

---

## TINGKAT PENERIMAAN PENGGUNA TERHADAP APLIKASI PERPUSTAKAAN DIGITAL IJOGJA

Muslih Fathurrahman<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

e-mail: muslih.fath@uinsu.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penerimaan aplikasi perpustakaan digital ijogja oleh pengguna menggunakan teori pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) dengan melakukan analisis terhadap faktor-faktor yang mempengaruhinya. Semakin besar faktor-faktor tersebut berpengaruh, maka akan semakin tinggi pula penerimaan pengguna terhadap aplikasi ijogja.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Data yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 288 kuesioner yang disebar kepada responden. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Structural Equation Model (SEM) dengan contoh permodelan Partial Least Square (PLS). Analisis data dengan melakukan uji validitas, uji reliabilitas, dan uji hipotesis menggunakan program SmartPLS versi 3.0.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi ijogja cukup baik. Hal ini berdasarkan dari 8 (delapan) hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini terdapat 7 (tujuh) hipotesis yang diterima dan hanya satu hipotesis yang ditolak. Hipotesis yang diterima yaitu: Pengaruh Relevance Terhadap Perceived Usefulness, Pengaruh Screen Design Terhadap Perceived Easy of Use, Pengaruh Mobility Terhadap Perceived Easy of Use, Pengaruh Perceived Easy of Use Terhadap Perceived Usefulness, Pengaruh Perceived Usefulness Terhadap Intention to Use, Pengaruh Perceived Easy of Use Terhadap Intention to Use, dan Pengaruh Intention to Use Terhadap Actual System Use. Sementara hipotesis yang ditolak yaitu Pengaruh Subjective Norms Terhadap Perceived Usefulness yang menunjukkan hasil tidak signifikan.

**Keywords:** Aplikasi, Perpustakaan Digital, Ijogja



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author.

## Pendahuluan

Adanya ledakan informasi di era globalisasi informasi tidak dapat dihindari dewasa ini. Hal ini seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat di semua bidang. Keinginan seseorang untuk melakukan segala aktivitasnya dengan efisien, cepat, dan mudah merupakan salah satu hal yang mendorong seseorang untuk memanfaatkan segala fasilitas teknologi. Teknologi informasi dan komunikasi atau ICT (Information and Communication Technology) telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan global. Oleh karena itu, setiap Institusi dituntut harus mengintegrasikan ICT untuk membangun dan memberdayakan sumber daya manusia berbasis pengetahuan agar dapat bersaing dalam era global (Muasaroh, 2017).

Kemajuan ICT dari tahun ke tahun merupakan bukti bahwa manusia selalu berusaha mendapatkan cara yang mudah, cepat dan akurat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Implikasi dari perkembangan tersebut adalah semakin banyaknya komputer atau komputerisasi di dalam pengolahan data pada instansi-instansi pemerintah dan swasta. Kebutuhan akan ICT juga sangat berhubungan dengan peran perpustakaan sebagai kekuatan dalam pelestarian dan penyebaran informasi ilmu pengetahuan yang berkembang seiring dengan kegiatan menulis, mencetak, mendidik, serta pemenuhan kebutuhan masyarakat akan informasi.

Penerapan ICT saat ini telah menyebar hampir di semua bidang di antaranya untuk kepentingan pengembangan sistem informasi manajemen seperti dalam bidang pendidikan, pembelajaran dan perpustakaan.

Perpustakaan sebagai organisasi publik yang memberikan pelayanan informasi kepada masyarakat umum dengan mengutamakan kepuasan pengguna juga sudah terjamah oleh penerapan teknologi yang telah berkembang secara pesat dalam pelayanannya. Penerapan teknologi informasi di perpustakaan dapat difungsikan dalam berbagai bentuk, di antaranya :

1. Teknologi informasi digunakan sebagai sistem informasi manajemen perpustakaan. Bidang pekerjaan yang dapat diintegrasikan dengan sistem informasi perpustakaan adalah pengadaan, inventarisasi, katalogisasi, sirkulasi bahan pustaka, pengelolaan anggota, statistik, dan sebagainya. Fungsi ini sering diistilahkan sebagai bentuk Otomasi Perpustakaan.
2. Teknologi informasi sebagai sarana untuk menyimpan, mendapatkan, dan menyebarkan informasi ilmu pengetahuan dalam format digital. Bentuk penerapan teknologi informasi dalam perpustakaan ini sering dikenal dengan Perpustakaan Digital.

Sejalan dengan ekspektasi masyarakat terhadap perkembangan teknologi informasi, maka institusi perpustakaan dituntut untuk mampu menyediakan kebutuhan informasi yang dapat diakses dalam waktu kapan pun dan dari mana pun dalam waktu yang bersamaan. Deskripsi perpustakaan yang awal mulanya sebagai kumpulan informasi dalam media kertas dengan menggunakan sistem layanan lokal telah bergeser menjadi sebuah layanan berbasis teknologi informasi. Perkembangan ini berimplikasi pada perpustakaan yang berorientasi dalam peningkatan kualitas layanan berbasis kepuasan pengunjung yaitu cepat, tepat, dan murah. Pemanfaatan teknologi informasi yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kualitas layanan salah satunya adalah dengan menerapkan sistem otomasi perpustakaan dan perpustakaan digital. Berdasarkan dengan alasan kebutuhan teknologi informasi, maka perpustakaan sebagai pusat informasi sudah seharusnya secara bertahap mengembangkan konsep digital tersebut. IJogja merupakan salah satu bentuk dari pengembangan konsep perpustakaan digital, yang mana seseorang dengan bermobilitas telepon seluler atau lebih dikenal dengan smartphone yang digunakan sehari-hari dapat mengakses informasi apa saja yang ia inginkan dengan mudah di mana saja dan kapan pun ia mau. IJogja adalah aplikasi perpustakaan digital persembahan Balai Layanan Perpustakaan BPAD Daerah Istimewa Yogyakarta. Aplikasi yang diresmikan sejak bulan Agustus 2016 yang lalu ini telah menjadi salah satu fasilitas penunjang minat baca masyarakat Yogyakarta dan telah diunduh sebanyak 1000 (seribu) lebih pengguna.

IJogja merupakan aplikasi perpustakaan digital berbasis media sosial yang dilengkapi dengan e-reader untuk membaca e-book. Fitur-fitur media sosial yang terdapat dalam aplikasi iJogja membuat pengguna dapat terhubung dan berinteraksi dengan pengguna yang lain. Aplikasi iJogja juga tidak hanya memuat koleksi-koleksi yang ada di Balai Layanan perpustakaan BPAD DIY saja, akan tetapi pihak pengembang iJogja juga mengajak beberapa perpustakaan untuk memuat koleksi mereka di aplikasi tersebut. Di antaranya yaitu, Perpustakaan dan Arsip Daerah Gunung Kidul, Perpustakaan SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, Universitas Sanata Dharma, Majelis Pustaka dan Informasi PWM DIY, Dinas Kebudayaan DIY, serta Badan Pendidikan dan Pelatihan DIY. Pengguna juga dapat memberikan rekomendasi buku yang sedang dibaca, menyampaikan ulasan buku serta mendapatkan teman baru. Membaca e-book di iJogja juga menjadi lebih menyenangkan karena dapat membaca e-book secara online maupun offline.

Hal ini memungkinkan bagi pengguna dalam meningkatkan minat baca karena tanpa datang langsung ke perpustakaan pun mereka dapat membaca koleksi yang ada di Balai Layanan Perpustakaan Daerah Yogyakarta. Sudah saatnya pustakawan di era mobile berkreasi dan berinovasi dalam mengemas layanan informasi ke dalam bentuk mobile. Banyaknya kegiatan pengguna pada saat ini tidak menutup kemungkinan bagi pengguna tidak memiliki cukup waktu untuk berkunjung ke perpustakaan. Hadirnya iJogja merupakan salah satu solusi dalam mengatasi hal tersebut.

Namun demikian implementasi iJogja masih belum sepenuhnya diketahui secara keseluruhan dari sisi pemanfaatannya oleh para pengguna. Hal ini dikarenakan belum adanya penilaian mengenai penerimaan pemanfaatan teknologi aplikasi iJogja itu sendiri. Lebih lanjut, bahwa selain sebagai pencetus iJogja dan belum adanya penelitian yang meneliti tentang iJogja ini, sosialisasi aplikasi iJogja juga masih sebatas dilakukan dalam lingkungan Balai Layanan Perpustakaan BPAD DIY, hal ini sebagaimana yang dapat dilihat adanya spanduk yang tertera di depan perpustakaan, serta brosur-brosur yang tersebar di seluruh ruangan koleksi di Balai Layanan Perpustakaan BPAD DIY yang memuat tentang informasi aplikasi iJogja. Berdasarkan hal tersebut, sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di perpustakaan tersebut. Untuk itu peneliti ingin mengukur seberapa besar tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi perpustakaan digital iJogja.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan teori Technology Acceptance Model (TAM). Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini juga termasuk penelitian kausal, yaitu penelitian yang digunakan untuk menganalisis hubungan-hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya atau bagaimana suatu variabel mempunyai pengaruh terhadap variabel lain. Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek adalah pengguna aktif yang pernah menggunakan layanan aplikasi perpustakaan digital ijogja. Sementara objek yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah penerimaan teknologi aplikasi perpustakaan digital ijogja oleh pengguna.

Selanjutnya untuk populasi dalam penelitian ini adalah pengguna yang telah mengunduh serta menggunakan aplikasi ijogja. Berdasarkan data yang diambil oleh peneliti, bahwa pengguna aktif dari aplikasi ijogja sampai saat ini adalah sebanyak 1.024 pengguna. Dari populasi yang ada maka peneliti menentukan pengambilan sampel berdasarkan rumus slovin dengan taraf signifikansi 5% maka didapat hasil sebanyak 288 sampel. Sedangkan teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik non probability sampling dengan pertimbangan bahwa pengguna yang menjadi sampel adalah yang telah menggunakan aplikasi ijogja.

Metode Pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari 3, yaitu: menyebar kuesioner (angket), observasi serta wawancara. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan Structural Equation Model (SEM) dengan contoh permodelan Partial Least Square (PLS) untuk membantu menganalisis data dalam hubungan antara variabel dengan menggunakan software SmartPLS versi 3.0

## Hasil dan Pembahasan

### Deskripsi Data

Deskripsi data yang disajikan dari hasil penelitian ini untuk memberi gambaran secara umum mengenai penyebaran data yang diperoleh di lapangan serta memberikan gambaran umum terhadap responden yang diteliti. Kuesioner yang berisi 33 item pertanyaan ini sudah digunakan oleh beberapa peneliti terdahulu, yang mana keabsahan dan kesahihannya telah terbukti dan memadai. Kuesioner ini disebarkan kepada 288 responden dan penyebaran dilakukan secara langsung maupun secara tidak langsung (via online) kepada responden. Sementara itu data yang dapat diolah adalah sebanyak 210 eksemplar di mana ada 11 kuesioner yang tidak lengkap jawabannya sehingga dinyatakan gugur. Meskipun demikian, hal ini masih memenuhi kriteria sampel yang mengharuskan jumlah sampel 100-200 pada analisis SEM, sehingga dapat dilanjutkan untuk diolah dan di analisis dalam penelitian ini. Proses pengambilan kuesioner ini dapat dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel 1. Proses Pengambilan Kuesioner**

| No | Proses   | Jumlah        |
|----|--|---------------|
| 1  | Jumlah kuesioner yang disebar                                    | 288 eksemplar |
| 2  | Jumlah kuesioner yang dikembalikan                               | 221 eksemplar |
| 3  | Jumlah kuesioner yang di gunakan untuk analisis dalam penelitian | 210 eksemplar |
| 4  | Jumlah kuesioner yang tidak lengkap atau cacat                   | 11 eksemplar  |
| 5  | Persentase pengembalian kuesioner                                | 76,7 %        |
| 6  | Persentase kuesioner yang digunakan                              | 72,9 %        |

Proses Pengambilan Kuesioner (Data primer yang diolah, 2017).

Hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap pengguna aplikasi perpustakaan digital ijogja maka dapat diketahui gambaran tentang karakteristik responden. Deskripsi tentang karakteristik tersebut mencakup dua aspek, yaitu jenis kelamin dan usia responden.

1. Berdasarkan data primer yang telah diolah maka hasil penyebaran kuesioner kepada responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

| No.                     | Jenis Kelamin | Jumlah           |
|-------------------------|---------------|------------------|
| 1                       | Laki-laki     | 94 Orang         |
| 2                       | Perempuan     | 116 Orang        |
| <b>Jumlah Responden</b> |               | <b>210 Orang</b> |

Responden Berdasarkan Jenis Kelamin (Data Primer yang diolah, 2017).

- Sementara berdasarkan data primer yang telah diolah maka hasil penyebaran kuesioner kepada responden menurut usia responden dapat lihat pada tabel berikut:

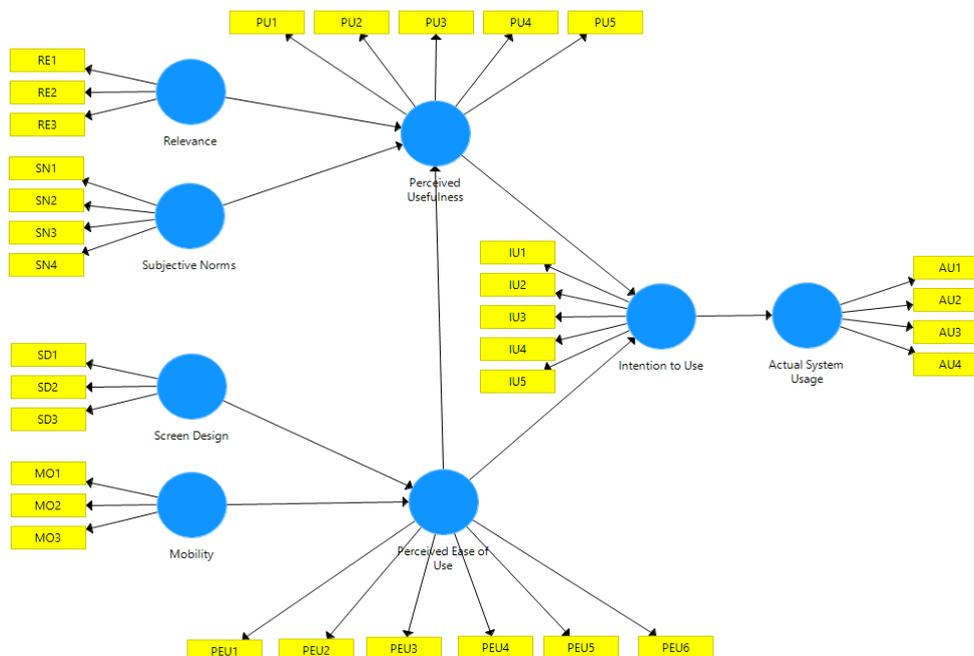
**Tabel 3. Responden Berdasarkan Usia**

| No.                     | Usia              | Jumlah           | Persentase   |
|-------------------------|-------------------|------------------|--------------|
| 1                       | 16 Tahun ke bawah | 5 orang          | 2,4 %        |
| 2                       | 17 – 20 Tahun     | 69 orang         | 32,9 %       |
| 3                       | 21 – 25 Tahun     | 103 orang        | 49 %         |
| 4                       | 26 – 30 Tahun     | 25 orang         | 11,9 %       |
| 5                       | 31 Tahun ke atas  | 8 orang          | 3,8 %        |
| <b>Jumlah Responden</b> |                   | <b>210 orang</b> | <b>100 %</b> |

Responden Berdasarkan Usia (Data Primer yang diolah, 2017).

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode Partial Least Square (PLS). PLS merupakan metode alternatif dengan Structural Equation Model (SEM) yang berbasis varian. Keunggulan metode ini adalah tidak memerlukan asumsi dan dapat diestimasi dengan jumlah sampel yang relatif kecil. Alat bantu yang digunakan berupa program SmartPLS versi 3.0 yang dirancang khusus untuk mengestimasi persamaan struktural dengan basis varian. Model struktural dalam penelitian ini ditampilkan pada gambar berikut:

**Gambar 1. Model Struktural Penelitian**



Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa variabel relevansi (relevance) diukur dengan 3 buah indikator yaitu, RE1, RE2, RE3. Demikian pula variabel norma subyektif (subjective norms) diukur dengan 4 indikator yaitu SN1, SN2, SN3, dan SN4. Selanjutnya rancangan layar (screen design) diukur dengan 3 indikator juga yaitu SD1, SD2, dan SD3. Variabel mobilitas (mobility) diukur dengan 3 indikator

juga (MO1, MO2, MO3). Kemudian persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) diukur oleh 5 indikator (PU1, PU2, PU3, PU4, PU5), dan persepsi kemudahan (*perceived easy of use*) diukur dengan 6 indikator (PEU1, PEU2, PEU3, PEU4, PEU5, PEU6). Demikian juga pada variabel minat penggunaan (*intention to use*) diukur dengan 5 indikator (IU1, IU2, IU3, IU4, IU5), serta penggunaan yang sesungguhnya (*actual system use*) yang diukur dengan 4 indikator (AU1, AU2, AU3, AU4). Arah panah menunjukkan indikator dengan variabel laten adalah menuju indikator yang mengartikan bahwa penelitian ini menggunakan indikator reflektif yang relatif sesuai untuk mengukur persepsi. Hubungan yang akan diteliti (*hipotesis*) dilambangkan dengan anak panah antar variabel.

## Analisis Data

### *Evaluasi Model Pengukuran (Outer Model)*

Pada penelitian ini, ada 2 hal yang dilakukan dalam evaluasi model pengukuran, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas pada penelitian ini Uji validitas dilakukan untuk menentukan apakah instrumen penelitian yang digunakan sebagai ketepatan alat ukur telah sesuai untuk mencapai sarannya. Item atau instrumen yang digunakan dalam penelitian akan terlihat keabsahannya dalam uji validitas ini. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menguji *convergent validity* (validitas konvergen) dan *discriminant validity* (validitas diskriminan). Secara umum tingkat validitas yang tinggi menggunakan nilai validitas konvergen dengan pengukuran nilai *loading factor* lebih besar atau sama dengan 0,7. Namun demikian, untuk penelitian tahap awal dari pengembangan skala pengukuran dengan nilai *loading factor* 0,5 sampai 0,6 masih dianggap cukup. Untuk itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan skala nilai *loading factor* lebih dari 0,5.

Hasil olah data dengan menggunakan *smartpls* dari model penelitian yang dilakukan, nilai output yang dihasilkan dari masing-masing indikator menunjukkan bahwa terdapat 3 indikator dengan nilai output di bawah 0,5. Sebagaimana yang disebutkan oleh *ghazali*, bahwa apabila terdapat indikator yang tidak valid maka harus dikeluarkan dari variabel. Dengan demikian, peneliti melakukan pengujian kedua terhadap *loading factor* dengan menghapus indikator yang tidak valid tersebut (AU1, IU4, SN4). Berdasarkan pengujian kedua, bahwa masing-masing indikator telah memenuhi nilai yang direkomendasikan yaitu lebih besar dari 0,5. Maka seluruh indikator tersebut dikatakan valid serta dapat dilanjutkan dalam pengujian berikutnya.

Selanjutnya adalah uji reliabilitas yang digunakan untuk melakukan uji konsistensi dari setiap pertanyaan yang disampaikan melalui kuesioner. Menurut *Jogiyanto* (2008:164) reliabilitas berhubungan dengan akurasi dari pengukurannya. Suatu pengukur dikatakan reliabel jika dapat dipercaya. Instrumen yang dapat dipercaya merupakan instrumen yang konsisten dan memiliki akurasi yang tinggi. Untuk itu uji reliabilitas yang dilakukan untuk membuktikan akurasi, konsistensi dan ketepatan instrumen dalam mengukur variabel. Dalam PLS uji reliabilitas dapat diukur dengan dua kriteria yaitu *composite reliability* dan *crobachs alpha* dari blok indikator yang mengukur variabel. Akan tetapi, penggunaan *cronbachs alpha* untuk menguji reliabilitas akan memberikan nilai yang lebih rendah sehingga lebih disarankan untuk menggunakan *composite reliability* dalam menguji reliabilitas. *Rule of Thumb* yang biasa digunakan untuk menilai reliabilitas yaitu jika nilai *composite reliability* > 0,7 untuk penelitian yang bersifat *confirmatory* dan nilai 0,6 - 0,7 masih dapat diterima untuk penelitian yang bersifat *exploratory*. Berdasarkan hal tersebut uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *composite reliability* dan *rule of thumb* yang digunakan dengan nilai 0,6-07. Berikut tabel 11 hasil uji reliabilitas:

**Tabel 4. Uji Reliabilitas**

|                       | Composite Reliability | Keterangan |
|-----------------------|-----------------------|------------|
| Actual System Usage   | 0,850                 | Reliabel   |
| Intention to Use      | 0,794                 | Reliabel   |
| Mobility              | 0,848                 | Reliabel   |
| Perceived Easy of Use | 0,860                 | Reliabel   |
| Perceived Usefulness  | 0,810                 | Reliabel   |
| Relevance             | 0,904                 |            |
| Screen Design         | 0,822                 |            |

---

|                  |       |
|------------------|-------|
| Subjective Norms | 0,763 |
|------------------|-------|

---

Uji Reliabilitas (Olah Data SmartPLS 3, 2017).

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa keseluruhan indikator memenuhi syarat pengujian karena keseluruhan indikator dalam composite reliability memiliki nilai > 0,7. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa keseluruhan indikator telah reliabel.

#### **Evaluasi Model Struktural (Inner Model)**

Evaluasi model struktural dilakukan untuk mengetahui hubungan antar variabel laten dalam model penelitian. Pengujian model struktural pada penelitian ini dilakukan dengan menghitung t-value dari koefisien jalur (path coefficient) dan nilai R-square dengan level signifikansi 5% atau 0,05. T-value digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian, apakah diterima atau ditolak dengan cara membandingkan nilai t-value dengan t-table (1,96). Hipotesis dapat diterima jika nilai t-value lebih besar dari nilai t-table (1,96). Artinya variabel laten berpengaruh signifikan terhadap variabel laten lainnya.

Setelah uji validitas dan reliabilitas pada model pengukuran terpenuhi, maka dilakukan proses bootstrapping pada program smartPLS untuk mendapatkan nilai t-value yang kemudian akan dibandingkan dengan nilai t-table sebesar 1,96. Tabel 5 berikut menunjukkan nilai t-value untuk masing-masing hubungan variabel laten.

**Tabel 5. Hasil Olah Data Bootstrapping**

| Jalur     | Original Sample (O) | T Statistics | Keterangan       |
|-----------|---------------------|--------------|------------------|
| IU -> AU  | 0,324               | 5,505        | Signifikan       |
| MO -> PEU | 0,354               | 5,789        | Signifikan       |
| PEU -> IU | 0,348               | 5,567        | Signifikan       |
| PEU -> PU | 0,207               | 3,031        | Signifikan       |
| PU -> IU  | 0,354               | 6,176        | Signifikan       |
| RE -> PU  | 0,399               | 7,299        | Signifikan       |
| SD -> PEU | 0,287               | 5,596        | Signifikan       |
| SN -> PU  | -0,076              | 0,811        | Tidak Signifikan |

Hasil Olah Data Bootstrapping (Olah Data SmartPLS 3.0, 2017).

Berdasarkan tabel 12 di atas, ada satu jalur variabel laten yang tidak berpengaruh secara signifikan karena nilai t-value kurang dari 1,96, yaitu jalur Subjective Norms (SN) terhadap Perceived Usefulness (PU) yang hanya memiliki nilai t-value sebesar 0,813. Sedangkan jalur Intention to Use (IU) terhadap Actual System Use (AU), jalur Mobility terhadap Perceived Easy of Use, jalur Perceived Easy of Use terhadap Intention to Use, jalur Perceived Easy of Use terhadap Perceived Usefulness, jalur Perceived Usefulness terhadap Intention to Use, jalur Relevance terhadap Perceived Usefulness, dan jalur Screen Design terhadap Perceived Easy of Use memiliki hubungan yang signifikan karena memiliki nilai t-value lebih besar dari nilai t-table 1,96 yang masing-masing adalah 5,089 ; 5,949 ; 5,247 ; 2,934 ; 5,980 ; 7,446 ; dan 5,575.

Setelah nilai t-value diuji dengan t-table maka langkah selanjutnya adalah menguji nilai R2 (R-square) dari masing-masing variabel endogen. Dalam penelitian ini variabel endogen terdiri dari Perceived Usefulness, Perceived Easy of Use, Intention to Use, dan Actual System Use. Tabel 6 berikut menunjukkan nilai R-square dari masing-masing variabel endogen.

**Tabel 6. Nilai R-Square**

| Variabel Endogen | Nilai R-Square |
|------------------|----------------|
|------------------|----------------|

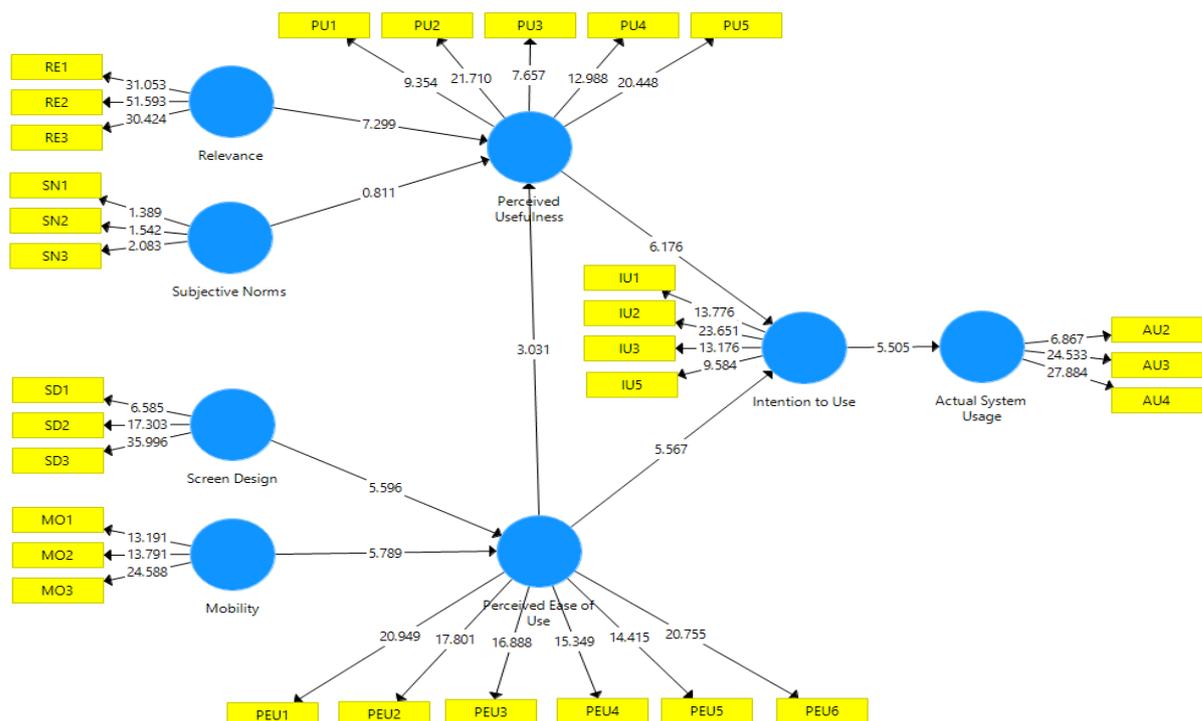
|   |       |
|---|-------|
| Actual System Use                             | 0,105 |
| Intention to Use                              | 0,313 |
| Perceived Easy of Use                         | 0,261 |
| Nilai R-Square (Olah Data SmartPLS 3.0, 2017) |       |

Nilai R2 (R-square) menunjukkan seberapa besar pengaruh sebuah variabel eksogen terhadap variabel endogen. Nilai R2 untuk Perceived Usefulness pada tabel 10 sebesar 0,228, artinya variabel Relevance, Subjective Norms, dan Perceived Easy of Use hanya mampu mempengaruhi variabel Perceived Usefulness sebesar 22,8 %, dan sisanya 77,2 % dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini. Selanjutnya variabel Mobility dan Screen Design berpengaruh sebesar 26,1 % terhadap variabel Perceived Easy of Use, dan sisanya 73,9 % dipengaruhi oleh variabel lainnya. Begitu juga variabel Intention to Use mampu dipengaruhi sebesar 31,3 % oleh variabel Perceived Easy of Use dan variabel Perceived Usefulness, dan 68,7 % sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Sedangkan variabel Intention to Use mampu menjelaskan 10,5 % terhadap perubahan pada variabel Actual System Use dan sisanya sebesar 89,5 % dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

### Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan evaluasi model struktural kebenaran hipotesis yang diajukan dapat diketahui, sehingga hipotesis dapat diterima atau ditolak. hipotesis diterima apabila nilai t-value lebih besar dibandingkan dengan nilai t-table (1,96), sebaliknya jika nilai t-value < t-table maka hipotesis ditolak. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini melalui uji bootstrapping pada smartpls versi 3.0. Hasil analisa terlihat pada gambar 2 berikut:

**Gambar 2. Hasil Olah Pengujian Hipotesis**



Hasil Olah Pengujian Hipotesis (Olah Data SmartPLS 3.0, 2017).

Berdasarkan hasil olah data uji hipotesis di atas menunjukkan hipotesis yang diterima sebanyak 7 dari 8 hipotesis yang diajukan. Sementara 1 hipotesis ditolak karena memiliki nilai t-value < t-table yang hanya sebesar 0,801. Hasil uji hipotesis tersebut lebih lengkapnya terlihat dalam tabel 7 berikut:

**Tabel 7. Hasil Olah Data Uji Hipotesis**

| Jalur     | Hipotesis | T Statistics | Keterangan         |
|-----------|-----------|--------------|--------------------|
| RE -> PU  | H1        | 7,299        | Hipotesis diterima |
| SN -> PU  | H2        | 0,811        | Hipotesis ditolak  |
| SD -> PEU | H3        | 5,596        | Hipotesis diterima |
| MO -> PEU | H4        | 5,789        | Hipotesis diterima |
| PEU -> PU | H5        | 3,031        | Hipotesis diterima |
| PU -> IU  | H6        | 6,176        | Hipotesis diterima |
| PEU -> IU | H7        | 5,567        | Hipotesis diterima |
| IU -> AU  | H8        | 5,505        | Hipotesis diterima |

Hasil Olah Data Uji Hipotesis (Olah Data SmartPLS 3.0, 2017).

### Pembahasan Pengaruh Antar Variabel

**Pengaruh *Relevance Terhadap Usefulness*.** Hasil hipotesis 1 (satu) menunjukkan adanya kondisi yang signifikan pada pengaruh relevansi kebutuhan informasi terhadap persepsi kegunaan dalam menggunakan aplikasi iJogja. Hal ini memiliki pengertian bahwa manfaat yang dirasakan pengguna dalam memanfaatkan sistem aplikasi iJogja dipengaruhi oleh relevansi terhadap kebutuhan tugas dan pekerjaannya. Dengan demikian terbukti bahwa *relevance* berpengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness*. Sumber daya informasi yang tercukupi akan memudahkan para pengguna dalam menemukan dan mendapatkan informasi yang bervariasi, di mana pengguna cenderung untuk mencari koleksi yang berguna agar relevan dengan kebutuhannya. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan aplikasi iJogja sangat memberikan manfaat bagi para pengguna dalam menunjang kebutuhan informasi yang dibutuhkannya. Hasil penelitian ini juga diperkuat dari penelitian sebelumnya oleh Arnila (2014) yang menyebutkan bahwa faktor relevan dalam mobile library berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi kegunaan dalam menggunakan aplikasi iJogja didasari atas relevansi dengan tugas-tugas dan pekerjaannya.

**Pengaruh *Subjective Norms Terhadap Perceived Usefulness*.** Besarnya pengaruh norma-norma subyektif terhadap manfaat yang dirasakan menunjukkan kondisi yang tidak signifikan, hal ini memiliki pengertian bahwa kegunaan atau pemanfaatan aplikasi iJogja pada variabel *subjective norms* (norma-norma subyektif) seperti pengaruh dari media massa, pengaruh dari teman, pengaruh dari keluarga, serta pengaruh dari pustakawan dan pegawai tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel *perceived usefulness* (persepsi kegunaan) yang dirasakan. Artinya hasil ini tidak sesuai dengan hipotesis awal penelitian ini, dan oleh sebab itu hipotesis 2 ini ditolak, dengan demikian tidak terbukti bahwa *subjective norms* (norma-norma subyektif) berpengaruh terhadap *perceived usefulness* (persepsi kegunaan). Hal ini disebabkan karena masih kurang dari peran pengelola, pustakawan, dan pegawai dalam mengajak serta mensosialisasikan pengguna untuk memanfaatkan layanan aplikasi iJogja yang tersedia. Sementara itu, hasil penelitian ini menguatkan penelitian oleh Surachman (2013) yang juga mendapatkan hasil tidak signifikan pada pengaruh variabel *subjective norms* terhadap kegunaan. Sementara itu, penelitian ini juga bertentangan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Arnila (2014) yang mendapatkan hasil signifikan antara variabel *subjective norms* terhadap *perceived usefulness*. Penelitian ini juga menguatkan penelitian yang dilakukan oleh Vankatesh dan Davis (2000) yang menemukan bahwa variabel *subjective norms* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kegunaan dalam kondisi *mandatory* (ada perintah atau keharusan).

Berdasarkan hasil penelitian Vankatesh dan Davis tersebutlah maka hasil penelitian ini menjadi dapat dimengerti karena penggunaan aplikasi iJogja seperti halnya perpustakaan pada umumnya adalah bersifat *voluntary* atau tidak *mandatory*. Hal ini mengartikan bahwa pengguna menggunakan aplikasi iJogja lebih disebabkan oleh kebutuhan rasional untuk mendukung kelancaran pekerjaannya, bukan karena ada

---

perintah atau pengaruh lingkungannya. Sehingga norma-norma subyektif yang ada menjadi tidak relevan bagi pengguna untuk mempengaruhi mereka dalam menggunakan aplikasi iJogja.

**Pengaruh Screen Design Terhadap Perceived Easy of Use.** Berdasarkan hasil pengujian sebelumnya diperoleh bahwa besarnya pengaruh screen design (rancangan layar/tampilan) terhadap kemudahan yang dirasakan menunjukkan kondisi yang signifikan. Penelitian ini juga sependapat dengan penelitian Arnila (2014) yang menyebutkan bahwa variabel screen design berpengaruh secara signifikan terhadap kemudahan dalam menggunakan mobile library. Hal ini dapat diartikan bahwa secara perspektif kemudahan, screen design merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pengguna saat menggunakan aplikasi iJogja. Tampilan antar tatap muka yang disediakan oleh iJogja seperti pilihan menu, icon yang sesuai, serta tampilan yang jelas menjadi pengguna sangat mudah dan tidak merasa sulit saat menggunakan aplikasi iJogja. Sehingga hal ini menjadi salah satu alasan para pengguna terpengaruh untuk menggunakan aplikasi iJogja tersebut. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor screen design mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemudahan dalam menggunakan aplikasi iJogja, sehingga hasil ini mendukung hipotesis awal dan dapat diterima.

**Pengaruh Mobility Terhadap Perceived Usefulness.** Hasil uji hipotesis juga memperlihatkan bahwa variabel mobilitas terbukti berpengaruh signifikan pada persepsi kemudahan dalam menggunakan aplikasi iJogja. Pengguna melihat bahwa keleluasaan mengakses koleksi di perpustakaan melalui aplikasi iJogja tanpa terikat pada tempat dan waktu akan menjadikan pertimbangan bagi mereka untuk menggunakan aplikasi iJogja. Hal ini memperlihatkan bahwa dalam implementasi dan teori yang mengkaji masalah teknologi mobile, maka faktor mobilitas menjadi faktor penting yang dapat dijadikan sebagai salah satu variabel dalam penelitian atau teori. Adanya pengaruh signifikan dalam hipotesis 4 ini memperkuat pendapat bahwa orang akan menggunakan teknologi mobile dalam hal ini aplikasi iJogja dikarenakan seseorang atau pengguna merasa yakin bahwa teknologi tersebut mampu memberikan keleluasaan pengguna dalam hal tempat dan waktu, di mana para pengguna dapat mengakses informasi menggunakan aplikasi iJogja di mana saja dan kapan saja, tanpa terbatas tempat dan waktu.

**Pengaruh Perceived Easy of Use Terhadap Perceived Usefulness.** Besarnya pengaruh perceived Easy of use (kemudahan) terhadap perceived usefulness (kegunaan/manfaat) yang dirasakan dalam menggunakan aplikasi iJogja menunjukkan kondisi yang signifikan. Hal ini berdasarkan hasil pengujian yang diperoleh dengan nilai  $t\text{-value} (3,031) > t\text{-table} (1,96)$ . Kemudahan menjadi faktor penting dalam pemanfaatan teknologi. Kemudahan menunjukkan tingkat di mana pengguna meyakini bahwa penggunaan suatu teknologi sistem informasi adalah mudah dan tidak memerlukan usaha keras, sehingga apabila sistem informasi mudah digunakan, maka pengguna akan cenderung untuk menggunakan sistem informasi tersebut. Kemudahan dalam hal ini meliputi kemudahan memanfaatkan sistem aplikasi iJogja, kemudahan dan kejelasan iJogja untuk dipahami, serta terdapat sambungan interaksi antar sesama pengguna iJogja. Hal ini mengandung pengertian bahwa kemudahan teknologi aplikasi mobile iJogja memberikan manfaat terhadap pengguna perpustakaan yang menggunakannya. Penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang juga mengatakan adanya pengaruh signifikan, yaitu oleh Surachman (2013) dan Arnila (2014). Hal ini dapat diartikan bahwa apabila aplikasi iJogja yang digunakan memberikan kemudahan bagi pengguna, maka pengguna akan semakin merasakan manfaat dari aplikasi iJogja tersebut. Artinya tingkat upaya dan usaha yang dilakukan pengguna dalam memaksimalkan pemanfaatan aplikasi iJogja akan mempengaruhi penilaian pengguna terhadap kegunaan/kebermanfaatan aplikasi iJogja tersebut.

**Pengaruh Perceived Usefulness Terhadap Intention to Use.** Berdasarkan hasil pengujian hipotesis 6 diperoleh bahwa perceived usefulness (kegunaan) berpengaruh signifikan terhadap intention to use (minat penggunaan) dalam menggunakan aplikasi iJogja. Hasil ini membuktikan bahwa semakin tinggi manfaat yang didapatkan maka pengguna yang menggunakan aplikasi iJogja semakin puas yang akhirnya membuat minat pengguna dalam menggunakannya juga semakin meningkat. Kegunaan juga menunjukkan keyakinan pengguna pada kontribusi aplikasi iJogja terhadap kinerjanya, sehingga apabila teknologi aplikasi mobile iJogja tersebut mampu memberikan manfaat dan meningkatkan kinerja pengguna, maka akan memunculkan minat atau keinginan untuk cenderung mau menggunakan aplikasi tersebut. Dengan demikian, adanya manfaat yang dirasakan oleh pengguna, maka akan memunculkan

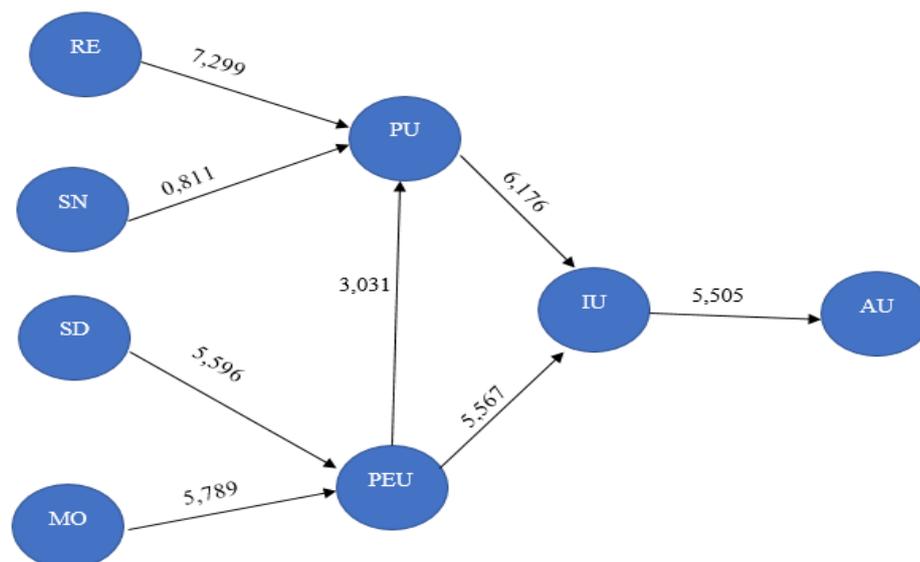
niat pengguna di dalam memanfaatkan aplikasi iJogja tersebut. Semakin besar keinginan yang dimiliki untuk memanfaatkan aplikasi iJogja dipengaruhi oleh besarnya manfaat yang diterima oleh pengguna. Penelitian ini juga mendukung dari penelitian sebelumnya oleh Surachman (2013) dan Arnila (2014).

**Pengaruh *Perceived Easy of Use Terhadap Intention to Use*.** Berdasarkan hasil pengujian diperoleh bahwa *perceived easy of use* berpengaruh signifikan terhadap *intention to use* dengan perolehan nilai  $t\text{-value}$  (5,567) >  $t\text{-table}$  (1,96). Variabel kemudahan penggunaan aplikasi iJogja memberikan pengaruh yang signifikan terhadap niat untuk menggunakan aplikasi iJogja. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian sebelumnya oleh Surachman (2013) dan Arnila (2014). Persepsi kemudahan didefinisikan oleh Davis sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan bebas dari usaha. Hal ini mencerminkan bahwa usaha adalah sumber daya yang terbatas bagi seseorang yang akan mengalokasikan untuk berbagai kegiatan. Hal yang utama adalah kapasitas usaha yang dikeluarkan seseorang untuk menggunakan suatu sistem. Sistem yang mudah digunakan akan meningkatkan niat untuk menggunakannya (*intention to use*). Kemudahan penggunaan dalam hal ini meliputi kemudahan dalam memanfaatkan sistem pada aplikasi iJogja, kejelasan, dan kemudahan untuk dipahami, serta fleksibel. Dari hal-hal tersebut memberikan pengaruh yang signifikan bagi niat untuk menggunakan aplikasi iJogja.

**Pengaruh *Intention to Use Terhadap Actual System Use*.** Besarnya pengaruh *intention to use* (minat penggunaan) terhadap *actual system use* (penggunaan sesungguhnya) yang dirasakan menunjukkan kondisi yang signifikan. Ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis ini yang memperoleh nilai  $t\text{-value}$  (5,567) >  $t\text{-table}$  (1,96). Hal ini menunjukkan bahwa niat untuk menggunakan akan diwujudkan dalam bentuk yang sesungguhnya atau aktual dalam memanfaatkan aplikasi iJogja. *Actual sytem use* merupakan kondisi nyata penggunaan sistem, dikonsepsikan dalam bentuk pengukuran terhadap frekuensi, durasi, dan kepuasan penggunaan teknologi. Seseorang akan puas menggunakan suatu sistem apabila meyakini bahwa sistem tersebut mudah digunakan dan akan meningkatkan produktivitas, yang tercermin dari kondisi nyata penggunaan. Niat atau minat akan mendorong pengguna untuk menggunakan aplikasi iJogja. Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya oleh Arnila (2014). Fakta penelitian membuktikan bahwa jika seseorang merasakan suatu sistem informasi berguna dan mudah untuk digunakan, maka orang akan mempunyai sikap positif terhadap penggunaan sistem informasi tersebut. Artinya bahwa dengan adanya niat untuk menggunakan suatu teknologi dalam hal ini aplikasi iJogja akan mempengaruhi penggunaan teknologi itu langsung. Hal ini berdasarkan para penggunanya yang berasumsi bahwa aplikasi tersebut berguna dan bersifat mudah untuk digunakan.

**Pengaruh Seluruh Variabel Terhadap Tingkat Penerimaan Aplikasi Perpustakaan Digital Ijogja.** Berdasarkan seluruh pengaruh pada variabel yang ada dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hampir seluruhnya memiliki pengaruh yang signifikan dalam menggunakan aplikasi iJogja. Meskipun begitu, hanya ada satu yang tidak memiliki pengaruh tidak signifikan yaitu variabel *subjective norms* (norma-norma subjektif) terhadap *perceived usefulness* (persepsi kegunaan). Hasil seluruh olah data hubungan antar variabel dapat dilihat pada gambar berikut:

**Gambar 2. Olah Data Hubungan Antar Variabel**



Dari hasil gambar di atas variabel eksternal yang paling berpengaruh adalah variabel *relevance* terhadap *perceived usefulness* dengan nilai 7,299. Faktor relevan dianggap paling dominan dalam mempengaruhi kegunaan atau manfaat karena sumber informasi yang ada di dalam iJogja dirasa cukup

sesuai dengan yang dibutuhkan oleh para pengguna. Selanjutnya ada variabel mobility yang memperoleh nilai 5,789 terhadap persepsi kemudahan. Hal ini dapat diartikan bahwa ketidakterikatan pada tempat dan waktu oleh pengguna menjadi salah satu faktor pendorong yang mempengaruhi pengguna dalam memanfaatkan aplikasi iJogja. Ketika pengguna dalam memanfaatkan aplikasi iJogja tidak dibatasi oleh tempat dan waktu maka menimbulkan asumsi bahwa aplikasi iJogja sangat mudah dan tidak sulit untuk digunakan. Selanjutnya antara variabel internal yang paling berpengaruh adalah variabel perceived usefulness terhadap intention to use dengan nilai 6,176. Hal ini berarti bahwa persepsi kegunaan yang paling dominan mempengaruhi niat untuk menggunakan aplikasi iJogja. Dengan adanya kegunaan serta manfaat dalam menggunakan aplikasi iJogja maka akan semakin besar niat seseorang untuk menggunakan aplikasi tersebut guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dari gambar di atas juga dapat disimpulkan bahwa kecenderungan menggunakan aplikasi iJogja berawal dari relevance (relevansi) kebutuhan informasi yang akan didapatkan dari aplikasi iJogja dalam menunjang kinerja tugas-tugas serta pekerjaannya. Selanjutnya semakin relevan informasi yang ada pada iJogja akan menimbulkan asumsi bahwa aplikasi tersebut berguna dan bermanfaat serta kemudian mempengaruhi seseorang untuk berniat menggunakannya.

Sebagaimana asumsi awal peneliti dalam penelitian ini bahwa, apabila variabel-variabel yang di uji dalam penelitian ini terbukti maka hal ini semakin tinggi tingkat penerimaan aplikasi iJogja oleh pengguna. Artinya bahwa semakin tinggi faktor-faktor yang digunakan dalam penelitian ini akan semakin mempengaruhi keinginan pengguna untuk memanfaatkan aplikasi iJogja. Semakin besar keinginan pengguna untuk menggunakan aplikasi iJogja tersebut, maka bisa dipastikan semakin tinggi pula tingkat penerimaan pengguna terhadap penggunaan aplikasi iJogja. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan sebelumnya dari 8 hipotesis yang diajukan terdapat 7 hipotesis yang berpengaruh signifikan dan dapat diterima, serta hanya 1 hipotesis yang tidak berpengaruh signifikan dan di tolak. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi perpustakaan digital iJogja sudah cukup baik, ini berarti pengguna dapat menerima keberadaan aplikasi iJogja. Meskipun demikian sangat perlu dilakukan perbaikan-perbaikan serta peninjauan kembali terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi pengguna dalam memanfaatkan aplikasi iJogja.

## Kesimpulan

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui gambaran tingkat penerimaan pengguna serta menguji variabel-variabel yang menjadi faktor pengaruh penerimaan pengguna terhadap aplikasi perpustakaan digital iJogja. Peneliti mengajukan 8 hipotesis untuk diuji dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis tentang penerimaan pengguna terhadap aplikasi iJogja dapat disimpulkan bahwa:

1. Hipotesis 1 diterima dengan nilai t-value lebih besar dari nilai t-table, yaitu  $7,382 > 1,96$ . Artinya variabel relevance (relevan) berpengaruh signifikan terhadap variabel perceived usefulness (persepsi kegunaan) dalam menggunakan aplikasi iJogja.
2. Hipotesis 2 ditolak di mana nilai t-value  $(1,613) > t\text{-table } (1,96)$  yang mengartikan bahwa variabel subjective norms (norma-norma subyektif) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap perceived usefulness (persepsi kegunaan) dalam menggunakan aplikasi iJogja.
3. Hipotesis 3 diterima dengan nilai t-value  $(6,103) > t\text{-table } (1,96)$ . Variabel screen design (rancangan tampilan) pada aplikasi iJogja berpengaruh signifikan terhadap perceived easy of use (persepsi kemudahan).
4. Hipotesis 4 diterima dengan perolehan nilai t-value  $(7,663) > t\text{-table } (1,96)$ . Variabel mobility berpengaruh secara signifikan terhadap perceived easy of use dalam menggunakan aplikasi iJogja.
5. Hipotesis 5 diterima dengan nilai t-value  $(5,071) > t\text{-table } (1,96)$ . Variabel perceived easy of use (persepsi kemudahan) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perceived usefulness (persepsi kegunaan) dalam menggunakan aplikasi iJogja.
6. Hipotesis 6 diterima dengan hasil pengujian hipotesis t-value  $(5,972) > t\text{-table } (1,96)$ . Variabel perceived usefulness (persepsi kegunaan) berpengaruh signifikan terhadap intention to use (minat penggunaan) dalam menggunakan aplikasi iJogja.
7. Hipotesis 7 diterima dengan nilai t-value sebesar 5,481 yang lebih besar dari t-table (1,96). Variabel perceived easy of use (persepsi kemudahan) berpengaruh secara signifikan terhadap intention to use (minat penggunaan) dalam menggunakan aplikasi iJogja.
8. Hipotesis 8 diterima dengan nilai t-value sebesar 4,817 yang lebih besar dari t-table (1,96). Variabel intention to use (minat penggunaan) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap actual system use (penggunaan sistem yang sesungguhnya) dalam menggunakan aplikasi iJogja.

9. Tingkat penerimaan aplikasi iJogja oleh pengguna terhadap aplikasi perpustakaan digital termasuk dalam kategori baik, hal ini berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa 7 (tujuh) dari 8 (delapan) hipotesis yang diajukan dapat diterima dan 1 (satu) ditolak. Hal ini berdasarkan asumsi bahwa semakin tinggi pengaruh faktor-faktor yang diuji dalam penelitian ini, maka akan semakin tinggi pula tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi iJogja.

## Referensi

- Arikunto, Suharsimi, Manajemen Penelitian, Jakarta: Rineke Cipta, 2013.
- Azwar, Saifuddin, Metode Penelitian, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Buyens, Jim. Web Database Development. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2001.
- Darmawan, Deni, "ICT dalam Pengembangan Digital Library", Makalah dipresentasikan dalam acara Seminar Sehari di Cianjur, 2007.
- Fatmawati, Endang, "Tren Terkait M-Library Untuk Perpustakaan Masa Depan", dalam Majalah Online Visi Pustaka Perpustakaan Nasional RI., Vol.14, No.3, Desember 2012.
- Ghazali, Imam dan Hengki Latan, Partial Least Square: Konsep, Teknik dan Aplikasi Menggunakan SmartPLS, Semarang: Univ. Diponegoro, 2012.
- Hasan, Iqbal M., Analisis data Penelitian dengan Statistik, Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Istiarni, Atin. "Analisis Penerimaan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Technology Acceptance Model Dan End-User Computing Satisfaction Di Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Magelang". Tesis. Yogyakarta: Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2016.
- Jogiyanto, Metode Penelitian Sistem Informasi, Yogyakarta: CV. Andi, 2008.
- \_\_\_\_\_. Konsep Aplikasi PLS untuk Penelitian Empiris. Yogyakarta: Fak. Ekonomi & Bisnis UGM, 2014.
- \_\_\_\_\_. Sistem Informasi Keperilakuan. Edisi Pertama. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007.
- L. R., Gay And Diehl P.L. Research Methods for Business and Management. New York, USA: Macmillan Coll Div, 1992.
- Mobile Library Guidelines. dalam International Federation of Library Association and Institutions IFLA Professional Reports, No. 12, 2010.
- Mudawamah, Nita Siti. "Analisis Tingkat Penerimaan Instiusional Repository Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model di Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta". Tesis. Yogyakarta: Pascasarjana Ilmu Perpustakaan dan Informasi UIN Sunan Kalijaga, 2014.
- Munir. Kurikulum Berbasis: Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Nasution, S. Metode Research, Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- NS, Sutarno. Perpustakaan Dan Masyarakat. Jakarta: Sagung Seto, 2006.
- NS, Sutarno. Tanggung Jawab Perpustakaan dalam Mengembangkan Masyarakat Informasi. Jakarta: Pantai Rei, 2005.
- Purnamayanti, Arnila. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Layanan Mobile Application "M-Library" Di Perpustakaan (Studi Kuantitatif Pada Perpustakaan Universitas Gadjah Mada Yogyakarta)" Tesis. Yogyakarta: Pascasarjana Prodi Manajemen Informasi dan Perpustakaan, 2014.
- Putra, Medhian Ahmadi, "Analisis Faktor-Faktor Penerimaan Pengguna Terhadap Mobile Pusat Layanan Internet Kecamatan (MPLIK) Di Kabupaten Tapanuli Selatan". Tesis. Yogyakarta: Fakultas Teknik Prodi S2 Teknik Elektro UGM, 2015.
- Raharjo, Tri Sukmosmono Asung. "Penerimaan Pengguna Terhadap Layanan Adln (airlangga Digital Library Network) Berbasis Teknologi Informasi Di Perpustakaan Universitas Airlangga Surabaya". Tesis. Yogyakarta: Pascasarjana Manajemen Informasi dan Perpustakaan UGM, 2007.
- S. Nasution. Metode Research, Jakarta: Bumi Aksara, 2006.

- 
- Sarwono, Jhonatan, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- Sekaran dan Bougie. *Research Methods for Bussines: A Skill Building Approach*. Edisi ke-5. Llinois: Willey, 2013.
- Shaleh, Ibnu Ahmad, *Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: PT Hidakarya Agung, 1998.
- Siti, Muasaroh, *Peran Perpustakaan Digital Di Era Global*, Paper Makalah dipresentasikan dalam acara Seminar Pustakawan SMA 1 Kendal, 2007.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- \_\_\_\_\_, *Metode Penelitian Administrasi*, Bandung: Alfabeta, 2007.
- \_\_\_\_\_, *Metode Penelitian Kombinasi*, Bandung: Rineka Cipta, 2013.
- \_\_\_\_\_, *Metode Penelitian Manajemen: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian tindakan (Action Research), Penelitian Evaluasi*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sulistyo-Basuki, *Pengantar Ilmu Perpustakaan*, cet. Ke-2 (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1993.
- Suprianto, Wahyu, dan Ahmad Muhsin, *Teknologi Informasi Perpustakaan*, Yogyakarta: Kanisius, 2008.
- Surachman, Arif. *Layanan Perpustakaan Berbasis Teknologi dan Informasi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 2013.
- \_\_\_\_\_. "Analisis Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Subjective Norm, Mobility, dan Use Situation terhadap Niat Individu dalam menggunakan M-Library". Tesis. Yogyakarta: Pascasarjana Manajemen Informasi dan Perpustakaan Universitas Gadjah Mada, 2013.
- Sutarman. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Suwanto, Sri Ati. *Teknologi Informasi untuk Perpustakaan dan Pusat Dokumentasi dan Informasi*.
- Tonggiroh, Mursalim. "Pengukuran Penerimaan Pengguna Sistem E-Learning Klasiber di Universitas Islam Indonesia". Tesis. Yogyakarta: Pascasarjana Universitas Gadjah Mada, 2015
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan.
- Vollmer. *Timothy Library and Mobile Technology: An Introduction to Public Policy Considerations*. American Library Association, Police Brief No.3, Juni 2010
- Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Widyarini, L. A., " Analisis Niat Perilaku Menggunakan Internet Banking di Kalangan Pengguna Internet di Surabaya" *Jurnal Widya Manajemen dan Akuntansi*, 5(1), 2005.
- Zein, Zulfikar dan Rachman Hermawan . *Etika Kepustakawanan: Suatu Pendekatan Terhadap Profesi dan Kode Etik Pustakawan Indonesia*, Jakarta: Sagung Seto, 2006.