

**PENGARUH PENGGUNAAN *WEBSITE* www.digilib.unila.ac.id
TERHADAP KEPUASAN DALAM PEMENUHAN KEBUTUHAN
INFORMASI MENGENAI SKRIPSI BAGI MAHASISWA PROGRAM
STUDI ILMU KOMUNIKASI FISIP UNIVERSITAS LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

IDHAM SAPUTRA JAYA



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

Pengaruh Penggunaan *Website* www.digilib.unila.ac.id Terhadap Kepuasan Dalam Pemenuhan Kebutuhan Informasi Mengenai Skripsi Bagi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung

Oleh

Idham Saputra Jaya

Internet merupakan media komunikasi dan informasi modern yang dapat dimanfaatkan secara global oleh pengguna diseluruh dunia dalam interkoneksi antar jaringan komputer yang terbentuk melalui sarana berupa penyedia akses (*provider*) internet, sehingga internet sebagai media informasi dapat menjadi sarana yang efektif dan efisien untuk melakukan pertukaran dan penyebaran informasi. Dimana *website* seperti www.digilib.unila.ac.id ini yang merupakan *website* yang memberikan informasi mengenai skripsi maupun tesis. Sehingga kebutuhan informasi mengenai skripsi dapat diwujudkan oleh *website digital library* Universitas Lampung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *website* www.digilib.unila.ac.id terhadap kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan informasi mengenai skripsi. Penelitian ini merupakan tipe penelitian melalui pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode survey. populasi penelitian ini adalah mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi 2012 FISIP Universitas Lampung. Dan hasil penelitian kuantitatif mengenai besarnya pengaruh penggunaan *website* www.digilib.unila.ac.id terhadap kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan informasi mengenai skripsi adalah sebesar 34,8% ($T_{hit} 5,313 > T_{tab} 2,0057$) artinya berpengaruh signifikan.

Kata Kunci : Internet, Digilib, Kebutuhan Informasi

ABSTRAK

Influence of www.digilib.unila.ac.id Website Satisfaction In Meeting the Needs for Students Thesis Information Regarding Communication Studies Faculty of Social and Political Science, University of Lampung

Oleh

Idham Saputra Jaya

Internet is a medium of communication and modern information which can be used globally by users around the world in the interconnection between computer networks that are formed by means such as access providers (providers) Internet, so the Internet as an information medium can be an effective and efficient for the exchange and dissemination information. [Www.digilib.unila.ac.id](http://www.digilib.unila.ac.id) where websites like these is a website that provides information on paper or thesis. So the need for information concerning the thesis can be realized by the digital library website Lampung University. The purpose of this study was to determine how much influence the use of websites www.digilib.unila.ac.id to satisfaction in fulfilling the need for information on the thesis. This research is a type of research with a quantitative approach using a survey method. This study population is a student of Faculty of Social Science Communication 2012 University of Lampung. And the results of quantitative research on the effect of the use of the website digilib.unila.ac.id to satisfaction in fulfilling the need for information on the thesis amounted to 34.8% (This $5.313 > 2.0057$ Ttab) means a significant effect.

Keywords : *Internet, Dissertations, Information Needs*

**PENGARUH PENGGUNAAN *WEBSITE* www.digilib.unila.ac.id
TERHADAP KEPUASAN DALAM PEMENUHAN KEBUTUHAN
INFORMASI MENGENAI SKRIPSI BAGI MAHASISWA PROGRAM
STUDI ILMU KOMUNIKASI FISIP UNIVERSITAS LAMPUNG**

Oleh

IDHAM SAPUTRA JAYA

**Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

Pada

**Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

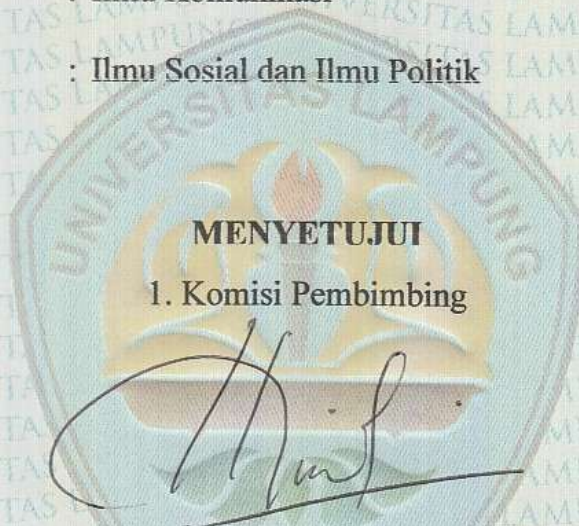
Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN WEBSITE
www.digilib.unila.ac.id TERHADAP KEPUASAN
DALAM PEMENUHAN KEBUTUHAN
INFORMASI MENGENAI SKRIPSI BAGI
MAHASISWA PROGRAM STUDI ILMU
KOMUNIKASI FISIP UNIVERSITAS LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Adham Saputra Jaya**

No. Pokok Mahasiswa : 1216031047

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Sugiyanta', written over a horizontal line.

Drs. Sugiyanta, S.Sos., M.Pd.

NIP 19610320 198203 1 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Dhanik', written over a horizontal line.

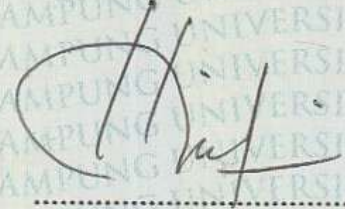
Dhanik Sulistyarini, S.Sos., MComn&MediaSt.

NIP 19760422 200012 2 001

MENGESAHKAN

I. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Sugiyanta, S.Sos., M.Pd.**



Penguji Utama : **Dra. Ida Nurhaida, M.Si.**

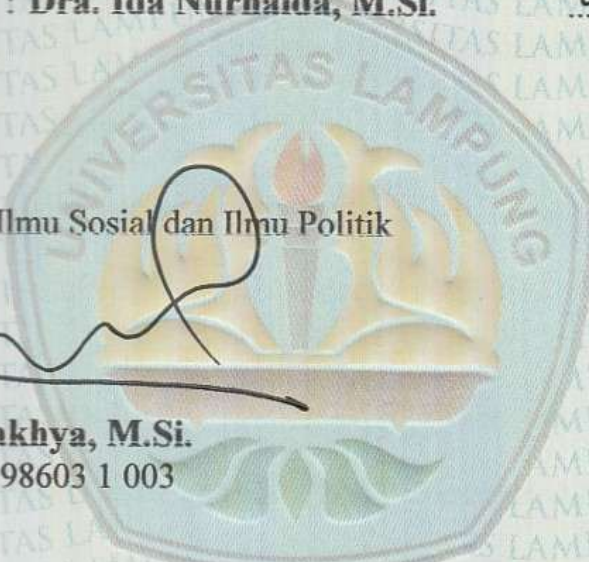


Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Syarif Makhya, M.Si.

NIP. 19590803 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **02 November 2016**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan :

1. Karya tulis saya, Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar Akademik (Master/Sarjana/Ahli Madya), baik di Universitas Lampung maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan Tim Pembimbing dan Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 28 November 2016

Yang membuat pernyataan



Idham Saputra Jaya

NPM 1216031047

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di kota Bandarlampung, pada tanggal 18 Mei 1994, sebagai anak kelima dari lima bersaudara. Putra dari pasangan Bapak Iskandar dan Ibu Rumiwati.

Pendidikan yang pernah di tempuh penulis adalah Sekolah Dasar di SD Negeri 3 Gunung Terang Kota Bandarlampung tahun 2000/2006, Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 10 Bandarlampung tahun 2006/2009, dan Sekolah Menengah Atas di SMA Muhammadiyah 2 Bandarlampung lulus pada tahun 2012.

Tahun 2012, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik melalui jalur SNMPTN Tertulis. Tahun 2015, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata di Tulang Bawang Barat Kecamatan Gunung Agung dan menerapkan pengalaman yang didapatkan dari bangku perkuliahan, serta penulis melaksanakan praktek kerja lapangan di BAM'S Music And Event Organizer selama 30 hari.

MOTTO

*The best revenge for the people who have insulted you is the success that you
can show them later.*

(Balas dendam terbaik untuk orang-orang yang telah menghina kamu adalah
kesuksesan yang dapat kamu tunjukkan kepada mereka di masa depan nanti.)

(Idham Saputra Jaya)

PERSEMBAHAN

Dengan Mengucapkan Bismillahirrahmanirrahim

Ku Persembahkan Karya ku ini Kepada:

Bapak Iskandar dan Ibu Rumiwati terkasih

Kakakku Ika Isnayati, Iin Fitriana, Irma Yani, dan Indah Permata Sari

Keponakanku Shakila Ulya Rudini dan Khalisa Zahrani Putri Aznin

Keluarga besar dimanapun berada

Seluruh guru dan dosen yang pernah mengajarku dari SD hingga Universitas

Keluarga besar Ilmu Komunikasi 2012

Almamater Tercinta

SANWACANA

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang penulis susun ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada program studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung dengan Judul **“Pengaruh Penggunaan Website www.digilib.unila.ac.id Terhadap Kepuasan Dalam Pemenuhan Kebutuhan Informasi Mengenai Skripsi Bagi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung”**

Dalam Penulisan skripsi ini Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Allah SWT** yang telah memberikan berkah rahmat dan karuniaNYA lah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orangtuaku terkasih dimana doa yang tak pernah letih diucapkan oleh Bapak Iskandar dan Ibu Rumiwati, yang telah ikhlas menyayangi dari dalam kandungan hingga saat ini, yang selalu mendukung dan mendoakan setiap langkah dalam sujudnya, terima kasih untuk setiap tetes keringat dan air mata yang tumpah, semuanya tak akan pernah bisa I am balas dengan apapun. *I hope I can give you're the best I can do.*

3. Kakakku Ika Isnayati, Iin Fitriyana, Irma Yani dan Indah Permata Sari serta keponakan ku terkasih Shakila Ulya dan Khalisa Putri Aznin yang selalu memberi semangat untuk terus mengejar cita-citaku.
4. **Bapak Drs. Agus Hadiawan, M.Si.** selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung, beserta seluruh staf dan jajarannya yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. **Ibu Dhanik, S.Sos, M.Comm&Media,St.** selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan dan pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. **Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si.** selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
7. **Bapak Drs. Sugiyanta, S.Sos., M.Pd.** selaku Pembimbing Skripsi atas ketersediaannya untuk memberikan bimbingan, waktu, motivasi, saran dan kritik kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini sehingga menjadi lebih baik.
8. **Ibu Dra. Ida Nurhaida, Msi.** selaku Dosen Pembahas atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, waktu, saran dan kritik kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Selaku dosen Pembimbing Akademik dan seluruh jajaran dosen FISIP Universitas Lampung khususnya Jurusan Ilmu Komunikasi yang telah membekali penulis dengan ilmu dan pengetahuan selama menjalani masa perkuliahan.

10. Seluruh Dosen Universitas Lampung dan Staff Tata Usaha yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan serta bantuan yang berarti saat penulis menyelesaikan perkuliahan dan skripsi.
11. Kepala Sekolah, Dewan Guru, Staff Tata Usaha serta Teman Sejawat dari SD N 3 Gunung Terang, SMP N 10 Bandarlampung dan SMA Muhammadiyah 2 Bandarlampung yang telah memberikan ilmu dan dorongan kepada penulis untuk terus belajar dan selalu bersyukur.
12. Keluarga besarku yang selalu mendukung langkah Iam, dimanapun dan kapanpun dan memberi semangat untuk terus maju.
13. Atiqah sumayyah, Irfan Daeng, dan khairunnisa. Sahabat terbaik yang pernah ada yang pernah dimiliki. Terimakasih canda tawa bahagia selama kita sahabatan 8 tahun, terimakasih sudah mau menjadi tempat mengadu segala keluh kesah yang iam hadapin. Terimakasih dukungan kalian yang selalu membantu iam untuk terus maju dan meraih cita-cita. Kita harus bisa kumpul kayak dulu lagi.
14. Retno Novella Putri, Al-Araaf Viktoria, Amelia Maryska, Abi Ilham Yurinza, Rizky Prasetio. Walaupun skripsi penulis bisa jalan tanpa kalian, tapi terimakasih untuk kebersamaan kita selama ada di masa perkuliahan selama 4 tahun. Terimakasih untuk bantuan kalian selama penulis menyusun skripsi, seminar skripsi, walaupun banyak yang gak datang waktu seminar. Tapi terimakasih sudah memeberi nasihat serta dukungan kepada penulis supaya cepat menyelesaikan skripsi. Tanpa kalian kampus bukanlah tempat yang mengasyikan untuk didatengin. Terimakasih untuk membuat masa perkuliahanku menjadi Indah.

15. Seluruh teman seperjuangan di jurusan Ilmu Komunikasi angkatan 2012
16. Teman-teman KKN teruntuk Guswindi, Kamto, Aul, Putri, Ria, Eno.
Semoga tali persaudaraan kita tetap terjalin ya.
17. Semua Pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir Kata, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua, aamiin.

Bandar Lampung,
Penulis

Idham Saputra Jaya

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	xi
SANWACANA	x
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR BAGAN	xviii
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Kegunaan Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Media	12
2.2.1 Pengertian Media	12
2.3 New Media	13
2.3.1 Aplikasi New Media	14
2.4 Penggunaan Media	16
2.5 Internet	18
2.5.1 Manfaat internet	20

2.5.2 Fasilitas Internet	21
2.6 Website	22
2.4.1 Fungsi Website	25
2.7 Digital Library	27
2.7.1 Pengertian Digital Library	27
2.7.2. Tujuan Digital Library	29
2.7.3 Manfaat Digital Librray	30
2.7.4 Digital Library Unila	30
2.8 Kebutuhan Informasi	34
2.8.1 Definisi Informasi	34
2.8.2 Kebutuhan Informasi	35
2.8.3 Kualitas Informasi	36
2.8.4 Tipe Informasi	37
2.9 Landasan Teori	38
2.10 Kerangka Pikir	45
2.11 Hipotesis	47

III. METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian	49
3.2 Variabel penelitian	50
3.3 Definisi Konseptual	50
3.4 Definisi Operasional	52
3.5 Kisi-Kisi Kuesioner	54
3.6 Populasi Dan Sampel	56
3.7 Teknik Pengumpulan Data	57
3.8 Teknik Pengolahan Data	57
3.9 Skala Data Dan Penentuan Skor	58
3.10 Teknik Pengujian Instrumen	59
3.10.1 Uji Validitas	59
3.10.2 Uji Reliabilitas	60
3.11 Teknik Analisis Data	60
3.12 Pengujian Hipotesa	61

IV. GAMBARAN UMUM

4.1 Gambaran Umum Jurusan Ilmu Komunikasi	63
4.1.1 Sejarah Jurusan Ilmu Komunikasi	63
4.1.2 VISI Jurusan Ilmu Komunikasi	64
4.1.3 MISI Jurusan Ilmu Komunikasi	65
4.1.4 Mahasiswa Jur Ilmu Komunikasi 2012	65
4.2 Gambaran Umum UPT Perpustakaan Unila	66

4.2.1 Profil UPT Perpustakaan Unila	66
4.2.2 VISI MISI UPT Perpustakaan Unila	68
4.2.3 Profil Pustakawan UPT Perpustakaan Unila	68
4.2.4 Struktur UPT Perpustakaan Unila	70
4.2.5 Layanan UPT Perpustakaan Unila	70
4.3 Gambaran Umum Website Digilib	80
4.3.1 Sejarah Website Digilib	80
4.3.2 Website Digilib	84

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Pengujian Instrumen Penelitian	88
5.1.1 Hasil Data Responden	88
5.1.2 Identitas responden	89
5.1.3 Uji Validitas	90
5.1.4 Uji Reliabilitas	92
5.2 Hasil Respon Responden	93
5.2.1 Pengaruh Penggunaan Website Digilib	94
5.2.1.1 Frekuensi Penggunaan	94
5.2.1.2 Isi informasi	100
5.2.1.3 Penyajian	105
5.2.1.4 Hasil Data Kontinum Variabel X	109
5.2.2 Kepuasan Dalam Pemenuhan Kebutuhan	111
5.2.2.1 Kepuasan Terhadap Kebutuhan	112
5.2.2.2 Kepuasan Terhadap Kemudahan	118
5.2.2.3 Manfaat	123
5.2.2.4 Hasil Data Kontinum Variabel Y	127
5.3 Pengolahan Data	129
5.3.1 Uji Normalitas	129
5.3.2 Uji Heteroskedastisitas	131
5.3.3 Analisa Hubungan Antar Variabel	132
5.3.3.1 Regresi Linier	132
5.3.3.2 Regresi Ganda	133
5.4 Pembahasan	138

VI. HASIL DAN PEMBAHASAN

6.1 Kesimpulan	143
6.2 Saran	144

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penelitian Terdahulu	10
2. Operasional Variabel Penelitian	52
3. Kisi – Kisi Kuesioner.....	54
4. Profil Pustakawan	68
5. Karakteristik Responden Mahasiswa Komunikasi 2012	89
6. Uji Validitas Variabel X	90
7. Uji Validitas Variabel Y	91
8. Uji Reliabilitas Variabel X	92
9. Uji Reliabilitas Variabel Y	93
10. Kemudahan Akses Yang Diberikan	95
11. Frekuensi Mahasiswa dalam Mengakses	96
12. Lama Akses	97
13. Intensitas download informasi dalam website	98
14. Hasil Skor Kriteria Dimensi 1 Variabel X	100
15. Memahami isi informasi yang disajikan	101
16. Isi informasi yang disajikan di website akurat	102
17. Isi informasi yang disajikan relevan/penting	103
18. Hasil Skor Kriteria Dimensi 2 Variabel X	105
19. Penyajian teks yang dapat dibaca dengan jelas	106
20. Kemudahan penggunaan menu dan link	107
21. Hasil Skor Kriteria Dimensi 3 Variabel X	109
22. Hasil Presentase Tiap Indikator Variabel X	110
23. Hasil Presentase Tiap Dimensi Variabel X	110
24. Mahasiswa mendapatkan informasi yang dibutuhkan	112
25. Informasi Terbatas	113
26. Mengakses informasi menjadi sebuah kebutuhan	114
27. Informasi yang di dapat bermanfaat sebagai sumber referensi	116
28. Hasil Skor Kriteria Dimensi 1 Variabel Y	117
29. Kemudahan pencarian informasi dalam <i>web</i>	118
30. Kemudahan mendownload informasi dari <i>web</i>	119
31. Kebutuhan waktu yang tidak lama dalam mendownload informasi	120
32. Hasil Skor Kriteria Dimensi 2 Variabel Y	122
33. Manfaat website	123
34. Manfaat Informasi Yang Diperoleh	124
35. Hasil Skor Kriteria Dimensi 3 Variabel Y	126

36.	Hasil Presentase Tiap Indikator Variabel Y	127
37.	Hasil Presentase Tiap Dimensi Variabel Y	127
38.	Uji Normalitas (One-Sample Kolmogorov Smirnov Test)	129
39.	Hasil Perhitungan Regresi Linier Sederhana	133
40.	Hasil Perhitungan Regresi Ganda	134
41.	Data Frekuensi Indikator Variabel X	134

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Halaman Website Digilib Unila	4
2. Website Digilib (www.digilib.unila.ac.id)	84
3. Kategori Kontinum Indikator 1	96
4. Kategori Kontinum Indikator 2	97
5. Kategori Kontinum Indikator 3	98
6. Kategori Kontinum Indikator 4	99
7. Kategori Kontinum Dimensi 1 Variabel X	100
8. Kategori Kontinum Indikator 5	102
9. Kategori Kontinum Indikator 6	103
10. Kategori Kontinum Indikator 7	104
11. Kategori Kontinum Dimensi 2 Variabel X	105
12. Kategori Kontinum Indikator 8	107
13. Kategori Kontinum Indikator 9	108
14. Kategori Kontinum Dimensi 3 Variabel X	109
15. Diagram Batang Dimensi Variabel X	110
16. Kategori Kontinum Indikator 10	113
17. Kategori Kontinum Indikator 11	114
18. Kategori Kontinum Indikator 12	115
19. Kategori Kontinum Indikator 13	116
20. Kategori Kontinum Dimensi 1 Variabel Y	117
21. Kategori Kontinum Indikator 14	119
22. Kategori Kontinum Indikator 15	120
23. Kategori Kontinum Indikator 16	121
24. Kategori Kontinum Dimensi 2 Variabel Y	122
25. Kategori Kontinum Indikator 17	124
26. Kategori Kontinum Indikator 18	125
27. Kategori Kontinum Dimensi 3 Variabel Y	126
28. Diagram Batang Dimensi Variabel Y	128
29. Hasil Uji Normalitas	130
30. Hasil Uji Heteroskedastisitas	132

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Model Uses and Gratification	42
2. Kerangka Pikir	47
3. Bagan Struktur UPT Perpustakaan Universitas Lampung	70

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah berkembang sangat jauh saat ini dan telah merevolusi cara hidup kita, baik terhadap cara berkomunikasi, cara belajar, cara bekerja, cara berbisnis, dan lain sebagainya. Era informasi memberikan ruang lingkup yang sangat besar untuk mengorganisasikan segala kegiatan melalui cara baru, inovatif, instan, transparan, akurat, tepat waktu, lebih baik, memberikan kenyamanan yang lebih dalam mengelola dan menikmati kehidupan.

Dengan teknologi informasi dan komunikasi semua proses kerja dan konten akan ditransformasikan dari fisik dan statis menjadi digital, *mobile*, *virtual* dan *personal*. Akibatnya kecepatan kinerja bisnis meningkat dengan cepat. Kecepatan proses meningkat sangat tajam di banyak aktivitas modern manusia. Teknologi Informasi adalah sarana/prasarana, sistem dan metode untuk perolehan, pengiriman, penerimaan, pengolahan, dan penafsiran, penyimpanan, pengorganisasian, dan penggunaan data yang bermakna

Sesungguhnya teknologi terutama teknologi komunikasi dan teknologi informasi biasa di manfaatkan untuk memberikan dukungan terhadap adanya tuntunan reformasi dalam sistem pendidikan. Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TI baik yang bersifat *off-line* maupun *on-line*, bisa dimanfaatkan sebagai bahan masukan bagi pihak-pihak yang berminat.

Perkembangan teknologi yang demikian pesat, terutama teknologi komunikasi membawa perubahan besar dalam berbagai bidang. Salah satu bidang yang juga berkembang sebagai akibat kemajuan teknologi komunikasi ini adalah bidang pendidikan dan pembelajaran. Jika pada waktu sebelumnya hubungan antara pendidik - peserta didik hanya berlangsung melalui kegiatan tatap muka, dibatasi oleh sekat ruang dan waktu, atau melalui media cetak, ternyata saat ini telah dapat dikembangkan melalui komunikasi *online* yang menembus sekat-sekat ruang dan waktu.

Melalui media elektronik ini, disamping banyak nilai tambah atau katakanlah "keunggulan" atau kelebihan, dari dimensi pedagogis tentu banyak faktor yang patut dicermati, misalnya bagaimana pergeseran pola komunikasi edukatif antara guru dan siswa, bagaimana dengan teknik-teknik pemotivasian belajar, bagaimana dengan pemahaman peserta didik, dan beberapa aspek psikologi belajar lainnya. (Annurahman, 2009: 229)

Perkembangan teknologi jaringan *internet* memang telah mengubah paradigma dalam pemenuhan kebutuhan akan informasi dan berkomunikasi, yang tidak lagi dibatasi oleh dimensi ruang dan waktu. *Internet* sebagai salah satu media komunikasi yang baru berkembang memberikan lebih banyak pilihan bagi para penggunanya, sehingga pengguna *internet* dapat lebih memfokuskan pencarian pada apa yang benar-benar mereka inginkan. Kondisi ini menjadikan *internet* berkembang dengan sangat pesat. Dalam *internet* informasi menjadi murah dan bebas, siapa saja tanpa memandang golongan, usia, pangkat, gender, status dapat mengakses informasi tanpa batasan. Segala jenis informasi ada di sana, baik yang positif maupun yang negatif.

Kemunculan *internet* akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi inilah yang kini banyak dimanfaatkan sejumlah institusi untuk membuat media guna mempublikasikan berbagai aktivitasnya maupun menyebarkan sebuah informasi dimana untuk dapat diketahui oleh *audiens*, baik internal maupun eksternal publik.

Langkah ini pula yang dilakukan Universitas Lampung pada bulan Desember 2013 untuk membuat *website* www.digilib.unila.ac.id yang diharapkan mampu menjadi wadah informasi mengenai skripsi serta wadah untuk penyimpanan skripsi yang dapat diakses oleh para mahasiswa maupun masyarakat umum.

Digital library sendiri merupakan perpustakaan yang menyimpan informasi dalam bentuk digital atau pemenuhan akan kebutuhan informasi dalam bentuk digital dari sumber-sumber informasi dari luar (eksternal) untuk disebarluaskan kepada pengguna baik yang terdaftar sebagai pelanggan (patron) tertentu maupun komunitas pada umumnya.

(Purwono, 2011: 36)



Gambar1. Halaman website *www.digilib.unila.ac.id*

Digital library digilib.unila.ac.id sudah ada di Universitas Lampung pada bulan Desember periode wisuda akhir tahun 2013. Dan merupakan bagian dari library.unila.ac.id. *website* digilib.unila.ac.id sendiri adalah sebuah situs *web* untuk penyimpanan skripsi dalam bentuk *softcopy* serta dapat diunduh untuk mahasiswa Universitas Lampung maupun untuk umum. Sehingga diharapkan dengan adanya sistem informasi perpustakaan ini dapat mempermudah mahasiswa dalam memperoleh informasi mengenai skripsi dengan mudah dan cepat tanpa harus mencari skripsi di rak-rak buku perpustakaan.

Universitas Lampung sendiri sudah memberikan peraturan baru pada Desember tahun 2013 untuk mahasiswa yang akan segera wisuda tidak perlu lagi untuk menyerahkan skripsi kepada Universitas Lampung dalam bentuk *hardcopy* tetapi diwajibkan untuk menyerahkan skripsi dalam bentuk *softcopy* kedalam situs *website* digilib.unila.ac.id itu sendiri.

Pada tahun 2015 kemarin persyaratan untuk menyerahkan skripsi dalam bentuk *softcopy* sudah semakin dipertegas, sehingga pada tahun 2015 mahasiswa yang lulus sangat wajib untuk memasukan skripsi dalam bentuk *softcopy*. Terbukti dengan data *upload* skripsi untuk keseluruhan di Universitas Lampung telah mencapai 17.213 file data skripsi, untuk Fakultas Ilmu Sosial dan Politik sendiri sudah ada 1.574 file data skripsi, sedangkan untuk file skripsi program studi Ilmu Komunikasi sudah terdapat 241 file data upload. (Sumber: www.digilib.unila.ac.id, diakses 05 April 2016)

Website digilib.unila.ac.id sudah dikemas dengan berbagai fasilitas yang semakin memudahkan mahasiswa khususnya mahasiswa Universitas Lampung. Dimana pada situs digilib.unila.ac.id terdapat berbagai fitur yang memudahkan mahasiswa yaitu akses langsung ke *website* unila.ac.id, akses untuk *login* *siakad*, akses untuk ke library.unila.ac.id maupun akses langsung untuk segala *service* yang diberikan unila seperti SSO (*Single Sign on*).

Terlebih lagi terdapat kemudahan dalam pengunduhan berbagai file, seperti: mengunduh Standar Operasional Prosedur (SOP) *upload* Karya Ilmiah ke sistem *digilib*, mengunduh langkah langkah *upload* Karya Ilmiah ke sistem *digilib*, mengunduh Format Pengumpulan *CD-ROOM* Karya Ilmiah, maupun kemudahan dalam mengunduh file data skripsi yang ada dalam situs *web* www.digilib.unila.ac.id

Dengan adanya fasilitas baru yang disediakan oleh universitas dalam bentuk *website* ini menarik untuk diketahui sejauhmana informasi yang disajikan dalam *website* www.digilib.unila.c.id sudah dimanfaatkan dengan baik oleh mahasiswa. Hal ini dikarenakan pada pra riset yang telah dilakukan untuk mengetahui hasil pengunjung yang mengakses situs *website* www.digilib.unila.ac.id untuk periode Januari-Maret 2016 rata-rata *viewers* nya mencapai 1.000/hari. (sumber: pengelola *website* www.digilib.unila.ac.id).

Tidak dapat diketahui kepastiannya apakah jumlah pengunjung tersebut merupakan mahasiswa Universitas Lampung ataukah masyarakat umum. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk mengetahui apakah *website* www.digilib.unila.ac.id memenuhi kebutuhan informasi pada mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung.

Maka berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas tersebut, maka peneliti ingin mengetahui bagaimanakah pengaruh penggunaan *website* www.digilib.unila.ac.id terhadap kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan informasi mengenai skripsi bagi mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: seberapa besar pengaruh penggunaan *website* www.digilib.unila.ac.id terhadap kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan informasi mengenai skripsi bagi mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *website* www.digilib.unila.ac.id terhadap kepuasan dalam memenuhi kebutuhan informasi mengenai skripsi bagi mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih baik sebagai literatur atau referensi bagi pihak-pihak yang akan melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan *website*.

2. Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai tambahan informasi dan pengetahuan bagi masyarakat secara umum tentang pengaruh *website* dalam menyebarkan sebuah informasi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai:

1. perbandingan dan tolak ukur penelitian. Tinjauan pustaka tentang penelitian terdahulu ini mengemukakan hasil penelitian lain yang relevan dalam pendekatan permasalahan penelitian : teori, konsep-konsep, analisa, kesimpulan yang dilakukan oleh penelitian ini.
2. Untuk menghindari duplikasi, yaitu copy paste atau memiliki kesamamaan dengan skripsi yang telah ada. Maka dari itu peneliti melampirkan penelitian terdahulu untuk mengetahui perbedaan dari penelitian ini, serta sebagai bahan acuan peneliti. Berikut ini adalah tabel penelitian terdahulu yang menjadi acuan dan bahan referensi yang menunjang penulis karena penelitian-penelitian terdahulu ini bisa menjadi bahan referensi bagi penulis sebab penelitian terdahulu ini juga berkaitan dengan penelitian ini mengenai penggunaan *Website* dan *internet* sehingga peneliti dapat menghindari duplikasi untuk melakukan penelitian terkait dengan pengaruh *Website digital library*

terhadap kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan informasi mengenai skripsi.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

1	Judul	Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Facebook.com Terhadap Kepuasan Dalam Mencari Teman Bagi Remaja
	Penulis	Evan Mediano Paloma (2011/Skripsi/Universitas Lampung)
	Metode	Pendekatan Kuantitatif
	Teori	<i>Uses And Gratification</i>
	Hasil	Hasil penelitiannya membuktikan bahwa besarnya pengaruh secara parsial motivasi dan penggunaan situs <i>Facebook</i> terhadap kepuasan remaja anggota Warung Internet MindNet Bandar Lampung dalam mencari teman adalah sebesar 62,9% dan 61,9%. Kemudian secara simultan motivasi dan penggunaan situs facebook terhadap kepuasan remaja anggota Warung Intenet MindNet Bandar Lampung dalam mencari teman adalah sebesar 60,7%.
	perbandingan	Pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui motivasi dari penggunaan situs <i>Facebook</i> , yaitu situs media sosial dalam mencari teman Sedangkan dalam penelitian saya untuk mengetahui penggunaan <i>website</i> dalam memenuhi kebutuhan informasi mengenai skripsi. apakah dengan mengakses web tersebut dapat memuaskan pengguna. Dan penelitian saya mengenai <i>website</i> informasi bukan media sosial yang berbeda konteks.

Kontribusi penelitian terdahulu diatas bagi penelitian saya adalah untuk mengetahui bagaimana dan seperti apa sebuah media mempengaruhi kepuasan dalam mencari informasi. Dan bahan acuan untuk mengetahui bagaimana teori uses and gratification berkaitan dengan sebuah penggunaan media dan kepuasan yang didapatkannya.

1	Judul	Hubungan Detiknews Dengan Kepuasan Mahasiswa Dalam Mencari informasi
	Penulis	Siska Rosmalia (2010/Skripsi/Universitas Lampung)
	Metode	Pendekatan Kuantitatif
	Teori	<i>Uses And Gratification</i>
	Hasil	Hasil penelitiannya membuktikan bahwa diketahui sebanyak 23 orang atau 35,4% yang pas menggunakan Detiknews dalam mencari informasi yang dilihat dari tabel silang, sementara nilai terendah sebanyak 31 atau sebanyak 2 orang yang berada pada kategori cukup puas, dan tidak puas. Besarnya tingkat hubungan antara mahasiswa dengan detiknews dengan kepasan yang diperoleh dalam penelitian ini sebesar 0,232 atau berarti hubungan antar variabel berada dalam “hubungan rendah” sebesar 0,232.
	Perbandingan	Pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui Hubungan Detiknews Dengan Kepuasan Mahasiswa Dalam Mencari informasi. Dimana untuk mengetahui hubungan yang terjadi Sedangkan dalam penelitian saya untuk mengetahui penggunaan <i>website</i> dalam memenuhi kebutuhan informasi mengenai skripsi. apakah dengan mengakses web tersebut dapat memuaskan pengguna. Lebih tepatnya untuk mengetahui pengaruh bukan hubungan yang terjadi.

Kontribusi penelitian terdahulu bagi penelitian ini yaitu sebagai pedoman dan membantu memahami bagaimana mahasiswa dalam mencari kepuasan untuk mendapatkan informasi dengan mengakses sebuah *website*.

2.2 Tinjauan Tentang Media

2.2.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata media, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar.

Kamus Besar Ilmu Pengetahuan (dalam Dagun, 2006: 634) media merupakan perantara/ penghubung yang terletak antara dua pihak, atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.

Menurut Arsyad (2002: 4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dalam konteks dunia pendidikan, Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002: 3) mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan Sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan

sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian agar terjadi komunikasi yang efektif dan efisien.

2.3 Tinjauan Tentang *New Media*

Media Baru adalah istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan digital, komputer, atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi di akhir abad ke-20. Sebagian besar teknologi yang digambarkan sebagai media baru adalah digital, seringkali memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan, padat, mampat, interaktif dan tidak memihak. Secara sederhana media baru adalah media yang terbentuk dari interaksi antara manusia dengan komputer dan internet secara khususnya. Termasuk di dalamnya adalah web, blog, online social network, online forum dan lain-lain yang menggunakan komputer sebagai medianya.

Ada beberapa pengertian new media berdasarkan beberapa para ahli :

Menurut Everett M. Rogers merangkumkan perkembangan media komunikasi ke dalam empat era. Pertama, era komunikasi tulisan, Kedua, era komunikasi cetak, Ketiga, era telekomunikasi, dan Keempat, era komunikasi interaktif. Media baru adalah media yang berkembang pada era komunikasi interaktif.

Menurut Ron Rice mendefinisikan media baru adalah media teknologi komunikasi yang melibatkan komputer di dalamnya (baik mainframe, PC maupun Notebook) yang memfasilitasi penggunaanya untuk berinteraksi antar sesama pengguna ataupun dengan informasi yang diinginkan.

Sementara menurut McQuail, media baru adalah tempat dimana seluruh pesan komunikasi terdesentralisasi; distribusi pesan lewat satelite meningkatkan penggunaan jaringan kabel dan komputer, keterlibatan audiens dalam proses komunikasi yang semakin meningkat.

(workhardstayhumble.com/NewMedia, diakses 10 November 2016)

2.3.1 Aplikasi New Media

Berikut beberapa yang dapat diaplikasikan dari *new media*:

1. Jejaring Sosial

Contoh aplikasi new media dalam bidang jejaring sosial yaitu *facebook, twitter, yahoo messenger, my space, skype* dll. Aplikasi ini sangat mudah digunakan bagi masyarakat, fasilitas di jejaring sosial ini

adalah bisa *updates status, upload photo, video call* dll. Kelebihan *new media* seperti ini adalah biaya murah, cepat dan mudah.

2. *Online Shop*

Produk produk sekarang dengan mudah bisa dipromosikan melalui online shop yang sudah sangat banyak tersebar didunia maya, masyarakat bisa membuat online shop melalui *facebook, twitter, blog, website*, ataupun kaskus yang bisa menarik perhatian konsumen secara cepat.

3. Informasi/Pendidikan

Untuk mencari segala informasi maupun berita yang terkini, dengan adanya new media yaitu biasa menggunakan aplikasi seperti *wikipedia, google*, televisi analog ataupun *website website* lain nya.

Beberapa contoh aplikasi didalam internet yang mengembangkan new media, yaitu :

- *Google, Altavista, Yahoo* dan *website* sejenisnya yang merupakan aplikasi pencarian sejumlah kata yang terdapat didalam website untuk mencari berita.
- CNN, BBC, Detik, Okezone dan berbagai website sejenisnya yang dibuat untuk memberikan berita secara cepat sebagai pengganti koran/majalah.
- Youtube, seleb.tv, metacafe dan website sejenisnya yang menyediakan layanan membagikan video atau menampilkannya sebagai sarana hiburan dan berita secara audio visual.

- *Twitter, Facebook, Friendster* dan *website* sejenisnya yang menyediakan layanan mini blog dan social network sebagai sarana komunikasi langsung yang sengaja dibagikan kepada publik.
- *BSE, e-dukasi.net, ilmukomputer.com* yang menyediakan layanan pendidikan secara online berupa pembahasan-pembahasan materi pendidikan dan ada yang menyediakan buku elektronik (e-book).

Sedangkan untuk *digital library* sendiri merupakan contoh dari aplikasi media berbasis informasi yang ditujukan sebagai pendidikan.

(workhardstayhumble.com/NewMedia, diakses 10 November 2016)

2.4 Tinjauan Tentang Penggunaan Media

Penggunaan suatu media akan mempengaruhi dan memberi dampak yang besar bagi para penggunanya. Menurut Ardianto dan Erdinaya (2004), tingkat penggunaan media tersebut dapat dilihat dan diukur dari frekuensi penggunaan media tersebut maupun durasi penggunaannya. ([http://digilib.petra.ac.id/viewer.php-penggunaan media-chapter3.pdf](http://digilib.petra.ac.id/viewer.php-penggunaan%20media-chapter3.pdf))

Setiap orang yang menggunakan suatu media pasti mengharapkan untuk mendapat kepuasan dari media tersebut dan tentunya akan menghabiskan waktunya untuk mengkonsumsi isi media tersebut. Setelah menggunakan media massa akan timbul hubungan antara individu yang mengkonsumsi isi media tersebut dengan media massa. Bila timbul rasa puas, maka dapat dikatakan antar keduanya terjalin hubungan positif.

Namun sebaliknya, akan timbul hubungan yang negatif bila individu tersebut merasa tidak puas karena mereka mendapatkan kepuasan akan kebutuhan dan keinginannya.

Penggunaan media oleh individu dipengaruhi oleh tiga hal, yaitu: (Lismanto, 2005: 25)

1. Jumlah waktu yang dihabiskan individu

Jumlah waktu yang dihabiskan oleh individu dengan media berhubungan erat dengan banyaknya atau beberapa kali individu tersebut menghabiskan waktu menggunakan media dalam suatu waktu. Durasi berkaitan dengan berapa lama waktu yang dihabiskan individu setiap kali menggunakan media.

2. Jenis isi media

Jenis isi media berkaitan dengan jenis isi media apa yang dikonsumsi oleh individu. Hubungan individu dengan media berarti hubungan yang tercipta antara individu dengan isi media yang dikonsumsinya.

3. Hubungan antara individu dengan media tersebut

Hubungan yang terjadi bisa berupa hubungan positif, dalam arti individu terpuaskan akan hal kebutuhannya dan meneruskan pengkonsumsianya atau bisa juga terjadi hubungan negatif, yakni individu menghentikan pengkonsumsianya akibat tidak terpuaskan kebutuhannya akan suatu media.

2.5 Tinjauan Tentang *Internet*

Menurut Kotler dan Armstrong (2010: 24) *internet* adalah jaringan global dari jaringan-jaringan komputer yang luas dan berkembang tanpa adanya manajemen atau kepemilikan terpusat. Saat ini, *internet* menghubungkan individu dan perusahaan satu sama lain dengan informasi di seluruh dunia.

Internet menyediakan koneksi informasi, hiburan, dan komunikasi kapanpun, dimanapun. Perusahaan menggunakan *internet* untuk membangun hubungan yang lebih baik dengan pelanggan dan rekan bisnis, serta untuk mendistribusikan dan menjual produk-produk mereka dengan lebih efektif dan efisien

Menurut Chaffey (2009: 186) *internet* adalah jaringan fisik yang menghubungkan komputer di seluruh dunia. *Internet* terdiri dari infrastruktur jaringan *server* dan hubungan antara komputer yang digunakan untuk menyimpan dan pemindahan informasi antara PC klien dan *server web*.

Internet (Interconnected Network) menurut Ramadhan (2005: 1) merupakan sebuah sistem komunikasi yang mampu menghubungkan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia.

Brace mengatakan bahwa “*internet* merupakan jaringan global yang menghubungkan beribu bahkan berjuta jaringan komputer yang terhubung kepadanya bisa melakukan komunikasi satu sama lain”. Dari segi ilmu pengetahuan internet adalah perpustakaan besar yang di dalamnya terdapat jutaan bahkan milyaran informasi atau data yang dapat berupa teks, grafik, audio maupun animasi dan lain-lain dalam bentuk media elektronik.

Internet juga merupakan hubungan antara berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya, dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi yaitu protokol TCP/IP (*Transmission Control/Internet Protocol*).

(Supriyanto, 2008: 60)

Secara sederhana internet dapat diartikan sebagai kumpulan dari beberapa komputer, bahkan jutaan komputer di seluruh dunia yang saling berhubungan atau terkoneksi satu sama lainnya. Media yang digunakan bisa menggunakan kabel/serat optic, satelit atau melalui sambungan telepon. (Harjono, 2009: 1).

Pendapat ini mengartikan bahwa internet merupakan media komunikasi dan informasi modern yang dapat dimanfaatkan secara global oleh pengguna diseluruh dunia dalam interkoneksi antar jaringan komputer yang terbentuk melalui sarana berupa penyedia akses (*provider*) *internet*,

sehingga *internet* sebagai media informasi dapat menjadi sarana yang efektif dan efisien untuk melakukan pertukaran dan penyebaran informasi tanpa terhalang oleh jarak, perbedaan waktu dan juga faktor geografis bagi seseorang yang ingin mengakses informasi.

Dari beberapa penjelasan diatas mengenai pengertian *internet* penulis dapat menyimpulkan bahwa *internet* adalah sebuah alat komunikasi dan sumber untuk mencari informasi dan menawarkan pilihan informasi yang sangat berlimpah, baik dalam dunia pendidikan, bisnis atau sebagai hiburan dan hanya sekedar untuk mencari teman.

2.5.1 Manfaat *Internet*

Melihat beberapa pendapat tentang *internet* di atas, penulis akan menjelaskan manfaat dari *internet*, antara lain:

- a. Sebagai alat komunikasi dan sumber informasi untuk mencari tugas – tugas yang diberikan guru sebagai perustakaan untuk menunjang perpustakaan sekolah mempermudah mencari materi pelajaran dan tempat untuk mencari teman atau hiburan.
- b. Bagi yang berniat mencari hiburan, internet menawarkan pilihan yang berlimpah. Dengan memanfaatkan *game server*, seseorang dapat bermain game bersama lawan dari negara lain melalui jaringan

internet. Pecinta musik juga semakin dimanja dengan hadirnya klip-klip *MP3* dari lagu-lagu favorit.

Tapi *internet* tetaplah hanya sekedar sarana. Ia hanyalah alat, bukan tujuan. Di tangan para penggunanya lah *internet* dapat memberikan manfaat atau malahan justru mudharat. (Yerwinda Lalengke, 2006: <http://en.forums.wordpress.com>)

2.5.2 Fasilitas *Internet*

Internet memberikan banyak kemudahan dalam pemanfaatan setiap fasilitas yang disuguhkan untuk di akses pengguna. Fasilitas yang terdapat di *internet* cukup banyak jenis dan kegunaannya sehingga dapat memberikan dukungan bagi kegiatan akademik, kalangan media massa, praktisi bisnis, keperluan pemerintahan, dan para peneliti. Fasilitas tersebut seperti *E-mail*, *Mailing list (milis)*, *Newsgroup*, *File Transfer Protocol (FTP)*, *Internet Relay Chat*, *USEnet*, *Bulletin Board Service (BBS)*, *Internet Telephony*, *Internet Fax*, *Layanan Multimedia (WWW)*.

Di antara fasilitas yang ada di *internet* tersebut ada lima aplikasi standar internet yang dapat dipergunakan untuk keperluan pendidikan, yaitu :

1. *World Wide Web (WWW)*
2. *FTP (File Transfer Protocol)*
3. *E-Mail*

4. *Mailing List*

5. *News Group*

2.6 Tinjauan Tentang Website

Beberapa pengertian Web atau website berdasarkan beberapa ahli sebagai berikut:

Menurut Shelly dan Velrmaart *World Wide Web* (WWW) atau *web*, terdiri dari kumpulan dokumen elektronik di seluruh dunia. Setiap dokumen elektronik di *web* disebut *webpage*, yang dapat berisi teks, grafik, animasi, *audio* dan *video*

Menurut Chaffey *World Wide Web* merupakan teknik paling umum untuk menyebarkan informasi di internet. WWW dapat diakses melalui *web browser* dimana dapat menampilkan *web pages* yang di dalamnya terdapat elemen grafis dan kode HTML/XML.

Menurut Mc Leod dan P. Schell *World Wide Web* adalah informasi yang dapat diakses melalui *internet* dimana dokumen *hypermedia* (file komputer) yang disimpan dan kemudian diambil melalui skema pengalamatan.

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut

dengan *web page* dan *link* dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu *page* ke *page* lain (*hyper text*), baik diantara *page* yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. *Pages* diakses dan dibaca melalui *browser* seperti *Netscape Navigator* atau *Internet Explorer* berbagai aplikasi *browser* lainnya

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa *www* atau *World Wide Web* adalah suatu sistem yang menggunakan jaringan *internet* yang menyediakan informasi yang dapat di akses oleh pengguna dimanapun dan kapanpun di seluruh dunia.

Menurut Zainal (2010: 32) terdapat 7 kriteria yang menentukan *Website* termasuk *Website* yang baik atau tidak, yaitu:

a. *Usability*

Usability adalah sebagai suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs *web* sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat. Situs *web* harus memenuhi lima syarat untuk mencapai tingkat *usability* yang ideal, yaitu:

a). Mudah untuk dipelajari b). Efisien dalam penggunaan c). Mudah untuk diingat d). Tingkat kesalahan rendah e). Kepuasan pengguna bila *usability* diterapkan pada sebuah situs *web*, maka situs ini akan mudah dipelajari cara penggunaannya oleh pengunjung. Mudah diingat sistem navigasinya, dapat digunakan dengan efisien. Tingkat kesalahan user

dalam mengoperasikan situs web tersebut menjadi minimal. Pengguna akan merasa puas dalam menggunakan situs *web* tersebut.

b. Sistem navigasi

Sistem navigasi di dalam *Website* yang mudah dipahami oleh pengunjung secara keseluruhan.

c. *Graphic Design*

Pemilihan grafis, *layout*, warna, bentuk maupun *typografi* yang menarik *visual* pengunjung untuk menjelajahi *Website*.

d. *Content*

Sebaik apapun situs web secara desain grafis, tanpa konten yang berguna dan bermanfaat maka akan kurang berarti. Konten di dalam situs *web* tersebut harus menarik dan relevan. Gaya penulisan dan bahasa yang dipergunakan harus sesuai dengan *web* dan target audien. Pada konten tersebut, yang harus diperhatikan adalah tata bahasa, tanda baca, *header* dan judul.

e. Kompatibilitas

Seberapa luas sebuah *website* didukung kompatibilitas peralatan yang ada, misalnya *browser* dengan berbagai *plug-in* nya (*IE*, *Mozilla*, *Opera*, *Netscape*, *Lynx*, *Avant*, *Maxthon* dan masih banyak lagi dengan berbagai versi dan *plugin* nya)

f. *Loading time*

Sebuah situs *web* yang tampil lebih cepat kemungkinan besar akan kembali dikunjungi, apalagi bila dengan konten dan tampilan yang menarik. Waktu *download* memang tidak hanya dipengaruhi desain tetapi juga koneksi, server, dll. Namun demikian desainer *web* setidaknya harus memperhitungkan desain yang dibuatnya agar dapat tampil lebih cepat dengan menggunakan ukuran yang sekecil mungkin.

g. *functionality*

Ini akan melibatkan programmer dengan *script-script* nya untuk menciptakan sebuah *Website* yang dinamis, interaktif dan 'hidup' yang bisa mengajak pengunjung berkomunikasi secara langsung. Seberapa baik sebuah *Website* bekerja dari aspek teknologinya. Satu hal lagi aspek yang tidak boleh dilupakan adalah *accessibility*, yaitu memaksimalkan penggunaan sebuah *content* ketika satu/lebih indera kita tidak dapat digunakan dengan baik (khususnya mata), hal ini dikarenakan bahwa mungkin saja pengunjung *Website* adalah orang yang memiliki kekurangan secara fisik.

2.6.1 Fungsi Website

Fungsi *Web* Secara umum situs *web* mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Fungsi komunikasi

Situs *web* yang mempunyai fungsi komunikasi pada umumnya adalah situs *web* dinamis. Karena dibuat menggunakan pemograman *web*

(*server side*) maka dilengkapi fasilitas yang memberikan fungsi-fungsi komunikasi, seperti *web mail*, *form contact*, *chatting form*, dan yang lainnya.

2. Fungsi informasi

Situs *web* yang memiliki fungsi informasi pada umumnya lebih menekankan pada kualitas bagian kontennya, karena tujuan situs tersebut adalah menyampaikan isinya. Situs ini sebaiknya berisi teks dan grafik yang dapat di download dengan cepat. Pembatasan penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak seperti *shockwave* dan *java* diyakini sebagai langkah yang tepat, diganti dengan fasilitas yang memberikan fungsi informasi seperti *news*, *profile company*, *library*, *reference*, dll.

3. Fungsi *entertainment*

Situs *web* juga dapat memiliki fungsi *entertainment*/hiburan. Bila situs *web* kita berfungsi sebagai sarana hiburan maka penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak dapat meningkatkan mutu presentasi desainnya, meski tetap harus mempertimbangkan kecepatan downloadnya. Beberapa fasilitas yang memberikan fungsi hiburan adalah *game online*, *film online*, *music online*, dan sebagainya.

4. Fungsi transaksi

Situs *web* dapat dijadikan sarana transaksi bisnis, baik barang, jasa, atau lainnya. Situs *web* ini menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik. Pembayaran

bisa menggunakan kartu kredit, transfer, atau dengan membayar secara langsung.

Dari beberapa fungsi *website* yang telah dijabarkan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa ketika website digunakan dengan baik dan sesuai pada aturannya. Maka *website* sangat memberikan dampak yang baik pada pengguna nya. Dan *website* sangat bermanfaat sekali pada era teknologi informasi dan komunikasi saat ini, dimana semua manusia sangat membutuhkan sebuah informasi dengan akses cepat dan *website* inilah salah satu alternatif nya.

2.7 Tinjauan Tentang *Digital Library* (Perpustakaan Digital)

2.7.1 Pengertian *Digital Library*

Perpustakaan digital merupakan perpustakaan yang menyimpan informasi dalam bentuk digital atau pemenuhan akan kebutuhan informasi dalam bentuk digital dari sumber-sumber informasi dari luar (eksternal) untuk disebarluaskan kepada pengguna baik yang terdaftar sebagai pelanggan (patron) tertentu maupun komunitas pada umumnya. (Purwono, 2011: 36)

Perpustakaan digital merupakan kumpulan materi media campuran dalam bentuk digital yang diatur dan dikelola untuk kepentingan populasi pemakai tertentu, distruktur untuk memudahkan fasilitas akses atau

memasuki isi perpustakaan dan dilengkapi dengan alat bantu navigasi ke jaringan informasi global.

The *Digital Library Foundation* mendefinisikan perpustakaan digital sebagai berikut:

Digital library are organizations that provide the resources, including the specialized staff, to select, structure, offer intellectual access to, interpret, distribute, preserve, the integrity of, and ensure the persistence over time of collections of digital works so that they are readily and economically available for use by defined by community or set of communities

Perpustakaan digital adalah organisasi yang menyediakan sumber daya, termasuk staf khusus, untuk memilih struktur, menawarkan akses intelektual, menafsirkan, mendistribusikan, melestarikan, integritas, dan menjamin presistence koleksi digital, memudahkan dan menghemat penggunaan bagi masyarakat umum ataupun masyarakat komunitas. (Sulistyo, 2010: 245)

Dari beberapa kesimpulan diatas dapat ditarik garis tengah, bahwa perpustakaan digital itu adalah sebuah perpustakaan yang menyediakan kemudahan akses bagi penggunanya yang didalamnya memiliki sumberdaya staf ahli, yang mempunya berbagai macam model koleksi informasi, diantaranya dalam format file digital, yang dapat diakses dari jarak jauh dengan menggunakan jaringan internet, bisa juga dikatakan

bahwa perpustakaan digital itu merupakan sistem perpustakaan yang menggunakan jaringan internet serta perangkat *hardware* dan *software* dalam pengaplikasiannya.

2.7.2 Tujuan *Digital Library*

Tujuan perpustakaan digital menurut *Association of Research Libraries* (ARL), 1995, adalah sebagai berikut:

- a. Untuk melancarkan pengembangan yang sistematis tentang cara mengumpulkan, menyimpan, dan mengorganisasi informasi dan pengetahuan dalam format digital.
- b. Untuk mengembangkan pengiriman informasi yang hemat dan efisien di semua sektor.
- c. Untuk mendorong upaya kerjasama yang sangat mempengaruhi investasi pada sumber-sumber penelitian dan jaringan komunikasi.
- d. Untuk memperkuat komunikasi dan kerjasama dalam penelitian, perdagangan, pemerintah, dan lingkungan pendidikan.
- e. Untuk mengadakan peran kepemimpinan internasional pada generasi berikutnya dan penyebaran pengetahuan ke dalam wilayah strategis yang penting.
- f. Untuk memperbesar kesempatan belajar sepanjang hayat.

2.7.3 Manfaat *Digital Library*

Bagi Pencari Informasi / Pemustaka:

- a. Menghemat waktu
- b. Menghemat tenaga
- c. Menghemat tempat
- d. Menghemat biaya
- e. Mendapat informasi dengan cepat
- f. Mempermudah mengakses informasi dari berbagai sumber

Bagi Pustakawan:

- a. Menghemat biaya ataupun anggaran yang dikeluarkan
- b. Memperingan pekerjaan
- c. Menghemat tempat
- d. Menghemat waktu

(Harnawan,2013: digilib.uns.ac.id)

2.7.4 Tinjauan Tentang *Digital Library* Unila

Website yang juga dikenal *www* atau *web* merupakan suatu sistem yang menggunakan jaringan *internet* yang menyediakan informasi yang dapat di akses oleh pengguna dimanapun dan kapanpun di seluruh dunia. Untuk itu *website* dianggap sebagai media informasi yang sangat efektif untuk menyampaikan informasi karena khalayak dapat memperoleh informasi

yang terdapat pada *website* secara langsung. Selain itu *website* dapat diakses dan dipergunakan ditempat manapun dan kapanpun. Terlebih lagi dengan semakin bergantungnya manusia terhadap koneksi internet, membuat semakin populernya *website* sebagai media informasi bagi khalayak saat ini.

Begitu cepatnya kemajuan teknologi yang ada pada saat ini begitu menguntungkan bagi para penikmat informasi di dunia maya untuk mencari informasi menggunakan akses jaringan. Tersedianya begitu banyak *website* yang ada menyajikan begitu banyak informasi yang di butuhkan khalayak

Website digilib.unila.ac.id merupakan *website* yang diluncurkan oleh Universitas Lampung pada bulan Desember periode wisuda akhir tahun 2013. digilib.unila.ac.id merupakan bagian dari library.unila.ac.id, *website* digilib.unila.ac.id sendiri adalah sebuah situs *web* untuk penyimpanan skripsi dalam bentuk *softcopy* serta dapat diunduh untuk mahasiswa Universitas Lampung maupun untuk umum.

Website digilib.unila.ac.id ini diluncurkan akibat tuntutan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era zaman sekarang ini dan tuntutan dari pengguna untuk dapat lebih cepat dan mudah dalam menemukan koleksi-koleksi informasi yang ada di Universitas Lampung. Apalagi dengan adanya internet saat ini sehingga Universitas lampung

berencana untuk bagaimana caranya dapat mengemas koleksi-koleksi yang ada di Universitas Lampung dalam sebuah wadah media online yang dapat menyimpan koleksi-koleksi skripsi yang ada. sehingga itu dapat memudahkan pustakawan dalam mengatur koleksi dan memudahkan pengguna dalam mencari informasi secara *online*.

Website digilib.unila.ac.id juga diluncurkan oleh Universitas Lampung berdasarkan hasil musyawarah yang telah dilakukan. Dimana hal tersebut berdasarkan akibat banyaknya sarana yang diperlukan dalam mengemas koleksi-koleksi skripsi yang ada di Universitas Lampung, dimana dalam satu tahun Universitas Lampung mengadakan wisuda 4-6 kali dalam setahun. Dalam satu kali wisuda saja rata-rata ada 1000 wisudawan yang mengikutinya, sehingga ada rata-rata 4000-5000 wisudawan yang lulus dan menyerahkan skripsi dalam bentuk cetak atau *hardcopy*.

Sehingga dari hal tersebut membutuhkan saran untuk menampung skripsi atau tesis yang diserahkan oleh wisudawan sebelum kelulusan. Dimana perpustakaan Universitas Lampung harus menyediakan ruangan, tempat, rak dan lain-lain yang membutuhkan biaya banyak.

Oleh karena itu Universitas Lampung khususnya perpustakaan Unila bermusyawarah bagaimana caranya koleksi-koleksi tersebut dikemas dengan mudah secara *online*, dan memudahkan pustakawan serta pengunanya. Dari itu lah *Website* digilib.unila.ac.id diluncurkan oleh

Universitas Lampung dibawah naungan perpustakaan Universitas lampung.

Pada awalnya wisudawan Universitas Lampung sudah menyerahkan skripsi dalam bentuk *softcopy* pada tahun 2010. Dimana mahasiwa menyerahkan nya dalam bentuk CD dan diserahkan kepada Universitas Lampung dan seterusnya setelah wisudawan menyerahkan CD tersebut, pustakawan lah yang memasukan nya dalam sistem *online*. Tetapi masih ada juga yang menyerahkannya dalam bentuk *hardcopy*.

Tapi pada Juni 2014 mahasiswa harus memasukan skripsi nya dalam bentuk *file* atau *softcopy* itu bukan hanya dalam bentuk CD saja, melainkan memasukan nya sendiri langsung kedalam sistem database *online* yaitu *website* digilib.unila.ac.id tersebut dengan sistem prosedur upload yang terdapat pada *website* digilib.unila.ac.id

Maka berdasarkan hal diatas lah *website* digilib.unila.ac.id diluncurkan oleh Universitas Lampung dibawah naungan UPT Perpustakaan Unila. Dimana guna memudahkan pustakawan dalam menyimpan koleksi-koleksi yang ada dan memudahkannya dalam mengatur koleksi serta juga memudahkan pengguna khususnya mahasiswa Universitas lampung dalam mencari koleksi-koleksi skripsi maupun tesis yang ada.

2.8 Tinjauan Tentang Kebutuhan Informasi

2.8.1 Definisi Informasi

Pengertian Informasi Menurut Jogiyanto (1999: 692), “Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan”

Informasi juga didefinisikan sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut. (Abdul Kadir, 2002: 31)

Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang (Gordon B. Davis, 1990: 11)

Jadi berdasarkan pengertian mengenai informasi diatas penulis dapat menyimpulkan informasi merupakan sebuah hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

2.8.2 Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi timbul ketika seseorang menyadari adanya jurang atau jarak antara pengetahuan yang sudah dimiliki oleh dirinya dengan permasalahan yang dihadapinya (Nicholas, 2000: 20). Dengan kata lain, seseorang bisa dikatakan membutuhkan informasi ketika ia menyadari bahwa pengetahuan yang dimiliki dirinya masih kurang mencukupi untuk memecahkan suatu masalah tertentu dalam hidupnya.

Dengan sendirinya kebutuhan akan informasi akhirnya akan melahirkan permintaan informasi yang diinginkan oleh pemakai informasi. Sebab, permintaan dan kebutuhan sangat berkaitan erat, karena apa yang diminta oleh seseorang tentu merupakan apa yang dibutuhkan oleh orang tersebut. Dalam tahap ini pencarian informasi untuk memenuhi kebutuhan mereka dimulai dan pengguna mulai berinteraksi dengan saluran-saluran dan sistem informasi yang ada (Nicholas, 2000: 25)

Terdapat banyak alasan mengapa seseorang mencari, mengakses, mendapatkan, lalu menggunakan informasi yang mereka peroleh. Banyak faktor yang mempengaruhi seseorang membutuhkan informasi dalam subjek tertentu. Nicholas dalam bukunya tentang menilai kebutuhan informasi menguraikan beberapa faktor tersebut, antar lain: ketersediaan waktu luang, masalah akses, sumber informasi, dan jumlah informasi yang tersedia.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kebutuhan informasi merupakan suatu kondisi akan kebutuhan untuk mengisi kekosongan, kekurangan pengetahuan yang ada dalam diri manusia dalam menghadapi situasi tertentu untuk dapat mengambil keputusan dan mengurangi rasa ketidakpastian dalam diri mereka

2.8.3 Kualitas Informasi

Menurut Tata Sutabri (2012: 33-34) Kualitas dari suatu informasi tergantung dari 3 hal, yaitu informasi harus akurat (*accurate*), tepat waktu (*timeliness*), dan relevan (*relevance*).

a. Akurat (*accuracy*)

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan. Akurat juga berarti bahwa informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.

b. Tepat waktu (*Time Lines*)

Informasi yang datang kepada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak mempunyai nilai lagi, karena informasi merupakan suatu landasan dalam mengambil sebuah keputusan dimana bila pengambilan keputusan terlambat maka akan berakibat fatal untuk organisasi.

c. Relevan (*relevance*)

Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk setiap orang berbeda. Menyampaikan informasi tentang penyebab kerusakan mesin produksi kepada akuntan perusahaan tentunya kurang relevan. Akan lebih relevan bila ditujukan kepada ahli teknik perusahaan. Sebaliknya informasi mengenai harga pokok produksi disampaikan untuk ahli teknik merupakan informasi yang kurang relevan, tetapi akan sangat relevan untuk seorang akuntan perusahaan.

2.8.4 Tipe Informasi

Menurut Mustakini (2009:68), Sistem Informasi dapat menyediakan tiga macam tipe informasi, masing-masing mempunyai arti yang berbeda untuk tingkatan manajemen yang berbeda, yaitu:

1. Informasi Pengumpulan Data (*Scorekeeping Information*) merupakan informasi yang berupa akumulasi atau pengumpulan data untuk menjawab pertanyaan.
2. Informasi Pengarahan Perhatian (*Attention Directing Information*) merupakan informasi untuk membantu manajemen memusatkan perhatian pada masalah-masalah yang menyimpang, ketidakberesan, ketidakefisienan dan kesempatan-kesempatan yang dapat dilakukan.

3. Informasi Pemecahan Masalah (*Problem Solving Information*) merupakan informasi untuk membantu manajer atas mengambil keputusan memecahkan permasalahan yang dihadapinya.

2.9 Landasan Teori

Uses and Gratifications adalah sekelompok orang atau orang itu sendiri dianggap aktif dan selektif menggunakan media sebagai cara untuk memenuhi kebutuhannya. Studi didalam bidang ini memusatkan perhatian pada penggunaan (*uses*) media untuk mendapatkan kepuasan (*Gratifications*) atas kebutuhan seseorang. Oleh karena itu, sebagian besar perilaku orang tersebut akan dijelaskan melalui berbagai kebutuhan dan kepentingan individu.

Pendapat lain mengenai definisi *Uses and Gratifications* adalah Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kebutuhan yang dalam Bahasa Inggrisnya *Uses and Gratification Theory* adalah salah satu teori komunikasi (massa) dimana titik berat penelitian dilakukan pada pemirsa atau khalayak sebagai penentu pemilihan pesan dan media. (Ardianto, 2007: 5)

Uses and Gratification Theory yang merupakan salah satu dari teori komunikasi massa melihat audiens dari proses komunikasi massa sebagai individu yang aktif, selektif dan memiliki tujuan tertentu terkait dengan terpaan media kepadanya. Artinya individu atau audiens (khalayak) sebagai makhluk sosial mempunyai sifat selektif dalam menerima pesan

yang ada dalam media massa. *Uses and Gratifications* meneliti asal mula kebutuhan manusia secara psikologis dan sosial, yang menimbulkan harapan tertentu dari media masa atau sumber-sumber lain (atau keterlibatan pada kegiatan lain) dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan penelitian yang menggunakan

Uses and Gratifications model memusatkan perhatian pada kegunaan isi media untuk memperoleh gratifikasi atau pemenuhan kebutuhan. Mc quail (1995) mengatakan ada dua hal utama yang mendorong munculnya pendekatan penggunaan ini. Pertama, ada oposisi terhadap pandangan deterministik tentang efek media.

Sikap ini merupakan bagian dari “penemuan kembali manusia” yang terutama terjadi pada sosiolog di amerika. Kedua, ada keinginan untuk lepas dari debat yang berkepanjangan tentang selera media masa. Dalam persoalan ini pendekatan *Uses and Gratifications model* menyajikan alternatif lain dalam memandang hubungan antara isi media dengan komunikasi, dan dalam pengkategorian isi media menurut fungsi.

Teori *Uses and gratifications* (kegunaan dan kepuasan) pertama kali diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Kartz pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses on Mass Communication Current Perspectives on Grativication Research*. Teori ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut.

Dengan kata lain pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya, teori *uses and gratifications* mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya (Nurudin, 2007:191).

Teori *Uses and Gratifications* bertujuan untuk meriset apa yang dilakukan orang terhadap media massa, karena mereka (khalayak) dianggap secara aktif dan sengaja menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya, bukan pada apa yang dilakukan media terhadap khalayak.

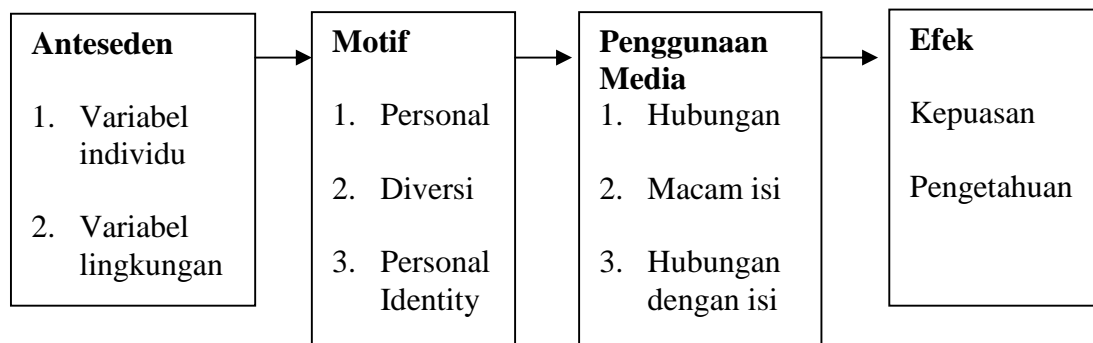
Uses and gratifications model merupakan pengembangan dari model jarum hipodermik. Model ini tidak tertarik pada apa yang dilakukan media pada diri seseorang, tetapi ia tertarik pada apa yang dilakukan orang terhadap media.

Khalayak dianggap aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Studi dalam bidang ini memusatkan perhatian pada penggunaan (*uses*) media untuk mendapatkan kepuasan (*gratifications*) atas kebutuhan seseorang. Oleh karena itu, sebagian besar perilaku khalayak akan dijelaskan melalui berbagai kebutuhan (*needs*) dan kepentingan individu. (Ardiyanto dan Erdinaya, 2004: 70)

Model ini meneliti asal mula kebutuhan manusia secara psikologis dan sosial, yang menimbulkan harapan tertentu dari media massa atau sumber – sumber lain dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan. Penelitian yang menggunakan *uses dan gratifications* memusatkan perhatian pada kegunaan isi media untuk memperoleh gratifikasi atau pemenuhan kebutuhan (Ardianto, 2004: 70).

Lihu Katz, Jay G. Blumle, dan Michael Gurevitch (Ardianto, 2004: 71) menguraikan lima elemen atau asumsi-asumsi dasar dari *Uses and Gratification* Media sebagai berikut:

1. Khalayak dianggap aktif, artinya sebagian penting dari penggunaan media massa diasumsikan mempunyai tujuan.
2. Dalam proses komunikasi massa, inisiatif untuk mengaitkan pemuasan kebutuhan dengan pemilihan media terletak pada khalayak.
3. Media massa harus saling bersaing dengan sumber-sumber lain untuk memuaskan kebutuhannya. Kebutuhannya yang dipenuhi media lebih luas. Bagaimana kebutuhan ini terpenuhi melalui konsumsi media amat bergantung kepada perilaku khalayak yang bersangkutan.
4. Tujuan pemilih media massa disimpulkan dari data yang diberikan anggota khalayak artinya, orang dianggap cukup mengerti untuk melaporkan kepentingan dan motif pada situasi-situasi tertentu.
5. Penilaian tentang arti kultural dari media massa harus ditangguhkan sebelum diteliti lebih dahulu orientasi khalayak.



Bagan 2.2 Model *Uses and Gratification*

Salah satu macam riset *uses & gratifications* yang saat ini berkembang adalah yang dibuat oleh Philip Palmgreen dari *Kentucky University*. Kebanyakan riset *uses & gratifications* memfokuskan pada motif sebagai variabel independen yang memengaruhi penggunaan media (seperti model di atas).

Palmgreen kendati juga menggunakan dasar yang sama yaitu orang menggunakan media didorong oleh motif-motif tertentu, namun konsep yang diteliti oleh model Palmgreen ini lebih tidak berhenti di situ, dengan menanyakan apakah motif-motif khalayak itu telah dapat dipenuhi oleh media.

Dengan kata lain, apakah khalayak puas setelah menggunakan media. Konsep mengukur kepuasan ini disebut GS (*Gratification Sought*) dan GO (*Gratification Obtained*). Penggunaan konsep-konsep baru ini memunculkan teori yang merupakan varian dari teori *uses & gratifications*, yaitu teori *expectancy values* (nilai pengharapan).

Menurut teori nilai pengharapan, orang mengarahkan diri pada dunia (misalnya media) berdasarkan pada kepercayaan dan evaluasi-evaluasi mereka tentang dunia tersebut. *Gratifications sought* adalah kepuasan yang dicari atau diinginkan individu ketika mengkonsumsi suatu jenis media tertentu (radio, tv atau koran).

Gratification Sought adalah motif yang mendorong seseorang mengonsumsi media. Sedangkan *gratification obtained* adalah kepuasan yang nyata yang diperoleh seseorang setelah mengonsumsi suatu jenis media tertentu (Palmgreen, 1985: 27).

Dengan kata lain menurut Palmgreen, *gratification sought* dibentuk dari kepercayaan seseorang mengenai apa yang media dapat berikan dan evaluasi seseorang mengenai isi media.

Contoh, jika anda percaya *website* digilib Unila dapat memberikan informasi dan anda mengevaluasi informasi itu menarik, anda akan mencari kepuasan dari kebutuhan akan informasi anda dengan mengakses digilib. Sebaliknya, jika percaya bahwa *website* digilib

Unila memberikan informasi tentang sesuatu yang tidak realistis dan mengevaluasi isi seperti itu kurang bermutu, maka anda mungkin tidak akan mengaksesnya kembali. Dapat dikatakan bahwa *uses & gratification* bukanlah proses komunikasi linear sederhana. Banyak faktor, baik

personal maupun eksternal, yang menentukan kepercayaan dan evaluasi seseorang. Littlejohn (1996) mengatakan bahwa kepercayaan seseorang tentang isi media dapat dipengaruhi oleh:

1. budaya dan institusi sosial seseorang, termasuk media itu sendiri
2. keadaan-keadaan sosial seperti ketersediaan media
3. variabel-variabel psikologis tertentu, seperti introvert-ekstrovert dan dogmatism.

Sedangkan nilai-nilai dipengaruhi oleh:

1. faktor-faktor kultural dan sosial
2. kebutuhan-kebutuhan
3. variabel-variabel psikologis.

Kepercayaan-kepercayaan dan nilai-nilai akan menentukan pencarian kepuasan, yang akhirnya menentukan perilaku konsumsi terhadap media seseorang. Tergantung pada apa yang dikonsumsi dan apa alternative-alternatif media yang diambil, pengaruh media tertentu akan dirasakan, dan pada gilirannya akan memberikan umpan balik kepada kepercayaan seseorang mengenai media. (Rachmat Kriyantoro, 2012: 207-211)

Peneliti berpendapat bahwa, pendekatan teori *uses and gratifications*, adalah pendekatan yang menganggap penggunaan sebuah media massa oleh khalayak di dorong oleh kebutuhan-kebutuhan dan kepentingan yang mendasarinya.

Penggunaan media massa oleh khalayak ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan yang berlainan dari masing-masing individu. Dalam penelitian ini penggunaan *website* www.digilib.unila.ac.id. terhadap kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan informasi mengenai skripsi.

2.9 Kerangka Pikir

Teknologi komunikasi yang berkembang sedemikian pesatnya. Hal ini bisa dilihat dengan munculnya internet sebagai salah satu media untuk berkomunikasi. Dengan berbagai keunggulannya, *internet* berhasil menjadi salah satu media baru yang sangat digemari. Melalui *internet*, semua orang bisa mendapatkan informasi dengan mudah dan cepat tanpa perlu mencemaskan masalah jarak dan waktu.

Internet memberikan layanan-layanan yang dapat memudahkan khalayak dalam mendapatkan informasi dan berkomunikasi. Salah satunya penggunaan sebuah situs *web*, dimana dengan mudahnya seseorang untuk mendapatkan sebuah informasi hanya mengunjungi salah satu *website* yang melayani dan menyajikan sebuah informasi. Perkembangan dan kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini telah memberikan dua dampak atau pengaruh dari media *internet*, yaitu pengaruh positif dan pengaruh negatif.

Internet memudahkan seseorang dalam mencari informasi yang dibutuhkan tanpa harus menunggu lama. Kemudahan-kemudahan dalam menggunakan jaringan *internet* telah melahirkan berbagai macam dampak positif yang dapat kita terima salah satunya penyebaran informasi mengenai skripsi melalui situs *digital library*.

Dimana *website* sendiri memiliki fungsi yang lebih efektif dalam media penyebaran sebuah informasi maupun promosi. Karena *Website* memiliki 4 fungsi yaitu sebagai fungsi komunikasi, fungsi penyebaran informasi, fungsi *entertainment*, dan fungsi transaksi. Dan *website* sendiri merupakan bagian dari media massa yang efektif dalam penyebaran suatu informasi.

Hal ini yang mendorong peneliti untuk menjadikan fenomena ini menjadi bahan penelitiannya. Peneliti ingin mengangkat persoalan tentang pengaruh penggunaan *website* www.digilib.unila.ac.id terhadap kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan informasi mengenai skripsi, dimana ditujukan kepada mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Fisip Universitas Lampung.

Alasan kenapa peneliti memilih fenomena ini adalah karena situs *website* yaitu *digital library* atau disebut perpustakaan digital ini memiliki suatu informasi yang efektif yaitu mengenai skripsi dimana bisa dijadikan sumber referensi dan efektif menyebarkan informasi dimana dapat memuaskan kebutuhan informasi mengenai skripsi Sehingga dapat

memudahkan mahasiswa mencari sumber referensi dengan akses mudah dibandingkan dengan zaman dahulu.

Bagan 1. Kerangka Pikir



2.10 Hipotesis

Menurut Hadi (1999 : 42), hipotesis berasal dari Bahasa Latin yang terdiri dari dua suku kata yaitu hippo dan tesis. Hippo berarti dugaan dan tesis adalah dalil. Jadi hipotesis adalah dugaan yang bersifat sementara, yang mungkin benar atau mungkin salah dan belum dibuktikan kebenarannya secara empiris. Berdasarkan definisi diatas, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan *website* www.digilib.unila.ac.id terhadap kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan informasi mengenai skripsi bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung

Ha : Ada pengaruh penggunaan *website* www.digilib.unila.ac.id terhadap kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan informasi mengenai skripsi bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Tipe penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian *survey*. Penelitian *survey* adalah penelitian yang mengambil sampel dari suatu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok (Singarimbun,1995:3).

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksplanasi (*causes-effect*). Yaitu penelitian yang menyoroti pengaruh antar variabel-variabel penelitian dan menguji hipotesa yang telah dirumuskan sebelumnya (Singarimbun, 1995:4). Format eksplanasi dimaksud untuk menjelaskan suatu generalisasi sampel terhadap populasinya atau menjelaskan hubungan, perbedaan atau pengaruh satu variabel dengan variabel lain (Bungin, 2005:38).

3.2. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti yang disebut objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu. (Arikunto, 2010: 161).

Untuk lebih jelasnya, berikut ini akan dirinci tentang variabel independen dan variable dependen dalam penelitian ini:

1. Variabel bebas (independen)

Variabel bebas sering disebut juga sebagai variabel independen merupakan variabel yang menjadi sebab perubahannya akan timbul variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan *website* www.digilib.unila.ac.id (X).

2. Variabel terikat (dependen)

Variabel terikat sering disebut juga sebagai variabel dependen yang merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan informasi. (Y).

3.3. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah pemikiran dari konsep yang digunakan sehingga akan memudahkan peneliti untuk mengoperasionalkan konsep tersebut di lapangan. Menurut Kerlinger, konsep adalah abstraksi yang dibentuk dengan menggeneralisasikan hal-hal khusus (Rahkmat, 2002:13).

Definisi konsep dalam penelitian ini adalah:

1. Pengaruh adalah Perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan dan dilakukan sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh bisa terjadi pada pengetahuan, dan tingkah laku seseorang sehingga dapat diartikan bahwa pengaruh adalah perubahan atau penguatan keyakinan seseorang sebagai akibat penerimaan pesan.
2. Penggunaan Media, adalah jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai media, jenis media yang dikonsumsi, dan berbagai hubungan antara individu konsumen media dengan isi media yang dikonsumsi atau dengan media secara keseluruhan.
3. *Internet*, adalah jaringan komputer ini berskala internasional yang dapat membuat masing-masing computer saling berkomunikasi.
4. *Website* adalah fasilitas *internet* yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh.
5. Pemenuhan Kebutuhan Informasi adalah suatu keinginan atau tujuan dan hal-hal yang dicapai ketika mahasiswa menggunakan situs *website* www.digilib.unila.ac.id. Berbagai macam kebutuhan menjadi tujuan yang ingin dipenuhi oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Lampung

3.4. Definisi Operasional

Menurut Singarimbun (2011: 46), definisi operasional adalah unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana cara mengukur suatu variabel. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Penggunaan *Website* www.digilib.unila.ac.id (Variabel X)

1. Frekuensi penggunaan
2. Isi informasi
3. Penyajian

b. Kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan informasi (Variabel Y)

1. Kepuasan terhadap kebutuhan
2. Kepuasan terhadap kemudahan
3. Manfaat penggunaan

Tabel 3: Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Dimensi	Indikator
Penggunaan <i>Website</i> www.digilib.unila.ac.id (Variabel X)	❖ Frekuensi penggunaan	❖ Kemudahan akses ❖ Frekuensi mengakses ❖ Lama mengakses ❖ Intensitas <i>download</i> informasi dalam <i>website</i>
	❖ Isi informasi	❖ Memahami isi

		<p>informasi yang disajikan di <i>website</i> digilib.unila.ac.id</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Isi informasi yang disajikan di <i>website</i> digilib.unila.ac.id akurat/tepat ❖ Isi informasi yang disajikan di <i>website</i> digilib.unila.ac.id <i>relevan/penting</i>
	❖ Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Penyajian teks yang dapat dibaca dengan jelas ❖ Kemudahan penggunaan menu dan link sebagai komponen tampilan <i>Web</i>

Kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan informasi (Variabel Y)	❖ Kepuasan terhadap kebutuhan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mahasiswa mendapatkan informasi yang dibutuhkan ❖ Informasi terbatas ❖ Mengakses informasi di <i>website</i> www.digilib.unila.ac.id menjadi sebuah kebutuhan ❖ Informasi yang di dapat bermanfaat sebagai sumber referensi bagi mahasiswa dalam penyusunan skripsi
--	-------------------------------	---

	❖ Kepuasan terhadap kemudahan	❖ Kemudahan pencarian informasi dalam <i>web</i> ❖ Kemudahan mendownload informasi dari web ❖ Kebutuhan waktu yang tidak lama dalam mendownload informasi
	❖ Manfaat	❖ Manfaat <i>website</i> ❖ Manfaat informasi yang diperoleh

Sumber : Hasil penelitian penulis 2016

3.5 Kisi – Kisi Kuesioner

Beriku ini adalah kisi – kisi kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian.

Tabel 4. Kisi-Kisi Kuesioner

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor Soal	Pertanyaan	
				Positif (+)	Negatif (-)
1	Frekuensi penggunaan	a. Kemudahan akses	1	+	
		b. Frekuensi mengakses	2	+	
		c. Lama mengakses	3		-
		c. Intensitas download informasi dalam website	4	+	
2	Isi informasi	a. Memahami isi informasi yang disajikan di website digilib.unila.ac.id	5	+	

		b. Isi informasi yang disajikan di website digilib.unila.ac.id akurat/tepat	6	+	
		c. Isi informasi yang disajikan di website digilib.unila.ac.id relevan/penting	7	+	
3	Penyajian	a. Penyajian teks yang dapat dibaca dengan jelas	8	+	
		b. Kemudahan penggunaan menu dan link	9	+	
4	Kepuasan terhadap kebutuhan	a. Mahasiswa mendapatkan informasi yang dibutuhkan	10	+	
		b. Informasi terbatas	11		-
		c. Mengakses informasi di website www.digilib.unila.ac.id menjadi sebuah kebutuhan	12	+	
		c. Informasi yang di dapat bermanfaat sebagai sumber referensi bagi mahasiswa dalam penyusunan skripsi	13	+	
5	Kepuasan terhadap kemudahan	a. Kemudahan pencarian informasi dalam web	14	+	
		b. Kemudahan mendownload informasi dalam web	15	+	
		c. Kebutuhan waktu download	16	+	
6	Manfaat	a. Manfaat website	17	+	
		b. Manfaat informasi yang diperoleh	18	+	

3.6 Populasi Dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sedangkan jika kita hanya akan meneliti sebagian dari populasi, maka penelitian tersebut disebut penelitian sampel. (Arikunto, 2010: 173-174)

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung Angkatan 2012 semester VIII dan sedang dalam masa penyusunan skripsi serta telah memiliki dosen pembimbing. Dan agar data tidak berubah sewaktu-waktu maka peneliti membatasi untuk populasi yaitu mahasiswa yang telah masa penyusunan skripsi dan telah memiliki dosen pembimbing sampai akhir bulan Maret, yaitu tanggal 31 Maret 2016. Maka dari itu populasi dalam penelitian ini berjumlah 55 orang.

Dikarenakan jumlah populasi tidak mencapai 100 orang, maka untuk pengambilan sampel akan digunakan dengan *total sampling*. *total sampling* adalah seluruh anggota populasi merupakan anggota sampel. Dengan demikian sampel pada penelitian ini berjumlah 55 orang. (Sumber: Hasil Pra-Riset 2016)

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik-teknik sebagai berikut:

1. Kuesioner

Dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. (Arikunto, 2010: 194)

2. Studi Pustaka

Yaitu pengumpulan data dari berbagai literatur pendukung seperti buku, jurnal penelitian atau laporan penelitian, *internet* maupun dari *website* www.digilib.unila.ac.id itu sendiri.

3.8 Teknik Pengolahan Data

Setelah mengumpulkan data dari lapangan, maka tahap selanjutnya adalah mengadakan pengolahan data dengan teknik-teknik sebagai berikut:

- a. *Editing*

Editing adalah proses pemeriksaan dan penyelesaian kembali data yang telah diisi atau dijawab oleh responden.

- b. *Koding*

Koding merupakan tahap dimana jawaban responden diklasifikasikan menurut jenis pertanyaan dengan jalan member tanda pada tiap-tiap data termasuk dalam kategori yang sama.

c. Tabulasi

Tabulasi adalah mengelompokkan jawaban-jawaban yang serupa secara teratur dan sistematis untuk kemudian dihitung berapa banyak yang masuk ke dalam suatu kategori yaitu membuat tabel tunggal.

3.9 Skala Data Dan Teknik Penentuan Skor Jawaban

Skala data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert*. Menurut Riduwan dan Sunarto (2007: 20-21) Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial

Setiap pertanyaan dalam kuesioner akan diberi lima alternatif jawaban, yaitu A, B, C, D, dan E. penentuan skor untuk masing-masing alternatif jawaban adalah:

1. Alternatif jawaban (a), diberi skor 5, yang menunjukkan kategori sangat tinggi
2. Alternatif jawaban (b), diberi skor 4, yang menunjukkan kategori tinggi
3. Alternatif jawaban (c), diberi skor 3, yang menunjukkan kategori sedang
4. Alternatif jawaban (d), diberi skor 2, yang menunjukkan kategori rendah
5. Alternatif jawaban (e), diberi skor 1, yang menunjukkan kategori sangatrendah.

3.10 Teknik Pengujian Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data yang benar, maka instrumen harus memenuhi persyaratan tertentu. *Instrument* yang baik dalam penelitian harus memenuhi dua persyaratan yaitu valid dan reliabel. Maka, *instrument* harus melalui tahap uji validitas dan reliabilitas sebagai berikut:

3.10.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu *instrument* yang shahih atau valid berarti memiliki validitas rendah. Pengujian validitas *instrument* penelitian dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

dengan pengertian

r_{xy} : koefisien korelasi antara x dan y r_{xy}

N : Jumlah Subyek

X : Skor item

Y : Skor total

X : Jumlah skor items

Y : Jumlah skor total

X^2 : Jumlah kuadrat skor item

Y^2 : Jumlah kuadrat skor total

(Arikunto, 2010: 211-213)

3.10.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan bahwa *instrument* yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat ukur data karena *instrument* tersebut sudah baik. (Arikunto, 2010: 221).

Untuk mencari reliabilitas untuk keseluruhan item adalah dengan mengoreksi angka korelasi yang diperoleh dengan memasukkannya dalam rumus Koefisien Alfa (*Cronbach*) sebagai berikut:

Rumus :

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \dagger_b^2}{\dagger_i^2} \right]$$

Keterangan :

α = Nilai Reliabilitas

k = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \dagger_b^2$ = Jumlah varians butir

\dagger_i^2 = Variansi total

(Arikunto, 2010: 239).

3.11 Teknik Analisis Data

Analisa data merupakan bagian yang sangat penting dalam sebuah penelitian untuk memberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian. Dalam penelitian ini data dianalisis dengan menggunakan rumus regresi linier, gunanya untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variabel x dengan variabel y.

Adapun rumus regresi linier sebagai berikut:

$$y = a + bx$$

Keterangan:

- y = Nilai variabel bebas yang diramalkan
- a = konstanta
- b = koefisien regresi dari x
- x = nilai variabel terikat yang diramalkan

Sedangkan untuk mencari nilai a dan b digunakan rumus sebagai berikut :

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{[\sum xy - (\sum x)(\sum y)]}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

Keterangan:

- y : Jumlah skor dari variabel terikat
 - x : Jumlah skor akhir dari variabel bebas
 - n : Jumlah sampel
- (Sugiyono, 2002: 221)

3.12 Pengujian Hipotesa

Tahap pertama untuk menguji hipotesa adalah mengetahui nilai Thitung

(Thit) atau *student test*, adapun rumus statistik T adalah sebagai berikut :

$$t = r \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

- t = Nilai uji t
 - r = Nilai korelasi
 - N = Jumlah sampel
- (Sugiyono, 2002: 237)

Tahap kedua dalam pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan dengan membandingkan nilai T_{hitung} dengan T_{table} pada taraf signifikan 5%.

Ketentuan yang dipakai dalam perbandingan adalah :

1. Jika $T_{hitung} > T_{table}$ pada taraf signifikan 5% maka koefisien regresinya signifikan, yang berarti hipotesis diterima.
2. Jika $T_{hitung} > T_{table}$ pada taraf signifikan 5% maka koefisien regresinya tidak signifikan, yang berarti hipotesis ditolak.

IV. GAMBARAN UMUM

4.1 Gambaran Umum Jurusan Ilmu Komunikasi

4.1.1 Sejarah Jurusan Ilmu Komunkasi

Penelitian ini dilaksanakan di Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung, yang pada awalnya merupakan program studi Ilmu Komunikasi dengan SK DIRJEN DIKTI NO. 49/DIKTI/Kep./1997 tanggal 18 Maret tahun 1997. Kemudian disetarakan sebagai jurusan pada tanggal 30 Mei 2000 dengan SK Rektor Unila No:1522/j26pp/2000. Pada saat ini jurusan ilmu Komunikasi terakreditasi A dengan nilai 363 oleh Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT) dengan SK No:021BAN-PT/AK-XIV/SI/VIII/2011 pada tanggal 18 Agustus 2011 masa berlaku sampai dengan 18 Agustus 2016.

Sejak didirikan 15 tahun yang lalu hingga saat ini Jurusan Ilmu Komunikasi tetap konsisten pada tujuan yang ingin dicapai oleh para pendiri-pendirinya (Drs. Teguh Budi Raharjo, M.Si, Drs. Sarwoko, M.Si, Drs. Cahyono) antara lain:

- a) Menghasilkan lulusan sarjana yang kompeten dan berdaya saing tinggi dalam disiplin Ilmu Komunikasi

- b) Menghasilkan karya inovatif dalam disiplin Ilmu Komunikasi yang dipublikasikan dalam jurnal-jurnal terakreditasi baik nasional maupun internasional dan untuk memperoleh HAKI
- c) Terwujudnya atmosfer akademik yang kondusif, dinamis dan demokratis bagi inovasi IPTEK dan seni dalam disiplin Ilmu Komunikasi
- d) Terwujudnya pelayanan prima bagi civitas akademika maupun masyarakat luar
- e) Terwujudnya manajemen yang profesional, transparan dan efektif.
- f) Tercapainya otonomi keuangan baik dari anggaran rutin maupun melalui penambangan dana non konvensional (*non conventionally fund mining*)

4.1.2 VISI Jurusan Ilmu Komunikasi

VISI jurusan Ilmu Komunikasi adalah terwujudnya jurusan Ilmu Komunikasi sebagai lembaga pendidikan tinggi yang melaksanakan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dalam disiplin ilmu Komunikasi dalam lingkup nasional maupun internasional dengan cara menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki daya saing tinggi, mandiri, berbudaya dan berkarya dibidang ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang bermanfaat bagi kemaslahatan umat manusia dan menjadi salah satu jurusan terbaik di Indonesia.

4.1.3 MISI Jurusan Ilmu Komunikasi

MISI jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung adalah sebagai berikut:

- a) Menyelenggarakan pendidikan, penelitian dan pengabdian pada masyarakat untuk mendukung pembangunan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.
- b) Mengembangkan kajian-kajian Ilmu Komunikasi dan menjadi rujukan pada tingkat nasional dan internasional.
- c) Mewujudkan insan yang beretika akademik, profesional dan inovatif.
- d) Mengembangkan sarana, prasarana maupun lembaga laboratorium.
- e) Menggalang kerja sama kemitraan (*multural collaboratium*) dengan pihak lain baik pemerintah, industri atau swasta maupun asing.

4.1.4 Gambaran Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi 2012

Mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2012 memasuki jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung pada tanggal 12 Juli 2012 dan terdapat 125 mahasiswa. Dimana terdapat 58 orang untuk jenis kelamin Laki-laki dan 67 orang untuk Perempuan.

Dan berdasarkan data terakhir pada bulan maret 2016 tercatat terdapat 55 orang mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2012 yang telah melakukan riset tugas akhir atau skripsi dan telah memiliki pembimbing skripsi.

Dimana untuk Laki-Laki terdapat 19 orang dan untuk perempuan terdapat 36 orang.

Sedangkan data terakhir yang dihimpun dari jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas lampung mahasiswa 2012 yang telah menyelesaikan masa studinya atau dikatakan lulus dari jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas lampung dan telah melaksanakan wisuda pada bulan terkahir september terdapat 12 orang.

(Sumber: Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung)

Alasan peneliti memilih responden mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi angkatan 2012 adalah karena mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi angkatan 2012 memasuki semester 9, yaitu semester dimana rata-rata sedang dalam masa penyusunan skripsi. Sehingga membutuhkan referensi bahan skripsi, dan peneliti juga telah observasi langsung dilapangan dan mengetahui banyak mahasiswa Komunikasi angkatan 2012 yang sedang mengakses *website* www.digilib.unila.ac.id.

4.2 Gambaran Umum UPT Perpustakaan Universitas lampung

4.2.1 Profil UPT Perpustakaan Universitas Lampung

Unit Pelaksana Teknis Perpustakaan Universitas Lampung merupakan satu-satunya perpustakaan yang berada di lingkungan kampus Universitas Lampung. Perpustakaan Universitas Lampung dibentuk berdasarkan PP

No.5 tahun 1980 dan KEPRES No 43 tahun 1983. Sejak tanggal 1 April 1983 perpustakaan-perpustakaan yang berada di fakultas dan Perpustakaan Pusat Universitas Lampung dilebur menjadi satu dengan nama resmi ***PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS LAMPUNG***.

Sejak saat itu juga semua koleksi yang ada di perpustakaan fakultas termasuk personalianya digabung menjadi satu dalam unit kerja. Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 091/0/93 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Lampung, Perpustakaan Universitas Lampung adalah Unit Pelaksana Teknis (UPT) di bidang perpustakaan yang berada di bawah dan bertanggung jawab langsung kepada Rektor dan pembinaannya dilakukan oleh Pembantu Rektor 1 Unila.

Sebagai tindak lanjut Kepmendikbud di atas, Rektor Universitas Lampung melalui Keputusan Rektor No.09/KPTS/1994 tanggal 19 Januari 1994 membentuk Unit Pelaksana Teknis di bidang perpustakaan yaitu **UPT Perpustakaan Universitas Lampung**. Kemudian berdasarkan Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 72 tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Lampung pasal 102, UPT Perpustakaan terdiri atas : Kepala Perpustakaan, Subbagian Tata Usaha dan Kelompok Jabatan Fungsional.

4.2.2 VISI MISI UPT Perpustakaan Universitas Lampung

VISI MISI Perpustakaan Unila

VISI:

SEBAGAI PUSAT INFORMASI YANG DAPAT DIAKSES SECARA
GLOBAL

MISI:

1. Menyediakan informasi ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian
2. Menyediakan informasi yang relevan untuk kebutuhan, penelitian, pengajaran dan pembelajaran yang berkualitas
3. Memberikan pelayanan prim
4. Menyediakan tempat belajar yang nyaman
5. Menyediakan fasilitas teknologi informasi untuk mengakses informasi secara global

4.2.3 Profil Pustakawan UPT Perpustakaan Universitas Lampung

Tabel 5. Profil Pustakawan

No.	Jabatan / Bagian	Nama	Email
1.	Kepala UPT. Perpustakaan Unila	Dr. Eng. Mardiana, S.T., M.T.	perpus_unila@kpa.unila.ac.id
2.	Kepala Sub. Bagian TU	Noni Agustini, S.E., M.M.	
3.	Kelompok Pustakawan	Sumarno, S.Sos, M.M (Koordinator)	sumarno_22@ymail.com
4.	Pengadaan BP	Karjoso, S.Sos. (Koordinator)	karjoso.1964@staf.unila.ac.id
		Nurhidayah, S.Sos	

		Wagiman	
5.	Pengolahan BP	N.Suharyati, S.Pd (Koordinator)	nsuharyati.amh@gmail.com
		Sumiyati	
		Yuliati	
		Mihsan, A.Ma	
		Suparjana, S.Pd.	suparjana@rocketmail.com
		Harun	
		Rukiyah	
6.	Layanan Sirkulasi dan Cadangan	Anita Ekarini, S.Sos. (Koordinator)	anitaekarini@gmail.com
		Ratini, S. I.kom.	ratini49@gmail.com
		Untung Suropati, A.Ma	
		Anastasia Margiati	
		Endah Kurniasari, S.I.Kom	endah_kurniasari@staf.unila.ac.id
		Neti Yuliawati	
		Suyadi, S.Sos	
7.	Layanan Referensi dan KKI	Rd. Erni Fitriani S.Sos. M.Si (Koordinator)	
		Ery Elyasari, S.I.Kom	eryelyasari@gmail.com
		Reta Surya, S.P.	reta.surya@yahoo.com
		Teti Novianti, A.Md	tetinnovianti@gmail.com
		Sampurna Haryanta	
		Leni Aprilia, S.Pd.	
8.	Teknologi Informasi	Suyoto, S.H., S.IP. (Koordinator)	
		Robidin, S.Ikom	robidin78@gmail.com
		Yuliyanti, S.I.Kom.	
		Farid Hambali Prihantoro, A.Md.	difarid23@gmail.com
		Cahya Amara Putra, A.Md.	cputra62@gmail.com
9.	Administrasi	Komarudin	komarudin394@yahoo.com
		Chyntia Gusti, S.Si	chyntiagusti@gmail.com

4.2.4 Struktur UPT Perpustakaan Universitas Lampung

Bagan 2. Struktur Organisasi UPT Perpustakaan unila



4.2.5 Layanan UPT Perpustakaan Universitas Lampung

1. Layanan Artikel & Jurnal

Merupakan layanan untuk memberikan bantuan, petunjuk atau bimbingan kepada pengguna untuk menemukan informasi yang dimuat dalam journal/majalah ilmiah yang diterbitkan secara tercetak. Selain itu juga memberikan pedoman kepada petugas agar dapat melayani pengguna dengan baik.

Prosedur layanan ini meliputi:

1. Pemustaka mengisi daftar hadir pengunjung
2. Pustakawan menyediakan indeks artikel majalah ilmiah
3. Pemustaka menelusuri judul artikel melalui indeks artikel majalah
4. Pustakawan mencarikan majalah ilmiah yang dipilih oleh pemustaka
5. Menyampaikan majalah ilmiah kepada pemustaka

2. Layanan CD-ROM

Merupakan layanan kepada pemustaka dalam menelusur informasi melalui *CD-ROM*.

Prosedur layanan ini meliputi:

1. Menerima permintaan
2. Menjelaskan peraturan dan cara penggunaan, termasuk keharusan presensi pengunjung perpustakaan
3. Pemustaka mengisi formulir permintaan
4. Pemustakawan memeriksa formulir/buku dan memberikan para
5. Menyiapkan *CD-ROM* dan Komputer

3. Layanan KKI

Merupakan layanan yang diberikan kepada pemustaka dalam memanfaatkan KKI (Koleksi Karya Ilmiah) yang disusun oleh mahasiswa, dosen dan karyawan di lingkungan Universitas Lampung. Koleksi jenis ini terdiri dari Skripsi, Tesis, Disertasi, Tugas Akhir Mahasiswa Diploma dan Laporan Penelitian.

Prosedur layanan ini meliputi:

1. Pemustaka melakukan presensi pada komputer, bagi pemustaka yang berasal dari luar Universitas Lampung, wajib mendaftar Kartu Baca yang dapat digunakan untuk mendapatkan layanan mengakses koleksi KKI
2. Pemustaka menelusur koleksi KKI pada komputer atau melalui bibliografi

3. Pemustaka mencatat identitas lokasi pada formulir yang disediakan
4. Pemustaka menyerahkan formulir disertai dengan tanda pengenal kepada pustakawan
5. Pustakawan mencari koleksi yang diperlukan pada rak koleksi
6. Menyerahkan koleksi KKI kepada pemustaka
7. Jika Pemustaka memerlukan salinan, dapat meminta kepada petugas untuk melakukan penyalinan (foto copy), maksimal 1 bab. Tidak diperkenankan memberikan salinan keseluruhan isi koleksi KKI
8. Jika telah dianggap cukup pemustaka menyerahkan koleksi KKI kepada Pustakawan dan mengambil kartu tanda pengenal kembali

4. Layanan Koleksi Cadangan

Merupakan layanan untuk pemanfaatan buku teks yang dijadikan sebagai cadangan apabila koleksi buku teks yang disediakan di ruang sirkulasi telah habis dipinjam oleh pemustaka. Dengan adanya layanan ini diharapkan pemustaka tidak akan kehilangan informasi karena buku yang mereka butuhkan telah habis.

Prosedur layanan ini meliputi:

1. Pemustaka menelusur koleksi yang diperlukan melalui OPAC
2. Mencatat nomor panggil
3. Menelusur pada rak koleksi
4. Jika ingin mem-foto copy buku teks, pemustaka mengisi formulir permohonan fotocopy

5. Menyerahkan Kartu Anggota (KA) dan buku yang akan di-fotocopy
6. Memberitahukan kepada petugas fotocopy mengenai nomor halaman yang akan di-fotocopy
7. Pustakawan mem-fotocopy buku yang diinginkan pemustaka
8. Menyerahkan hasil fotocopy kepada pemustaka
9. Pemustaka membayar biaya fotocopy sesuai peraturan yang berlaku
10. Serahkan kembali kartu anggota dan susun kembali buku di rak koleksi

5. Layanan Penagihan Keterlambatan Pinjaman

Merupakan layanan untuk memberitahu peminjam agar pinjaman bukunya dapat segera dikembalikan karena sudah terlambat waktu pengembaliannya.

Prosedur layanan ini meliputi:

1. Melakukan penelusuran buku yang terlambat dikembalikan, penelusuran hanya dapat dilakukan oleh pustakawan yang memiliki *password administrator* atau satu tingkat di bawahnya (operator tidak diberikan kewenangan untuk menggunakan fasilitas ini) karena pembuat tagihan harus mampu menggunakan fasilitas TCL (*technical Control Language*)
2. Menyimpan hasil penelusuran keterlambatan buku ke dalam file dokumen, menggunakan *file text format* (txt) pada aplikasi *notepad*

3. Mengedit data pinjaman yang terlambat pada *Microsoft word*
4. Mengelompokkan data peminjam yang terlambat berdasarkan fakultas
5. Mencetak daftar keterlambatan
6. Menyerahkan daftar keterlambatan ke Subbag Tata Usaha untuk dibuatkan surat pengantar
7. Mengumumkan daftar peminjam yang terlambat mengembalikan buku, pengumuman ditempatkan pada tempat yang strategis agar mudah diketahui oleh pengguna perpustakaan, baik di lingkungan fakultas maupun perpustakaan

6. Layanan Pengembalian Buku

Merupakan layanan mengadministrasikan pemanfaatan bahan pustaka terutama buku teks. Dan mencegah terjadinya pelanggaran yang terjadi pada transaksi peminjaman bahan pustaka.

Prosedur layanan ini meliputi:

1. Peminjam menyerahkan buku pinjaman
2. Tunggu proses hingga selesai
3. Scan barcode buku
4. Cocokkan judul buku yang tampil di komputer dengan yang tertera pada buku
5. Apabila terlambat, proses denda (payment)
6. Peminjam mencatat denda pada penerimaan denda keterlambatan buku

7. Periksa keutuhan fisik buku
8. Rusak, kenakan sanksi menjilid ulang atau membayar denda Rp. 5.000,-
9. Perlengkapan buku hilang, kenakan sanksi membayar biaya penggantian Rp. 5.000,-
10. Aktifkan magnet
11. Kelompokkan buku berdasarkan nomor panggil buku pada rak sementara

7. Layanan Penggantian Buku yang Hilang atau Rusak

Merupakan layanan untuk menjaga keutuhan dan keanekaragaman informasi yang telah dikumpulkan, berdasarkan jumlah maupun kandungan informasi. Prosedur layanan ini meliputi:

1. Menelusur identitas buku yang hilang atau rusak
2. Jika buku yang rusak masih layak dan bisa diperbaiki, peminjam dikenakan biaya perbaikan
3. Jika buku yang hilang masih terdapat di pasaran, menyarankan kepada peminjam untuk membeli penggantinya
4. Jika buku yang hilang atau rusak sudah tidak terdapat di pasaran, tentukan penggantinya dengan mempertimbangkan beberapa hal yaitu, tentukan subyek yang sama, harga yang sesuai dengan buku yang hilang atau rusak, peminjam dikenakan biaya *processing*

8. Layanan Penyiangan Buku yang Rusak

Merupakan layanan untuk memisahkan bahan pustaka yang sudah rusak fisiknya agar bisa dilakukan perbaikan atau perawatan bahan pustaka. Prosedur layanan ini meliputi:

1. Menelusur identitas buku yang hilang atau rusak
2. Jika buku yang rusak masih layak dan bisa diperbaiki, peminjam dikenakan biaya perbaikan
3. Jika buku yang hilang masih terdapat di pasaran, menyarankan kepada peminjam untuk membeli penggantinya
4. Jika buku yang hilang atau rusak sudah tidak terdapat di pasaran, tentukan penggantinya dengan mempertimbangkan beberapa hal yaitu, tentukan subyek yang sama, harga yang sesuai dengan buku yang hilang atau rusak, peminjam dikenakan biaya processing
5. Mencatat identitas buku pengganti
6. Mengirimkan buku pengganti ke Bagian Pengolahan

9. Layanan Penyusunan Indeks Artikel Majalah Ilmiah

Merupakan menyediakan penelusuran informasi judul artikel yang dimuat dalam majalah ilmiah yang menjadi koleksi Perpustakaan Universitas Lampung serta memudahkan pustakawan dalam menyediakan artikel majalah ilmiah.

Prosedur layanan ini meliputi:

1. Menerima majalah ilmiah dari Bagian Pengadaan Bahan Pustaka
2. Mencocokkan surat pengantar dengan majalah ilmiah yang diterima

3. Memberikan paragraf pada surat pengantar
4. Memilah majalah ilmiah berdasarkan subyek
5. Mengetik judul artikel majalah ilmiah
6. Menentukan kata kunci
7. Mengindeks judul artikel dan kata kunci
8. Menjilid dan menyajikan indeks artikel

10. Layanan Referensi

Merupakan layanan yang memberikan bantuan, petunjuk atau bimbingan kepada pengguna untuk menemukan bahan perpustakaan atau informasi serta memberikan pedoman kepada petugas agar dapat melayani pengguna dengan baik.

Prosedur untuk memperoleh layanan ini meliputi :

1. Pustakawan menerima permintaan, pertanyaan dari pengguna
2. Menganalisa pertanyaan
3. Menentukan sumber rujukan yang tepat
4. Melakukan penelusuran
5. Menyampaikan jawaban yang diajukan pengguna

11. Layanan Sirkulasi/Peminjaman Buku

Merupakan layanan yang memberikan kesempatan kepada pemustaka agar dapat memanfaatkan koleksi perpustakaan secara optimal dari segi waktu kunjungan maupun waktu membaca, terutama terhadap koleksi buku teks. Prosedur untuk memperoleh layanan ini meliputi :

1. Pemustaka menelusur koleksi yang akan dipinjam melalui OPAC
2. Mencatat nomor panggil
3. Menelusur pada rak koleksi
4. Setelah koleksi ditemukan, peminjam mencatat nama pada slip tanggal kembali dalam buku yang akan dipinjam
5. Peminjam menyerahkan Kartu Anggota (KA) dan buku yang akan dipinjam
6. Scan barcode Kartu Anggota
7. Cocokkan Data yang tertera pada KA dengan yang ditampilkan komputer
8. Periksa daftar peminjaman, apabila masih terdapat peminjaman konfirmasi kepada peminjam
9. Periksa catatan penting (special message), apabila terdapat kewajiban yang belum diselesaikan, selesaikan terlebih dahulu
10. Scan barcode buku
11. Cocokkan judul buku yang tampil di komputer dengan judul yang tertera pada buku
12. Cantumkan cap dan tanggal kembali pada buku
13. Bubuhkan paraf pada slip tanggal kembali
14. Netralkan magnet buku yang dipinjam pada sensitizer
15. Serahkan KA dan buku kepada peminjam

12. Pendaftaran Kartu Anggota Perpustakaan

Merupakan layanan mengadministrasikan data anggota untuk memudahkan proses layanan pengguna perpustakaan.

Prosedur layanan ini meliputi:

1. Calon anggota menyerahkan syarat pendaftaran
2. Pustakawan memeriksa keabsahan persyaratan calon anggota
3. Memeriksa kelengkapan pengisian formulir pendaftaran, jika belum lengkap, formulir dikembalikan kepada calon anggota untuk dilengkapi
4. Menerima formulir pendaftaran yang telah diisi lengkap
5. Mengembalikan persyaratan pendaftaran KA kepada calon anggota perpustakaan
6. Mengelompokkan formulir berdasarkan fakultas
7. Menyerahkan formulir pendaftaran yang telah diisi kepada petugas entri data anggota
8. Entri data anggota perpustakaan
 - a. Memilih formulir berdasarkan fakultas sesuai dengan tugas
 - b. Membuka menu Patron Records
 - c. Entry patron record NEW ADDITION
 - d. Memberikan inisial nama pengentri pada line 15 (catatan)
 - e. Menyimpan data
 - f. Memberikan paraf dan tanggal pada formulir yang telah dientri

Syarat Pendaftaran Kartu Anggota untuk Mahasiswa angkatan > 2006
(KA bagi mahasiswa 2006 dan seterusnya terpadu dengan KTM)

- a. Menunjukkan Slip SPP (ASLI) yang berlaku pada semester yang bersangkutan
- b. Menyerahkan pas foto ukuran 2×3 cm sebanyak 1 lembar
- c. Menunjukkan Kartu Tanda Mahasiswa (bagi pemegang KTM) untuk aktivasi (bagi yang belum memiliki KTM, menunjukkan persyaratan butir a dan b)

Syarat Penggantian Kartu Anggota

- a. Menunjukkan Slip SPP (ASLI) yang berlaku pada semester yang bersangkutan
- b. Menyerahkan pas foto ukuran 2×3 cm sebanyak 1 lembar
- c. Membayar biaya administrasi Rp. 10.000,- (berlaku kelipatan untuk penggantian >1 kali) bagi mahasiswa tahun angkatan <2005. Untuk mahasiswa tahun angkatan 2006 dan seterusnya dikenakan biaya aktivasi Rp. 2000,-

4.3 Gambaran Umum Website *digilib.unila.ac.id*

4.3.1 Sejarah Website *digilib.unila.ac.id*

Website yang juga dikenal *www* atau *web* merupakan suatu sistem yang menggunakan jaringan *internet* yang menyediakan informasi yang dapat di akses oleh pengguna dimanapun dan kapanpun di seluruh dunia. Untuk itu *website* dianggap sebagai media informasi yang sangat efektif untuk

menyampaikan informasi karena khalayak dapat memperoleh informasi yang terdapat pada *website* secara langsung. Selain itu *website* dapat diakses dan dipergunakan ditempat manapun dan kapanpun. Terlebih lagi dengan semakin bergantungnya manusia terhadap koneksi internet, membuat semakin populernya *website* sebagai media informasi bagi khalayak saat ini.

Begitu cepatnya kemajuan teknologi yang ada pada saat ini begitu menguntungkan bagi para penikmat informasi di dunia maya untuk mencari informasi menggunakan akses jaringan. Tersedianya begitu banyak *website* yang ada menyajikan begitu banyak informasi yang di butuhkan khalayak

Website digilib.unila.ac.id merupakan *website* yang diluncurkan oleh Universitas Lampung pada bulan Desember periode wisuda akhir tahun 2013. digilib.unila.ac.id merupakan bagian dari library.unila.ac.id, *website* digilib.unila.ac.id sendiri adalah sebuah situs *web* untuk penyimpanan skripsi dalam bentuk *softcopy* serta dapat diunduh untuk mahasiswa Universitas Lampung maupun untuk umum.

Website digilib.unila.ac.id ini diluncurkan akibat tuntutan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era zaman sekarang ini dan tuntutan dari pengguna untuk dapat lebih cepat dan mudah dalam menemukan koleksi-koleksi informasi yang ada di Universitas Lampung.

Apalagi dengan adanya internet saat ini sehingga Universitas Lampung berencana untuk bagaimana caranya dapat mengemas koleksi-koleksi yang ada di Universitas Lampung dalam sebuah wadah media online yang dapat menyimpan koleksi-koleksi skripsi yang ada. sehingga itu dapat memudahkan pustakawan dalam mengatur koleksi dan memudahkan pengguna dalam mencari informasi secara *online*.

Website digilib.unila.ac.id juga diluncurkan oleh Universitas Lampung berdasarkan hasil musyawarah yang telah dilakukan. Dimana hal tersebut berdasarkan akibat banyaknya sarana yang diperlukan dalam mengemas koleksi-koleksi skripsi yang ada di Universitas Lampung, dimana dalam satu tahun Universitas Lampung mengadakan wisuda 4-6 kali dalam setahun. Dalam satu kali wisuda saja rata-rata ada 1000 wisudawan yang mengikutinya, sehingga ada rata-rata 4000-5000 wisudawan yang lulus dan menyerahkan skripsi dalam bentuk cetak atau *hardcopy*.

Sehingga dari hal tersebut membutuhkan saran untuk menampung skripsi atau tesis yang diserahkan oleh wisudawan sebelum kelulusan. Dimana perpustakaan Universitas Lampung harus menyediakan ruangan, tempat, rak dan lain-lain yang membutuhkan biaya banyak.

Oleh karena itu Universitas Lampung khususnya perpustakaan Unila bermusyawarah bagaimana caranya koleksi-koleksi tersebut dikemas dengan mudah secara *online*, dan memudahkan pustakawan serta

pengunanya. Dari itu lah *Website* digilib.unila.ac.id diluncurkan oleh Universitas Lampung dibawah naungan perpustakaan Universitas lampung.

Pada awalnya wisudawan Universitas Lampung sudah menyerahkan skripsi dalam bentuk *softcopy* pada tahun 2010. Dimana mahasiwa menyerahkan nya dalam bentuk CD dan diserahkan kepada Universitas Lampung dan seterusnya setelah wisudawan menyerahkan CD tersebut, pustakawan lah yang memasukan nya dalam sistem *online*. Tetapi masih ada juga yang menyerahkannya dalam bentuk *hardcopy*.

Tapi pada Juni 2014 mahasiswa harus memasukan skripsi nya dalam bentuk *file* atau *softcopy* itu bukan hanya dalam bentuk CD saja, melainkan memasukan nya sendiri langsung kedalam sistem database *online* yaitu *website* digilib.unila.ac.id tersebut dengan sistem prosedur upload yang terdapat pada *website* digilib.unila.ac.id

Maka berdasarkan hal diatas lah *website* digilib.unila.ac.id diluncurkan oleh Universitas Lampung dibawah naungan UPT Perpustakaan Unila. Dimana guna memudahkan pustakawan dalam menyimpan koleksi-koleksi yang ada dan memudahkannya dalam mengatur koleksi serta juga memudahkan pengguna khususnya mahasiswa Universitas lampung dalam mencari koleksi-koleksi skripsi maupun tesis yang ada.

4.3.2 Website digilib.unila.ac.id



Gambar 2. Website *Digilib* (www.digilib.unila.ac.id)

Website digilib.unila.ac.id merupakan sebuah situs web yang ada di Universitas Lampung dibawah naungan perpustakaan Universitas Lampung. Dimana *website* digilib.unila.ac.id merupakan website yang berisikan informasi mengenai koleksi-koleksi skripsi atau tesis dari seluruh jurusan atau program studi yang berdiri di Universitas Lampung. *Website* digilib.unila.ac.id ini juga memudahkan mahasiswa Universitas Lampung maupun umum dalam mencari skripsi atau tesis.

Dimana akses nya lebih dimudahkan kembali dengan dapatnya membuka open teks yang ada didalamnya maupun mengunduh atau mendownload file yang ada didalam *website* digilib.unila.ac.id tersebut. Tidak hanya itu *website* digilib.unila.ac.id ini sendiri juga memberikan kemudahan-kemudahan dalam penggunaan menu dan link yang ada dalam *website* tersebut, yaitu:

1. Menu Home

Didalam menu ini situs *website* digilib.unila.ac.id memberikan informasi mengenai cara bagaimana menggunakan situs tersebut, yaitu:

- a. Standar Operasional Prosedur (SOP) upload karya ilmiah ke dalam sistem DIGILIB
- b. Langkah-langkah upload karya ilmiah ke dalam sistem DIGILIB
- c. Format pengumpulan CD-ROOM karya ilmiah
- d. *Latest additions*
- e. *Search Repository*
- f. *Browse Repository*
- g. *Browse Divisions*

2. Menu About

Didalam menu ini situs *website* digilib.unila.ac.id memberikan informasi mengenai *contact information*.

3. Menu Browse

Didalam menu ini situs *website* digilib.unila.ac.id memberikan informasi mengenai pencarian file berdasarkan *year, subject division, dan author*.

4. Menu University Of Lampung Site

Didalam menu ini ketika pengguna situs ini mengklik menu tersebut maka pengguna langsung dapat dialihkan kepada situs *website* Universitas Lampung yaitu, www.unila.ac.id.

5. *Menu Academic Information System*

Didalam menu ini ketika pengguna situs ini mengklik menu tersebut maka pengguna langsung dapat dialihkan kepada situs *website* sistem informasi akademik atau lebih dikenal dengan siakad yaitu, www.siakad.unila.ac.id.

6. *Menu Library Portal*

Didalam menu ini ketika pengguna situs ini mengklik menu tersebut maka pengguna langsung dapat dialihkan kepada situs *website* perpustakaan Universitas lampung, yaitu www.library.unila.ac.id.

7. *Menu Mail Service*

Didalam menu ini ketika pengguna situs ini mengklik menu tersebut maka pengguna langsung dapat dialihkan kepada situs *website* UPT TIK Universitas lampung yaitu, *website* segala aplikasi yang diberikan oleh Universitas Lampung www.apps.unila.ac.id.

8. *Menu Login*

Yaitu menu khusus wisudawan untuk memasukan file nya kedalam *website* digilib.unila.ac.id, tetapi menu ini hanya khusus wisudawan yang sudah lulus.

9. *Menu Create Account*

Yaitu menu untuk membuat akun DIGILIB, sehingga dapat masuk ke sistem DIGILIB dan melakukan prosedur upload karya ilmiah dan menu ini hanya bisa digunakan ketika kita telah lulus.

10. Menu Search

Fungsi daripada menu ini adalah untuk memdudahan langsung pengguna mencari dengan hanya menetik judul skripsi apa yang hendak dicari dan langsung dialihkan kepada file nya.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data yang telah dilakukan pada penelitian ini tentang mengenai pengaruh penggunaan *website* www.digilib.unila.ac.id terhadap kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan informasi mengenai skripsi, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Besarnya pengaruh penggunaan *website* www.digilib.unila.ac.id terhadap kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan informasi mengenai skripsi, yakni sebesar 34,8%. Sisanya sebesar 65,2% yakni kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan informasi mengenai skripsi di pengaruhi faktor lain yang tidak diteliti.
2. Penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif menggunakan program SPSS 20 *For Windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variable bebas (X) dengan Thitung ($5,313 > 2,0057$) pada taraf signifikan 5% dan DF 55, sehingga hasil pengujian hipotesis menyatakan H_0 ditolak H_a diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *website* www.digilib.unila.ac.id terhadap kepuasan dalam pemenuhan

kebutuhan informasi mengenai skripsi bagi mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Lampung.

3. Berdasarkan probabilitas yang diperoleh yaitu 0,000 jauh dibawah 0,05 maka dapat dikatakan penggunaan *website* www.digilib.unila.ac.id berpengaruh terhadap kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan informasi mengenai skripsi secara signifikan. Responden merasakan kepuasan akan kebutuhan informasi yang didapatkan dari *website* www.digilib.unila.ac.id.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa perhitungan yang telah dilakukan pengaruh penggunaan *website* www.digilib.unila.ac.id terhadap kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan informasi bagi mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung, peneliti menyarankan beberapa hal berikut ini :

1. Berdasarkan hasil penelitian saya, mahasiswa yang mengakses *website* www.digilib.unila.ac.id dapat dikatakan belum banyak. Karena berdasarkan hasil indikator “seringnya akses” merupakan indikator paling rendah, itu menandakan mereka belum sering untuk mengakses *website* www.digilib.unila.ac.id serta penyajian yang mungkin terlalu simpel sehingga membosankan. Saran saya semoga situs *website* www.digilib.unila.ac.id lebih memikirkan lagi bagaimana caranya supaya

tingkat akses mahasiswa menjadi naik. Mungkin dengan merubah layout lebih semenarik mungkin sehingga menarik untuk diakses mahasiswa.

2. Berdasarkan hasil data penelitian mengapa mahasiswa mengakses *website* www.digilib.unila.ac.id adalah karena informasi yang disajikan oleh *website* www.digilib.unila.ac.id itu dianggap relevan atau penting bagi mahasiswa khususnya mereka yang mencari sumber bahan referensi skripsi. Jadi saran saya semoga *website* www.digilib.unila.ac.id lebih memperluas lagi jangkauan isi informasi didalam web. Mungkin dengan menambahkan bahan refrensi yang lain, seperti: *E-Book*, Jurnal dan lain-lain.
3. Pada penelitian selanjutnya yang ingin melanjutkan pembahasan mengenai Penggunaan sebuah web ataupun media masa, hendaknya memilih variabel yang tidak diuji dalam penelitian ini, karena ada sebesar 65,52% faktor lain yang mempengaruhi kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan informasi mengenai skripsi. Mungkin dengan mencari tahu kembali variabel apa yang mempengaruhi kepuasan dalam pemenuhan kebutuhan informasi

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. 2002. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Annurahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Aji Supriyanto. 2005. *Pengantar teknologi Informasi*. Jakarta: Salemba Infotek
- Ardianto, Elvinaro dan Lukiati Komala Erdinaya. 2004. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arief, Ramadhan. 2005. *SPK Internet & Aplikasinya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Arsyad,A. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers
- Cangara, Hafied. 2002. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dagun, Save M. 2006. *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara (LPKN).
- Mustakini, Jogyanto Hartono. 2009. *Sistem Informasi Teknologi*. Yogyakarta: ANDI ofset.
- Kotler, Amstrong . 2010. *Principles Of Marketing*. 13 Edition. New Jersey . Upper SaddleRiver: Pearson Prentice Hall
- Masri Singarimbun & Sofyan Effendi, 1995, *Metode Penelitian Survei*, Edisi Revisi, PT. Pustaka LP3ES, Jakarta.
- _____. 2011. *Metode Penelitian Survai*. Jakarta: LP3ES.
- Nicholas, David. 1996. *Assesing information needs: tools and techniques*. London: Aslib The Association forInformation Management.

Purwono. 2011. *Profesi Pustakawan Menghadapi Tantangan Perubahan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Riduwan dan Sunarto, H. (2007), Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis, Cetakan 1, Alfabeta, Bandung.

Romli, Asep S.M. 2009. *Jurnalistik Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Sugiyono. 2002. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : CV Alfabeta.

Suharsimi, Arikunto.2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Sulistyo-Basuki. 2010. *Materi Pokok Pengantar Ilmu perpustakaan*. Jakarta: Universitas Terbuka

Sutabri, Tata. 2012. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset

Sutrisno Hadi, 1996, Statistik 2, Yogyakarta : Andi Offset.

Zainal, Ali. 2010, *Cepat dan Mudah Membuat Website Keren*. Jakarta. MediaKita.

Jurnal:

Dian Satiya, 2010. Media Online Dan Pemenuhan Kebutuhan Informasi. Surakarta. Universitas Sebelas Maret Surakarta

Sumber Internet:

<http://library.binus.ac.id/eColls/eThesdoc/Bab2HTML/2012201970SIBab2001/body.html>

<http://raghibnuruddin217.blogspot.co.id/>

<http://en.forums.wordpress.com/topic.php?id=18175>

www.digilib.unila.ac.id

www.digilib.uns.ac.id

[http://digilib.petra.ac.id/viewer.php-penggunaan media-chapter3.pdf](http://digilib.petra.ac.id/viewer.php-penggunaan-media-chapter3.pdf)