

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pengalaman mahasiswa dalam mengoperasikan aplikasi *SLiMS* pada mata kuliah Otomasi Perpustakaan. Informasi diperoleh melalui wawancara mendalam dengan enam mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam UIN Antasari Banjarmasin angkatan 2022 yang telah mengikuti mata kuliah tersebut dan menggunakan aplikasi *SLiMS* secara langsung.

1. Pengetahuan Awal tentang Aplikasi *SLiMS*

Sebagian besar mahasiswa mengaku tidak memiliki pengetahuan awal yang jelas mengenai aplikasi *SLiMS* sebelum mereka mulai menggunakannya. Mereka baru mengenalnya saat mulai terlibat dalam praktik mandiri maupun kelompok.

“Sebelum saya pakai *SLiMS*, saya tidak tahu sama sekali ini aplikasi untuk apa. Saya kira aplikasi biasa yang bisa diunduh langsung kayak aplikasi HP.” (AN)¹

“Saya baru tahu *SLiMS* saat mulai praktik. Awalnya bingung, karena tidak pernah pakai sebelumnya.” (SM)²

“Saya tidak punya gambaran sama sekali tentang *SLiMS* sebelum mulai. Setelah dicoba, ternyata cukup kompleks.” (SK)³

Kondisi ini menandakan bahwa tanpa sosialisasi atau pengantar yang memadai, mahasiswa cenderung menilai *SLiMS* sebagai sistem yang membingungkan dan sulit diakses. Mereka mengetahui fungsionalitas dasar *SLiMS* hanya setelah “mencoba-coba” antarmukanya, sehingga proses adaptasi berlangsung lebih lambat dan memerlukan waktu dibandingkan jika

¹Wawancara dengan AN, 23 Mei 2025.

²Wawancara dengan SM, 23 Mei 2025.

³Wawancara dengan SK, 23 Mei 2025.

sebelumnya sudah mendapatkan gambaran umum tentang alur kerja dan istilah-istilah kunci dalam sistem ini.

2. Pengalaman Instalasi dan Kendala Awal

Tahap awal penggunaan aplikasi SLiMS banyak menyisakan pengalaman yang menantang, khususnya saat instalasi. Mahasiswa harus menghadapi proses teknis yang cukup rumit, yang tidak semua dari mereka kuasai sejak awal.

“Saya sempat bingung waktu mau install. Banyak sekali langkahnya, mulai dari XAMPP, database, terus konfigurasi. Saya sampai tanya teman.” (EA)⁴

“Pas install SLiMS, saya gagal beberapa kali. Baru berhasil setelah saya lihat tutorial di YouTube.” (MM)⁵

“Laptop saya agak lambat, jadi pas install SLiMS sering error. Harus sabar banget.” (M)⁶

Karena minimnya panduan resmi yang mudah diikuti, mahasiswa kemudian beralih memanfaatkan sumber daya mandiri: video tutorial daring, forum diskusi, dan bantuan teman sejawat. Proses trial-and-error ini tak hanya menguji kesabaran, tetapi juga menjadi bagian penting dari pembelajaran teknis mereka. Dengan melewati kendala-kendala tersebut, mahasiswa belajar tentang struktur sistem SLiMS, memahami alur kerja server-client berbasis XAMPP, serta merasakan langsung pentingnya pemahaman dasar database.

Secara keseluruhan, pengalaman instalasi SLiMS menegaskan bahwa aspek pemahaman teknis awal termasuk dokumentasi yang jelas dan bimbingan praktis sangat dibutuhkan untuk memperlancar adopsi sistem. Tanpa dukungan materi pelatihan atau panduan langkah demi langkah, proses instalasi cenderung memakan waktu lebih lama dan menimbulkan frustrasi, meski pada akhirnya mahasiswa mampu mengatasi hambatan tersebut secara mandiri.

3. Kesulitan dalam Mengoperasikan Fitur-Fitur *SLiMS*

Setelah berhasil menginstal aplikasi, mahasiswa menghadapi tantangan baru yaitu memahami struktur dan alur aplikasi. Menu-menu SLiMS yang teknis dan spesifik seringkali membingungkan di awal penggunaan.

⁴Wawancara dengan EA, 23 Mei 2025.

⁵Wawancara dengan MM, 23 Mei 2025.

⁶Wawancara dengan M, 23 Mei 2025.

“Saya paling bingung bagian katalogisasi. Banyak istilah asing yang belum saya pahami.” (SM)⁷

“Fitur ekspor-impor itu yang paling susah. Saya sudah coba ikuti tutorial, tapi tetap saja sering gagal.” (AN)

“Fitur bibliografi rumit. Banyak yang harus diisi, dan kadang error kalau salah input sedikit.” (ER)

Kebingungan ini mencerminkan rendahnya *perceived ease of use* dalam kerangka *Technology Acceptance Model (TAM)*. Tanpa panduan navigasi yang jelas misalnya dokumentasi ringkas atau label menu yang lebih deskriptif mahasiswa harus menghabiskan waktu ekstra untuk menjelajahi setiap modul, melakukan *trial-and-error*, dan terkadang kembali ke tutorial daring. Proses ini memang memperkaya pengalaman belajar praktis, namun dari sudut pandang *User Experience (UX)* menunjukkan perlunya penyederhanaan terminologi dan penyorotan alur dasar (mis. diagram alur proses katalog ke sirkulasi) agar pengguna baru dapat beradaptasi dengan lebih cepat dan minim frustrasi.

4. Penggunaan Mandiri dan Kolaboratif

Dalam menghadapi hambatan teknis, mahasiswa mengembangkan strategi belajar secara mandiri dan kolektif. Mereka tidak hanya belajar sendiri, tetapi juga aktif berdiskusi dengan rekan sejawat untuk saling membantu.

“Saya lebih nyaman tanya ke teman dulu kalau ada yang tidak ngerti. Kalau masih bingung, baru saya cari tutorial.” (EF)⁸

“Kami sempat bikin grup kecil untuk bantu-bantu install dan pakai SLiMS. Lebih mudah kalau dikerjakan bareng.” (SK)⁹

“Saya gabung grup Telegram SLiMS, banyak informasi di sana soal error yang umum dan solusinya.” (EA)¹⁰

Secara garis besar, langkah pertama yang dicoba mahasiswa adalah menjelajahi setiap menu satu per satu, mencoba memasukkan data dummy, dan melihat pesan kesalahan yang muncul. Pada modul katalogisasi, mereka sering menelusuri daftar istilah seperti “*media type*”, “*accession number*”, atau “*item status*” hanya untuk menemukan padanan yang sesuai. Sementara pada fitur ekspor-impor, proses upload file CSV atau XML berulang kali ditest hingga tidak ada lagi error format.

Beberapa mahasiswa membagi tahapan pemahaman alur kerja SLiMS menjadi:

⁷Wawancara dengan SM, 23 Mei 2025.

⁸Wawancara dengan EF, 23 Mei 2025.

⁹Wawancara dengan SK, 23 Mei 2025.

¹⁰Wawancara dengan EA, 23 Mei 2025.

1. Eksplorasi Awal klik-klik menu untuk melihat fungsi dasar.
2. Trial Data memasukkan data percobaan untuk melihat validasi dan error handling.
3. Koreksi dan Percobaan Ulang memperbaiki format input dan mengulangi proses hingga berhasil.

Dengan cara ini, mereka perlahan membangun “peta” struktur aplikasi di kepala, dari proses katalogisasi ke pengelolaan sirkulasi, hingga laporan bibliografi. Walaupun memakan waktu, metode ini bersifat deskriptif dan konkret setiap langkah diuji langsung sehingga mahasiswa semakin terbiasa memahami alur menu SLiMS dari sisi pengguna.

5. Fitur yang Sering Digunakan dan Pengalaman Penggunaannya

Beberapa fitur dalam *SLiMS* lebih sering digunakan dan relatif lebih mudah dipahami. Mahasiswa menyebutkan fitur seperti katalogisasi, peminjaman dan pengembalian, serta manajemen keanggotaan sebagai yang paling sering diakses.

“Yang paling saya sering pakai itu peminjaman dan pengembalian. Menunya sederhana dan tidak banyak langkah.” (SK)¹¹

“Fitur keanggotaan gampang. Tinggal isi biodata saja.” (MM)¹²

“Saya paling nyaman pakai pencarian katalog. Cuma tinggal masukkan kata kunci, langsung keluar hasilnya.” (EA)¹³

Namun, fitur-fitur kompleks seperti bibliografi, backup data, serta ekspor-impor masih menjadi tantangan teknis yang membutuhkan banyak latihan.

6. Persepsi terhadap Manfaat *SLiMS*

Mahasiswa menyadari bahwa *SLiMS* adalah sistem otomasi perpustakaan yang sangat berguna dan memiliki relevansi tinggi dengan dunia kerja. Mereka melihat nilai praktis dalam kemampuan aplikasi ini untuk menyederhanakan proses pengelolaan koleksi.

¹¹Wawancara dengan SK, 23 Mei 2025.

¹²Wawancara dengan MM, 23 Mei 2025.

¹³Wawancara dengan EA, 23 Mei 2025.

“Kalau pakai SLiMS, semuanya lebih cepat dan rapi. Bayangkan kalau masih manual, pasti ribet.” (AN)¹⁴

“Saya yakin banyak perpustakaan pakai SLiMS, jadi ini akan sangat bermanfaat kalau nanti kerja di sana.” (EF)¹⁵

“Ini aplikasi penting buat masa depan, apalagi kalau jadi pustakawan.” (SK)¹⁶

Pandangan tersebut menegaskan bahwa SLiMS memiliki nilai praktis tinggi dan relevansi langsung dengan kebutuhan dunia kerja. Bagi mahasiswa, penguasaan SLiMS bukan hanya mendukung kelancaran tugas perkuliahan, tetapi juga menjadi kompetensi profesional yang penting dalam ranah layanan perpustakaan modern.

7. Tantangan dan Minat dalam Mempelajari *SLiMS*

Meskipun menyadari manfaatnya, tidak semua mahasiswa tertarik untuk mendalami SLiMS lebih lanjut. Sebagian merasa bahwa aplikasi ini terlalu rumit atau tidak sesuai dengan minat pribadi mereka.

“Saya belum tertarik, karena belum ada alasan kuat. Tapi mungkin nanti kalau diperlukan.” (AN)¹⁷

“Kalau ada pelatihan tambahan atau kesempatan praktik lebih dalam, saya mau ikut.” (EF)¹⁸

“Saya tertarik mendalami, tapi butuh lebih banyak waktu dan materi.” (EA)¹⁹

Respons tersebut menggambarkan bahwa motivasi belajar SLiMS masih bervariasi mulai dari rasa keraguan hingga antusiasme terbatas. Untuk menumbuhkan ketertarikan, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, seperti studi kasus nyata atau sesi praktik terpandu, sehingga mahasiswa dapat melihat secara langsung *nilai tambah* SLiMS dalam skenario pekerjaan perpustakaan maupun proyek komunitas.

¹⁴Wawancara dengan AN, 23 Mei 2025.

¹⁵Wawancara dengan EF, 23 Mei 2025.

¹⁶Wawancara dengan SK, 23 Mei 2025.

¹⁷Wawancara dengan AN, 23 Mei 2025.

¹⁸Wawancara dengan EF, 23 Mei 2025.

¹⁹Wawancara dengan EA, 23 Mei 2025.

B. Pembahasan

1. Pengetahuan Awal Mahasiswa tentang Aplikasi *SLiMS*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa belum mengenal aplikasi *SLiMS* sebelum mengikuti praktik perkuliahan. Hal ini mencerminkan rendahnya *perceived ease of use* dalam *Technology Acceptance Model (TAM)*.²⁰ Ketika mahasiswa tidak memiliki referensi awal terhadap aplikasi ini, mereka cenderung menilai sistem sebagai sesuatu yang rumit dan sulit diakses.

Dalam konteks *User Experience (UX)*, pengalaman awal yang tidak didukung oleh informasi atau pelatihan dasar menurunkan aspek *usability*, sehingga menghambat proses adaptasi mahasiswa. Pembelajaran akan lebih optimal apabila pengetahuan awal dibekali melalui pengenalan sistem sejak awal perkuliahan.²¹

2. Pengalaman Instalasi dan Kendala Teknis

Instalasi *SLiMS* memerlukan pemahaman teknis seperti konfigurasi *XAMPP*, pengaturan database, dan penggunaan *localhost*. Kendala ini mencerminkan rendahnya *accessibility* dalam teori *UX*, karena mahasiswa tidak mendapatkan instruksi atau antarmuka yang ramah pengguna.²²

Namun demikian, pendekatan andragogi menunjukkan bahwa mahasiswa sebagai pembelajar dewasa memiliki kecenderungan untuk belajar mandiri dan

²⁰Fred D. Davis, "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology," *MIS Quarterly* 13, no. 3 (1989): 319–340.

²¹Jakob Nielsen, *Usability Engineering* (Boston: Academic Press, 1993), hal. 24–27.

²²Marc Hassenzahl, *Experience Design: Technology for All the Right Reasons* (San Rafael: Morgan & Claypool, 2010), hal. 5–6.

solutif. Mereka menggunakan video tutorial dan bantuan teman sebagai strategi belajar alternatif. Ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar dewasa berkembang dalam kondisi tantangan nyata.²³

3. Kesulitan dalam Mengoperasikan Fitur-Fitur *SLiMS*

Setelah instalasi berhasil, mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami fitur-fitur teknis seperti katalogisasi, *bibliografi*, dan ekspor-impor data. Dalam teori *UX*, hal ini memperlihatkan lemahnya usability antarmuka *SLiMS* fitur yang tersedia tidak cukup intuitif untuk pengguna baru.²⁴

Dalam konteks *TAM*, rendahnya pemahaman awal terhadap fitur-fitur teknis memengaruhi persepsi terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Namun, mahasiswa tetap menunjukkan ketekunan dan keinginan untuk menguasai sistem secara bertahap.²⁵

4. Strategi Pembelajaran Mandiri dan Kolaboratif

Untuk mengatasi kesulitan teknis, mahasiswa menerapkan strategi belajar mandiri dan kolaboratif. Mereka berdiskusi, membentuk kelompok kecil, serta mencari referensi di platform digital. Dalam teori andragogi, pembelajar dewasa cenderung membangun pemahaman melalui pengalaman dan interaksi sosial.²⁶

Kegiatan ini menunjukkan adanya proses *blended learning* secara alami. Dalam *TAM*, bantuan lingkungan dan komunitas digital memperkuat persepsi bahwa aplikasi *SLiMS* bermanfaat dan layak dipelajari (*perceived usefulness*).²⁷

²³ Malcolm Knowles, *The Modern Practice of Adult Education: From Pedagogy to Andragogy* (New York: Cambridge Books, 1984), hal. 44–47.

²⁴ Nielsen, *Usability Engineering*, hal. 26.

²⁵ Davis, "Perceived Usefulness," hal. 321.

²⁶ Knowles, *The Modern Practice of Adult Education*, hal. 45.

²⁷ Davis, "Perceived Usefulness," hal. 322.

5. Pengalaman dalam Menggunakan Fitur *SLiMS*

Mahasiswa merasa lebih nyaman menggunakan fitur-fitur dasar seperti peminjaman, pengembalian, dan manajemen keanggotaan. Fitur-fitur tersebut dianggap mudah diakses dan memberi hasil langsung, yang meningkatkan user satisfaction dalam teori *UX*.²⁸

Sebaliknya, fitur kompleks seperti *bibliografi* dan ekspor-impor memerlukan pembelajaran bertahap (*scaffolded learning*) agar mahasiswa dapat memahami fungsinya secara penuh. Hal ini penting untuk meningkatkan kebermanfaatan aplikasi dalam jangka panjang.

6. Persepsi terhadap Manfaat *SLiMS*

Meskipun awalnya merasa kesulitan, mahasiswa mengakui bahwa *SLiMS* sangat membantu dalam proses otomasi perpustakaan. Hal ini mencerminkan tingginya *perceived usefulness* dalam *TAM*. Mahasiswa menilai bahwa keterampilan ini relevan dengan kebutuhan dunia kerja.²⁹

Dalam kerangka *UX*, penggunaan sistem yang akhirnya menghasilkan manfaat nyata menumbuhkan kepuasan pengguna (*user satisfaction*). Dengan demikian, sistem dinilai penting untuk dikuasai meskipun memerlukan waktu dan usaha.³⁰

7. Minat Mahasiswa dalam Mempelajari *SLiMS* Lebih Lanjut

Minat mahasiswa untuk mendalami *SLiMS* masih beragam. Sebagian menunjukkan ketertarikan untuk belajar lebih jauh jika ada pelatihan tambahan,

²⁸ Nielsen, *Usability Engineering*, hal. 27.

²⁹ Davis, "Perceived Usefulness," hal. 325.

³⁰ Hassenzahl, *Experience Design*, hal. 8.

sementara lainnya merasa kurang tertarik karena kendala teknis dan ketidaksesuaian minat.

Dalam *TAM*, hal ini menunjukkan bahwa meskipun *perceived usefulness* tinggi, ³¹ *perceived ease of use* dan motivasi personal masih menjadi faktor penting untuk meningkatkan minat. Dalam andragogi, kesiapan dan kebutuhan belajar sangat berperan dalam membentuk minat belajar jangka panjang.³²

³¹Davis, "Perceived Usefulness," hal. 328.

³²Knowles, *The Modern Practice of Adult Education*, hal. 46–47.