

**PEMANFAATAN INLISLITE (*INTEGRATED LIBRARY SYSTEM*) OLEH
PEGAWAI DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN PROVINSI RIAU:
*ANALISIS TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)***

SKRIPSI



**WINDI PERSIA REHADI
NIM 2017/ 17234065**

Pembimbing

**Dr. Ardoni, M.Si
NIP. 196011041987021002**

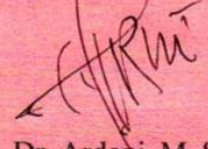
**PROGRAM STUDI PERPUSTAKAAN DAN ILMU INFORMASI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DAN DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Pemanfaatan INLISLite (*Integrated Library System*) oleh
Pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi
Riau: Analisis *Technology Acceptance Model* (TAM)
Nama : Windi Persia Rehadhi
Nim : 17234065
Program Studi : Perpustakaan dan Ilmu Informasi
Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Juni 2021
Disetujui oleh Pembimbing,



Dr. Ardoni, M. Si
NIP 196011041987021002

Ketua Jurusan,



Dr. Yenni Hayati, S.S., M.Hum.
NIP 19740110 199903 2001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Windi Persia Rehadi

NIM : 17234065

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi
Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

**Pemanfaatan INLISLite (*Integrated Library System*) oleh Pegawai Dinas
Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau:
*Analisis Technology Acceptance Model (TAM)***

Padang, Juni 2021

Tim Penguji

1. Ketua : Dr. Ardoni, M.Si.
2. Anggota : Marlini, S.IPI., MLIS.
3. Anggota : M. Hafriison, M.Pd.

Tanda Tangan

1.....

2.....

3.....

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul “Pemanfaatan INLISLite (*Integrated Library System*) oleh Pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau: Analisis *Technology Acceptance Model* (TAM)” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya;
2. Karya tulis ini murni gagasan, penelitian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari arahan pembimbing;
3. Dalam karya ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada daftar kepustakaan;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Juni 2021

Saya yang menyatakan,



NIM 2017/17234065

ABSTRAK

Windi Persia Rehadi, 2021. “Pemanfaatan INLISLite (*Integrated Library System*) oleh Pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau: Analisis *Technology Acceptance Model* (TAM)”. *Skripsi*. Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana Pemanfaatan INLISLite (*Integrated Library System*) oleh Pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau: Analisis *Technology Acceptance Model* (TAM). Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Uji Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber, pengumpulan data, dan waktu.

Hasil penelitian menunjukan bahwa, kemudahan (*perceived ease of use*) dalam mengoperasikan aplikasi INLISLite ini cukup mudah oleh pegawai di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau, selanjutnya dilihat dari segi kebermanfaatan (*perceived usefulness*) yang menunjukan bahwa di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau juga sangat bermanfaat dalam mengerjakan tugas-tugas perpustakaan, kemudian dilihat juga dari sikap terhadap penggunaan (*attitude towards use*) dalam menggunakan aplikasi INLISLite yang mana menunjukan bahwa di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau penggunaan aplikasi INLISLite berjalan dengan lancar hanya saja belum sepenuhnya berjalan dengan baik, yang mana terdapat beberapa kendala dalam menggunakan aplikasi INLISLite tersebut dengan begitu mengakibatkan lama dalam pengoperasiannya. Selanjutnya dilihat dari perilaku (*behavior Intention*) dalam menggunakan aplikasi INLISLite menunjukan bahwa perilaku pegawai dalam menggunakan aplikasi INLISLite lebih menarik dari sebelumnya dengan begitu membuat pegawai senang dalam menggunakan aplikasi INLISLite, dan yang terakhir yaitu penggunaan nyata (*actual System use*) yang mana dalam menggunakan aplikasi INLISLite pegawai tidak merasa bosan dalam menggunakan aplikasi INLISLite karena INLISLite cukup mudah untuk di pelajari di tambahanya dengan adanya modul-modul yang di berikan oleh perpustakaan dengan begitu tidak membutuhkan waktu lama untuk mempelajari aplikasi INLISLite tersebut. Namun, terdapat beberapa kendala yang ditemukan seperti, ketidak sesuaian dalam menginput data, gapteknanya pegawai dalam menggunakan aplikasi INLISLite, selanjutnya akses sambungan jaringan komputer yang tidak stabil. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau hendaknya melakukan pelatihan untuk pegawai perpustakaan dalam menggunakan aplikasi INLISLite.

Kata kunci: INLISLite; *technology acceptance model*; Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pemanfaatan INLISLite (*Integrated Library System*) oleh Pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau: Analisis *Technology Acceptance Model* (TAM)”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang yang tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih yang tulus kepada: (1) Dr. Ardoni, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi, (2) Marlina, S.IPL., MLIS., selaku Dosen Penguji I sekaligus Dosen Pembimbing Akademik, (3) Moh. Hafriison, M.Pd., selaku Dosen Penguji II, (4) Dr. Yenni Hayati, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, (5) Kepala Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kampar yang telah memberi izin penelitian kepada penulis, (6) Joko Nugroho., selaku Kepala Seksi Kepala Seksi Otomasi, Preservasi, Kerjasama dan Jaringan Perpustakaan Joko Nugroho (7) Riki Arianto, S.IP selaku Informan I, (8) Sari Dewi Narulita, SE selaku Informan II, (9) Nur Laila Widyastuti, A.Md selaku Informan III, (10) Adriana Minarsari Hsb, S.IP selaku Informan IV.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis mohon maaf sebesar-besarnya jika masih ditemukan kesalahan-

kesalahan yang tidak disengaja. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat baik untuk penulis maupun pembaca.

Padang, April 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	5
C. Perumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Defenisi Operasional/Batasan Istilah	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Perpustakaan Umum.....	8
2. Software	11
3. INLISLite.....	16
4. <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	19
B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Konseptual	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Metode Penelitian	31
C. Latar, Entri, dan Kehadiran Peneliti	32
E. Instrmen Penelitian.....	33
F. Teknik Pengumpulan Data	34
G. Teknik Pengabsahan Data	35

H. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	38
A. Temuan Penelitian.....	38
1. Temuan Umum.....	38
2. Temuan Khusus.....	41
B. Pembahasan.....	62
 BAB V PENUTUP.....	 67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Informan	33
------------------------------	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Konseptual.....	30
Bagan 2 Temuan Khusus	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Penelitian.....	73
Lampiran 2. Pertanyaan Observasi Awal.....	75
Lampiran 3. Format Hasil Observasi Awal.....	75
Lampiran 4. Panduan Wawancara.....	80
Lampiran 5. Hasil Wawancara.....	83
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Tampilan cara masuk ke web INLISLite di Dinas Perpustakaan dan Ilmu Informasi.....	42
Gambar 2.	Beranda INLISLite di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau.....	42
Gambar 3.	Menu Akuisi	43
Gambar 4.	Menu Katalog	44
Gambar 5.	Menu Keanggotaan	44
Gambar 6.	Sirkulasi	45
Gambar 7.	Loker	45
Gambar 8.	Menu Survey.....	46
Gambar 9.	Buku Tamu	46
Gambar 10.	Opac	47
Gambar 11.	Layanan Koleksi Digital	47
Gambar 12.	Laporan	48
Gambar 13.	Admnistrasi	48

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini membuat pekerjaan manusia menjadi lebih mudah. Menurut Kadir (2005) teknologi informasi adalah gabungan antara teknologi komputer dan teknologi telekomunikasi. Teknologi informasi merupakan suatu teknologi berupa (*hardware, software, userware*) yang digunakan untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan data secara bermakna untuk memperoleh informasi yang berkualitas. Teknologi informasi digunakan sebagai sarana untuk menyelesaikan pekerjaan. Masyarakat yang terbiasa menggunakan alat komunikasi dan teknologi informasi tentunya memiliki kelebihan tersendiri dalam mengakses informasi. Beberapa instansi di masing-masing negara telah menerapkan berbagai aplikasi dan alat yang dapat membantu manusia memperoleh informasi setidaknya di lingkungan tempat kerja.

Mengingat tuntutan masyarakat akan informasi yang semakin cepat, maka perlu dibentuk suatu organisasi yang tanggap terhadap pengelolaan, penyimpanan dan penyebaran informasi yang biasa disebut dengan perpustakaan. Dalam menjalankan tugas dan fungsinya, perpustakaan dituntut untuk memberikan pelayanan informasi kepada pengunjung secara cepat. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan serta pemanfaatan teknologi informasi (IT) dalam segala aspek kegiatan perpustakaan atau dengan kata lain otomasi perpustakaan.

Salah satu teknologi informasi yang berperan penting dalam implementasi otomasi perpustakaan adalah perangkat lunak. Menurut Hendra (2012) *software* adalah rangkaian prosedur dan dokumentasi program yang berfungsi untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dikehendaki. *Software* yang digunakan adalah INLISLite. Menurut Zulhalim (2019) aplikasi INLISLite (*Integrated Library System*) merupakan aplikasi sistem otomasi perpustakaan terintegrasi yang dirancang dan dikembangkan oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpusnas) pada tahun 2011. INLISLite digunakan untuk membantu dalam proses pengelolaan bahan pustaka di perpustakaan. Modul-modul yang ada pada aplikasi INLISLite yaitu *back office*, OPAC (*Online Public Access Catalogue*), keanggotaan online, pendaftaran anggota (mandiri), dan *checkpoint* (buku tamu). Perpusnas perlu untuk memfasilitasi semangat pengelola perpustakaan diseluruh daerah untuk memulai menerapkan otomasi perpustakaan menuju terwujudnya perpustakaan digital. Perpusnas berinisiatif untuk mendistribusikan perangkat lunak ini dalam versi yang lebih ringan dengan nama INLISLite. INLISLite di perpustakaan digunakan untuk menginput data koleksi, membuat kartu anggota, sebagai media temu kembali informasi, layanan pengembalian dan peminjaman dan *stock opname*.

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau merupakan salah satu perpustakaan yang telah menerapkan aplikasi INLISLite pada perpustakaanannya. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau telah menerapkan aplikasi INLISLite sejak tahun 2018, sebelum menggunakan aplikasi INLISLite perpustakaan ini menggunakan aplikasi QALIS (*Quadra Library System*) pada tahun 2009. Kemudian pada tahun 2018 perpustakaan tersebut mendapatkan himbauan dari

Perpustakaan Nasional agar setiap pengelola perpustakaan daerah untuk menggunakan INLISLite sebagai aplikasi perpustakaan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan ke Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau diperoleh data hasil wawancara sementara dengan salah satu pustakawan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau, aplikasi INLISLite sudah berjalan dengan lancar dan telah digunakan oleh pegawai untuk beraktivitas di perpustakaan. INLISLite dapat memberikan kemudahan dan manfaat bagi perpustakaan untuk meningkatkan kinerja pegawai perpustakaan dalam memberikan layanan kepada pengguna secara cepat dan mudah. Namun pada kenyataannya penggunaan INLISLite tidak selalu berjalan dengan baik, ketika menggunakan sistem informasi yang ada, baik disengaja maupun tidak, selalu terjadinya kesalahan-kesalahan dalam penggunaan sistem informasi. Hal ini disebabkan karena tidak adanya pelatihan sebelum di terapkan aplikasi INLISLite di perpustakaan dengan begitu mengakibatkan pegawai kurang paham akan aplikasi INLISLite tersebut. Kesalahan tersebut dapat berdampak negatif terhadap kinerja pegawai perpustakaan dalam memberikan pelayanan kepada pengunjung diantaranya. *Pertama*, ketidaksesuaian dalam menginput data, yang mana ditemukan bahan pustaka yang tidak terkelola dengan baik, tidak di update dan tidak penyiangan dalam pangkalan data tersebut, dibuktikan dengan seperti pemustaka ingin mencari buku, kemudian di OPAC terlihat 10 eksemplar yang tersedia untuk dipinjam, sedangkan di temukan di rak yang di temukan hanya 4 eksemplar, itu membuktikan bahwa data real INLISLite dengan data INLISLite tidak sesuai, dengan begitu membuktikan tidak terkelolanya dengan baik. *Kedua* gapteknya pegawai dalam menggunakan aplikasi INLISLite yang

mana kurangnya rasa ingin tahu pegawai untuk mengetahui fungsi-fungsi dari INLISLite, ini dibuktikan pada saat wawancara dengan salah satu pegawai di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau pegawai tersebut tidak tau tentang fungsi aplikasi INLISlie, pegawai hanya tau bagian untuk mereka kerjakan saja. *Ketiga* akses sambungan jaringan komputer yang tidak stabil, sehingga dapat memperlambat proses kerja pegawai perpustakaan.

Berbagai metode dan model dapat digunakan untuk menentukan penggunaan sistem informasi, diantaranya: model kesuksesan *Delone and Mclean, Task Technology Fit (TTF) Analysis, End User Satisfaction (EUC) Satisfaction, HOT Fit* model, *Technology Acceptance Model (TAM)* dan sebagainya. Dari model-model evaluasi sistem yang diuraikan, *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan model yang lengkap dan paling sesuai dengan kondisi permasalahan yang ada dibandingkan dengan model yang lain.

TAM merupakan model yang digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan suatu sistem informasi dalam penggunaan sistem tersebut. Model yang digunakan adalah model yang dikembangkan oleh Davis pada tahun 1989 yang disebut dengan *Technology Acceptance Model (TAM)*. Tujuan pengembangan model TAM adalah untuk mendeskripsikan perilaku seseorang dalam penggunaan teknologi. Model tersebut akan memberikan gambaran yang menunjukkan bahwa terdapat banyak faktor yang mempengaruhi keputusan pengguna saat menggunakan sistem baru yaitu, manfaat dan kemudahan. (Afrillia, 2019)

Berdasarkan pada uraian tersebut dilakukan penelitian tentang pemanfaatan INLISLite (*integrated library system*) oleh pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau menggunakan analisis *Technolgy Acceptance Model* (TAM) tersebut sehingga menarik untuk diteliti lebih lanjut mengenai pemanfaatan INLISLite (*integrated library system*) oleh pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau. Fakta dan data yang telah diuraikan menjadikan alasan utama peneliti untuk meneliti tentangan bagaimana “pemanfaatan INLISLite (*integrated library system*) oleh pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau menggunakan analisis *Technolgy Acceptance Model* (TAM)”.

B. Fokus Masalah

Fokus masalah pada penelitian ini adalah Pemanfaatan INLISLite (*Integrated Library System*) oleh Pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau di tinjau dari analisis *Technolgy Acceptance Model* (TAM).

C. Perumusan Masalah

Dari fokus masalah tersebut untuk mempermudah pelaksanaan penelitian ini maka penulis merumuskan masalah yaitu. Bagaimana pemanfaatan INLISLite oleh pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau di tinjau dari analisis *Technolgy Acceptance Model* (TAM)?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut. Mengetahui pemanfaatan INLISLite oleh pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau ditinjau dari analisis *Technolgy Acceptance Model* (TAM).

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain. (1) Memberikan manfaat bagi keilmuan terutama yang berkaitan dengan ilmu perpustakaan dan informasi serta menjadi sumber rujukan bagi peneliti. (2) Sebagai sarana untuk mengetahui tingkat Pemanfaatan INLISLite (*Integrated Library System*) oleh Pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau: Analisis *Technology Acceptance Model* (TAM).

F. Defenisi Operasional/Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dan kekeliruan penafsiran dari pembaca, dengan begitu memberi batasan dan pengertian terhadap istilah-istilah penting yang terdapat pada penelitian ini. Istilah-istilah yang di maksud sebagai berikut.

1. INLISLite

INLISLite adalah *software* aplikasi otomasi perpustakaan yang dikembangkan oleh Perpustakaan Nasional Indonesia (Perpusnas) sejak tahun 2011. INLISLite digunakan untuk membantu dan memfasilitasi pegawai perpustakaan dalam menjalankan tugasnya.

2. *Technolgy Acceptance Model* (TAM)

Model penerimaan teknologi Model penerimaan teknologi adalah model sistem teknologi informasi yang diterima oleh individu untuk keperluan pribadi atau perusahaan. *Technology Acceptance Model* (TAM) sendiri merupakan teori yang menjelaskan minat perilaku dalam menggunakan teknologi. Model TAM (*Technology Acceptance Model*) yang dikembangkan oleh Davis F.D (1989)

merupakan salah satu model yang paling banyak digunakan dalam penelitian teknologi informasi karena model penelitiannya sederhana dan mudah digunakan.

3. Pemanfaatan

Manfaat merupakan faedah, fungsi, guna, dan bermakna. Berdasarkan kamus Besar Bahasa Indonesia juga memberikan pengertian kebermanfaatan, manfaat, dan kegunaan. Manfaat adalah hal-hal yang dapat dimanfaatkan atau dipergunakan dengan baik dalam melaksanakan suatu pekerjaan atau tugas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Pada penelitian ini yang menjadi landasan teori, yaitu (1) perpustakaan umum, (2) *software*, (3) INLISLite, dan (4) *technology acceptance model*.

1. Perpustakaan Umum

Pada teori perpustakaan umum akan dijelaskan beberapa pembahasan, yaitu: (a) pengertian perpustakaan umum, (b) fungsi perpustakaan umum, dan (c) tujuan perpustakaan umum.

a. Pengertian Perpustakaan umum

Menurut Abdul (2015) perpustakaan umum merupakan jenis perpustakaan yang didirikan oleh masyarakat umum dan dibiayai oleh masyarakat itu sendiri baik secara langsung (*swadaya*) maupun tidak langsung seperti melalui pajak. Yusuf (Halis, 2016), mengemukakan perpustakaan umum adalah perpustakaan yang seluruh atau sebagian dananya disediakan oleh masyarakat dan penggunaanya tidak terbatas pada orang tertentu. Menurut Syahyuman (2013) perpustakaan umum merupakan suatu gedung atau ruangan atau tempat yang menyimpan koleksi perpustakaan (buku, majalah, koran, CD, mikrofis, microfilm, dan lainnya yang sejenis) yang disusun menurut aturan tertentu (DDC,LC) dan bertujuan untuk dipinjamkan kepada pemustaka, baca ditempat atau dibawa pulang yang di peruntukan untuk umum tanpa membedakan ras, agama dan status sosial, ekonomi.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan perpustakaan umum adalah suatu lembaga yang diselenggarakan oleh pemerintah dalam lingkungan masyarakat yang bertujuan untuk melayani serta menyediakan bahan pustaka bagi masyarakat dalam mencari informasi dan mengembangkan ilmu pengetahuan dengan baik. Perpustakaan umum menyimpan koleksi berbagai bidang ilmu pengetahuan dan diperuntukkan untuk masyarakat umum tanpa memandang latar belakang dari masyarakat tersebut. Penelitian ini dilakukan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau yang merupakan salah satu jenis Perpustakaan Umum Daerah Provinsi Riau, yang terletak di Pekanbaru, Provinsi Riau.

b. Fungsi Perpustakaan Umum

Menurut BSN (2009) fungsi perpustakaan umum, diantaranya mengembangkan koleksi, menyusun koleksi konten lokal, menata bahan pustaka, menggunakan koleksi, menyelenggarakan edukasi pengguna, menerapkan teknologi informasi dan komunikasi, melestarikan bahan pustaka, dan membantu peningkatan sumber daya perpustakaan di wilayahnya. Sedangkan fungsi perpustakaan umum menurut Sutarno (2006), Artinya, sebagai pusat informasi, pusat sumber belajar, tempat hiburan, penelitian dan pelestarian bahan pustaka, memberikan pelayanan kepada semua lapisan masyarakat.

Mudjito (2000) menjelaskan fungsi perpustakaan umum adalah: (1) pengkajian kebutuhan pemakai dalam hal informasi dan bahan bacaan; (2) penyediaan bahan pustaka yang diperkirakan yang diperlukan melalui pembelian, langganan, tukar-menukar, dan lain-lain; (3) pengolahan dan penyiapan setiap bahan

pustaka, (4) penyimpanan dan pemeliharaan koleksi; (5) pendayagunaan koleksi; (6) pemberian layanan kepada warga masyarakat baik yang datang langsung ke perpustakaan maupun yang menggunakan telepon, faximile, dan lain-lain; (7) pemasyarakat perpustakaan; (8) pengkajian dan pengembangan semua aspek kepastakawanan; (9) pelaksanaan koordinasi dengan perpustakaan lain dalam rangka pemanfaatan koleksi mitra kerja lainnya.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan fungsi perpustakaan umum, yaitu menyediakan layanan yang lengkap untuk kebutuhan semua lapisan masyarakat, menyediakan bahan bacaan yang tersedia bagi semua lapisan masyarakat, sebagai pusat informasi masyarakat, dan juga sebagai tempat rekreasi masyarakat.

c. Tujuan Perpustakaan Umum

Menurut Sulistyo-Basuki (Sinaga, 2004) perpustakaan umum mempunyai empat tujuan utama, yaitu (1) memberikan kesempatan bagi masyarakat umum untuk membaca bahan pustaka, menyediakan sumber informasi yang cepat, (2) tepat dan murah bagi masyarakat terutama informasi mengenai topik yang dibutuhkan masyarakat dan, (3) membantu warga masyarakat untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, bertindak sebagai agen kultural, artinya perpustakaan umum merupakan pusat utama kehidupan budaya masyarakat sekitarnya. Darmanto (2018) mengungkapkan ada beberapa tujuan perpustakaan umum, yaitu meletakkan dasar-dasar kearah belajar mandiri, memperluas dan memperdalam pengalaman belajar mandiri, mengembangkan minat untuk mencari, mengelola, dan memanfaatkan informasi, membudayakan minat baca masyarakat, mendorong dan mendidik seluruh lapisan masyarakat dalam rangka pendidikan, mengembangkan

ilmu pengetahuan, dan mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi.

Dalam Undang-Undang RI No 43 tahun 2007 menjelaskan bahwa tujuan perpustakaan umum adalah memberikan layana pemustaka, meningkatkan kegemaran membaca, serta memperluas wawasan pengetahuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Jadi dapat disimpulkan tujuan dari perpustakaan umum adalah tempat pembelajaran sepanjang hayat bagi masyarkat, meyediakan sumber informai yang dibutuhkan oleh semua lapisan masyarakat, dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

2. Software

Pada teori *software* akan dijelaskan beberapa pembahasan, yaitu: (a) pengertian *software*, dan (b) jenis *software*.

a. Pengertian Software

Menurut Rahman & Alfaizi, (2014) *software* atau perangkat lunak merupakan Suatu program komputer yang digunakan sebagai sarana interaksi (komunikasi) antara pengguna (*user*) dan perangkat keras (*hardware*). *Software* juga dapat dikatakan sebagai "penerjemah" dari perintah-perintah yang dijalankan oleh pengguna komputer untuk diteruskan atau diproses oleh perangkat keras (*hardware*).

Menurut Ekawati, (2016) *software* atau perangkat lunak merupakan Kumpulan data elektronik yang disimpan dan dikelola oleh komputer. Menurut Simarmata (Herliana & Rasyid, 2016) perangkat lunak adalah intruksi langsung komputer untuk melakukan pekerjaan dan dapat ditemukan disetiap aspek kehidupan

modern dari aplikasi yang kritis untuk hidup (life-critical), seperti perangkat pemantauan medis dan pembangkit tenaga listrik sampai perangkat hiburan, seperti video game.

Darmawan & Fauzi, (2013) menjelaskan *Software* adalah kumpulan dari program yang digunakan untuk menjalankan aplikasi tertentu pada komputer, sementara program merupakan kumpulan perintah komputer yang tersusun sistematis.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak diprogram, disimpan, dan diformat secara digital menggunakan fungsi-fungsi tertentu. Perangkat tersebut tidak memiliki bentuk fisik dan hanya dapat dioperasikan dengan peralatan komputer.

b. Jenis Perangkat Lunak (*Software*)

Menurut Murhana & Giap, (2011) perangkat lunak komputer dapat dibagi menjadi beberapa jenis:

1) Perangkat lunak komersial

Perangkat lunak komersial biasa juga disebut *proprietary software* merupakan perangkat lunak yang dijual secara komersial. Setiap orang yang bermaksud menginstalnya harus membelinya. Jika tidak membelinya berarti membajak perangkat lunak dan dapat dikenai sanksi hukum karena ada hak cipta (*copyright*). Perangkat lunak ini juga disertai lisensi yang melarang pembeli menyalin perangkat lunak untuk diberikan kepada orang lain ataupun untuk dijual kembali. Contoh perangkat lunak komersial adalah Microsoft Office dan CorelDraw.

2) Perangkat lunak *rentalware*

Merupakan perangkat lunak yang bisa digunakan oleh seseorang atau institusi dengan cara menyewa. Penyewaan biasanya dilakukan pertahun.

3) Perangkat lunak *domain-public*

Merupakan perangkat lunak yang tidak disertai hak cipta dan memungkinkan siapa saja melakukan tindakan apa saja terhadap program tersebut, termasuk membuang nama penciptanya dan memperlakukannya sebagai karya ciptanya sendiri dan mengenakan hak cipta. Perangkat lunak seperti ini umumnya berupa kode sumber dan banyak dijumpai di internet.

4) Perangkat lunak *shareware*

Merupakan perangkat lunak yang tersedia tanpa kode sumber dan biasanya digunakan oleh pemakai dengan tujuan untuk dievaluasi selama masa tertentu tanpa membayar sama sekali dan jika sesudah masa tersebut berlalu, maka pemakai tersebut tetap menggunakannya maka ia harus membayar kepada pembuat (pemegang hak cipta) perangkat lunak tersebut. Berbeda dengan versi trial, *shareware* tidak memiliki masa kedaluarsa. Artinya, pemakai tetap bisa menggunakannya walau batas uji coba telah berakhir. Umumnya pembuat *shareware* menyediakan layanan konsultasi, manual tercetak, update (pemuktahiran) ke versi tersebut secara gratis, dan terkadang memberikan bonus berupa perangkat lunak lain. Tujuan pembuatan *shareware* adalah untuk mendapatkan bantuan dana dari pemakai guna pengembangan lebih lanjut.

5) Perangkat lunak *Freeware*

Perangkat lunak jenis ini tersedia tanpa kode sumber dan bebas digunakan oleh siapa saja tanpa perlu membayar.

6) *Free Software*

Ini adalah istilah yang diciptakan oleh pendiri Richard Stallman (pendiri Free Software Foundation) untuk menggambarkan perangkat lunak yang berisi kode sumber yang memungkinkan siapa saja untuk menggunakan atau bahkan mengembangkan program.

7) *Open Source*

Istilah ini dikembangkan oleh Eric Raymond pada tahun 1998 untuk menghilangkan makna ambigu dari kebebasan dalam perangkat lunak bebas, karena kata tersebut memiliki banyak arti dalam bahasa Inggris, seperti gratis dan bebasan. Istilah open source berasal dari gagasan bahwa jika setiap orang berpartisipasi dalam pengembangan perangkat lunak, perangkat lunak tersebut akan segera berkembang ke tingkat yang sempurna.

Menurut Sutabri, (2014) perangkat lunak komputer dapat dibagi menjadi 2 jenis:

1) Perangkat lunak sistem (*system software*)

Perangkat lunak sistem melaksanakan tugas-tugas dasar tertentu yang diperlukan semua pengguna untuk komputer.

2) Perangkat lunak aplikasi (*operating system*)

Program aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk kebutuhan tertentu, misalnya program pengolahan kata, mengelola lembar kerja, program

presentasi, desain grafis, dan lain-lain. Contoh: Ms. Office, Dreamweaver, SQL, dan lain-lain.

Hidayat et al., (2006) menjelaskan perangkat lunak atau *software* terbagi menjadi 4 jenis, yaitu:

1) Sistem Operasi (*Operating System*)

Sistem operasi adalah program awal yang mengendalikan sistem kerja computer yang mendasar yaitu mengatur kerja, input, proses dan output termasuk mengatur memori dan jadwal kerja prosesor.

2) Program Aplikasi

Program aplikasi adalah *software* yang dirancang khusus untuk kebutuhan-kebutuhan tertentu. Perangkat lunak aplikasi merupakan bagian perangkat lunak yang banyak digunakan dan terus berkembang.

3) Bahasa Pemrograman (*Programming Language*)

Perangkat lunak Bahasa Pemrograman (*Programming Language*) adalah software yang digunakan dan berfungsi untuk membuat suatu aplikasi dengan menggunakan bahasa-bahasa dengan aturan atau prosedur tertentu. Bahasa yang dibuat ini akan diterjemahkan ke dalam bahasa mesin supaya dapat dimengerti oleh computer

4) Program Bantu (*Utility*)

Software ini berfungsi sebagai aplikasi pembantu dalam kegiatan yang berhubungan dengan computer misalnya memformat disket, mengopi data, mengompres file, dan lain-lain.

3. INLISLite

Pada teori INLISLite akan dijelaskan beberapa pembahasan, yaitu: (a) pengertian INLISLite, (b) INLISLite versi 2.1.2, (c) INLISLite versi 3, dan (d) manfaat INLISLite.

a. Pengertian INLISLite

Menurut Hamid (2015) INLISLite merupakan perangkat lunak (*software*) aplikasi otomasi perpustakaan yang dibangun dan dikembangkan oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpusnas) sejak tahun 2011. Penamaan INLIS diambil dari kata *Integrated Library System*, nama dari perangkat lunak manajemen informasi perpustakaan terintegrasi yang dibangun sejak tahun 2003 untuk keperluan kegiatan rutin pengelolaan informasi perpustakaan di internal Perpusnas.

Menurut Perpustakaan Nasional RI (2013) INLISLite Ini adalah program aplikasi yang menyederhanakan sistem kerja perpustakaan. Program ini dapat mempermudah pekerjaan perpustakaan, karena dengan adanya program INLISLite kinerja perpustakaan menjadi lebih mudah, cepat dan akurat, sehingga pengguna dapat mencari informasi dengan lebih cepat. Sementara Dalimunthe & Sartika, (2016) menjelaskan INLISLite merupakan sebuah sistem informasi perpustakaan yang terintegrasi berbasis *localhost*. Sistem ini untuk menyediakan informasi guna mendukung operasional, manajemen, dan fungsi pengambilan keputusan dalam Perpustakaan. Fitur layanan yang ada didalamnya yaitu *backoffice*, OPAC (*Online Public Acces Control*), keanggotaan, pendaftaran anggota dan *checkpoint*.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan INLISLite merupakan sebuah perangkat lunak (software) aplikasi perpustakaan untuk mengelola data perpustakaan yang dibangun dan dikembangkan untuk mempermudah kerja bagi suatu perpustakaan. Seiring dengan perkembangan teknologi, INLISLite juga dapat berkembang dalam berbagai versi, yaitu:

b. INLISLite versi 2.1.2

INLISLite merupakan software aplikasi otomasi perpustakaan yang dibangun dan dikembangkan oleh Perpustakaan Nasional Indonesia (Perpusnas) sejak tahun 2011. Nama INLIS diambil dari istilah Sistem Perpustakaan Terpadu, *Integraly Library System* (software pengelola informasi perpustakaan terintegrasi) didirikan pada tahun 2003. Tujuannya untuk melaksanakan kegiatan pengelolaan informasi perpustakaan secara rutin di lingkungan Perpustakaan Nasional. Dengan perkembangan dunia perpustakaan (khususnya Indonesia), Perpusnas berkeyakinan perlu menumbuhkan semangat pengelola perpustakaan di seluruh daerah untuk mulai menerapkan otomasi perpustakaan guna mewujudkan perpustakaan digital. Perpusnas telah mengadopsi tindakan berikut: Secara aktif mendistribusikan perangkat lunak ini dalam versi yang lebih ringan yang disebut INLISLite.

Karakteristik INLISLite Versi 2.1, yaitu; (1) perangkat lunak berbasis web (*web application software*). Dalam pengoperasiannya menggunakan aplikasi browser internet yang umum digunakan untuk menjelajahi informasi di internet; (2) instalasi perangkat lunak INLISLite cukup dilakukan pada satu komputer yang difungsikan sebagai pangkalan data. Komputer operator cukup mengkoneksikan dirinya melalui perangkat jaringan, baik secara lokal (LAN), WAN, maupun Internet; (3) dapat

dioperasikan secara bersamaan dalam satu waktu secara simultan (*multi user ready*); (4) menggunakan metadata MARC (*Machine Readable Cataloguing*) dalam pembentukan katalog digitalnya; (5) bebas pakai / gratis (*freeware*) (Perpustakaan Nasional, 2014).

c. INLISLite versi 3

Menurut Zulhalim et al., (2019) INLISLite versi 3 merupakan pengembangan lanjutan dari software aplikasi otomasi perpustakaan INLISLite versi 2.1.2, yang telah dibangun dan dikembangkan oleh Perpustakaan Nasional RI sejak tahun 2011. INLISLite versi 3 dikembangkan sebagai perangkat lunak satu pintu bagi pengelola perpustakaan untuk menerapkan otomasi perpustakaan sekaligus mengembangkan perpustakaan digital/mengelola dan melayani koleksi digital. Berikut ini karakteristik dari aplikasi INLISLite versi 3; (1) mengikuti standar metadata MARC (*Machine Readable Cataloguing*) dalam pembentukan katalog digitalnya; (2) berbasis web (*webbased application software*), di mana dalam pengoperasiannya menggunakan aplikasi browser internet yang umum digunakan untuk menjelajahi informasi di internet; (3) instalasi perangkat lunak INLISLite cukup dilakukan pada satu komputer yang difungsikan sebagai pangkalan data (*server*). Pengoperasian aplikasi cukup dilakukan melalui komputer kerja (*workstation*) dengan cara mengkoneksikannya melalui perangkat jaringan komputer, baik secara lokal (*local area network*), antar wilayah (*wide area network*), maupun internet; (4) dapat dioperasikan secara bersamaan dalam satu waktu secara simultan (*multi user ready*); (5) bebas pakai/ gratis (*freeware* dan *opensource*).

d. Manfaat INLISLite

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, (2014) menjelaskan beberapa manfaat INLISLite sebagai berikut. (1) Membantu perkembangan otomasi perpustakaan di seluruh Indonesia. (2) Sebagai alat perpustakaan digital untuk mengelola koleksi teks lengkap dan multimedia. (3) Membantu pembentukan Katalog Elektronik Indonesia (INDOMARC) berbasis MARC. (4) Melaksanakan rencana nasional yang disahkan oleh Perpustakaan Nasional untuk pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendataan nasional dalam Katalog Induk Nasional (KIN) dan Daftar Pustaka Nasional Indonesia (BNI), dan (5) membantu pembentukan perpustakaan umum provinsi Katalog induk wilayah (KID) dan daftar pustaka daerah (BiD) yang diselenggarakan oleh mitranya di tingkat kabupaten dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

4. *Technology Acceptance Model (TAM)*

Pada teori *technology acceptance model (TAM)* akan dijelaskan beberapa pembahasan, yaitu: (a) pengertian *technology acceptance model (TAM)*, (b) *sejarah technology acceptance model (TAM)*, (c) tujuan pengertian *technology acceptance model (TAM)*, (d) kelebihan dan kekurangan *technology acceptance model (TAM)*, dan (e) konstruk-konstruk *technology acceptance model (TAM)*.

a. Pengertian *Technology Acceptance Model (TAM)*

Menurut Abdul Rahman Saleh (2015) model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model*) adalah suatu model penerimaan seseorang terhadap sistem teknologi informasi yang digunakan untuk keperluan pribadi atau kelompok.

Sementara menurut Gunawan (2014) model *Technology Acceptance Model* (TAM) diadopsi dan dikembangkan dari model *The Theory of Reasoned Action* (TRA), yaitu teori tindakan yang beralasan yang dikembangkan oleh Fishbein dan Azjen 1980, dengan satu premis bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap sesuatu hal, akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut. Fatmawati (2015) menjelaskan TAM merupakan salah satu jenis teori yang menggunakan pendekatan teori perilaku (behavioral theory) yang banyak digunakan untuk mengkaji proses adopsi teknologi informasi.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah merupakan salah satu model yang digunakan untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer atau untuk mengetahui penerimaan teknologi terhadap kepercayaan pengguna.

b. Sejarah Model *Technology Acceptance Model* (TAM)

Model Technology Acceptance Model (TAM) diadopsi dan dikembangkan berdasarkan model *Theory of Reasonable Action* (TRA). Model ini merupakan teori tindakan rasional yang dikemukakan oleh *Fishbein dan Azjen* pada tahun 1980. Premisnya adalah bahwa reaksi dan persepsi masyarakat terhadap sesuatu akan menentukan sikap dan perilaku orang. *Technology Acceptance Model* (TAM) sendiri dikembangkan untuk menjelaskan perilaku penggunaan teknologi. Model TAM dikembangkan oleh Davis F.D pada tahun 1989 dan merupakan salah satu model yang paling banyak digunakan dalam penelitian teknologi informasi, akuntansi perilaku dan psikologi. Sejauh ini, TAM adalah model yang paling banyak digunakan

untuk memprediksi penerimaan teknologi informasi, dan telah terbukti menjadi model teoritis yang sangat berguna yang membantu untuk memahami dan menjelaskan perilaku pengguna dalam implementasi sistem informasi. (Gunawan, 2014).

c. Tujuan *Technology Acceptance Model* (TAM)

Devi (2014) menjelaskan tujuan *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah untuk membantu memprediksi sikap dan penerimaan seseorang terhadap teknologi dan dapat memberikan informasi mendasar yang diperlukan mengenai faktor-faktor yang menjadi pendorong sikap individu tersebut. Sayekti dan Putarta (2016) juga menjelaskan tujuan utama *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah memberikan penjelasan tentang penentuan penerimaan komputer secara umum, memberikan penjelasan tentang perilaku atau sikap pengguna dalam suatu populasi. Sementara menurut Siregar (2011) tujuan *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah menjelaskan faktor penentu penerimaan teknologi berbasis informasi secara umum dan menjelaskan perilaku pemakai akhir (*end-user*) teknologi informasi dengan variasi yang cukup luas dan populasi pemakai.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah membantu memprediksi penerimaan seseorang terhadap teknologi, dan dapat memberikan penjelasan tentang perilaku atau sikap pengguna terhadap teknologi.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Model Technology Acceptance Model (TAM)*

Afrillia (2019) memaparkan ada kelebihan dan kekurangan dari TAM, yaitu sebagai berikut. Kelebihan yang diberikan oleh TAM ini adalah: 1) banyak model-model penerapan sistem teknologi informasi yang tidak mempertimbangkan faktor psikologis atau perilaku (*behavior*) pada model mereka; TAM mempertimbangkan faktor psikologis atau perilaku (*behavior*) tersebut; 2) TAM dibangun atas dasar teori yang kuat; 3) TAM telah banyak digunakan dalam berbagai penelitian di bidang teknologi. Hasil menunjukkan sebagian besar dukungan dan menyimpulkan bahwa TAM adalah model yang baik dan hasilnya juga konsisten; 4) TAM adalah model yang parsimoni (*parsimonious*) yaitu model sederhana tetapi valid. Selain dilihat dari kelebihan, TAM juga memiliki kelemahan, ialah sebagai berikut. 1) TAM belum menjelaskan alasan mengapa pemakai sistem mempunyai kepercayaan sistem tersebut; 2) TAM tidak menjelaskan perilaku pemakai sistem teknologi tidak dikendalikan dengan kontrol perilaku yang membatasi niat perilaku seseorang; 3) Banyak penelitian menggunakan TAM yang belum tentu mencerminkan atau mengukur pemakaian sebenarnya; 4) Penelitian TAM sebaiknya hanya menggunakan sebuah sistem informasi, kenyataannya pengguna sistem dihadapkan pada lebih dari satu sistem informasi.

e. Konstruk-konstruk *Technology Acceptance Model (TAM)*

Davis mengemukakan ada lima konstruk yang membangun *Technology Acceptance Model (TAM)*, yaitu *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *attitude toward using*, *behavior* dan *actual usage*.

1) Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease Of Use*)

Davis (Wida et al., 2016) *perceived ease of use* secara teknis, ini didefinisikan sebagai ukuran kepercayaan orang pada komputer yang mudah dimengerti dan digunakan. Wibowo (2008) juga menyatakan bahwa kemudahan penggunaan teknologi diyakini sebagai suatu ukuran dimana sebagian orang menganggap bahwa teknologi tersebut mudah dipahami dan mudah digunakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa *perceived ease of use* dapat memberikan gambaran untuk mengukur bahwa suatu teknologi mudah dipahami dan digunakan. Indrayani & Suwarman (2018) ada beberapa indikator kemudahan penggunaan teknologi informasi, meliputi: Terdapat beberapa indikator kemudahan penggunaan teknologi informasi, antara lain: (a) Komputer sangat mudah dipelajari; (b) Komputer dapat dengan mudah melakukan operasi yang diinginkan pengguna; (c) Komputer mudah untuk meningkatkan keterampilan pengguna; (d) Komputer mudah untuk meningkatkan keterampilan pengguna; (d) Komputer sangat mudah dioperasikan.

2) Persepsi Kegunaan/Kebermanfaatan (*Perceived Usefulness*)

Menurut Jogiyanto (Dalimunthe dan Wibisono 2014) *perceived ease of use* didefinisikan sebagai sejauh mana orang percaya bahwa menggunakan teknologi tertentu akan mudah, definisi ini juga merupakan keyakinan dalam proses pengambilan keputusan. Jika seseorang berpikir bahwa sistem informasi itu mudah digunakan, maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang menganggap sistem informasi tidak mudah digunakan, maka ia tidak akan menggunakannya. Siahaan (2019) menjelaskan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) adalah penggunaan teknologi dipercaya dapat mendatangkan manfaat bagi penggunanya.

Jadi dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *perceived usefulness* merupakan suatu kepercayaan terhadap teknologi bisa mendatangkan manfaat saat menggunakannya. Indrayani & Suwarman (2018) memaparkan dimensi tentang kemanfaatan teknologi informasi meliputi: (a) kegunaan, meliputi: menjadikan pekerjaan lebih mudah, bermanfaat, menambah produktivitas; (b) efektivitas, meliputi dimensi: mempertinggi efektivitas, mengembangkan kinerja pekerjaan.

3) Sikap Terhadap Pengguna (*Attitude Toward Using*)

Sikap pada penggunaan sesuatu menurut Aakers dan Myers (Khakim 2011) merupakan Ini adalah sikap menyukai atau tidak menyukai produk. Suka atau tidak suka suatu produk dapat digunakan untuk memprediksi niat seseorang untuk menggunakan produk tersebut atau tidak. Indrayani & Suwarman (2018) menjelaskan sikap seseorang terdiri atas unsur kognitif cara pandang (*cognitive*), afektif (*affective*), dan komponen-komponen yang berkaitan dengan perilaku (*behavioural components*).

4) Perilaku (*Behavior Intention to Use*)

Menurut Davis (Khakim, 2011) *behavioral intention to use* adalah kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap teknologi tersebut, misalnya keinginan menambah peripheral pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan, serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain.

5) Penggunaan Nyata (*Actual System Usage*)

Menurut Adam dkk., (Indrayani & Suwarman, 2018) *actual system usage* adalah kondisi nyata penggunaan sistem. Dikonsepkan dalam bentuk pengukuran terhadap frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi. Seseorang akan puas menggunakan sistem jika mereka meyakini bahwa sistem tersebut mudah digunakan dan akan meningkatkan produktifitas mereka, yang tercermin dari kondisi nyata penggunaan.

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan topik yang diteliti, terdapat beberapa hasil penelitian yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya. Meskipun penelitian yang temukan memiliki kesamaan, tetapi penelitian tersebut juga memiliki perbedaan dengan penelitian.

Penelitian yang pertama yang dilakukan oleh Rika Afrillia, pada tahun 2019 tentang “*Kemudahan dan Kebermanfaatan INLISLite (Integrated Library System) Bagi Pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Aceh Selatan: Analisis Technology Acceptance Model (Tam)*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat Kemudahan dan Kebermanfaatan INLIS Lite (*Integrated Library System*) Bagi Pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Aceh Selatan: Analisis *Technolgy Acceptance Model (TAM)*. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah pegawai yang berinteraksi langsung dengan aplikasi INLISLite yang ada di Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Aceh Selatan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah menunjukkan bahwa Kemudahan (*Perceived Ease Of Use*) dalam mengoperasikan aplikasi INLISLite ini sangat mudah bagi pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh selatan. Selain dilihat dari kemudahan aplikasi

INLISLite ini juga dilihat dari segi Kebermanfaat (*perceived usefulness*) menunjukan bahwa Dinas perpustakaan dan Keasipan Kabupaten Aceh Selatan sangat memanfaatkan aplikasi INLISLite dalam mengerjakan tugas-tugas perpustakaan. Dengan demikian dari hasil penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi INLISLite dapat diterima Pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Aceh Selatan. Berdasarkan penelitian pertama oleh Rika Afrillia, persamaan penelitian ini adalah dari segi kajian pustakanya yang sama-sama membahas INLISLite dan TAM. Sedangkan letak perbedaan dengan penelitian ini yang akan dilakukan adalah dari segi model atau indikator TAM, penelitian pertama hanya menggunakan 3 indikator membangun TAM saja yaitu, *perceived usefulness*, *perceived ease of use* dan *attitude towards use*, sementara penelitian yang akan dilakukan menggunakan 5 indikator membangun TAM yaitu, *Perceived Ease Of Use*, *Perceived Usefulness*, *Attitude Toward Using*, *behavior* dan *Actual Usage*.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Abdul Hamid pada tahun 2015 tentang “Penerapan INLISLite (*Integrated Library System*) di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kabupaten Pangkep Sulawesi Selatan”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan sistem informasi di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kabupaten Pangkep. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi pustakawan tentang sistem informasi di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kabupaten Pangkep dan untuk mengetahui sistem layanan perpustakaan terapung di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kabupaten Pangkep. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah pustakawan dan kepala perpustakaan. Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah diuraikan serta analisis data, pada bagian

ini penelitian ini akan mengemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut. Pertama, KPAD Kabupaten Pangkep menerapkan INLISLite sebagai sistem informasi/sistem otomatisasi layanan perpustakaan ini, kedua dalam penerapannya mengalami kendala seperti SDM dan juga anggaran penerapannya, dan yang ketiga sejak 2009 perpustakaan terapung KPAD telah beroperasi, namun saat ini tidak lagi beroperasi disebabkan kerusakan mesin kapal tersebut.

Berdasarkan penelitian kedua oleh Abdul Hamid tersebut, persamaan penelitian ini adalah dari segi kajian pustakanya yang sama-sama membahas INLISLite. Sementara letak perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah dari segi tujuan dan objek penelitian. Tujuan penelitian kedua tersebut untuk mengetahui penerapan sistem informasi di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kabupaten Pangkep, sementara penelitian ini untuk mengetahui mendeskripsikan pemanfaatan INLISLite oleh pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau ditinjau dari analisis *Technology Acceptance Model* (TAM). Sementara objek penelitian kedua adalah pustakawan, beberapa masyarakat dan juga siswa-siswi, sementara objek penelitian ini hanya para pegawai perpustakaan.

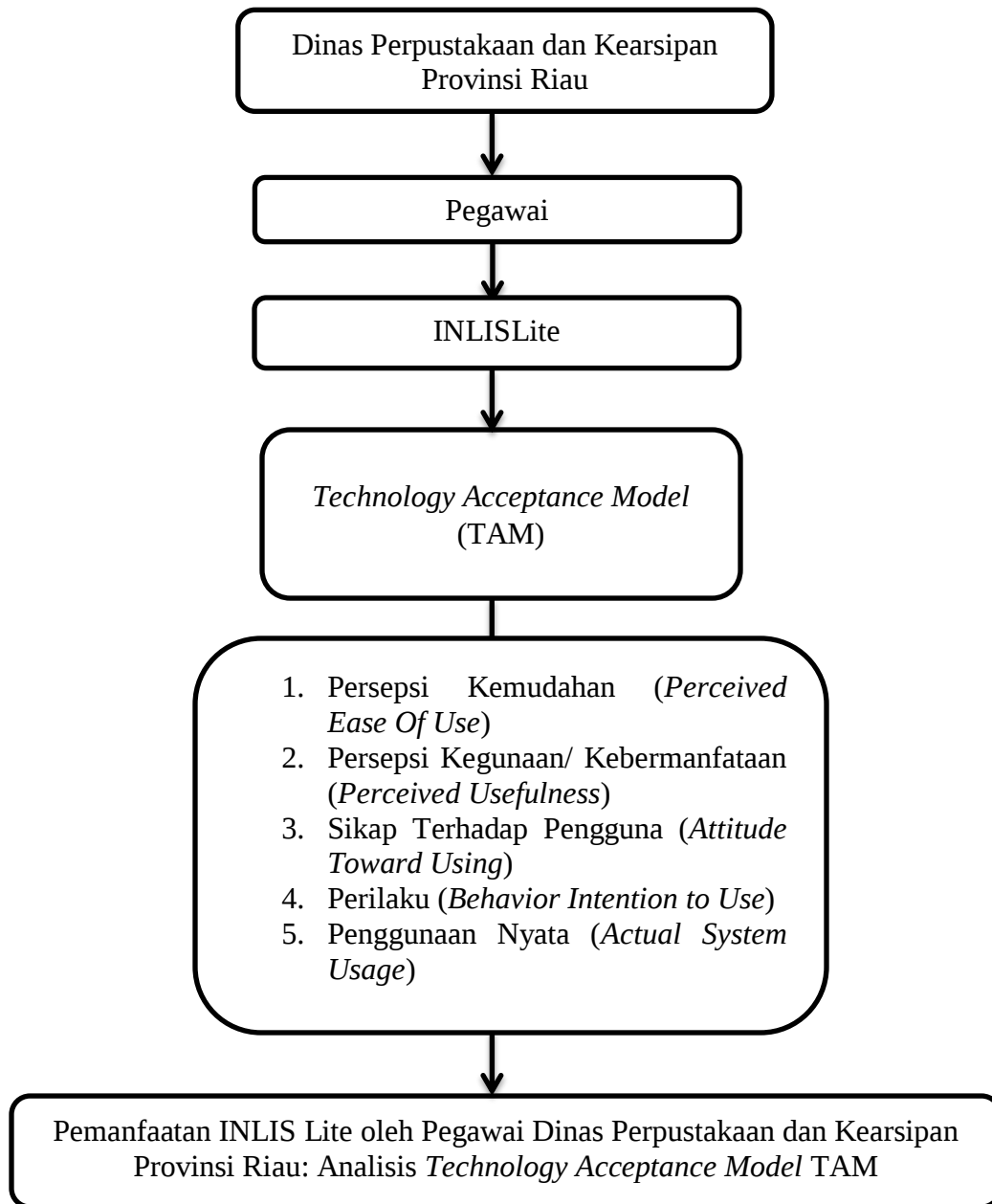
Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Anugrah Rizky Novan Pradana dan Yanuar Yoga Prasetyawa pada tahun 2014 tentang “Analisis Kualitas Sistem Informasi Perpustakaan INLISLite V.2.1 di Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa jauh kualitas Sistem Informasi Perpustakaan INLISLite V.2.1 di Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah dan masalah-masalah yang dihadapi oleh Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah dalam menerapkan Sistem Informasi Perpustakaan INLISLite V.2.1..

Adapun yang menjadi Subyek penelitian ini adalah Pegawai Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah dan Objek penelitian dalam penelitian ini adalah Sistem Informasi Perpustakaan INLISLite V.2.1. Dari hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah memiliki kendala pada jaringan internet dan sumber daya manusia dalam Penerapan sistem Informasi Perpustakaan INLISLite V.2.1. Meskipun demikian, Penerapan sistem Informasi Perpustakaan INLISLite V.2.1 berdampak positif bagi Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah berupa penghematan biaya, perluasan pasar, kenaikan pertambahan penjualan, pengurangan waktu pencarian informasi dan penghematan waktu dalam menyelesaikan pekerjaan di Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah.

Berdasarkan penelitian ketiga oleh Anugrah Rizky Novan tersebut, persamaan penelitian ini adalah dari segi kajian pustaka dan subjeknya yang sama-sama membahas INLISLite dan penelitian pegawai perpustakaan. Sementara letak perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah dari segi tujuan dan objek penelitian. Tujuan penelitian ketiga tersebut untuk untuk mengetahui seberapa jauh kualitas sistem informasi perpustakaan INLISLite V.2.1 di Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah dan masalah-masalah yang dihadapi oleh Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah dalam menerapkan Sistem Informasi Perpustakaan INLIS LITE V.2.1, sementara penelitian ini untuk mengetahui mendeskripsikan pemafaatan INLISLite oleh pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau ditinjau dari analisis *Technology Acceptance Model* (TAM). Sementara objek penelitian kedua adalah pustakawan, beberapa masyarakat dan juga siswa-siswi, sementara objek penelitian ini hanya para pegawai perpustakaan.

C. Kerangka Konseptual

Pada penelitian ini akan membahas bagaimana kemudahan dan manfaat INLISLite (*integrated library system*) bagi pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau: analisis *Technolgy Acceptance Model* (TAM). Kerangka konseptual ini dibuat agar penelitian yang dilaksanakan lebih terstruktur, sehingga tidak keluar dari tujuan penelitian. Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dibayangkan sebagai berikut:



Bagan 1

Kerangka Konseptual

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya dapat disimpulkan hasil penelitian yang telah menunjukkan bahwa kemudahan (*perceived ease of use*) dalam mengoperasikan aplikasi INLISLite ini cukup mudah oleh pegawai dinas perpustakaan dan kearsipan Provinsi Riau, selanjutnya dilihat dari kemudahan aplikasi INLISLite ini juga dilihat dari segi kebermanfaatan (*perceived usefulness*) yang mana menunjukan bahwa di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau juga sangat bermanfaat dalam mengerjakan tugas-tugas perpustakaan, kemudian dilihat juga dari sikap terhadap penggunaan (*attitude towards use*) dalam menggunakan aplikasi INLISLite yang mana menunjukan bahwa di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau penggunaan aplikasi INLISLite berjalan dengan lancar hanya saja belum sepenuhnya berjalan dengan baik, yang mana terdapat beberapa kendala dalam menggunakan aplikasi INLISLite tersebut dengan begitu mengakibatkan lama dalam pengoperasiannya. Selanjutnya dilihat dari perilaku (*behavior intention*) dalam menggunakan aplikasi INLISLite menunjukan bahwa perilaku pegawai dalam menggunakan aplikasi INLISLite lebih menarik dari sebelumnya dengan begitu membuat pegawai senang dalam menggunakan aplikasi INLISLite, dan yang terakhir yaitu penggunaan nyata (*actual system use*) yang mana dalam menggunakan aplikasi INLISLite pegawai tidak merasa bosan dalam menggunakan aplikasi INLISLite karena INLISLite cukup mudah untuk di pelajari di

tambahnya dengan adanya modul-modul yang di berikan oleh perpustnas dengan begitu tidak membutuhkan waktu lama untuk mempelajari aplikasi INLISLite tersebut. Dengan demikian dari hasil penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi INLISLite dapat diterima oleh Pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian serta merujuk pada yang telah dibuat, maka peneliti dapat mengemukakan saran untuk pertimbangan kemajuan perpustakaan, untuk meningkatkan perpustakaan yang lebih baik, maka sebaiknya seluruh pegawai yang menggunakan aplikasi INLISLite dalam mengerjakan tugasnya sebaiknya dari perpustakaan mengadakan pelatihan khusus untuk pegawai perpustakaan agar pegawai-pegawai dapat menggunakan aplikasi INLISLite secara maksimal. Selanjutnya pegawai perpustakaan diharapkan agar lebih memahami cara pengoperasiannya INLISLite sehingga dapat memaksimalkan kinerja dalam mengelola perpustakaan dengan baik. Selanjutnya untuk pengakuran data sebaiknya dilakukan *stock opname* untuk menentukan keakuratan buku yang ada dilayanan agar singkrong data yang ada di OPAC. Kemudian juga di sarankan sebaiknya diutamakan pegawai yang masih mudah yang dalam mengoperasikan INLISLite karena banyaknya pegawai perpustakaan yang sudah tua yang mana pegawai yang sudah tua tersebut gabtek dalam menggunakan teknologi, agar pegawai tidak menghambat pekerjaan pegawai menjadi lama sebaiknya pastikan jaringan wifi di Perpustakaan

sudah lancer, karena jaringan juga sangat berpengaruh dalam menggunakan aplikasi INLISLite.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir, T. C. T. (2005). *Pengenalan Teknologi Informasi* (2nd ed.). Andi Offset.
- Abdul Rahman Saleh, S. R. S. (2015). *Penerapan Sistem Manajemen Mutu SNI ISO 9001:2008 di Perpustakaan (Buku I Pengenalan SNI ISO 9001:2008)*. Sagung Seto.
- Afrillia, R. (2019). *Kemudahan Dan Kebermanfaatan Inlis Lite (Integrated Library System) Bagi Pegawai Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kabupaten Aceh Selatan: Analisis Technology Acceptance Model (TAM)*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- BSN. (2009). *Perpustakaan umum kabupaten/kota*. Badan Standardisasi Nasional.
- Dalimunthe, N., & Sartika, D. (2016). Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Inlis Lite Menggunakan Metode Libqual (Studi Kasus: Badan Perpustakaan dan Arsip Kota Pekanbaru). *Jurnal Sains Dan Teknologi Industri*, 13(2), 211–217.
- Dalimunthe, N., & Wibisono, H. (2014). Analisis Penerimaan Sistem E-Learning SMK Labor Pekanbaru dengan Menggunakan Techology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Sains Dan Teknologi Industri*, 11(1), 111–117.
- Darmanto P. (2018). *Manajemen Perpustakaan*. Bumi Aksara.
- Darmawan, D., & Fauzi, K. N. (2013). *Sistem Informasi Manajemen*. Remaja Rosdakarya.
- Devi, N. L. N. S., & Suartana, I. W. (2014). Analisis technology acceptance model (TAM) terhadap penggunaan sistem informasi di Nusa Dua Beach Hotel & SPA. *E-Jurnal Akuntansi*, 6(1), 167–184.
- Ekawati, A. (2016). Penggunaan Software Geogebra dan Microsoft Mathematic dalam Pembelajaran Matematika. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 148–153.
- Fatmawati, E. (2015). Technology Acceptance model (TAM) untuk menganalisis penerimaan terhadap sistem informasi di perpustakaanM INFORMASI PERPUSTAKAAN. *Iqra: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 9(1), 196942.
- Gunawan, A. (2014). Aplikasi technology acceptance model pada minat nasabah untuk menggunakan internet banking. *Nominal: Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 3(2), 55–74.
- Halis, Z. (2016). Penerapan Program Inlislite dan Dampaknya Terhadap Akses Informasi Pengguna Diperpustakaan Umum Kabupaten Aceh Tengah. *Skripsi*.
- Hamid, A. (2015). *Penerapan Sistem Informasi dan Sistem Layanan Perpustakaan Terapung di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kabupaten Pangkep*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Ilmu Group.