

Penggunaan *e-Pusda Mobile*: Perspektif Pemustaka

Himma Dewiyana¹, Dirmansyah², Muhammad Rasyid Ridlo³, Raja Adun Tumelang⁴

^{1,2,3,4}Universitas Sumatera Utara, Jalan Dr. T. Mansur 9 Kampus USU, Medan

^{1,2,3,4}Ilmu Budaya, Perpustakaan dan Sains Informasi, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia

e-mail: ¹himma.dewiyana@usu.ac.id, ²dirmansyah@usu.ac.id, ³rasyidridlo@usu.ac.id,

⁴rajaadun01@gmail.com

Dikirim: 16-07-2026 | Diterima: 13-04-2026 | Diterbitkan: 30-04-2026

Abstrak

Transformasi digital pada era Industri 5.0 telah mendorong perubahan perilaku masyarakat dalam mengakses informasi melalui perangkat bergerak. Perpustakaan sebagai institusi penyedia informasi publik dituntut untuk menghadirkan layanan yang adaptif, fleksibel, dan mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Salah satu inovasi tersebut adalah aplikasi *mobile library* e-Pusda yang dikembangkan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Medan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perspektif pemustaka terhadap penerimaan penggunaan aplikasi e-Pusda berbasis mobile menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan populasi seluruh pengguna aplikasi e-Pusda yang mengunduh aplikasi melalui Google Playstore. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non-probability sampling* dengan metode *accidental sampling*, sehingga diperoleh 91 responden. Instrumen penelitian berupa angket berbasis skala Likert yang disebarluaskan melalui *Google Form* dengan dua indikator utama TAM, yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *perceived usefulness* sebesar 74,3% dan *perceived ease of use* sebesar 73,8%. Secara keseluruhan, tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi e-Pusda mencapai 74,1%, yang mengindikasikan bahwa aplikasi ini diterima dengan baik oleh pemustaka dari aspek kebermanfaatan maupun kemudahan penggunaan. Temuan ini menunjukkan bahwa persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan berperan penting dalam meningkatkan penerimaan teknologi perpustakaan digital. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi pengelola perpustakaan untuk meningkatkan kualitas antarmuka, pengalaman pengguna, dan strategi pengembangan layanan perpustakaan digital di Indonesia.

Kata kunci: *Mobile library*, e-Pusda, *Technology Acceptance Model*, Perpustakaan Digital, Perpustakaan Kota Medan

Abstract

Digital transformation in the industry 5.0 era has driven changes in people's behavior in accessing information through mobile devices. Libraries as public information providers are required to provide adaptive, flexible, and easily accessible services anytime and anywhere. One such innovation is the e-Pusda mobile library application developed by the Medan City Library and Archives Service. This study aims to analyze the perspectives of library users on the acceptance of the use of the mobile-based e-Pusda application using the *Technology Acceptance Model* (TAM) approach. The study used a quantitative descriptive approach with a population of all e-Pusda application users who downloaded the application through Google Playstore. The sampling technique used non-probability sampling with the *Accidental Sampling* method, resulting in 91 respondents. The research instrument was a Likert-scale-based questionnaire distributed through *Google Forms* with two main indicators of TAM, namely *perceived usefulness* and *perceived ease of use*. Data were analyzed using descriptive percentage statistics. The results showed that the average value of *perceived usefulness* was 74.3% and *perceived ease of use* was 73.8%. Overall, the user acceptance rate for the e-Pusda application reached 74.1%, indicating that the application was well-received by library users in terms of both usefulness and ease

of use. These findings suggest that perceived usefulness and ease of use play a significant role in increasing the acceptance of digital library technology. This research provides practical contributions for library managers to improve interface quality, user experience, and digital library service development strategies in Indonesia.

Keywords: *Mobile library, e-Pusda, Technology Acceptance Model, Digital Library, Medan City Library*

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital pada era globalisasi telah mengubah perilaku masyarakat dalam mengakses, mencari, dan memanfaatkan informasi secara cepat, fleksibel, dan tanpa batas ruang maupun waktu [1]. Perubahan ini menuntut berbagai institusi publik, termasuk perpustakaan, untuk beradaptasi melalui inovasi layanan berbasis teknologi informasi. Sebagai institusi penyedia informasi untuk mendukung pendidikan sepanjang hayat, perpustakaan umum memiliki peran strategis dalam menjangkau masyarakat luas dengan karakteristik pengguna yang heterogen dari sisi usia, pendidikan, pekerjaan, dan kebutuhan informasi [2],[3][4]. Berbeda dengan perpustakaan sekolah maupun perpustakaan perguruan tinggi yang melayani komunitas pengguna yang lebih spesifik, perpustakaan umum dituntut untuk menyediakan layanan yang lebih inklusif, adaptif, dan mudah diakses [5].

Salah satu bentuk transformasi digital yang berkembang dalam layanan perpustakaan adalah penerapan teknologi mobile melalui mobile library (m-Library). Teknologi ini dirancang untuk memperluas jangkauan layanan perpustakaan dengan mendekatkan koleksi dan layanan kepada pemustaka melalui perangkat seluler[6], [7]. Aplikasi m-Library memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai aktivitas secara mandiri, seperti menelusur katalog, mengecek ketersediaan koleksi, memesan buku, meminjam e-book, memantau status peminjaman, hingga mengakses berbagai layanan perpustakaan tanpa harus berkunjung secara fisik. Dengan demikian, implementasi m-Library dipandang sebagai strategi efektif untuk meningkatkan aksesibilitas layanan informasi dan efisiensi operasional perpustakaan[2], [8].

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa aplikasi perpustakaan berbasis mobile mampu meningkatkan akses informasi pengguna tanpa terhambat oleh jarak dan waktu. Selain itu, penggunaan aplikasi mobile juga berkontribusi terhadap peningkatan pengalaman pengguna (*user experience*) dan literasi teknologi informasi karena masyarakat semakin terbiasa menggunakan perangkat digital dalam aktivitas sehari-hari[6][9][10]. Namun demikian, implementasi m-Library tidak selalu berjalan optimal. Berbagai studi menemukan bahwa masih terdapat kendala pada aspek penerimaan dan penggunaan aplikasi, khususnya pada masyarakat dengan latar belakang yang beragam dalam hal usia, pendidikan, dan profesi. Hambatan tersebut meliputi kurangnya familiaritas pengguna terhadap aplikasi, keterbatasan kemampuan digital, serta masalah kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan kemanfaatan (*perceived usefulness*) [11][12], [13][14].

Di sisi lain, penelitian terkait pengembangan m-Library masih cenderung berfokus pada perspektif pengelola perpustakaan, seperti penyediaan sumber daya tercetak maupun elektronik, pengembangan koleksi digital, dan infrastruktur sistem. Aspek yang berkaitan dengan pengalaman pengguna dan keberterimaan teknologi dari sudut pandang pemustaka masih relatif kurang dieksplorasi [8], [15]. Padahal, dalam konteks implementasi sistem informasi, keberhasilan inovasi digital tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, tetapi juga oleh tingkat penerimaan pengguna terhadap teknologi tersebut. Dalam konteks ini, *Technology Acceptance Model* (TAM) banyak digunakan untuk menjelaskan bagaimana persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan dan kemanfaatan memengaruhi sikap serta niat penggunaan teknologi[12].

Salah satu perpustakaan umum yang telah mengimplementasikan layanan berbasis mobile adalah Dinas Perpustakaan dan Arsip Kota Medan melalui aplikasi e-Pusda Perpustakaan Kota Medan yang dirilis pada 4 Februari 2019. Aplikasi ini tersedia pada platform Google Play untuk pengguna Android dan App Store untuk pengguna iOS. e-Pusda menyediakan berbagai fitur layanan digital seperti pencarian buku, peminjaman buku digital, membaca buku elektronik, pengelolaan profil keanggotaan, berita perpustakaan, rak buku digital, pemesanan buku, penambahan teman baca, dan penggantian kata

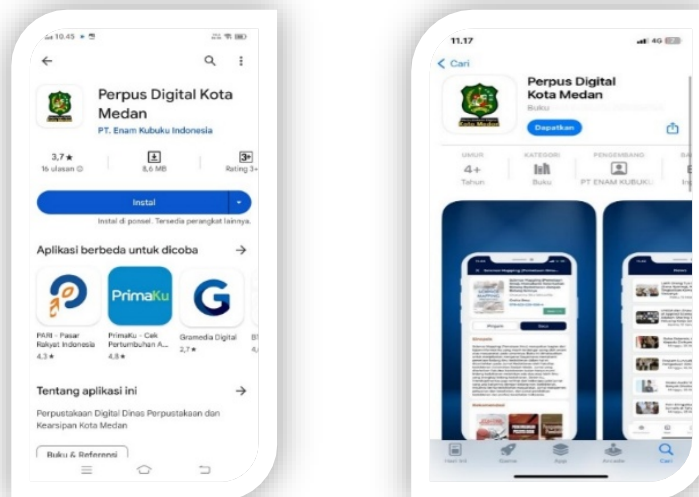
sandi akun. Kehadiran aplikasi ini merupakan bentuk inovasi layanan perpustakaan yang bertujuan meningkatkan akses informasi, efisiensi layanan, dan kepuasan pemustaka[10].

Meskipun demikian, data pada Google Play Store per 31 Desember 2024 menunjukkan bahwa jumlah unduhan aplikasi e-Pusda masih relatif rendah, yaitu lebih dari 1.000 unduhan, dengan hanya 19 ulasan dan rating 3,9 dari 5,0 bintang. Beberapa ulasan pengguna mengindikasikan adanya kendala teknis, seperti bug pada fitur pendaftaran akun, kesulitan mengakses koleksi digital, serta keterbatasan variasi koleksi buku seperti novel dan referensi akademik. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi telah tersedia dan digunakan, masih terdapat permasalahan pada aspek fungsionalitas dan kualitas layanan yang berpotensi memengaruhi penerimaan pengguna. Dengan kata lain, keberhasilan implementasi e-Pusda tidak hanya ditentukan oleh keberadaan teknologi, tetapi juga oleh sejauh mana teknologi tersebut diterima dan dirasakan bermanfaat oleh pemustaka.

Berdasarkan fenomena tersebut, terdapat kesenjangan penelitian yang penting untuk dikaji, yaitu masih terbatasnya penelitian yang mengeksplorasi perspektif pemustaka yang telah mengunduh dan menggunakan aplikasi, tetapi tidak memberikan ulasan atau rating di platform aplikasi. Kelompok pengguna ini berpotensi merepresentasikan *silent users* atau pengguna pasif yang belum terdokumentasi dalam ulasan publik, namun memiliki pengalaman nyata dalam menggunakan aplikasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keberterimaan aplikasi e-Pusda Perpustakaan Kota Medan dari perspektif pemustaka non-reviewer menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM).

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada tiga aspek utama. Pertama, berbeda dari penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada perspektif pengelola perpustakaan atau hanya menganalisis ulasan pengguna aktif di platform digital, penelitian ini secara khusus menginvestigasi persepsi pengguna pasif (*silent users*) yang belum banyak mendapat perhatian dalam literatur. Kedua, penelitian ini mengontekstualisasikan model penerimaan teknologi pada layanan mobile library di lingkungan perpustakaan umum daerah di Indonesia, yang karakteristik pemustakanya lebih heterogen dibandingkan perpustakaan akademik atau sekolah.

Antar muka e-Pusda Perpustakaan Kota Medan yang tersedia di platform Playstore dan Appstore dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Aplikasi e-Pusda Kota Medan pada Playstore dan Appstore
Sumber: Playstore dan Appstore

Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi karena transformasi digital dalam layanan perpustakaan tidak hanya menuntut ketersediaan teknologi, tetapi juga memastikan teknologi tersebut diterima, digunakan, dan memberikan manfaat nyata bagi masyarakat. Dalam konteks perpustakaan

umum, keberhasilan implementasi aplikasi mobile library seperti e-Pusda sangat penting untuk memperluas akses informasi secara inklusif, terutama bagi masyarakat yang membutuhkan layanan cepat, fleksibel, dan tanpa batas ruang dan waktu. Rendahnya jumlah unduhan, minimnya ulasan pengguna, serta adanya keluhan terkait bug sistem, keterbatasan koleksi digital, dan masalah kemudahan penggunaan menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara inovasi teknologi yang disediakan dengan pengalaman pengguna yang dirasakan.

Selain itu, sebagian besar evaluasi aplikasi digital selama ini hanya bertumpu pada ulasan publik dari pengguna aktif, sehingga belum mampu merepresentasikan keseluruhan persepsi pengguna. Kelompok silent users atau pengguna pasif yang tidak memberikan rating maupun ulasan justru berpotensi menyimpan informasi penting terkait pengalaman penggunaan yang lebih objektif dan belum terdokumentasi. Oleh karena itu, mengkaji persepsi kelompok ini menjadi penting untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai tingkat penerimaan aplikasi.

Secara teoretis, penelitian ini penting untuk memperkuat penerapan Technology Acceptance Model (TAM) dalam konteks layanan mobile library pada perpustakaan umum di Indonesia, yang memiliki karakteristik pengguna lebih heterogen dibandingkan perpustakaan akademik. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pengambilan keputusan strategis bagi pengelola perpustakaan dalam meningkatkan kualitas aplikasi, memperbaiki stabilitas sistem, menyempurnakan antarmuka pengguna, menambah koleksi digital, dan mengintegrasikan teknologi cerdas seperti chatbot atau rekomendasi otomatis. Dengan demikian, penelitian ini mendesak dilakukan agar inovasi layanan perpustakaan digital tidak hanya berhenti pada tahap implementasi teknologi, tetapi benar-benar mampu meningkatkan kepuasan, keterlibatan, dan keberlanjutan penggunaan oleh masyarakat.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi pemustaka terhadap penerimaan penggunaan aplikasi e-Pusda berbasis mobile menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). Penelitian ini memberikan kontribusi empiris dengan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan aplikasi e-Pusda sebagai dasar rekomendasi strategis untuk pengembangan layanan perpustakaan digital yang lebih adaptif, inklusif, dan berorientasi pada pengguna. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan studi penerimaan teknologi di bidang perpustakaan digital, sekaligus kontribusi praktis bagi pengelola perpustakaan dalam meningkatkan kualitas layanan aplikasi *mobile library* [16].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Mobile Library

Konsep *mobile library* berkembang sebagai respons terhadap perubahan perilaku pengguna informasi yang semakin bergantung pada perangkat bergerak (*mobile devices*) seperti smartphone dan tablet [6][7]. Dalam konteks perpustakaan digital, *mobile library* atau *m-library* merupakan layanan perpustakaan yang memungkinkan pengguna mengakses sumber daya informasi, layanan sirkulasi, katalog, dan layanan referensi melalui perangkat mobile secara *real-time* tanpa batasan ruang dan waktu [17], [18]. Mobile library tidak hanya merepresentasikan digitalisasi layanan perpustakaan, tetapi juga transformasi model interaksi antara perpustakaan dan pemustaka menuju layanan yang lebih personal, fleksibel, dan *ubiquitous*.

Secara konseptual, *mobile library* dapat dipahami sebagai integrasi teknologi mobile, jaringan internet, komputasi awan (*cloud computing*)[19], dan antarmuka pengguna digital untuk mendukung akses informasi secara instan. *Mobile library service delivery* [1] merupakan model layanan perpustakaan yang berorientasi pada mobilitas pengguna (*user nomadism*), di mana kebutuhan informasi harus dapat dipenuhi kapan saja dan di mana saja melalui layanan berbasis perangkat mobile [3], [5]. Model ini menekankan pentingnya kesiapan organisasi, kompetensi pustakawan, dukungan infrastruktur teknologi, dan orientasi pada pengalaman pengguna (*user experience*).

Dalam implementasinya, mobile library mencakup berbagai layanan seperti Online Public Access Catalog (OPAC), akses koleksi digital (e-book, e-journal, repository), layanan sirkulasi digital, notifikasi pengingat pengembalian buku, layanan referensi daring [20], layanan keanggotaan, serta rekomendasi informasi berbasis preferensi pengguna[21]. Penelitian M. Madhusudhan menunjukkan bahwa pengguna perpustakaan modern sangat menghargai fitur mobile seperti pencarian katalog online, akses *e-resources*, notifikasi otomatis, dan integrasi layanan referensi karena meningkatkan efisiensi dan kenyamanan penggunaan [2].

Dari perspektif strategis, *mobile library* berfungsi sebagai sarana untuk memperluas jangkauan layanan perpustakaan kepada masyarakat yang sulit mengakses layanan fisik. Layanan ini mendukung prinsip *lifelong learning* dengan menyediakan akses informasi yang inklusif dan berkelanjutan. Penelitian terbaru mengenai pengembangan layanan perpustakaan publik berbasis aplikasi mobile menunjukkan bahwa inovasi ini mampu meningkatkan kualitas layanan, keterlibatan pengguna, dan citra institusi perpustakaan di era digital[3].

Secara teknis, kualitas implementasi *mobile library* dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti desain antarmuka (*user interface*), pengalaman pengguna (*user experience*), kecepatan akses, stabilitas sistem, keamanan data, kompatibilitas lintas perangkat, dan ketersediaan fitur yang relevan. Penelitian mengenai *mobile services in libraries* menunjukkan bahwa sebagian besar perpustakaan dunia telah menyediakan situs web yang ramah mobile, namun hanya sebagian kecil yang mengembangkan aplikasi mobile secara khusus. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi *mobile library* masih menjadi tantangan sekaligus peluang inovasi bagi perpustakaan.

Selain itu, perkembangan teknologi seperti *Artificial Intelligence (AI)*, *machine learning*, *chatbot*, dan sistem rekomendasi cerdas membuka peluang baru dalam pengembangan *mobile library*. Integrasi AI memungkinkan personalisasi layanan melalui rekomendasi buku otomatis, pencarian berbasis semantik, serta layanan referensi virtual berbasis *chatbot*[22][23][24]. Dengan demikian, *mobile library* tidak lagi hanya menjadi media akses informasi, tetapi berkembang menjadi ekosistem layanan informasi cerdas (*smart library ecosystem*)[4].

Dalam konteks penelitian ini, aplikasi e-Pusda Perpustakaan Kota Medan merupakan implementasi *mobile library* pada perpustakaan umum yang bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas layanan informasi bagi masyarakat. Oleh karena itu, evaluasi terhadap penerimaan pengguna menjadi penting untuk mengukur efektivitas implementasi layanan berbasis mobile tersebut.

Beberapa karakteristik utama *mobile library* meliputi:

1. *Accessibility* – layanan dapat diakses kapan saja dan di mana saja;
2. *Mobility* – mendukung mobilitas pengguna dengan layanan berbasis perangkat bergerak;
3. *Interactivity* – menyediakan interaksi dua arah melalui fitur notifikasi, pesan, dan layanan referensi;
4. *Personalization* – memungkinkan layanan yang disesuaikan dengan preferensi pengguna;
5. *Real-time Service* – menyediakan layanan secara cepat dan langsung;
6. *Integration* – terhubung dengan database perpustakaan, OPAC, dan sistem informasi lainnya.

Karakteristik tersebut menjadikan *mobile library* sebagai inovasi strategis dalam transformasi layanan perpustakaan modern [25]–[27].

2.2 Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model merupakan salah satu model teoritis paling banyak digunakan dalam bidang sistem informasi untuk menjelaskan dan memprediksi penerimaan individu terhadap suatu teknologi. Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Fred D. Davis pada tahun 1986 dan dipublikasikan secara formal pada tahun 1989 dalam jurnal *MIS Quarterly*. TAM dikembangkan sebagai adaptasi dari *Theory of Reasoned Action* yang dikemukakan oleh Martin Fishbein dan Icek Ajzen, dengan tujuan untuk menjelaskan bagaimana keyakinan pengguna memengaruhi sikap, niat, dan perilaku aktual dalam menggunakan teknologi [11], [12].

Secara konseptual, TAM menyatakan bahwa penggunaan aktual suatu sistem dipengaruhi oleh *behavioral intention to use* (niat perilaku untuk menggunakan), yang dibentuk oleh *attitude toward using* (sikap terhadap penggunaan)[8]. Sikap ini dipengaruhi oleh dua konstruk utama, yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*. Model ini telah terbukti sederhana namun kuat (*parsimonious yet robust*) dalam menjelaskan perilaku adopsi teknologi di berbagai konteks seperti pendidikan, kesehatan, perpustakaan digital, *e-commerce*, hingga kecerdasan buatan.

1. *Perceived usefulness* (PU)

Perceived usefulness didefinisikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan suatu sistem akan meningkatkan kinerja atau efektivitas pekerjaannya. Dalam konteks perpustakaan digital, persepsi manfaat dapat berupa kemudahan memperoleh informasi, efisiensi pencarian koleksi, penghematan waktu, dan peningkatan produktivitas belajar atau bekerja. Semakin tinggi persepsi pengguna terhadap manfaat suatu sistem, semakin tinggi pula kemungkinan pengguna untuk

menerima dan menggunakannya secara berkelanjutan. Penelitian empiris menunjukkan bahwa *perceived usefulness* merupakan prediktor terkuat dalam banyak studi adopsi teknologi.

2. *Perceived ease of use (PEOU)*

Perceived ease of use adalah tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan suatu sistem tidak memerlukan usaha yang besar (free of effort). Sistem yang mudah dipelajari, mudah dioperasikan, jelas dipahami, dan fleksibel cenderung lebih cepat diterima oleh pengguna. Dalam konteks aplikasi *mobile library*, kemudahan navigasi, antarmuka yang intuitif, dan kecepatan akses menjadi indikator penting dari persepsi kemudahan penggunaan. Selain berpengaruh langsung terhadap niat penggunaan, *perceived ease of use* juga berpengaruh tidak langsung melalui peningkatan persepsi manfaat.

3. *Attitude Toward Using (ATU)*

Attitude toward using adalah evaluasi afektif pengguna terhadap penggunaan teknologi, apakah dipandang positif atau negatif. Sikap positif terbentuk ketika pengguna merasakan bahwa sistem bermanfaat dan mudah digunakan. Dalam penelitian modern, konstruk ini kadang dihilangkan karena hubungan langsung antara PU/PEOU terhadap behavioral intention dianggap lebih signifikan.

4. *Behavioral Intention to Use (BI)*

Behavioral intention to use merupakan niat atau kecenderungan individu untuk menggunakan sistem di masa mendatang. Niat perilaku sering digunakan sebagai prediktor kuat terhadap penggunaan aktual sistem.

5. *Actual System Use (AU)*

Actual system uses adalah perilaku nyata pengguna dalam menggunakan sistem, yang dapat diukur melalui frekuensi penggunaan, durasi penggunaan, maupun intensitas interaksi.

Seiring perkembangan teknologi, TAM mengalami berbagai modifikasi dan pengembangan.

a. TAM2

Dikembangkan oleh Viswanath Venkatesh dan Fred D. Davis pada tahun 2000 dengan menambahkan faktor sosial seperti subjective norm, image, job relevance, output quality, dan result demonstrability. TAM2 menekankan bahwa persepsi manfaat dipengaruhi tidak hanya oleh karakteristik sistem tetapi juga oleh faktor sosial dan organisasi.

b. TAM3

Dikembangkan oleh Viswanath Venkatesh dan Bala (2008), yang mengintegrasikan faktor-faktor penentu *perceived ease of use* seperti computer self-efficacy, perception of external control, computer anxiety, dan perceived enjoyment.

c. UTAUT

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology diperkenalkan oleh Viswanath Venkatesh et al. (2003) sebagai model integratif dari delapan teori adopsi teknologi. Konstruk utamanya meliputi performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions.

Dalam konteks perpustakaan digital, TAM sangat relevan untuk mengukur penerimaan pengguna terhadap aplikasi *mobile library* seperti e-Pusda Perpustakaan Kota Medan. Pengguna akan menerima aplikasi jika mereka merasa bahwa aplikasi tersebut:

1. membantu memenuhi kebutuhan informasi secara lebih cepat (*usefulness*);
2. mudah dipahami dan dioperasikan (*ease of use*);
3. memberikan pengalaman positif (*attitude*);
4. menimbulkan niat untuk terus digunakan (*behavioral intention*).

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa TAM tetap menjadi model dominan dalam studi adopsi teknologi modern, termasuk untuk aplikasi berbasis AI, smart services, dan sistem informasi digital. Meta-analisis terbaru juga menunjukkan bahwa hubungan antara PU, PEOU, dan BI tetap konsisten di berbagai sektor industri dan budaya.

Dengan demikian, penggunaan TAM dalam penelitian ini tepat untuk menjelaskan bagaimana persepsi pemustaka terhadap manfaat dan kemudahan penggunaan aplikasi e-Pusda memengaruhi penerimaan mereka terhadap layanan perpustakaan berbasis mobile.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Lokasi penelitian dilakukan pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Medan. Populasi penelitian adalah seluruh pengguna aplikasi e-Pusda yang mengunduh aplikasi melalui Google Playstore sebanyak ±1.000 pengguna. Penentuan sampel menggunakan rumus Slovin sehingga diperoleh 91 responden.

Teknik sampling menggunakan purposive sampling dengan kriteria: telah mengunduh aplikasi e-Pusda; pernah menggunakan aplikasi; tidak memberikan ulasan di Playstore.

Instrumen penelitian berupa angket dengan skala Likert 1–5 yang disebarakan melalui Google Form. Indikator penelitian meliputi:

Variabel dan indikator

- a. *Perceived usefulness*: mempercepat pekerjaan, meningkatkan performa, produktivitas, efektivitas, mempermudah pekerjaan, bermanfaat
- b. *Perceived ease of use*: mudah dipelajari, dapat dikontrol, jelas dipahami, fleksibel, mudah dioperasikan, mudah digunakan

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif persentase dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = persentase

f = frekuensi jawaban

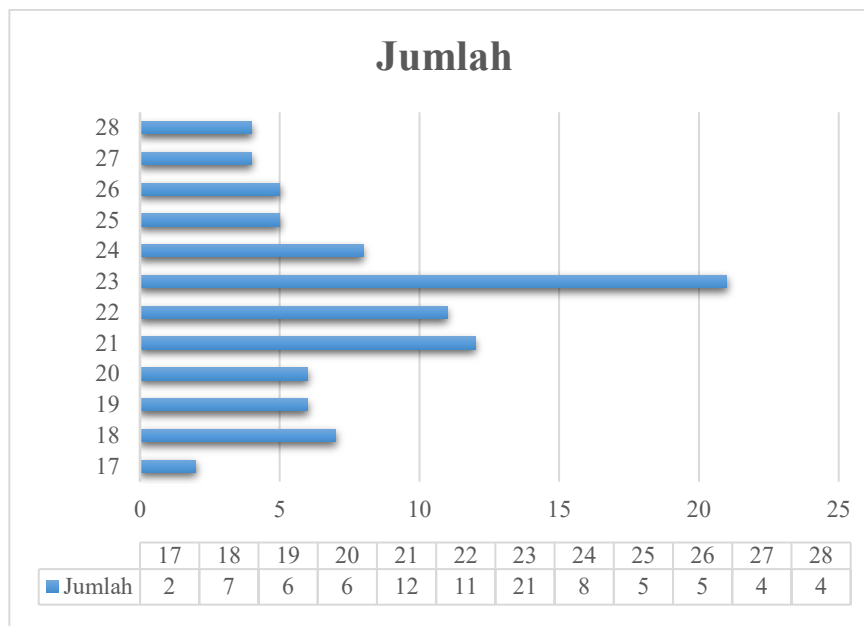
n = jumlah responden

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Identitas Responden

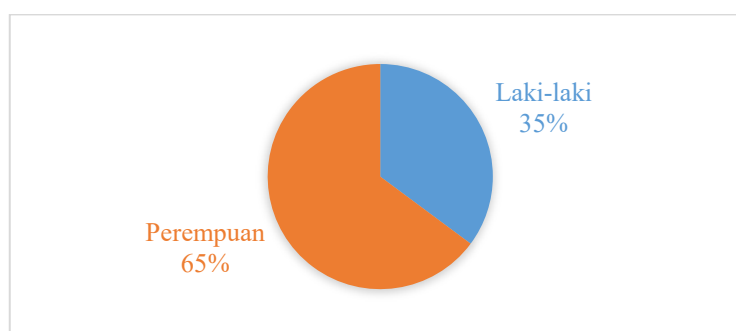
Karakteristik responden memberikan gambaran awal mengenai profil pengguna aplikasi e-Pusda Perpustakaan Kota Medan. Berdasarkan data yang diperoleh dari 91 responden, mayoritas pengguna berada pada rentang usia produktif, yaitu 17–28 tahun. Kelompok usia terbanyak adalah 23 tahun sebanyak 21 responden (23,1%), diikuti usia 21 tahun dan 22 tahun (Gambar 2). Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi e-Pusda lebih banyak dimanfaatkan oleh generasi muda yang memiliki tingkat literasi digital relatif tinggi dan lebih adaptif terhadap penggunaan teknologi mobile.

Fenomena ini sejalan dengan penelitian Marc Prensky yang mengemukakan konsep digital natives, yaitu generasi yang lahir dan tumbuh bersama teknologi digital sehingga lebih cepat mengadopsi inovasi berbasis teknologi. Dalam konteks perpustakaan digital, generasi muda cenderung mengutamakan akses cepat, fleksibel, dan real-time terhadap sumber informasi.



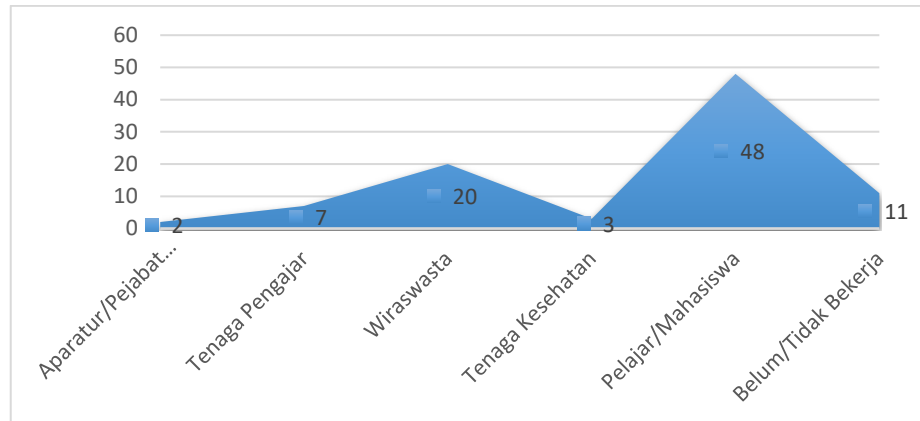
Gambar 2. Identitas responden berdasarkan usia
Sumber: data penelitian

Berdasarkan jenis kelamin, mayoritas pengguna aplikasi e-Pusda adalah perempuan sebanyak 65%, sedangkan laki-laki sebesar 35%. Temuan ini menunjukkan bahwa perempuan cenderung lebih aktif dalam memanfaatkan layanan perpustakaan digital. Hal ini mendukung penelitian Putri dan Marlina (2022) yang menemukan bahwa perempuan memiliki intensitas penggunaan aplikasi perpustakaan digital lebih tinggi karena kebutuhan akademik, minat baca, dan perilaku pencarian informasi yang lebih aktif (Gambar 3).



Gambar 3. Identitas responden berdasarkan jenis kelamin
Sumber: data penelitian

Berdasarkan pekerjaan, kelompok terbesar adalah pelajar/mahasiswa sebanyak 48 responden (52,7%). Hal ini memperkuat indikasi bahwa aplikasi e-Pusda banyak digunakan untuk mendukung aktivitas akademik seperti pencarian referensi tugas kuliah, tugas akhir, dan bahan bacaan tambahan. Selain itu, terdapat 11 responden (12,1%) yang belum atau tidak bekerja, yang memanfaatkan aplikasi untuk menambah wawasan dan mengisi waktu luang seperti ditunjukkan pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Data pekerjaan responden
Sumber: Data Penelitian

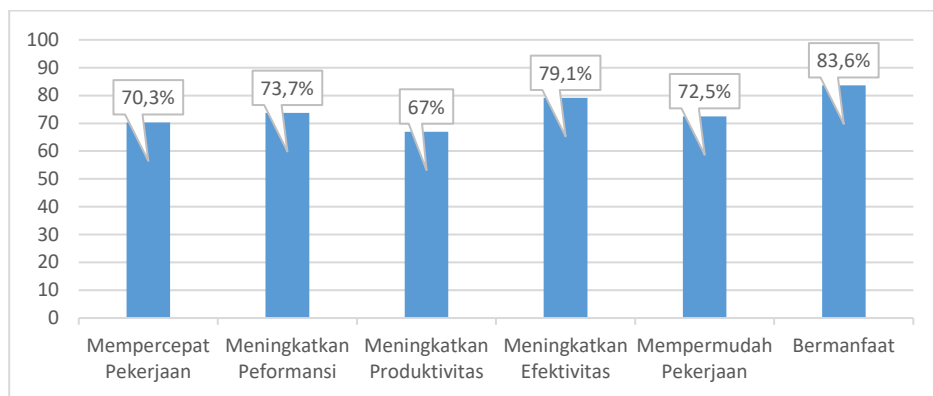
Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi *mobile library* memiliki peran strategis dalam mendukung konsep *lifelong learning*, yaitu pembelajaran sepanjang hayat yang dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat [3].

4.2 Persepsi Pemustaka terhadap *e-Pusda Mobile Perpustakaan Perpustakaan Kota Medan*

Penelitian menggunakan dua konstruk utama TAM yaitu 1) *perceived usefulness*; dan 2) *perceived ease of use*. Kedua variabel ini digunakan untuk menjelaskan tingkat keberterimaan aplikasi *e-Pusda* oleh pemustaka

4.2.1 *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan)

Variabel *perceived usefulness* diukur melalui enam indikator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor *perceived usefulness* adalah 74,3%, yang termasuk dalam kategori baik (Gambar 5).



Gambar 5. *Perceived usefulness* (persepsi kegunaan) Aplikasi *e-Pusda*
Sumber: Data Penelitian

Berdasarkan Gambar 5 dapat diketahui indikator tertinggi adalah “bermanfaat bagi pengguna” sebesar 83,6%, menunjukkan bahwa secara umum pengguna merasakan manfaat nyata dari aplikasi *e-Pusda*. Pengguna merasa aplikasi membantu mereka memperoleh akses informasi lebih cepat, efisien, dan praktis dibandingkan harus datang langsung ke perpustakaan. Hasil ini mendukung teori Fred Davis (1989) yang menyatakan bahwa semakin tinggi persepsi manfaat suatu teknologi, semakin besar kemungkinan pengguna menerima dan terus menggunakannya.

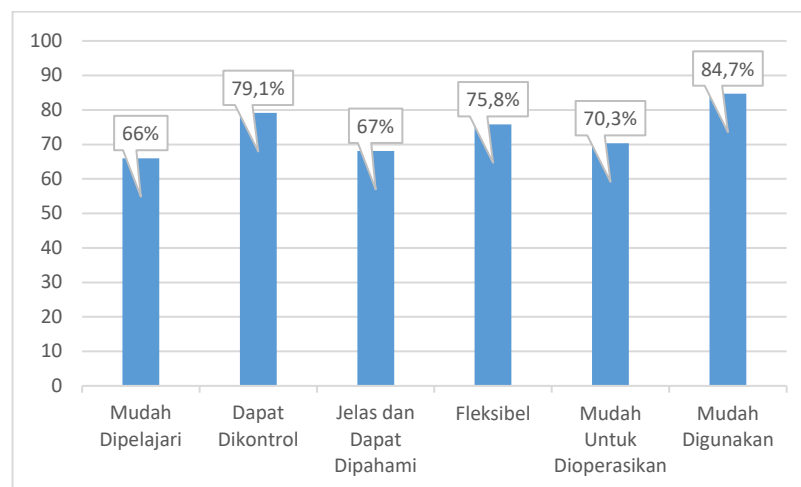
Dari perspektif layanan perpustakaan, manfaat aplikasi *e-Pusda* dapat diidentifikasi dalam beberapa aspek:

- a. Efisiensi Akses Informasi
Pengguna dapat mencari koleksi buku, e-book, dan informasi layanan kapan saja dan di mana saja tanpa keterbatasan ruang dan waktu. Hal ini meningkatkan efisiensi pencarian informasi.
- b. Penghematan Waktu dan Biaya
Aplikasi mengurangi kebutuhan pengguna untuk datang langsung ke perpustakaan sehingga menghemat biaya transportasi dan waktu perjalanan.
- c. Produktivitas Akademik
Mahasiswa dan pelajar dapat memperoleh referensi tugas dengan lebih cepat. Meskipun indikator produktivitas memperoleh nilai paling rendah (67%), nilainya tetap menunjukkan kategori positif. Nilai produktivitas yang relatif lebih rendah dapat disebabkan oleh: keterbatasan jumlah koleksi digital; kurang lengkapnya referensi akademik; dan keterbatasan fitur pencarian lanjutan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sari et al. (2020) pada aplikasi iPusnas yang menunjukkan bahwa aplikasi perpustakaan digital meningkatkan aksesibilitas informasi namun masih terbatas dalam variasi koleksi.
- d. Efektivitas Layanan
Indikator efektivitas sebesar 79,1% menunjukkan aplikasi telah membantu pengguna menyelesaikan kebutuhan informasinya secara lebih efektif.

Dari perspektif manajemen inovasi perpustakaan, hasil ini menunjukkan bahwa e-Pusda telah berfungsi sebagai instrumen transformasi digital layanan perpustakaan.

4.2.2 *Perceived Ease of Use*

Variabel *perceived ease of use* diukur menggunakan enam indikator. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 73,8%, termasuk kategori baik (Gambar 6).



Gambar 6. Persepsi Kemudahan penggunaan *e-Pusda*
Sumber: Data Penelitian

Berdasarkan Gambar 6 indikator tertinggi adalah “mudah digunakan” sebesar 84,7%, menunjukkan bahwa pengguna menilai aplikasi memiliki navigasi yang relatif sederhana dan tidak rumit. Temuan ini mendukung teori Davis (1989) bahwa sistem yang mudah digunakan akan meningkatkan penerimaan pengguna. Namun demikian, indikator “mudah dipelajari” memperoleh nilai paling rendah (66%). Hal ini menunjukkan masih terdapat hambatan pada tahap awal penggunaan aplikasi. Kemungkinan penyebabnya meliputi:

- a. Kompleksitas Antarmuka, desain UI/UX mungkin belum sepenuhnya intuitif bagi pengguna baru.
- b. Kurangnya Panduan Penggunaan, tidak semua pengguna memahami fitur aplikasi tanpa tutorial.
- c. Kendala Teknis, bug pada registrasi akun dan login dapat memengaruhi persepsi kemudahan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Prabowo dan Suprpto (2021) yang menemukan bahwa kendala teknis dan desain antarmuka memengaruhi tingkat adopsi aplikasi layanan publik.

4.2.3 Hubungan *Perceived usefulness* dan *Perceived Ease of Use*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kedua variabel relatif seimbang: *Perceived usefulness*=74,3%, *Perceived ease of use*=73,8%. Selisih keduanya hanya 0,5%, menunjukkan bahwa pengguna menilai aplikasi e-Pusda tidak hanya bermanfaat tetapi juga mudah digunakan. Dalam TAM, hubungan keduanya bersifat kausal, di mana: PEOU→PU, Semakin mudah aplikasi digunakan, semakin besar kemungkinan pengguna menganggap aplikasi tersebut bermanfaat. Hasil ini mendukung penelitian Venkatesh dan Davis (2000) pada TAM2.

Tingkat Penerimaan Pengguna terhadap e-Pusda, rata-rata keseluruhan kedua dimensi adalah 74.05%. Nilai ini menunjukkan tingkat penerimaan yang positif. Jika dibandingkan dengan rating aplikasi di Google Play sebesar 3,9/5 atau sekitar 78%, maka hasil penelitian ini relatif konsisten. Namun demikian, perbedaan kecil antara rating Playstore dan hasil survei menunjukkan bahwa *silent users* cenderung memiliki persepsi lebih moderat dibanding pengguna yang aktif memberi ulasan. Ini merupakan *novelty* penelitian karena fokus pada pengguna yang tidak memberikan ulasan di Playstore.

Penelitian ini memperkuat relevansi TAM dalam konteks perpustakaan digital. Variabel *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* terbukti menjadi prediktor penerimaan teknologi. Implikasi praktis Bagi pengelola perpustakaan, hasil ini memberikan masukan strategis:

- a. meningkatkan stabilitas sistem;
- b. memperbaiki bug registrasi/login;
- c. menambah koleksi digital;
- d. meningkatkan UI/UX;
- e. mengintegrasikan fitur AI seperti chatbot dan rekomendasi buku otomatis. Integrasi AI dapat meningkatkan nilai manfaat dan pengalaman pengguna

4.3 Diskusi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi e-Pusda Perpustakaan Kota Medan berada pada kategori baik, dengan skor rata-rata 74,1%, yang terdiri atas dimensi *perceived usefulness* sebesar 74,3% dan *perceived ease of use* sebesar 73,8%. Temuan ini memperkuat argumentasi dalam Technology Acceptance Model (TAM) bahwa persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan merupakan faktor utama yang mempengaruhi adopsi teknologi oleh pengguna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Davis (1989) yang menegaskan bahwa *perceived usefulness* memiliki pengaruh signifikan terhadap niat penggunaan teknologi. Dalam konteks aplikasi e-Pusda, pengguna merasa aplikasi ini membantu mempercepat pencarian informasi, meningkatkan efektivitas, dan memberikan manfaat nyata dalam memenuhi kebutuhan informasi [12].

Temuan ini juga konsisten dengan penelitian Venkatesh dan Davis (2000) pada pengembangan TAM2, yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memengaruhi persepsi kebermanfaatannya. Pada penelitian ini, skor *perceived ease of use* yang tinggi menunjukkan bahwa semakin mudah aplikasi digunakan, maka semakin besar kemungkinan pengguna menilai aplikasi tersebut bermanfaat.

Penelitian menggunakan model UTAUT menemukan bahwa *performance expectancy* dan *effort expectancy* merupakan prediktor utama adopsi teknologi. Kedua konstruk tersebut secara konseptual sejalan dengan *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* dalam TAM. Hasil penelitian ini menunjukkan pola yang sama, di mana pengguna menilai aplikasi e-Pusda efektif sekaligus mudah dioperasikan [28]. Dalam konteks perpustakaan digital, penelitian [29] tentang adopsi aplikasi perpustakaan mobile menunjukkan bahwa kemudahan navigasi dan desain antarmuka yang intuitif berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna. Temuan ini relevan dengan hasil penelitian bahwa indikator “mudah digunakan” memperoleh nilai tertinggi sebesar 84,7%.

Penelitian mengenai penggunaan *mobile library services* di perpustakaan perguruan tinggi menunjukkan bahwa pengguna sangat menghargai fitur pencarian katalog online, notifikasi, dan akses koleksi digital. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian ini bahwa manfaat utama aplikasi e-Pusda dirasakan pada aspek efektivitas pencarian dan akses koleksi digital [1] [8].

Penelitian terkait penerimaan aplikasi perpustakaan digital di Indonesia menemukan bahwa faktor manfaat lebih dominan dibandingkan faktor kemudahan penggunaan. Hasil penelitian ini menunjukkan pola serupa, di mana skor *perceived usefulness* sedikit lebih tinggi dibanding *perceived ease of use*,

meskipun perbedaannya sangat kecil [30]. Penelitian [31] mengenai penggunaan aplikasi iPusnas menunjukkan bahwa pengguna merasa terbantu dalam memperoleh akses informasi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini bahwa e-Pusda berfungsi sebagai solusi layanan informasi yang fleksibel dan efisien bagi masyarakat Kota Medan.

Selanjutnya, penelitian tentang adopsi aplikasi layanan publik berbasis mobile menemukan bahwa kendala teknis seperti *bug*, *error login*, dan keterbatasan fitur menjadi penghambat utama penerimaan pengguna. Kondisi ini juga ditemukan dalam ulasan pengguna e-Pusda di Playstore, seperti bug pada fitur registrasi akun dan keterbatasan koleksi digital tertentu [32]. Penelitian menunjukkan bahwa kualitas sistem (*system quality*) dan kualitas informasi (*information quality*) memengaruhi persepsi manfaat aplikasi perpustakaan digital. Dalam penelitian ini, indikator “bermanfaat bagi pengguna” memperoleh skor tertinggi, yang mengindikasikan kualitas informasi dalam aplikasi telah cukup memenuhi kebutuhan pengguna [33].

Penelitian menyatakan bahwa mayoritas pengguna aplikasi perpustakaan digital berasal dari kelompok usia produktif dan mahasiswa. Temuan ini identik dengan penelitian ini, di mana 52,7% responden adalah pelajar/mahasiswa, dan mayoritas berada pada rentang usia 17–28 tahun [34]. Penelitian mengenai mobile information systems menunjukkan bahwa integrasi fitur cerdas seperti rekomendasi otomatis dan chatbot berbasis AI dapat meningkatkan persepsi manfaat dan kepuasan pengguna. Implikasi ini relevan untuk pengembangan e-Pusda di masa mendatang agar lebih kompetitif [35]. Penelitian ini menekankan bahwa pengalaman pengguna (*user experience*) menjadi faktor penting dalam mempertahankan penggunaan aplikasi digital jangka panjang. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa indikator “mudah dipelajari” masih relatif lebih rendah (66%), sehingga aspek UI/UX masih perlu ditingkatkan [36].

Secara keseluruhan, dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini menunjukkan konsistensi bahwa model TAM tetap relevan untuk menjelaskan penerimaan aplikasi perpustakaan berbasis mobile. Namun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan pada konteks objek penelitian, yaitu aplikasi e-Pusda Perpustakaan Kota Medan, serta fokus pada responden yang telah menggunakan aplikasi tetapi tidak memberikan ulasan di Playstore. Kelompok ini merepresentasikan *silent users* yang sering kali terabaikan dalam evaluasi aplikasi, padahal persepsinya penting untuk pengembangan layanan digital perpustakaan.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi e-Pusda Perpustakaan Kota Medan memiliki tingkat penerimaan yang baik dari perspektif pemustaka non-reviewer (*silent users*), dengan skor rata-rata 74,1%. Nilai tersebut terdiri dari *perceived usefulness* sebesar 74,3% dan *perceived ease of use* sebesar 73,8%, yang menunjukkan bahwa aplikasi dinilai bermanfaat dan relatif mudah digunakan. Dimensi manfaat tercermin pada kemampuannya membantu pengguna mengakses informasi secara cepat, efisien, dan fleksibel, sedangkan dimensi kemudahan terlihat dari navigasi aplikasi yang cukup sederhana. Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala, terutama pada aspek kemudahan dipelajari, stabilitas sistem, dan keterbatasan fitur serta koleksi digital. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa Technology Acceptance Model (TAM) relevan untuk menjelaskan penerimaan aplikasi mobile library di perpustakaan umum. Secara praktis, pengelola perpustakaan perlu meningkatkan kualitas sistem, memperbaiki UI/UX, menambah koleksi digital, dan mengintegrasikan teknologi cerdas seperti AI agar pengalaman pengguna semakin optimal. Penelitian ini juga memberikan kontribusi baru dengan menghadirkan perspektif *silent users* sebagai dasar evaluasi dan pengembangan layanan perpustakaan digital yang lebih berorientasi pada pengguna.

6. SARAN

Penelitian selanjutnya disarankan untuk: memperluas jumlah dan cakupan responden; menggunakan model yang lebih kompleks seperti *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* atau TAM2; menguji hubungan kausal menggunakan metode inferensial seperti *Structural Equation Modeling*; dan mengevaluasi dampak penggunaan aplikasi terhadap perilaku literasi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. P. Singh and Margam Madhusudhan, "Mobile Apps-Based Applications in Libraries and Information Centers: A Systematic Review of the Literature and Future Research Agendas," *Int. J. Librariansh.*, vol. 8, no. 3, pp. 83–102, 2023, doi: 10.23974/ijol.2023.vol8.3.294.
- [2] A. R. Siregar and H. Dewiyana, "Mobile technology for expansion of service range medan public library," in *Journal of Physics: Conference Series*, Mar. 2018, vol. 978, no. 1. doi: 10.1088/1742-6596/978/1/012052.
- [3] E.-S. T. Abumandour, "Public libraries' role in supporting e-learning and spreading lifelong education: a case study," *J. Res. Innov. Teach. Learn.*, vol. 14, no. 2, pp. 178–217, Jul. 2021, doi: 10.1108/jrit-06-2019-0063.
- [4] H. Hermawan, "Innovating Public Library Services," *Khazanah al-Hikmah J. Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*, vol. 13, no. 1, pp. 69–85, 2025, doi: 10.24252/v13i1a6.
- [5] J. Stejskal, P. Hajek, and V. Prokop, "The role of library user preferences in the willingness to read and pay for e-books: case of the Czech Republic," *Electron. Libr.*, vol. 39, no. 4, pp. 639–660, Nov. 2021, doi: 10.1108/EL-01-2021-0001.
- [6] A. González-Pérez, M. Matey-Sanz, C. Granell, and S. Casteleyn, "Using mobile devices as scientific measurement instruments: Reliable android task scheduling," *Pervasive Mob. Comput.*, vol. 81, Apr. 2022, doi: 10.1016/j.pmcj.2022.101550.
- [7] C. Andersson, "Smartphones and online search: shifting frames in the everyday life of young people," *Inf. Learn. Sci.*, vol. 123, no. 7–8, pp. 351–370, Aug. 2022, doi: 10.1108/ILS-03-2022-0025.
- [8] Himma Dewiyana and D. M. Darmayana, "Library Users' Intention to Continue Using USULib Mobile Post the COVID-19 Pandemic," *Khazanah al-Hikmah J. Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*, vol. 11, no. 2, pp. 207–220, 2023, doi: 10.24252/kah.v11i2a6.
- [9] J. Ming, R. Chen, and R. Tu, "Factors Influencing User Behavior Intention to Use Mobile Library Application: A Theoretical and Empirical Research based on Grounded Theory," *Data Inf. Manag.*, vol. 5, no. 1, pp. 131–146, Jan. 2021, doi: 10.2478/dim-2020-0037.
- [10] N. R. Wiwesa, "User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan," *J. Sos. Hum. Terap.*, vol. 3, no. 2, pp. 17–31, 2021.
- [11] Y. Alami and I. El Idrissi, "Students' adoption of e-learning: evidence from a Moroccan business school in the COVID-19 era," *Arab Gulf J. Sci. Res.*, vol. 40, no. 1, pp. 54–78, Aug. 2022, doi: 10.1108/AGJSR-05-2022-0052.
- [12] Z. Gholami, M. Abdekhoda, and V. Z. Gavani, "Determinant factors in adopting mobile technology-based services by academic librarians," *DESIDOC J. Libr. Inf. Technol.*, vol. 38, no. 4, pp. 271–277, Jul. 2018, doi: 10.14429/djlit.38.4.12676.
- [13] S. M. Mbambo, G. V. Jiyane, and N. M. Zungu, "The use of electronic learning centres in public libraries in the city of Johannesburg, South Africa," *Libr. Hi Tech News*, vol. 39, no. 1, pp. 7–11, Feb. 2022, doi: 10.1108/LHTN-09-2021-0063.
- [14] G. V. Joseph, A. M. Thomas, S. Elizabeth, S. Vargheese, and J. Thomas, "The Impact of Screen Time and Mobile Dependency on Cognition, Socialization and Behaviour among Early Childhood Students during the Covid Pandemic- Perception of the Parents," *Digit. Educ. Rev.*, no. 41, pp. 114–123, 2022, doi: 10.1344/DER.2022.41.114-123.
- [15] D. C. Obiano and D. Ph, "The Impact of the COVID-19 Pandemic on Library Users," vol. 5, no. 1, pp. 8–12, 2021.
- [16] V. H. Y. Chan, D. K. W. Chiu, and K. K. W. Ho, "Mediating effects on the relationship between

- perceived service quality and public library app loyalty during the COVID-19 era,” *J. Retail. Consum. Serv.*, vol. 67, Jul. 2022, doi: 10.1016/j.jretconser.2022.102960.
- [17] A. Razzaq, Y. T. Samiha, and M. Anshari, “Smartphone habits and behaviors in supporting students self-efficacy,” *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 13, no. 2, pp. 94–109, 2018, doi: 10.3991/ijet.v13i02.7685.
- [18] M. S. Haq, M. Samani, Karwanto, and N. Hariyati, “Android-Based Digital Library Application Development,” *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, vol. 16, no. 11, pp. 224–237, 2022, doi: 10.3991/ijim.v16i11.32055.
- [19] A. Fernández, B. Gómez, K. Binjaku, and E. K. Meçe, *Digital transformation initiatives in higher education institutions: A multivocal literature review*, vol. 28, no. 10. Springer US, 2023. doi: 10.1007/s10639-022-11544-0.
- [20] H. Dewiyana and A. R. Siregar, “V-Reference: Innovation in Developing Services According To Changing Needs of Users at The Public Library of Medan City,” 2017. [Online]. Available: www.ijtrd.com
- [21] W. Reinartz, N. Wiegand, and M. Imschloss, “The impact of digital transformation on the retailing value chain,” *Int. J. Res. Mark.*, vol. 36, no. 3, pp. 350–366, 2019, doi: 10.1016/j.ijresmar.2018.12.002.
- [22] H. Dewiyana, A. Ardiansyah, A. D. Ginting, and V. L. A. Tarigan, “Application of AI to Improve the Library Visitor Experience,” *TADWIN J. Ilmu Perpust. dan Inf.*, vol. 6, no. 2, pp. 189–207, 2025, doi: 10.19109/tadwin.v6i2.31419.
- [23] A. Tella and Y. A. Ajani, “Robots and public libraries,” *Libr. Hi Tech News*, vol. 39, no. 7, pp. 15–18, Jul. 2022, doi: 10.1108/LHTN-05-2022-0072.
- [24] D. Cossul, G. Ferreira, M. Mueller, R. Mirandoli, and R. Frozza, “Artificial intelligence in knowledge management: application insights and guidelines,” *Rev. Gestão e Secr. (Management Adm. Prof. Rev.)*, vol. 14, no. 8, pp. 13320–13335, 2023, doi: 10.7769/gesec.v14i8.2605.
- [25] P. Bhairu Bilawar, “Use of Mobiles by Library and Information Science Professionals: A Survey,” 2015.
- [26] C. Shi, C. C.-C. Cheng, and Y. Guan, “LibDroid: Summarizing information flow of android native libraries via static analysis,” *Forensic Sci. Int. Digit. Investig.*, vol. 42, p. 301405, Jul. 2022, doi: 10.1016/j.fsidi.2022.301405.
- [27] A. Rakha, “Mobile Library Application in Indonesia’s Digital Libraries,” *J. Educ. Technol.*, vol. 6, no. 1, pp. 149–155, 2022, [Online]. Available: <https://dx.doi.org/10.23887/jet.v>
- [28] V. Venkatesh, J. Y. L. Thong, and X. Xu, “Venkatesh_Thong_Xu_MISQ_forthcoming (GENDER AGE EXPERIENCE),” *MIS Q.*, vol. 36, no. 1, pp. 157–178, 2012.
- [29] N. Aharony, “Mobile libraries: Librarians’ and students’ perspectives,” *Coll. Res. Libr.*, vol. 75, no. 2, pp. 202–217, 2014, doi: 10.5860/crl12-415.
- [30] R. N. Rahmawati and I. M. Narsa, “Actual Usage Use of E-Learning With Technology Acceptance Model (TAM),” *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 127–136, 2019, [Online]. Available: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>
- [31] I. Gambiro, S. T. Kurniawati, and I. Yohane, “Pemanfaatan Aplikasi iPusnas oleh Pemustaka di UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno,” *Visi Pustaka*, vol. 26, no. 1, pp. 71–82, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.37014/visipustaka.v26i1.5110>
- [32] M. Prabowo and A. Suprpto, “Usability Testing pada Sistem Informasi Akademik IAIN Salatiga Menggunakan Metode System Usability Scale,” *JISKA (Jurnal Inform. Sunan Kalijaga)*, vol. 6, no. 1, pp. 38–49, 2021, doi: 10.14421/jiska.2021.61-05.
- [33] Ana Nurfadilah and Ilham, “Penerapan Sistem Informasi Manajemen Di Era Digital : Tantangan Dan Solusi,” *J. Cakrawala Inf.*, vol. 4, no. 2, pp. 68–87, 2024, doi: 10.54066/jci.v4i2.499.

- [34] R. Adolph, "Transformasi Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno," vol. 25, no. April, pp. 1–23, 2025, [Online]. Available: <https://ejournal.uniska-kediri.ac.id/index.php/otonomi/article/view/6932/3025>
- [35] R. Santha Kumar and K. Kaliyaperumal, "Scientometric Analysis of Global Publication Output in Mobile Technology Library e-Knowledge Centre View project Scientometrics View project Scientometric Analysis of Global Publication Output in Mobile Technology," 2015. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/348677680>
- [36] Y. Zhang, P. Xiong, W. Zhou, L. Sun, and E. T. C. Cheng, "Exploring the longitudinal effects of emotional intelligence and cultural intelligence on knowledge management processes," *Asia Pacific J. Manag.*, 2022, doi: 10.1007/s10490-022-09825-w.

