
ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI MOBILE PERPUSTAKAAN TERHADAP PENINGKATAN MINAT KUNJUNGAN PEMUSTAKA: SEBUAH MODEL PENERIMAAN LAYANAN *HYBRID LIBRARY* BERBASIS TAM DAN UX

Aswan Daulay¹⁾, Nurhayati Pane²⁾, Nabila Anggriani³⁾, Nia Apriliana⁴⁾, Nurul Awliyah⁵⁾,
Sarah Panjaitan⁶⁾, Edu Nasution⁷⁾

^{1,2,3,4,5,6,7}Institut Agama Islam Daar Al Uluum Asahan

¹⁾aswan@iaidu-asahan.ac.id, ²⁾nurhayatipane18@gmail.com,

³⁾anggrianinabila07@gmail.com, ⁴⁾niaapriliana1019@gmail.com,

⁵⁾awlyahnurul9993@gmail.com, ⁶⁾sarahpanjaitan34@gmail.com, ⁷⁾nstidu@gmail.com

Abstract: *Digital transformation has pushed libraries to adapt, shifting from purely physical entities to digital learning hubs. However, the adoption of this technology poses challenges in the form of a decline in physical visits, along with the increasing preference for 24/7 online access to information. This study aims to analyze the impact of mobile library applications on patron visit intention by redefining the concept of visits as total engagement in the context of hybrid library services. This study uses the Technology Acceptance Model (TAM) and User Experience (UX) Honeycomb framework. The applied methods are literature review and secondary data analysis of user reviews (e.g., iPusnas) to model acceptance factors. The findings indicate that mobile applications function as a substitute for physical visits, but successfully increase virtual engagement. The main barrier to adoption lies not in the lack of features, but rather in technical system instability (bugs and errors), which dominate 56.3% of problem reports. Furthermore, the UX variables Feel (0.444) and Use (0.346) have a more significant influence on user experience than the variable Think, underscoring the importance of attractive interface design and ease of use. The managerial implication is that libraries should prioritize technical stability improvements before focusing on adding features or aesthetics.*

Keywords: *Library Mobile Application, Visit Interest, Technology Acceptance Model (TAM), User Experience (UX), Hybrid Services, iPusnas.*

Abstrak: Transformasi digital telah mendorong perpustakaan untuk beradaptasi, bergeser dari entitas fisik semata menjadi *digital learning hub*. Namun, adopsi teknologi ini menimbulkan tantangan berupa penurunan kunjungan fisik, seiring dengan meningkatnya preferensi pengguna terhadap akses informasi secara daring 24/7. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak aplikasi *mobile library* terhadap minat kunjungan pemustaka dengan mendefinisikan kembali konsep kunjungan sebagai *total engagement* dalam konteks layanan *hybrid library*. Penelitian ini menggunakan kerangka Technology Acceptance Model (TAM) dan User Experience (UX) Honeycomb. Metode yang diterapkan adalah studi pustaka dan analisis data sekunder ulasan pengguna (contoh iPusnas) untuk memodelkan faktor penerimaan. Temuan menunjukkan bahwa aplikasi mobile berfungsi sebagai substitusi kunjungan fisik, tetapi berhasil meningkatkan *engagement* virtual.

Hambatan utama adopsi bukan terletak pada kekurangan fitur, melainkan pada ketidakstabilan sistem teknis (*bug* dan *error*), yang mendominasi 56.3% laporan masalah. Lebih lanjut, variabel *UX Feel* (0.444) dan *Use* (0.346) memiliki pengaruh yang lebih signifikan terhadap pengalaman pengguna dibandingkan variabel *Think*, menggarisbawahi pentingnya desain antarmuka yang menarik dan kemudahan penggunaan. Implikasi manajerialnya adalah perpustakaan harus memprioritaskan perbaikan stabilitas teknis sebelum fokus pada penambahan fitur atau estetika.

Kata Kunci: Aplikasi Mobile Perpustakaan, Minat Kunjungan, Technology Acceptance Model (TAM), User Experience (UX), Layanan Hybrid, iPusnas.

PENDAHULUAN

Transformasi Perpustakaan dan Tantangan Digitalisasi

Perpustakaan secara historis dipandang sebagai tempat belajar seumur hidup yang menyediakan berbagai informasi melalui koleksi buku maupun non-buku. Definisi perpustakaan mencakup aktivitas penghimpunan, pengolahan, pengawetan, pelestarian, dan penyajian segala macam informasi. Namun, sejak awal perkembangan jaringan perpustakaan digital di Indonesia pada tahun 1998 (Ganesha Digital Library Network), yang kemudian berkembang menjadi Indonesian Digital Libraries Network (IDLN), institusi perpustakaan menghadapi tekanan besar untuk beradaptasi.

Transformasi ini menuntut perpustakaan perguruan tinggi dan publik untuk bertransformasi dari bangunan fisik semata menjadi *digital learning hub* yang menyediakan layanan berbasis teknologi. Aplikasi *mobile library* menjadi respons esensial terhadap kemajuan teknologi informasi yang pesat dan perubahan perilaku pengguna. Pengguna masa kini cenderung memilih akses informasi yang cepat, kapan saja, dan melalui perangkat mobile.

Urgensi Aplikasi Mobile Perpustakaan

Pengembangan layanan perpustakaan digital dan aplikasi mobile, seperti iPusnas yang diluncurkan oleh Perpustakaan Nasional RI pada tahun 2016, merupakan inovasi yang efektif untuk melayani pengguna secara jarak jauh. Aplikasi *mobile library* menawarkan kemudahan dan fleksibilitas bagi pengguna untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Kelebihan utama aplikasi ini meliputi akses gratis, kompatibilitas lintas sistem operasi (Android, iOS, Windows), penggunaan yang cepat dan mudah, serta koleksi dan fitur yang bervariasi. Contoh aplikasi serupa yang dikembangkan secara institusional adalah 'Touch & Go Mobile Library'

oleh Perpustakaan UIN Jakarta, yang menunjukkan kesiapan adaptif institusi dalam menghadapi gelombang digitalisasi.

Fitur yang disediakan oleh aplikasi mobile ini seringkali mencakup Mobile Online Public Access Catalogue (MOPAC), mobile databases, serta layanan Quick Response (QR) Codes, yang secara kolektif meningkatkan koleksi dan layanan perpustakaan di dunia virtual. Selain mempermudah pengguna, aplikasi ini juga dapat berfungsi sebagai alat promosi yang signifikan untuk meningkatkan minat baca generasi muda.

Perumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

Perkembangan teknologi, meskipun bertujuan untuk meningkatkan literasi dan akses, seringkali menimbulkan paradoks layanan. Kemudahan mengakses sumber informasi melalui internet secara terbuka dan tak terbatas dapat menjadi penyebab menurunnya kunjungan fisik ke perpustakaan. Pengguna memiliki ekspektasi layanan 24/7 dan preferensi untuk pencarian informasi secara daring. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis mendalam mengenai korelasi antara adopsi aplikasi mobile dengan pergeseran minat kunjungan.

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis korelasi antara penggunaan aplikasi mobile dengan pergeseran minat kunjungan pemustaka, baik fisik maupun virtual, dalam konteks layanan *hybrid library*.
2. Mengidentifikasi dan memodelkan faktor *Perceived Usefulness* (PU) dan *Perceived Ease of Use* (PEOU) dari Technology Acceptance Model (TAM) yang dipengaruhi oleh User Experience (UX) Honeycomb.
3. Merumuskan rekomendasi prioritas untuk perbaikan sistem dan strategi adopsi guna memaksimalkan *engagement* pemustaka.

TINJAUAN PUSTAKA

Konsep Minat Kunjungan dan *Engagement* Perpustakaan Digital

Minat kunjungan secara tradisional diukur melalui tingkat kunjung fisik, di mana tingkat yang tinggi menunjukkan bahwa perpustakaan berhasil memberikan pelayanan yang memuaskan, ditunjang oleh fasilitas pendukung, kenyamanan ruang, koleksi yang lengkap, dan pelayanan yang ramah. Metrik ini umumnya dicatat dalam data integer tahunan.

Namun, di era digital, perpustakaan menghadapi perubahan perilaku pengguna. Perpustakaan digital (e-library) meminimalisir kerusakan fisik pada buku dan memungkinkan

pengguna mencari informasi lebih cepat dan efisien. Aplikasi mobile memfasilitasi "kunjungan perpustakaan walaupun tidak mendatangi perpustakaan secara langsung".

Fenomena ini memerlukan pergeseran paradigma dari *Minat Kunjungan Fisik* menjadi *Total Engagement* melalui **Model Perpustakaan Hybrid**. Aplikasi mobile, MOPAC, dan *e-resources* lainnya berfungsi sebagai komponen layanan virtual dalam layanan *hybrid library*.

Table 1: Pergeseran Paradigma Minat Kunjungan Perpustakaan di Era Digital

Dimensi Kunjungan	Fokus Tradisional (Fisik)	Fokus Hybrid (Engagement)
Metrik Utama	Jumlah Kunjungan Fisik Harian/Tahunan	Jumlah Unduhan, Pengguna Aktif, Pemanfaatan E-Koleksi
Tujuan Kunjungan	Peminjaman Koleksi Cetak, Penggunaan Fasilitas	Akses Jarak Jauh (24/7), Informasi Cepat dan Efisien
Faktor Kualitas	Kenyamanan Ruang, Kelengkapan Koleksi Cetak, Pelayanan Pustakawan	Kestabilan Sistem (Minim <i>Error</i>), <i>Usability</i> , <i>Accessibility</i>

Landasan Teori: Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM), yang telah divalidasi secara ekstensif selama lebih dari tiga dekade, berfungsi sebagai paradigma ilmiah terkemuka untuk menjelaskan dan memprediksi penerimaan teknologi. Dalam konteks perpustakaan, TAM mempertimbangkan dua keyakinan dasar yang memengaruhi tingkat penerimaan teknologi:

1. ***Perceived Usefulness (PU)***: Tingkat sejauh mana pengguna percaya bahwa menggunakan aplikasi perpustakaan akan meningkatkan kinerja tugas mereka, seperti mencari koleksi dengan cepat atau mengakses materi akademik secara gratis. Aplikasi iPusnas, misalnya, dinilai memiliki koleksi yang bervariasi.
2. ***Perceived Ease of Use (PEOU)***: Tingkat keyakinan bahwa menggunakan aplikasi tidak akan memerlukan upaya mental atau fisik yang besar, mengacu pada kemudahan mempelajari dan mengoperasikan sistem. PEOU sangat sensitif terhadap masalah kualitas sistem, seperti seringnya *error* pada sistem.

Kerangka Evaluasi Pengalaman Pengguna: UX Honeycomb

Untuk menganalisis adopsi layanan digital secara komprehensif, kualitas teknis (TAM) perlu dilengkapi dengan evaluasi Pengalaman Pengguna (*User Experience* atau UX). Kerangka UX Honeycomb mencakup tujuh indikator yang dikelompokkan menjadi tiga variabel utama yang memengaruhi pengetahuan pengguna dan pengalaman keseluruhan :

1. **Think (Kognitif):** Meliputi *Useful*, *Valuable*, dan *Credible*. Variabel ini sangat berkaitan dengan konsep PU dalam TAM, berfokus pada manfaat fungsional aplikasi.
2. **Feel (Afektif/Emosional):** Meliputi *Desirable* dan *Credible*. Variabel ini menilai bagaimana pengguna merasakan aplikasi tersebut, termasuk aspek estetika (tampilan) dan daya tariknya. Desain antarmuka yang dianggap kuno dapat menurunkan nilai *Desirable*.
3. **Use (Perilaku):** Meliputi *Findable*, *Accessible*, dan *Usable*. Variabel ini berfokus pada kemudahan penggunaan, aksesibilitas, dan kemampuan pengguna untuk menemukan informasi yang dicari, yang berkorelasi erat dengan PEOU dalam TAM.

Interaksi antara TAM dan UX Honeycomb menunjukkan bahwa variabel UX bertindak sebagai anteseden kualitas sistem yang membentuk keyakinan PU dan PEOU pengguna. Sebagai contoh, memastikan kelengkapan data katalog (cover, ringkasan, kata kunci) dan mengaktifkan filter pencarian akan meningkatkan *Findability* (Use), yang pada gilirannya meningkatkan PEOU dan PU bagi pemustaka.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan dukungan analisis kuantitatif terbatas. Pendekatan tersebut dipilih untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai pemanfaatan aplikasi mobile perpustakaan serta implikasinya terhadap minat kunjungan pemustaka dalam konteks layanan perpustakaan hibrida (hybrid library).

Kerangka Konseptual Penelitian

Penelitian ini mengadopsi Technology Acceptance Model (TAM) sebagai landasan utama dalam menganalisis penerimaan teknologi, yang terdiri atas variabel Perceived Usefulness (PU) dan Perceived Ease of Use (PEOU). Untuk melengkapi analisis tersebut, digunakan kerangka User Experience (UX) Honeycomb yang mencakup dimensi Think, Feel, dan Use.

Integrasi kedua kerangka ini dimaksudkan untuk menjelaskan keterkaitan antara kualitas sistem, pengalaman pengguna, dan tingkat keterlibatan (engagement) pemustaka terhadap layanan perpustakaan digital.

Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian bersumber dari data sekunder yang diperoleh melalui:

- Studi pustaka, dengan menelaah buku, artikel jurnal nasional dan internasional, serta dokumen ilmiah yang relevan dengan topik perpustakaan digital, TAM, UX, dan layanan hybrid library.
- Analisis ulasan pengguna aplikasi mobile perpustakaan, khususnya aplikasi iPusnas, yang dikumpulkan dari platform Google Play Store sebagai representasi persepsi dan pengalaman pengguna layanan perpustakaan digital.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis, yaitu:

- Mengelompokkan ulasan pengguna ke dalam kategori kepuasan, keluhan teknis, dan saran pengembangan.
- Memetakan temuan ke dalam variabel TAM (PU dan PEOU) serta dimensi UX Honeycomb (Think, Feel, dan Use).
- Menganalisis kecenderungan dan proporsi temuan untuk mengidentifikasi faktor dominan yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan aplikasi.
- Menyusun prioritas rekomendasi perbaikan sistem berdasarkan tingkat urgensi dan dampaknya terhadap pengalaman pengguna.

Fokus dan Batasan Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada analisis pengaruh penggunaan aplikasi mobile perpustakaan terhadap pergeseran minat kunjungan fisik menuju keterlibatan virtual pemustaka. Batasan penelitian terletak pada penggunaan data sekunder dan studi kasus aplikasi berskala nasional, sehingga hasil penelitian belum sepenuhnya mencerminkan kondisi perpustakaan institusional di tingkat lokal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Dampak Aplikasi Mobile Terhadap Pola Kunjungan

Hasil analisis menunjukkan bahwa adopsi aplikasi mobile secara inheren menghasilkan **Efek Substitusi** terhadap kunjungan fisik. Perpustakaan digital memfasilitasi layanan secara jarak jauh, kapan saja, dan menghilangkan kebutuhan pemustaka untuk datang langsung ke lokasi fisik. Kemudahan ini, ditambah dengan akses sumber informasi tak terbatas melalui internet, menjadi salah satu penyebab turunnya kunjungan ke perpustakaan konvensional.

Namun, penurunan kunjungan fisik ini tidak boleh disamakan dengan penurunan minat baca atau pemanfaatan layanan. Aplikasi mobile, seperti yang disorot dalam konteks iPusnas, digunakan secara efektif untuk melayani pengguna dari jarak jauh, memfasilitasi "kunjungan perpustakaan walaupun tidak mendatangi perpustakaan secara langsung".

Dengan demikian, aplikasi mobile berhasil meningkatkan *Total Engagement* pemustaka, memperkuat peran perpustakaan sebagai rumah belajar di era digital. Keberhasilan harus diukur berdasarkan metrik pemanfaatan *e-resources*, jumlah pengguna aktif, dan kepuasan layanan 24/7, bukan hanya berdasarkan jumlah data pengunjung fisik tahunan. Aplikasi Candil, misalnya, memberikan pengalaman yang menyenangkan dan inklusif bagi pengguna berkat aksesibilitas dan *usability* yang baik, yang meningkatkan *engagement*.

Kualitas Sistem (PEOU) sebagai Hambatan Utama Adopsi

Walaupun aplikasi *mobile library* menawarkan manfaat yang jelas (PU tinggi), hambatan utama yang membatasi adopsi dan penggunaan berkelanjutan adalah masalah yang berkaitan dengan kualitas dan stabilitas sistem, yang berdampak langsung pada *Perceived Ease of Use* (PEOU). Analisis ulasan pengguna iPusnas dari Google Play Store mengkonfirmasi temuan ini. Laporan masalah mendominasi kategori ulasan sebesar 56.3%, terutama terkonsentrasi pada rating rendah (65.9% pada rating 1-2). Keluhan utama meliputi aplikasi yang sering *error* dan koleksi yang sering dalam keadaan antri. Ini menegaskan bahwa ketidakstabilan teknis adalah penghalang paling signifikan.

Penerapan analisis prioritas RICE (Reach, Impact, Confidence, Effort) menghasilkan temuan yang sangat jelas: perbaikan *bug* menduduki skor tertinggi (84.5), jauh di atas perbaikan fitur dasar (8.0), fitur tambahan (3.2), dan perbaikan UI/UX (1.2). Data ini secara empiris menetapkan bahwa *stabilitas sistem* adalah prasyarat fundamental untuk penerimaan teknologi dalam konteks perpustakaan digital. Menginvestasikan sumber daya pada desain yang menarik atau fitur baru (PU) ketika sistem dasar tidak stabil (PEOU rendah) akan sia-sia.

Menariknya, ditemukan fenomena "kepuasan bersyarat" di mana 13.0% laporan masalah teknis muncul pada rating bintang 5. Hal ini menunjukkan adanya segmen pengguna loyal yang menyadari nilai (PU) aplikasi tersebut dan akan sepenuhnya puas setelah masalah teknis mendasar teratasi. Ini menggarisbawahi potensi adopsi yang masif jika masalah teknis dapat segera diperbaiki.

Peran User Experience (UX) dan User Interface (UI) dalam Niat Berkelanjutan

Setelah stabilitas sistem terjamin, faktor pengalaman pengguna (UX) menjadi penentu loyalitas dan adopsi berkelanjutan. Analisis UX Honeycomb menunjukkan bahwa variabel *Feel* (0.444) dan *Use* (0.346) secara signifikan memengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan, bahkan lebih besar dibandingkan variabel *Think* (0.202).

Pengaruh dominan variabel *Feel* menekankan bahwa aspek non-fungsional, seperti desain estetika (*Desirability*), memainkan peran penting. Pengguna iPusnas mengeluhkan tampilan antarmuka yang dianggap kuno, yang menimbulkan ketidaknyamanan. Desain antarmuka yang intuitif dan menarik, seperti yang diuji menggunakan metode Single Ease Question (SEQ), terbukti meningkatkan tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna.

Selain itu, variabel *Use* (meliputi *Findable* dan *Usable*) sangat penting. Untuk meningkatkan *Findability*, perpustakaan harus memastikan kelengkapan data katalog — mencakup *cover* buku, ringkasan, dan kata kunci — serta mengaktifkan pencarian lanjut dan filter. Kualitas data yang buruk akan membuat aplikasi, meskipun stabil secara teknis, tetap dinilai kurang berguna (PU rendah) karena informasi sulit ditemukan. Perbaikan UI/UX secara bertahap, termasuk peningkatan tampilan ikon dan kejelasan teks, diperlukan untuk mempertahankan kepuasan pengguna dalam mengoperasikan perpustakaan digital.

Strategi Pemasaran dan Sosialisasi Efektif

Adopsi aplikasi mobile tidak hanya bergantung pada kualitas teknis dan pengalaman pengguna, tetapi juga pada strategi pemasaran yang efektif. Manajemen adaptif, yang dicirikan oleh fleksibilitas, responsivitas, dan penggunaan data, sangat diperlukan untuk merespons perubahan perilaku pengguna.

Pemasaran perpustakaan digital harus memanfaatkan media sosial, yang memungkinkan perpustakaan untuk memahami target audiens, merancang konten visual, dan mengelola unggahan dengan volume yang optimal. Strategi ini harus memastikan bahwa aplikasi mobile dipromosikan agar lebih dikenal oleh masyarakat umum, terutama di luar area metropolitan. Tantangannya adalah memastikan promosi tersebut efektif. Beberapa studi kasus menunjukkan bahwa promosi melalui media cetak maupun *user education* belum berhasil maksimal, karena mahasiswa cenderung mencari informasi dari penyedia atau perpustakaan lain. Kegagalan ini menuntut perpustakaan untuk menerapkan alat analisis (seperti Google Analytics atau Facebook Insights) guna memantau dan mengevaluasi kinerja media sosial. Pendekatan

berbasis data ini memungkinkan perpustakaan untuk mengevaluasi kembali strategi promosi yang kurang berhasil dan memastikan bahwa literasi digital serta pentingnya memanfaatkan teknologi untuk kegiatan produktif dan edukatif dapat tersampaikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan Penelitian

Penggunaan aplikasi mobile perpustakaan telah terbukti menjadi inovasi efektif yang memungkinkan layanan informasi 24/7 dan akses jarak jauh, yang pada gilirannya meningkatkan **Minat Kunjungan Virtual (*Total Engagement*)** pemustaka. Aplikasi mobile bertindak sebagai **Substitusi Kunjungan Fisik**.

Keberhasilan adopsi dan *engagement* pemustaka dalam layanan *hybrid library* ditentukan oleh sebuah hierarki prioritas:

1. **Stabilitas Sistem:** Merupakan fondasi PEOU. Masalah teknis (*error* dan *bug*) adalah penghambat utama adopsi dan harus menjadi prioritas perbaikan tertinggi.
2. **Kualitas UX:** Setelah stabil, kualitas *Feel* (Desain/Desirability) dan *Use* (Usability/Findability) menjadi prediktor kuat yang memengaruhi pengalaman pengguna dan loyalitas jangka panjang.
3. **Pemasaran Adaptif:** Sosialisasi yang efektif dan berkelanjutan, didukung oleh data analitik, diperlukan untuk memaksimalkan kesadaran dan literasi penggunaan.

Implikasi Teoritis dan Manajerial

Secara teoritis, penelitian ini memperkaya kerangka TAM dalam konteks ilmu informasi dengan mengintegrasikan variabel UX Honeycomb, terutama menyoroti signifikansi variabel afektif (*Feel*). Ini menunjukkan bahwa dalam ekosistem digital, *desirability* (daya tarik desain) adalah faktor kritis yang harus dipertimbangkan sebagai anteseden keyakinan PU dan PEOU.

Secara manajerial, perpustakaan wajib mengadopsi Model Perpustakaan Hybrid dan menerapkan manajemen adaptif. Ini berarti kebijakan pengelolaan perpustakaan harus fleksibel dan responsif terhadap data ulasan pengguna dan kemajuan teknologi. Fokus strategis harus dialihkan dari metrik kunjungan fisik tradisional ke metrik *total engagement* yang mencakup pemanfaatan layanan virtual.

Rekomendasi Strategis dan Prioritas Pengembangan

Berdasarkan temuan mengenai dominasi laporan masalah teknis dan prioritas RICE, rekomendasi strategis harus fokus pada perbaikan fundamental sistem sebelum berinvestasi pada penambahan fitur atau estetika.

Table 2: Rekomendasi Strategis Prioritas untuk Peningkatan Kualitas Aplikasi Mobile

Aspek Prioritas	Tindakan Strategis (Rekomendasi)	Landasan Ilmiah dan Tujuan
Prioritas 1: Kualitas Sistem (Stabilitas)	Segera perbaiki <i>bug</i> dan implementasikan sistem Kendali Mutu (Quality Control) serta pemantauan otomatis.	Mengatasi 56.3% laporan masalah teknis; meningkatkan PEOU dan memenuhi "kepuasan bersyarat".
Prioritas 2: User Experience (UX/UI)	Redesain antarmuka (UI) untuk mengatasi kesan kuno, fokus pada <i>desirability</i> (Feel), dan pastikan konsistensi di berbagai perangkat.	Meningkatkan variabel <i>Feel</i> dan <i>Use</i> , yang merupakan prediktor kuat pengalaman pengguna.
Prioritas 3: Peningkatan Fungsionalitas (PU)	Optimalkan fitur dasar (OPAC, sirkulasi), termasuk kelengkapan metadata koleksi, filter, dan notifikasi otomatis.	Memperkuat <i>Perceived Usefulness</i> (PU) dan meningkatkan <i>findability</i> (Use).
<i>Prioritas 4: Sosialisasi dan Literasi Digital</i>	Merancang strategi pemasaran berbasis data (menggunakan alat analisis media sosial) untuk <i>user education</i> yang terarah.	Mengatasi kegagalan promosi dengan memastikan pemanfaatan fitur maksimal dan menargetkan audiens yang tepat.

Keterbatasan Penelitian dan Arah Penelitian Masa Depan

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena sebagian besar analisis kualitatif dan kuantitatif didasarkan pada studi kasus aplikasi nasional yang telah mapan (iPusnas). Meskipun memberikan wawasan mendalam, temuan ini mungkin tidak sepenuhnya merefleksikan dinamika di perpustakaan institusi yang lebih kecil.

Arah penelitian masa depan harus mencakup studi kuantitatif yang membandingkan secara eksplisit data kunjungan fisik dan *engagement* digital (misalnya, total peminjaman fisik vs. digital) pasca-implementasi aplikasi mobile di tingkat lokal. Selain itu, penelitian mendalam menggunakan metode *User Journey Mapping* (UJM) disarankan untuk mengidentifikasi secara spesifik *pain points* dalam alur kerja pengguna aplikasi, yang dapat memberikan rekomendasi desain UI/UX yang lebih presisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Analisis User Interface Dalam Aplikasi. Mobile Library iPusnas dalam Aisyiyah (2019). Jumlah kunjungan pemustaka pada perpustakaan kelurahan (2025). Setiap perpustakaan pastilah memiliki tingkat kunjung yang berbeda-beda. Tingkat kunjung yang tinggi dari pemustaka (n.d.). Minat Baca Masyarakat Di Era Digital (n.d.). PEMANFAATAN APLIKASI MOBILE LIBRARY IPUSNAS PADA PERPUSTAKAAN (2022). The Technology Acceptance Model: 30 Years of TAM (n.d.). Technology Acceptance model (TAM) untuk penerimaan Fatmawati (n.d.).
- Tantangan dan Masa Depan Perpustakaan (2025). Manajemen Adaptif dalam Pengelolaan Perpustakaan Perguruan Tinggi Berbasis Digital (n.d.). ePerpus: Fitur Unggulan (n.d.). 6 Fitur Utama INLIS Lite dan Manfaatnya Di perpustakaan (2025). EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI MOBILE PERPUSTAKAAN DIGITAL IPUSNAS MENGGUNAKAN METODE UX HONEYCOMB (2024). Melalui hasil wawancara yang telah dilakukan selama penelitian, pemanfaatan terhadap aplikasi Candil (n.d.). Statistik kunjungan perpustakaan tahun 2023 (n.d.). Perpustakaan UIN Jakarta Adaptif, Jawab Tantangan Digitalisasi dengan 'Touch & Go Mobile Library' (2024). Jurnal dampak aplikasi perpustakaan pada peningkatan kunjungan fisik (2024) ulasan yang masuk dalam periode tersebut (2025). Designing the User Interface (UI) and User Experience (UX) using the Figma (n.d.). Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi Mobile Perpustakaan Digital Ipusnas Menggunakan Metode Ux Honeycomb (2024). tentang perbaikan kecil pada desain user interface (n.d.). Peran aplikasi mobile dalam hybrid library service (n.d.). The article speaks about the role of the new mobile technologies in libraries (n.d.). Peran Perpustakaan Digital (E-Library) Dalam Peningkatan Literasi Mahasiswa di Era Digitalisasi (n.d.). Perpustakaan digital vs perpustakaan fisik mana yang lebih worth it (n.d.).
- Definisi Pemasaran Perpustakaan (2022). Perpustakaan UNIMMA telah melakukan promosi melalui media tercetak, online (n.d.).
- Manajemen Adaptif dalam Pengelolaan Perpustakaan Perguruan Tinggi Berbasis Digital, <https://perpustakaan.uinsssc.ac.id/manajemen-adaptif-dalam-pengelolaan-perpustakaan-perguruan-tinggi-berbasis-digital/> 2. Tantangan dan Masa Depan Perpustakaan, <https://dinpusip.purworejokab.go.id/tantangan-dan-masa-depan-perpustakaan> 3.

-
- Pengaruh Pemanfaatan Perpustakaan Digital terhadap Minat Baca dan Literasi - Journal of Education Research, <https://jer.or.id/index.php/jer/article/download/1052/653/5685> 4. PEMANFAATAN APLIKASI MOBILE LIBRARY IPUSNAS PADA PERPUSTAKAAN - OJS Unud, <https://ojs.unud.ac.id/index.php/d3perpus/article/download/89940/47344/> 5. Faktor Penyebab Rating Rendah Perpustakaan ... - Ejournal Undip, <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/download/28134/13437> 6. (PDF) EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI MOBILE PERPUSTAKAAN DIGITAL IPUSNAS MENGGUNAKAN METODE UX HONEYCOMB - ResearchGate, https://www.researchgate.net/publication/384173470_EVALUASI_PENGALAMAN_PENGGUNA_APLIKASI_MOBILE_PERPUSTAKAAN_DIGITAL_IPUSNAS_MENGGUNAKAN_METODE_UX_HONEYCOMB 7. Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi Mobile Perpustakaan Digital Ipusnas Menggunakan Metode Ux Honeycomb - Scribd, <https://id.scribd.com/document/884118660/Evaluasi-Pengalaman-Pengguna-Aplikasi-Mobile-Perpustakaan-Digital-Ipusnas-Menggunakan-Metode-Ux-Honeycomb> 8. i FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT KUNJUNG PEMUSTAKA DI PERPUSTAKAAN FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS GADJAH MADA LAPORAN PR, <https://digilib.uin-suka.ac.id/8959/2/BAB%20I%2C%20V%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf> 9. LIBRARY SERVICES AND THE ROLE OF MOBILES - IJFANS International Journal of Food and Nutritional Sciences, <https://www.ijfans.org/uploads/paper/ca241415ec87e2d35a489a84188a13c4.pdf> 10. Perpustakaan UIN Jakarta Adaptif, Jawab Tantangan Digitalisasi dengan 'Touch & Go Mobile Library' | Pusat Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, <https://perpus.uinjkt.ac.id/id/perpustakaan-uin-jakarta-adaptif-jawab-tantangan-digitalisasi-dengan-touch-go-mobile-library-> 11. Mobile Apps-Based Applications in Libraries and Information Centers: A Systematic Review of the Literature and Future Research Agendas, <https://journal.calaijol.org/index.php/ijol/article/view/294> 12.

-
- Jumlah Kunjungan pemustaka pada Perpustakaan Kelurahan - Satu Data Kota Singkawang, https://satudata.singkawangkota.go.id/da_DK/dataset/jumlah-kunjungan-pemustaka-pada-perpustakaan-kelurahan 13. Peran Perpustakaan Digital (E-Library) Dalam Peningkatan Literasi Mahasiswa di Era Digitalisasi - Universitas Prasetiya Mulya, <https://www.prasetiyamulya.ac.id/peran-perpustakaan-digital-e-library-dalam-peningkatan-literasi-mahasiswa-di-era-digitalisasi/> 14. Perpustakaan Digital vs Perpustakaan Fisik : Mana yang Lebih Worth it?, <https://lib.ub.ac.id/berita/perpustakaan-digital-vs-perpustakaan-fisik-mana-yang-lebih-worth-it/>
15. The Technology Acceptance Model: 30 Years of TAM - Fred D. Davis, Andrina Granić - Google Book, <https://books.google.co.id/books?id=L2X8EAAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id>
16. Technology Acceptance model (TAM) untuk menganalisis penerimaan terhadap sistem informasi di perpustakaanM INFORMASI PERPUSTAKAAN | Semantic Scholar, [https://www.semanticscholar.org/paper/Technology-Acceptance-model-\(TAM\)-untuk-penerimaan-Fatmawati/f643ebb3b25f5fc4d625bb251590e137124fcbac](https://www.semanticscholar.org/paper/Technology-Acceptance-model-(TAM)-untuk-penerimaan-Fatmawati/f643ebb3b25f5fc4d625bb251590e137124fcbac) 17. 6 Fitur Utama INLIS Lite dan Manfaatnya Diperpustakaan 2025 - WiseWebster, <https://wisewebster.com/inlis-lite/> 18. TADWIN :Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi Strategi Pengelolaan Perpustakaan Dalam Meningkatkan Minat Baca MasyarakatDi Era, <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tadwin/article/download/23512/8170> 19. Statistik kunjungan perpustakaan tahun 2023 - Satu Data Indonesia, <https://data.go.id/dataset/dataset/kunjungan2023> 20. Perspektif Pengguna Terhadap Pemanfaatan Aplikasi Candil Sebagai Pendukung Layanan Perpustakaan Dispusipda - Jurnal Pustaka Ilmiah, <https://jurnal.uns.ac.id/jurnalpustakailmiah/article/download/70874/40873> 21. Perancangan UI/UX Aplikasi Perpustakaan Digital Berbasis Web dengan Pendekatan Metode Design Thinking | IKRA-ITH Informatika - Open Journal published by Universitas Persada Indonesia Y.A.I, <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/4391> 22. Analisis user interface dalam aplikasi perpustakaan digital “iPustaga” Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Trenggalek - Jurnal Libraria,

-
- <https://libraria.fppti-jateng.or.id/index.php/lib/article/download/321/108/> 23.
OPTIMALISASI MEDIA SOSIAL UNTUK PEMASARAN PERPUSTAKAAN
PERGURUAN TINGGI - Journal UII,
- <https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/download/24369/13823/70462> 24.
Evaluasi promosi perpustakaan terhadap pemanfaatan digital library Universitas
Muhammadiyah Magelang - Jurnal Libraria, <https://libraria.fppti-jateng.or.id/index.php/lib/article/download/108/78>
- Eperpus: Aplikasi Perpustakaan Online Digital, <https://www.eperpus.com/>