PENGUNAAN MODEL *END USER SATISFACTION* PADA PENILAIAN
SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN (OPAC)
PERPUSTAKAAN STAIN JEMBER

Oleh

Vita Amelia & Aisatun Nurhayati

Abstraksi

Information system is a combination of information technology and the persons who use the technology to support the operation and management. As an institution to provide and collect information, a library has important role as tools of learning which provide information to the whole users. Dealing with that, this analysis aims to figure out the perception of the users on the usage of *Online Public Catalogue* (OPAC) in information system of library in (SIPRUS) STAIN Jember. This analysis is study case analysis involving 3000 library members of STAIN Jember library. It has 42 samples and questionnaire is used and data is analyzed statitically by applying percentage test technique.

Keywords: OPAC, End User Satisfaction, information system, library

I. PENDAHULUAN

Pentingnya sebuah data dan informasi yang akurat untuk menghasilkan suatu keputusan yang tepat memerlukan sebuah sistem yang konseptual dalam sebuah lingkup organisasi informasi tersebut. Problematika yang muncul dalam sebuah organisasi informasi saat ini adalah masalah Sumber Daya Manusia (SDM). Salah satu upaya untuk mengetahui kualitas Sumber Daya Manusia yaitu dengan sebuah sistem yang diterapkan. Terlebih pada intitusi pendidikan penyebaran informasi sangat bergantung pada sistem yang ada.

Perpustakaan merupakan salah satu lembaga penyedia dan penghimpun informasi yang mempunyai tanggung

jawab yang sangat besar sebagai sarana pembelajaran yang dapat menjadi sebuah power dalam mencerdaskan bangsa, dan menjadikan tempat pemenuhkebutuhan akan informasi bagi masyarakat pengguna jasa informasi (pemustaka). Dalam hal ini yaitu perpustakaan perguruan tinggi. Bagi suatu Perguruan Tinggi, perpustakaan merupakan sarana terpenting dalam setiap program pendidikan, pengajaran, maupun penelitian bagi civitas akademika. Tanpa adanya perpustakaan yang baik dan senantiasa berkembang, mustahil Perguruan Tinggi dapat menjalankan fungsinya dalam rangka menunjang tri dharma perguruan tinggi. Upaya untuk mewujudkan perpustakaan yang demikian, diperluka sebuah manajemen serta pengelolaan yang seoptimal mungkin, dengan bukti

dimanfaatkannya perpustakaan dengan memberi *impact* yang baik pula oleh segenap pemustakanya.

Seluruh unsur yang ada tersebut akan berpangkal pada sebuah sistem yang diterapkan di perpustakaan. Sistem adalah setiap kesatuan secara konseptual atau fisik yang terdiri dari bagian-bagian dalam keadaan saling tergantung satu sama lainnya. Sedangkan sistem informasi perpustakaan merupakan subsistem dari sistem manajemen yang digunakan untuk memecahkan masalah berkaitan dengan penyediaan, pengelolaan dan pelayanan informasi. Kurang maksimal dan lambatnya sebuah sistem yang berjalan dapat dipengaruhi dengan konsep sistem perpustakaan yang diterapkan tersebut. Untuk itu, perlunya di sini menganalisis lebih dalam berkenaan dengan sistem yang berfokus pada persepsi pemustaka. Seiring dengan wacana di atas perpustakaan yang baik dan berkembang akan terbukti dengan pemenuhan kebutuhan pemustaka akan informasi. Terpenuhinya seluruh kebutuhan pemustaka, akan memberi perspektif yang baik juga bagi mereka (pemustaka).

Maju mundurnya sebuah perpustakaan, akan bergantung pada sistemnya. Demikian pula dengan perpustakaan STAIN Jember dalam kurun waktu yang cukup lama menerapkan sistem informasi

perpustakaan. Akan tetapi diterapkan tanggapan pemustaka akan sistem yang telah berjalan selama ini belum diketahui. Wacana di atas membuat penulis berkeinginan untuk meneliti berkenaan dengan sistem informasi perpustakaan (SIPRUS) STAIN Jember tersebut.

II. TEORI

1. Pengertian Sistem Informasi

Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Jika dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem. Menurut Jerry FithGerald, sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Di dalam pengolahan sistem pada akhirnya menghasilkan suatu informasi, untuk itu pendefinisian informasi diperlukan untuk menunjang berhasilnya pengembangan sistem yang akan dirancang. Defenisi umum untuk informasi dalam sistem informasi menurut Jogiyanto H.M : "Informasi adalah data yang dapat diolah yang lebih berguna dan berarti bagi yang menerimanya".¹

¹ Jogiyanto, *Analisis dan Disain Sistem Informasi*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1990) hlm. 11

Menurut Robert G. Murdik (1973; 12) : "Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang".²

Jadi Informasi adalah data yang diproses kedalam bentuk yang lebih berarti bagi penerima dan berguna dalam pengambilan keputusan, sekarang atau untuk masa yang akan datang.

Informasi dalam suatu lingkungan sistem informasi memiliki beberapa ciri-ciri yaitu :³

1. **Benar atau salah**, Ini dapat berhubungan dengan realitas atau tidak bila penerimaan informasi yang salah dipercayai mengakibatkan sama seperti benar.
2. **Baru**, Informasi dapat sama sekali baru dan segar bagi penerimanya.
3. **Tambahan**, Informasi dapat memperbaharui atau memberikan tambahan baru pada informasi yang telah ada.
4. **Korektif**, Informasi dapat menjadi suatu korektif atas informasi yang salah.
5. **Penegas**, Informasi dapat mempertegas informasi yang telah

ada, ini berguna karena meningkatkan persepsi penerimanya atau kebenaran informasi tersebut.

Informasi dapat dikatakan berkualitas apabila telah memenuhi kriteria-kriteria sebagai berikut :⁴

- *informasi harus akurat dan jelas*, Yaitu informasi yang tidak mengandung keraguan-keraguan, sama maksudnya yang disampaikan dengan yang menerima, bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan, harus menjelaskan dan mencerminkan maksudnya atau dengan kata lain tidak menimbulkan pertanyaan bagi penerima informasi tersebut.
- *Up to date* (Tepat waktu), Yaitu informasi tersebut datang ke penerima tidak terlambat karena informasi yang tidak tepat waktu sudah tidak mempunyai nilai.
- *Informasi harus relevan*, Yaitu informasi itu diterima bagi orang yang membutuhkan atau bermanfaat bagi yang menerimanya.

Telah diketahui bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen di dalam pengambilan keputusan. Informasi dapat diperoleh

² ————. *Pengertian Sistem dan Analisis*. dalam <http://www.unhas.ac.id/it/relarsip/Arsitektur%20Komputer/sist%20dan%20analisis%20sist/Microsoft Word - Modul 1 APS - Pengertian Sistem dan Analisis.pdf>, diunduh pada hari Kamis, 09 Juni 2011 pukul 19.25 WIB.

³ Yan Azmi, *Pengertian Informasi* dalam <http://yanazmi.blogspot.com/2009/04/pengertian-informasi.html>, diunduh pada hari Kamis, 09 Juni 2011 pukul 21.12 WIB

⁴ ibid

dari sistem informasi (*information system*) atau disebut juga dengan *processing sistem* atau *information processing system* atau *information-generating sistem*. Menurut Robert A. Leitch ; sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2. Kepuasan pengguna (*End User Computing Satisfaction*)

Pengukuran terhadap kepuasan telah mempunyai sejarah yang panjang dalam disiplin ilmu sistem informasi dalam lingkup *end-user computing*, sejumlah studi telah dilakukan untuk meng-capture keseluruhan evaluasi dimana pengguna akhir telah menganggap penggunaan dari sistem informasi (misalnya kepuasan) dan juga faktor-faktor yang membentuk kepuasan ini. (Dool et al.1995 disitasi oleh chin er al..2000:254)

End User Computing Satisfaction (EUCS) adalah metode untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan dari sebuah sistem informasi, definisi *end user computing*

satisfaction dari sebuah sistem informasi adalah evaluasi secara keseluruhan dari para pengguna sistem informasi yang berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan sistem tersebut (Doll,1988 dan Torkzadeh,1991:258)

Model ini lebih menekankan kepuasan (*satisfaction*) pengguna akhir terhadap aspek teknologi, dengan menilai isi, keakuratan, format, waktu, dan kemudahan penggunaan dari sistem, model ini telah banyak diujicobakan oleh peneliti lain untuk menguji reliabilitas dan hasilnya menunjukkan tidak ada perbedaan bermakna meskipun instrumen ini diterjemahkan dalam berbagai bahasa yang berbeda.

Berikut adalah penjelasan dari tiap dimensi ukuran dengan metode *end user computing satisfaction* menurut Doll & Torkzadeh⁵

1. Dimensi *Content* yaitu mengukur kepuasan pengguna ditinjau dari sisi isi dari suatu sistem. isi dari sistem biasanya berupa fungsi dan modul yang digunakan oleh pengguna sistem dan juga informasi yang dihasilkan oleh sistem. Dimensi *content* juga mengukur apakah sistem menghasilkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna semakin lengkap modul

⁵ Freddy Koeswoyo, FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEPUASAN PEMAKAI SOFTWARE AKUNTANSI (*Studi Empiris pada Perusahaan Pemakai Software Akuntansi K-Sistem di Pulau Jawa*): Thesis dalam http://eprints.undip.ac.id/82611/Freddy_Koeswoyo.pdf, diunduh pada hari kamis, - 30 Juni 2011 pukul 18.16 WIB

dan informatif sistem maka tingkat kepuasan dari sistem maka tingkat kepuasan dari pengguna akan semakin tinggi.

2. Dimensi *Accuracy* mengukur kepuasan pengguna dari sisi keakuratan data ketika sistem menerima input kemudian mengolahnya menjadi informasi. Keakuratan sistem diukur dengan melihat seberapa sering sistem menghasilkan output yang salah ketika mengolah input dari pengguna, selain itu dapat dilihat pula seberapa sering terjadi error atau kesalahan dalam proses pengolahan data.
3. Dimensi *Ease Of Use* mengukur kepuasan pengguna dari sisi kemudahan pengguna atau user friendly dalam menggunakan sistem seperti proses memasukkan data, mengolah data dan mencari informasi yang dibutuhkan.
4. Dimensi *Timeliness* yaitu mengukur kepuasan pengguna dari sisi ketepatan waktu sistem dalam menyajikan atau menyediakan data dan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. sistem yang tepat waktu dapat dikategorikan sebagai sistem real-time, berarti setiap permintaan atau input yang dilakukan oleh pengguna akan langsung di proses dan output akan ditampilkan secara cepat tanpa harus menunggu lama.

Tujuan End User Computing adalah untuk memungkinkan staf untuk tidak terampil menggunakan mahal dan pengetahuan yang sangat ahli dalam pekerjaan mereka, dengan menempatkan pengetahuan dan keahlian ke dalam komputer dan mengajar pengguna akhir bagaimana untuk mengaksesnya. Pada saat yang sama, pendekatan ini digunakan ketika tugas-tugas yang sangat kritis yang didukung oleh sistem komputasi (penerbangan komersial, pabrik nuklir dan sebagainya).

Manfaat End User Computing adalah :1). Memindahkan sebagian beban kerja pengembangan sistem kepada pemakai; 2). Mengurangi kesenjangan komunikasi antar user dan spesialisasi informasi; 3). Kreasi, pengendalian, dan implementasi oleh pemakai; 4). Sistem yang memenuhi kebutuhan pemakai; 5). Ketepatan waktu; 6). Membebaskan sumber daya system; 7). Kefleksibilitas dan kemudahan penggunaan.⁶

Beberapa faktor yang mendorong End User Computing, yakni : 1). Meningkatkan pengetahuan tentang computer (knowledge); 2). Antrian jasa informasi (time-process); 3). Perangkat keras yang murah (technology-hardware); 4). Perangkat lunak siap pakai (technology-software).⁷

Adapun resiko penerapan End User Computing, yaitu : 1). Sistem yang buruk sasarannya; 2). Sistem yang

⁶ Ibid

⁷ Ibid

buruk rancangan dan dokumentasinya; 3). Penggunaan sumber daya informasi yang tidak efisien; 4). Hilangnya integritas data; 5). Hilangnya keamanan.

End-user computing memberikan keuntungan baik kepada perusahaan maupun pemakai. Pertama, perusahaan akan memperoleh keuntungan dengan memindahkan beberapa muatan kerja dari bagian pelayanan informasi kepada end-user. Hal ini memungkinkan bagian pelayanan informasi untuk mengembangkan sistem organisasional yang mungkin lebih menjadi muatan kerja yang menumpuk selama beberapa bulan atau tahun. Ia juga memungkinkannya lebih mempunyai waktu untuk memelihara sistem yang telah berada pada komputer.

Kedua, tidak diketertakannya spesialis informasi dalam proses pengembangan bisa mengatasi masalah yang telah mengganggu pengimplementasian sepanjang era komputer yaitu komunikasi. Banyak pemakai yang tidak memahami jargon komputer yang diungkapkan spesialis informasi, dan banyak spesialis informasi yang tidak memahami tugas atau tanggung jawab pemakai. Karena para pemakai memahami kebutuhannya sendiri dengan lebih baik dari pada orang lain, maka ketika mereka mengembangkan sistem mereka sendiri, mereka mungkin akan lebih puas dengan hasilnya. Mereka juga mempunyai perasaan memiliki "ini adalah sistem saya".

Hasil akhir dari kedua keuntungan tersebut adalah bahwa akan tercapainya tingkat keterampilan pengguna komputer yang lebih tinggi. Sedangkan keuntungan yang paling penting adalah dalam dukungan kebutuhan pemakai dalam memecahkan masalah dan sistem memberikan apa yang dibutuhkan oleh pemakai.

Menurut Kotler Philip, bila harapan seorang pengguna terhadap suatu produk tercapai, maka pengembangan produk selanjutnya akan lebih mudah untuk mempertahankan dan mendapatkan pengguna yang setia terhadap produk tersebut.

II. METODOLOGI

Penelitian ini bersifat deskriptif yang hanya menggambarkan dan meringkaskan berbagai kondisi. Data deskriptif ini pada umumnya dikumpulkan melalui metode wawancara atau observasi. Penelitian deskriptif yang diambil adalah studi kasus, yakni suatu rancangan penelitian yang memfokuskan pada satuan unit, suatu kelompok kecil, suatu sekolah atau kelas, suatu komunitas tertentu, atau suatu peristiwa².

Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anggota perpustakaan STAIN Jember yang berjumlah 300 orang dan diasumsikan pernah masuk dan memanfaatkan perpustakaan.

Karena jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 300 orang, tingkat kesalahan yang diharapkan 5 %, range

² Moch. Anin, *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*, (Malang: Hilal Pustaka, 2007), hlm. 68

tingkat ketelitian 10% dan tingkat kepercayaan 99,9 persen, maka setelah memasukkan angka-angka tersebut maka akan didapatkan jumlah sampel yang dibutuhkan sebanyak 42 orang. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 42 orang.

Data dikumpulkan dengan angket. Data wawancara, pengamatan, tes, dokumentasi dan sebagainya. Sedangkan analisis data dilakukan dengan menggunakan metode statistik dengan teknik uji prosentase. Adapun rumus uji nya adalah :

$$P = \frac{N}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Prosentase
F = Jumlah Skor Jawaban
N = Bilangan Tetap

Untuk mengetahui tingkat prosentase variabel, kami menggunakan pendapat Burhan Bungaran, yakni :

85 % - 100 % : Sangat Baik
75% - 84 % : Baik
60% - 74 % : Sedang
40% - 59 % : Rendah
0 % - 39 % : Sangat Rendah

a. HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA

Penelitian ini memfokuskan pada persepsi pemustaka terhadap sistem

Informasi perpustakaan STAN Jember (SIPRUS) yang dibangun pada tahun 2005. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi evaluasi dan masukan untuk perbaikan SIPRUS dimasa mendatang. Berikut ini akan kami kategorikan responden sesuai dengan jenis kelamin, program studi dan semester, yakni :

Tabel 3.1

Kategori responden sesuai jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Responden	Prosentase
Laki-laki	17	40,48
Pemampuan	25	59,52
Jumlah	42	100

Tabel 3.2

Kategori responden sesuai Program studi

Program Studi	Responden	Prosentase
Pendidikan Agama Islam	17	60,29
Pendidikan Bahasa Arab	5	11,90
Kepustakaan Islam	5	11,90
Akwalim Syariah	1	2,38
Muslamin	4	9,52
Kepustakaan Islam	1	2,38
Jumlah	42	100

Tabel 3.3
Kategori responden sesuai semester

Semester	Responden	Prosentase
2	14	33,33
4	6	14,29
6	14	33,33
8	8	19,05
Jumlah	42	100

³ Pnas Sudiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 1998) hlm. 4
⁴ Burhan Bungaran, *Teori Pengkajian Fiksi*, (Yogyakarta: Cakrawala University Press, 1995) hlm. 393

Dari angket yang telah disebar, hasil yang ditunjukkan adalah sebagai berikut:

1. CONTENT (ISI)

NOMOR SOAL	PILIHAN JAWABAN		
	YA	RAGU	TIDAK
3	19	11	12
9	28	13	2
14	16	2	8
17	22	17	5
JUMLAH	109	40	19
PROSENTASE	64,89	23,80	11,31

Data di atas menunjukkan bahwa responden yang menyatakan bahwa isi dari SIPRUS adalah baik (ya) yakni sebesar 64,89 %. Yang menyatakan isi SIPRUS ini tidak baik/ kurang baik sebesar 11,31 %, dan yang ragu-ragu memberikan penilaian terhadap SIPRUS yakni sebesar 23,80 %. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa isi SIPRUS STAIN JEMBER termasuk pada kategori sedang.

2. AKURASI

NOMOR SOAL	PILIHAN JAWABAN		
	YA	RAGU	TIDAK
11	13	23	6
13	19	19	4
16	11	14	13
18	14	22	6
JUMLAH	57	78	33
PROSENTASE	33,93	46,43	19,64

Data di atas menunjukkan bahwa responden yang menyatakan bahwa keakuratan dari SIPRUS baik (ya) yakni sebesar 33,93%. Yang menyatakan keakuratan SIPRUS ini

kurang sebesar 19,64 %, dan yang ragu-ragu memberikan penilaian terhadap keakuratan SIPRUS yakni sebesar 46,430 %. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa keakuratan SIPRUS STAIN JEMBER termasuk pada kategori rendah.

3. BENTUK

NOMOR SOAL	PILIHAN JAWABAN		
	YA	RAGU	TIDAK
1	22	17	7
2	26	7	8
3	37	4	1
19	36	9	5
JUMLAH	118	36	15
PROSENTASE	70,24	20,83	8,93

Data di atas menunjukkan bahwa responden yang menyatakan bahwa bentuk dari SIPRUS baik (ya) yakni sebesar 70,24 %. Yang menyatakan bentuk SIPRUS ini tidak baik/ kurang baik sebesar 8,93 %, dan yang ragu-ragu memberikan penilaian terhadap bentuk SIPRUS yakni sebesar 20,83 %. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk SIPRUS STAIN JEMBER termasuk pada kategori baik.

4. KEMUDAHAN

NOMOR SOAL	PILIHAN JAWABAN		
	YA	RAGU	TIDAK
4	19	15	8
5	29	16	12
6	32	16	5
12	18	10	16
JUMLAH	81	51	36
PROSENTASE	68,21	20,36	11,43

Data di atas menunjukkan bahwa responden yang menyatakan bahwa menggunakan SIPRUS ini mudah yakni sebesar 68,21 %. Yang menyatakan tidak mudah menggunakan SIPRUS ini sebesar 11,43 %, dan yang ragu-ragu memberikan penilaian terhadap SIPRUS yakni sebesar 20,36 %. Kesimpulan yang didapat yakni kemudahan SIPRUS berada dalam kategori sedang.

5. WAKTU

NOMOR SOAL	YA	PILIHAN JAWABAN	
		RAGU	TIDAK
7	25	11	6
8	27	12	7
16	20	11	...
26	31	5	11
Jumlah	106	38	24
PROSENTASE	63,00	22,62	14,29

Data di atas menunjukkan bahwa dalam menggunakan SIPRUS, pengguna waktu yang dibutuhkan relatif sedang, yakni 63,00 %. Terlihat dalam tabel yang menyatakan bahwa 63,00% menyatakan membutuhkan waktu sedang, 14,29% menyatakan membutuhkan waktu yang lama dan 22,62% menyatakan ragu-ragu memberikan penilaian.

IV. SIMPULAN

Persepsi pemustaka secara umum terhadap sistem informasi perpustakaan yang ada di STAIN Jember (SIPRUS) berkategori sedang walaupun ada juga yang masih berkategori rendah.

Persepsi pemustaka terhadap sistem informasi perpustakaan yang ada di STAIN Jember (SIPRUS) dari segi isi/content berkategori sedang dengan prosentase 64,89 %, dari segi keakuratan berkategori rendah dengan prosentase 33,93 %, dari segi bentuknya berkategori sedang dengan prosentase 70,24 %, dari segi kemudahannya berkategori sedang dengan prosentase 68,21 %, sedangkan dari segi waktu berkategori sedang dengan prosentase 63 %.

2. Saran

Dari hasil yang dipaparkan diatas, perlu ada perbaikan dan peningkatan kualitas sistem informasi yang digunakan di perpustakaan STAIN Jember terutama dari segi kelengkapan yang masih jauh dari harapan. Perlu dukungan Pimpinan STAIN Jember dan pustakawan untuk membangun sistem informasi yang lebih berkualitas karena SIPRUS ini juga sudah cukup lama digunakan dan belum diupdate secara berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudjiono, 1998, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers
- Burhan Nurgiyantoro, 1995, *Teori Pengkajian Fiksi*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Freddy Koeswoyo, *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEPUASAN PEMAKAI SOFTWARE AKUNTANSI (Studi Empiris pada Perusahaan Pemakai Software Akuntansi K-System di Pulau Jawa)*: Thesis dalam http://eprints.undip.ac.id/8261/1/Freddy_Koeswoyo.pdf, diunduh pada hari Kamis, -09 Juni 2011 pukul 18.16 WIB
- Hasan Mustofa, *Teknik Sampling*, <http://www.google.co.id/#hl=id&biw=1024&bih=424&q=non-random+sampling>, diunduh tanggal 12 Februari 2011
- Jogiyanto, 1990, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi Offset
- Junaidi, *Menentukan Ukuran Sampel dengan Program Easy Sample*, dalam <http://junaidichaniago.wordpress.com/2008/07/02/menentukan-ukuran-sampel-dengan-easysample/>, diunduh tanggal 01 Juli 2011 pukul 20.56 WIB
- Moch. Ainin, 2007, *Metodologi Penelitian Bahasa Arah*, Malang: Hilal Pustaka,
- Mudjia Rahardjo, *Analisa Data Penelitian Kualitatif (Sebuah Pengalaman Empirik)*, <http://mudjiarahardjo.com/materi-kuliah/221-analisis-data-penelitian-kualitatif-sebuah-pengalaman-empirik.html>, diunduh tanggal 12 Februari 2011
- Nana Syaodih Sukmadinata, 2008, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono, 2009, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabet
- Suharsimi Arikunto, 1998, *Prosedur Suatu Penelitian*, Yogyakarta: Rineka Cipta
- Yan Azmi, *Pengertian Informasi* dalam <http://yanazmi.blogspot.com/2009/04/pengertian-informasi.html>, diunduh pada hari Kamis. 09 Juni 2011 pukul 21.12 WIB
- , *Pengertian Sistem dan Analisis*, dalam <http://www.unhas.ac.id/rhiza/arsip/Arsitektur%20Komputer/sist%20dan%20analisis%20sist/Microsoft Word - Modul 1 APSI - Pengertian Sistem dan Analisis.pdf>, diunduh pada hari Kamis, 09 Juni 2011 pukul 19.25 WIB

ANGKET

NO	PERTANYAAN	YA	RAGU	TIDAK
1.	Apakah tampilan OPAC sudah menarik dan membuat saya senang untuk menggunakannya?			
2.	Apakah fitur yang ada di OPAC telah diorganisasikan untuk memenuhi kebutuhan saya?			
3.	Apakah fitur yang ada di OPAC telah sesuai dengan kebutuhan saya dalam mencari informasi?			
4.	Apakah saya menemukan cara yang mudah untuk menggunakan OPAC ini?			
5.	Apakah saya tidak membutuhkan bantuan orang lain untuk mencari informasi di OPAC?			
6.	Apakah OPAC memudahkan saya untuk mencari informasi yang saya butuhkan?			
7.	Apakah membutuhkan waktu yang lama untuk melakukan pencarian informasi?			
8.	Jika sistem berhenti, apakah OPAC mudah untuk memulainya lagi?			
9.	Apakah sistem informasi dalam OPAC ini benar-benar saya butuhkan?			
10.	Apakah OPAC dapat merespon dengan cepat?			
11.	Apakah sistem dalam OPAC memiliki responabilitas/ketanggapan yang tinggi saat digunakan?			
12.	Apakah OPAC mudah diakses dimana saja oleh penggunanya?			
13.	Apakah akurasi yang dimiliki oleh OPAC merupakan hal yang penting dan mempengaruhi saya untuk menggunakannya?			
14.	Apakah OPAC ini masih perlu ditingkatkan lagi dari segi isi / contentnya?			
15.	Apakah tampilan yang ada di OPAC ini perlu diperbaiki?			
16.	Apakah informasi yang disajikan dalam OPAC ini selalu benar dengan kenyataan di lapangan?			
17.	Apakah bidang ilmu tertentu lebih diprioritaskan dalam OPAC ini?			
18.	Apakah informasi yang ada di OPAC ini lebih baik daripada informasi yang diberikan oleh petugas atau pustakawan?			
19.	Apakah OPAC perlu diupdate pada jangka waktu tertentu?			
20.	Apakah kecepatan pencarian dalam OPAC ini perlu ditingkatkan lagi?			