilitating conditions*). Selain itu, juga terdapat dua penentu berperilaku pemakaian (*usage behavior*) dan niat perilaku (*behavioral intention*).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif, dengan tujuan agar pembahasan yang dipaparkan lebih mendalam, adapun pengertian penelitian deskriptif kualitatif menurut Pendit (2003:262) penelitian yang lebih menekankan kepada makna tentang suatu fenomena didalam konteks ketika sesuatu itu diteliti, penelitian ini akan mengandalkan deskripsi yang sangat rinci tentang lingkungan

yang ditelitinya. Berdasarkan fokus penelitian ini yaitu tentang pemanfaatan aplikasi *mobile library Ilubuklinggau* melalui *smartphone* maka digunakan pendekatan penelitian deskriptif.

Penelitian ini mengambil subjek yang benar benar memahami kondisi tentang apa yang diteliti oleh peneliti. Penelitian ini mengambil subjek sesuai dengan kriteria tertentu yang dapat menjawab permasalahan dari penelitian. Informan pada penelitian ini sebanyak 6 orang yang terdiri dari 3 orang staff perpustakaan dan 3 pengguna aplikasi *mobile library Ilubuklinggau* melalui *smartphone*.

HASIL

Penelitian tentang Pemanfaatan Aplikasi *Mobile Library Ilubuklinggau* Melalui *Smartphone* ini memiliki 4 Aspek Penelitian. Berikut ini hasil dari penelitian yang akan dibahas berdasarkan aspek penelitiannya:

Performance Expectancy

Secara keseluruhan dikatakan *Ilubuklinggau* mencapai nilai harapan terhadap kinerja yang diinginkan ketika menggunakan aplikasi *mobile library Ilubuklinggau* yang mampu dimanfaatkan melalau *smartphone*. Hal ini ditunjukkan dengan kelima indikator mempengaruhi harapan kinerja yang membangun pemanfaatan terkait harapan kinerja yang dijelaskan oleh Venkatesh yaitu persepsi terhadap kegunaan (*perceived usefulness*), motivasi ekstrinsik (*extrinsic motivation*), kesesuaian pekerjaan (*job fit*), keuntungan relatif (*relative advantage*), ekspektasi hasil (*outcome expectation*) sudah dirasakan manfaat kinerjanya oleh informan.

Pada unsur *performance expectancy* komponen yang membangun harapan kinerja kelima sudah terpenuhi dimana aplikasi ini kegunaannya atau (*perceived usefulness*) sudah bisa dirasakan, keyakinan informan terhadap kegunaan sistem *Ilubuklinggau* sudah dirasakan, motivasi ekstrinsik seperti keinginan penggunaan sistem *Ilubuklinggau* dibandingkan datang langsung ke perpustakaan sudah perlahan terjalankan, aspek kesesuaian pekerjaan terhadap sistem *Ilubuklinggau* dan keuntungan penggunaan sistem serta ekspektasi hasil terhadap penggunaan sistem sudah terpenuhi.

Meninjau dari apa yang dikatakan oleh Venkatesh (2003:447), pemanfaatan teknologi informasi dipengaruhi oleh *Performance Expectancy* yang merupakan harapan kinerja, diartikan sebagai gambaran sejauh apa seseorang yakin atau percaya dalam menggunakan sistem dapat membantunya untuk mendapatkan keuntungan dalam pekerjaan.

Harapan terhadap kinerja yang diinginkan ketika memanfaatkan *Ilubuklinggau*, dibuktikan dengan informan menyatakan bahwa aplikasi *Ilubuklinggau* memiliki kegunaan dalam membantu kinerja, dalam hal penambahan koleksi dalam bentuk digital, jangkauan layanan yang lebih luas, mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi, meningkatkan kunjungan perpustakaan secara *online*, dan mempermudah proses peminjaman serta inventarisasi yang tidak rumit dan mengefisienkan waktu. Namun untuk produktifitas kinerja belum penuh dirasakan dikarenakan jumlah pengunjung yang masih terbatas padahal sudah dilakukan evaluasi dan promosi, tetapi promosi yang dilakukan belum pernah diadakan secara tatap muka langsung.

Bagi staff perpustakaan *Ilubuklinggau* juga bermanfaat dalam hal menunjang kompetensi keahlian. Aplikasi *Ilubuklinggau* juga dikatakan efektif dalam upaya membantu pelayanan informasi yang dilakukan kepada para pemustaka, namun masyarakat belum sepenuhnya menggunakan aplikasi *Ilubuklinggau* dilihat dari pengunjung yang masih kurang dikarenakan koleksi digital masih kurang lengkap.

Effort Expectancy

Harapan usaha yang diinginkan sebagai tingkat kemudahan pada saat menggunakan sistem *Ilubuklinggau* sudah dirasakan oleh ketiga informan. *Effort expectancy* atau harapan usaha menurut Venkatesh (2003:450) merupakan tingkat kemudahan yang terkait dengan penggunaan sistem, dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), kompleksitas (*complexity*), dan kemudahan penggunaan (*ease of use*). Ketiga informan menyatakan aplikasi *Ilubuklinggau* mudah untuk digunakan, lebih menghemat waktu, tenaga dan juga biaya dalam mengakses koleksi, hanya saja pada saat meminjam pertama sekali harus memasuki *password email* atau *facebook* terlebih dahulu, kendala terletak pada jaringan internet, tidak adanya daftar isi otomatis yang menuju halaman yang ingin dicari pada suatu *e-book*, dan kurangnya koleksi sehingga pada saat ingin mencari buku digital yang tidak tersedia malah keluar buku lain yang tidak sesuai.

Sistem *Ilubuklinggau* memudahkan pengguna dari pada datang langsung ke perpustakaan, namun masih terdapat beberapa kendala baik dari segi koleksi, fasilitas *e-book* dan hasil pencarian kata kunci saat pencarian buku ada beberapa

yang belum akurat. Hal ini tentunya mempengaruhi pemanfaatan aplikasi *mobile library Ilubuklinggau*.

Pada aspek harapan usaha yang dirasakan oleh pengguna pada indikator persepsi terhadap kemudahan penggunaan sudah terpenuhi karena aplikasi ini mudah untuk digunakan sama seperti aplikasi *mobile library* sejenis. Dalam indikator kompleksitasnya sistem *Ilubuklinggau* dikatakan masih memiliki beberapa kesulitan atau kendala yang dirasakan, sedangkan kemudahan penggunaannya sudah dirasakan dibandingkan sistem lama.

Social Influence

Pandangan sosial tentang sejauh mana seorang individu yakin bahwa semua orang penting percaya bahwa ia harus menggunakan sistem terbaru yang diciptakan dari perkembangan teknologi disebut pengaruh sosial. Ada beberapa hal yang mempengaruhi pengaruh sosial yaitu: norma subjektif (*subjective norm*), faktor sosial (*social factors*) dan gambaran (*image*) (Venkatesh, 2003:453).

Pemanfaatan teknologi informasi dengan mengembangkan bentuk perpustakaan berbasis aplikasi *mobile library Ilubuklinggau* tentunya dipengaruhi kondisi sosial. Hal ini dibuktikan dengan ketiga informan menyatakan bahwa aplikasi *Ilubuklinggau* sebenarnya sangat menarik dan mempermudah pengguna mengakses informasi. Namun aplikasi ini belum disosialisasikan langsung secara tatap muka, akibatnya banyak yang belum mengetahui tentang aplikasi *mobile library Ilubuklinggau* yang dapat dimanfaatkan melalui *smartphone* ini.

Pemanfaatan secara optimal aplikasi ini harus didukung dengan dilakukan sosialisasi secara tatap muka langsung oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau. Sosialisasi aplikasi *Ilubuklinggau* diharapkan tidak hanya disosialisasikan melalui media cetak (Silampari dan Linggau pos), *benner*, dan sosial media (*facebook dan website*) saja melainkan dapat disosialisasikan kepada pengguna secara langsung mulai dari tingkatan baik sekolah TK, SD, SMP, SMA, kuliah bahkan umum. Langkah ini dilakukan agar aplikasi *Ilubuklinggau* dapat diketahui oleh seluruh masyarakat khususnya kota Lubuklinggau serta mendukung upaya eksistensi perpustakaan kota Lubuklinggau.

Sosial influence merupakan hal yang penting dimana pengaruh sosial sangat berkaitan dengan pengenalan sistem aplikasi *Ilubuklinggau*. Pada komponen norma subjektif sudah terjalankan, sedangkan komponen faktor sosial belum terjalankan sepenuhnya dikarenakan sosialisasi yang dilakukan hanya dalam bentuk *benner*, media tercetak dan elektronik, belum pernah diadakan secara langsung, untuk komponen gambaran atau *image* aplikasi *Ilubuklinggau* sudah sangat menarik.

Facilitating Conditions

Kondisi pemfasilitasan diartikan sebagai seberapa besar seorang individu / personal percaya bahwa untuk tetap menjaga eksistensi membangun suatu infrastruktur dari organisasi diperlukan teknis dalam mendukung penggunaan sistem baru (Venkatesh, 2003:455). Ada tiga variabel pembangun untuk kondisi pemfasilitasan yaitu: kontrol perilaku yang dirasakan (*perceived behavioral*

control), kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*), dan kompetibel atau sesuai dengan nilai dan kebutuhan.

Kondisi pemfasilitasan tentunya mempengaruhi terhadap pemanfaatan aplikasi *mobile library Ilubuklinggau*. Informan mencerminkan bahwa kondisi internal dan eksternal mendukung dan mengontrol pemanfaatan aplikasi sudah terpenuhi dibuktikan dengan sumber daya manusia yang berkompeten yakni mengkolaborasikan antara orang yang berkompeten pada bidang IT dan pustakawan, untuk pengawas dari luar yakni pihak ketiga yang mengembangkan *Ilubuklinggau* PT. Woolu Aksara Maya juga terlibat dalam menangani *Ilubuklinggau* baik itu kendala maupun peningkatan versi, *upgrade* dan *update Ilubuklinggau*.

Secara keseluruhan kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*) aplikasi *Ilubuklinggau* berupa bimbingan pengolah sistem sudah terpenuhi dengan baik. Bimbingan sistem dilakukan untuk memperbaiki kendala dan menambah pengetahuan tentang sistem, jadi jika terjadi kendala lagi sudah tahu *problem solving*nya seperti apa. Bimbingan ini dilakukan hanya ketika terjadi kendala atau aplikasi eror saja. Sistem *Ilubuklinggau* sudah kompetibel atau sesuai dengan nilai dan kebutuhan, yang diinginkan oleh pengelola sistem *Ilubuklinggau*, namun dalam hal kondisi pemfasilitasan belum optimal dikarenakan jumlah koleksi yang masih kurang akibat pengadaan koleksi buku digital terhambat oleh anggaran, sedangkan untuk membuat *e-book* sendiri tidak bisa dilakukan karena berkaitan dengan hak cipta.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai pemanfaatan aplikasi *mobile library Ilubuklinggau* melalui *smartphone* yang ditinjau menggunakan teori UTAUT dari Venkatesh (2003:447-455), maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

Berdasarkan hasil analisis tentang pemanfaatan aplikasi *mobile library Ilubuklinggau* melalui *smartphone*, aplikasi *Ilubuklinggau* sudah digunakan dan memiliki nilai kebermanfaatan yang ditinjau dari aspek harapan kinerja (*performance expectancy*) dan harapan usaha (*effort expectancy*) yang sudah terpenuhi dengan baik. Aplikasi *Ilubuklinggau* membantu kinerja dan memudahkan dalam segi penggunaannya, serta menambah kompetensi dan eksistensi perpustakaan. Tentunya hal ini diimbangi pula dengan pengaruh sosial (*social influence*) yang belum terbangun pada komponen pengaruh sosial dikarenakan sosialisai langsung belum diadakan, serta kondisi pemfasilitasan (*facilitating conditions*) yang terkendala anggaran sehingga koleksi masih kurang dan hal ini mempengaruhi peminat aplikasi *Ilubuklinggau*. Keempat aspek ini harus dimiliki agar menghasilkan pemanfaatan aplikasi *mobile library Ilubuklinggau* melalui *smartphone* secara optimal.

REFERENSI

- Andi, J. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8. elib.unikom.ac.id/download.php?id=300375
- Dewi, A. O. P. (2019). Penggunaan Mobile Library untuk Perpustakaan Digital. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 3(2), 151–155.

<https://doi.org/10.14710/anuva.3.2.151-155>

Fatmawati, E. (2012). *Trend terkait M-Library untuk Perpustakaan Masa Depan*. Visi Pustaka PERPUSNAS.

Handayani, K. H., dan Laugu, N. (2007). Studi Korelasi Motivasi Pengguna Dengan Pemanfaatan Koleksi CD-ROOM Di UPT Pusat Perpustakaan UII Yogyakarta. *Jurnal Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, III(7), 25–34.

Hardianto, H., dan Zain, A. (2017). Perancangan Aplikasi Mobile Library Pada Perpustakaan Sekolah Tinggi Teknologi Bontang Berbasis Android. *Politeknosains*, XVI(2), 15.

Indonesia. (2007). *undang-undang republik Indonesia No. 43 tahun 2007*.

Mandias, G. F. (2017). Analisis Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat. *CogITO Smart Journal*, 3(1), 83. <https://doi.org/10.31154/cogito.v3i1.47.83-90>

Palupi, A. S. (2012). Perpustakaan Kota di Yogyakarta. *E-Jornal Uajy*, 18–42.

Pendit, P. L. (2003). *Penelitian Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. JIP-FSUI.

Tim Penyusunan Kamus Pusat. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.

Venkatesh, V. (2003). User Acceptance Of Information Technology Toward A Unified View1 By: *Mis Quarterly*, 27(3), 425. <https://doi.org/10.1006/mvre.1994.1019>

Website ilubuklinggau. (2017). Website Ilubuklinggau Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Lubuklinggau. <http://ilubuklinggau.moco.co.id/>