

## **Analisis Flow Experience Pemustaka Pada Website Repositori Universitas Sriwijaya**

**\* Rts. Tiara Hilda Safitri<sup>1</sup>, Beta Ria Febrianti<sup>2</sup>, Murzilawati<sup>3</sup>**

Perpustakaan Universitas Sriwijaya, Indonesia

Jl. Palembang Prabumulih Km. 32 Indralaya, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan 30862

Korespondensi Penulis: **\*\*[tiarahildasafitri@unsri.ac.id](mailto:tiarahildasafitri@unsri.ac.id)**

### **Abstract**

This research is motivated by information technology advances that force users to use repositories as a source of information. The capabilities and challenges users face in using the repository website can be a benchmark for achieving a flow experience. Objectives: To determine the level of flow experience, the factors that influence the flow experience, and the most dominant factors affecting users' flow experience. Input and considerations in making website development decisions and achieving excellent service. The research method used is quantitative research and exploratory factor analysis. The sample is 106 using purposive sampling. The result is that most users who use the UNSRI repository are women, 64.49%, aged 16-25 years, 88.79% with the latest educational background, the majority being senior high school students, amounting to 63.55%. The assumption is that the users using the UNSRI repository are students pursuing undergraduate education. The level of users' flow experience on the UNSRI repository website, as many as 57 users, is categorized as flow. Then there are 33 users classified as frustrated. Libraries can review procedures for accessing files stored in the repository. Training or information literacy on using repository files should be carried out regularly.

**Keywords:** : Flow Experience, Repository, Library

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemajuan teknologi informasi yang memaksa pengguna untuk menggunakan repositori sebagai sumber informasi. Kemampuan dan tantangan yang dihadapi pengguna dalam menggunakan situs web repositori dapat menjadi tolok ukur untuk mencapai pengalaman mengalir. Tujuan: Untuk mengetahui tingkat flow experience, faktor-faktor yang mempengaruhi flow experience, dan faktor yang paling dominan mempengaruhi flow experience pengguna. Masukan dan pertimbangan dalam pengambilan keputusan pengembangan website dan pencapaian pelayanan prima. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dan analisis faktor eksploratif. Sampel berjumlah 106 dengan menggunakan purposive sampling. Hasilnya sebagian besar pengguna yang menggunakan repositori UNSRI adalah wanita, 64,49%, berusia 16-25 tahun, 88,79% dengan latar belakang pendidikan terakhir, mayoritas siswa SMA, sebesar 63,55%. Asumsinya, pengguna yang menggunakan repositori UNSRI adalah mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan sarjana. Tingkat pengalaman flow user pada website repositori UNSRI sebanyak 57 user dikategorikan flow. Lalu ada 33 pengguna yang tergolong frustasi. Perpustakaan dapat meninjau prosedur untuk mengakses file yang disimpan di repositori. Pelatihan atau literasi informasi tentang penggunaan file repositori harus dilakukan secara rutin.

**Kata kunci:** Flow Experience, Repositori, Perpustakaan

## A. Pendahuluan

Dalam ilmu perpustakaan, istilah "repositori" mengacu pada sistem atau platform yang digunakan untuk menyimpan, mengelola, dan memberikan akses terhadap koleksi digital atau bahan informasi dalam format elektronik. Repositori dalam konteks ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan distribusi dokumen, makalah ilmiah, laporan penelitian, dataset, dan sumber daya digital lainnya. Repositori dalam ilmu perpustakaan sering digunakan untuk tujuan berbagi pengetahuan, akses terbuka, dan keterbukaan ilmiah. Mereka menyediakan akses terhadap koleksi digital yang dapat diakses secara online, memungkinkan para peneliti, akademisi, atau pengguna lain untuk mencari, membaca, dan mengunduh materi yang relevan.

Beberapa jenis repositori yang umum digunakan dalam ilmu perpustakaan adalah:

1. Repositori Institusi: Repositori ini dikembangkan oleh institusi pendidikan, seperti universitas atau lembaga penelitian. Mereka berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan akses terhadap publikasi akademik, tesis, disertasi, laporan penelitian, dan karya ilmiah lain yang dihasilkan oleh anggota institusi tersebut.
2. Repositori Subjek: Repositori ini fokus pada koleksi digital yang berkaitan dengan subjek tertentu, seperti repositori ilmu sosial, repositori sains alam, atau repositori bidang kesehatan. Mereka menyediakan akses terhadap literatur dan sumber daya khusus dalam bidang tersebut.
3. Repositori Data: Repositori ini digunakan untuk menyimpan dan membagikan dataset dan sumber daya data lainnya. Mereka mendukung akses terhadap data penelitian yang digunakan dalam studi ilmiah, memungkinkan orang lain untuk memvalidasi hasil penelitian dan menggunakan data tersebut untuk analisis lebih lanjut.
4. Repositori Terbuka: Repositori terbuka adalah repositori yang secara luas mengadopsi kebijakan akses terbuka, memungkinkan publik untuk mengakses, mengunduh, dan menggunakan materi yang disimpan di dalamnya secara gratis. Repositori terbuka berperan penting dalam mendukung keterbukaan ilmiah dan mempromosikan berbagi pengetahuan secara global.

Repositori dalam ilmu perpustakaan juga sering menyediakan metadata yang terkait dengan setiap item dalam koleksi mereka, seperti informasi tentang penulis, judul, abstrak, dan kata kunci. Metadata ini mempermudah pencarian dan temuan bahan yang relevan dalam repositori. Secara umum, repositori dalam ilmu perpustakaan adalah platform yang digunakan untuk menyimpan, mengelola, dan memberikan akses terhadap koleksi digital atau bahan informasi dalam format elektronik. Repositori ini memainkan peran penting dalam mendukung akses terbuka, berbagi pengetahuan, dan keterbukaan ilmiah dalam komunitas akademik dan penelitian. Selain itu, perubahan dalam kebutuhan dan preferensi pengguna juga memengaruhi cara perpustakaan menyediakan layanan digital. Misalnya, pengguna dapat mengharapkan untuk dapat mengakses koleksi digital melalui aplikasi mobile atau platform pembelajaran online, atau mereka dapat membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan layanan digital perpustakaan.

Anggaran dan sumber daya juga memengaruhi cara perpustakaan mengembangkan layanan digital mereka. Sumber daya yang tersedia dapat membatasi perpustakaan dalam hal teknologi dan personel yang tersedia untuk mengembangkan dan mengelola layanan digital. Sebagai contoh, perpustakaan kecil dengan anggaran terbatas mungkin hanya dapat menawarkan akses terbatas ke layanan digital, sementara perpustakaan besar dengan sumber daya yang lebih besar mungkin dapat menawarkan akses ke koleksi digital yang lebih luas dan layanan yang lebih canggih.

Perkembangan teknologi informasi membuat masyarakat menjadi lebih mudah mencari dan menggunakan informasi. Perpustakaan sebagai sumber informasi pun harus mampu mengikuti perkembangan tersebut. Saat ini, perpustakaan sudah mengubah pendekatan pelayanan informasinya menjadi berbasis teknologi. Perkembangan jenis perpustakaan yang selalu berkaitan dengan teknologi informasi, diawali dari perpustakaan manual, perpustakaan terotomasi, perpustakaan hybrid, sampai pada perpustakaan digital (Wahyudi 2019). Pada penelitian terdahulu (Zha et al. 2015) dengan judul *Comparing flow experience in using digital libraries: Web and mobile context* membandingkan pengalaman menyenangkan pengguna perpustakaan web dan perpustakaan mobile di perguruan tinggi China. Pengalaman menyenangkan menyangkut pada tiga prinsip utama (Shazkya, Rokhmawati, and Rachmadi 2018) yaitu *User Engagement Scale (UES)*, *Cognitive Absorbption Scale (CAS)*, dan *System Usability Scale (SUS)*.

Pada penelitian terdahulu, (Zha et al. 2015) dengan judul *Comparing user experience in using digital libraries: Web and mobile context* membandingkan pengalaman pengguna web perpustakaan digital dan perpustakaan mobile di perguruan tinggi China. Csikszentmihalyi (2014) meringkas faktor-faktor yang terkait dengan pengalaman menjadi sembilan dimensi: (1) tujuan yang jelas; (2) umpan balik langsung; (3) keterampilan pribadi sangat cocok untuk tantangan yang diberikan; (4) penggabungan tindakan dan kesadaran; (5) konsentrasi pada tugas yang dihadapi; (6) rasa kontrol potensial; (7) hilangnya kesadaran diri; (8) perubahan waktu; dan (9) pengalaman yang menjadi otomotif. Kesembilan dimensi ini telah menjadi penentu penting bagi kita, sebagian karena mereka dengan jelas menunjukkan faktor-faktor yang berkaitan dengan pengalaman internal dan faktor lingkungan eksternal, termasuk hubungan dinamis dan interaksi antara tugas dan motivasi serta kemampuan seseorang.

Teori *flow experience* telah digunakan sebagai landasan teoritis dalam penelitian sebelumnya melintasi banyak bidang, diantaranya pembelajaran jarak jauh, website institusi, penyimpanan digital (repository) dan belanja *online* (Zha et al. 2015). Sebagai contoh, penelitian sebelumnya menunjukkan *flow experience* dan dampaknya pada perilaku pengguna, diantaranya sebagai berikut: Mengukur *flow experience* di antara pengguna *web* (Mahnke 2014), *online shopping*, pembelajaran *online* (Esteban-Millat et al., 2014), komunitas virtual (Yan et al. , 2013), *mountaineering* (Stebbins 2015), game seluler (Adhitama, Jonemaro, and Wardhono 2020), layanan internet seluler (Wu et al. 2021) dan pembelajaran jarak jauh (Park et al. 2020). Semua ini adalah pengembangan penelitian dengan model *flow experience* oleh Csikszentmihalyi, sehingga sampai saat ini model *flow experience* masih relevan untuk digunakan termasuk pada penelitian bidang perpustakaan.

Persamaan penelitian ini dengan beberapa penelitian yang terdahulu adalah sama-sama meneliti ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara bermacam variabel yang menggunakan aplikasi dan jaringan internet terhadap variabel *flow experience*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah, variabel yang digunakan pada penelitian ini ada dua yang mana berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menggunakan lebih dari dua variabel. Juga variabel yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah berbagai aplikasi atau kegiatan yang menggunakan internet atau saluran telekomunikasi maupun hobby, olahraga dan game. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti menggunakan variabel layanan perpustakaan digital pada sebuah perguruan tinggi. Perbedaan selanjutnya ialah objek penelitian dan waktu.

Seiring dengan salah satu program utama di Universitas Sriwijaya yaitu pemutakhiran akademik dan perkuatan proses belajar. Perpustakaan memiliki peran

yang sangat penting dalam menciptakan suasana pembelajaran dan penelitian yang lebih nyaman dengan aksesibilitas informasi terbaru. Perpustakaan harus menyediakan lebih banyak akses informasi terkait dengan kebutuhan akademik. Menurut "Aplikasi web StatCounter", lebih dari 825.821 klik dicatat dalam sepuluh hari dari tanggal 1 s.d. 10 Desember 2022 (Statcounter 2022). Kegiatan tersebut terjadi melalui pengunjung web yang mengakses database online, katalog online perpustakaan, jurnal elektronik, usulan buku/jurnal, dan repositori. Data tersebut cukup signifikan untuk dijadikan landasan awal dalam penelitian. Penelitian *flow experience* ini banyak sekali ditemukan pada bidang ilmu psikologi dan fokus penelitiannya pada kejiwaan seseorang saat melakukan hal-hal yang mereka sukai atau hobi. Beberapa peneliti bidang perpustakaan sudah mulai mencoba meneliti *flow experience* di perpustakaan. Pada penelitian sebelumnya fokus penelitian adalah membandingkan *flow experience* penggunaan perpustakaan versi web dan versi mobile. Sedangkan penelitian ini fokus pada mengetahui sejauh mana teknologi informasi seperti repositori dapat memberikan *flow experience* pada seseorang atau pemustaka. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, bagaimana tingkat *flow experience* pemustaka terhadap web Repositori UNSRI.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada website repositori Universitas Sriwijaya. metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan statistik inferensial. Penelitian inferensial merupakan proses pengambilan suatu kesimpulan berdasarkan pada data sampel yang lebih sedikit sehingga dapat menjadi suatu kesimpulan yang lebih umum pada sebuah populasi (Eldanto et al. 2018). Populasi pada penelitian ini adalah pengguna yang memanfaatkan layanan Repositori UNSRI berbasis web pada web Perpustakaan UNSRI yang beralamat di <https://repository.unsri.ac.id/>. Jumlah populasi yang mengajukan permohonan akses file elektronik pada repositori UNSRI sebanyak 501 permohonan pada bulan Januari sampai dengan bulan Mei 2021 (data Laporan Bidang Layanan, 30 Mei 2021). Peneliti mengambil jumlah sampel sebanyak 106 orang. Data dikumpulkan dengan cara penyebaran kuesioner. menggunakan media elektronik (*online*) yang difasilitasi oleh *google form* yang beralamat di <https://bit.ly/PenelitianFlowRepo>. Kuesioner disebar pada bulan Mei sampai dengan bulan Juli 2021 melalui email kepada pengguna. yang terdiri dari Mahasiswa, Dosen dan Tenaga Kependidikan UNSRI. Kemudian dilakukan analisis data dan analisis Faktor Eksploratori (Adamu 2017) menggunakan bantuan SPSS25.

## **C. Pembahasan**

Repositori Universitas Sriwijaya yang kemudian disebut Repositori UNSRI adalah sebuah situs yang didukung oleh EPrints 3, perangkat lunak gratis yang dikembangkan oleh University of Southampton. Repositori UNSRI dapat diakses oleh pemustaka secara daring, aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh pemustaka yang membutuhkan bahan referensi berupa karya ilmiah, maupun dokumen pendukung lainnya seperti surat keputusan, hingga pedoman teknis. Repositori UNSRI telah aktif dikelola oleh UPT Perpustakaan UNSRI, sejak akhir tahun 2018 dimana Perpustakaan UNSRI bertanggung jawab atas verifikasi, dokumentasi, serta diseminasi karya ilmiah mahasiswa dan dosen. Sampai dengan penelitian ini selesai pada tahun 2022 terdapat 30.213 item dokumen yang tersimpan dalam Repositori UNSRI. Dokumen seperti karya ilmiah yang tersimpan didalam Repositori UNSRI dapat dimanfaatkan oleh seluruh sivitas akademika UNSRI dan peneliti di luar lingkungan UNSRI sesuai dengan aturan yang berlaku.

Responden pada penelitian ini adalah seluruh pengguna layanan permintaan file Repositori UNSRI sebanyak 501 orang. Jumlah responden dari kuesioner yang kembali

berjumlah 107 orang. Profil responden penelitian ini terdiri atas jenis kelamin, usia, dan Pendidikan deskripsinya dapat terlihat dari tabel berikut:

**Table 1.** Distribusi Frekuensi Karakteristik Demografi Responden

No.	Karakteristik Demografi	Kategori	Frekuensi (orang)	Persentase
1.	Jenis Kelamin	Laki-laki	38	35,5%
		Perempuan	69	64,5%
2.	Usia	16-25 tahun	95	88,8%
		26-35 tahun	12	11,2%
3.	Pendidikan Terakhir	SMA	68	63,6%
		D3	1	0,9%
		S1	32	29,9%
		S2	4	3,7%
		S3	2	1,9%

Pada tabel diatas diketahui bahwa dalam penelitian ini mayoritas responden adalah wanita, yaitu sebesar 64,49%, dan laki-laki sebesar 35,51%. Berdasarkan usia responden, terlihat bahwa mayoritas berusia antara 16-25 tahun, yaitu sebesar 88,79%. Kemudian diikuti oleh responden yang berada pada usia antara 26-35 tahun, yaitu 11,21%. Jika dilihat berdasarkan Pendidikan terakhir, mayoritas responden berpendidikan SMA, yaitu sebesar 63,55%. Kemudian diikuti oleh responden yang berpendidikan S1, yaitu 29,91%. Untuk responden yang berpendidikan S2 sebesar 3,74%, S3 sebesar 1,87%, dan D3 sebesar 0.93%.

**Deskripsi tingkat *flow experience***

Peneliti menampilkan hasil perhitungan crosstab untuk melihat perbandingan antara keterampilan yang dimiliki oleh pemustaka dengan tantangan yang dirasakan saat menggunakan website repositori. Sebagaimana teori flow sebagai fungsi antara 'keterampilan' dan 'tantangan'. Keterampilan mengacu pada kemampuan individu untuk menangani tugas-tugas yang dijumpai selama kegiatan, sedangkan tantangan berarti sejauh mana individu merasa sulit untuk mengatasi tugas-tugas spesifik yang muncul. Secara teori, *flow* kemungkinan terjadi ketika tingkat tantangan sama, atau sedikit lebih tinggi dari tingkat keterampilan. Jika tingkat tantangan jauh lebih tinggi daripada keterampilan, seseorang menjadi 'frustrasi', sedangkan seseorang merasa 'bosan' ketika tantangan itu terlalu jauh lebih rendah daripada tingkat keterampilan seseorang (Csikszentmihalyi 2014).

**Table 2.** Analisis *flow experience*

Tantangan	Crosstabulation			Total
	Keterampilan			
	rendah	sedang	tinggi	
rendah	1	11	0	12
sedang	32	46	4	82
tinggi	1	11	1	13
Total	34	68	5	107

Tingkat *flow experience* Pemustaka terhadap *website* repositori UNSRI dapat dilihat dari tabel 2 yaitu sebanyak 46 orang merasakan tantangan yang sedang, ditambah 11 orang merasakan tantangan yang tinggi. Ke 57 pemustaka tersebut memiliki

keterampilan sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pemustaka merasakan *flow*, hal itu terlihat dari tingkat keterampilan dan tingkat tantangan yang tidak terlalu jauh berbeda. Sesuai dengan teori (Csikszentmihalyi 2014) *flow* kemungkinan terjadi ketika tingkat tantangan sama, atau sedikit lebih tinggi dari tingkat keterampilan. *Flow* merupakan sebuah pengalaman dimana seseorang merasakan terlibat sepenuhnya dalam suatu aktivitas dengan fokus dan kepuasan tinggi. Hal ini dicapai ketika tantangan tugas seimbang dengan keterampilan individu, mengarah pada konsentrasi penuh, keterlibatan, dan kualitas kerja yang tinggi. Ketika seseorang mengalami *flow*, mereka sering kali merasakan kesenangan, kepuasan, dan keterlibatan yang tinggi dalam apa yang sedang dilakukan. Pada saat itu, mereka kehilangan kesadaran terhadap waktu, lingkungan sekitar, dan bahkan diri sendiri. Perhatian mereka sepenuhnya tertuju pada tugas yang dihadapi, dan mereka merasa terampil, terfokus, dan mengalami tantangan yang tepat.

Kemudian terdapat 32 ditambah 1 orang pemustaka yang merasakan tantangan sedang-tinggi dan memiliki keterampilan rendah. Sesuai dengan teori (Csikszentmihalyi 2014) Jika tingkat tantangan jauh lebih tinggi daripada keterampilan, seseorang menjadi 'frustrasi'. Frustrasi adalah perasaan ketidakpuasan, ketegangan, atau kekecewaan yang muncul ketika seseorang menghadapi hambatan, kesulitan, atau kegagalan dalam mencapai tujuan atau memenuhi kebutuhan yang diinginkan. Ini adalah respons emosional yang umum terjadi ketika seseorang merasa terhalang atau tidak mampu mengatasi suatu situasi atau mencapai hasil yang diharapkan.

### Analisis Faktor

**Table 3.** KMO dan bartlett's test

KMO and Bartlett's Test		
Kaiser-Meyer-Olkin Sampling Adequacy.	Measure of	.752
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	920.177
	df	231
	Sig.	.000

Dari tabel KMO di atas dan uji Bartlett terlihat bahwa Measure of Sampling Adequacy (MSA) KMO adalah 0,752. Karena nilainya 0,752 ( $>0,5$ ). Ini menunjukkan kesesuaian sampel. Hasil uji KMO dan Bartlett (ditunjukkan pada nilai chi-square) adalah 920,177 dan nilai signifikansinya adalah 0,000. ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara variabel dan pemrosesan lebih lanjut dimungkinkan. Dalam konteks ini, uji KMO (Kaiser-Meyer-Olkin) digunakan untuk mengukur kesesuaian sampel atau kelayakan data dalam analisis faktor atau analisis komponen utama. Hasil yang menunjukkan nilai chi-square yang signifikan (0,000) menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara variabel yang dianalisis, dan ini mendukung kemungkinan untuk melanjutkan pemrosesan data lebih lanjut, seperti analisis faktor atau metode lainnya yang relevan.

**Table 4.** Communalities test

	Communalities	
	Initial	Extraction
TLS1	1.000	.775
TLS2	1.000	.803
TLS3	1.000	.591
INV1	1.000	.658
INV2	1.000	.567
KMW1	1.000	.761
KMW2	1.000	.677
KMW3	1.000	.762
KMW4	1.000	.654
KMW5	1.000	.554
KMW6	1.000	.573
TMW1	1.000	.767
TMW2	1.000	.756
Tampilan_Web	1.000	.567
Tampilan_Web	1.000	.613
Tampilan_Web	1.000	.620
Tampilan_Web	1.000	.737
Kualitas_Informasi1	1.000	.596
Kualitas_Informasi2	1.000	.775
Kualitas_Informasi3	1.000	.765
Kualitas_Informasi4	1.000	.767

Extraction Method: Principal Component Analysis.

1. Keeratan hubungan variabel TLS2 yaitu menikmati berselancar di dunia maya seperti website terhadap faktor yang terbentuk sebesar 0,803 artinya hubungan variabel menikmati berselancar di dunia maya seperti website terhadap faktor yang terbentuk erat. Atau dapat juga dikatakan kontribusi variabel menikmati berselancar di dunia maya seperti website terhadap faktor yang terbentuk sebesar 80,3 %.
2. Keeratan hubungan variabel TLS1 yaitu waktu berjalan sangat cepat saat menggunakan website terhadap faktor yang terbentuk sebesar 0,775 artinya hubungan variabel waktu berjalan sangat cepat saat menggunakan website terhadap faktor yang terbentuk erat. Atau dapat juga dikatakan kontribusi variabel waktu berjalan sangat cepat saat menggunakan website terhadap faktor yang terbentuk sebesar 77,5 %.
3. Keeratan hubungan variabel Kualitas informasi 2 yaitu Website Repositori UNSRI mengubah paradigma terhadap faktor yang terbentuk sebesar 0,775 artinya hubungan variabel Website Repositori UNSRI mengubah paradigma terhadap faktor yang terbentuk erat. Atau dapat juga dikatakan kontribusi variabel Website

Repositori UNSRI mengubah paradigma terhadap faktor yang terbentuk sebesar 77,5 %.

- Demikian juga untuk variabel yang lain. Semakin kecil nilai communalities berarti semakin lemah hubungannya dengan faktor yang terbentuk. Dalam konteks analisis faktor atau analisis komponen utama, communalities menggambarkan seberapa banyak variasi dalam suatu variabel yang dapat dijelaskan oleh faktor-faktor utama yang muncul dari analisis. Semakin kecil nilai communalities suatu variabel, semakin sedikit variasi dalam variabel tersebut yang dapat dijelaskan oleh faktor-faktor tersebut. Ini menunjukkan bahwa hubungan antara variabel tersebut dan faktor-faktor yang terbentuk lebih lemah atau kurang signifikan.

**Table 5.** Total variance explained

Component	Total Variance Explained					
	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	5.590	25.411	25.411	5.590	25.411	25.411
2	3.001	13.641	39.052	3.001	13.641	39.052
3	1.737	7.893	46.946	1.737	7.893	46.946
4	1.445	6.570	53.516	1.445	6.570	53.516
5	1.253	5.696	59.211	1.253	5.696	59.211
5	1.167	5.303	64.514	1.167	5.303	64.514
7	1.006	4.570	69.085	1.006	4.570	69.085
3	.806	3.665	72.750			
9	.779	3.539	76.288			
10	.694	3.156	79.445			
11	.633	2.879	82.324			
12	.581	2.639	84.964			
13	.531	2.414	87.377			
14	.464	2.107	89.485			
15	.421	1.914	91.398			
16	.353	1.606	93.005			
17	.350	1.592	94.596			
18	.319	1.452	96.048			
19	.267	1.212	97.260			
20	.251	1.143	98.403			
21	.202	.917	99.320			
22	.150	.680	100.000			

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Tabel Total Variance Explained di atas menunjukkan bahwa 7 faktor membentuk 22 variabel yang dimasukkan. Masing-masing faktor memiliki nilai eigen > 1. Faktor 1 memiliki nilai eigen sebesar 5,590 dengan varian (25,411%), faktor 2 memiliki nilai eigen sebesar 3,001 dengan varian (13,641%), faktor 3 memiliki nilai eigen sebesar 1,737 dengan varian (7,8). (%). Nilai eigen faktor 4 dengan varians 1,445 (6,570%). Faktor 5 memiliki nilai eigen sebesar 1,253 dengan varian (5,696%) dan faktor 6 memiliki nilai eigen sebesar 1,167 dengan varian (5,303%). Faktor 5 memiliki nilai eigen 1,253 dengan varian (5,696%) dan Faktor 7 memiliki nilai eigen 1,006 dengan varian (4,570%).

**Table 6:** Total variance explained

Indikator	Component						
	1	2	3	4	5	6	7
Tampilan_Web4	.724	-.149	-.104	-.133	.109	.063	.170
Tampilan_Web2	.694	-.003	-.201	.040	-.243	-.007	-.172
KMW	.677	-.134	-.381	-.137	.158	-.302	-.065
Tampilan_Web1	.623	-.323	.070	-.115	-.062	.343	.324
KMW	.611	-.091	-.310	-.201	.069	-.391	-.034

Tabel di atas menunjukkan seberapa besar sebuah variabel berkorelasi dengan faktor yang akan dibentuk. Misal: X5 berkorelasi sebesar 0,885 dengan faktor 1, -0,388 dengan faktor 2 dan 0,128 dengan faktor 3.

#### **D. Kesimpulan**

Pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pemustaka yang memanfaatkan repositori UNSRI mayoritas adalah wanita, yaitu sebesar 64,49%, berusia antara 16-25 tahun, yaitu sebesar 88,79% dengan latar belakang pendidikan terakhir, mayoritas SMA, yaitu sebesar 63,55%. Asumsinya pemustaka yang menggunakan repositori UNSRI adalah mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan S1. Adapun untuk menjawab bagaimana Tingkat flow experience pemustaka terhadap website repositori UNSRI dapat dilihat dari tabel 2 yaitu sebanyak 57 orang pemustaka tersebut merasakan tantangan sedang-tinggi serta memiliki keterampilan sedang. Melihat hasil perhitungan tersebut, pemustaka yang menggunakan website repository UNSRI dapat dikategorikan *flow*.

*Flow* merupakan sebuah pengalaman dimana seseorang merasakan terlibat sepenuhnya dalam suatu aktivitas dengan fokus dan kepuasan tinggi. Hal ini dicapai ketika tantangan tugas seimbang dengan keterampilan individu, mengarah pada konsentrasi penuh, keterlibatan, dan kualitas kerja yang tinggi. Ketika seseorang mengalami flow, mereka sering kali merasakan kesenangan, kepuasan, dan keterlibatan yang tinggi dalam apa yang sedang dilakukan. Pada saat itu, mereka kehilangan kesadaran terhadap waktu, lingkungan sekitar, dan bahkan diri sendiri. Perhatian mereka sepenuhnya tertuju pada tugas yang dihadapi, dan mereka merasa terampil,

terfokus, dan mengalami tantangan yang tepat. Kemudian terdapat 33 orang pemustaka yang merasakan tantangan sedang-tinggi dan memiliki keterampilan rendah. Sehingga pemustaka tersebut dapat dikategorikan frustrasi. Frustrasi adalah perasaan ketidakpuasan, ketegangan, atau kekecewaan yang muncul ketika seseorang menghadapi hambatan, kesulitan, atau kegagalan dalam mencapai tujuan atau memenuhi kebutuhan yang diinginkan. Ini adalah respons emosional yang umum terjadi ketika seseorang merasa terhalang atau tidak mampu mengatasi suatu situasi atau mencapai hasil yang diharapkan.

Keeratan hubungan variabel TLS2 yaitu menikmati berselancar di dunia maya seperti website terhadap faktor yang terbentuk sebesar 0,803 artinya hubungan variabel menikmati berselancar di dunia maya seperti website terhadap faktor yang terbentuk erat. Atau dapat juga dikatakan kontribusi variabel menikmati berselancar di dunia maya seperti website terhadap faktor yang terbentuk sebesar 80,3 %. Keeratan hubungan variabel TLS1 yaitu waktu berjalan sangat cepat saat menggunakan website terhadap faktor yang terbentuk sebesar 0,775 artinya hubungan variabel waktu berjalan sangat cepat saat menggunakan website terhadap faktor yang terbentuk erat. Atau dapat juga dikatakan kontribusi variabel waktu berjalan sangat cepat saat menggunakan website terhadap faktor yang terbentuk sebesar 77,5 %. Keeratan hubungan variabel Kualitas informasi 2 yaitu Website Repositori UNSRI mengubah paradigma terhadap faktor yang terbentuk sebesar 0,775 artinya hubungan variabel Website Repositori UNSRI mengubah paradigma terhadap faktor yang terbentuk erat. Atau dapat juga dikatakan kontribusi variabel Website Repositori UNSRI mengubah paradigma terhadap faktor yang terbentuk sebesar 77,5 %

Kepustakawanan Islam sudah lama berkembang sejak awal kemunculannya budaya tulis dan membaca sudah menjadi tradisi dari masyarakat muslim. Perpustakaan berkembang dan maju di masa Islam klasik seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan. Beberapa karya para ulama masih dapat diketemukan di era modern karena peran perpustakaan dalam melestarikan khazanah intelektual tersebut. Pada era informasi saat ini, pergeseran literatur keislaman di Indonesia dapat dirasakan oleh generasi muslim milenial, mulai dari literatur kitab kuning pesantren beralih ke literatur digital. Internet seakan menjadi daya tarik bagi mereka untuk mengakses literatur keislaman digital, namun kecenderungan akses internet tanpa penguasaan literasi informasi dan literasi digital dapat menimbulkan berbagai permasalahan keagamaan. Berbagai referensi keislaman digital dapat dimanfaatkan seperti koleksi digital yang dibuat Dreamsae, Koleksi perpustakaan digital *al-Maktabah al-Syamilah* dan *Maktabah syumila NU fih*, juga ELiPSKi dan iSantri dari kementerian Agama. Perpustakaan Islam berperan penting dalam pelestarian literatur keislaman dengan cara digitalisasi, juga menyediakan literatur keislaman yang relevan bagi masyarakat saat ini serta menjadi kontrol terhadap akses informasi keislaman.

## Referensi

- Adamu, Rilwan. 2017. Assesment of Library Service Quality and User Satisfaction among Undergraduate Students of Yusuf Maitama Sule University (YMSU) Library. *Library Philosohty and Practices (e-journal)* (September 2017): 1–20.  
[https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac?utm\\_source=digitalcommons.unl.edu/libphilprac/1675&utm\\_medium=PDF&utm\\_campaign=PDFCoverPages](https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac?utm_source=digitalcommons.unl.edu/libphilprac/1675&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages).
- Adhitama, Moh Laksamana, Eriq Muhammad A Jonemaro, and Wibisono Sukmo Wardhono. 2020. Evaluasi User Experience Gim Defense of the Ancients 2 (DotA 2) Menggunakan Metode Flow Framework *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN 2548(1): 964X*.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. 2014. Flow and the Foundations of Positive Psychology: The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi. *Springer Dordrecht Heidelberg*.

- Eldanto, Andrian, Genrawan Hoendarto, Thommy Willay, and Teknik Informatika. 2018. Penerapan Metode Statistika Inferensial Sebagai Alat Bantu Hitung Dengan Solusi Komprehensif. *Jurnal InTekSis* 5(2): 22–32.
- Mahnke, Rolf. 2014. Designing Flow Experience on the Web: A Grounded Theory of Online Shopping Flow. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences* (January): 3015–24.
- Park, Kyu Tae, Jehun Lee, Hyun Jung Kim, and Sang Do Noh. 2020. Digital Twin-Based Cyber Physical Production System Architectural Framework for Personalized Production. *International Journal of Advanced Manufacturing Technology* 106(5–6): 1787–1810. <https://link.springer.com/article/10.1007/s00170-019-04653-7>.
- Shazkya, Arsy Baiq, Retno Indah Rokhmawati, and Aditya Rachmadi. 2018. Analisis Pengalaman Pengguna Dengan Menggunakan Mixed-Methods Approach Studi Pada Website Coppamagz. 2(9): 3000–3005.
- Statcounter. 2022. *Reports@statcounter.Com*.
- Stebbins, Robert. 2015. Case Study 4: The Mountaineering Flow Experience. In , 181–85.
- Wahyudi, Iman Hery. 2019. “Repositori Institusi : Hak Cipta Dan Peran Pustakawan.” *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan* 7(1): 77.
- Wu, Chunlong et al. 2021. Conceptual Digital Twin Modeling Based on an Integrated Five-Dimensional Framework and TRIZ Function Model. *Journal of Manufacturing Systems* 58: 79–93. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0278612520301163>.
- Zha, Xianjin, Jinchao Zhang, Yalan Yan, and Wentao Wang. 2015. Comparing Flow Experience in Using Digital Libraries: Web and Mobile Context. *Library Hi Tech* 33(1): 41–53.