



Department of Digital Business

**Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)**

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 3 (2025) pp: 330-341

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

---

## **Evaluasi Usability Sistem Inlislite Menggunakan Metode Computer System Usability Questionnaire Pada Dinas Arsip Dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang**

Hilda Lestari<sup>1</sup>, Agun Guntara<sup>2</sup>, Irfan Fadil<sup>3</sup>

Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Sebelas April Sumedang

[a32100026@mhs.stmik-sumedang.ac.id](mailto:a32100026@mhs.stmik-sumedang.ac.id)<sup>1</sup>, [agun@unsap.ac.id](mailto:agun@unsap.ac.id)<sup>2</sup>, [fadilirfan@unsap.ac.id](mailto:fadilirfan@unsap.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi usability sistem INLISLite yang digunakan di Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang oleh petugas dalam kegiatan seperti pencatatan peminjaman, pengembalian, dan pengelolaan koleksi. Sistem ini telah digunakan sejak 2012 dan diperbarui pada 2020, namun masih terdapat beberapa kendala seperti antarmuka yang kurang intuitif dan keterbatasan informasi. Metode yang digunakan adalah Computer System Usability Questionnaire (CSUQ) yang mencakup tiga dimensi: System quality, Information quality, dan Interface quality. Data dianalisis menggunakan aplikasi RStudio untuk mengetahui validitas, reliabilitas, dan skor usability. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh item kuesioner valid dan reliabel. Skor rata-rata berada dalam kategori positif, meskipun dimensi Interface quality memiliki skor tertinggi, yang menunjukkan perlunya peningkatan pada aspek tampilan dan kemudahan penggunaan sistem. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk pengembangan sistem INLISLite agar lebih mudah digunakan dan mendukung efektivitas kerja petugas. Sebagai penguatan interpretasi tingkat usability, hasil kuesioner CSUQ juga dikonversi ke dalam skala System Usability Scale (SUS). Hasil konversi menunjukkan bahwa skor CSUQ dari data Microsoft Form menghasilkan nilai 85,32 (kategori A+), sedangkan dari kuesioner cetak (Fisik) menghasilkan nilai 75,76 (kategori B+). Hal ini mengindikasikan bahwa sistem INLISLite memiliki tingkat usability yang baik hingga sangat baik.

*Kata kunci:* Usability, CSUQ, INLISLite, System quality, Information quality, Interface quality

### **1. Latar Belakang**

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini berkembang sangat pesat dan meluas ke berbagai bidang, termasuk bidang perpustakaan (Afnella & Rahma, 2025). Sebagai lembaga penyedia informasi, perpustakaan dituntut untuk memanfaatkan TIK baik perangkat keras maupun perangkat lunak dalam mendukung seluruh aktivitas penyelenggaraan layanan, guna meningkatkan efektivitas kerja serta memudahkan pustakawan dan pemustaka dalam mengakses informasi. Pemanfaatan TIK dalam lingkungan perpustakaan turut mendorong terbentuknya sistem modern, seperti otomasi perpustakaan, perpustakaan digital, jaringan perpustakaan digital, basis data elektronik, dan pemanfaatan internet (Suryani & Indah, 2020). Selain itu, perpustakaan memegang peranan penting dalam menyediakan sumber informasi dan pendidikan bagi masyarakat, sehingga pengelolaan koleksi secara sistematis menjadi hal yang krusial. Salah satu contoh implementasi TIK dalam peningkatan layanan perpustakaan daerah terdapat di Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang, yang merupakan instansi pemerintah daerah dengan tanggung jawab dalam pengelolaan arsip serta penyediaan layanan perpustakaan kepada masyarakat, sebagaimana diamanatkan oleh ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku (Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang, n.d.). Perkembangan TIK juga telah mendorong transformasi layanan publik dari sistem konvensional menuju digitalisasi, sebagaimana tercermin dalam konsep e-government, yaitu pemanfaatan teknologi informasi oleh pemerintah untuk menyampaikan informasi dan menyediakan layanan kepada masyarakat (Priatna et al., 2022). E-government menurut (UNESCO, 2005) merupakan pemanfaatan teknologi informasi oleh pemerintah untuk menyampaikan informasi dan menyediakan layanan kepada masyarakat. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kualitas layanan publik serta mendukung kinerja aparatur melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Sejalan dengan hal tersebut, banyak perpustakaan mulai

---

Evaluasi Usability Sistem Inlislite Menggunakan Metode Computer System Usability Questionnaire Pada Dinas Arsip Dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang

menggunakan sistem informasi berbasis komputer, seperti Integrated Library System (INLIS), untuk mempermudah pengelolaan koleksi serta meningkatkan kualitas layanan informasi. INLISLite adalah aplikasi perpustakaan digital yang direkomendasikan oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (PNRI) untuk digunakan di berbagai jenis perpustakaan di Indonesia, termasuk perpustakaan pemerintah, perguruan tinggi, sekolah, komunitas, dan desa yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan otomatisasi perpustakaan secara menyeluruh (Priatna et al., 2022). Sebagai respons terhadap himbauan ini, banyak perpustakaan di Indonesia beralih dari sistem SliMS ke otomatisasi dengan INLISLite termasuk Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang. Dinas Arsip dan Perpustakaan Sumedang, sebagai salah satu instansi pemerintah yang menyediakan layanan perpustakaan kepada masyarakat, telah mengimplementasikan sistem Inlislite sejak tahun 2012. Sistem ini mengalami beberapa pembaruan, dengan penerapan versi 3.2 berbasis web pada tahun 2020. Pembaruan ini bertujuan untuk mempermudah akses informasi dan meningkatkan efisiensi kinerja pengguna dalam pengelolaan arsip dan perpustakaan.

Penerapan sistem otomatisasi seperti INLISLite pada Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas layanan serta memudahkan proses pengelolaan informasi. Namun demikian, keberhasilan sebuah sistem informasi tidak hanya bergantung pada fungsionalitas teknisnya, tetapi juga pada sejauh mana sistem tersebut mudah digunakan oleh pengguna internal, seperti pustakawan dan pegawai administrasi. Oleh karena itu, aspek usability atau kegunaan sistem menjadi komponen penting yang perlu dievaluasi secara menyeluruh. Sebagai bagian dari bidang ilmu Human-Computer Interaction (HCI), usability mencerminkan tingkat kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem informasi. HCI sendiri merupakan disiplin yang berfokus pada perancangan antarmuka pengguna agar dapat digunakan secara efisien dan menyenangkan, khususnya dalam konteks interaksi antara manusia dan komputer (Sulistiya et al., 2021). Dalam konteks ini, usability menjadi indikator utama untuk menilai sejauh mana sistem dapat digunakan secara efektif dan memberikan kepuasan kepada penggunanya. Semakin tinggi tingkat usability suatu sistem, maka semakin besar pula potensi pemanfaatannya secara optimal dalam mendukung kinerja organisasi.

Sebagai sistem yang digunakan untuk menunjang kegiatan administratif perpustakaan, seperti pencatatan peminjaman, pengembalian, dan pengelolaan koleksi buku, INLISLite diharapkan mampu mempermudah pekerjaan pustakawan maupun pegawai administrasi. Namun, dalam praktiknya, sistem ini masih menghadapi berbagai kendala yang memengaruhi kenyamanan dan kemudahan penggunaan. Berdasarkan hasil awal penyebaran kuesioner Computer System Usability Questionnaire (CSUQ) kepada pustakawan dan pegawai administratif di Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang, ditemukan beberapa indikasi permasalahan dalam penggunaan sistem INLISLite versi 3.2. Salah satu temuan utama adalah antarmuka sistem yang dinilai kurang menyenangkan dan tidak sepenuhnya nyaman digunakan oleh sebagian responden. Selain itu, aspek kualitas informasi juga menjadi sorotan, di mana beberapa responden menilai bahwa informasi yang disajikan oleh sistem kurang jelas, sulit dipahami, serta organisasi informasi di layar belum tertata dengan baik. Dari sisi efisiensi, sistem belum mampu mendorong produktivitas pengguna secara optimal. Beberapa responden juga merasa bahwa fungsi dan fitur dalam sistem belum sepenuhnya sesuai dengan harapan mereka sebagai pengguna aktif. Temuan ini memperkuat pentingnya dilakukannya evaluasi usability secara menyeluruh untuk memastikan sistem INLISLite dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, efektif, dan efisien dalam mendukung layanan perpustakaan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan evaluasi usability terhadap sistem INLISLite, khususnya dari perspektif para pegawai yang menggunakannya dalam kegiatan administratif sehari-hari. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dialami pengguna dalam menjalankan tugas, seperti kesulitan dalam navigasi, fitur yang kurang mendukung kebutuhan kerja, hingga kendala teknis yang mengganggu kelancaran operasional. Melalui hasil evaluasi ini, diharapkan pihak pengembang dan manajemen Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang dapat melakukan perbaikan yang diperlukan guna meningkatkan kenyamanan dan produktivitas kerja pegawai. Perbaikan tersebut tidak hanya akan berdampak pada peningkatan pengalaman kerja pustakawan, tetapi juga akan mendorong peningkatan kualitas layanan informasi kepada masyarakat. Dengan demikian, sistem INLISLite dapat dimanfaatkan secara lebih optimal dalam mendukung kegiatan administrasi dan pelayanan perpustakaan di era digital saat ini.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Computer System Usability Questionnaire (CSUQ), yaitu kuesioner terstandar yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan suatu sistem berdasarkan persepsi pengguna. CSUQ mengukur tiga aspek utama usability, yaitu system quality, information quality, dan Interface quality, yang mencerminkan sejauh mana sistem dapat digunakan secara efektif, efisien, dan memberikan pengalaman yang memuaskan (Rahmadani et al., 2024). Pemilihan metode ini dianggap paling tepat untuk mengidentifikasi dan mengukur tingkat usability sistem INLISLite berdasarkan persepsi pengguna internal, sehingga hasil evaluasi dapat digunakan sebagai dasar perbaikan sistem.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengevaluasi tingkat usability sistem berdasarkan persepsi pengguna secara objektif dan terukur. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini berfokus pada pengumpulan dan analisis data numerik yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada responden, dalam hal ini adalah pustakawan dan pegawai administratif sebagai pengguna internal Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang yang menggunakan sistem INLISLite versi 3.2. Metode evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Computer System Usability Questionnaire (CSUQ), yang dikembangkan oleh James R. Lewis di IBM pada tahun 1995. CSUQ merupakan instrumen evaluasi usability yang dirancang untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap sistem komputer, mencakup tiga dimensi utama, yaitu System quality, Information quality, dan Interface quality. Bagian ini menjelaskan berbagai metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data yang diperlukan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui dua metode utama, yaitu pengumpulan data primer dan pengumpulan data sekunder. Dalam penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah seluruh pegawai internal Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang yang secara spesifik bertugas di bagian perpustakaan dan aktif menggunakan sistem INLISLite versi 3.2. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah kuesioner tertutup berdasarkan metode Computer System Usability Questionnaire (CSUQ).

## 3. Hasil dan Diskusi

### 1. Uji Validitas Kuesioner Microsoft Form

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap item pernyataan dalam kuesioner mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur. Pengujian dilakukan menggunakan aplikasi RStudio dengan pemrograman R, berdasarkan jumlah responden sebanyak 11 orang. Setelah pengujian dilakukan, langkah selanjutnya adalah menghitung nilai  $r_{\text{tabel}}$  berdasarkan jumlah responden. Nilai  $r_{\text{tabel}}$  ditentukan menggunakan rumus derajat kebebasan (df) sebagai berikut:

$$df = n - 2$$

Keterangan:

$df$  = derajat kebebasan

$n$  = jumlah responden (11)

2 = jumlah variabel

$$df = 11 - 2 = 9$$

**Tabel 1 Hasil Uji Validitas Kuesioner Microsoft Form**

UJI VALIDITAS			
Komponen CSUQ	$r_{\text{Count}}$	$r_{\text{Table}}$	Keterangan
CSUQ1	0,80	0,6021	VALID
CSUQ2	0,77	0,6021	VALID
CSUQ3	0,68	0,6021	VALID
CSUQ4	0,85	0,6021	VALID
CSUQ5	0,85	0,6021	VALID
CSUQ6	0,88	0,6021	VALID
CSUQ7	0,71	0,6021	VALID
CSUQ8	0,88	0,6021	VALID
CSUQ9	0,91	0,6021	VALID
CSUQ10	0,92	0,6021	VALID

UJI VALIDITAS			
CSUQ11	0,87	0,6021	VALID
CSUQ12	0,75	0,6021	VALID
CSUQ13	0,83	0,6021	VALID
CSUQ14	0,83	0,6021	VALID
CSUQ15	0,93	0,6021	VALID
CSUQ16	0,83	0,6021	VALID

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa uji validitas pada penelitian ini, dengan jumlah responden sebanyak 11 orang dan 16 item pernyataan, menunjukkan bahwa seluruh item dinyatakan valid. Hal ini sesuai dengan ketentuan bahwa suatu item dikatakan valid apabila nilai  $r_{count}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ . Hasil uji yang ditampilkan pada tabel menunjukkan bahwa seluruh nilai  $r_{count}$  melebihi nilai  $r_{tabel} = 0,6021$ , sehingga seluruh item pernyataan memenuhi kriteria validitas. Dengan demikian, kuesioner dinyatakan layak digunakan dalam penelitian utama.

## 2. Uji Reabilitas Kuesioner Microsoft Form

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur sejauh mana instrumen kuesioner dapat memberikan hasil yang konsisten. Pengujian ini dilakukan menggunakan aplikasi RStudio dengan menerapkan rumus Cronbach's Alpha ( $\alpha$ ). Menurut (Sitorus et al., 2023), suatu instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas yang baik apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70. Nilai  $\alpha$  dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \frac{(s_r^2 - \sum s_i^2)}{(s^2)_x}$$

Keterangan:

$\alpha$  = Koefisien reliabilitas Alpha Cronbach

$k$  = Jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum s_i^2$  = Jumlah varians item skor

$s^2_x$  = Varians skor tes (semua k butir soal)

**Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas**

UJI RELIABILITAS		
CRONBACH'S ALPHA	0,97	RELIABILITAS

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap metode CSUQ, dapat diketahui bahwa hasil pengujian tergolong reliabel. Nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh sebesar 0,97 dari total 16 item pernyataan, menunjukkan bahwa nilai tersebut telah melebihi batas minimum 0,70 sebagai indikator reliabilitas. Dengan demikian, instrumen kuesioner dinyatakan memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi. Meskipun masing-masing pernyataan memiliki kontribusi yang berbeda terhadap keseluruhan reliabilitas, secara umum seluruh item dianggap dapat diandalkan untuk digunakan dalam penelitian utama.

## Hasil Analisis Data

Hasil analisis data yang diperoleh dari kuesioner CSUQ (Computer System Usability Questionnaire) yang telah diisi oleh 11 orang responden yang merupakan petugas di Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang. Analisis dilakukan menggunakan aplikasi RStudio dengan pemrograman R, yang menghasilkan skor untuk tiga dimensi utama: System quality, Information quality, dan Interface quality. Analisis juga mencakup nilai rata-rata, standar deviasi, dan skor gabungan keseluruhan usability sistem.

### 3. Skor Rata-rata dan Standar Deviasi Dimensi CSUQ Kuesioner Microsoft Form

Berdasarkan hasil analisis kuesioner CSUQ yang telah diisi oleh 11 responden, diperoleh nilai rata-rata dan standar deviasi dari masing-masing dimensi *usability*, yaitu *System quality*, *Information quality*, dan *Interface quality*. Skor ini mencerminkan tingkat kenyamanan, kejelasan informasi, serta kemudahan tampilan yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan sistem INLISLite. Semakin rendah skor rata-rata, maka semakin positif persepsi responden terhadap sistem. Rincian hasil analisis dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3 Rata-rata dan Standar Deviasi Dimensi Usability CSUQ**

Dimensi	Rata-rata	Standar Deviasi
<i>System quality</i>	1.804	0.600
<i>Information quality</i>	1.818	0.612
<i>Interface quality</i>	2.091	0.889
<i>Overall</i>	1.881	0.644

Dari hasil yang ditampilkan pada tabel di atas, diketahui bahwa ketiga dimensi *usability* memperoleh skor rata-rata di bawah angka 3, yang berarti termasuk dalam kategori positif. Dimensi *Interface quality* memiliki skor tertinggi di antara ketiganya, yang mengindikasikan bahwa aspek antarmuka masih memiliki ruang untuk diperbaiki. Secara keseluruhan, nilai skor gabungan sebesar 1,881 menunjukkan bahwa sistem INLISLite dinilai cukup usable oleh petugas, meskipun tetap ada aspek tertentu yang dapat ditingkatkan guna menunjang kinerja dan kenyamanan pengguna.

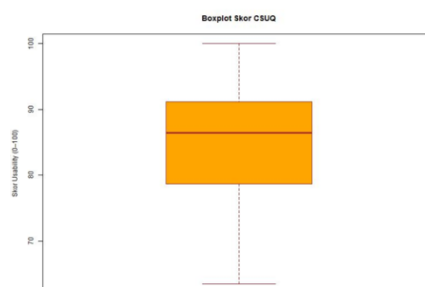
### 4. Perbandingan antara skala CSUQ dengan hasil Jawaban Responden Kuesioner Microsoft Form

Untuk memperjelas sejauh mana persepsi responden terhadap masing-masing dimensi *usability*, dilakukan analisis perbandingan antara skala penilaian CSUQ dengan nilai rata-rata hasil jawaban responden. Skala CSUQ menggunakan rentang 1 hingga 7, dengan skor yang lebih kecil menunjukkan persepsi yang lebih positif. Pada tabel berikut ditampilkan batas bawah, rata-rata (mean), dan batas atas dari skala interpretasi, serta nilai rata-rata aktual yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh responden untuk masing-masing dimensi.

**Tabel 4 Perbandingan antara skala CSUQ dengan hasil Jawaban Responden**

Skala	Aturan Penilaian Skala	Batas Bawah	Mean	Batas Atas	Rata-rata Responden
SysQual	Rata-rata item pernyataan 1–6	1.000	1.804	2.830	19.83
InfoQual	Rata-rata item pernyataan 7–12	1.000	1.818	3.000	20
InterQual	Rata-rata item pernyataan 13–16	1.000	2.091	4.000	23
<i>Overall</i>	Rata-rata item pernyataan 1–16	1.000	1.881	3.188	20.68

Berdasarkan Tabel 4, dapat diketahui bahwa pada semua dimensi utama CSUQ, yaitu *System quality*, *Information quality*, dan *Interface quality*, skor rata-rata hasil jawaban responden berada di antara batas bawah dan batas atas skala interpretasi. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi responden terhadap sistem INLISLite berada pada tingkat yang positif. Namun demikian, jika dibandingkan antar dimensi, nilai rata-rata tertinggi terdapat pada *Interface quality*, yang menunjukkan bahwa aspek tampilan dan interaksi antarmuka masih dirasakan kurang optimal oleh beberapa responden. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pada bagian antarmuka sistem menjadi salah satu prioritas utama yang dapat dilakukan untuk memperbaiki skor gabungan secara keseluruhan. Semakin baik persepsi pengguna terhadap antarmuka, maka akan semakin meningkat pula tingkat kepuasan dan efektivitas penggunaan sistem secara umum.



Gambar 1 Boxplot Hasil Konversi Skor CSUQ ke SUS (Kuesioner Microsoft Form)

Untuk memberikan interpretasi yang lebih umum dan sebanding dengan standar internasional, dilakukan konversi skor CSUQ ke dalam skala System Usability Scale (SUS). Perhitungan konversi ini menggunakan rumus dari James R. Lewis (2018) yang telah dijelaskan pada Bab III 3.9 Analisis dan Interpretasi Hasil. Berdasarkan hasil pengolahan data pada aplikasi RStudio, diperoleh skor CSUQ sebesar 85,32. Mengacu pada Sauro-Lewis curved grading scale, nilai 85,32 termasuk ke dalam kategori A+, yang berada dalam percentile 96–100. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat usability sistem INLISLite dinilai sangat tinggi oleh responden. Sistem dianggap mudah digunakan, antarmuka dirasakan nyaman, serta informasi yang ditampilkan jelas dan mendukung efisiensi kerja pengguna.

**5. Uji Validitas (Kuesioner Cetak)**

Uji validitas juga dilakukan terhadap kuesioner versi cetak yang telah disebarluaskan kepada 11 responden. Pengujian dilakukan menggunakan aplikasi RStudio, dengan nilai *rTable* sebesar 0,6021 pada tingkat signifikansi 5%. Sama seperti sebelumnya, item dinyatakan valid apabila *rCount* > *rTable*. Hasil pengujian ditampilkan pada Tabel berikut:

**Tabel 5 Uji Validitas Kuesioner (Cetak)**

UJI VALIDITAS			
Komponen CSUQ	<i>rCount</i>	<i>rTable</i>	Keterangan
CSUQ1	0,96	0,6021	VALID
CSUQ2	0,66	0,6021	VALID
CSUQ3	0,70	0,6021	VALID
CSUQ4	0,74	0,6021	VALID
CSUQ5	0,92	0,6021	VALID
CSUQ6	0,84	0,6021	VALID
CSUQ7	0,79	0,6021	VALID
CSUQ8	0,76	0,6021	VALID
CSUQ9	0,88	0,6021	VALID
CSUQ10	0,75	0,6021	VALID
CSUQ11	0,96	0,6021	VALID
CSUQ12	0,96	0,6021	VALID
CSUQ13	0,65	0,6021	VALID
CSUQ14	0,74	0,6021	VALID
CSUQ15	0,82	0,6021	VALID
CSUQ16	0,83	0,6021	VALID

Berdasarkan hasil uji yang ditampilkan, seluruh item pada kuesioner versi cetak memiliki nilai *rCount* lebih besar dari *rTable*, sehingga semua pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian ini.

**6. Uji Reliabilitas (Kuesioner Cetak)**

Uji reliabilitas pada kuesioner versi cetak dilakukan menggunakan aplikasi RStudio dengan perhitungan Cronbach's Alpha, untuk mengetahui sejauh mana konsistensi internal antar item pernyataan. Nilai reliabilitas dikatakan baik apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,7. Hasil pengujian ditampilkan pada Tabel berikut:

**Tabel 6 Uji Reliabilitas Kuesioner (Cetak)**

UJI RELIABILITAS		
CRONBACH'S ALPHA	0,77	RELIABILITAS

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang ditampilkan pada Tabel di atas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,77, yang berarti kuesioner versi cetak tergolong reliabel karena melebihi batas minimum 0,7. Dengan demikian, instrumen kuesioner ini memiliki konsistensi internal yang cukup baik dan dapat digunakan dalam proses analisis usability sistem INLISLite.

#### 7. Skor Rata-rata dan Standar Deviasi Dimensi CSUQ (Kuesioner Cetak)

Setelah dilakukan penyebaran kuesioner secara manual dalam bentuk cetak tanpa identitas, dilakukan analisis terhadap rata-rata dan standar deviasi dari masing-masing dimensi *usability* pada sistem INLISLite. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi petugas terhadap kualitas sistem dari aspek keandalan, informasi, dan tampilan. Nilai yang lebih rendah tetap diinterpretasikan sebagai penilaian positif. Hasil selengkapnya ditampilkan dalam Tabel berikut:

Tabel 7 Rata-rata dan Standar Deviasi Dimensi CSUQ (Kuesioner Cetak)

Dimensi	Rata-rata	Standar Deviasi
<i>System quality</i>	2.136	0.590
<i>Information quality</i>	2.151	0.518
<i>Interface quality</i>	3.386	0.504
<i>Overall</i>	2.454	0.644

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar dimensi memperoleh skor rata-rata mendekati angka 2, yang masih mencerminkan persepsi cukup baik dari responden. Namun, dimensi *Interface quality* mencatat skor tertinggi, yakni 3.386, yang mendekati titik netral, menandakan adanya ketidakpuasan terhadap tampilan atau interaksi sistem. Hal ini memberikan indikasi bahwa aspek visual dan kemudahan navigasi masih perlu ditingkatkan.

#### 8. Perbandingan antara skala CSUQ dengan hasil Jawaban Responden (Kuesioner Cetak)

Tabel 8 Perbandingan antara skala CSUQ dengan hasil Jawaban Responden (Kuesioner Cetak)

Skala	Aturan Penilaian Skala	Batas Bawah	Mean	Batas Atas	Rata-rata Responden
SysQual	Rata-rata item pernyataan 1–6	1.330	2.136	3.170	23.5
InfoQual	Rata-rata item pernyataan 7–12	1.500	2.151	3.000	23.66
InterQual	Rata-rata item pernyataan 13–16	2.500	3.386	4.000	37.25
<i>Overall</i>	Rata-rata item pernyataan 1–16	1.688	2.454	3.312	27

Hasil perbandingan pada Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata responden untuk setiap dimensi *usability* berada dalam rentang skala interpretasi yang dapat dikategorikan sebagai persepsi positif. Namun, terlihat bahwa nilai tertinggi masih terdapat pada dimensi *Interface quality*, dengan mean 3.386 yang mendekati batas atas, menandakan bahwa tampilan dan interaksi sistem masih belum sepenuhnya memenuhi ekspektasi pengguna. Temuan ini memperkuat hasil sebelumnya bahwa antarmuka sistem merupakan aspek yang paling membutuhkan perhatian khusus. Oleh karena itu, peningkatan pada elemen visual, navigasi, dan respons sistem menjadi hal yang direkomendasikan untuk mendukung efisiensi kerja dan kenyamanan penggunaan sistem secara keseluruhan.



Gambar 2 Boxplot Hasil Konversi Skor CSUQ ke SUS (Kuesioner Cetak)

Selain data yang dikumpulkan melalui Microsoft Form, hasil kuesioner dalam bentuk cetak juga dianalisis menggunakan metode yang sama. Untuk memberikan interpretasi yang lebih umum dan sebanding dengan standar internasional, dilakukan konversi skor CSUQ versi cetak ke dalam skala System Usability Scale (SUS). Perhitungan konversi ini menggunakan rumus dari James R. Lewis (2018) yang telah dijelaskan pada Bab III 3.9 Analisis dan Interpretasi Hasil. Berdasarkan hasil pengolahan data pada aplikasi RStudio, diperoleh skor CSUQ sebesar 75,76. Mengacu pada Sauro-Lewis curved grading scale, nilai 75,76 termasuk dalam kategori B+, yang berada pada percentile 80–84. Hal ini menunjukkan bahwa sistem INLISLite dinilai memiliki tingkat usability yang baik dan dapat diterima dengan positif oleh responden. Meskipun tidak setinggi hasil dari kuesioner online (Microsoft Form), skor ini tetap menunjukkan bahwa sistem cukup efisien, mudah digunakan, dan tampilannya mendukung kenyamanan pengguna.

## 9. Perbandingan Hasil Kuesioner Microsoft Form dan Cetak

Untuk mendapatkan hasil yang lebih objektif dan akurat dalam mengevaluasi *usability* sistem INLISLite, peneliti melakukan pengumpulan data melalui dua metode, yaitu kuesioner digital menggunakan Microsoft Form dan kuesioner manual (versi cetak). Perbandingan dilakukan berdasarkan hasil uji validitas, reliabilitas, serta skor rata-rata dan standar deviasi pada masing-masing dimensi dalam kuesioner CSUQ.

### 1. Uji Validitas

Kedua versi kuesioner menunjukkan hasil yang valid pada seluruh item. Baik versi digital maupun cetak menghasilkan nilai *r<sub>count</sub>* yang lebih besar dari *r<sub>table</sub>* (0,6021), sehingga semua pernyataan dinyatakan valid. Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir pertanyaan mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur secara konsisten, meskipun media pengisiannya berbeda.

### 2. Uji Reliabilitas

Nilai reliabilitas Cronbach's Alpha untuk kuesioner digital mencapai 0,97, yang menunjukkan tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi. Sementara itu, versi cetak memperoleh nilai 0,77, yang juga melewati ambang batas minimum 0,7, sehingga tetap dinyatakan reliabel. Meskipun terdapat perbedaan skor, keduanya tetap memenuhi kriteria alat ukur yang dapat diandalkan.

### 3. Skor Rata-rata dan Standar Deviasi Dimensi CSUQ

Jika dilihat dari hasil skor rata-rata tiap dimensi, kuesioner digital menghasilkan skor yang lebih rendah (lebih positif), yaitu:

Tabel 8 Perbandingan Hasil Kuesioner Microsoft Form dan Cetak

Dimensi	Microsoft Form	Cetak
<i>System quality</i>	1.804	2.136
<i>Information quality</i>	1.818	2.151
<i>Interface quality</i>	2.091	3.386
<i>Overall</i>	1.881	2.454

Perbedaan skor menunjukkan bahwa responden lebih jujur dan terbuka dalam memberikan penilaian melalui kuesioner cetak yang tidak mencantumkan identitas. Hal ini terlihat terutama pada dimensi *Interface quality*, di mana versi cetak menunjukkan skor tertinggi (3.386), mendekati titik netral, menandakan adanya ketidakpuasan terhadap tampilan dan interaksi sistem yang sebelumnya tidak muncul secara eksplisit dalam kuesioner digital.

Kesimpulan Perbandingan, Perbandingan ini menunjukkan bahwa media pengisian kuesioner dapat memengaruhi hasil persepsi pengguna. Kuesioner digital cenderung menunjukkan hasil lebih positif, namun berpotensi mengandung bias akibat kolom identitas responden. Sebaliknya, kuesioner cetak memungkinkan responden menjawab lebih jujur dan kritis, terutama terkait aspek antarmuka. Oleh karena itu, temuan dari versi cetak dianggap lebih mencerminkan kondisi sebenarnya dan menjadi dasar utama dalam penyusunan rekomendasi perbaikan sistem. Subbab ini memuat rekomendasi perbaikan yang disusun berdasarkan hasil analisis tiga dimensi utama usability dari kuesioner CSUQ, yaitu System quality, Information quality, dan Interface quality, berdasarkan dua metode penyebaran: digital (Microsoft Form) dan manual (kuesioner cetak). Rekomendasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas sistem INLISLite di Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang secara menyeluruh, dengan menekankan aspek-aspek yang dinilai masih perlu ditingkatkan oleh petugas.

Tabel 9 Rekomendasi

No	Dimensi	Skor Digital	Interval Digital	Skor Cetak	Interval Cetak	Rekomendasi
1	<i>System quality</i>	1.804	Sangat Baik	2.136	Baik	Sistem cukup andal dan cepat. Namun, diperlukan optimalisasi proses pencarian dan peminjaman agar lebih efisien, serta mengurangi error sistem.
2	<i>Information quality</i>	1.818	Sangat Baik	2.151	Baik	Informasi dinilai jelas, tetapi perlu ditambahkan detail terkait denda, status pengembalian, dan instruksi transaksi agar lebih transparan.
3	<i>Interface quality</i>	2.091	Baik	3.386	Cukup	Aspek antarmuka menjadi prioritas utama perbaikan. Disarankan memperbaiki desain tampilan, warna, ikon, dan navigasi agar lebih intuitif dan menarik.
4	<i>Overall</i>	1.881	Sangat Baik	2.454	Baik	Secara umum sistem cukup usable, tetapi penyempurnaan antarmuka dan alur kerja akan sangat membantu meningkatkan

No	Dimensi	Skor Digital	Interval Digital	Skor Cetak	Interval Cetak	Rekomendasi
----	---------	--------------	------------------	------------	----------------	-------------

kenyamanan dan efisiensi kerja.

Hasil gabungan dari dua metode menunjukkan bahwa secara umum sistem INLISLite sudah dinilai baik hingga sangat baik oleh petugas. Namun, perbedaan skor antara versi digital dan cetak, khususnya pada dimensi Interface quality, menunjukkan bahwa terdapat ketidakpuasan tersembunyi yang baru muncul saat responden dapat menjawab secara anonim. Maka dari itu, perbaikan antarmuka sistem menjadi prioritas utama, disusul dengan penyempurnaan informasi dan efisiensi sistem. Rekomendasi ini diharapkan menjadi masukan penting untuk pengembangan sistem ke depan, agar dapat benar-benar mendukung kenyamanan dan produktivitas kerja petugas perpustakaan secara maksimal.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode Computer System Usability Questionnaire (CSUQ), dapat disimpulkan bahwa tingkat usability sistem INLISLite di Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang termasuk dalam kategori sangat baik berdasarkan persepsi pengguna internal (petugas). Evaluasi dilakukan terhadap tiga dimensi utama, yaitu System quality, Information quality, dan Interface quality. Hasil analisis dari kuesioner digital melalui Microsoft Forms dan kuesioner manual versi cetak menunjukkan bahwa, System quality memperoleh skor rata-rata rendah (positif) dengan persepsi bahwa sistem cukup membantu pekerjaan dan berfungsi sesuai kebutuhan. Information quality menunjukkan informasi yang diberikan oleh sistem relatif jelas dan mudah dipahami, meskipun masih terdapat ruang perbaikan pada aspek kelengkapan informasi. Interface quality mendapatkan skor tertinggi (kurang positif) dibanding dua dimensi lainnya, yang menunjukkan bahwa aspek tampilan dan navigasi sistem perlu ditingkatkan untuk memberikan kenyamanan lebih baik bagi pengguna. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat dipertimbangkan adalah sebagai berikut: Perluasan Subjek Penelitian, Penelitian ini hanya melibatkan responden dari kalangan petugas di Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh terhadap tingkat usability sistem INLISLite, disarankan agar penelitian berikutnya juga melibatkan anggota dan pengunjung perpustakaan, sebagai pengguna eksternal sistem. Penggunaan Metode Evaluasi Usability yang Beragam, Selain menggunakan metode CSUQ, penelitian di masa mendatang dapat mempertimbangkan penggunaan metode lain seperti System Usability Scale (SUS) atau User experience Questionnaire (UEQ). Hal ini bertujuan untuk memperoleh sudut pandang yang lebih luas dalam mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap sistem. Penerapan Kuesioner Anonim Sejak Awal: Untuk menghindari bias atau ketidakjujuran dalam pengisian kuesioner, disarankan agar sejak awal proses evaluasi usability menggunakan kuesioner anonim, baik dalam bentuk digital maupun cetak. Hal ini akan memberikan keleluasaan bagi responden untuk menjawab secara jujur tanpa rasa khawatir. Evaluasi Usability Secara Berkala oleh Instansi: Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang disarankan untuk melakukan evaluasi usability sistem INLISLite secara rutin guna menyesuaikan sistem dengan kebutuhan pengguna yang mungkin berubah dari waktu ke waktu. Evaluasi berkala juga memungkinkan perbaikan sistem dilakukan secara lebih tepat sasaran dan efisien.

#### Referensi

1. Afnella, G. T., & Rahma, E. (2025). Peran inovasi teknologi dalam mewujudkan akses informasi secara modern di Perpustakaan Universitas Negeri Padang. *PERKAMEN: Perpustakaan, Informasi, Sosial, Dan Humaniora*, 2(4), 1–17.
2. Alivia, A., Irwan, M., & Nasution, P. (2025). Evaluasi Sistem Informasi Manajemen : Kriteria dan Metode Pengukuran. 3(1).
3. Criollo-c, S., Agariadne, S. D., Guerrero-Arias, A., Yunifa, A. M., & Lujan-Mora, S. (2025). Meningkatkan Model Pendidikan Menggunakan Teknologi Realitas Campuran Dengan Meta Quest 3 : Analisis Kegunaan Menggunakan IBM-CSUQ. 13. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2025.3555930>
4. Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang. (n.d.). Profil Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang. Retrieved April 25, 2025, from <https://sikn.sumedangkab.go.id/index.php/dinas-arsip-dan-perpustakaan-kabupaten-sumedang-1>
5. Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang. (2024). Profil Organisasi. <https://perpustakaan.sumedangkab.go.id/profil>
6. Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang. (2025). DISARPUS 2025.

7. Effendy, E., Siregar, E. A., Fitri, P. C., & Damanik, I. A. S. (2023). Mengenal Sistem Informasi Manajemen Dakwah (Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 4343–4349.
8. Endarti, S. (2022). Perpustakaan Sebagai Tempat Rekreasi Informasi. *ABDI PUSTAKA: Jurnal Perpustakaan Dan Kearsipan*, 2(1), 23–28. <https://doi.org/10.24821/jap.v2i1.6990>
9. Kelvin, K., Judijanto, L., Rumawak, I., Amadea, I., & ... (2024). Teori dan Implementasi Penerapan Teknologi Informasi di Berbagai Bidang (Issue March). <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=cGkcEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP3&dq=implementasi+teknologi+informasi&ots=BC5Xo5KKxv&sig=RuFYzXpC1NKpoEVx55SDd3bChus>
10. LMS-SPADA Kemdikbud. (2024). Pengenalan Aplikasi R. [https://lmsspada.kemdiktisaintek.go.id/pluginfile.php/797176/mod\\_resource/content/2/PengenalanAplikasiR.pdf](https://lmsspada.kemdiktisaintek.go.id/pluginfile.php/797176/mod_resource/content/2/PengenalanAplikasiR.pdf)
11. Mahir, N. N., Anisah, & Iriani, T. (2023). Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan dan Teknik Sipil (E-Journal) Volume 1, Agustus 2023. Teknik, Fakultas Jakarta, Universitas Negeri, 1(September), 95–103.
12. Mulyati, Y. S. (2023). Konsep Sistem Informasi. In *Jurnal Administrasi Pendidikan* (Vol. 3, Issue 1). <https://doi.org/10.17509/jap.v3i1.6095>
13. Priatna, D., Syabani, A., Permana, D. R., Solihin, M. N., Wangsih, N., Novianti, R., Ilmu, F., Poitik, I., & April, U. S. (2022). Pengaruh Efektivitas Platform Digital terhadap Kabupaten Sumedang. *Journal of Regional Public Administration (JRPA)*, 7, 95–103.
14. Qistih, R. fadhilah. (2021). Pengaruh Sistem Informasi Perpustakaan terhadap Ketertiban Pelayanan Sirkulasi di SMKN 1 Pacitan. 14. <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/556/>
15. R, A. R. (2021). Penerapan Microsoft Form Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP 15 Palu.
16. R, A. R., & Harisah, S. (2021). Penerapan Microsoft Form Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP N 15 Palu. 1, 57–65.
17. Rahayu, M. S., & Asmendri. (2023). InlisLite dalam Manajemen Layanan Perpustakaan Sekolah. *Journal on Education Volume*, 05(02), 3193–3203.
18. Rahmadani, A., Br, U., Astiti, S., & Meiah, K. N. (2024). Educational Studies EduInovasi : Journal of Basic Educational Studies. *Journal of Basic Educational Studies*, 4(3), 1485–1499.
19. Rahmi, A., & Najmudin. (2022). Efektivitas Penerapan Sistem Aplikasi INLISLITE ( Integrated Library System ) Pada Kegiatan PengInputan Data Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kabupaten Aceh Barat. *Journal of Social Politics and Governance (JSPG)*, 4(2), 128–141.
20. Sitorus, Y., Astiti, S., & Setyadi, R. (2023). Evaluasi Tingkat Kegunaan Aplikasi “Jeknyong” Menggunakan Metode Computer System Usability Questionnaire (CSUQ). 8106, 92–103.
21. Solechan, A., & Putra, T. W. A. (2022). Usability Evaluation Model Using Confirmatory Factor Analysis on Online Buying Sites. *Jurnal Transformatika*, 19(2), 151. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v19i2.3624>
22. Soliha, S. W., & Kusumaningtyas, J. A. (2024). Information system : Analisis esensi , komponen , dan relevansinya dalam konteks ilmu perpustakaan. *Librarian: Library and Information Science Journal*, 1(1), 1–21.
23. Studi, P., Informasi, S., Studi, P., Komputer, I., & Photoshop, A. (2021). Sistem Informasi Website Sebagai Media. 3(1), 19–26.
24. Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.
25. Sulistiya, M., Mu, Z., Natasia, S. R., & Yusuf, M. (2021). Penerapan Metode THINK ALOUD untuk Evaluasi Usability pada Website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota MNO. *Jurnal Telematika*, 16(1), 25–32.
26. Sumedang, P. K. (n.d.). Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Sumedang. SIKN Kabupaten Sumedang.
27. Suparto, H. S., & Dai, R. H. (2021). Evaluasi Kualitas Sistem Informasi Pengukuran Prestasi Kerja Berdasarkan ISO/IEC 25010. *Jambura Journal of Informatics*, 3(2), 109–120. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i2.11744>
28. Suryani, A., & Indah, R. N. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media transformasi perpustakaan. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(September), 65–76.
29. Umam, F. K., Ramdani, F., & Wijoyo, S. H. (2021). Analisis Perbandingan Tiga Metode Evaluasi Usability Dalam Mencari Permasalahan Usability (Studi Kasus: Aplikasi Situbondo Tera’). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(2), 514–522. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/8533>

30. UNESCO. (2005). E-Government Toolkit for Developing Countries. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000133619>
31. Wahyuningrum, T. (2023). Kuesioner dalam Pengukuran Usability (Cetakan Pe). Deepublish.
32. Wallid, A. A. Al, & Oktaviani, N. (2022). Evaluasi Usability Sistem Perizinan Terintegrasi Secara Elektronik Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Mantik*, 6(3), 2685–4236.
33. Yanti, H. A. (2021). Pengolahan Data Sederhana Menggunakan R Studio. *Jurnal SIENNA*, 2, 1–9.
34. Yunita, I., Iqbal, R., Chairunnisa, A., Oktasari, D. M., & Novianti, F. (2023). N-JILS Evaluation of the Use of INLISLite ( OPAC ) on Students of the Faculty of Adab Uin Raden Intan Lampung in the Regional Library of Trenggalek Regency Using the TAM Model. *Journal of Information and Library Studies Journal*, 6(2), 207–217.