

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

Teknologi digital saat ini sudah memasuki era disrupsi pada kehidupan masyarakat, teknologi digital masuk ke dalam sendi-sendi kehidupan masyarakat sehingga mampu merubah pola perilaku dari generasi saat ini dari anak-anak, dewasa, bahkan sampai pada generasi tua. Tidak dapat dipungkiri penggunaan *gadget* di kalangan masyarakat pada hampir semua usia sangat masif, hal ini dapat dilihat dari kebiasaan hampir sebagian orang menghabiskan waktunya untuk menikmati segala fasilitas atau fitur yang terdapat pada aplikasi yang tersedia.

Menurut *UNESCO* (2011), literasi digital menyebutkan bahwa kecakapan (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan penggunaan perangkat teknologi, informasi dan komunikasi, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk pembelajaran bersosialisasi, sikap berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital. Sedangkan Hague & Payton (2017) mengartikan literasi digital sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga seseorang dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkeaktifitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang. Pada konteks pendidikan, literasi digital yang baik juga berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang mengenai materi pelajaran tertentu dengan mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas yang dimiliki siswa.

Dengan banyaknya manfaat yang ada, literasi digital sekarang menjadi kebutuhan primer bagi semua kalangan termasuk mahasiswa. Semakin majunya perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan informasi juga menjadi alasan mengapa literasi digital bisa menjadi kebutuhan primer. Oleh karena itu, kemajuan dan perkembangan pengetahuan teknologi dan informasi harus diimbangi dengan pengetahuan, pemahaman, juga kemampuan mengenai penguasaan pengetahuan teknologi dan informasi agar kebutuhan primer itu dapat terpenuhi dengan baik.

Firmawan & Marsono (2009) meneliti analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan penggunaan sistem informasi (*system usage*), studi empiris pada nasabah Bank Mandiri di Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan internet banking Mandiri oleh nasabah bank Mandiri adalah *perceived usefulness* (PU), *Perceived ease of use* (PEOU), *security and privacy* (SP), *internet connection* (INCON), dan *amount of information* (INFO). *Perceived ease of use* (PEOU) bukan merupakan faktor yang mempengaruhi tingkat penggunaan internet banking Mandiri karena nasabah bank Mandiri masih merasa bahwa penggunaan internet banking Mandiri masih rumit.

Mahendra & Didied (2013) meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi minat pemanfaatan Sistem Informasi Pengelola Keuangan Daerah (SIPKD) pada Pemerintah Kota Blitar, Jawa Timur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha dan faktor sosial secara simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat pemanfaatan SIPKD.

Hakim (2017) menyatakan bahwa perkembangan teknologi informasi dan internet memberikan konsekuensi bagi produksi dan distribusi informasi. Informasi

dapat diproduksi dengan mudah dan didistribusi dengan cepat kepada pengguna informasi yang membutuhkan. Konsekuensi dari kondisi ini adalah melimpahnya jumlah informasi sehingga terkadang menimbulkan kesulitan bagi pengguna informasi dalam mengakses informasi yang dibutuhkan. Hal ini terjadi juga dalam konteks pendidikan, di mana mahasiswa dalam mencari informasi harus menyiapkan diri dengan pengetahuan dan keterampilan untuk menyeleksi segala informasi yang tersebar begitu banyak dan melimpah di dunia internet sehingga dapat bermanfaat dalam menunjang karir akademiknya, yang sudah tentu harus dibarengi dengan peningkatan indeks literasi digital dari setiap peserta didik.

Perpustakaan mempunyai berbagai macam kegiatan yang perlu dikerjakan secara bersama-sama dalam artian saling membantu atau bekerjasama agar hasil kegiatan yang dilakukan dapat tercapai sesuai tujuan bersama. Kegiatan saling membantu sesama pengelola/pustakawan dapat dijumpai di berbagai bentuk kegiatan yang ada di perpustakaan, mulai dari perpustakaan pemerintah maupun perpustakaan swasta. Perpustakaan mengalami perkembangan dalam pelaksanaan kegiatannya, sekarang perpustakaan banyak menerapkan teknologi informasi diberbagai bidang kegiatan terutama dalam kegiatan pengolahan bahan pustaka. Hal ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan pesat, sehingga citra perpustakaan pun semakin membaik. Perpustakaan sebagaimana yang ada dan berkembang sekarang telah dipergunakan sebagai salah satu pusat informasi, sumber ilmu pengetahuan, penelitian, rekreasi, pelestarian khasanah budaya bangsa, serta memberikan berbagai layanan jasa lainnya. Sebagai pusat sumber informasi, perpustakaan secara tradisional berfungsi menyediakan

berbagai sumber informasi untuk memenuhi kebutuhan penggunanya, untuk itu perpustakaan perlu melakukan kegiatan mengidentifikasi, memilih, mengadakan, mengkatalog, dan memproses sumber-sumber informasi sehingga tersedia dan dapat di temu-balik serta digunakan secara efisien.

Dunia perpustakaan semakin hari semakin berkembang dan bergerak ke depan, perkembangan ini didukung oleh perkembangan teknologi informasi dan pemanfaatannya yang telah merambah ke berbagai bidang. Hingga saat ini, tercatat beberapa masalah di dunia perpustakaan yang mengatasinya dengan pendekatan teknologi informasi. Misalnya perpustakaan tradisional mempunyai koleksi buku tanpa katalog, lalu perpustakaan semi modern yang menggunakan katalog (index). Katalog mengalami metamorfosa, dari katalog buku, katalog kartu, hingga katalog elektronik yang lebih mudah dan cepat dalam temu kembali bahan pustaka. Lalu munculnya perpustakaan digital, dan perpustakaan dalam teknik pengelolaan menggunakan sistem yang dikembangkan dengan pemikiran dasar bagaimana melakukan otomatisasi terhadap business process di perpustakaan atau dikenal sebagai sistem otomasi perpustakaan (*library automation system*).

E-Library, atau perpustakaan elektronik, adalah sebuah konsep yang menggabungkan teknologi dengan perpustakaan untuk menyediakan akses terhadap sumber daya informasi dalam bentuk digital, yang dapat diakses melalui jaringan komputer. E-Library memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai jenis materi, seperti buku elektronik (e-book), jurnal elektronik (e-journal), artikel ilmiah, tesis, dan sumber daya digital lainnya, melalui platform online.

Latar belakang E-Library dapat berasal dari beberapa faktor, antara lain:

Perkembangan teknologi: Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, seperti internet, memungkinkan akses cepat dan mudah ke berbagai sumber daya informasi secara online. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengakses E-Library dari mana saja dan kapan saja, tanpa terbatas oleh batasan fisik atau geografis. Perubahan preferensi pengguna: Pengguna saat ini lebih cenderung menggunakan perangkat digital, seperti komputer, tablet, dan smartphone, untuk mengakses informasi. E-Library memberikan fleksibilitas dalam akses informasi, yang dapat disesuaikan dengan preferensi pengguna. Efisiensi dan efektivitas: E-Library memungkinkan perpustakaan untuk mengelola sumber daya informasi secara digital, mengurangi biaya pengelolaan koleksi fisik, seperti penyimpanan, pemeliharaan, dan distribusi. E-Library juga memudahkan pengguna untuk mencari dan menemukan sumber daya informasi dengan cepat melalui fitur pencarian dan indeks yang efisien. Kolaborasi dan berbagi pengetahuan: E-Library memfasilitasi kolaborasi dan berbagi pengetahuan antara pengguna, baik dalam skala lokal maupun global. Pengguna dapat berbagi sumber daya informasi, berdiskusi, dan bekerja sama secara online melalui platform E-Library. Ketersediaan sumber daya informasi: E-Library dapat menghadirkan sumber daya informasi yang mungkin sulit diakses dalam bentuk fisik, seperti publikasi terbaru, jurnal internasional, atau koleksi langka. E-Library juga dapat memfasilitasi pengaksesan terhadap sumber daya informasi dari berbagai disiplin ilmu dan bidang pengetahuan.

Minat penggunaan E-Library dapat bervariasi, tergantung pada kebutuhan dan preferensi individu atau kelompok pengguna. Berikut adalah beberapa penjelasan mengenai minat penggunaan E-Library:

Aksesibilitas dan kenyamanan: E-Library memungkinkan pengguna untuk mengakses sumber daya informasi secara online dari mana saja dan kapan saja, asalkan terhubung dengan internet. Pengguna dapat menghemat waktu dan tenaga karena tidak perlu pergi ke perpustakaan fisik, melainkan dapat mengakses sumber daya informasi dengan mudah dari perangkat digital mereka, seperti komputer, tablet, atau smartphone. Ketersediaan sumber daya informasi: E-Library menyediakan akses ke berbagai jenis sumber daya informasi dalam bentuk digital, seperti e-book, e-journal, artikel ilmiah, tesis, dan sumber daya digital lainnya. Pengguna dapat mencari dan mengakses sumber daya informasi yang mungkin sulit diakses dalam bentuk fisik, seperti publikasi terbaru, koleksi langka, atau sumber daya informasi dari berbagai disiplin ilmu dan bidang pengetahuan.

Kemudahan dalam pencarian dan penelusuran: E-Library umumnya dilengkapi dengan fitur pencarian dan indeks yang efisien, yang memudahkan pengguna untuk mencari dan menemukan sumber daya informasi yang relevan dengan topik atau minat mereka. Pengguna dapat menggunakan kata kunci, filter, atau fitur pencarian lanjutan untuk menyaring dan mendapatkan sumber daya informasi yang diinginkan dengan cepat.

Fleksibilitas dalam membaca dan belajar: E-Library memungkinkan pengguna untuk membaca atau mengakses sumber daya informasi dalam bentuk digital, seperti e-book atau e-journal, yang dapat dibaca langsung di perangkat digital mereka. Pengguna dapat membaca atau belajar dengan fleksibilitas, misalnya dapat memperbesar teks, menandai atau menggarisbawahi bagian yang

penting, atau mengakses sumber daya informasi dalam berbagai format, seperti teks, gambar, atau video.

Kolaborasi dan interaksi: Beberapa E-Library juga menyediakan fitur kolaborasi dan interaksi, yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan pengguna lain, berdiskusi, atau berbagi sumber daya informasi. Pengguna dapat berkolaborasi dalam proyek penelitian, berbagi referensi, atau berpartisipasi dalam forum diskusi online, yang dapat meningkatkan pengalaman belajar dan penelitian mereka. Keberagaman sumber daya informasi: E-Library dapat menawarkan keberagaman sumber daya informasi, seperti koleksi dari berbagai disiplin ilmu, bidang pengetahuan, atau bahasa. Pengguna dapat mengakses sumber daya informasi dari berbagai sumber dan memperoleh wawasan yang lebih komprehensif atau mendalam tentang topik atau minat mereka.

E-Library, atau perpustakaan elektronik, adalah sistem yang menyediakan akses digital terhadap koleksi sumber informasi, seperti buku, jurnal, artikel, dan dokumen lainnya. Minat penggunaan E-Library dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk:

Performance expectancy: Persepsi pengguna tentang sejauh mana penggunaan E-Library akan meningkatkan kinerja atau efektivitas mereka dalam memperoleh informasi. Jika pengguna percaya bahwa E-Library akan membantu mereka mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah, maka mereka cenderung lebih tertarik untuk menggunakannya. *Effort expectancy*: Persepsi pengguna tentang seberapa mudah penggunaan E-Library. Semakin mudah pengguna mengakses dan menggunakan E-Library, semakin tinggi kemungkinan mereka

akan tertarik untuk menggunakannya. Faktor-faktor seperti antarmuka pengguna yang sederhana, navigasi yang intuitif, dan fitur pencarian yang efektif dapat mempengaruhi *effort expectancy*.

Social influence: Pengaruh dari orang lain, termasuk rekan kerja, teman, atau keluarga, terhadap minat penggunaan E-Library. Jika pengguna melihat orang lain dalam lingkaran sosial mereka menggunakan E-Library dengan baik, mereka mungkin merasa terdorong untuk mengikutinya. *Facilitating conditions*: Ketersediaan sumber daya atau infrastruktur yang diperlukan untuk mengakses dan menggunakan E-Library. Misalnya, ketersediaan perangkat keras seperti komputer atau perangkat mobile, akses internet yang cepat dan stabil, dan dukungan teknis yang memadai dapat mempengaruhi minat penggunaan E-Library. *Hedonic motivation*: Motivasi pengguna untuk menggunakan E-Library karena merasa terpuaskan secara emosional atau mendapatkan kepuasan pribadi. Misalnya, pengguna dapat merasa senang atau puas karena dapat membaca buku atau artikel favorit mereka secara digital, atau merasa bangga karena dapat menggunakan teknologi terbaru. *Price value*: Persepsi pengguna tentang nilai atau manfaat yang diperoleh dari E-Library dalam kaitannya dengan biaya atau investasi yang dikeluarkan. Jika pengguna percaya bahwa manfaat yang diperoleh dari penggunaan E-Library melebihi biaya yang harus dikeluarkan, mereka akan lebih tertarik untuk menggunakannya. *Habit*: Kebiasaan pengguna dalam menggunakan E-Library secara rutin dan berulang. Jika pengguna telah terbiasa menggunakan E-Library sebagai sumber informasi, mereka cenderung untuk terus

menggunakannya tanpa harus berpikir secara khusus tentang minat atau niat penggunaan.

Semua faktor di atas dapat saling berinteraksi dan mempengaruhi minat penggunaan E-Library. Persepsi pengguna terhadap *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *hedonic motivation*, *price value*, dan *habit* dapat menjadi prediktor penting dalam menentukan minat penggunaan E-Library.

Kegiatan aplikasi teknologi informasi pada perpustakaan yang dikenal dengan sistem otomasi perpustakaan, artinya penggunaan teknologi informasi lebih dominan dari pada kegiatan manusia. Pengembangan lebih lanjut dari sistem otomasi perpustakaan adalah penggunaan teknologi RFID (*Radio Frequency Identification*), berupa pencantuman *chip* berfrekuensi tertentu sebagai alat pemantau peminjaman dan pengembalian perpustakaan. Sistem otomasi perpustakaan adalah implementasi teknologi informasi pada kegiatan administratif perpustakaan agar lebih efektif dan efisien. Pekerjaan administratif perpustakaan diantaranya pengadaan, pengolahan, inventarisasi, katalog terpasang, penyiangan koleksi, manajemen, keanggotaan, sirkulasi (peminjaman, pengembalian, pemesanan koleksi yang sedang dipinjam), dan lain-lain. Salah satu kegiatan tersebut seperti kegiatan pengolahan bahan pustaka yang dapat efektif dan efisien apabila kegiatan itu tidak lagi menggunakan sistem manual, artinya pustakawan atau staf perpustakaan perlu menggunakan sistem otomasi perpustakaan agar mendapatkan hasil yang efektif dan efisien, serta peralihan sistem manual ke sistem otomasi ini adalah perbuatan yang baik.

Jadi jelas bahwa penerapan sistem otomasi ini sebagai perbuatan baik karena dapat meningkatkan hasil pengolahan bahan pustaka yang efektif dan efisien dari pada sistem manual. Menurut Lasa (2017) pekerjaan pengolahan bahan pustaka yang dilakukan pustakawan atau staf perpustakaan adalah pencatatan, klasifikasi, katalogisasi, entri data, pelabelan bahan pustaka, pergerakan bahan pustaka dan lain-lain. Pengolahan bahan pustaka bertujuan memberikan sarana untuk memudahkan dalam pencarian atau penemuan kembali informasi (*informations retrieval*) apabila sewaktu-waktu diperlukan pemustaka.

Perpustakaan Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) telah menerapkan pengelolaan koleksi perpustakaan serta layanan yang berbasis teknologi informasi. Pada tahun 2015 dikembangkan sistem informasi perpustakaan dengan program bernama Gelis (Ganesha *E-Library* Sistem) yang dilakukan oleh UPT TIK Undiksha, kemudian bulan Maret 2021 diterapkan program INLIS Lite 3.1 yang dibuat oleh Perpustakaan Nasional) karena merupakan anjuran sebagai program dalam pengembangan perpustakaan digital dan merupakan point terpenting dalam melakukan akreditasi perpustakaan.

E-Library, atau perpustakaan digital, telah menjadi tren dalam sistem pendidikan modern. Universitas Pendidikan Ganesha, sebuah universitas terkemuka di Indonesia, telah memperkenalkan E-Library sebagai salah satu sumber daya pendukung belajar dan penelitian bagi mahasiswanya. Namun, tidak semua mahasiswa mungkin memiliki minat yang sama terhadap E-Library, karena menurut hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala perpustakaan Bapak Made Hery Wihardika Griadhi minat penggunaan E-Library oleh mahasiswa masih

tergolong rendah, padahal berbagai kemudahan yang bisa didapatkan dan faktor minat ini dapat mempengaruhi penggunaan dan manfaat yang diperoleh dari E-Library tersebut. Oleh karena itu, penelitian tentang pengaruh minat terhadap E-Library di Universitas Pendidikan Ganesha dapat memberikan pemahaman yang lebih tentang bagaimana minat mahasiswa dapat mempengaruhi penggunaan E-Library dan dampaknya pada pencapaian akademik.

Kehadiran teknologi informasi idealnya memudahkan berbagai pekerjaan di perpustakaan. Pustakawan menjadi lebih efektif dan efisien dalam menyelesaikan pekerjaannya. Dalam kenyataannya tidak semua sistem informasi perpustakaan yang digunakan bisa dirasakan mudah oleh pengguna. Maksud pengguna dalam tulisan ini yaitu bisa pustakawan maupun pemustaka. Suatu contoh, aplikasi teknologi informasi yang akan dibahas adalah sistem informasi perpustakaan. Terkait dengan kepentingan pemustaka, terkadang adanya sistem informasi yang ada di perpustakaan justru tidak mendukung pemustaka dalam menelusur informasi. Bukan karena sistem informasi yang dipakai di perpustakaan tersebut jelek, tetapi bisa jadi lebih pada penggunaannya yang tidak bisa mengoperasikan dengan baik.

Komponen sistem informasi terdiri dari: orang-orang (*people*), *hardware*, *software*, data, dan jaringan komunikasi (*networks*). Sementara informasi dikatakan berkualitas jika memperhatikan aspek relevansi, akurasi, dan tepat waktu. Hadirnya sistem informasi yang ada di perpustakaan akan memberikan kemudahan bagi pengguna. Jenis sistem informasi yang digunakan untuk sistem informasi perpustakaan menurut Kohtanek dan Matthews (2002), yaitu: 1. Software

Komersial (*Commercial Software*) Perpustakaan tidak dapat memodifikasi sistem informasi yang sudah ada tanpa izin dari *vendor* pembuat sistem informasi tersebut, yang dikenal dengan nama *Independent Software Vendors* (ISV). Dengan demikian, perpustakaan akan membeli lisensi sistem informasi tersebut terkait dengan penggunaannya di perpustakaan dan perawatannya. Kelemahannya jika perpustakaan mengimplementasikan jenis sistem informasi yang *commercial software* adalah perpustakaan tetap terikat dengan ISV namun dalam perkembangan pemakaiannya pihak perpustakaan tidak bisa memodifikasinya secara bebas tanpa izin dari ISV tersebut.

2. Sistem Terbuka (*Open System*) Oleh karena sistem informasi menggunakan bentuk (*platform*) yang standar maka perpustakaan dapat mengkombinasikan antara sistem informasi yang satu dengan yang lainnya.

3. Sistem Sumber Informasi Terbuka (*Open-Source System*) Perpustakaan dapat memiliki kode sumber (*source code*) dari sistem informasi tersebut, sehingga perpustakaan dapat menggunakan, memodifikasi, dan menyebarkan sistem informasi secara bebas.

Sistem informasi perpustakaan memungkinkan untuk mendukung kegiatan manajemen di suatu perpustakaan. Hal ini karena dengan adanya sistem informasi perpustakaan tersebut maka dapat menyajikan suatu data dan informasi secara efektif sehingga memudahkan untuk pengambilan keputusan khususnya bagi pimpinan perpustakaan.

Agar perpustakaan yang dikelola berkembang tentunya harus didukung dengan teknologi informasi. Upaya pencapaian ke arah yang lebih baik membutuhkan terobosan inovasi dalam rangka perubahan. Pada saat sistem

informasi diterapkan di perpustakaan perlu sekiranya diujicobakan dulu, kemudian dilihat bagaimana respon penggunaanya dari sisi internal (pustakawan) dan sisi eksternal (pemukim) sehingga memungkinkan untuk dampak jangka panjang yang bagus dalam penerapannya. Untuk mengetahui prosesnya, Rogers (2003) dalam bukunya "*Diffusion of Innovations*" menjelaskan tahapan dalam proses penerimaan inovasi teknologi tersebut, yaitu: 1. Tahap pengetahuan (*knowledge*), yaitu pengguna diperlihatkan berbagai informasi tentang keberadaan inovasi teknologi yang baru sehingga kesadaran terhadap inovasi teknologi mulai ada. 2. Tahap persuasi (*persuasion*) berarti mulai terbentuk sikap menyukai atau tidak menyukai mengenai inovasi teknologi. 3. Tahap keputusan (*decision*) untuk menggunakan inovasi teknologi atau tidak, sehingga dalam tahap ini pengguna mengarahkannya pada pilihan untuk mengadopsi atau tidak. 4. Tahap penerapan (*implementation*) inovasi teknologi. Pengguna mulai mengimplementasikan keputusannya untuk menggunakan inovasi teknologi tersebut. 5. Tahap konfirmasi (*confirmation*) penerapan inovasi teknologi. Pengguna akan menguji atau mencari penguatan terhadap keputusan yang telah dibuat sebelumnya.

Perpustakaan perlu mengkaji apakah sistem informasi yang digunakan di perpustakaan bisa diterima apa tidak. Dalam Teo (2011) disebutkan bahwa penerimaan teknologi didefinisikan sebagai "*...as a user's willingness to employ technology for the tasks it is designed to support.*" Maksudnya bahwa penerimaan teknologi dapat didefinisikan sebagai kesediaan pengguna untuk menggunakan teknologi untuk mendukung tugas yang telah dirancang. Mengenai kompleksitas untuk mengadopsi teknologi baru pertama kali dipopulerkan dengan teori difusi

inovasi yang disampaikan Rogers. Menurut Rogers ada kunci yang mempengaruhi perilaku pengguna terhadap penerimaan teknologi, yaitu: keuntungan relatif (*relative advantage*), kompleksitas (*complexity*), dapat disesuaikan (*compatibility*), dapat diuji coba (*trialability*), dan dapat diobservasi (*observability*).

Selanjutnya mengenai faktor bagaimana komputer itu dapat menerima suatu sistem baru, menurut Wexler (2001) sebagaimana dikutip oleh Nugroho (2009), yaitu: 1. *Computer Self-Efficacy* atau *Internal Control*. Merupakan kepercayaan dari pengguna terhadap kemampuan mereka untuk belajar dan menggunakan sistem baru. 2. *Facilitating Conditions* atau *External Control*. Lingkungan kerja yang kondusif dari sisi teknologi informasi. 3. *Intrinsic Motivation* atau *Computer Playfulness*. Pengguna yang menggunakan komputer tidak hanya untuk bekerja tapi juga kesenangan atau mengerjakan tugas pribadi akan menunjukkan lebih siap menerima sistem baru. 4. *Emption* atau *Level of Computer Anxiety*. Kekhawatiran pengguna terhadap komputer yang akan berdampak negatif pada kemudahan penggunaan sistem baru. 5. *Objective Usability*. Seberapa banyak dan apapun sistem baru sesungguhnya dapat memberikan kontribusi pada kemampuan pengguna untuk melakukan pekerjaan dengan lebih baik. 6. *Perceived Enjoyment*. Derajat penggunaan oleh pengguna untuk memperoleh kepuasan dalam menggunakan sistem baru.

Dengan kondisi diuraikan tersebut diatas, dan berdasarkan kajian secara empiris maka peneliti melakukan penelitian tentang **“PENGARUH PERFORMANCE EXPECTANCY, EFFORT EXPECTANCY, SOCIAL INFLUENCE, FACILITATING CONDITIONS, HEDONIC MOTIVATION,**

PRICE VALUE, DAN HABIT TERHADAP MINAT PENGGUNAAN E-LIBRARY OLEH MAHASISWA UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA".

1.2 Identifikasi Masalah

Perpustakaan merupakan salah satu sumber informasi yang mempunyai peranan penting dalam bidang pengelolaan dan penyebaran informasi. Pada era globalisasi saat ini, teknologi informasi dan komunikasi semakin canggih dan cepat. Oleh karena itu, perpustakaan harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan akurat, relevan dan tepat waktu. Sehingga peranan perpustakaan terhadap masyarakat dapat meningkat. Persaingan yang semakin ketat di bidang pelayanan perpustakaan mendorong para karyawan perpustakaan untuk memberikan pelayanan yang terbaik bagi para pengunjung. Perpustakaan yang memprioritaskan kepada pelayanan pengunjung akan memberikan sumber-sumber informasi yang *up to date*, sehingga pengunjung akan merasa puas. Pelaksanaanya di perpustakaan dibutuhkan sumber daya manusia yang profesional dan handal, sehingga fungsi perpustakaan tidak hanya sebagai tempat penyimpanan dan peminjaman buku saja, akan tetapi sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhan pelanggan dalam mencari sumber informasi. Dunia perpustakaan semakin hari semakin berkembang dan bergerak ke depan. Perkembangan dunia perpustakaan ini didukung oleh perkembangan teknologi informasi dan pemanfaatannya yang telah merambah ke berbagai bidang. Hingga saat ini tercatat beberapa masalah di dunia perpustakaan yang dicoba didekati dengan menggunakan teknologi informasi. Dari segi data dan dokumen yang disimpan di perpustakaan, dimulai dari

perpustakaan tradisional yang hanya terdiri atas kumpulan koleksi buku tanpa katalog, kemudian muncul perpustakaan semi-modern yang menggunakan katalog index. Katalog mengalami metamorfosa menjadi katalog elektronik yang lebih mudah dan cepat dalam pencarian kembali koleksi yang disimpan di perpustakaan. Koleksi perpustakaan juga mulai dialihmediakan ke dalam bentuk elektronik yang tidak memakan tempat dan mudah ditemukan kembali. Perkembangan mutakhir dari perpustakaan, yaitu dengan munculnya perpustakaan digital, *digital library* yang memiliki keunggulan dalam kecepatan pengaksesan karena berorientasi pada data digital dan media jaringan komputer internet. Dari segi manajemen teknik pengelolaan, dengan semakin kompleksnya koleksi perpustakaan, data peminjaman, transaksi, dan sirkulasi koleksi perpustakaan, saat ini muncul kebutuhan akan pengguna teknologi informasi untuk otomatisasi *business process* di perpustakaan. Sistem yang dikembangkan dengan pemikiran dasar bagaimana kita melakukan otomatisasi terhadap berbagai *business process* di perpustakaan, kemudian terkenal dengan sebutan sistem otomasi perpustakaan *library automation system*. Menurut Suherman (2009), Automasi perpustakaan adalah proses pengelolaan bahan pustaka, inventarisasi, katalogisasi, keanggotaan, sirkulasi dan berbagai kegiatan lainnya yang dapat Universitas Pendidikan Ganesha lebih memudahkan pengguna menggunakan perpustakaan. Maka semakin meningkatnya kebutuhan informasi, perpustakaan dituntut untuk memberikan layanan informasi yang cepat dan tepat. Untuk memberikan layanan yang cepat dan tepat, perpustakaan memerlukan otomasi, kegiatan ini dibutuhkan untuk meningkatkan layanan dan kemudahan kepada pengguna perpustakaan. Perpustakaan Universitas

Pendidikan Ganesha (Undiksha) telah menerapkan pengelolaan koleksi perpustakaan serta layanan yang berbasis teknologi informasi. UPT TIK Undiksha Tahun 2015 mengembangkan sistem informasi perpustakaan dengan program bernama Gelis (Ganesha *E-Library* Sistem).

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan ataupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Batasan masalah yang dapat dijelaskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Luas lingkup hanya meliputi Perpustakaan di Universitas Pendidikan Ganesha
- 2) Informasi yang disajikan yaitu: keberterimaan pengguna terhadap *e-library* Universitas Pendidikan Ganesha

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah *performance expectancy* berpengaruh terhadap minat mahasiswa pengguna *E-Library*?
2. Apakah *effort expectancy* berpengaruh terhadap minat mahasiswa pengguna *E-Library*?
3. Apakah *social influence* berpengaruh terhadap minat mahasiswa pengguna *E-Library*?

4. Apakah *facilitating conditions* berpengaruh terhadap minat mahasiswa pengguna *E-Library*?
5. Apakah *hedonic motivation* berpengaruh terhadap minat mahasiswa pengguna *E-Library*?
6. Apakah *price value* berpengaruh terhadap minat mahasiswa pengguna *E-Library*?
7. Apakah *habit* berpengaruh terhadap minat mahasiswa pengguna *E-Library*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka berikut adalah tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk menguji pengaruh *performance expectancy* terhadap minat mahasiswa pengguna *E-Library*.
2. Untuk menguji pengaruh *effort expectancy* terhadap minat mahasiswa pengguna *E-Library*.
3. Untuk menguji pengaruh *social influence* terhadap minat mahasiswa pengguna *E-Library*.
4. Untuk menguji pengaruh *facilitating conditions* terhadap minat mahasiswa pengguna *E-Library*.
5. Untuk menguji pengaruh *hedonic motivation* terhadap minat mahasiswa pengguna *E-Library*.
6. Untuk menguji pengaruh *price value* terhadap minat mahasiswa pengguna *E-Library*.

7. Untuk menguji pengaruh *habit* terhadap minat mahasiswa pengguna *E-Library*.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah kajian literatur pengujian minat perilaku pengguna *E-Library*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan bagi para pihak pengambil keputusan di Universitas Pendidikan Ganesha dalam hal pengembangan sistem.

1.6.3 Manfaat Kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi Rektor dan Perpustakaan Universitas Pendidikan Ganesha dalam membuat kebijakan dalam pengembangan sistem, utamanya yang berkaitan dengan *E-Library*.

1.7 Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian atau anggapan dasar dalam penelitian ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum dibuktikan. Pendapat yang diungkapkan oleh Winarko Surakhman sebagaimana dikutip oleh Suharsimi Arikunto (2015) dalam buku *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, dijelaskan asumsi atau anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima.

1.8 Rencana Publikasi

Rencana publikasi penelitian ini adalah pada jurnal Publik: Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia, Administrasi dan Pelayanan Publik, yang terakreditasi Sinta 4. Jurnal dapat diakses pada link berikut: <https://stia-binataruna.e-journal.id/PUBLIK>.

