

**PENGUNAAN *MOBILE LIBRARY* BERBASIS *SMARTPHONE*  
OLEH MAHASISWA UIN AR-RANIRY**

**SKRIPSI**

Disusun Oleh:

**MUHAMMAD ASWAL**

NIM. 160503034

Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora  
Prodi Ilmu Perpustakaan



**FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
2023 M / 1445 H**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)  
Dalam Ilmu Perpustakaan

Diajukan Oleh:

**MUHAMMAD ASWAL**  
**NIM. 160503034**

Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora  
Program Studi Ilmu Perpustakaan

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,



**Mukhtaruddin, S.Ag., M.LIS**  
**NIP. 197711152009121001**



**T. Mulkan Safri, S.IP, M.IP**  
**NIP. 199101082019031007**

**SKRIPSI**

**Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi ·  
Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan  
Lulus Serta Diterima Sebagai Tugas Akhir Penyelesaian  
Program Strata Satu (S1) Ilmu Perpustakaan**


**Pada Hari/Tanggal :**

**Selasa, 25 Juli 2023**

**Darussalam - Banda Aceh**

**PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

**Ketua,**



**Mukhtaruddin, S.Ag., M.LIS**  
**NIP. 197711152009121001**

**Sekretaris,**



**Sunarti, S.H.I., M.Pd**  
**NIP. 198502222014112001**

**Penguji I,**



**Saifuddin A. Rasyid, M.LIS.**  
**NIP. 196002052000031001**

**Penguji II,**



**Umar Bin Abd. Aziz S.Ag., S.S., M.A.**  
**NIP. 197011071999031002**

**Mengetahui,**

**Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry**

**Darussalam Banda Aceh**



**Syahrudin, M. Ag., Ph.D**  
**(Nip. 197001011997031005)**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Muhammad Aswal  
NIM : 160503034  
Jenjang : Strata Satu (S-1)  
Jurusan : Ilmu Perpustakaan

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry.

Banda Aceh, 4 Juli 2023  
Yang Menyatakan,



MUHAMMAD ASWAL  
NIM. 160503034

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga terselesainya penulisan skripsi ini yang berjudul **“Penggunaan *Mobile Library* Berbasis *Smartphone* pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry”**. Tidak lupa pula, shalawat beserta salam penulis limpahkan kepada pangkuan alam Baginda Rasulullah Muhammad SAW, karena berkat perjuangan beliau-lah kita telah dituntunnya dari alam jahiliyah ke alam islamiyah, dari alam kegelapan ke alam yang terang benderang yang penuh dengan ilmu pengetahuan, seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Skripsi ini merupakan kewajiban yang harus penulis selesaikan dalam rangka melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Sarjana (S1) pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dalam rangka pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dimana pada kesempatan ini penulis menyampaikan ungkapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Yang istimewa kepada kedua orang tua dan keluarga penulis yang telah banyak memberikan masukan, dorongan, semangat, dan pengorbanan serta doa-doa dan kasih sayangnya yang tak ternilai harganya, sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini.
2. Bapak Syarifuddin, MA, Ph.D selaku Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Bapak Mukhtaruddin, M.LIS. dan Bapak T. Mulkan Safri, M.IP selaku ketua dan sekretaris Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Bapak T. Mulkan Safri, M.IP selaku Sekretaris Prodi Ilmu Perpustakaan dan sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk membimbing dan memberikan arahan dalam proses pelaksanaan penelitian sehingga terselesainya skripsi ini dengan baik.

5. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah banyak memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulis.
6. Terima kasih juga kepada sahabat serta seluruh kawan seperjuangan di Ilmu Perpustakaan khususnya angkatan 2016 yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Hal ini tidak terlepas dari keterbatasan kemampuan dan ilmu pengetahuan yang penulis miliki. Penulis berharap semua yang dilakukan menjadi amal ibadah dan dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca. Dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pembaca sebagai motivasi bagi penulis. Semoga kita selalu mendapat ridha dari Allah SWT. Amin Ya Rabbal'alamin.

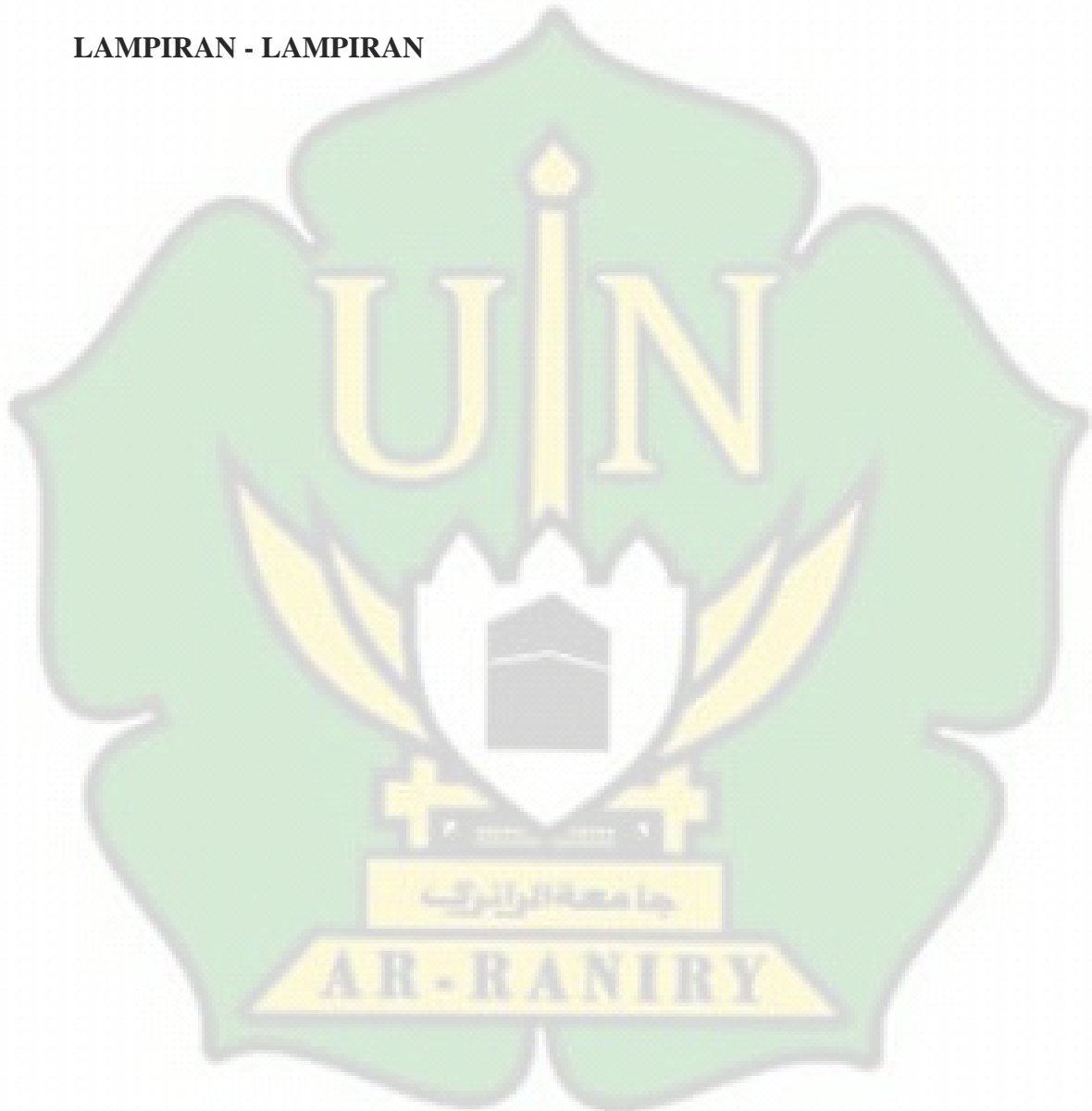
Banda Aceh, 2 Juli 2023  
Penulis,

Muhammad Aswal  
NIM. 160503034

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I      PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Penulisan .....	12
D. Manfaat dan Kegunaan .....	12
E. Penjelasan Istilah .....	13
<b>BAB II      KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS .....</b>	<b>15</b>
A. Kajian Pustaka .....	15
B. <i>Smartphone</i> .....	17
1. Pengertian <i>Smartphone</i> .....	17
2. Tujuan dan Manfaat <i>Smartphone</i> .....	19
3. Jenis-Jenis Operasi Sistem <i>Smartphone</i> .....	20
4. Fitur-Fitur <i>Smartphone</i> .....	21
C. <i>Mobile Library</i> .....	22
1. Pengertian <i>Mobile Library</i> .....	22
2. Tujuan dan Manfaat <i>Mobile Library</i> .....	24
3. Fitur dan Layanan <i>Mobile Library</i> .....	30
4. Jenis Teknologi <i>Mobile Library</i> .....	33
5. Perpustakaan yang Sudah Menerapkan <i>Mobile Library</i> ...	35
6. Koleksi <i>Mobile Library</i> .....	38
D. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam <i>Mobile Library</i> .....	39
<b>BAB III      METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Rancangan Penelitian .....	41
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	41
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	41
D. Teknik Pengumpulan Data .....	42
E. Kredibilitas Data.....	45
F. Teknik Analisis Data .....	47
<b>BAB IV      HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	50
B. Hasil Penelitian.....	53
C. Pembahasan .....	57

<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>61</b>
	A. Kesimpulan.....	61
	B. Saran.....	62
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
	<b>LAMPIRAN - LAMPIRAN</b>	





## ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Penggunaan *Mobile Library* Berbasis Smartphone pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *mobile library* terhadap efisiensi dan produktivitas belajar mahasiswa dan juga hambatan penggunaan *mobile library* pada mahasiswa UIN Ar Raniry. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi. Tahapan analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menerangkan bahwa: (1) *Mobile library* berbasis smartphone menawarkan aksesibilitas yang lebih besar terhadap sumber daya informasi dan bahan bacaan, mahasiswa dapat dengan mudah mengakses koleksi digital dari mana saja dan kapan saja melalui perangkat mereka, (2) Mahasiswa menggunakan dua jenis *Mobile Library* yang sering digunakan dan tersedia pada smartphone mereka, yaitu IPusnas dan iPustaka Aceh, (3) Penggunaan *mobile library* dapat meningkatkan efisiensi belajar mahasiswa. Mereka dapat dengan cepat mencari, menyimpan, dan mengelola materi yang relevan untuk kegiatan akademik mereka, dan (4) *Mobile library* berbasis *smartphone* memiliki potensi untuk meningkatkan kebiasaan membaca mahasiswa. Dengan akses yang mudah dan cepat menggunakan *e-book*, *e-jurnal*, dan sumber daya lainnya, mahasiswa dapat terlibat dalam membaca secara terus-menerus.

**Kata Kunci:** *Mobile Library, Smartphone, Mahasiswa UIN Ar-Raniry*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Keterbukaan informasi menjadikan perpustakaan sebagai sumber informasi dan pengetahuan. Perpustakaan saat ini menjadi sorotan dari berbagai pihak. Era Perpustakaan dulu masih berbentuk konvensional dimana segala sesuatu informasi masih dikelola dan dilayankan secara manual. Saat ini konsep-konsep perpustakaan secara tradisional maupun semi tradisional sudah mulai ditinggalkan. Hal ini terlihat munculnya istilah-istilah baru untuk perpustakaan yaitu perpustakaan digital, perpustakaan modern, perpustakaan virtual dan lain-lain. Perpustakaan modern diperlukan di kalangan masyarakat terutama di tengah-tengah masyarakat *net generation*.

Transformasi dan kemajuan pesat dalam teknologi seluler telah mengubah cara siswa berinteraksi dan mengakses informasi sumber dari perpustakaan akademik mereka. Integrasi luas dari aplikasi teknologi seluler untuk memprioritaskan pengiriman berbasis m-tech layanan perpustakaan merupakan inovasi kontemporer di beberapa perpustakaan akademik di seluruh dunia.<sup>1</sup>

Perpustakaan saat ini sering kali dianggap serupa dengan area yang luas berisi kumpulan buku tebal yang wajib dikunjungi secara fisik untuk meminjam buku. Namun, perpustakaan modern telah mengadopsi teknologi informasi untuk

---

<sup>1</sup>Ebenezer Acheampong, "Enhancing Academic Library Services Provision In The Distance Learning Environment With Mobile Technologies", *The Journal Of Academic Librarianship* Vol. 47, No.1, (2021), Hal 2-3

memberikan kemudahan Peminjaman dan pengembalian buku dengan opsi tanpa harus datang ke perpustakaan.

Teknologi informasi telah memungkinkan perpustakaan untuk mengembangkan layanan *mobile library* sebagai Sebagai opsi lain atau pilihan lain untuk Mengorganisir data dan menyediakan pelayanan bagi pustakawan dan pemustaka. Dengan *mobile library*, pustakawan dapat mengelola koleksi dan data perpustakaan dengan lebih efisien, sementara pemustaka dapat meminjam dan mengembalikan buku melalui perangkat mobile, seperti smartphone atau tablet.

Dengan adanya *mobile library*, akses ke informasi dan bahan pustaka menjadi lebih mudah dan fleksibel. Pemustaka dapat mengakses koleksi perpustakaan, melakukan pencarian buku, dan melakukan transaksi peminjaman dari segala tempat dan setiap waktu. Hal ini menjadikan perpustakaan lebih inklusif dan mendekatkan layanan perpustakaan ke masyarakat, terutama di era digitalisasi dan mobilitas tinggi seperti saat ini.<sup>2</sup>

*Library mobile* adalah hasil konsekuensi evolusi teknologi informasi yang menggabungkan Gawai Android dilengkapi dengan aplikasi perpustakaan elektronik. Ini menciptakan Inovasi terbaru dalam ranah literasi, yaitu *mobile library*. Produk ini menarik banyak perhatian lembaga perpustakaan karena memungkinkan pemasaran koleksi bahan bacaan elektronik kepada konsumen

---

<sup>2</sup>Athanasia Octaviani Puspita Dewi, "Penggunaan Mobile Library untuk Perpustakaan Digital", *Jurnal Anuva*, Vol.3, No 2,(2019), hal 151

dengan lebih luas dan memberikan akses mudah bagi pengguna untuk meminjam dan membaca buku dari perangkat Android mereka.<sup>3</sup>

Perpustakaan sebagai penghubung informasi harus memiliki standar kinerja tinggi dan Meningkatkan mutu pelayanannya sesuai Dengan majunya teknologi informasi dan meningkatnya tuntutan masyarakat di era digitalisasi dan globalisasi informasi. Oleh karena itu, perpustakaan perlu mengarahkan diri dengan majunya teknologi informasi dan meningkatnya tuntutan masyarakat di era digitalisasi dan globalisasi informasi. Selanjutnya, perpustakaan akan tidak mampu mengimbangi perkembangan teknologi dan mengembangkan diri ke era perpustakaan digital, maka perpustakaan tidak akan bisa bersaing secara efektif. dan tidak dapat memberikan informasi secara optimal kepada pemustaka. Akibatnya, lambat laun pemustaka akan meninggalkan perpustakaan karena layanan yang kurang memadai dan tidak sesuai dengan kebutuhan mereka dalam mengakses informasi di era digital ini. Oleh karena itu, perpustakaan harus siap untuk bertransformasi ke era digital agar tetap relevan dan dapat memenuhi kebutuhan informasi masyarakat dengan lebih baik.<sup>4</sup>

Inisiatif *mobile library* perlu dilakukan karena beberapa alasan yang sangat relevan. Pertama, Tidak akan bisa bersaing secara efektif. Kedua, Memperluas jangkauan akses pengguna terhadap koleksi yang disediakan. Ketiga, meningkatkan hubungan dengan pengguna sebagai upaya memahami dan memenuhi kebutuhan mereka. Keempat, *mobile library* berperan dalam

---

<sup>3</sup>Rahmat Iqbal dkk, "Mobile Library: One Inovation of Literacy Information Reference", *Libria*, Vol.15, No.1, (2022), hal 20

<sup>4</sup>I Gusti Ayu Ketut Yuni Masriastri, "Perpustakaan Dan Masyarakat Informasi", *Al-Maktabah* Vol. 3, No.2, (2018), Hal 73

pemasaran layanan dan koleksi perpustakaan. Selain itu, inovasi layanan *mobile library* juga membantu meningkatkan aksesibilitas dan ketersediaan informasi untuk pengguna dimana saja dan kapan saja. Pengguna dapat dengan mudah Menyaksikan, mencari, dan memperoleh layanan perpustakaan dengan kebebasan tanpa batas, oleh waktu dan tempat.

Ada dua hal utama yang membedakan pengembangan layanan perpustakaan dengan menggunakan teknologi mobile. Pertama, *mobile site content* yang mengoptimalkan tampilan website perpustakaan agar lebih nyaman diakses melalui perangkat mobile. Kedua, *library mobile application*, yaitu aplikasi perpustakaan yang dapat diunduh melalui app store atau playstore, memberikan pengalaman interaktif dan lebih lengkap bagi pengguna dalam menggunakan layanan perpustakaan. Dengan adanya *mobile library*, perpustakaan dapat semakin relevan dan responsif dalam menyediakan layanan yang memenuhi tuntutan masyarakat modern yang mobile dan digital.<sup>5</sup>

Pengembangan teknologi informasi, terutama digitalisasi sumber daya perpustakaan dan komunikasi, telah menyebabkan paradigma baru dalam ilmu perpustakaan dan informasi. Dalam dua dekade terakhir, perpustakaan umum telah bertransformasi dari sekadar Para pengelola pengetahuan harus memperhatikan pentingnya tempat penyimpanan dan pelestarian bahan pustaka. Dalam era yang penuh dengan ledakan informasi dan ketersediaan informasi dalam berbagai bentuk yang berbeda, para profesional perpustakaan menghadapi

---

<sup>5</sup>Yulianah dkk, "Rekayasa Perangkat Lunak Mobile Library Di Perpustakaan Trisakti School Of Management", *Visi Pustaka*, Vol. 21, No. 2, (2019), hal 90

tantangan baru yang mengharuskan mereka untuk terus beradaptasi dan berevolusi. Selain itu, Setiap sektor kehidupan manusia dipengaruhi oleh proses globalisasi, privatisasi, dan liberalisasi, didorong oleh munculnya teknologi informasi yang telah mengubah pola komunikasi dan akses informasi dengan cara yang baru.

Dalam menghadapi tantangan ini, perpustakaan harus terus beradaptasi dan memanfaatkan teknologi informasi secara optimal. Pengelolaan pengetahuan dan layanan perpustakaan yang inovatif akan menjadi kunci untuk tetap relevan dan memenuhi kebutuhan pengguna dalam era informasi yang terus berkembang ini.<sup>6</sup>

Uraian di atas sesuai dengan Lima hukum Ranganathan dinyatakan sebagai berikut; Pertama buku adalah untuk digunakan, kedua yaitu Setiap pembaca bukunya, yang ketiga adalah setiap buku pembacanya, sedangkan yang keempat menghemat waktu pembaca, dan kelima perpustakaan adalah organisme yang sedang tumbuh.<sup>7</sup> Maka bisa disimpulkan dari poin kelima yang penulis *highlight* adalah perpustakaan terus bertumbuh dan berkembang.

Perpustakaan sebagai institusi sosial, menghubungkan manusia dengan informasi, sebagian besar pengguna perpustakaan memiliki ponsel, dan semakin banyak smartphone, sudah saatnya perpustakaan memanfaatkan teknologi mobile.

---

<sup>6</sup>Anang Fitrianto Sapto Nu, "Pengembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Mendukung Perpustakaan Umum Bertransformasi", *Media Pustakawan*, Volume 25 No.4, (2019), hal 8-9

<sup>7</sup>Adegoke Kudirat Abiola, "Ranganathan's Law Of Library Science: A Guiding Principle For Marketing Library Services", *Khazanah Al-Hikmah : Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan* Vol. 7 No. 2, (2019), Hal 190

Teknologi Seluler akan membantu keduanya pustakawan pemula dan berpengalaman untuk tetap relevan dalam masyarakat yang semakin mobile. Pustakawan perlu aware terhadap perubahan teknologi dan persiapan masa depan perpustakaan mobile interaksi. Pustakawan harus bisa beadaptasi dengan tren ini dan mengintegrasikan diri ke dalam ranah seluler jika mereka ingin memberikan layanan pengguna yang ditingkatkan. Mengoptimalkan perangkat dan layanan seluler fleksibilitas yang luar biasa bagi mereka yang ingin memanfaatkan layanan perpustakaan.<sup>8</sup>

Perkembangan pesat jaringan telekomunikasi nirkabel dan meluasnya peningkatan kepemilikan *smartphone* di seluruh dunia telah menciptakan dampak luar biasa pada layanan yang diberikan oleh institusi pendidikan tinggi di seluruh dunia dalam beberapa dimensi. Tidak dapat disangkal, teknologi seluler telah menciptakan peluang baru dan tak terduga bagi pendidik, penyedia layanan informasi, dan mahasiswa untuk mengalami cakrawala baru pengajaran, pembelajaran, serta transfer dan penciptaan pengetahuan. Mempertimbangkan bahwa mahasiswa Ilmu Perpustakaan dan Informasi dilatih untuk menjadi profesional masa depan, mereka diharapkan siap serta aktif dalam mengintegrasikan teknologi seluler ke dalam praktik pembelajaran sehari-hari mereka.<sup>9</sup>

Kemajuan teknologi seluler pada jaringan nirkabel telah banyak mengubah cara orang akses informasi. *Mobile library* adalah salah satu cara yang secara aktif

---

<sup>8</sup> Abdulqawiyu Mustapha dkk, "Application of Mobile Technology in Information Service Delivery in Bayero", *Library Philosophy and Practice e-journal*, (2021), hal 2

<sup>9</sup>Kathleen S.N. Lau, "Library and learning experiences turned mobile: A comparative study between LIS and non-LIS students", *The Journal of Academic Librarianship*, (2020), Hal 3

dieksplorasi oleh banyak perpustakaan untuk mendukung pengguna jarak jauh dalam akses dan penggunaan sumber daya perpustakaan. Meluasnya penggunaan telepon seluler dan perangkat seluler mungkin juga mengarah pada opini dan persepsi positif tentang aplikasinya di layanan perpustakaan.<sup>10</sup>

Teknologi seluler membuka banyak peluang baru untuk mengakses informasi dari berbagai sumber seperti katalog *online*, *database*, konten digital, *e-learning*, perpustakaan digital, dan lainnya. Perkembangan teknologi mobile telah membawa perubahan dan mendorong pengguna untuk lebih memanfaatkan layanan *mobile library* dengan lebih baik. Kemajuan ini memperluas akses informasi dan memberikan kenyamanan bagi pengguna dalam mengakses sumber pengetahuan dari perangkat seluler mereka. Sebagai hasilnya, layanan *mobile library* semakin menjadi solusi yang relevan dan efektif dalam menyediakan layanan perpustakaan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat modern yang semakin terhubung secara digital.

Laporan dari Kominfo pada tahun 2018 menyatakan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 123 juta, menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini terkait dengan meningkatnya penggunaan smartphone di kalangan masyarakat. Di Indonesia, pengguna smartphone mencapai 42%, menempatkannya di peringkat ke 24 di dunia, sementara penggunaan komputer dan notebook menurun. Smartphone telah mengambil alih peran dan fungsi kedua perangkat tersebut karena memberikan kemudahan dalam mengakses berbagai hal

---

<sup>10</sup>Santha Kumar, "Mobile Phones: A New Dimension in Library Services", *International Journal of Library Science*, Volume 7 No 1, (2013), hal 44-45



dengan menggunakan internet. Kepraktisan yang ditawarkan oleh smartphone membuatnya menjadi populer di kalangan masyarakat sebagai sarana untuk mengakses informasi dan layanan dengan mudah.<sup>11</sup> Berdasarkan Pendidikannya mahasiswa dengan Diploma/Strata Pertama Indonesia sudah 93% memiliki smartphone, sedangkan S2/S3 100% memiliki smartphone. Wilayah Pulau Sumatera dan Pulau Jawa paling mendominasi dengan pengguna di pulau Jawa mencapai 86,60% dan di Pulau Sumatera 84,14%.<sup>12</sup>

Data di atas menggambarkan betapa teknologi mobile telah menjadi sangat umum dan digunakan oleh berbagai lapisan masyarakat, termasuk di Indonesia. Penggunaan perangkat mobile telah menyebar luas dari kalangan atas hingga kalangan bawah. Keberadaan teknologi mobile ini memberikan banyak manfaat bagi pemerintah dan pelaku serta pengelola informasi publik. Mereka dapat dengan mudah menjangkau atau menyampaikan informasi publik kepada seluruh kalangan masyarakat dengan memanfaatkan teknologi mobile, terutama dengan adanya akses internet. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mendukung perkembangan seperti *m-commerce*, *m-banking*, *m-money*, *m-sales*, *m-learning*, dan *m-libraries*, yang semuanya merupakan bentuk pemanfaatan teknologi mobile untuk mencapai pengguna dengan lebih luas dan efisien.

Tantangan perpustakaan saat ini adalah bagaimana perpustakaan menyesuaikan layanan mereka dengan pengguna *net generation* agar pengguna

---

<sup>11</sup> Aisyiyah, "Analisis User Interface Dalam Aplikasi Mobile Library Ipusnas". *Jurnal Pustaka Ilmiah*, Vol 5 No 1, (2019), Hal 726.

<sup>12</sup> Kominfo, "Survey 2017 Tik Serta Implikasinya Terhadap Aspek Sosial Dan Budaya Masyarakat", *Pusat Penelitian Dan Pengembangan Aplikasi Informatika Dan Informasi Dan Komunikasi Publik Badan Penelitian Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia*, (2017), Hal 7-9

dapat menggunakan perpustakaan dan datang ke perpustakaan dengan berbagai kemudahan dan dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Pengembangan perpustakaan dapat dilakukan dengan menggunakan mobile phone. Mobile phone merupakan salah satu perangkat yang saat ini banyak digunakan oleh masyarakat dari seluruh kalangan lapisan masyarakat. Bila disurvei dari setiap orang, pasti setiap orang memiliki satu perangkat gadget bahkan sampai lebih dari satu bahkan lebih dari dua. *Mobile Library* perguruan tinggi merupakan salah satu perpustakaan yang sudah selayaknya untuk menerapkan *M-Libraries*. Pengguna perpustakaan perguruan tinggi saat ini adalah sebagian besar merupakan net generation.<sup>13</sup>

Banyak perpustakaan telah mengikuti tren peningkatan penggunaan smartphone dengan mengembangkan dan meningkatkan teknologi untuk membuat layanan perpustakaan dapat diakses secara luas oleh pengguna. Peningkatan pengembangan konten *online* oleh perpustakaan memungkinkan pengguna untuk mengakses konten dari jarak jauh tanpa perlu mengunjungi perpustakaan fisik.<sup>14</sup>

Layanan perpustakaan yang *mobile friendly*, seperti *M-Library*, memudahkan pengguna untuk mencari dan menemukan informasi melalui perangkat mobile (smartphone dan tablet). Ini memperluas aksesibilitas informasi, meningkatkan interaksi dengan pengguna, dan memperkaya koleksi perpustakaan

---

<sup>13</sup> Prosing Konferensi Perpustakaan Digital Indonesia Ke-9, "Tranformasi Perpustakaan Digital di era digital native", *Perpustakaan nasional Republik Indonesia*, (2016), hal 2

<sup>14</sup> Asma Rakha dkk, "Mobile Library Application in Indonesia's Digital Libraries", *Journal of education technology*, Vol 6 No 1,(2022), hal 1

dengan konten digital. Dengan layanan ini, perpustakaan dapat meningkatkan kualitas layanannya dan pembelajaran pengguna secara keseluruhan.<sup>15</sup>

Perkembangan teknologi mengubah era kepemilikan menjadi era akses. Perpustakaan kini lebih berorientasi pada aksesibilitas *online* daripada kepemilikan fisik. Pengguna dapat mengakses sumber informasi dari mana saja melalui jaringan komputer, seperti internet. Konsep *Global Library* yang menggabungkan koleksi perpustakaan dari seluruh dunia memiliki potensi manfaat besar, memperkaya pengetahuan dan kolaborasi secara global.<sup>16</sup>

Dengan kemudahan akses dan idealnya gratis, kesenjangan digital menjadi semakin terlihat di antara individu dan masyarakat, seperti perbedaan antara yang kaya dan miskin, perkotaan dan pedesaan. Perbedaan ini terjadi karena tidak semua orang atau wilayah memiliki kesempatan yang sama untuk mengakses dan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), terutama internet. Kesenjangan digital mencerminkan perbedaan dalam pemanfaatan teknologi, baik di tingkat kota maupun diantara negara. Ini bukan masalah yang mudah diatasi, karena perubahan teknologi yang cepat dan kompleks seringkali sulit diprediksi.

Untuk mengatasi kesenjangan digital, perlu diambil langkah-langkah serius dalam mengembangkan upaya dan antisipasi. Pengenalan kebijakan dan program yang mendukung inklusi digital, seperti penyediaan infrastruktur dan aksesibilitas internet yang merata, pelatihan digital untuk masyarakat, serta

---

<sup>15</sup> Elva Rahmah, "Akses dan layanan perpustakaan: Teori dan Aplikasi", Prenada Media, Jakarta, Hal 213

<sup>16</sup> Hildayati Raudah Hutasoit, "Perpustakaan Digital Perpustakaan Masa Depan", *Jurnal Iqra*, Vol 6 No 2, (2012), Hal 57

penguatan literasi digital, menjadi sangat penting. Kerjasama antara sektor publik, swasta, dan masyarakat sipil juga diperlukan untuk menghadapi tantangan kesenjangan digital ini. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan kesenjangan digital dapat diperkecil sehingga semua orang dan wilayah dapat merasakan manfaat dari teknologi informasi dan komunikasi secara merata..<sup>17</sup>

Salah satu *mobile library* yang sudah menggunakan sistem basis smartphone sehingga bagi pengguna android maupun *IOS* adalah *Ipusnas* dikembangkan oleh perpustakaan nasional. Ada juga *UILIS* yang dikembangkan oleh Unsyiah lalu ada banyak seperti *iJakarta*, *eSantri*, *handy library*, *AnyBooks*, *iPustaka Aceh*.

Keberadaan *mobile library* ini merupakan salah satu sarana/ media yang sangat efisien dan efektif untuk mendapatkan informasi maka perlu dilakukan promosi terselebung melalui penelitian supaya khalayak lebih mengetahui tentang *Mobile library* khususnya *Ipusnas* apalagi didalam ruang lingkup Mahasiswa UIN Ar-Raniry yang berjumlah sekitar 24.279 mahasiswa, disamping itu pula penulis tertarik karena pengalaman penulis ketika mengobservasi masih banyak yang belum mengetahui apa itu *mobile library* dan cara penggunaannya.

Dari latar belakang permasalahan tersebut penulis tertarik untuk meneliti tentang **“Penggunaan *Mobile Library* Berbasis *Smartphone* pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry”**.

## **B. Rumusan Masalah**

---

<sup>17</sup> Nurul Fadilla, "Kesenjangan Digital di Era Revolusi Industri 4.0 dan Hubungannya dengan Perpustakaan sebagai Penyedia Informasi", *Jurnal Libria*, Vol 12 No 12, (2020), hal 12

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaannya *mobile library* berbasis smartphone oleh Mahasiswa UIN Ar-Raniry.

### **C. Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui penggunaan *mobile library* terhadap efisiensi dan efektivitas belajar mahasiswa dan juga hambatan penggunaan *mobile library* pada mahasiswa UIN Ar Raniry.

### **D. Manfaat Dan Kegunaan**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak perpustakaan, peneliti maupun pembaca lainnya. Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai referensi yang akan mendatang jika seandainya pihak UPT UIN Ar-Raniry ingin mengembangkan perpustakaan digital, khususnya *Mobile Library*. Penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang strategi dan implementasi yang efektif dalam menghadirkan layanan perpustakaan berbasis mobile, serta manfaatnya bagi pengguna.
2. Sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan wawasan penulis dalam bidang perpustakaan, khususnya mengenai pemberdayaan dan pengembangan perpustakaan *Mobile Library*. Penelitian ini dapat memberikan perspektif tentang bagaimana teknologi mobile dapat diterapkan dalam meningkatkan aksesibilitas informasi dan memberikan manfaat bagi masyarakat.

3. Bagi peneliti sendiri, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pemahaman tentang peran *Mobile Library*. Hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman tentang keunggulan dan tantangan dalam menerapkan teknologi mobile dalam lingkungan perpustakaan, serta memberi inspirasi untuk penelitian lebih lanjut.
4. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan memperkaya pengetahuan serta menjadi bahan referensi dalam penelitian mereka terkait pengembangan *Mobile Library*. Temuan dan rekomendasi dari penelitian ini dapat membantu memperluas wawasan dalam upaya meningkatkan layanan perpustakaan berbasis teknologi.

## **E. Penjelasan Istilah**

### **1. *Penggunaan Mobile library***

Diartikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Penggunaan sebagai proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian.<sup>18</sup> *Mobile library* bukanlah mobil buku yang mengemudi antar lokasi seperti kita kenal perpustakaan keliling tapi lebih ke mengacu pada perpustakaan yang sudah terintegrasi dengan teknologi sehingga bisa diakses 24 jam, bisa diakses melalui browser seperti google chrome, safari, dll, sedangkan aplikasi khusus *mobile library* bisa di unduh melalui *playstore* berbasis android maupun *appstore* berbasis ios ataupun operasi sistem *smartphone* lainnya.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), 852.

<sup>19</sup>Dee Ann Allison, "*The Patron-Driven Library*", (Amsterdam: Elsevier 2013), hal 7

Penggunaan *Mobile Library* yang dimaksud penelitian ialah yang berbentuk aplikasi yang tersedia melalui platform *Google Playstore* dan *Appstore* contohnya ada beberapa seperti *Ipustaka Aceh*, *Ipusnas*, dll.

## 2. *Smartphone*

*Smartphone* adalah perangkat telepon genggam yang memiliki kemampuan seperti komputer. Biasanya dilengkapi dengan layar yang besar dan sistem operasi yang mampu menjalankan berbagai aplikasi umum. *Smartphone* yang dimaksud dalam konteks ini adalah yang berbasis sistem operasi *Android* atau *iOS*. Dengan fitur-fitur yang canggih dan beragam aplikasi yang tersedia, *smartphone* telah menjadi perangkat yang sangat populer dan memiliki peran yang krusial dalam kehidupan sehari-hari manusia modern.<sup>20</sup>

## 3. Mahasiswa

Dalam Kamus Bahasa Indonesia, mahasiswa diartikan sebagai orang yang menempuh pendidikan di Perguruan Tinggi.<sup>21</sup> Mahasiswa yang dimaksudkan disini adalah mahasiswa UIN Ar-Raniry.

---

<sup>20</sup> Oxford Dictionary. (2005). Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English.- 7th Edition. New York: Oxford University Press.

<sup>21</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 621.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Pustaka

Menurut Fakhriah dalam penelitiannya yang berjudul "Dampak Penggunaan *Uilis Mobile* terhadap Informasi yang Diberikan oleh UPT. Perpustakaan Universitas Syiah Kuala", diketahui bahwa efek dari pemanfaatan *Uilis Mobile* terhadap pemenuhan informasi pengguna memiliki dampak rendah dengan koefisien korelasi sebesar 0,104. Akan tetapi, hasil analisis statistik F menunjukkan bahwa pemanfaatan *Uilis Mobile* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pemenuhan informasi pengguna. Dari nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ), diketahui bahwa kontribusi pemanfaatan *Uilis Mobile* terhadap pemenuhan informasi pengguna hanya sebesar 10,4% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.<sup>22</sup>

Dari hasil mempelajari penelitian tersebut, peneliti menemukan perbedaan antara *mobile library* yang diteliti oleh Fakhriah dengan *mobile library* yang diteliti, jika penelitian Fakhriah meneliti di UPT Unsyiah dan secara spesifik hanya menggunakan aplikasi milik Unsyiah, sedangkan penelitian ini meneliti di UIN Ar Ranirry dan bisa menggunakan berbagai platform *mobile library*, dengan fokus penggunaan para mahasiswa baik dari pendidikan maupun hiburan. Penelitian ini menggunakan metode wawancara.

---

<sup>22</sup>Fakhriah, "Dampak Pemanfaatan *Uilis Mobile* Terhadap Pemenuhan Informasi Pengguna Di Upt. Perpustakaan Unsyiah", diakses (<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/8360/1/Fakhriah.pdf>), pada 5 November 2022, hal 1



Studi ini menganalisis penggunaan aplikasi *UMSLibrary* di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Sebagian besar responden menganggap aplikasi ini bermanfaat dan mudah digunakan. Disebutkan bahwa aplikasi ini dapat berguna sebagai alat perpustakaan, tapi masih perlu diperbaiki dan dikembangkan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi *UMSLibrary* dengan fokus pada aspek kemudahan penggunaan dan kegunaan.

Dalam penelitian ini, digunakan desain penelitian berjenis kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Informannya adalah pustakawan dan pengguna aplikasi *UMSLibrary* yang merupakan mahasiswa. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi hasil penggunaan aplikasi. Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa aplikasi *UMSLibrary* telah berhasil memenuhi teori TAM yang sesuai dengan standar yang baik. Aplikasi ini bisa memenuhi kebutuhan kalangan generasi internet dan disahkan memungkinkan untuk mengakses layanan perpustakaan melalui aplikasi *mobile library* dengan menggunakan smartphone berbasis *Android*, kapanpun dan dimanapun dengan koneksi internet yang memadai.<sup>23</sup>

Dari hasil mempelajari penelitian tersebut, peneliti menemukan perbedaan antara *mobile library* yang diteliti oleh Muhammad Priestian dengan *mobile library* yang diteliti, jika penelitian Muhammad Priestian meneliti Aplikasi *Mobile Library UmsLibrary* yang dikembangkan oleh Muhammadiyah Surakarta,

---

<sup>23</sup>Muhammad Pristien Habib, "Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Umslibrary* Berbasis *Android* Di Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta", *Universitas Diponegoro*, Semarang, (2017), hal 1-5

sedangkan penelitian ini meneliti di UIN Ar Raniry dan bisa menggunakan berbagai platform *mobile library*, dengan fokus penggunaan para mahasiswa baik dari pendidikan maupun hiburan. Penelitian ini menggunakan metode wawancara

## B. *Smartphone*

### 1. Pengertian *Smartphone*

Definisi dari ponsel cerdas adalah "sebuah perangkat seluler yang memiliki kemampuan untuk menjalankan berbagai macam fungsi komputer, memiliki layar sentuh, dapat terhubung ke internet, dan ditenagai oleh suatu sistem operasi yang dapat menjalankan aplikasi yang didownload". Di dalamnya terdapat berbagai macam perangkat keras seperti prosesor, sensor, GPS, kamera, mikrofon, dan speaker.<sup>24</sup>

Kata *smartphone* berasal dari kata *smart* dan *phone* dan mengacu pada telepon namun disempurnakan dengan teknologi terbaru masa kini. Hari ini sebagian besar didefinisikan sebagai ponsel dengan akses Internet dan operasi sistem (OS) yang dapat menjalankan aplikasi (aplikasi) dan dengan demikian berfungsi seperti komputer tapi dalam versi lebih minimalis dan fleksibel.<sup>25</sup>

*Smartphone* didefinisikan sebagai perangkat komunikasi multiguna yang mendukung penggunaannya dalam berbagai aktivitas seperti jejaring sosial, browsing, hiburan, dan pencarian informasi dengan menginstal berbagai aplikasi dan koneksi jaringan. *Smartphone* dilengkapi dengan nirkabel

---

<sup>24</sup>Jennifer Whyte, "Technology And Organization Studies", *Oxford University Press Oxford Handbook Of Media*, (2019), Hal 430

<sup>25</sup>Hanna Meyer Zu Hörste, "Smartphone In Media", *Malmö University Faculty Of Culture And Society*, (2017), Hal 7

konektivitas dan banyak aplikasi, dinyatakan sebagai perangkat komputasi portabel, mengubah waktu orang manajemen dan praktik sehari-hari. Ini juga didefinisikan sebagai ponsel dengan sistem operasi (*seperti Apple iOS, Android, Windows Phone, Symbian OS atau Blackberry*) yang menawarkan koneksi internet dan memungkinkan pengguna untuk mengunduh aplikasi. Ini sistem operasi, yang bertindak sebagai antarmuka antara pengguna dan perangkat keras, berbeda sesuai dengan fungsinya fitur. Perbedaan ini juga mempengaruhi preferensi perangkat dengan sistem operasi.<sup>26</sup>

"*Smartphone* adalah perangkat komunikasi yang memiliki kemampuan dan fungsi mirip dengan komputer. Meskipun tidak ada standar yang khusus mendefinisikan *smartphone*, beberapa pengguna menganggapnya sebagai telepon dengan sistem operasi berbasis perangkat lunak."<sup>27</sup>

Sedangkan *Smartphone* menurut *cambridge dictionary* "*a mobile phone that can be used as a small computer and that connects to the internet*"<sup>28</sup> Dari dua definisi diatas bisa disimpulkan bahwa *smartphone* merupakan miniatur komputer yang terdapat dalam satu perangkat telepon.

---

<sup>26</sup>Feyzi Kaysi Dkk, "Investigation Of University Students' Smartphone Usage Levels And Effects", *International Journal Of Technology In Education And Science (Ijtes)*, Vol 5 No 3,(2021), Hal 411-412

<sup>27</sup> Sarah Fazilla, "Pemanfaatan Teknologi Informasi (Smartphone) Terhadap Kemampuan Analisis Mahasiswa Dalam Konsep Dasar Ipa", *Jurnal Pendidikan Dasar* , Vol 6 No 1, (2019) , hal 5

<sup>28</sup> Dictionary Cambridge, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/smartphone>, diakses pada tanggal 1 Nivember 2022

## 2. Tujuan dan Manfaat *Smartphone*

*Smartphone* *Smartphone* memiliki banyak kegunaan dan manfaat, salah satunya adalah sebagai alat yang mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada di tempat yang jauh. Selain itu, *smartphone* juga dapat digunakan sebagai sumber informasi dan media pembelajaran.<sup>29</sup>

Adapun manfaat *smartphone* sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan efektivitas komunikasi karena berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi yang efektif untuk Jarak yang berbeda. *Smartphone* Mampu menyimpan dan mengingat pesan dan penggunaannya amatlah nyaman. karena portabilitasnya yang memungkinkan pengguna membawanya ke mana saja.
- 2) Menggalakkan keterlibatan sosial dengan memungkinkan orang terus berhubungan dengan anggota keluarga. yang berada di tempat yang jauh, menjaga keakraban, dan memperluas lingkaran pertemanan dengan semua orang
- 3) Memperluas wawasan mengenai kemajuan teknologi karena gawai cerdas merupakan hasil dari inovasi teknologi masa kini. Dengan *smartphone*, siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang perkembangan teknologi global saat ini dan mengikuti kemajuan tersebut.

---

<sup>29</sup> Alif Fatimatuz Zahro, "Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Qur'an Di Pondok Pesantren Al-Muntaha Cebongan Salatiga". *Iai Salatiga*, (2015), Hal 19

- 4) Memudahkan sarana pendidikan dengan adanya aplikasi *e-book* (buku elektronik) yang mudah diakses. *Smartphone* dapat menjadi sumber materi pelajaran dan sarana belajar dalam bentuk digital.
- 5) Berfungsi sebagai alat penghilang stres dengan beragam fitur yang ditawarkan, seperti pemutaran musik, video, kamera, permainan, layanan internet, dan lainnya. Fitur-fitur tersebut dapat membantu seseorang meredakan stres.<sup>30</sup>

### 3. Jenis-Jenis Operasi Sistem Smartphone

#### a) *Android*

*Android* merupakan sebuah Sistem operasi mobile yang berakar pada *platform Linux* seperti *smartphone* dan tablet. Dengan sifat terbuka, *Android* memungkinkan para pengembang untuk menciptakan beragam aplikasi yang dapat berjalan di berbagai perangkat mobile. Tidak heran bahwa saat ini, *Android* menjadi sistem operasi mobile yang paling populer di seluruh dunia. Keberhasilan perkembangan *Android* tak lepas dari peran besar Google sebagai pihak yang berperan aktif dalam pengembangan tersebut. Versi terbaru dari *Android* adalah *Android 12*, walaupun ada *Android 13* yang saat ini masih berada dalam tahap beta dan belum dirilis secara publik.<sup>31</sup>

#### b) *IOS*

---

<sup>30</sup> Dekinus Kogoya, "Manfaat Penggunaan Smartphone Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua", *E-Jurnal Acta Diurna*, No.4, Vol.5, (2015), hal 4

<sup>31</sup> Yuniar Supardi, "Semua bisa menjadi programmer Android, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo 2014), hal 154

Menurut Adelphia, *iOS* merupakan sistem operasi yang awalnya dikembangkan oleh Apple khusus untuk iPhone, namun seiring waktu, sistem operasi ini telah diperluas untuk digunakan pada perangkat *Apple* lainnya seperti *iPod Touch*, *Apple TV*, dan *iPad*. Menurut mereka, *iOS* adalah sistem operasi yang eksklusif dan tidak tersedia untuk perangkat merek lain.<sup>32</sup>

#### 4. Fitur-fitur Smartphone

Beberapa fitur-fitur pada smartphone yaitu:

- 1) Fitur panggilan telepon, yang memungkinkan pengguna untuk berbicara dengan orang lain yang berada di lokasi yang jauh melalui pesawat telepon listrik dan kawat.
- 2) Fitur pesan singkat atau SMS (*Short Message Service*), sebuah layanan untuk mengirim dan menerima pesan pendek menggunakan ponsel atau smartphone
- 3) Fitur memo, yang memungkinkan pengguna untuk membuat catatan penting
- 4) Multitasking, kemampuan untuk menjalankan beberapa tugas secara bersamaan pada aplikasi yang sama atau berbeda.

---

<sup>32</sup> Adelphia, "Pintar Mengoperasi Iphone, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo 2015), hal 154

- 5) "*Voice Command*" memungkinkan pengguna smartphone untuk memberikan instruksi melalui kata-kata yang diucapkan, dengan sistem dan teknologi yang merespons perintah tersebut.
- 6) Notifikasi adalah pemberitahuan atau pesan tentang suatu hal, seperti notifikasi pesan atau notifikasi aplikasi, dan lain sebagainya.
- 7) Sinkronisasi, proses dimana data identik disimpan dalam satu atau beberapa lokasi yang sama. Selain itu, masih ada banyak fitur lainnya seperti penyimpanan dan kamera.<sup>33</sup>

### **C. Mobile Library**

#### **1. Pengertian Mobile Library**

*Mobile library* adalah suatu sistem yang mengintegrasikan Perangkat seluler yang dapat mengakses perpustakaan, dimana gawai smartphone berfungsi sebagai bantuan untuk memberikan atau mengomunikasikan berbagai hal dan membantu para pengunjung perpustakaan dalam mengakses layanan-layanan tertentu. Penggunaan *mobile library* memerlukan koneksi internet pada perangkat mobile. Perangkat mobile, yang juga dikenal dengan sebutan *cellphone*, *handheld device*, *handheld computer*, "*Palmtop*", atau sederhananya disebut *handheld*, adalah alat penghitung yang dapat digenggam, dengan fitur layar tampilan yang bisa dioperasikan menggunakan

---

<sup>33</sup>Sasa Ani Arnomo, "Perbandingan Fitur Smartphone, Pemanfaatan dan Tingkat Usability Pada Android dan iOS Platforms", *InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan* Vol 3 No 2, (2019), hal 185

layar sentuh atau keyboard mini. Pada PDA (*Personal Digital Assistant*), *input dan output* digabungkan dalam bentuk layar sentuh.<sup>34</sup>

*Mobile library* bukanlah mobil buku yang mengemudi antar lokasi seperti kita kenal perpustakaan keliling tapi lebih mengacu pada perpustakaan yang sudah terintegrasi dengan teknologi sehingga bisa diakses 24 jam, bisa diakses melalui browser seperti *google chrome*, *safari*, dll, sedangkan aplikasi khusus *mobile library* bisa diunduh melalui *playstore* berbasis android maupun *appstore* berbasis ios ataupun operasi sistem *smartphone* lainnya.<sup>35</sup>

Perpustakaan seluler adalah sebuah layanan perpustakaan yang mengakomodasi kebutuhan pemustaka melalui penggunaan perangkat mobile, seperti ponsel, *personal digital assistant (PDA)*, tablet PC, dan perangkat teknologi dan komunikasi lainnya. Fatmawati menyatakan bahwa konsep *mobile library* atau perpustakaan bergerak berasal dari penggabungan kata "*mobile devices*" (M) yang merujuk pada perangkat ponsel dan "*Library/Libraries*" yang merujuk pada perpustakaan. Konsep *mobile library* Needham menggambarkan *M-Libraries* sebagai cara bagi perpustakaan untuk menyediakan layanan yang mudah dijangkau oleh pengguna ponsel atau *smartphone* dimana pun dan kapan pun mereka berada. Hal ini menunjukkan bahwa banyak pengguna perpustakaan menunjukkan minat dalam mengakses layanan perpustakaan melalui *smartphone* mereka, seperti mencari buku di

---

<sup>34</sup>Ferdiyani Haris, "Aplikasi Mobile Perpustakaan Berbasis Android (Studi Kasus Perpustakaan Stmik Palangkaraya)", *Jurnal Saintekom*, Vol. 6, No. 1, (2016), Hal 60

<sup>35</sup>Dee Ann Allison, "*The Patron-Driven Library*", (Amsterdam: Elsevier 2013), hal 7



katalog, memperpanjang masa pinjam, memesan buku, dan memeriksa jam buka perpustakaan.<sup>36</sup>

Istilah "*Mobile Library*" berasal dari penggabungan kata "*mobile device*" yang disingkat M, yang berarti ponsel, dan "*Library/Libraries*" yang berarti perpustakaan. *Mobile Library* merujuk pada integrasi antara perangkat mobile dengan perpustakaan, dimana perangkat mobile berperan sebagai alat bantu perpustakaan dalam menyampaikan informasi dan membantu pemustaka untuk mengakses layanan-layanan tertentu di perpustakaan. Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *Mobile Library* adalah integrasi antara perangkat mobile dengan perpustakaan, dimana perangkat mobile berfungsi sebagai alat bantu perpustakaan untuk menyampaikan informasi dan membantu pemustaka dalam mengakses layanan-layanan tertentu di perpustakaan. Dalam penggunaan *Mobile Library*, perangkat mobile harus terhubung dengan internet.<sup>37</sup> Jadi kesimpulan adalah *mobile library* yaitu perpustakaan berbasis digital yang sudah terintegrasi dengan internet melalui *smartphone* sehingga lebih fleksibel dan menyenangkan.<sup>38</sup>

## 2. Tujuan dan Manfaat *Mobile Library*

Tujuan utama dari *mobile library* adalah untuk menyediakan yang cepat dan mudah cara mengakses informasi. Bukannya perpustakaan tradisional tidak mampu untuk menyediakan informasi secepat itu tetapi perpustakaan hari ini berubah bentuknya dan dikembangkan sebagai pusat

---

<sup>36</sup>Tri Rejeki Widada Ningsih, "*Penerapan Aplikasi Mobile Library (M-Library Application) Di Perpustakaan Universitas Gadjah Mada Yogyakarta*", Surakarta, 2014, Hal 7

<sup>37</sup>Athanasia Octaviani Puspita Dewi, "*Penggunaan Mobile Library*....", Hal 152

<sup>38</sup>Tri Rejeki Widada Ningsih, "*Penerapan Aplikasi Mobile Library*... Hal 8

informasi, tujuan utamanya adalah sesuai dengan hukum poin keempat Ranganathan "*menghemat waktu*" pengguna. Peran perpustakaan dan pustakawan harus diubah untuk memberikan yang terbaik pelayanan kepada pengguna perpustakaan.<sup>39</sup>

Tujuan lainnya adalah untuk mencapai khalayak *net-generation* yang semakin berkembang, memberikan akses ke koleksi yang lebih beragam, memperkuat hubungan dengan pengguna, berperan dalam memasarkan layanan dan koleksi perpustakaan, meningkatkan aksesibilitas dan ketersediaan informasi bagi pengguna dimanapun dan kapanpun, serta menjadi bagian dari strategi organisasi.

Dalam artikel Arif Menurut Lee Cheng Ean menyampaikan pentingnya tujuan pengembangan *m-libraries* dilakukan yaitu:

- 1) Menjangkau pengguna dari kalangan *Net Generation* yang semakin banyak.
- 2) Memberikan akses koleksi yang lebih luas.
- 3) Meningkatkan hubungan dengan pengguna.
- 4) Bagian dari pemasaran layanan dan sumber-sumber yang dimiliki perpustakaan.
- 5) Peningkatan akses dan ketersediaan sumber daya bagi pengguna (kapanpun dan dimanapun).

---

<sup>39</sup>Sachin Ww, "*Mobile Library And Services: A New Trend In Library And Information Science*", *Elk Asia Pacific Journal Of Library Management And Information Technology Volume 5 Issue 1*, Delhi, 2019, Hal 1

6) Serta bagian dari strategi organisasi.<sup>40</sup>

Keberadaan *Net Generation* atau generasi *Digital Natives* menjadi alasan penting bagi setiap perpustakaan untuk mengembangkan *m-Libraries*. Tidak ada lagi alasan bagi perpustakaan untuk tidak mengadopsi layanan berbasis teknologi mobile, karena saat ini telah menjadi kebutuhan pokok bagi para pemustaka.<sup>41</sup>

Kepraktisan dan portabilitas ponsel memastikan pembelajaran setiap saat terlepas dari lokasi geografis seseorang. Dimana-mana perangkat ini memungkinkan bagi mereka yang berada didalam kelompok berpenghasilan rendah untuk mengakses layanan pendidikan dan sumber dayanya, sehingga menutup kesenjangan antara si miskin dan si kaya dalam masyarakat. Sebagian besar negara berkembang sekarang memberikan banyak perhatian pada infrastruktur seluler daripada infrastruktur darat yang mahal. Ini dapat dikaitkan dengan fakta bahwa aplikasi untuk ponsel adalah mudah diakses *user friendly* dan lebih murah.<sup>42</sup>

Fleksibilitas dimana pendidikan seluler menyajikan pengajaran dan pembelajaran di institusi pendidikan tinggi; memfasilitasi, meningkatkan, dan mempromosikan pertukaran sumber daya pendidikan seperti sebagai catatan pengajaran dan tugas serta membuat sumber daya *online* apat diakses oleh guru dan mahasiswa dengan cara yang paling nyaman seperti smartphone dan

---

<sup>40</sup> Surachman, Arif, "*Implementasi M-Libraries Di Asia Tenggara*", Makalah Disampaikan Dalam Konferensi Perpustakaan Digital Indonesia Ke-5, Labuan Bajo, Nusa Tenggara Timur, Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, 2012, Jakarta, hal 3

<sup>41</sup>Surachman, Arif, "*Implementasi M-Libraries Di Asia Tenggara* hal...9

<sup>42</sup>Theophilus Kwamena Ocran, "*Perception Of Students On Mobile Technology Based Library Services*", *Library Philosophy And Practice (E-Journal)*, Lincoln, 2017, Hal 7-8

perangkat genggam lainnya telah menjadi populer dan bagian dimana-mana dari keberadaan kita dan berkontribusi begitu banyak dalam masyarakat perkotaan atau industri. Perangkat seluler berkontribusi besar terhadap pengayaan sistem pendidikan, baik guru maupun siswa sangat diuntungkan.<sup>43</sup>

Manfaat teknologi informasi bagi pemakai perpustakaan menurut Henderson dalam jurnal Fauzan antaranya adalah :

1. Memungkinkan akses yang cepat dan mudah ke sumber informasi.
2. Memberikan akses 24 jam jika teknologi informasi beroperasi nonstop
3. Menyediakan akses ke beragam jenis sumber informasi tanpa batasan.
4. Menyajikan informasi yang lebih mutakhir dan terbaru.
5. Dengan adanya dukungan perangkat telekomunikasi dalam pengembangan perpustakaan, tujuannya adalah untuk mempermudah pengolahan dan pelayanan kepada para pengguna dimanapun dan kapanpun, sesuai dengan tuntutan era teknologi saat ini.<sup>44</sup>

Ada beberapa keunggulan dikembangkannya perpustakaan digital apalagi berbentuk aplikasi *mobile library* antara lain adalah sebagai berikut:

1. *Long distance service* : Perpustakaan digital memungkinkan akses ke koleksi atau materi secara *online*, sehingga memberikan kemudahan akses bagi pengguna yang berada di lokasi yang jauh dari perpustakaan fisik.

---

<sup>43</sup>Theophilus Kwamena Ocran Dkk, “Strategies For Successful Implementation Of Mobile Phone Library Service”s, *The Journal Of Academic Librarianship*, Vol 46 No 5, (2020), Hal 2

<sup>44</sup>Fauzan, “Analisis Pemanfaatan Aplikasi Ipusnas Berbasis Android Di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia”, *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, Vol. 7, No. 4, (2018), Hal 2

2. Biaya yang rendah: Meskipun pengadaan infrastruktur dan koleksi perpustakaan digital dapat membutuhkan biaya awal yang tinggi, namun dalam jangka panjang, perpustakaan digital dapat memberikan manfaat dan keuntungan yang lebih tinggi dibandingkan dengan perpustakaan fisik. Biaya pemeliharaan dan penggandaan koleksi dalam bentuk digital juga lebih efisien dan murah
3. Dengan adanya perpustakaan digital, pengguna dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi, melakukan penelusuran yang lebih luas, dan memanfaatkan berbagai fitur dan layanan yang disediakan. Selain itu, perpustakaan digital juga memberikan efisiensi dalam pemeliharaan koleksi dan memberikan akses yang lebih luas bagi pengguna di berbagai lokasi.
4. Jaringan global salah satu bentuk jaringan global adalah pemanfaatan akses internet. Pengguna dapat melakukan penelusuran dan komunikasi jarak jauh dalam rangka mendapatkan informasi<sup>45</sup>

Menurut Manjula dalam jurnalnya menuturkan beberapa manfaat *mobile library* diantara :

- 1) Menjangkau lebih banyak pustakawan: Ada jutaan pengguna dengan ponsel cerdas. Perpustakaan dapat menjangkau jumlah audiens terbesar.
- 2) Akses: Aplikasi seluler mudah diakses dan digunakan

---

<sup>45</sup> Yuyun Widayanti, "Pengelolaan Perpustakaan Digital", *Penerbit Libraria*, Vol 3 No 1, (2018), Hal 131

- 3) Dengan menjangkau lebih banyak pengguna, mempromosikan layanan perpustakaan menjadi lebih mudah, memungkinkan untuk membedakan berdasarkan profil dan menawarkan layanan yang berbeda.
- 4) Kompatibilitas: Sebagian besar katalog dan layanan perpustakaan sepenuhnya responsif; namun, mungkin ada kasus dimana kemampuan navigasi dan kegunaan dapat dikompromikan karena cara mereka diakses (sistem, *browser*, dll.). Aplikasi seluler mempromosikan kompatibilitas yang stabil.
- 5) Pengguna dapat mengonfigurasi dan melihat aplikasi dengan caranya sendiri. Ini membantu kebutuhan dan preferensi pengguna. Pengguna dapat membuat rak pribadi dari *e-book* dan *e-koran* favorit dari area subjek mereka sendiri.
- 6) Interaktif: Aplikasi seluler bersifat interaktif. Setiap kali internet terhubung, pemberitahuan terlihat, memungkinkan perpustakaan untuk menyebarkan layanan dan peringatan.
- 7) Akses Tanpa Batas: Pengguna dapat mengakses informasi sesering dan kapan pun mereka mau. Ini akan lebih berguna untuk referensi cepat informasi dan menghindari penyimpanan informasi yang tidak perlu pada perangkat.
- 8) Mendorong kebiasaan membaca: Ketika pengguna mendapatkan *e-book* dan *e-majalah* dengan mudah, entah bagaimana hal itu merangsang kebiasaan membaca pengguna. Pengguna dapat

menghemat waktu mencari informasi, dan pada saat yang sama, mereka dapat digunakan untuk berkonsultasi lebih banyak informasi atau dokumen. Jadi, pengguna bisa mendapatkan lebih banyak pengetahuan dengan membaca berbagai jenis informasi yang tersedia

- 9) Aksesibilitas: Fitur seperti membaca suara membantu pengguna untuk membaca.<sup>46</sup>

Menurut penulis ini sejalan dengan visi misi Indonesia yaitu mencerdaskan bangsa, maka demokratisasi ide ini harus didukung ditengah polarisasi maupun algoritma *echo chambers* makin marak sekarang ini. Tentu demokratisasi ide ini bisa berjalan dengan perangkat murah dan praktis sehingga bisa semua orang bisa mengakses semua informasi.

### 3. Fitur dan Layanan Mobile Library

- 1) Pada perpustakaan digital, terdapat fitur keanggotaan yang memungkinkan calon pemustaka untuk mendaftar dan dimasukkan ke dalam database aplikasi *mobile library*. Melalui fitur ini, pengguna dapat menjadi anggota perpustakaan dan mengakses berbagai informasi yang tersedia.
- 2) Terdapat juga fitur pencarian yang memudahkan pengguna dalam mencari koleksi secara digital. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan.
- 3) Salah satu fitur yang sangat berguna adalah fitur link, yang memberikan kemudahan bagi pengguna karena tidak perlu mencari

---

<sup>46</sup>Manjula, "Library Mobile Apps: For Effective Services Of Library", *Journal Of Library & Information Communication Technolgy*, Vol 5 No. 2, (2016), hal 18

alamat sendiri untuk mengakses informasi yang dibutuhkan. Fitur ini mengarahkan pengguna langsung ke sumber informasi yang relevan.

- 4) Fitur dwi bahasa juga disediakan untuk memudahkan akses bagi pemustaka baik dari dalam negeri maupun dari luar negeri. Dengan fitur ini, pengguna dari berbagai negara dapat mengakses dan memanfaatkan informasi yang ada
- 5) Perpustakaan digital juga menyediakan fitur artikel yang sangat beragam, mulai dari artikel populer hingga artikel ilmiah. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk membaca dan mengakses berbagai jenis artikel sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.
- 6) Selain itu, terdapat fitur folder dan arsip yang memungkinkan pengguna untuk memindahkan dan menyimpan file dengan mudah. Dengan adanya fitur ini, pengguna dapat dengan cepat mengakses semua koleksi yang mereka miliki.<sup>47</sup>

Beberapa layanan yang biasa dan dapat memanfaatkan teknologi mobile atau m-libraries diantaranya adalah:

- 1) Layanan katalog *online*, juga dikenal sebagai *m-opac* atau *mobile OPAC*, yang memungkinkan pemustaka untuk mencari koleksi perpustakaan melalui ponsel mereka.
- 2) Layanan rujukan *online*, yang disebut *m-reference* atau *mobile reference services*, yang menyediakan bantuan rujukan melalui SMS,

---

<sup>47</sup>Athanasia Octaviani Puspita Dewi, "Penggunaan Mobile Library untuk Perpustakaan Digital", Jurnal Anuva, Volume 3 No 2, Malang, 2019, hal 150



media sosial, atau chat *online*, bahkan dengan staf referensi yang tersedia 24 jam melalui ponsel.

- 3) Informasi lokasi perpustakaan dapat diakses melalui aplikasi seperti *Google Maps* atau GPS pada ponsel.
- 4) Akses koleksi multimedia melalui platform seperti *YouTube* dan *Instagram*, memungkinkan pengguna perpustakaan untuk menonton film, melihat gambar, dan mengakses konten multimedia lainnya melalui ponsel.
- 5) Akses ke koleksi digital seperti *eBooks*, *eJournals*, *eDatabases*, dan lain-lain melalui perangkat mobile atau *m-databases*.
- 6) Informasi dan transaksi seperti peminjaman, perpanjangan koleksi, keterlambatan, dan pemesanan koleksi dapat dilakukan melalui ponsel.

Semua layanan ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing perpustakaan dalam memberikan layanan kepada pengguna melalui perangkat mobile. Dengan layanan ini, perpustakaan dapat meningkatkan kualitas layanannya dan memudahkan pengguna dalam mencari dan mengakses informasi melalui perangkat mobile seperti *smartphone* dan *tablet*.<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup> Surachman, Arif, "Implementasi M-Libraries Di Asia Tenggara", *Makalah Disampaikan Dalam Konferensi Perpustakaan Digital Indonesia Ke-5, Labuan Bajo, Nusa Tenggara Timur, Perpustakaan Nasional Republik Indonesia*, (2012), hal 8

#### 4. Jenis Teknologi *Mobile Library*

##### a) *Mobile Phones Standard Platform*

Platform ini dirancang untuk memanfaatkan fitur dan teknologi standar yang sudah ada dalam perangkat mobile seperti SMS dan panggilan telepon. Perpustakaan menggunakan teknologi ini untuk menyediakan layanan berbasis ponsel seperti *M-References*, *SMS References*, atau *Call References*. Dengan menggunakan platform ini, pengguna dapat mengirim pertanyaan melalui SMS atau menelepon perpustakaan untuk mendapatkan rujukan. Platform ini juga dapat terhubung dengan *SMS Broadcast Server* atau sistem operasi mobile yang digunakan. Hal ini memungkinkan pengembangan aplikasi ponsel khusus untuk perpustakaan, yang biasa disebut sebagai aplikasi perpustakaan bergerak (*mobile libraries app*). Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menginstal dan menggunakan fasilitas yang disediakan oleh perpustakaan. Sebelum menggunakan fasilitas *M-Libraries*, pengguna harus menginstal aplikasi mobile perpustakaan di perangkat mereka. Tanpa instalasi ini, pengguna tidak akan dapat mengakses fasilitas *M-Libraries* yang disediakan oleh perpustakaan. Perpustakaan juga dapat mengunggah aplikasi mobile mereka ke platform atau direktori aplikasi yang disediakan oleh sistem operasi ponsel, seperti *Google Play Store* untuk *Android* atau *App Store* untuk *iOS*. Ini memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi seperti peminjaman buku atau perpanjangan masa peminjaman melalui aplikasi. Dengan demikian, perpustakaan dapat

mengintegrasikan *platform* dengan sistem informasi yang dimiliki untuk memberikan informasi transaksi kepada pengguna melalui *SMS Mobile Web Version Platform*

b) *Mobile web version platform*

Perpustakaan juga dapat membuat situs web berbasis mobile atau versi web untuk perangkat mobile. Dengan demikian, setiap pengguna yang menggunakan perangkat mobile tetap dapat mengakses informasi melalui alamat web perpustakaan. Namun, perlu diingat bahwa layanan yang tersedia di platform ini umumnya terbatas pada informasi dasar, seperti jam buka perpustakaan, lokasi, daftar koleksi elektronik, informasi keanggotaan, dan beberapa informasi singkat lainnya, seperti yang biasanya ada pada situs web.

c) *Mobile Apps Platform*

Berbagai vendor atau produsen memproduksi perangkat mobile, khususnya ponsel pintar (*mobile phones*) dan komputer tablet, dengan platform sistem operasi masing-masing. Contohnya adalah iPhone dengan sistem operasi iOS, Nokia dengan Windows Phone, dan tentu saja, Smartphones berbasis Android yang saat ini sangat populer. Akibatnya, beragam aplikasi digunakan tergantung pada jenis perangkat mobile yang digunakan.<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup>Arif Surrahman, "M-Libraries: Menghadirkan layanan perpustakaan berbasis mobile technology", <https://repository.ugm.ac.id/136170/1/Arif-Surachman-MLibraries.pdf>, diakses 2 November 2022, hal 5-7

## 5. Perpustakaan yang Sudah Menerapkan Mobile Library

### a) *UILIS Mobile*

*UILIS Mobile* adalah sebuah aplikasi yang dipublikasikan oleh UPT Perpustakaan Unsyiah, bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam mengakses informasi yang tersedia di perpustakaan Unsyiah. Inovasi ini merupakan bagian dari strategi pengembangan yang diterapkan oleh Perpustakaan Unsyiah. Aplikasi *UILIS* merupakan salah satu aplikasi mobile dari Perpustakaan Universitas Syiah Kuala yang dapat diunduh melalui *play store* dan *apple store*. Versi terbaru dari aplikasi ini memiliki fitur-fitur baru yang memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai informasi seperti *E-journal*, *e-Book*, *Serial*, dan *OPAC*.<sup>50</sup>

### b) *Ipusnas*

*iPusnas* merupakan sebuah Aplikasi Perpustakaan digital (ePustaka) yang dilengkapi dengan *eReader* guna membaca *eBook* dan fitur media sosial. Aplikasi ini dimiliki oleh Badan Perpustakaan Nasional (Perpusnas) yang berkolaborasi dengan PT. Woolu Akasara Maya (Aksaramaya) sebagai pengembangnya. *iPusnas* berfungsi sebagai platform media sosial yang memungkinkan pengguna untuk mengakses *e-Bookstore & e-Pustaka*, membangun jaringan/komunitas dengan sesama pembaca, serta berfungsi sebagai *e-Reader* untuk membaca *eBook*. Aplikasi ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk desktop

---

<sup>50</sup> Librisiana “Uilis Mobile Aplikasi Perpustakaan Unsyiah kini bisa di unduh pengguna ios” di akses melalui <http://library.unsyiah.ac.id/uilis-mobile-aplikasi-perpustakaan-unsyiah-kini-bisadiunduh-pengguna-ios/>. Pada tanggal 2 november 2022

dan PC melalui situs (*web-based*), *netbook* dan *tab hybrid (tab-based application)*, serta perangkat mobile melalui aplikasi berbasis *smartphone*.<sup>51</sup> Aplikasi IPusnas adalah sebuah aplikasi mobile yang telah dirancang khusus untuk beroperasi pada platform mobile seperti *iOS*, *Android*, dan *Windows Mobile*. Aplikasi ini menawarkan antarmuka pengguna (*user interface*) dengan cara interaksi unik yang sesuai dengan fitur-fitur yang disediakan oleh masing-masing platform mobile.<sup>52</sup>

#### c) iPustaka Aceh

Aplikasi iPustaka Aceh merupakan sebuah aplikasi berbasis Android yang disediakan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh dengan tujuan memenuhi kebutuhan informasi bagi para pemustaka. Aplikasi ini telah diluncurkan sejak tanggal 03 Desember 2018. Salah satu fitur utama dari iPustaka Aceh adalah fitur pencarian, yang memungkinkan pengguna untuk menemukan dan melihat koleksi bahan pustaka yang mereka butuhkan. Aplikasi ini dapat diakses baik melalui sistem operasi komputer maupun perangkat Android, sehingga memungkinkan para pengguna untuk menggunakan *smartphone* sebagai alat baca dalam menikmati layanan perpustakaan secara lebih mendalam, serta memperkenalkan konsep perpustakaan ke era digitalisasi saat ini.

iPustaka Aceh merupakan salah satu layanan perpustakaan digital berbasis 1.1.2 yang dimiliki oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh,

---

<sup>51</sup> Yana Iqbal Maulana, "Evaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna Perpustakaan Digital Nasional (iPusnas) dengan Kerangka PIECES", *Blangla Informatika*, Vol 6 No 1, (2018), hal 52

<sup>52</sup> Becti Mar'atun Aisyiyah, "Analisis User Interface Dalam Aplikasi Mobile Library Ipusnas", *Jurnal Pustaka Ilmiah* Vol 5 No 1, (2019), hal 726

yang dikembangkan oleh PT. Woolu Aksara Maya pada tahun 2018. iPustaka Aceh berfungsi sebagai aplikasi perpustakaan digital berbasis e-mobile library. Visi yang diusung oleh iPustaka Aceh adalah "Mewujudkan masyarakat Aceh yang cerdas dan beradab." Aplikasi ini bertujuan untuk memenuhi kegemaran membaca masyarakat Aceh sejak dini, serta memudahkan akses terhadap iPustaka Aceh guna meningkatkan minat baca dan memperkuat budaya literasi di kalangan masyarakat.

iPustaka Aceh merupakan hasil karya Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh yang bertujuan untuk menyediakan layanan informasi melalui koleksi buku. Aplikasi ini dapat diakses melalui sistem operasi Windows dan Android, memungkinkan pengguna untuk menggunakan smartphone sebagai alat baca. Pada perangkat dengan sistem operasi Windows, pengguna dapat menggunakan komputer sebagai media pembacanya. iPustaka Aceh hadir untuk memudahkan masyarakat Aceh dalam menikmati layanan perpustakaan secara lebih dekat dan memperkenalkan konsep perpustakaan di era digital saat ini.<sup>53</sup>

---

<sup>53</sup> Desita Fonna, "Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi Ipusnas Terhadap Kemudahan Akses Informasi Perkuliahan Mahasiswa Angkatan 2015 Prodi S1 Ilmu Perpustakaan FAH UIN ArRaniry, Skripsi. ( Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Darussalam, 2020), 13-14.

## **6. Koleksi *Mobile Library***

Tentunya setiap mobile library berbeda variasi koleksinya, namun penulis mengambil contoh ipusnas yang mana sudah banyak sekali koleksi yang mencapai 800.000. koleksi juga beragam seperti fiksi maupun non fiksi ataupun karya ilmiah atau artikel seperti detik ataupun tempo. Layanan dan fiturnya juga sangat friendly user dan mudah digunakan, untuk mendownload aplikasi sudah tersedia di appstore maupun playstore.

Untuk login di ipusnas cukup pakek email ataupun akun facebook, lalu kalian bisa memanfaatkan search book untuk mencari buku dan kalau ada langsung klik pinjam dan bisa langsung baca. Untuk peminjaman bisa berlangsung 7 hari, dan kalau tidak ada maka bisa waiting list atau antiran contohnya seperti penulis yang mencari buku “Dunia Sophie” yang selalu habis untuk dipinjam, maka manfaatkan fitur waiting list dan ketika masuk notifikasi bahwa bukunya tersedia maka langsung klik pinjam dan selesai.

### **D. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam *Mobile Library***

Digitalisasi perpustakaan adalah pengelolaan bahan bacaan menggunakan teknologi informasi untuk mempercepat dan meningkatkan akses ke informasi. Hal ini memungkinkan pustakawan untuk fokus mengembangkan perpustakaan, sementara pemustaka menikmati akses bacaan dengan mudah. Transformasi menuju perpustakaan digital atau elektronik telah diadopsi oleh berbagai lembaga perpustakaan, termasuk nasional, umum, universitas, dan sekolah. Penggunaan *mobile library*, seperti aplikasi iPusnas, menjadi daya tarik bagi perpustakaan untuk memasarkan bahan bacaan elektronik kepada konsumen.

iPusnas memungkinkan masyarakat Indonesia untuk dengan mudah mengakses informasi dan bahan bacaan dari perpustakaan. Aplikasi ini mendukung sistem belajar mengajar *online* dengan memberikan akses informasi yang efektif dan akurat. Pengukuran pemanfaatan teknologi informasi mencakup tiga indikator: intensitas pemanfaatan, frekuensi pemanfaatan, dan jumlah aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan.

Dengan teknologi informasi yang semakin berkembang, digitalisasi perpustakaan membuka peluang bagi peningkatan kualitas dan keterjangkauan informasi bagi masyarakat.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Nia Dwi Syafira, Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Partisipasi Pemakai Sistem Informasi Terhadap Kinerja Sistem Penggajian Pada Pt. Perkebunan Nusantara Iv Medan, Skripsi, (Medan: Universitas Medan Area, 2021), 20-21, diakses melalui <http://repository.uma.ac.id:8081/bitstream/123456789/15414/2/168330099%20-%20Nia%20Dwi%20Syafira%20-%20Fulltext.pdf>, tanggal 1 Maret 2022



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Jenis penelitian ini yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggambarkan dan menganalisis kejadian, peristiwa, tindakan, sikap, persepsi sosial, gagasan, dan pemikiran individu atau kelompok orang dengan menyajikan temuan penelitian secara objektif pada kondisi dan ciri-ciri pelaku yang ditemui di lapangan.<sup>55</sup> Penelitian kualitatif dilihat melalui pengumpulan informasi dari individu dan dari perilaku yang terlihat dalam bentuk bahasa tertulis atau lisan.<sup>56</sup> Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dikarenakan hasil kajian ini hanya menggambarkan secara deskriptif terkait penggunaan *mobile library* pada mahasiswa UIN Ar-Raniry.

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini di UIN Ar-Raniry, Lorong Ibnu Sina No.2, Kopelma Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Aceh. Penelitian ini dimulai dari bulan Mei hingga bulan Juni 2023.

#### **C. Subjek dan Objek Penelitian**

##### **1. Subjek Penelitian**

Menurut Suharsimi Arikunto, subjek penelitian adalah hal yang membatasi subjek penelitian sebagai objek atau individu yang data variabel

---

<sup>55</sup> Winarno Surachman, *Pengantar Penelitian Ilmiah* (Bandung: Tarsito, 2015), 65.

<sup>56</sup> Lexy J. Moelong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hal 4

penelitiannya dikumpulkan dan dianalisis melalui pertanyaan tertentu. Dalam salah satu penelitiannya, subjek penelitian memiliki posisi yang sangat strategis karena mereka adalah data yang terkait dengan variabel yang diamati dalam penelitian, seperti manusia, barang, dan organisasi. Subyek penelitian yang dimaksud di sini adalah responden, dimana penulis harus dengan cermat menentukan subjek ini sebelum mengumpulkan data.<sup>57</sup>

Subyek penelitian Target informan menurut peneliti yang relevan untuk masalah ini adalah sebagai berikut:

- a) Mahasiswa aktif UIN Ar Raniry
- b) Mahasiswa yang pernah menggunakan Mobile Library.

## 2. Objek Penelitian

Objek penelitian ialah permasalahan, isu atau problem yang dikaji, diamati dan diselidiki dalam penelitian<sup>58</sup> Adapun objek yang ditentukan penulis pada penelitian ini ialah cara penggunaan mobile library pada mahasiswa UIN Ar-Raniry.

## D. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Wawancara

Wawancara adalah upaya mendata informasi dengan mengajukan berbagai pertanyaan dan menerima tanggapan lisan. Secara khusus, ini

---

<sup>57</sup> Arikunto, Suharsimi. "Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik". Jakarta: Rineka Cipta, 2016 Hal. 26.

<sup>58</sup> Mardawani, "Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif", (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hal 45.

digambarkan sebagai alat pengumpulan data dengan pertanyaan konstan antara pengumpul informasi dan sumber informasi.<sup>59</sup>

Menurut kutipan dari Sugiyono dalam bukunya "Memahami Penelitian Kualitatif," terdapat tiga jenis wawancara yang dibagi oleh Esterberg. Berikut adalah penjelasan singkat tentang masing-masing tipe.<sup>60</sup>

a) Wawancara terstruktur

Juga dikenal sebagai wawancara terkendali, jenis wawancara ini mengacu pada situasi dimana peneliti memiliki sistem atau daftar pertanyaan yang telah ditetapkan sebelumnya. Peneliti mengajukan serangkaian pertanyaan kepada responden berdasarkan kategori atau pilihan jawaban yang telah ditentukan. Namun, dalam beberapa kasus, peneliti mungkin juga memberikan ruang bagi variasi jawaban atau menggunakan pertanyaan terbuka yang memungkinkan respon yang lebih bebas, namun tetap disiapkan terlebih dahulu oleh peneliti.

b) Wawancara semi terstruktur

Wawancara semi terstruktur melibatkan penggunaan panduan wawancara yang dikembangkan berdasarkan topik yang relevan. Dalam wawancara ini, peneliti memiliki fleksibilitas lebih dalam mengajukan pertanyaan. Tujuannya adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, memberikan kesempatan kepada responden untuk menyampaikan pendapat dan ide-ide mereka.

---

<sup>59</sup> Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial* (Yogyakarta: Gajah Mada Press, 2013), hal 188

<sup>60</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung : CV. Alfabeta, 2009), hal. 73

c) Wawancara tak terstruktur

Wawancara bebas adalah salah satu jenis wawancara dimana peneliti tidak menggunakan panduan wawancara yang telah disusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data. Hanya terdapat garis besar pertanyaan yang akan ditanyakan sebagai pedoman. Ciri utama dari wawancara bebas adalah minimnya interupsi atau batasan, sehingga sering digunakan untuk mendapatkan informasi yang tidak biasa atau unik. Dalam wawancara bebas, waktu wawancara dan cara responden memberikan tanggapan jauh lebih bebas dan tidak terikat oleh pola tertentu, berbeda dengan wawancara terstruktur.<sup>61</sup>

Peneliti disini dipakai Wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur yaitu prosedur wawancara yang lebih mudah beradaptasi daripada wawancara tradisional. Ini menggunakan panduan wawancara dan pertanyaan yang diturunkan dari topik. Pertanyaan langsung dibuat untuk mewawancarai subjek untuk menyelidiki dan mengumpulkan data terkait dengan informasi yang dibutuhkan. Mengenai penggunaan pedoman wawancara, hal ini memungkinkan peneliti untuk membuat pertanyaan penelitian seperti yang mereka cari.<sup>62</sup>

Informan yang akan diwawancarai ialah mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Wawancara dilaksanakan di lingkungan kampus maka untuk mensiasati untuk tidak mengganggu jalannya perkuliahan maka dilaksanakan pada jam istirahat.

---

<sup>61</sup> Lexy J. Moelong, *Metodologi Penelitian*,..., hal. 190

<sup>62</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*, 233.

## 2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah cara mengumpulkan informasi yang menghasilkan catatan signifikan yang berkaitan dengan masalah tertentu, memastikan bahwa data yang lengkap dan akurat dikumpulkan dan tidak tergantung pada asumsi.<sup>63</sup> Dalam proses pengumpulan data dari dokumen, penulis menggunakan dokumen berbentuk tulisan untuk memperoleh data yang diinginkan dan dibutuhkan dalam melakukan penelitian ini.

### E. Kredibilitas Data

Kredibilitas mengukur keakuratan data yang dikumpulkan dan menggambarkan seberapa baik kesimpulan peneliti selaras dengan data. Data adalah titik awal untuk studi, dan data sangat penting untuk penelitian. Instrumen untuk mengumpulkan data menentukan apakah itu akurat, dan sesuai dengan pengukuran apa yang seharusnya diukur, oleh sebab itu data harus valid. Teknik pengumpulan data untuk penelitian kualitatif dibantu dengan wawancara, mobservasi, dan dokumentasi.<sup>64</sup>

Berikut ini adalah beberapa metode untuk menunjukkan kredibilitas, yang menunjukkan kepercayaan pada hasil penelitian kualitatif:<sup>65</sup>

#### 1. Perpanjangan pengamatan

---

<sup>63</sup> Basrowi & Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), Hal 158.

<sup>64</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 14.

<sup>65</sup> Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja. Rosdakarya., 2012), 103.

Dengan balik ke lapangan untuk mengumpulkan observasi dan wawancara dengan menggunakan sumber data yang digunakan sebelumnya maupun yang baru, seorang peneliti memperluas studi observasionalnya. Hal ini berusaha untuk meningkatkan kedekatan antara peneliti dengan informan sampai informasi tidak dirahasiakan lagi (tidak ada jarak, transparansi yang lebih besar, rasa saling percaya).

## 2. Trinagulasi

Triangulasi dalam penilaian kredibilitas mengacu pada pemeriksaan data bermacam sumber dengan bermacam cara dan di berbagai periode waktu. Triangulasi sumber, triangulasi metode pengumpulan data, dan triangulasi waktu merupakan faktor-faktor tersebut. Triangulasi sumber melibatkan membandingkan data dari berbagai sumber, triangulasi teknis melibatkan membandingkan kesamaan data menggunakan prosedur yang berbeda, dan triangulasi waktu melibatkan membandingkan data menggunakan wawancara atau metode lain dalam berbagai pengaturan.

## 3. Menggunakan Bahan Referensi

Ketersediaan pendukung untuk mendukung informasi yang peneliti temukan menjadi bahan referensi dalam hal ini. Misalnya, rekaman wawancara harus digunakan untuk mendukung data dari wawancara. Deskripsi suatu adegan atau informasi tentang interaksi manusia harus disertai dengan gambar. Kamera, handycam, dan perekam suara diperlukan sebagai alat merekam data dalam meneliti kualitatif untuk memastikan kebenaran data yang telah ditemukan oleh peneliti.

Perluasan observasi memberikan kredibilitas yang digunakan peneliti untuk menilai keakuratan informasi. Kembali ke lapangan, peneliti lebih banyak melakukan observasi dan wawancara guna meningkatkan reliabilitas data. Jika ternyata data yang terkumpul akurat dan tidak berubah, maka perluasan pengamatan ini akan memfokuskan pada data yang peneliti peroleh dari informan setelah melakukan pengecekan kembali ke lapangan. Penelitian ini menunjukkan kredibilitas data saat ini.

## **F. Teknik Analisis Data**

### **1) Reduksi Data**

Proses reduksi data merupakan upaya untuk menyederhanakan, mengabstraksi, dan mentransformasi data mentah yang diperoleh dari catatan lapangan. Langkah ini dilakukan secara berkesinambungan selama proses penelitian, bahkan sebelum seluruh data terkumpul. Pendekatan ini tampak dari kerangka konseptual penelitian, permasalahan studi, dan strategi pengumpulan data yang dipilih oleh peneliti. Reduksi data adalah bentuk analisis yang mengoptimalkan, mengelompokkan, mengarahkan, serta menghilangkan data yang tidak relevan, sehingga memungkinkan untuk mencapai kesimpulan akhir dengan lebih baik.<sup>66</sup>

### **2) Penyajian data**

Penyajian informasi adalah proses pengaturan data secara sistematis, sehingga memungkinkan untuk mengambil kesimpulan dan mengambil

---

<sup>66</sup>Antonius Alijoyo, *Structured or Semi-structured Interviews* (Wawancara Terstruktur atau Semi-terstruktur), 4, diakses melalui <https://lspmks.co.id/wp-content/uploads/2021/08/Structured-or-Semi-structured-Interview-1.pdf>, tanggal 10 September 2022

tindakan yang tepat. Penyajian data kualitatif dapat berbentuk teks naratif, catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Bentuk-bentuk ini menggabungkan informasi yang terstruktur dengan baik dan mudah dipahami, sehingga mempermudah dalam menelaah situasi, memvalidasi kesimpulan, atau melakukan analisis ulang jika diperlukan.<sup>67</sup>

### 3) Penarikan kesimpulan

Peneliti terus-menerus melakukan usaha untuk menyimpulkan hasil dari penelitian mereka selama berada di lapangan. Sejak awal proses pengumpulan data, para peneliti kualitatif mulai mencari makna dari objek-objek, mencatat pola-pola teratur (berdasarkan teori), menjelaskan, merangkai berbagai konfigurasi yang mungkin, menyusun alur sebab-akibat, dan merumuskan proposisi. Kesimpulan-kesimpulan ini diperlakukan dengan pendekatan yang fleksibel, tetap terbuka, dan skeptis, meskipun kesimpulan-kesimpulan awal telah ada sejak awal. Pada awalnya, kesimpulan-kesimpulan ini mungkin tidak jelas, tetapi seiring waktu, mereka menjadi lebih rinci dan terkonfirmasi secara kuat.<sup>68</sup>

Tahap penarikan kesimpulan, dilakukan usaha untuk mengidentifikasi dan mencari makna dari data yang telah dikumpulkan dengan menggali pola hubungan, kesamaan, dan hal-hal yang muncul. Kegiatan ini dilaksanakan setelah tahap sebelumnya dengan melakukan observasi, mengevaluasi kembali, dan meninjau secara singkat.

---

<sup>67</sup> Adriyani, Lia, Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif 1, hlm. 10

<sup>68</sup> Ibid hal 94



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Letak Geografis**

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry adalah perguruan tinggi negeri di Banda Aceh, Provinsi Aceh. Nama UIN Banda Aceh diambil dari tokoh ulama terkenal bernama Ar-Raniry, penasehat kesultanan Aceh pada masa Sultan Iskandar. Kampusnya berada di Jalan Ibnu Sina Nomor 2, Darussalam, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh. Sejarah UIN Ar-Raniry dimulai sebagai Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ar-Raniry, didirikan pada 5 Oktober 1963 sebagai IAIN ketiga di Indonesia. Pada awalnya, terdapat tiga Fakultas: Syari'ah, Tarbiyah, dan Ushuluddin. Kemudian, dibuka Fakultas Dakwah pada 1968 dan Fakultas Adab pada 1983.

UIN Ar-Raniry mengelola ilmu dasar Islam dalam berbagai cabang dan sub-cabang keilmuan. Administratifnya berada di bawah Kementerian Agama RI dan diawasi oleh Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam. Nama "Ar-Raniry" diambil untuk menghormati Syeikh Nuruddin Ar-Raniry, seorang ulama besar dan mufti Kerajaan Aceh Darussalam, yang berpengaruh di masa Sultan Iskandar Tsani.

UIN Ar-Raniry terus berkembang dengan membuka Program Studi sesuai dengan kebutuhan masyarakat, bahkan membuka Program Pasca Sarjana (S-2) pada 1989 dan Program Doktor (S-3) pada 2002. Pada tahun 2014, empat Fakultas baru didirikan untuk menghadapi permintaan akan ilmu-ilmu alam dan

sosial keagamaan, sehingga totalnya memiliki sembilan Fakultas dengan empat puluh tiga Program Studi.<sup>69</sup>

## 2. Visi dan Misi UIN Ar-Raniry Banda Aceh

### a. Visi

Mengusahakan menjadi Universitas unggul dalam upaya mengembangkan dan menyatukan ilmu keislaman, sains, teknologi, dan seni.

### b. Misi

- 1) Menciptakan sarjana yang memiliki kemampuan akademik, profesional, dan vokasional yang kompetitif, berfokus pada masa depan, serta berpegang pada akhlak mulia.
- 2) Membangun tradisi penelitian yang melintasi disiplin ilmu dan mengintegrasikan nilai-nilai syariat Islam
- 3) Menerapkan pengetahuan untuk membangun masyarakat madani yang beriman, berilmu, dan beramal.

## 3. Tata Cara Penggunaan *Mobile Library*

Penggunaan *Mobile Library* UIN Ar-Raniry Banda Aceh dapat diuraikan sebagai berikut: Tata Cara Penggunaan *Mobile Library* adalah aplikasi mobile yang memungkinkan pengguna untuk mengakses koleksi digital dari perpustakaan publik di Indonesia. Berikut adalah tata cara penggunaan *Mobile Library* IPusnas:

---

<sup>69</sup> Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Panduan Akademik, (Banda Aceh, 2015-2016), hlm. 3.

- 1) Unduh dan Instal Aplikasi: Melalui Google Play Store (untuk pengguna Android) atau App Store (untuk pengguna iOS) di smartphone Anda. Cari aplikasi "Mobile Library IPusnas" dan unduh aplikasinya. Tunggu hingga proses instalasi selesai.
- 2) Registrasi atau Login: Setelah berhasil mengunduh aplikasi, buka aplikasi Mobile Library IPusnas. Jika Anda belum memiliki akun, Anda perlu mendaftar terlebih dahulu. Pilih opsi "Registrasi" dan ikuti langkah-langkah yang diminta untuk membuat akun baru. Jika Anda sudah memiliki akun, pilih opsi "Login" dan masukkan kredensial login Anda.
- 3) Jelajahi Koleksi: Setelah berhasil login, Anda akan masuk ke halaman utama aplikasi. Di sini, Anda dapat menjelajahi koleksi digital yang tersedia. Pilih kategori buku yang Anda minati, seperti fiksi, nonfiksi, sains, sejarah, dan lain-lain. Anda juga dapat menggunakan fitur pencarian untuk mencari buku atau penulis tertentu.
- 4) Pilih dan Pinjam Buku: Setelah menemukan buku yang ingin Anda baca, klik pada buku tersebut untuk melihat informasi detailnya. Baca sinopsis, ulasan, dan informasi lain yang tersedia. Jika buku tersebut tersedia untuk dipinjam, pilih opsi "Pinjam" atau "Baca". Beberapa buku mungkin memiliki batasan peminjaman tertentu, seperti jumlah salinan yang tersedia atau durasi peminjaman.
- 5) Baca Buku: Setelah berhasil meminjam buku, Anda dapat mulai membacanya langsung di aplikasi. Buku akan ditampilkan dalam

format digital, dan Anda dapat menggunakan fitur seperti zoom, penanda halaman, atau fitur lainnya yang disediakan oleh aplikasi untuk meningkatkan pengalaman membaca Anda.

- 6) Mengembalikan Buku: Setelah Anda selesai membaca buku atau jika buku tersebut sudah mencapai batas waktu peminjaman, Anda dapat mengembalikan buku dengan memilih opsi "Kembalikan" di aplikasi. Dengan mengembalikan buku, buku tersebut akan tersedia kembali bagi pengguna lain untuk dipinjam.

## B. Hasil Penelitian

Berdasarkan wawancara yang dilakukan diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

- 1) *Mobile Library* yang digunakan

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, responden menyatakan bahwa *Mobile Library* yang sering digunakan dan tersedia pada smartphone mereka yaitu IPusnas dan iPustaka Aceh. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan responden yaitu sebagai berikut:

*"Aplikasi yang ada di hp saya cuma dua sih bang, Ipusnas sama iPustaka Aceh".<sup>70</sup>*

Adapun pernyataan responden lainnya menyatakan mereka hanya memiliki salah satu dari *Mobile Library* yaitu IPusnas atau iPustaka Aceh:

*"Kebetulan hanya satu yaitu iPusnas".<sup>71</sup>*

---

<sup>70</sup> Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Wawancara, 3 Juni, 2023

<sup>71</sup> Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Wawancara, 3 Juni, 2023

*"Satu-satunya aplikasi yang terdapat hp saya hanyalah I pustaka Aceh".<sup>72</sup>*

## 2) Persyaratan Mengunduh *Mobile Library*

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, responden menyatakan bahwa dalam menggunakan *Mobile Library* tidak memiliki syarat khusus, hanya memerlukan akun Gmail dan akun Facebook saja, seperti yang dikatakan responden:

*"Tidak ada syarat khusus, hanya perlu akun gmail sama facebook".<sup>73</sup>*

## 3) Alasan Menggunakan *Mobile Library*

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, alasan responden menggunakan *Mobile Library* padahal sudah disediakan perpustakaan oleh pihak kampus adalah karena lebih mudah, fleksibel dan tidak kesulitan membawa buku fisik serta dari efisiensi biaya cukup menekan pengeluaran, responden mengatakan:

*"Gampang diakses, bisa dibaca kapan aja dan dimana aja. Buku digital praktis, nggak perlu repot bawa-bawa buku fisik. Koleksi lebih lengkap dan selalu up-to-date".<sup>74</sup>*

Selain itu, responden menjelaskan alasan menggunakan *Mobile Library* berasal dari efisiensi biaya yang cukup menekan pengeluaran, responden menambahkan:

*"Saya tinggal lumayan jauh bang jadi kalau saya pergi perpustakaan kampus kan lumayan juga untuk minyak kereta".<sup>75</sup>*

## 4) Tujuan Menggunakan *Mobile Library*

---

<sup>72</sup> Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Wawancara, 3 Juni, 2023

<sup>73</sup> Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Wawancara, 3 Juni, 2023

<sup>74</sup> Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Wawancara, 3 Juni, 2023

<sup>75</sup> Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Wawancara, 3 Juni, 2023

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, tujuan responden menggunakan *Mobile Library* adalah karena keperluan tugas kampus dan untuk menyusun penelitian bagi mahasiswa akhir, seperti yang diungkapkan responden:

*"Untuk keperluan tugas kampus bang apalagi kan skripsian pasti sangat membantu. Udah gratis dan bisa diakses dimana saja".<sup>76</sup>*

#### 5) Koleksi yang Dipinjam

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, koleksi yang sering dipinjam responden menggunakan *Mobile Library* adalah yang berhubungan dengan studi perkuliahan, seperti yang dikatakan responden sebagai berikut:

*"Paling untuk keperluan tugas kampus bang, jadi yang berhubungan teknik lingkungan bang".<sup>77</sup>*

Selain itu, beberapa responden juga menyatakan melakukan peminjaman koleksi lainnya diluar koleksi yang mereka perlukan terkait perkuliahan seperti yang diungkapkan oleh beberapa responden sebagai berikut:

*Untuk keperluan hiburan kalo saya bukan novel namun kayak baca majalah tempo ataupun sejarah.<sup>78</sup>*

*"Yang pertama untuk perkuliahan lalu saya juga suka baca berbagai buku yang menyangkut bisnis".<sup>79</sup>*

*"Kadang kalau lagi suka baca psikologi maka dalam minggu itu psikologi semua jadi tergantung mood bang".<sup>80</sup>*

#### 6) Intensitas Penggunaan *Mobile Library*

<sup>76</sup> Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Wawancara, 3 Juni, 2023

<sup>77</sup> Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Wawancara, 3 Juni, 2023

<sup>78</sup> Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Wawancara, 3 Juni, 2023

<sup>79</sup> Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Wawancara, 3 Juni, 2023

<sup>80</sup> Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Wawancara, 3 Juni, 2023

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, responden menyatakan bahwa kerap menggunakan *Mobile Library* setiap hari karena sering memerlukannya. Adapun beberapa responden menyatakan intensitas menggunakan *Mobile Library* yaitu 3 hingga 12 kali dalam kurun waktu satu bulan. Adapun pernyataan tersebut seperti yang dikatakan responden yaitu sebagai berikut:

*"Tergantung ya bang Cuma keknya akhir-akhir ini lumayan bang, bisa seminggu tuh buka 3 kali jadi kalua sebulan 12 kali".<sup>81</sup>*

#### 7) Kelebihan dan Kekurangan Menggunakan *Mobile Library*

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, responden menyatakan kelebihan menggunakan *Mobile Library* adalah bisa diakses dimana saja dan fleksibel sedangkan untuk kekurangannya yaitu cepat membuat mata lelah dan buku yang favorit sering habis karena banyak yang meminjam sehingga harus terus memantau buku itu saat sudah tersedia untuk bisa dipinjam kembali. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan seluruh responden yaitu:

*"Kelebihannya banyak ya kayak bisa diakses dimana aja dan kapan saja as long as you have internet, habis itu fleksibel dan tidak ribet harus bawa buku fisik. Untuk kekurangannya paling cepet lelah mata, satu lagi kayak buku yang banyak dibaca itu biasanya cepat sold out jadi kita ready selalu kalau mau minjam karena koleksi itu banyak dipinjam".<sup>82</sup>*

#### 8) Kemudahan *Mobile Library* Berbasis *Smartphone*

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, responden menyatakan bahwa mereka menemukan kemudahan dalam menggunakan *Mobile Library* berbasis *Smartphone* karena memudahkan untuk memperoleh referensi dan

<sup>81</sup> Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Wawancara, 3 Juni, 2023

<sup>82</sup> Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Wawancara, 3 Juni, 2023

sumber informasi yang relevan ketika mereka membutuhkannya. Adapun pernyataan responden yaitu:

*"Alhamdulillah membantu bang, apalagi untuk tugas kampus lebih gampang dan bisa baca berbagai sudut pandang baru dengan banyak membaca".<sup>83</sup>*

Disamping itu, ada responden yang menyatakan bahwa kemudahan yang ditawarkan *Mobile Library* berbasis *Smartphone* tidak begitu memudahkannya dalam mengakses sumber daya pendidikan di luar studi akademis, seperti untuk self-improvement atau membaca buku lain, responden tersebut mengatakan:

*"Wah kalau itu tidak sih bang karena kan udah saya bilang tadi pakai ini hanya untuk keperluan kampus aja".<sup>84</sup>*

#### 9) Solusi dari Kendala

Jika Anda mengalami kendala membaca di perpustakaan mobile (misalnya, membaca buku digital atau teks panjang) yang menyebabkan sakit mata, berikut beberapa tips yang mungkin membantu mengurangi ketidaknyamanan:

1. Perbesar teks: Gunakan fitur *zoom* pada perangkat Anda untuk memperbesar teks sehingga lebih mudah dibaca tanpa harus meraba-raba atau memicingkan mata.
2. Sesuaikan kecerahan dan kontras: Pastikan kecerahan layar cukup untuk membaca dengan nyaman, tetapi tidak terlalu terang sehingga menyilaukan mata. Sesuaikan juga kontrasnya agar teks lebih jelas dan mudah dibaca.
3. Aktifkan mode malam: Aktifkan fitur "mode malam" atau "*night mode*" jika perangkat Anda memiliki opsi ini. Mode ini mengurangi cahaya biru yang bisa menyebabkan ketegangan mata dan mengganggu tidur.

<sup>83</sup> Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Wawancara, 3 Juni, 2023

<sup>84</sup> Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Wawancara, 3 Juni, 2023



4. Gunakan pencahayaan latar belakang yang cukup: Pastikan ruangan Anda memiliki pencahayaan yang memadai untuk membantu membaca dengan lebih mudah dan mengurangi beban pada mata.
5. Pilih font yang mudah dibaca: Beberapa aplikasi atau perpustakaan digital mungkin menyediakan opsi untuk mengubah jenis font. Pilihlah *font* yang mudah dibaca, seperti *Arial* atau *Times New Roman*, dengan ukuran yang sesuai.
6. Jeda secara teratur: Berikan mata istirahat dengan mengatur waktu jeda membaca secara berkala. Selama istirahat, lihatlah ke jarak yang lebih jauh atau lakukan gerakan relaksasi mata.
7. Gunakan bantuan bacaan: Beberapa perangkat memiliki fitur pembaca teks yang bisa membantu Anda mendengarkan teks yang ada daripada harus membacanya langsung.

Jika Anda ingin membuka perpustakaan mobile atau aplikasi perpustakaan di PC atau laptop, ada beberapa cara yang dapat Anda lakukan tergantung pada jenis perpustakaan mobile atau aplikasi yang Anda gunakan. Berikut beberapa cara umum untuk membuka perpustakaan mobile di PC:

1. Akses melalui peramban web: Beberapa perpustakaan mobile memiliki versi web yang dapat diakses melalui peramban web di PC. Cari tahu apakah perpustakaan mobile yang Anda gunakan memiliki versi web dan kunjungi situs web resmi mereka untuk masuk atau mengakses koleksi buku.
2. Gunakan emulator Android: Jika Anda menggunakan aplikasi perpustakaan mobile yang hanya tersedia untuk platform Android atau iOS, Anda dapat menggunakan emulator Android di PC Anda. Emulator Android memungkinkan Anda menjalankan aplikasi Android di PC Anda. Contoh emulator Android populer adalah Bluestacks atau NoxPlayer.
3. Gunakan aplikasi desktop: Beberapa perpustakaan mobile menyediakan aplikasi desktop yang dapat diunduh dan diinstal langsung di PC. Cari tahu

apakah aplikasi perpustakaan mobile yang Anda gunakan memiliki versi desktop dan unduh dari situs resmi mereka.

4. Gunakan aplikasi streaming buku digital: Jika Anda menggunakan layanan streaming buku digital seperti *Kindle* atau Google Play Buku, Anda dapat membaca buku dari PC Anda melalui situs web resmi atau aplikasi desktop.
5. Periksa fitur *online*: Beberapa aplikasi perpustakaan mobile memiliki fitur baca *online* yang memungkinkan Anda membaca buku secara langsung melalui browser di PC tanpa harus mengunduh aplikasi.

### C. Pembahasan

Berikut adalah pembahasan dari hasil temuan berdasarkan wawancara yang dilakukan:

#### 1) Penggunaan *Mobile Library*

Hasil wawancara menunjukkan bahwa responden menggunakan dua jenis *Mobile Library* yang sering digunakan dan tersedia pada smartphone mereka, yaitu *IPusnas* dan *iPustaka Aceh*. Beberapa responden hanya menggunakan satu dari keduanya. Hal ini menunjukkan bahwa *Mobile Library* telah diterima dan digunakan oleh responden sebagai alternatif akses bahan bacaan digital.

#### 2) Persyaratan Mengunduh *Mobile Library*

Temuan menunjukkan bahwa dalam menggunakan *Mobile Library*, responden menyatakan bahwa tidak ada syarat khusus yang harus dipenuhi selain memiliki akun Gmail dan akun Facebook. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Mobile Library* cukup mudah dan tidak memerlukan persyaratan yang rumit.

### 3) Alasan Menggunakan *Mobile Library*

Responden memberikan beberapa alasan kuat mengapa mereka menggunakan *Mobile Library*. Alasan utama adalah kemudahan akses dan fleksibilitas dalam membaca kapan saja dan dimana saja. Kemampuan untuk membawa koleksi digital tanpa repot membawa buku fisik juga menjadi keuntungan yang disoroti oleh responden. Efisiensi biaya dalam mengakses bahan bacaan secara digital juga dianggap sebagai faktor penting yang membantu menekan pengeluaran.

### 4) Tujuan Menggunakan *Mobile Library*

Hasil wawancara menunjukkan bahwa responden menggunakan *Mobile Library* untuk berbagai tujuan. Tujuan utamanya adalah untuk keperluan tugas kampus dan penelitian, terutama bagi mahasiswa akhir yang sedang menyusun skripsi. Hal ini menunjukkan bahwa *Mobile Library* telah memberikan kontribusi positif dalam mendukung kegiatan akademis dan penelitian mahasiswa.

### 5) Koleksi yang Dipinjam

Koleksi yang dipinjam oleh responden dari *Mobile Library* cenderung berhubungan dengan studi perkuliahan dan tugas kampus. Namun, beberapa responden juga menggunakan *Mobile Library* untuk membaca buku yang lebih beragam, termasuk majalah, sejarah, bisnis, dan psikologi. Hal ini menunjukkan bahwa *Mobile Library* tidak hanya digunakan untuk kebutuhan akademis, tetapi juga untuk hiburan dan pengembangan diri.

#### 6) Intensitas Penggunaan *Mobile Library*

Mayoritas responden menggunakan *Mobile Library* secara intensif dengan mengaksesnya setiap hari atau beberapa kali dalam satu bulan. Intensitas penggunaan ini menunjukkan bahwa *Mobile Library* telah menjadi bagian penting dari kehidupan akademis dan membantu memenuhi kebutuhan literasi digital mereka.

#### 7) Kelebihan dan Kekurangan Menggunakan *Mobile Library*

Kelebihan yang paling menonjol dari *Mobile Library* adalah kemudahan akses dan fleksibilitas dalam membaca dimana saja dan kapan saja. Selain itu, *Mobile Library* juga dianggap membantu menekan pengeluaran karena tidak memerlukan biaya transportasi untuk pergi ke perpustakaan fisik. Namun, ada beberapa kekurangan yang disoroti oleh responden, seperti cepatnya membuat mata lelah karena membaca di layar, dan adanya kendala ketika buku favorit seringkali habis karena banyak dipinjam oleh pengguna lain.

#### 8) Kemudahan *Mobile Library* Berbasis *Smartphone*

Responden menyatakan bahwa *Mobile Library* berbasis *smartphone* memberikan kemudahan dalam memperoleh referensi dan sumber informasi yang relevan untuk keperluan tugas kampus dan penelitian. Namun, beberapa responden juga menyatakan bahwa *Mobile Library* ini tidak begitu memudahkannya dalam mengakses sumber daya pendidikan di luar studi akademis.

Secara keseluruhan, hasil temuan wawancara menunjukkan bahwa Mobile Library berbasis smartphone, seperti IPusnas dan iPustaka Aceh, telah memberikan manfaat yang signifikan bagi para pengguna dalam memfasilitasi akses literasi digital, membantu dalam kegiatan akademis, dan menyediakan bahan bacaan yang beragam. Meskipun terdapat beberapa kekurangan, kelebihan dan manfaat yang ditawarkan oleh Mobile Library tetap menjadi daya tarik utama dalam penggunaannya bagi responden. Pengembangan lebih lanjut pada fitur dan koleksi dalam Mobile Library mungkin dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan mengatasi beberapa kekurangan yang telah diidentifikasi.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

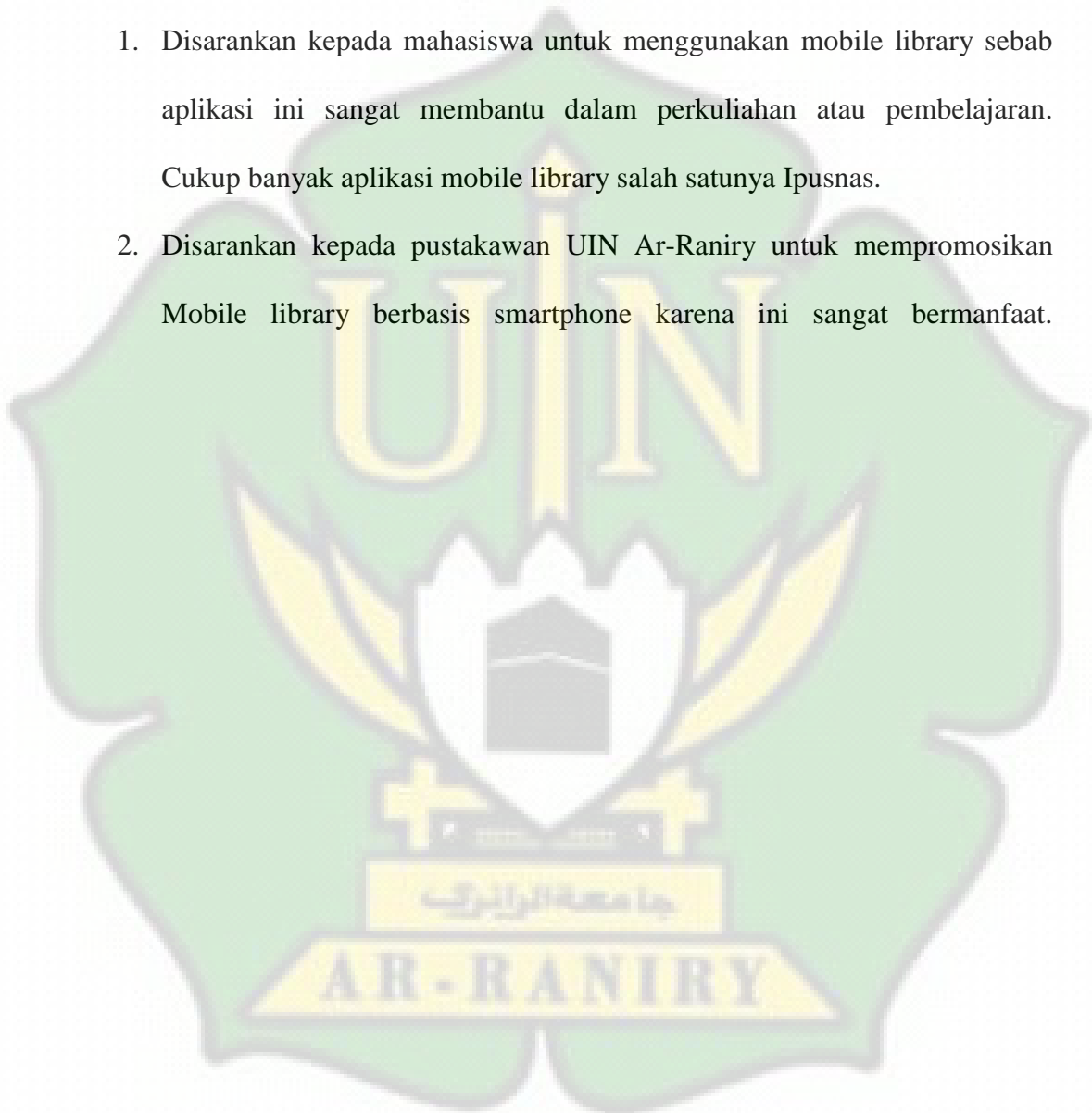
Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan kepada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, penulis menyimpulkan penggunaan mobile library berbasis smartphone dan memberikan ringkasan temuan serta kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini. Berikut adalah beberapa poin penting yang perlu ditekankan dalam penutup:

1. *Mobile library* berbasis smartphone menawarkan aksesibilitas yang lebih besar terhadap sumber daya informasi dan bahan bacaan, mahasiswa dapat dengan mudah mengakses koleksi digital dari mana saja dan kapan saja melalui perangkat mereka.
2. Mahasiswa menggunakan dua jenis *Mobile Library* yang sering digunakan dan tersedia pada smartphone mereka, yaitu IPusnas dan iPustaka Aceh.
3. Penggunaan mobile library dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas belajar mahasiswa.
4. Mobile Library juga membantu diluar hal akademik untuk pengembangan diri.

## B. Saran

Berikut ini adalah rekomendasi yang dibuat oleh peneliti sehubungan dengan penelitian yang dilakukan:

1. Disarankan kepada mahasiswa untuk menggunakan mobile library sebab aplikasi ini sangat membantu dalam perkuliahan atau pembelajaran. Cukup banyak aplikasi mobile library salah satunya Ipusnas.
2. Disarankan kepada pustakawan UIN Ar-Raniry untuk mempromosikan Mobile library berbasis smartphone karena ini sangat bermanfaat.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulqawiyyu Mustapha dkk, 2021, "Application of Mobile Technology in Information Service Delivery in Bayero", *Library Philosophy and Practice e-journal*, Lincoln.
- Adegoke Kudirat Abiola, 2019, "*Ranganathan's Law Of Library Science: A Guiding Principle For Marketing Library Services*", *Khizanah Al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan* Vol. 7 No. 2, Makassa.
- Adelphia, 2015, "Pintar Mengoperasikan Iphone, Penerbit PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Aisyiyah, 2019, "*Analisis User Interface Dalam Aplikasi Mobile Library Ipusnas*". *Jurnal Pustaka Ilmiah*, volume 5 nomor 1, Surakarta.
- Alif Fatimatuz Zahro, 2015, Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Qur'an Di Pondok Pesantren Al-Muntaha Cebongan Salatiga. Iai Salatiga.
- Anang Fitrianto Sapto Nu, 2019, "*Pengembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Mendukung Perpustakaan Umum Bertransformasi*", *Media Pustakawan*, Volume 25 No.4.
- Antonius Alijoyo, Structured or Semi-structured Interviews (Wawancara Terstruktur atau Semi-terstruktur), diakses melalui <https://lspmks.co.id/wp-content/uploads/2021/08/Structured-or-Semi-structured-Interview-1.pdf>, tanggal 10 September 2022
- Arif Surrahman, "M-Libraries: Menghadirkan layanan perpustakaan berbasis mobile technology", <https://repository.ugm.ac.id/136170/1/Arif-Surachman-MLibraries.pdf>, diakses 2 November 2022.
- Arikunto, Suharsimi. "Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik". Jakarta: Rineka Cipta, 2016 Hal. 26.
- Adriyani, Lia, Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif 1, hlm. 10
- Asma Rakha dkk, 2022, "*Mobile Library Application in Indonesia's Digital Libraries*", *Journal of education technology*, Volume 6 No 1, Depok.
- Basrowi & Suwandi, 2012, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rineka Cipta.



- Bekti Mar'atun Aisyiyah, 2019, "*Analisis User Interface Dalam Aplikasi Mobile Library Ipusnas*", Jurnal Pustaka Ilmiah Volume 5 No 1, Yogyakarta.
- Dee Ann Allison, 2013, "*The Patron-Driven Library*", Elsevier, Amsterdam.
- Dekinus Kogoya, 2015, "*Manfaat Penggunaan Smartphone Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua*", E-Jurnal Acta Diurna, No.4, Vol. IV.
- Desita Fonna, 2020, "*Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi Ipusnas Terhadap Kemudahan Akses Informasi Perkuliahan Mahasiswa Angkatan 2015 Prodi S1 Ilmu Perpustakaan FAH UIN ArRaniry*," Banda Aceh 1 Oktober 2022". Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Darussalam.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), 852.
- Ebenezer Acheampong, 2021, "*Enhancing Academic Library Services Provision In The Distance Learning Environment With Mobile Technologies*", *The Journal Of Academic Librarianship Volume 47, Issue 1*, Amsterdam.
- Elva Rahmah, "*Akses Dan Layanan Perpustakaan: Teori Dan Aplikasi*", Prenada Media, Jakarta, Hal 213
- Fakhriah, "*Dampak Pemanfaatan Uilis Mobile Terhadap Pemenuhan Informasi Pengguna Di Upt. Perpustakaan Unsyiah*", diakses (<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/8360/1/Fakhriah.pdf>), pada 5 November 2022.
- Fauzan, 2018, "*Analisis Pemanfaatan Aplikasi Ipusnas Berbasis Android Di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia*", Jurnal Ilmu Perpustakaan, Vol. 7, No. 4, Semarang.
- Ferdiyani Haris, 2016, "*Aplikasi Mobile Perpustakaan Berbasis Android (Studi Kasus Perpustakaan Stmik Palangkaraya)*", Jurnal Saintekom, Vol. 6, No. 1.
- Feyzi Kaysi Dkk, *Investigation Of University Students' Smartphone Usage Levels And Effects, International Journal Of Technology In Education And Science (Ijtes) Volume 5 Issue 3*, Turkiye, Hal 411-412
- Hadari Nawawi, 2018, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta: Gajah Mada Press.
- Hanna Meyer Zu Hörste, 2017, *Smartphone In Media, Malmo University Faculty Of Culture And Society*.
- Hildayati Raudah Hutasoit, 2012, "*Perpustakaan Digital Perpustakaan Masa Depan*", Jurnal Iqra, Volume 6 No 2.

I Gusti Ayu Ketut Yuni Masriastri, "Perpustakaan Dan Masyarakat Informasi", Al-Maktabah Vol. 3, No.2, Palangkaraya, Hal 73

Jennifer Whyte, 2019, *Technology And Organization Studies*, Oxford University Press Oxford Handbook Of Media, Oxford.

Kominfo, 2017, "Survey 2017 Tik Serta Implikasinya Terhadap Aspek Sosial Dan Budaya Masyarakat", Pusat Penelitian Dan Pengembangan Aplikasi Informatika Dan Informasi Dan Komunikasi Publik Badan Penelitian Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia.

Kathleen S.N. Lau, "Library and learning experiences turned mobile: A comparative study between LIS and non-LIS students", The Journal of Academic Librarianship, Amsterdam, Hal 3

Lexy J. Moelong, 2017, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Librisiana "Uilis Mobile Aplikasi Perpustakaan Unsyiah kini bisa di unduh pengguna ios" di akses melalui <http://library.unsyiah.ac.id/uilis-mobile-aplikasi-perpustakaan-unsyiah-kini-bisadiunduh-pengguna-ios/>. Pada tanggal 2 november 2022.

M. Junaidi Ghony, Fauzan Al Manshur, 2017, "Metodologi Penelitian Kualitatif", Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Manjula, 2016, "Library Mobile Apps: For Effective Services Of Library", *Journal Of Library & Information Communication Technologym*, Vol 5 No. 2, Bangalore.

Moleong, 2012, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja. Rosdakarya.

Muhammad Pristien Habib, 2017, "Analisis Pemanfaatan Aplikasi Umslibrary Berbasis Android Di Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta", Universitas Diponegoro.

Nia Dwi Syafira, 2021, Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Partisipasi Pemakai Sistem Informasi Terhadap Kinerja Sistem Penggajian Pada Pt. Perkebunan Nusantara IV Medan, Skripsi, Medan: Universitas Medan Area.

Nurul Fadilla, 2020, "Kesenjangan Digital di Era Revolusi Industri 4.0 dan Hubungannya dengan Perpustakaan sebagai Penyedia Informasi", *Jurnal Libria*, Volume 12 No 12.

Mardawani, "Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif", (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hal 45.

Oxford Dictionary. (2005). Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English.-7th Edition. New York: Oxford University Press.

Prosiding Konferensi Perpustakaan Digital Indonesia Ke-9, 2016, "*Transformasi Perpustakaan Digital di era digital native*", Perpustakaan nasional Republik Indonesia.

Sachin Ww, 2019, "*Mobile Library And Services: A New Trend In Library And Information Science*", *Elk Asia Pacific Journal Of Library Management And Information Technology Volume 5 Issue 1*, Delhi.

Santha Kumar, 2013, "Mobile Phones: A New Dimension in Library Services", *International Journal of Library Science*, Volume 7 No 1, Chennai.

Sarah Fazilla, 2019, "Pemanfaatan Teknologi Informasi (Smartphone) Terhadap Kemampuan Analisis Mahasiswa Dalam Konsep Dasar Ipa", *Jurnal Pendidikan Dasar Vol 6 No 1*, Bireun.

Sasa Ani Arnomo, 2019, "Perbandingan Fitur Smartphone, Pemanfaatan dan Tingkat Usability Pada Android dan iOS Platforms", *InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan Vol 3 No 2*.

Surachman, Arif, 2012, "*Implementasi M-Libraries Di Asia Tenggara*", Makalah Disampaikan Dalam Konferensi Perpustakaan Digital Indonesia Ke-5, Labuan Bajo, Nusa Tenggara Timur, Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.

Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung : CV. Alfabeta, 2009), hal. 73

Theophilus Kwamena Ocran Dkk, 2020, "*Strategies For Successful Implementation Of Mobile Phone Library Service's*", *The Journal Of Academic Librarianship*, Volume 46 Issue 5, Elsevier Publishing, Amsterdam.

Tri Rejeki Widada Ningsih, 2014, "*Penerapan Aplikasi Mobile Library (M-Library Application) Di Perpustakaan Universitas Gadjah Mada Yogyakarta*", Surakarta.

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2016, Panduan Akademik, (Darussalam Banda Aceh.

UPT. Perpustakaan Universitas Syiah Kuala, 2013, "Panduan Operasional Aplikasi Electronic Theses and Dissertation (ETD) Universitas Syiah Kuala".

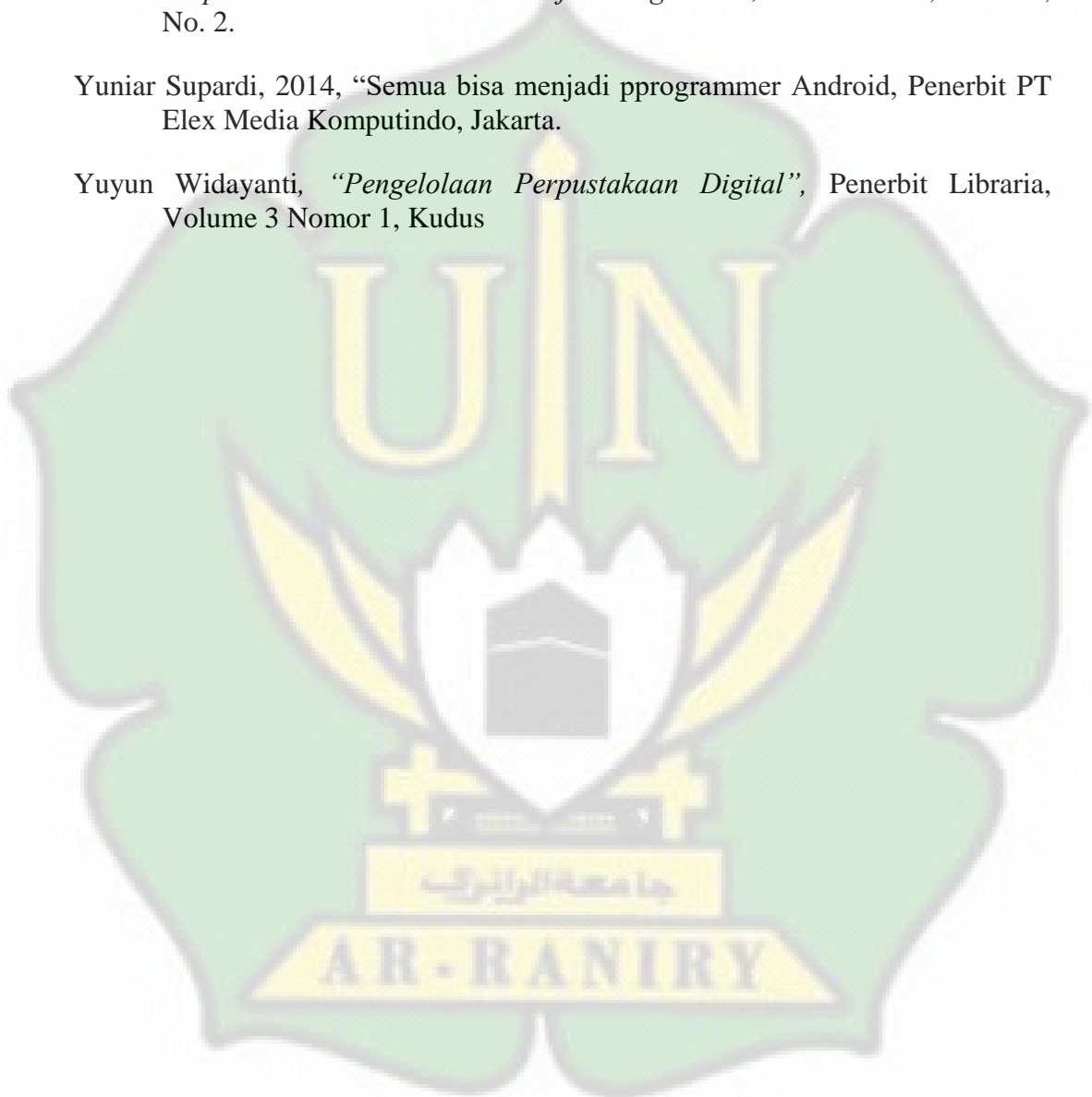
Winarno Surachman, 2015, *Pengantar Penelitian Ilmiah*, Bandung: Tarsito.

Yana Iqbal Maulana, 2018, “*Evaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna Perpustakaan Digital Nasional (iPusnas) dengan Kerangka PIECES*”, *Blangla Informatika*, Vol 6 No 1, Purworkerto.

Yulianah dkk, 2019, “*Rekayasa Perangkat Lunak Mobile Library Di Perpustakaan Trisakti School Of Management*”, *Visi Pustaka*, Vol. 21, No. 2.

Yuniar Supardi, 2014, “*Semua bisa menjadi pprogrammer Android*”, Penerbit PT Elex Media Komputindo, Jakarta.

Yuyun Widayanti, “*Pengelolaan Perpustakaan Digital*”, Penerbit Libraria, Volume 3 Nomor 1, Kudus



## DOKUMENTASI FOTO PENELITIAN





1. Platform mobile library apa yang ada pada perangkat smartphone anda ?
2. Apakah ada persyaratan khusus untuk mengunduh aplikasi mobile library pada smarthpone anda ?
3. Mengapa anda menggunakan mobile library padahal di kampus kita sudah ada perpustakaan ?
4. Apa tujuan menggunakan mobile library ?
5. Mobile library apa yang sering di gunakan ?
6. Koleksi apa yang sering digunakan dan dipinjam ?
7. Berapa kali dalam sebulan menggunakan Mobile library ?
8. Apa saja kelebihan dan kekurangannya selama kamu menggunakan mobile library ?
9. Apakah mobile library membantu kamu dalam pembelajaran ?
10. Bagaimana mobile library berbasis smartphone membantu Anda dalam mengakses sumber daya pendidikan di luar studi akademis, misalnya untuk self-improvement atau membaca buku lain?

