

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI DIGILIB UNILA TERHADAP
KEBUTUHAN INFORMASI MAHASISWA UNIVERSITAS LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

FADHIL AKROM

NPM 1766031003



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI DIGILIB UNILA TERHADAP
KEBUTUHAN INFORMASI MAHASISWA UNIVERSITAS LAMPUNG**

Oleh

FADHIL AKROM

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

Pada

**Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI DIGILIB UNILA TERHADAP KEBUTUHAN INFORMASI MAHASISWA UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh:

Fadhil Akrom

Perpustakaan adalah fasilitas yang penting dalam memberikan layanan informasi kepada penggunanya. Saat ini, perpustakaan tidak hanya berada di seluruh Indonesia dan luar negeri, tetapi juga telah berkembang menjadi berbagai jenis, seperti perpustakaan tradisional, *bookless*, *hybrid*, dan digital. Tujuan dari perpustakaan adalah untuk memberikan layanan informasi bagi penggunanya, yang mencakup kegiatan mengumpulkan, mengolah, melestarikan, menampilkan, dan menyebarkan informasi. Kebutuhan akan informasi terus meningkat seiring perkembangan waktu, dan informasi dapat ditemukan di berbagai sumber, seperti perpustakaan umum, sekolah, diskusi ruang publik, dan perpustakaan digital. Hal ini menjadi menarik perhatian pada aplikasi Digilib UNILA yang memberikan layanan perpustakaan digital tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Digilib UNILA terhadap kebutuhan informasi mahasiswa Universitas Lampung. Penelitian ini menggunakan teori *uses and gratification* dengan survei jumlah sampel 100 responden dengan rumus *lemeshow*. Berdasarkan perhitungan regresi linear sederhana $Y=7,973+0,438X$ dari variable X (penggunaan aplikasi Digilib UNILA) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variable Y (pemenuhan kebutuhan informasi). Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh hasil bahwa T hitung lebih besar dari tabel ($10,467 > 1,984$), dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya terdapat pengaruh antara penggunaan aplikasi Digilib UNILA dalam pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa Universitas Lampung. koefisiensi determinasi (R square) sebesar 0,528. Nilai tersebut memiliki arti bahwa pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah sebesar 52,8%. Nilai tersebut diartikan bahwa Pengaruh penggunaan *Digital Library University of Lampung* terhadap kebutuhan informasi mahasiswa Universitas Lampung memiliki pengaruh dengan persentase 52,8%. Sedangkan lainnya yaitu 47,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata kunci: perpustakaan, layanan informasi, Digilib UNILA, kebutuhan informasi

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE USE OF DIGILIB UNILA APPLICATION ON THE INFORMATION NEEDS OF UNIVERSITAS LAMPUNG STUDENTS

By:

Fadhil Akrom

Library is an important facility in providing information services to its users. Nowadays, libraries are not only located throughout Indonesia and abroad, but they have also developed into various types, such as traditional, bookless, hybrid, and digital libraries. The purpose of the library is to provide information services to its users, which includes activities such as collecting, processing, preserving, displaying, and disseminating information. The need for information continues to increase over time, and information can be found from various sources, such as public libraries, schools, public discussion forums, and digital libraries. This has drawn attention to the Digilib UNILA application that provides digital library services. This study aims to determine the extent of the influence of Digilib UNILA on the information needs of Universitas Lampung students. This study uses the theory of uses and gratification with a survey of a sample size of 100 respondents with the Lemeshow formula. Based on simple linear regression calculations $Y=7.973+0.438X$ of variable X (the use of Digilib UNILA application) has a positive and significant effect on variable Y (information needs fulfillment). Based on the hypothesis test results, it was found that the calculated t-value was greater than the table value ($10.467 > 1.984$), thus the alternative hypothesis was accepted, and the null hypothesis was rejected, meaning that there is a significant effect of the use of Digilib UNILA application on the information needs fulfillment of Universitas Lampung students. The coefficient of determination (R square) is 0.528. This value means that the effect of variable X on variable Y is 52.8%. This value indicates that the effect of the use of Digital Library University of Lampung on the information needs of Universitas Lampung students has a 52.8% influence percentage. Meanwhile, the remaining 47.2% is influenced by other factors that were not examined in this study.

Keywords: *library, information services, Digilib UNILA, information needs*

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI DIGILIB UNILA
TERHADAP KEBUTUHAN INFORMASI MAHASISWA
UNIVERSITAS LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Fadhil Akrom**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1766031003**

Program Studi : **Ilmu Komunikasi**

Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



1. **Komisi Pembimbing**

Agung Wibawa, S.Sos.I., M.Si.
NIP 19810926 200912 1 004

2. **Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi**

Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si.
NIP 19800728 200501 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua penguji : Agung Wibawa, S.Sos.I., M.Si

Penguji Utama : Andi Windah, S.Ikom., MComn&MediaSt.

2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dra. Ida Nurhaida, M.Si.
NIP 19610807 198703 2 001



Two handwritten signatures in black ink. The top signature is for Agung Wibawa, and the bottom signature is for Andi Windah.

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 06 April 2023

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fadhil Akrom
NPM : 1766031003
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Alamat : Jl. Waysema, Gumukrejo, Pagelaran, Pringsewu,
Lampung
No. Handphone : 082306079001

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Digilib Unila Terhadap Kebutuhan Informasi Mahasiswa Universitas Lampung”** adalah benar benar hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) atau pun dibuat oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian atau tugas akhir saya ada pihak-pihak yang merasa keberatan, maka saya akan bertanggung jawab dengan peraturan yang berlaku dan siap untuk dicabut gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam keadaaan tekanan dari pihak manapun.

Bandarlampung, 19 Mei 2023
Yang membuat pernyataan,



Fadhil Akrom
NPM. 1766031003

RIWAYAT HIDUP



Fadhil Akrom, seorang mahasiswa Universitas Lampung, lahir pada tanggal 8 April 1999 di Pajaresuk. Saya adalah putra pertama dari Harsono dan Suwarti. Saat kecil, Saya bersekolah di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Pringsewu pada tahun 2004 sebelum melanjutkan pendidikan formal di SDN 1 Gumukrejo, yang saat ini berganti nama menjadi

SDN 1 Ganjaran. Selanjutnya, Saya melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Pagelaran pada tahun 2011 dan kemudian menempuh pendidikan SMK Yadika Pagelaran di jurusan Broadcasting selama 3 tahun. Tepat pada tahun 2017, Saya melanjutkan pendidikan tinggi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, jurusan Ilmu Komunikasi melalui jalur Prestasi Khusus. Selama perjalanan akademik, Saya aktif terlibat dalam kegiatan kemahasiswaan, seperti FSPI dan HMJ Ilmu Komunikasi. Selain itu, Saya juga terlibat dalam proyek-proyek yang dipimpin oleh dosen seperti diantaranya termasuk pengabdian masyarakat, pengembangan media penyiaran, perlombaan tingkat nasional, dan tim teknis media baik di tingkat lingkungan Universitas Lampung maupun FISIP Unila.

Perjalanan Saya selama perkuliahan cukup panjang, baik akademik dan non akademik. Saya berharap dapat menjadi pribadi yang tekun dan harus semangat dalam pendidikan dan pengembangan diri. Prestasi dan kontribusi yang telah dilakukan saya harap mampu memberikan dampak yang baik pada perjalanan akademik dan profesional saya, agar dapat menjadi sosok individu yang dinamis dan berdedikasi di bidang Ilmu Komunikasi.

MOTTO

“Ingatlah Pernyataan atas nama Allah SWT dan Rasul-Nya”
~ Fadhil Akrom ~

PERSEMBAHAN



Puji syukur kepada Allah SWT penulisan skripsi ini dapat dituntaskan.
Karya ilmiah ini kupersembahkan sebagai tanggung jawabku yang telah
diberi kesempatan untuk menimba ilmu.

Dengan penuh rasa syukur karya ilmiah ini kupersembahkan kepada:

Kedua Orang tuaku

Bapak Harsono dan Ibu Suwarti

Terima kasih untuk segala do'a, usaha dan perjuangan untuk selalu mendukung
kesuksesan putranya.

Adikku

Dimas Muhamad Faiz

Terima kasih sudah jadi teman berantem saat mengerjakan tugas

Sekitarku

Keluarga Besar dan Teman-teman Sejawat

Terima kasih atas segala dukungan yang telah diberikan

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah *alhamdulillah*. Puji syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan kasih dan sayang-Nya sehingga penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Digilib Unila Terhadap Kebutuhan Informasi Mahasiswa Universitas Lampung” dapat terselesaikan sebagai tanda penulis menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar sarjana Ilmu Komunikasi di Universitas Lampung. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang banyak berjasa membantu dalam doa, materi, maupun semangat kepada penulis, yaitu:

1. Ibu Dra. Ida Nurhaida, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
2. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
3. Bapak Toni Wijaya, S.Sos., M.Si., selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi.
4. Bapak Agung Wibawa, S.Sos.I., M.Si., selaku dosen pembimbing yang memberikan bimbingan untuk penulis selama penelitian dan penulisan skripsi ini. Terima kasih atas segala waktu yang diberikan untuk memberi arahan kepada penulis dengan sabar hingga skripsi ini selesai.
5. Ibu Andi Windah, S.I.Kom., Mcomn&MediaSt., selaku dosen penguji yang telah memberikan bimbingan dan arahan terkait karya tulis ini. Terima kasih atas segala waktu yang diberikan untuk memberi arahan kepada penulis dengan sabar hingga skripsi ini selesai.
6. Ibu Hestin Oktiani, S.Sos., M.Si., Terima kasih selalu mengingatkan, mengarahkan kepada penulis untuk menyelesaikan proses skripsi ini hingga selesai.
7. Ibu Dr. Nina Yudha Aryanti, S.Sos., M.Si., Bapak Eka Yuda G, S.I.Kom., M.Med.Kom., Bapak Vito Frasetya, S.Sos., M.Si., Terima kasih telah memberikan arah dan gambaran dalam penulisan skripsi ini.

8. Seluruh dosen yang mengajar di Jurusan Ilmu Komunikasi. Terima kasih telah berbagi ilmu dan pengalamannya.
9. Seluruh staf dan karyawan Jurusan Ilmu Komunikasi Mas Redy, Mas Hanafi, Mas Tur, dan Bu Iis. Terima kasih banyak untuk pelayanannya yang sangat prima dan memberikan banyak kemudahan untuk semua mahasiswa demi kelancaran proses pengerjaan skripsi ini.
10. Kepada kedua orang tua penulis Ayah Harsono dan Ibu Suwarti yang telah memberikan seluruh dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Dan juga adik saya Dimas M. Faiz yang selalu berebut laptop dengan penulis.
11. Untuk keluarga mas Eko Hardianto, dan keluarga hajimena, yang memberikan suport dukungan tempat berteduh dan mejalani kegiatan sehari hari sebagai mahasiswa.
12. Untuk Inke Rengganis, terima kasih telah mendukung dan membantu dalam penulisan skripsi ini.
13. Untuk tim aneh, dandi, algi, imam, rahmad yang telah bersama-sama menjalani perkuliahan.
14. Untuk tim slayan, Alam, Vikria, Vai, Dimas yang telah bersama-sama berjalan bersama membangun ide-ide menarik selama perkuliahan.
15. Untuk HMJ IKOM yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
16. Teman-teman sejawat Rakha 21, Bahrul, Robi, Azizah, Yordhi, tim UTV, dan semua rekanan Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Unila.

Bandarlampung, 19 Mei 2023
Penulis,

Fadhil Akrom

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	1
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	iv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Kerangka Penelitian	6
1.6 Hipotesis.....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	9
2.2 Gambaran Umum	12
2.3 Pemanfaatan Internet dalam Bidang Perpustakaan	14
2.4 Teori <i>Uses and Gratification</i> dalam kerangka pemenuhan kebutuhan informasi.....	29
2.5 Penggunaan Media	36
III. METODE PENELITIAN	38
3.1 Tipe Penelitian.....	38
3.2 Variabel Penelitian	38
3.3 Definisi Konseptual.....	39
3.4 Definisi Operasional.....	40
3.5 Populasi dan Sampel Penelitian	41
3.6 Teknik Pengumpulan Data	43
3.7 Sumber Data.....	45
3.8 Teknik Pengolahan Data	45

3.9	Teknik Pengujian Instrument	46
3.10	Teknik Analisis Data	47
3.11	Pengujian Hipotesis	48
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1	Uji Validitas	50
4.2	Uji Reliabilitas.....	52
4.3	Karakteristik Responden	52
4.4	Hasil Penelitian	58
4.5	Analisis Data	98
4.6	Uji Hipotesis.....	102
4.7	Pembahasan Penelitian.....	103
V.	SIMPULAN DAN SARAN	111
5.1	Simpulan.....	111
5.2	Saran.....	112
	DAFTAR PUSTAKA	113

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan mobile aplikasi <i>Digital Library University of Lampung</i>	4
Gambar 2. Kerangka Pikir diolah oleh peneliti, 2022.....	7
Gambar 3. Diagram Jenis Kelamin	53
Gambar 4. Diagram Asal Fakultas	53
Gambar 5. Diagram lama penggunaan Digilib UNILA	55
Gambar 6. Diagram waktu yang diperlukan untuk menemukan artikel/buku di Digilib UNILA	55
Gambar 7. Diagram waktu yang digunakan untuk membaca dalam satu hari di Digilib UNILA	56
Gambar 8. Diagram berapa kali akses Digilib UNILA dalam 1 bulan	57

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Penelitian Terdahulu	9
Tabel 2. Indikator Variabel	40
Tabel 3. Hasil Uji Validitas Variabel X dan Variabel Y.....	51
Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Variabel Y	52
Tabel 5. Pernyataan nomor 1	58
Tabel 6. Pernyataan nomor 2	59
Tabel 7. Pernyataan nomor 3	60
Tabel 8. Rekapitulasi jawaban indikator konektivitas	60
Tabel 9. Pernyataan nomor 4	62
Tabel 10. Pernyataan nomor 5	62
Tabel 11. Rekapitulasi jawaban indikator kesederhanaan	63
Tabel 12. Pernyataan nomor 6	64
Tabel 13. Pernyataan nomor 7	65
Tabel 14. Rekapitulasi jawaban indikator terarah.....	65
Tabel 15. Pernyataan nomor 8	67
Tabel 16. Pernyataan nomor 9	67
Tabel 17. Rekapitulasi jawaban indikator informatif.....	68
Tabel 18. Pernyataan nomor 10	69
Tabel 19. Rakapitulasi jawaban indikator interaktivitas	70
Tabel 20. Pernyataan nomor 11	71
Tabel 21. Pernyataan nomor 12	71
Tabel 22. Pernyataan nomor 13	72
Tabel 23. Rekapitulasi jawaban indikator ramah pengguna	72
Tabel 24. Pernyataan nomor 14	74
Tabel 25. Pernyataan nomor 15	74
Tabel 26. Rekapitulasi jawaban indikator komprehensif.....	75

Tabel 27. Pernyataan nomor 16	76
Tabel 28. Pernyataan nomor 17	77
Tabel 29. Rekapitulasi jawaban indikator berkelanjutan	77
Tabel 30. Pernyataan nomor 18	78
Tabel 31. Pernyataan nomor 19	79
Tabel 32. Rekapitulasi jawaban indikator personalisasi	79
Tabel 33. Pernyataan nomor 20	80
Tabel 34. Pernyataan nomor 21	81
Tabel 35. Rekapitulasi jawaban indikator internal.....	81
Tabel 36. Pernyataan nomor 22	83
Tabel 37. Pernyataan nomor 23	83
Tabel 38. Rekapitulasi jawaban indikator kebutuhan kognitif.....	84
Tabel 39. Pernyataan nomor 24	85
Tabel 40. Pernyataan nomor 25	85
Tabel 41. Rekapitulasi jawaban indikator kebutuhan afektif.....	86
Tabel 42. Pernyataan nomor 26	87
Tabel 43. Pernyataan nomor 27	87
Tabel 44. Rekapitulasi jawaban indikator kebutuhan integrasi personal.....	88
Tabel 45. Pernyataan nomor 28	89
Tabel 46. Pernyataan nomor 29	90
Tabel 47. Pernyataan nomor 30	90
Tabel 48. Rekapitulasi jawaban indikator kebutuhan integratif sosial	91
Tabel 49. Pernyataan nomor 31	92
Tabel 50. Pernyataan nomor 32	92
Tabel 51. Pernyataan nomor 33	93
Tabel 52. Rekapitulasi jawaban indikator kebutuhan pelepasan	94
Tabel 53. Kategori persentase nilai setiap pernyataan.....	95
Tabel 54. Kategori item variabel X.....	96
Tabel 55. Kategori item pada variabel Y	97
Tabel 56. Rata-rata persentase skala <i>likert</i>	98
Tabel 57. Hasil uji korelasi variabel X terhadap variabel Y	99
Tabel 58. Derajat hubungan	99

Tabel 59. Hasil uji regresi	100
Tabel 60. Koefisien determinasi	101
Tabel 61. Hasil uji t.....	102

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, sumber informasi diperoleh melalui perpustakaan yang berada di seluruh Indonesia dan luar negeri. Perpustakaan adalah fasilitas yang menyediakan kebutuhan layanan informasi bagi pengguna. Layanan secara teratur berisi berbagai informasi. Informasi yang diberikan disediakan dengan referensi yang sesuai dengan kebutuhan dan pengetahuan masing-masing. Menurut (Fatimah, 2018), perpustakaan adalah suatu sistem informasi yang didalamnya terdapat kegiatan mengumpulkan, mengolah, melestarikan, dan menampilkan serta menyebarkan informasi. Perpustakaan diklasifikasikan sebagai tradisional, *bookless*, *hybrid* dan digital. Menurut Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia No 43 Tahun 2007, guna perpustakaan merupakan selaku alat pembelajaran, penelitian, pelanggungan, data, serta hiburan dalam bagan tingkatkan kebajikan serta pemberdayaan negeri. Bibliotek yang penuhi keinginan data mempermudah konsumen dalam mencari materi rujukan yang berkaitan dengan ilmu wawasan.

Kebutuhan informasi selalu meningkat sesuai dengan perkembangan waktu ke waktu. Kebutuhan merupakan sesuatu yang harus dipenuhi demi tercapainya sebuah tujuan. Sebaliknya informasi tercipta dampak terdapatnya interaksi orang dengan area serta orang yang lain. Informasi sendiri merupakan data- data yang yang diolah alhasil mempunyai angka imbuh serta berguna untuk konsumen. Saat ini informasi bukan dikira lagi hanya selaku materi penjelasan yang berperan buat menaikkan wawasan. Oleh karena itu, manusia tidak terlepas dari kebutuhan akan informasi dalam kehidupan, baik itu informasi berupa gambar, suara, video maupun teks.

Informasi ataupun pengetahuan saat ini tersebar luas di sekitar kita. Kita bisa mencari informasi di berbagai sumber seperti diskusi ruang publik, sekolahan, perpustakaan umum, maupun lainnya. Seperti halnya mahasiswa untuk mendukung literatur bacaan tugas kuliah ia perlu perpustakaan untuk mencari informasi. Kini untuk mencari informasi tidak harus datang langsung atau berkunjung ke perpustakaan. Semenjak berkembangnya teknologi informasi kini hadir perpustakaan digital. Perpustakaan digital mengganti pandangan sosial serta kegiatan keras dalam dimensi lumayan besar. Perihal ini pengaruhi kenaikan kemajuan informasi serta kebahagiaan kepada informasi yang diperoleh.

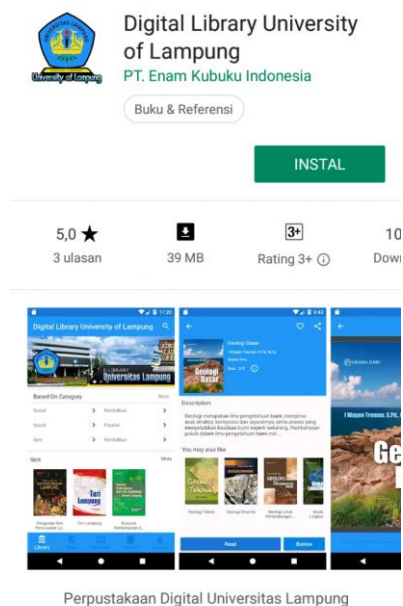
Bagi Krech, Crutchfield, serta Ballachey dalam (Riani, 2017) tampaknya keinginan seorang dipengaruhi oleh situasi fisiologis, suasana, serta kognisinya. Selama hidup setiap orang senantiasa mengalami yang namanya keinginan bersama masalah-masalahnya. Keinginan terjalin bila ada kesenjangan antara impian serta realitas, antara yang sepatutnya dengan situasi jelas saat ini. Tampaknya keinginan pula terjalin sebab terdapatnya informasi yang tiba menerpa orang yang berhubungan. Setelah itu hendak jadi sesuatu permasalahan bila keinginan yang tidak dipadati hendak bawa akibat yang kurang bagus.

Bagi Katz, Gurevitch serta Haas semacam yang diambil Alexis Tan dalam (Riani, 2017), orang yang memiliki tingkatan pembelajaran lebih besar banyak memiliki kebutuhannya dibanding dengan orang yang berakal kecil. Ini dimaksudkan orang yang tingkatan pendidikannya besar, lebih banyak memiliki keinginan hendak suatu dari orang lain pada biasanya. Perbandingan perseorangan hendak memastikan keinginan informasi seorang. Sebab tiap orang mempunyai karakteristik serta perbandingan, hingga keinginan informasi yang diperlukan dapat serupa ataupun berlainan, tercantum di dalamnya keinginan hendak informasi. Terpenuhinya keinginan hendak memunculkan perasaan puas, membutuhkan, ataupun menginginkan.

Perkembangan teknologi selalu berkembang, sehingga muncul media baru dalam dunia perpustakaan. Media baru adalah alat baru yang menciptakan banyak inovasi, termasuk Internet. Berkat Internet, kita dapat berbagi banyak informasi dan menyediakan layanan yang tersedia 24 jam sehari dan dapat diakses dari mana saja. Menurut Kotler dalam (Marshita, 2020), jasa didefinisikan sebagai setiap tindakan atau kegiatan yang dapat ditawarkan oleh satu pihak kepada pihak lain, yang sifatnya tidak berwujud dan tidak menimbulkan kepemilikan apapun. Produksinya mungkin atau mungkin tidak terkait dengan satu produk fisik. Pelayanan adalah perilaku produsen untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan konsumen untuk mencapai kepuasannya sendiri, artinya pelayanan yang diberikan bermanfaat dan dapat membantu serta memudahkan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen. Masyarakat. Dengan adanya *new media* dapat menjadi wadah bagi perpustakaan dalam memberikan layanan informasi secara digital berupa Perpustakaan Digital.

Perpustakaan digital ialah suatu inovasi terkini dalam bumi perpustakaan yang lebih lanjut dengan mempunyai kelebihan yang bisa digunakan. Perpustakaan digital merupakan suatu sistem yang mempunyai bermacam layanan serta informasi lewat fitur digital. Perpustakaan digital terdiri dari berkas pangkal energi elektronik serta keahlian teknis buat membuat, mencari serta memakai informasi. Perpustakaan digital pula meluaskan serta tingkatkan penyimpanan informasi serta sistem pencarian yang memakai informasi digital dalam wujud alat apapun(bacaan, lukisan, suara) yang terletak pada jaringan berintegrasi (Hartono, 2017). Perpustakaan digital serupa saja dengan perpustakaan lazim, perbedaannya merupakan perpustakaan konvensional memakai koleksi berplatform tercetak sebaliknya perpustakaan digital mengenakan metode kegiatan berplatform komputer serta pangkal energi digital. Fitur digital bisa berbentuk web ataupun aplikasi. Perpustakaan digital mempermudah konsumen dalam mencari informasi yang diperlukan tanpa wajib tiba ke perpustakaan dengan cara langsung.

Konsumen telah dapat mengakses informasi dengan cara *online* lewat aplikasi dengan cara gampang serta efisien memakai fitur cerdas.



Gambar 1. Tampilan mobile aplikasi *Digital Library University of Lampung*

Perpustakaan digital tidak hanya dikembangkan dalam lingkup perpustakaan nasional, tetapi sudah diterapkan pula pada perguruan tinggi. Dikutip dari laman www.kubuku.co.id terdapat 626 mitra perguruan tinggi yang tergabung dalam kemitraan perpustakaan digital kubuku. Salah satu yang menjadi perguruan tinggi yang menyediakan layanan perpustakaan digital yaitu Universitas Lampung. Universitas Lampung mempunyai aplikasi perpustakaan digital yaitu *Digital Library University of Lampung* atau sering disebut Digilib UNILA. Digilib UNILA membantu mahasiswa maupun akademisi dalam memperoleh literasi informasi yang dibutuhkan. Aplikasi ini sering digunakan khususnya oleh mahasiswa universitas Lampung.

Digital Library University of Lampung ialah aplikasi peminjaman buku elektronik yang diadakan oleh Perpustakaan Universitas Lampung. Aplikasi ini diresmikan pada Rabu, 8 Mei 2019. Dengan impian pengembangan aplikasi serta konten *ebook*, yang bisa bawa UNILA masuk ke industri 4.0 serta menghasilkan perpustakaan jadi pangkal ilmu yang dapat digunakan

sebaik- baiknya oleh civitas akademika Universitas Lampung. Alhasil *Digital Library University of Lampung* jadi pemecahan layanan perpustakaan daring buat mahasiswa Universitas Lampung (Novi, 2019).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait Pengaruh penggunaan *Digital Library University of Lampung* terhadap kebutuhan informasi mahasiswa Universitas Lampung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah penulis kemukakan, maka fokus rumusan masalah dalam penelitian ini seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi Digilib UNILA terhadap kebutuhan informasi mahasiswa Universitas Lampung.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, tujuan yang ingin penulis capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mengukur pengaruh penggunaan aplikasi Digilib UNILA terhadap kebutuhan informasi mahasiswa Universitas Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, adalah sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

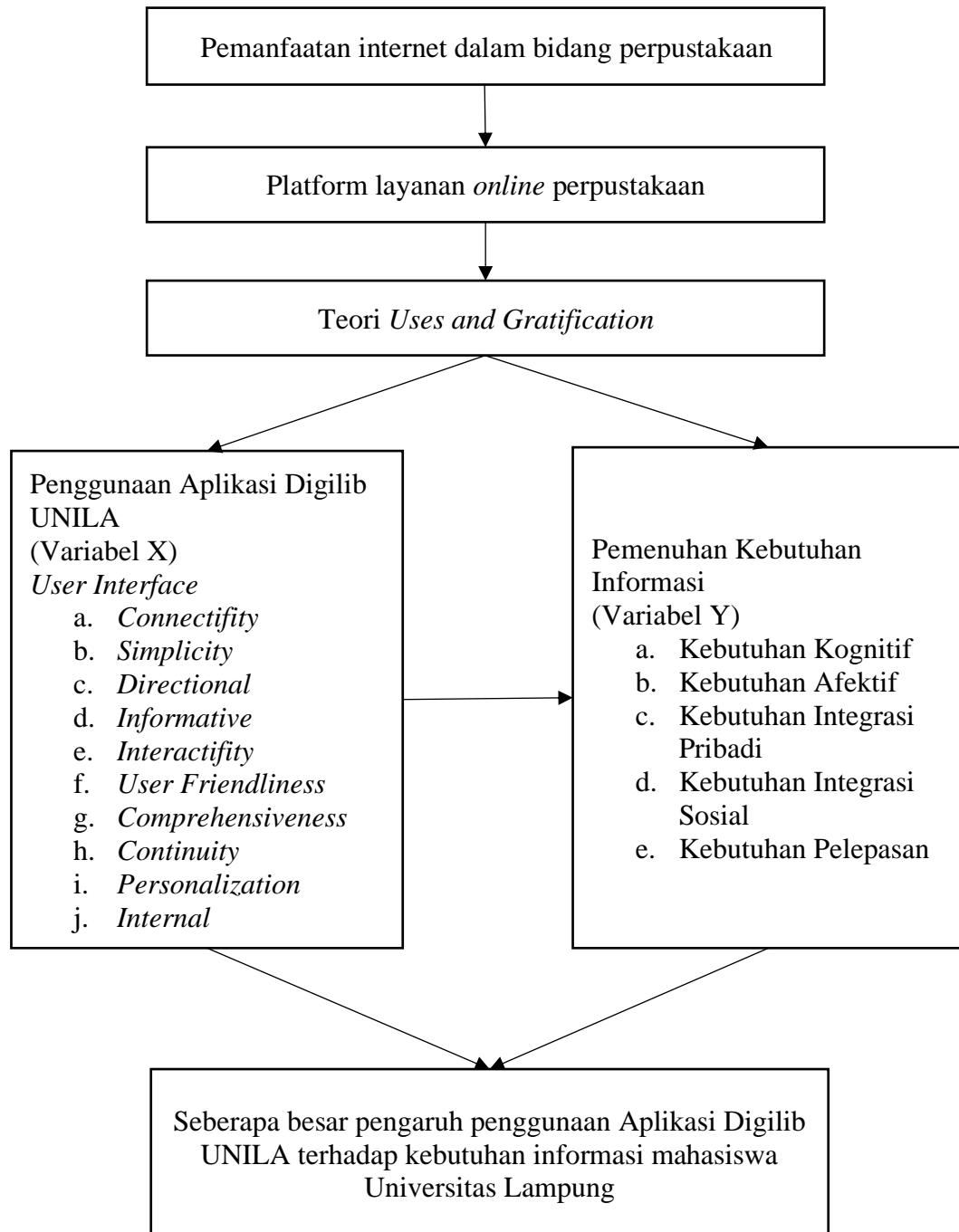
Kajian ini menambah dan memperkaya pengetahuan peneliti dan pembaca tentang dampak penggunaan aplikasi Digilib UNILA terhadap kebutuhan informasi mahasiswa Universitas Lampung serta juga diharapkan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis dipelajari di bangku perkuliahan.

1.4.2 Secara Praktis

Peneliti dapat memberikan manfaat melalui penelitian ini kepada pengelola perpustakaan digital, pengguna perpustakaan digital dan dapat menjadi acuan bagi penelitian lainnya dimasa yang akan datang. Penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi Digilib UNILA terhadap kebutuhan informasi mahasiswa Universitas Lampung. Serta pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat guna meraih gelar sarjana pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Lampung.

1.5 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian merupakan model konseptual berisi pemikiran terhadap penelitian. Kerangka berfikir menurut (I. M. L. M. Jaya, 2020) ialah sesuatu bentuk (lukisan) rancangan yang menerangkan ikatan antara variabel satu serta yang yang lain. Kerangka pandangan itu disusun bersumber pada pada sebagian rancangan filosofi yang berkaitan dengan variabel yang diawasi. Pemaparan ikatan dampingi variabel bebas serta terbatas butuh dicoba untuk mengenali gimana penelitian ini. Penelitian ini terdiri dari variabel independen (X) yaitu penggunaan aplikasi Digilib UNILA dan variabel dependen (Y) pengaruh pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa Universitas Lampung.



Gambar 2. Kerangka Pikir diolah oleh peneliti, 2022

1.6 Hipotesis

Hipotesis ialah statment asumsi hal dua rancangan variabel penelitian ataupun lebih yang lagi dicermati dalam mencari fakta kebenarannya dengan cara empirik. Hipotesis merupakan asumsi sedangkan buat memperhitungkan hasil sesuatu penelitian yang sedang dicoba. Hipotesis menolong periset hal arah pengetesan yang dicoba di alun-alun. Melalui hipotesis yang dibentuk, periset mencoba ikatan itu dengan memilah segerombolan subjek (satu sampel) dengan cara random dari populasi. Hasil penelitian yang didapat dari sampel penelitian berikutnya digeneralisasikan pada seluruh subjek dalam populasi (Samsu, 2017). Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Digilib UNILA terhadap kebutuhan informasi mahasiswa Universitas Lampung.

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Digilib UNILA terhadap kebutuhan informasi mahasiswa Universitas Lampung.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Periset memakai penelitian- penelitian terdahulu selaku referensi buat menolong periset dalam menata penelitian. Penelitian terdahulu berguna buat mengenali hasil penelitian tadinya yang hendak mempermudah periset mengenali rancangan ide serta batas para periset sebelumnya jalani. Selanjutnya sebagian penelitian terdahulu yang terpaut dalam penelitian ini:

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Penelitian Terdahulu	Keterangan
1.	Judul Penelitian	Pengaruh Penggunaan <i>Website</i> www.digilib.unila.ac.id Terhadap Kepuasan Dalam Pemenuhan Kebutuhan Informasi Mengenai Skripsi Bagi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fisip Universitas Lampung. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik oleh Idham Saputra Jaya (2016)
	Perbedaan	Objek dan media aplikasi yang diteliti
	Persamaan	Tema penelitian dengan subjek (mahasiswa UNILA) dan metode kuantitatif
	Hasil Penelitian	Penggunaan <i>website</i> www.digilib.unila.ac.id berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pemenuhan kebutuhan informasi makalah skripsi sebesar 34,8% ($T_{hit} 5.313 > T_{tab} 2.0057$). Studi ini membantu peneliti memahami tahapan penelitian kuantitatif ini melalui analisis survei dan memahami hubungannya dengan kebutuhan yang terpenuhi (I. S. Jaya, 2016).
	Manfaat	penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian sejenis yang meneliti pengaruh media elektronik, seperti website, dalam memenuhi kebutuhan informasi mahasiswa. Studi ini juga memberikan informasi tentang pentingnya website dalam membantu mahasiswa memenuhi kebutuhan informasi makalah skripsi dan bagaimana hal itu mempengaruhi kepuasan mereka.

2	Judul Penelitian	Pengaruh Penggunaan Media <i>Online</i> Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi (Survei Pada Followers Akun Instagram @Medantalk) Oleh Clarisa Br. Ginting dan Kharisma Nasionalita (2021)
	Perbedaan	Objek dan Subjek Penelitian
	Persamaan	Tema penelitian mencari pengaruh penggunaan terhadap kebutuhan informasi
	Hasil	Pengetesan hipotesis dicoba dengan percobaan koefisien pemastian serta percobaan T. Hasil pengetesan hipotesis dengan memakai uji-t membuktikan kalau terdapatnya akibat pemakaian alat <i>online</i> kepada pelampiasan keinginan informasi pada followers akun instagram @medantalk. Perihal itu dibuktikan dengan t-hitung (9,458) t-tabel 1,98 dengan tingkatan signifikansi 0,000 & lt; 0,005. Bersumber pada akuisisi hasil percobaan koefisien pemastian yang diterima kalau pemakaian alat online membagikan akibat sebesar 47,7% kepada pelampiasan keinginan informasi pada <i>followers</i> akun instagram @medantalk, sebaliknya lebihnya sebesar 52,3% ialah partisipasi aspek lain yang tidak diawasi periset dalam penelitian ini (Ginting & Nasionalita, 2021).
Manfaat	Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian terkait pemenuhan yang meneliti pengaruh media <i>online</i> terhadap pemenuhan kebutuhan informasi. Studi ini juga memberikan informasi tentang pentingnya media online dalam memenuhi kebutuhan informasi bagi followers akun instagram @medantalk dan bagaimana hal itu mempengaruhi pemenuhan kebutuhan informasi mereka. Studi ini juga memberikan dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian lanjutan tentang faktor-faktor lain yang mempengaruhi pemenuhan kebutuhan informasi.	
3.	Judul Penelitian	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Halodoc Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Kesehatan Di Kelurahan Paniki Bawah Kecamatan Mapanget Kota Manado oleh Elsa Meylani, Grace Jane Waleleng, dan Jihnyy Samuel Kalangi (2021)
	Perbedaan	Objek dan Subjek Penelitian
	Persamaan	Tema penelitian mencari pengaruh penggunaan terhadap kebutuhan informasi
	Hasil	Hasil penelitian membuktikan kalau ada ikatan positif yang amat kokoh sebesar 0,850 antara pemakaian aplikasi Halodoc kepada pelampiasan

		keinginan informasi kesehatan di Kelurahan Paniki Dasar Kecamatan Mapanget Kota Manado. Percobaan hipotesis dicoba dengan menganalisa hasil koefisien hubungan <i>Pearson Product-Moment</i> antara variabel pemakaian aplikasi Halodoc dengan variabel pelampiasan keinginan informasi kesehatan. Hasilnya diperoleh angka signifikansi sebesar 0,000. Patokan antipati H0 merupakan bila angka penting $\alpha < 0,05$, alhasil Ha diperoleh serta H0 ditolak sebab didapat angka signifikansi yang lebih kecil dari 0,05. Hingga bisa disimpulkan kalau aplikasi Halodoc digunakan untuk penuhi keinginan informasi kesehatan konsumen (Meylani dkk., 2021).
	Manfaat	Penelitian ini memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan aplikasi Halodoc terhadap pemenuhan kebutuhan informasi kesehatan, dan hasilnya menunjukkan adanya ikatan positif yang sangat kuat antara pemakaian aplikasi Halodoc dan pemenuhan kebutuhan informasi kesehatan. Ini bisa menjadi dasar bagi penelitian penelitian penulis berkaca dari alur tentang kepuasan informasi yang didapat melalui aplikasi Halodoc, dan memberikan pemahaman lebih lanjut tentang bagaimana aplikasi ini dapat memenuhi kebutuhan informasi kesehatan masyarakat.

Data diolah penulis, Februari 2022.

Penelitian 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. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik oleh Idham Saputra Jaya (2016) terdapat perbedaan pada objek penelitian, pada penelitian sebelumnya *Website* www.digilib.unila.ac.id sedangkan pada penulis yaitu Aplikasi Digilib UNILA. Persamaan antara penggunaan penelitian sebelumnya dan penelitian penulis yaitu subjek penelitian (mahasiswa) dan metode yang digunakan dengan metode kuantitatif.

Penelitian Pengaruh Penggunaan *Media Online* Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi (Survei Pada *Followers* Akun Instagram @Medantalk) Oleh Clarisa Br. Ginting dan Kharisma Nasionalita (2021) ada perbandingan pada subjek serta poin penelitian. Pada penelitian tadinya, objek penelitian

yaitu Media Online (Instagram) sedangkan objek pada penelitian penulis yaitu Aplikasi Digilib. Perbedaan selanjutnya subjek penelitian, pada penelitian sebelumnya yaitu *Followers* Akun Instagram @Medantalk sedangkan pada penelitian penulis yaitu Mahasiswa Universitas Lampung (UNILA).

Penelitian Pengaruh Penggunaan Aplikasi Halodoc Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Kesehatan Di Kelurahan Paniki Bawah Kecamatan Mapanget Kota Manado oleh Elsa Meylani, Grace Jane Waleleng, dan Jihny Samuel Kalangi (2021) terdapat perbedaan pada objek dan subjek penelitian. Pada penelitian sebelumnya, objek penelitian yaitu Aplikasi Halodoc sedangkan objek pada penelitian penulis yaitu Aplikasi Digilib. Perbedaan selanjutnya subjek penelitian, pada penelitian sebelumnya yaitu masyarakat Kelurahan Paniki Bawah Kecamatan Mapanget Kota Manado sedangkan pada penelitian penulis yaitu Mahasiswa Universitas Lampung (UNILA).

2.2 Gambaran Umum

2.2.1 Universitas Lampung

Universitas Lampung merupakan salah satu universitas negeri pertama dan yang tertua di Provinsi Lampung. Universitas Lampung atau yang dikenal sebagai UNILA ditetapkan pada 23 September 1965 berdasarkan Surat Keputusan Menteri PTIP yang menetapkan berdirinya UNILA (Anonim C, t.t.).

2.2.2 Perpustakaan UNILA

Universitas Lampung mengembangkan pusat informasi dan dokumentasi berupa sistem perpustakaan dimulai sejak tahun 1980. Cikal bakal pendirian perpustakaan di UNILA sesuai dengan Peraturan Pemerintah nomor 5 Tahun 1980. Kemudian menjadi Perpustakaan yang terpusat melalui Keputusan Presiden nomor 43 Tahun 1982. Hal yang mendasari Perpustakaan Pusat adalah, koleksi perpustakaan dan

sumber daya yang ada di masing-masing perpustakaan fakultas tidak terkelola dengan baik serta tidak dapat digunakan secara optimal oleh semua sivitas akademika di UNILA. Perpustakaan terpusat adalah perpustakaan yang mempunyai kewajiban untuk menyediakan dan melayani kebutuhan informasi bagi seluruh sivitas akademika di lingkungan UNILA. Pada masa itu, Perpustakaan terpusat tersebut menempati satu gedung dan dikelola oleh staf yang berasal dari perpustakaan yang terdapat di setiap fakultas.

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. Sebagai tindak lanjut Kepmendikbud diatas, Rektor Universitas Lampung melalui Keputusan Rektor No.09/KTPS/1994 tanggal 19 Januari 1994 membentuk Unit Pelaksana Teknis dibidang perpustakaan yaitu UPT Perpustakaan Universitas Lampung, yang berada dibawah dan bertanggung jawab langsung kepada Rektor dan pembinaannya dilakukan oleh Pembantu Rektor I.

Organisasi dan Tata Kerja Universitas Lampung kemudian diperbaharui dengan peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan RI No. 72 tahun 2014 (Pasal 99-103). UPT Perpustakaan UNILA dipimpin oleh Kepala Perpustakaan bertanggung jawab langsung kepada Rektor, yang dalam operasionalnya berkoordinasi dengan Wakil Rektor Bidang Akademik. Kepala Perpustakaan dibantu oleh kepala sub bagian tata usaha dan kelompok jabatan fungsional.

Perpustakaan UNILA juga memiliki beberapa pelayanan diantaranya:

- a. Layanan Umum
 1. Layanan Artikel dan Jurnal
 2. Layanan CD-Rom
 3. Layanan KKI

4. Layanan Koleksi Cadangan
 5. Layanan Penagihan Keterlambatan Pinjaman
 6. Layanan Penelusuran melalui Pangkalan Data
 7. Layanan Pengembalian Buku
 8. Layanan Penyiangan Buku yang Rusak
 9. Layanan Penyusunan Indeks Artikel Majalah Ilmiah
 10. Layanan Referensi
 11. Layanan Sirkulasi/peminjaman Buku
 12. Pendaftaran Kartu Anggota Perpustakaan
- b. Katalog *Online*
1. Katalog UNILA
 2. Katalog UNILA Bersama
 3. Katalog Ruang Baca Fakultas
 4. Katalog *Onesearch*
- c. *E-Resources*
1. *Repository* Karya Ilmiah Mahasiswa (digilib.unila.ac.id)
 2. *Repository* Karya Ilmiah Dosen (repository.lppm.unila.ac.id)
 3. *Database*, Buku Elektronik dan Jurnal Elektronik
 4. *E-Resources* Perpustakaan Nasional RI
 5. *E-Resources* KEMENRISTEKDIKTI
- d. Perpustakaan Digital UNILA
1. *Digital Library University of Lampung*

2.3 Pemanfaatan Internet dalam Bidang Perpustakaan

Perkembangan teknologi di dunia sangat menunjang perkembangan informasi. Kemajuan teknologi informasi yang terus menerus digunakan dan digali oleh masyarakat dewasa ini memang sangat menunjang dan dibutuhkan dalam aktivitas sehari-hari mereka. Terutama informasi global (internet) yang akhir-akhir ini menjalar di kalangan masyarakat dunia dan merupakan salah satu sumber informasi utama yang sangat dibutuhkan. Dengan internet segala informasi yang ada di dunia dapat ditemukan atau ditelusuri dengan

menggunakan kata kunci. Internet ini merupakan sumber informasi tercepat dan teraktual.

Internet menawarkan alternatif baru dalam pemerolehan informasi dan sekaligus menyebarkan informasi. Jika sebelumnya, informasi berbasis cetak merupakan primadona perpustakaan tradisional, sekarang tersedia format baru dalam bentuk digital melalui Web. Koleksi bahan digital yang ditransmisikan secara elektronik dan disebut perpustakaan digital, keberadaannya semakin penting dalam pemenuhan kebutuhan informasi pengguna. Di lingkungan perguruan tinggi (PT) di Indonesia, ketersediaan bahan jenis ini semakin dirasakan manfaatnya oleh sivitas akademika yang sebelumnya kurang memiliki akses terhadap publikasi mutakhir dalam bidang mereka. Disamping itu, proses transfer informasi di kalangan sivitas akademika dalam tingkat tertentu berubah karena produser dan pengguna sudah saling terkoneksi melalui Internet (Siregar, 2010).

2.3.1 Layanan Perpustakaan berbasis *New Media*

New Media mempengaruhi berbagai aspek layanan yang digunakan oleh manusia. Kedatangan *new media* atau disebut pula media baru merupakan bagian dari percepatan akses teknologi informasi yang sedemikian itu besar serta kilat. Keringanan akses yang ditawarkan media baru membolehkan konsumen atau pengguna media baru jauh lebih dapat adaptif serta bersosialisasi dengan sedemikian itu masif (Utami, 2021). *New media* sudah mengganti orang jadi lebih energik kepada pola interaksi serta komunikasi, salah satunya semacam *new media* ataupun media digital buat kebutuhan bisnis informasi. Seluruh wujud informasi bisa diakses lewat *new media* semacam web, youtube serta media sosial. Pemakaian internet lewat media sosial sudah memperkenalkan suatu website forum yang bisa membuat sesuatu komunitas *online* (Hajar & Anshori, 2021). Media baru amat mempengaruhi warga dalam preferensi sumber informasi mereka. Gairah informasi yang sedemikian itu beraneka ragam diajari dengan

bermacam berbagai fitur keringanan dalam akses media baru. Media baru membolehkan untuk seluruh orang buat berhubungan serta melenyapkan jarak komunikasi diantara mereka. Kepribadian media baru yang lebih fleksibel jadi opsi untuk seluruh orang (Utami, 2021).

New Media ataupun lazim diucap dengan media baru ialah kombinasi dari dua tutur yaitu media serta baru. Media sendiri ialah suatu hal yang dipakai buat menuangkan informasi dari sumber informasi (informan) pada akseptor informasi (komunikasikan). Manfaat media ialah bisa mempermudah seseorang buat mendapatkan suatu bagus informasi, keinginan utama, Pembelajaran, ikatan sosial apalagi hiburan. Sebaliknya “baru” merupakan suatu yang menghasilkan inovasi ataupun pergantian yang bisa melahirkan suatu yang amat di idamkan orang. Media baru ialah rancangan yang bisa menerangkan keahlian media dengan sokongan fitur digital alhasil bisa mengakses konten bila saja, di mana saja (*everywhere, everytime*) yang membagikan keahlian untuk siapa saja, bagus selaku akseptor ataupun konsumen buat ikut serta aktif, interaktif, serta inovatif kepada korban balik catatan lewat isi media alhasil membuat komunitas ataupun warga baru. Media baru ataupun *new media* mengaitkan perangkat komputer dan jaringan teknologi di dalamnya (baik berupa perangkat pintar, maupun *mobile device* lainnya) menyediakan konsumennya agar dapat terhubung sesama konsumen atau dengan informasi yang diinginkannya. Media baru melingkupi timbulnya jaringan digital, pc ataupun teknologi informasi serta komunikasi, semacam Internet, *website*, multimedia pc, *game* pc, CD- ROM, serta DVD. Sebaliknya radio, tv, film, majalah, novel ataupun pengumuman cap tidak tercantum dalam media baru (Munasaroh, 2021).

2.3.2 Teknologi Informasi

Teknologi Informasi adalah teknologi pengadaan, pengolahan, penyimpanan dan penyebaran berbagai jenis informasi dengan

memanfaatkan komputer dan telekomunikasi yang lahir karena adanya dorongan-dorongan kuat untuk menciptakan teknologi baru yang dapat mengatasi kelambatan kerja manusia mengolah informasi. Sedangkan dalam pengertian yang lain Teknologi Informasi meliputi bidang-bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan rekayasa serta teknik pengelolaan yang digunakan dalam penanganan dan pengolahan informasi, penerapan bidang dan teknik tersebut, komputer dan interaksinya dengan manusia serta mesin masalah sosial, ekonomi dan budaya yang berkaitan dengan semua hal tersebut (Wibawanto, 2018).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, teknologi informasi merupakan alat untuk memudahkan manusia dalam mengelola, mengemas, mengolah dan menyimpan informasi. Dengan teknologi informasi diharapkan dapat memudahkan setiap pekerjaan yang dihadapi manusia.

Teknologi Informasi memiliki empat komponen utama yaitu teknologi perangkat keras, teknologi perangkat lunak, aspek manusia dan jaringan, yaitu:

1. Teknologi Perangkat Keras

Merupakan semua peralatan yang terdapat dalam kegiatan pengolahan data yang digunakan untuk mengerjakan fungsi-fungsi penyiapan data, pemasukan data, penghitungan, penyimpanan dan pengeluaran.

2. Teknologi Perangkat Lunak

Merupakan program-program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan sesuai dengan yang dikehendaki. Program tersebut ditulis dengan bahasa khusus yang dimengerti oleh komputer.

3. Aspek Manusia

Sumber daya manusia merupakan komponen utama dalam Teknologi Informasi, karena sumber daya manusia yang

mengoperasikan seluruh kegiatan yang berhubungan dengan teknologi. Tanpa adanya manusia kegiatan tersebut tidak dapat berjalan. Maka dalam memasuki era teknologi informasi dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Yaitu dimana sumber daya manusia dituntut memiliki pengetahuan dan skill dalam bidang teknologi (terutama yang berkaitan dengan komputer). Sumber daya manusia adalah orang yang akan memainkan peranan dalam layanan informasi dengan menggunakan Teknologi Informasi.

4. Jaringan

Jaringan merupakan suatu model komputer tunggal yang melayani seluruh tugas-tugas komputasi suatu organisasi yang telah diganti oleh sekumpulan komputer yang berjumlah banyak dan terpisah tetapi saling berhubungan dalam melaksanakan tugasnya.

Keempat komponen Teknologi Informasi ini terus saja mengalami perkembangan yang sangat pesat yang mengarah pada sistem informasi global yang disebut internet (Naiboho, 2017).

2.3.3 Manfaat Internet bagi Perpustakaan

Kehadiran Internet di perpustakaan dapat membantu dan melengkapi pelayanan informasi yang tidak bisa dijangkau oleh perpustakaan. Adapun manfaat Internet di perpustakaan antara lain:

1. Memperkenalkan teknologi informasi pada pemakai
2. Membantu tugas-tugas pustakawan dalam memberikan pelayanan informasi kepada pemakai
3. Internet mampu mengubah sistem pelayanan informasi perpustakaan dengan sistem jemput bola (*proactive*) dan dapat dilaksanakan dalam waktu cepat
4. Informasi yang disediakan tidak saja terbatas pada koleksi yang dimiliki suatu perpustakaan, tetapi bentuk informasi itu akan bervariasi seperti data, statistik, laporan penelitian, grafik dan data lain

5. Para pemakai perpustakaan dalam waktu yang sama dapat menggunakan satu jenis bahan informasi. Cara demikian tidak mungkin dapat dilaksanakan pada pemanfaatan pustaka berupa buku atau jurnal
6. Memperluas pemanfaatan koleksi perpustakaan. Selama ini seolah-olah koleksi suatu perpustakaan hanya untuk anggota perpustakaan saja, tetapi dengan adanya internet, siapapun bisa menggunakannya (Lasa, 2013).

Keberadaan Internet juga sangat berguna bagi perpustakaan khususnya untuk kegiatan administrasi, pelayanan dan lainnya. Paling tidak dapat dibedakan ke dalam dua jenis kegiatan, yaitu:

1. Penyediaan akses yaitu penyediaan sarana dan prasarana dimana pustakawan dan pengguna perpustakaan dapat menggunakan Internet. Dalam hal ini, perpustakaan menyediakan sejumlah komputer sebagai terminal yang terhubung ke Internet. Penyediaan layanan akses ini bertujuan untuk memungkinkan sivitas akademika dapat memperoleh informasi yang bersumber dari Web, yang diperlukan untuk mendukung kegiatan proses belajar-mengajar dan penelitian.
2. Publikasi elektronik yaitu kegiatan untuk mempublikasikan berbagai informasi tentang dan oleh perpustakaan. Dalam hal ini, perpustakaan memiliki dan memelihara sendiri suatu situs Web. Penerbitan Web bertujuan untuk mempublikasikan berbagai informasi tentang perpustakaan dan kegiatannya (Siregar, 2010).

Selain itu, penggunaan internet di perpustakaan juga memberikan dampak pada layanannya, yaitu:

1. Kemudahan penelusuran
2. Informasi yang *real time*
3. Kecepatan kepada akses atau sumber informasi yang dituju
4. Media hiburan multimedia

5. Efisiensi waktu dalam pencarian informasi
6. Mampu memotivasi mahasiswa dalam kelancaran tugas belajar
7. Biaya yang ekonomis bahkan gratis untuk pemanfaatan internet di dalam kampus (Soenhadji & Romdhoni, 2007).

2.3.4 Perpustakaan Digital

Perpustakaan digital terdiri dari dua kata yaitu perpustakaan dan digital, perpustakaan memiliki arti sebuah koleksi buku dan majalah yang dioperasikan oleh sebuah kota atau institusi, serta dimanfaatkan oleh masyarakat. Digital ialah deskripsi dari suatu kondisi angka yang terdiri dari nilai 0 serta 1 ataupun *off* serta *on* (angka biner), disamping itu penggunaan *green computing* juga berfungsi berarti untuk teknologi informasi serta komunikasi. *Digital library* alias perpustakaan elektronik ataupun juga dikenal dengan perpustakaan digital merupakan suatu sistem informasi yang terdiri dari piranti keras serta lunak, pengelolaan, pelayanan dan penyediaan akses informasinya dilakukan dengan memakai fitur elektronik yang berbentuk pc. Bila dalam perpustakaan konvensional, materi- materi pustaka tersimpan dalam rak-rak penyimpanan dengan pencatatan(*DDC=Dewey Decimal Classification*), ada meja atau laci klasifikasi guna pelacakan materi pustaka, terdapat bagian sirkulasi, terdapat ruang baca, serta lain-lain. Dalam perpustakaan elektronik, bagian-bagian itu senantiasa terdapat dalam pengertian ada namun tidak muncul dalam wujud fisik namun dalam wujud digital yang biasanya terdapat dalam perpustakaan konvensional. Perpustakaan elektronik ialah penyedia ataupun fasilitator informasi, transaksi ataupun layanan data berbentuk elektronik, dan menyediakan materi-materi pustaka (item) tidak hanya dalam wujud informasi elektronik pula dalam wujud yang lain seperti yang rata-rata terdapat dalam perpustakaan konvensional. Perpustakaan elektronik ialah salah satu pengganti dalam sediakan sumber informasi guna aktivitas pembelajaran jarak jauh (*distance learning*), menimbang para pemustaka ataupun konsumen perpustakaan terletak di tempat

yang tidak dikenal keberadaannya. Ini dimungkinkan dengan terdapatnya teknologi internet yang telah bertumbuh dengan amat cepat saat ini. Pemustaka dalam mendapatkan informasi, tidak hanya memakai saluran elektronik semacam lewat pc serta telepon juga bisa memperolehnya lewat layanan lain semacam lewat jaringan layanan pos ataupun user pula dapat datang langsung ke tempat di mana sumber informasi itu terletak (Siyasih, 2021).

Menurut (Widayanti, 2015) Perpustakaan digital merupakan perpustakaan yang mengatur seluruh ataupun beberapa yang materi dari koleksi-koleksinya dalam wujud komputerisasi selaku wujud pengganti, komplemen ataupun aksesoris kepada cetakan konvensional dalam wujud mikro material yang saat ini didominasi koleksi perpustakaan. Perpustakaan sediakan sumber-sumber, mencakup staf pakar, dengan tujuan guna memilah, membuat, menawarkan akses intelektual, menginterpretasikan, mengedarkan, menjaga integritas, serta melindungi ataupun memastikan dengan cara nonstop koleksi digital bisa digunakan sehingga senantiasa siap sedia serta murah guna digunakan. Ada pula faktor- faktor yang mendukung pengembangan perpustakaan digital antara lain yakni:

1. Sudah tersedianya teknologi komputasi dan komunikasi yang membolehkan dibuatnya kreasi, pengumpulan, serta manipulasi informasi.
2. Tersedianya prasarana jaringan global guna mensupport sambungan dan melonjaknya keahlian pengguna dalam menjalankan prasarana jaringan universal tersebut.
3. Terus menjadi bertumbuhnya dan terus menjadi meluasnya informasi berplatform daring.
4. Terus menjadi bertumbuh serta menjamurnya kerangka akses internet biasa semacam tersedianya wifi di tempat- tempat biasa dan akses internet lewat telepon seluler serta lainnya.

Menurut (Mubarok, 2021) Perpustakaan Digital merupakan suatu sistem yang mempunyai bermacam layanan serta obyek informasi yang mensupport akses objek informasi itu lewat fitur digital. Layanan ini diharapkan bisa memudahkan pencarian informasi di dalam koleksi obyek informasi semacam arsip, lukisan serta database dalam bentuk digital dengan cepat, tepat, serta cermat. Perpustakaan digital itu tidak berdiri sendiri, melainkan terpaut dengan sumber-sumber lain serta pelayanan datanya terbuka untuk konsumen di seluruh dunia. Koleksi perpustakaan digital bukanlah terbatas pada arsip elektronik pengganti wujud cetak saja, ruang lingkup koleksinya justru hingga pada artefak digital yang tidak dapat digantikan dalam wujud tercetak. Koleksi menekankan pada isi informasi, kategorinya dari arsip konvensional hingga hasil penelaahan. Perpustakaan ini melayani mesin, manajer informasi, serta pengguna informasi. Semua ini untuk mensupport manajemen koleksi, menaruh, jasa dorongan pencarian informasi. Perpustakaan Digital yang ditunjukkan memberi kemudahan akses pemilihan informasi objektif serta teknologi dalam wujud digital dengan cara terstruktur serta lebih dinamis. Usaha ini dilaksanakan guna mengabadikan bermacam produk intelektual semacam disertasi, karangan, informasi penelitian, serta pula penerbitan kebijakan.

Perpustakaan digital secara ekonomis lebih *profitable* dibanding dengan perpustakaan konvensional, penyebabnya ialah: institusi bisa memberi koleksi digital, koleksi digital bisa mengurangi kebutuhan kepada materi cetak pada tingkatan lokal, penggunaannya akan tingkatkan akses elektronik, dan nilai jangka panjang koleksi digital akan kurangi pengeluaran berkaitan dengan perawatan serta penyampaiannya (Pratala, 2022). Dalam pengembangan perpustakaan digital terdapat beberapa bagian penting yang butuh dicermati antara lain ialah:

1. Perpustakaan digital merupakan organisasi-organisasi dengan tujuan khusus.
2. Perpustakaan digital memiliki fungsi-fungsi serta proses- proses yang wajib dicoba untuk menggapai tujuan, ataupun visi serta tujuan lembaga tersebut.
3. Perpustakaan digital bermuatan koleksi digital.
4. Perpustakaan digital diakses lewat jaringan.
5. Perpustakaan digital membutuhkan karyawan dengan kemampuan khusus.

Perpustakaan digital merupakan hasil dari pengembangan pemanfaatan teknologi *internet* yang memudahkan baik dari sisi pengelola maupun sisi pengguna harus memiliki beberapa fitur yang menunjang. Menurut (Dewi, 2019) sebaiknya perpustakaan digital memiliki fitur-fitur sebagai berikut:

1. Fitur Keanggotaan

Perpustakaan digital dilengkapi dengan adanya fitur pendaftaran anggota, calon pemustaka dapat didata dan disimpan di dalam *database* aplikasi dalam hal ini pengguna bisa mendaftar menjadi anggota perpustakaan dan dapat mengakses informasi yang tersedia.

2. Fitur Pencarian

Fitur pencarian di sini memudahkan pengguna dalam mencari koleksi secara digital.

3. Fitur *Link*

Memberikan kemudahan bagi pengguna karena tidak perlu mencari alamat sendiri yang mungkin diperlukan untuk mencari informasi.

4. Fitur Dwi Bahasa

Menawarkan kemudahan akses bukan saja untuk pemustaka dari dalam negeri, namun juga pengguna dari internasional untuk mengakses dan memanfaatkan informasi.

5. Fitur Artikel

Fitur artikel pada perpustakaan digital sangat bervariasi mulai dari artikel yang sifatnya populer hingga ilmiah.

6. Folder dan Arsip

Folder dan arsip digunakan untuk memindahkan *file* atau menyimpannya, sehingga para pengguna dapat mengakses semua koleksi dengan mudah.

2.3.5 Platform *Mobile Library*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata platform adalah rencana kerja; program; pernyataan sekelompok orang atau partai tentang prinsip atau kebijakan; tempat yang tinggi; panggung; pentas; mimbar beranda stasiun (Anonim D, t.t.). Dalam ilmu komputasi, secara umum platform adalah infrastruktur yang bertindak sebagai struktur dasar di mana aplikasi dan teknologi dikembangkan atau dijalankan untuk memungkinkan operasi bisnis yang lebih efektif dan efisien. Biasanya platform juga mendukung banyak bahasa pemrograman, mesin, dan layanan web dan juga direpresentasikan sebagai kerangka kerja (Anonim B, 2021). Sehingga dapat didefinisikan bahwa platform sebuah program yang digunakan untuk mengeksekusi rencana kerja, dimana platform difungsikan sebagai wadah utama atau dasar untuk menjalankan aplikasi atau sistem yang akan digunakan. Tujuan utama platform dibuat adalah agar para pengembang dapat menciptakan aplikasi yang digunakan oleh banyak orang melalui sebuah perangkat. Jadi, dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan fasilitas yang berfungsi untuk menjalankan berbagai macam layanan yang disediakan oleh suatu platform. Layanan ini bentuknya bisa bervariasi, mulai dari aplikasi *e-commerce* yang menawarkan layanan belanja online, aplikasi fotografi yang memungkinkan penggunanya untuk mengedit foto, aplikasi *m-library* yang menyediakan peminjaman buku, dan masih banyak lagi.

Menurut *International Federation of Library Associations and Institutions* (IFLA) dalam Sulisty-Basuki perpustakaan adalah kumpulan bahan tercetak dan non cetak dan/atau sumber informasi dalam komputer yang disusun secara sistematis untuk kepentingan pemakai. Sedangkan pengertian *mobile application* menurut (Turban 2012) adalah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan aplikasi internet yang berjalan pada smartphone atau piranti mobile lainnya. *Mobile application* ini biasanya digunakan dengan menggunakan *Personal Computer* (PC) yang terkoneksi dengan internet, tetapi bisa dibuka dengan menggunakan mobile. Istilah *Mobile Library* menurut (Fatmawati, 2012) berasal dari kata mobile device disingkat M yang artinya ponsel dan *Library/Libraries* yang artinya perpustakaan. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan, *mobile library* adalah integrasi antar perangkat mobile dengan perpustakaan, perangkat mobile berperan sebagai alat pembantu perpustakaan dalam menyampaikan informasi dan membantu pemustaka untuk menjangkau layanan - layanan tertentu di perpustakaan. Dalam menggunakan *mobile library* maka perangkat *mobile* harus terkoneksi dengan internet.

Sesuai dengan apa yang sudah dijelaskan pada poin sebelumnya bahwa perpustakaan digital tidak terlepas dari adanya teknologi informasi dalam melakukan semua kegiatan perpustakaan. Perpustakaan digital di Indonesia sekarang mulai berkembang, koleksi yang dipinjamkan berupa koleksi dalam bentuk digital. Perpustakaan digital bisa saja diakses melalui website atau diakses melalui aplikasi mobile yang biasa di unduh di *play store* untuk *handphone* memiliki sistem operasi Android dan sistem operasi selain Android (Dewi, 2019).

Jika yang dibicarakan dalam hal ini adalah mobile library, maka yang harus dilakukan pemustaka jika ingin meminjam buku adalah mengunduh aplikasi *mobile library* yang sudah disediakan oleh

perpustakaan, setelah itu mereka diwajibkan untuk mendaftar sebagai anggota perpustakaan dengan mengisi form pendaftaran yang biasanya terdapat nomor telepon dan alamat email. Setelah itu pemustaka dapat meminjam koleksi digital yang sudah diinputkan oleh pustakawan. Koleksi digital yang dimasukkan ke dalam aplikasi mobile library ini biasanya sudah hasil negosiasi dengan penulis dan penerbit yang bersangkutan, karena jika tidak demikian maka perpustakaan akan bermasalah dengan hak cipta dari sebuah koleksi. Tugas pustakawan juga akan terasa lebih ringan bila menggunakan teknologi ini (*mobile library*), karena tugas mereka hanya mengelola aplikasi dan mengelola koleksi. Yang perlu diingat pada saat membangun mobile library adalah, segala kegiatan pengelolaan data menggunakan koneksi internet, termasuk juga pemustaka juga harus terkoneksi dengan internet jika ingin meminjam koleksi. Menurut (Dewi, 2019) *mobile library* didapatkan beberapa fitur inti yang biasanya terdapat dalam didalamnya yaitu diantaranya:

1. Login

Dalam fitur *login* ini terdapat dua hak akses, yaitu hak akses untuk pustakawan yang berfungsi untuk mengelola koleksi digital dan mengelola pemustaka, serta hak akses yang kedua yaitu untuk pemustaka selaku user yang akan meminjam koleksi.

2. Pendaftaran Anggota

Sebuah mobile library terdapat fitur pendaftaran anggota, biasanya jika pengguna tidak mendaftarkan diri sebagai anggota maka pengguna tersebut tidak dapat meminjam koleksi yang ada. Pendaftaran anggota ini juga berguna bagi pustakawan nantinya karena daftar anggota akan tersimpan dalam database perpustakaan digital, sehingga dapat digunakan untuk pengambilan keputusan seperti menambah koleksi digital berdasarkan usia anggota, dan lain sebagainya.

3. Sirkulasi

Fitur sirkulasi ini wajib ada di dalam aplikasi *mobile library*. Fitur ini berguna untuk meminjam atau mengembalikan koleksi digital yang dipinjam oleh pemustaka. Hal yang berbeda antara sirkulasi pada perpustakaan biasa dengan yang menggunakan aplikasi *mobile library* ini adalah pada sirkulasi yang terdapat pada aplikasi *mobile library*, pemustaka bisa melakukan peminjaman dan pengembalian sendiri. Biasanya dalam jangka waktu beberapa hari (sesuai dengan yang sudah disepakati dalam aturan *mobile library*) jika pemustaka lupa mengembalikan koleksi, maka secara otomatis koleksi yang sedang dipinjam akan dikembalikan atau hilang dari daftar peminjaman milik pemustaka.

4. Pengelolaan Anggota dan Koleksi Digital

Fitur ini akan dijumpai jika user yang sedang *login* adalah pustakawan. Di dalam fitur tersebut terdapat beberapa menu yang tersedia untuk mengelola anggota perpustakaan dan koleksi digital, seperti menambah koleksi, menghapus koleksi, mengupdate koleksi, dan melihat koleksi yang ada.

5. Logout

Fitur ini berfungsi untuk *logout* atau keluar dari aplikasi baik sebagai pustakawan atau pemustaka.

Aplikasi *mobile* juga tak luput dari adanya interaksi yang disebut salah satunya *user interface*. *User interface* adalah interaksi diantara dua sistem. Dalam sebuah pembuatan sistem *user interface* sangat dibutuhkan. Adanya *user interface* pengguna akan mudah menggunakan atau mengoperasikan sebuah sistem. Menurut Roger & Bruce dalam *user interface* akan menciptakan sebuah media komunikasi yang efektif antara manusia dengan komputer. *User interface* (UI) adalah segala sesuatu yang dirancang menjadi sebuah perangkat informasi dimana di perangkat tersebut seseorang dapat

berinteraksi. Dimana termasuk didalam perangkat tersebut tampilan layar, *keyboard*, *mouse*, dan tampilan pada desktop.

User Interface merupakan kumpulan alat yang dengannya pengguna berinteraksi dengan sebuah mesin, perangkat, program komputer atau peralatan khusus lainnya. Antarmuka pengguna menyediakan (sarana) dari: *Input*, yang memungkinkan pengguna mengendalikan sistem; dan *Output*, yang memungkinkan sistem menginformasikan pengguna (umpan balik). *User interface* adalah bagian yang penting dalam sebuah aplikasi. *User interface* menjadi penghubung interaksi antara pengguna dan aplikasi. Menurut (Zamri & Al Subhi, 2015) ada 10 elemen penting dalam membuat *user interface* pada aplikasi *mobile*, yaitu:

1. *Connectivity* (Konektivitas)

Aplikasi harus bisa menemukan informasi yang dibutuhkan pengguna dalam waktu singkat. Kecepatan aplikasi dalam menemukan koleksi dalam waktu singkat selain dipengaruhi oleh jaringan internet yang stabil, juga dipengaruhi kemampuan sistem aplikasi dalam temu kembali dan memfilter koleksi yang dibutuhkan.

2. *Simplicity* (Kesederhanaan)

Kesederhanaan adalah konten informasi yang ditampilkan singkat, padat (*compact*) dan mudah dimengerti. Aplikasi telah menampilkan informasi detail koleksi dalam bentuk yang lebih singkat, padat dan dapat dimengerti oleh pengguna.

3. *Directional* (Terarah)

Aplikasi bisa mengarahkan pengguna dalam melewati langkah-langkah atau prosedur yang dibutuhkan dalam mencari informasi.

4. *Informative* (Informatif)

Aplikasi memberikan dan menawarkan umpan balik (*feedback*) yang informatif kepada pengguna.

5. *Interactivity* (Interaktivitas)

Aplikasi memiliki arah navigasi yang jelas dan tidak membingungkan pengguna.

6. *User Friendliness* (Ramah Pengguna)

Aplikasi mudah untuk dipahami oleh pengguna, seperti penggunaan bahasa, struktur *layout* aplikasi, dan fungsi dari setiap tombol yang diberikan.

7. *Comprehensiveness* (Komprehensif)

Aplikasi memiliki fitur-fitur yang diperlukan dan dapat digunakan oleh semua kalangan pengguna.

8. *Continuity* (Berkelanjutan)

Penggunaan warna, jenis *font* dan format desain ikon tetap sama (konsisten) pada setiap halaman aplikasi. Penggunaan desain yang konsisten akan memudahkan pengguna dalam memahami fungsi aplikasi.

9. *Personalization* (Personalisasi)

Personalisasi ini adalah pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi tanpa merasa dikontrol oleh sistem aplikasi (pengguna yang memegang kontrol aplikasi).

10. *Internal* (Internal)

Aplikasi dapat diakses dengan nyaman menggunakan smartphone dengan ukuran yang berbeda/lebih kecil.

2.4 Teori *Uses and Gratification* dalam kerangka pemenuhan kebutuhan informasi

Teori *Uses and Gratification* dilahirkan oleh tiga akademisi ialah Elihu Katz, Jay G. Blumler, serta Michael Gurevitch. Kejadian lahirnya teori *uses and gratification* ialah sebab ketiga ilmuwan itu memandang kalau audiens mempunyai ambisi (dengan cara aspek intelektual serta sosial) guna memilah apa yang mereka mau dari terdapatnya serangan media (Suherman, 2020). Teori *Uses and Gratification* mengarah memandang kenapa audiens itu

memilah yang hendak dipakai. Perihal itu disebabkan banyaknya pilihan yang membuat seorang mempunyai preferensi bersumber pada keinginan setiap orang. Oleh sebab itu, ujung penglihatan yang dipakai dalam teori ini lebih memandang pada alibi kenapa audiens memilah menggunakan serta pada durasi apa itu diseleksi serta dipakai (Karunia H dkk., 2021). Menurut (Ginting & Nasionalita, 2021) tiap audiens memiliki watak serta karakter yang berbeda- beda alhasil tiap audiens pula mempunyai corak serta metode tertentu dalam memakai media guna penuh rasa kebahagiaan atas kebutuhannya.

Pendekatan teori *uses and gratifications* lebih membidik pada atensi pemakaian (*uses*) isi media guna memperoleh pelampiasan (*gratification*) kepada keinginan seorang, yang mana dalam teori ini khalayak yang aktif, dengan cara terencana memakai media guna penuh kebutuhannya. “Pendekatan *uses and gratifications* memasalahkan yang dicoba orang pada media, yaitu memakai media guna pemuas kebutuhannya, tidak semacam teori komunikasi massa yang lain yang menitikberatkan pada mengonsumsi media, pendekatan *uses and gratifications* membagikan kewenangan pada seseorang untuk menyudahi media mana yang hendak diseleksi ataupun tidak (Rohmah, 2020). Media sosial lumayan relevan bila berhubungan dengan teori *uses and gratifications*, yang berawal dari sumber- sumber literasi ilmu komunikasi. Tujuan amatan *uses and gratifications* guna mencari dan ketahui alibi seorang memakai ataupun menjauhi suatu media massa, manfaat pemakaian media massa serta perihal apa saja yang mereka gemari di antara bermacam opsi dari media massa. Keinginan serta gratifikasi konsumen media massa jadi empat jenis, ialah pengalihan, ikatan perorangan, bukti diri individu atau ilmu jiwa orang, serta pengawasan. Pendekatan teori *uses and gratifications* menyangka kalau konsumen bertabiat aktif dalam penuh kebutuhannya kepada media massa. Konsumen adem ayem mengarah bebas, serta tidak menginginkan fokus. Keinginan konsumen dilahirkan oleh media ataupun ialah suatu reasionalitas dari khasiat media (Saputra, 2019).

Teori uses and gratification mengulas hal pemakaian media sebagai pemuas keinginan. Konsumen media bisa memastikan sendiri media mana yang hendak dipakai. Pada teori ini konsumen media berupaya mencari media mana yang bisa jadi media yang sangat bisa diyakini guna penuhi kebutuhannya, salah satunya merupakan penuhi keinginan informasi. Pelampiasan keinginan informasi bisa dicoba dengan metode membaca lewat media. Media disini berfungsi guna menarik para konsumen media supaya memakai alatnya sebagai pemuas keinginan. Konsumen media pula wajib bergerak aktif dalam memilah informasi yang disebarkan oleh media, tidak langsung menyambut informasi sedemikian itu saja. Media wajib bisa melindungi keyakinan yang sudah diserahkan konsumen media, sehingga konsumen media disini mempunyai andil yang amat berarti.

Publik mempunyai kedudukan aktif dalam melaksanakan pemahaman serta menggabungkan media ke dalam kehidupannya. Pada *uses and gratifications*, bertanggung jawab kepada penentuan media guna penuhi kebutuhannya. *Teori uses and gratification* ini lebih menekankan pada pendekatan kemanusiaan di dalam memandang media. Maksudnya, manusia itu memiliki independensi, wewenang guna memperlakukan media. Pelanggan media memiliki independensi buat menyudahi macam mana (melalui media mana) mereka memakai media serta macam apa media itu hendak berakibat pada dirinya. Bisa dibilang kalau yang menjadi alibi kenapa warga memakai media merupakan situasi sosial intelektual yang dialami selaku suatu permasalahan oleh warga serta media dipakai oleh publik guna menanggulangi bermacam permasalahan itu. *Uses and gratifications* memisahkan penafsiran kegiatan ataupun aktivitas dengan aktivitas ataupun activeness untuk lebih menguasai publik. Bentuk *uses and gratification* membuktikan kalau yang jadi kasus penting tidaklah bagaimana media mengganti tindakan serta sikap publik, namun bagaimana penuhi keinginan individu serta sosial publik. Jadi, bobotnya yakni pada khlayak yang aktif, yang terencana memakai media buat menggapai tujuan spesial. *Uses and gratifications* tidak menawarkan sesuatu teori yang koheren dari pemakaian media. Lebih dari pada itu, *uses and*

gratification ditatap selaku sekumpulan uraian yang memenuhi ikatan antara pemakaian media serta kebahagiaan media. *Uses and gratifications* lebih mengarah intelektual dalam arti selaku metode buat meningkatkan uraian mengenai fungsi- fungsi intelektual pemakaian media oleh publik (Rohmah, 2020).

Kebutuhan ialah penganjur untuk individu guna menggapai kebahagiaan. Kebutuhan ialah tendensi dinamis yang mengarah pada barang, mutu ataupun pengalaman yang dituntut oleh raga, kejiwaan serta sosial dengan cara segar. kebutuhan- kebutuhan orang bisa ditinjau dari sebagian sudut. Terdapat yang meninjau dari sudut kebutuhan biologis serta terdapat pula yang meninjau dari kebutuhan itu sendiri, apakah kebutuhan itu bertabiat dasar penting ataupun bertabiat bonus. Sudut pemikiran yang lain merupakan dari bidang berartinya kebutuhan itu, apakah butuh dipadati dengan lekas ataupun dapat ditunda pemenuhannya (Soregar, 2019). Informasi ialah konkretisasi dari terdapatnya rasa kekurangan di dalam diri. Informasi berbentuk data yang sudah diolah jadi wujud yang lebih bermanfaat untuk para konsumennya”. Jadi, informasi merupakan data-data yang berguna untuk konsumen informasi. Dari sudut pandang dunia perpustakaan serta daftar pustaka, informasi ialah suatu rekaman kejadian yang dicermati, ataupun dapat pula berbentuk keputusan-keputusan yang dibuat seseorang. Suatu kejadian alam ataupun peristiwa yang dicermati oleh seorang kemudian direkam dalam benak orang itu ataupun juga dalam perlengkapan perekam informasi ialah suatu informasi. Tidak hanya itu keputusan- keputusan terbuat dari hasil observasi serta pandangan seorang pula bisa diucap selaku informasi (Nurfadillah dan Ardiansah, 2021).

Kebutuhan informasi yang muncul pada diri informan, didorong oleh situasi problematik yang terjadi di dalam dirinya berupa informasi dirasa kurang memadai. Hal tersebut menyebabkan informan merasa perlu untuk memperoleh input dari sejumlah sumber di luar dirinya (Afrilia, 2017). Perilaku pencarian informasi sebagai usaha pencari informasi dalam

melakukan pencarian informasi ketika berinteraksi dengan sistem informasi. Pencari informasi sadar dengan adanya kebutuhan informasi dan merasa harus dipenuhi untuk kegiatan sehari-harinya. Kebutuhan informasi ini berbeda-beda masing-masing individu sehingga menyebabkan perilaku pencarian informasi yang berbeda pula (Nurfadillah dan Ardiansah 2021).

Menurut Guha dalam (Ginting & Nasionalita, 2021) kebutuhan informasi pengguna dapat dilihat berdasarkan empat pendekatan, yakni :

1. *Current Need Approach*

Pendekatan yang bersifat trendi kepada kebutuhan khalayak informasi. Untuk dapat meningkatkan kebutuhannya, pengguna dan sistem informasi perlu adanya interaksi yang sifatnya terus menerus dengan cara yang sangat umum.

2. *Everyday Need Approach*

Pendekatan yang bersifat lebih spesifik dan cepat terhadap kebutuhan pengguna. Informasi yang dibutuhkan oleh khalayak merupakan informasi yang disampaikan berdasarkan kebiasaan rutin yang dijalani oleh khalayak.

3. *Exhaustic Need Approach*

Pendekatan yang mendalam terhadap kebutuhan pengguna akan informasi. Pengguna informasi mempunyai keterkaitan yang tinggi terhadap informasi yang dibutuhkan, relevan, spesifik dan lengkap.

4. *Catching-up Need Approach*

Pendekatan yang ringkas dan lengkap terhadap pengguna akan informasi perihal perkembangan terakhir suatu subyek yang menjadi suatu kebutuhan bersifat relevan.

Menurut Wilsom dikutip dari (Nurfadillah dan Ardiansah, 2021) faktor-faktor yang pengaruhi seorang dalam mencari informasi guna penuhi kebutuhannya, ialah:

1. Kondisi psikologis
Situasi intelektual seorang pengaruhi bagaimana seorang mencari informasi. Sebagai sampel seorang yang risau hendak mempunyai sikap pencarian informasi yang berlainan dengan yang berbahagia.
2. Demografis
Umur, kelamin, agama, suku serta yang lain yang tercantum dalam demografi akan pengaruhi sikap seorang dalam mencari informasi.
3. Peran di masyarakat
Kedudukan seorang di masyarakat ikut pengaruhi sikap informasi seseorang. Sebagai sampel sikap pencarian informasi seseorang dari golongan akademisi akan berlainan dari orang yang bukan akademisi.
4. Lingkungan
Pastinya area tempat seorang bertempat bermukim mempengaruhi dalam sikap informasi. Tidak hanya itu suasana serta situasi daerah disaat mencari informasi jua mempengaruhi.
5. Karakteristik sumber informasi.
Tipe sumber informasi yang dicari dalam menelusuri informasi berkaitan dengan aspek demografis. Bisa diamati seseorang yang sudah lazim memakai sumber informasi elektronik timbul dari golongan atas nyatanya membuktikan sikap pencarian informasi yang berlainan dengan seorang yang tidak sempat memakai sumber informasi elektronik, baik itu disebabkan keterbatasan ekonomi atau aspek lingkungan (Putubuku, 2008).

Faktor- faktor itu bisa mempengaruhi kuat kepada kiat seseorang penuhi kebutuhan informasinya. Aspek lain yang ikut pengaruhi sikap pencarian informasi seseorang merupakan pemikiran seorang pada efek dan balasan yang hendak diterima dikala melaksanakan pencarian informasi. Efek yang diartikan merupakan halangan yang bisa jadi hendak dirasakan guna memperoleh informasi yang diperlukan semacam bayaran akses, durasi serta yang lain.

Menurut Katz, Gurevitch, dan Haas (Yusup, 2016) kebutuhan informasi diklasifikasikan menjadi lima kategori:

1. Kebutuhan Kognitif

Kebutuhan ini berkaitan erat dengan kebutuhan untuk memperkuat atau menambah informasi, pengetahuan, dan pemahaman seseorang akan lingkungannya. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat seseorang untuk memahami dan menguasai lingkungannya. Hal ini memang benar bahwa orang menurut pandangan psikologi kognitif mempunyai kecenderungan untuk mengerti dan menguasai lingkungannya. Di samping itu, kebutuhan ini juga dapat memberi kepuasan atas hasrat keingintahuan dan penyelidikan seseorang. Misalnya adalah mahasiswa yang berkeinginan untuk mempelajari fenomena alam maka ia membutuhkan informasi terhadap perkembangan alam.

2. Kebutuhan Afektif

Kebutuhan ini dikaitkan dengan penguatan estetis, hal yang dapat menyenangkan, dan pengalaman-pengalaman emosional. Misalnya adalah rasa senang dan puas terhadap layanan yang telah diberikan seseorang.

3. Kebutuhan Integrasi Pribadi

Kebutuhan ini sering dikaitkan dengan penguatan, kredibilitas, kepercayaan, stabilitas, dan status individu. Kebutuhan-kebutuhan ini berasal dari hasrat seseorang untuk mencari harga diri. Misalnya adalah seorang mahasiswa hukum ingin meningkatkan pengetahuannya terhadap hukum maka ia membutuhkan informasi terkait hukum negara dan lainnya.

4. Kebutuhan Integrasi Sosial

Kebutuhan ini dikaitkan dengan penguatan hubungan dengan keluarga, teman, dan orang lain di dunia. Kebutuhan ini didasari oleh hasrat seseorang untuk bergabung atau berkelompok dengan orang lain. Seperti belajar kelompok di perpustakaan.

5. Kebutuhan Pelepasan

Kebutuhan ini dikaitkan dengan kebutuhan-kebutuhan untuk melarikan diri, melepaskan ketegangan, dan hasrat untuk mencari hiburan atau pengalihan. Seperti membaca novel atau komik untuk mengisi waktu luang dan menghibur diri.

2.5 Penggunaan Media

Media merupakan perantara ataupun pengantar pesan dari pengirim. Kata media berasal dari bahasa latin, serta merupakan wujud jamak dari kata "medium". Secara literal kata tersebut memiliki maksud perantara ataupun pengantar pesan dari pengirim ke akseptor pesan. Media merupakan teknologi pembawa pesan yang bisa digunakan guna kebutuhan pembelajaran. Sarana fisik guna mengantarkan isi serta modul penataran semacam novel, film, video, slide, dan sejenisnya. Sarana komunikasi dalam wujud cetak ataupun pandang dengar, tercantum teknologi perangkat kerasnya.

Menurut (Ginting & Nasionalita, 2021) penggunaan media terkait pada keseriusan jumlah durasi penggunaan media, tipe konten media yang dipakai, serta ikatan antara individu konsumen media serta mengkonsumsi konten media ataupun media dengan cara totalitas. Rosengren dalam Jalaluddin (2009:66) penggunaan media diorientasikan pada intensitas jumlah waktu dalam menggunakan media, jenis isi media yang digunakan serta hubungan antara individu pengguna media dengan isi media yang dikonsumsi atau penggunaan media secara keseluruhan. Peneliti menggunakan variabel penggunaan media berdasarkan definisi teori oleh Rosengren, penggunaan media diturunkan menjadi sub indikator, diantaranya:

1. Intensitas jumlah waktu

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensitas adalah keadaan tingkatan atau ukuran keintensitasnya. Dalam penggunaan media, intensitas jumlah waktu dilihat dari frekuensi dan durasi akses media.

Frekuensi dan durasi penggunaan media diukur dari jumlah dan durasi akses khalayak terhadap media, seperti berapa jam dalam sehari, waktu bergabung khalayak, dan waktu akses media dalam hitungan menit.

2. Isi Media

Isi media yang terlibat berupa informasi atau konten berita, yang dikomunikasikan oleh media kepada publik dengan memperhatikan faktor-faktor seperti unsur penggunaan bahasa dan kejelasan informasi yang disampaikan. Pesan yang ingin disampaikan, media harus mampu memprediksi dampak yang akan ditimbulkannya terhadap khalayak. Pengaruh itu bisa berupa akibat positif ataupun akibat negatif, yang dapat dilihat dari pesan yang diperoleh khalayak dari pesan yang disampaikan.

3. Hubungan Individu Pengguna Media dengan Isi Media

Hubungan ini dapat dilihat pada efek media yang dihasilkan antara individu pengguna media dan konten media. Hubungan ini terlihat pada konten media yang memiliki nilai pesan yang disampaikan. Dengan nilai tersebut mampu memikat khalayak untuk menerima informasi, sehingga menciptakan efek media yang memungkinkan khalayak mendapatkan apa yang mereka butuhkan.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Penelitian yang digunakan yaitu menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian korelasional. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai investigasi sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur dengan melakukan teknik statistik, matematika atau komputasi. Menurut Nana Sudjana dan Ibrahim dalam (Syafnidawaty, 2020) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang didasari pada asumsi, kemudian ditentukan variabel, dan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode-metode penelitian yang valid, terutama dalam penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan juga sebagai metode penelitian yang, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2011). Menurut Fraenkel dan Wallen (2008), penelitian korelasi adalah metode penelitian deskripsi dengan sebab penelitian tersebut merupakan upaya untuk menggambarkan kondisi yang sudah terjadi. Dalam penelitian ini, peneliti berupaya menggambarkan kondisi sekarang dalam konteks penelitian kuantitatif yang direfleksikan dalam variabel yang kemudian ditulis penulis.

3.2 Variabel Penelitian

Menurut (Sandu Siyoto, 2015) variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi perhatian suatu titik perhatian suatu penelitian. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut dan sifat atau nilai orang, faktor, perlakuan terhadap objek atau kegiatan yang

mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini terdapat dua macam variabel, variabel bebas (variabel independen) merupakan variabel yang tidak memiliki ketergantungan terhadap variabel yang lainnya serta variabel terikat (variabel dependen) merupakan variabel yang tergantung dengan variabel yang lainnya. Variabel independen diberikan simbol (X) dimana pada variabel tersebut ialah variabel yang mempengaruhi, sedangkan variabel dependen diberikan simbol (Y) sebagai variabel dipengaruhi. Adapun pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

- a. Penggunaan aplikasi (*m-library*) Digilib UNILA (variabel X)
- b. Kebutuhan informasi (variabel Y)

3.3 Definisi Konseptual

(Adi Susilo Jahja, 2018) Definisi konseptual adalah abstraksi, yang diungkapkan dalam kata-kata, yang dapat membantu pemahaman. Definisi operasional terdiri dari sekumpulan instruksi mengenai cara mengukur variabel yang telah didefinisikan secara konseptual. Definisi konseptual merupakan batasan mengenai konsep yang dipilih atau digunakan dalam penelitian, konsep yang digunakan dalam penelitian digunakan untuk mempermudah peneliti untuk menerapkan konsep tersebut di lapangan. Definisi konseptual yang digunakan penelitian ini tersebut:

- a. Aplikasi (*m-library*) Digilib UNILA

Menurut *m-library* adalah integrasi antar perangkat *mobile* dengan perpustakaan, perangkat *mobile* berperan sebagai alat pembantu perpustakaan dalam menyampaikan informasi dan membantu pemustaka untuk menjangkau layanan-layanan tertentu di perpustakaan. Digilib UNILA merupakan aplikasi peminjaman buku elektronik (*m-library*) yang disediakan oleh Perpustakaan Universitas Lampung.

- b. Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi adalah sebuah keinginan mendapatkan data konsep atau ide bagi seseorang. Kebutuhan informasi bersumber pada kemauan

guna menguasai, dan memperoleh uraian dari keingintahuannya yang diawali dengan persoalan serta bersambung pada pencarian jawaban. Semakin meningkatnya kehidupan orang, akan semakin bertambah pula data yang diperlukan. Kebutuhan data timbul sebab seseorang tidak mempunyai data yang cukup dalam menggapai tujuan, menanggapi persoalan serta sebagainya. Sehingga muncul keingintahuannya untuk mencari informasi.

3.4 Definisi Operasional

Menurut Sugiyono (2015), Pengertian definisi operasional dalam variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Tabel 2. Indikator Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
Penggunaan aplikasi (<i>m-library</i>) Digilib UNILA (X)	<i>Connectivity</i> (Konektifitas)	a) Tingkat kemampuan aplikasi untuk menemukan koleksi	<i>Likert</i>
	<i>Simplicity</i> (Kesederhanaan)	a) Kesan aplikasi untuk menampilkan ringkasan koleksi buku	<i>Likert</i>
	<i>Directional</i> (Terarah)	a) Tingkat kemampuan aplikasi untuk menunjukkan prosedur aplikasi	<i>Likert</i>
	<i>Informative</i> (Informatif)	a) Kemampuan aplikasi untuk memberikan <i>feedback</i> pengguna	<i>Likert</i>
	<i>Interactivity</i> (Interaktifitas)	a) Tingkat kualitas navigasi yang terdapat pada aplikasi	<i>Likert</i>
	<i>User Friendliness</i> (Ramah Pengguna)	a) Tingkat kemudahan aplikasi untuk dipahami pengguna	<i>Likert</i>

	<i>Comprehensiveness</i> (Komprehensif)	a) Kemampuan fitur pada aplikasi	<i>Likert</i>
	<i>Personalization</i> (Personalisasi)	a) Tingkat kontrol pengguna terhadap aplikasi	<i>Likert</i>
	<i>Internal</i> (Internal)	a) Tingkat kemampuan aplikasi berjalan pada perangkat pengguna	<i>Likert</i>
Kebutuhan informasi (Y)	1. Kebutuhan Kognitif	a) Bertambahnya pengetahuan informasi	<i>Likert</i>
	2. Kebutuhan Afektif	a) Tingkat kenyamanan dan minat, perasaan positif mendapatkan informasi dari aplikasi	<i>Likert</i>
	3. Kebutuhan Integrasi Pribadi	a) Kepercayaan terhadap sumber informasi dari aplikasi	<i>Likert</i>
	4. Kebutuhan Integrasi Sosial	a) Informasi yang didapat digunakan sebagai bahan diskusi	<i>Likert</i>
	5. Kebutuhan Pelepasan	a) Informasi mampu didapatkan atas sebuah pertanyaan/gagasan	<i>Likert</i>

3.5 Populasi dan Sampel Penelitian

3.5.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang akan diteliti. Menurut Nazir dalam (Samsu, 2017) populasi adalah berkenaan dengan data, bukan orang atau bendanya. Senada dengan itu, Populasi Menurut Saebani merupakan keseluruhan sampel. Saebani dalam (Samsu, 2017) memberikan contoh bahwa yang dapat dijadikan populasi. Sedangkan Bailey menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan gejala/satuan

yang ingin diteliti. Ketika seorang peneliti akan melakukan penelitian, maka pertanyaan yang muncul adalah siapa yang mau diteliti, karakteristik-nya seperti apa, berapa jumlah yang mau diteliti, sampai kepada bagaimana menelitinya. Agar penelitian tidak menjadi sesuatu yang menyulitkan bagi seorang peneliti, maka efisiensi harus dilakukan. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa terdaftar pada aplikasi Digilib UNILA pada rentan periode Januari 2020 sampai dengan Juli 2022 yaitu sejumlah 2121 pengguna bersumber dari (UNILA, 2022).

3.5.2 Sampel

Sampel dengan cara sederhana dimaksud sebagai bagian dari populasi yang jadi asal muasal sesungguhnya dalam suatu penelitian. Sampel merupakan bagian dari jumlah serta karakter yang dipunyai oleh populasi. Sampel dengan cara simpel dimaksud selaku bagian dari populasi yang jadi pangkal informasi sesungguhnya dalam suatu penelitian. Dengan tutur lain sampel merupakan beberapa dari populasi buat menggantikan semua populasi. Bagi Chua Yan Piaw dalam (Samsu, 2017) persampelan merupakan berhubungan dengan cara memilah beberapa subjek dari suatu populasi buat dijadikan selaku responden penelitian. Bagi Bailey dalam (Marshita, 2020) sampel ialah bagian dari populasi yang akan diteliti. Sampel yang akan diambil dalam penelitian ini harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Mahasiswa Universitas Lampung
2. Terdaftar dalam sistem Digilib UNILA dan sudah menggunakan aplikasi perpustakaan digital Universitas Lampung

Untuk menghitung jumlah sampel penulis menggunakan rumus slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + (N \cdot e^2)}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e² = nilai kelonggaran ketidakpastian (10%)

maka jumlah sampel yang akan diambil menggunakan rumus tersebut adalah:

$$n = \frac{N}{1 + (N \cdot e^2)}$$

$$n = \frac{2121}{1 + (2121 \cdot 0,01)}$$

$$n = \frac{2121}{1 + 21,21}$$

$$n = \frac{2121}{22,21}$$

$$n = 95,49$$

Perhitungan sampel dengan metode ini menghasilkan total 95,49 dalam penelitian ini, yang dibulatkan menjadi 100 sampel.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Kuesioner

Pengumpulan data menggunakan kuesioner dilakukan oleh peneliti dengan beberapa prosedur atau tahapan sehingga mendapat responden sesuai kriteria yang mengisi kuesioner sebanyak 100 orang. Dalam pengumpulannya, peneliti membuat beberapa pernyataan yang akan diuji validitas dan reliabilitas dengan menyebarkan melalui media komunikasi surel dengan orang yang berbeda dan kuesioner tersebut

disebarkan ke seluruh daftar surel hingga mendapatkan 100 responden yang sesuai dengan kriteria dengan kesukarelaan menjawab kuesioner yang diberikan.

3.6.2 Studi Pustaka

Pada riset ini peneliti mencari serta mengumpulkan literatur berbentuk riset terdahulu, serta postingan yang relevan dengan judul peneliti ada pula laman yang peneliti pakai semacam *google scholar* serta laman lain dengan sumber kredibilitas diakui sehingga anggapan kalau informasi dari laman tersebut bisa divalidasi kebenarannya.

3.6.3 Observasi

Menurut Nawawi (1991) dan Asyari (1983) dalam (Samsu, 2017), metode observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pencatatan yang sistematis yang ditunjukkan pada satu atau beberapa fase masalah dalam rangka penelitian, dengan maksud untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk pemecahan masalah yang diamati.

3.6.4 Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel-variabel penelitian terkait yang berupa catatan, report sistem aplikasi, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, *legger*, agenda dan sebagainya. Dokumentasi yang mana peneliti ambil sumber penelitian atau objek dari dokumen atau catatan dari peristiwa yang sudah berlalu, baik dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang.

3.7 Sumber Data

3.7.1 Data Primer

Data primer diperoleh penulis langsung dari sumber data kuesioner. Data primer bisa berupa opini subjek, baik individual maupun kelompok, hasil pengamatan terhadap suatu objek penelitian, kejadian, atau kegiatan, serta hasil dari pengujian. Kuesioner yang disebarakan melalui borang online yang dibagikan peneliti kepada para responden yang telah menggunakan aplikasi Digital Library UNILA.

3.7.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan informasi yang diperoleh dari banyak sumber seperti skripsi, harian, dokumentasi report serta serupanya yang menggambarkan hasil dari riset sebelumnya yang mempunyai hubungan dengan tajuk pengamatan.

3.8 Teknik Pengolahan Data

Pengumpulan data ialah tahapan guna mengawali suatu riset. Informasi digabungkan dengan bermacam metode berdasarkan tujuan riset yang diteliti. Sebagian tata cara pengumpulan informasi yang dapat dipakai dalam metode pengumpulan data kuantitatif sebagai berikut:

a. Tahap editing

Pada tahap editing peneliti mengumpulkan hasil data primer dari jawaban kuesioner saat turun lapang penelitian. Pada tahap awal peneliti melihat syarat responden terlebih dahulu yang sesuai kriteria atau tidak setelah itu peneliti akan mengumpulkan hasil jawaban.

b. Tahap *coding*

Tahap kedua yaitu coding dimana peneliti mengelompokkan jawaban responden dengan membuat tabel data dalam pendistribusian. Hasil jawaban yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian disusun sedemikian rupa. Pada tahap ini peneliti juga menyusun untuk

mendistribusikan data yang akan digunakan dalam menghitung ukuran indikator.

c. Tahap tabulasi

Tahapan terakhir adalah tahap tabulasi di mana peneliti menyusun data menjadi tabel hasil dan akan dibahas dalam bab hasil dan pembahasan. Tabel hasil yang diperoleh peneliti ditampilkan agar pembaca mengetahui sistematis perhitungan dan hasil yang diolah peneliti.

3.9 Teknik Pengujian Instrument

Untuk memperoleh data yang akurat dan berkualitas tinggi, instrumen penelitian harus memenuhi kriteria tertentu. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Alat penelitian harus valid dan reliabel sebelum didistribusikan kepada responden. Untuk itu, alat penelitian yang digunakan harus melewati tahap uji validitas dan reliabilitas.

3.9.1 Uji Validitas

Validitas merupakan sesuatu dimensi yang membuktikan kevalidan ataupun keabsahan sesuatu instrumen. Jadi pengujian validitas itu merujuk pada sejauh mana suatu instrumen dalam menjalankan peranan. Menurut Sugiyono (2017) menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Uji validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* sebagai berikut:

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

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y rxy
- N = jumlah subjek
- X = skor *item*
- Y = skor total

ΣX = jumlah skor *item*

ΣY = jumlah skor total

ΣX^2 = jumlah kuadrat skor *item*

ΣY^2 = jumlah kuadrat skor total

3.9.2 Uji Reabilitas

Uji alpha cronbach digunakan dalam analisis ini untuk menentukan reliabilitas. Suatu instrumen penelitian dapat dikatakan reliabel bila mendapati nilai alpha > rtable dengan menggunakan bantuan program SPSS. Berikut rumus Alpha Cronbach:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\Sigma \sigma t^2}{\sigma t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = nilai reliabilitas

k = jumlah *item* pertanyaan

Σ = nilai varian masing-masing *item*

σt^2 = nilai varian total

3.10 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dapat dijelaskan sebagai proses mereduksi data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan disajikan. Penelitian ini penulis menggunakan rumus regresi linier, guna mengetahui seberapa besarnya pengaruh dari variabel X dan variabel Y. Rumus regresi linier sebagai berikut:

$$y = a + bx$$

Keterangan:

y = Nilai variabel bebas yang diramalkan

a = konstanta

b = kofisien regresi dari x

x = nilai variabel terikat yang diramalkan

untuk menemukan nilai dari a dan b menggunakan rumus berikut:

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

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

Keterangan:

y : Jumlah skor dari variabel terikat

x : Jumlah skor akhir dari variabel bebas

n : Jumlah sampel

3.11 Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis merupakan pengtesan informasi statistik guna mengenali informasi hipotesis yang diajukan bisa diperoleh ataupun ditolak. Guna mencoba ikatan antara kedua variabel yang dikorelasikan maka peneliti menggunakan uji t . Rumus berikut digunakan untuk pengujian tahap relevansi dan pengecekan hipotesis,

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

Keterangan:

t : harga signifikansi korelasi

r^2 : koefisien korelasi

n : jumlah sampel

Hipotesis statistik uji t dinyatakan dengan:

1. Jika nilai signifikansi uji $t > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi Digilib UNILA terhadap pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa Universitas Lampung.

2. Jika nilai signifikansi uji $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Digilib UNILA terhadap pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa Universitas Lampung.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan analisis data penelitian mengenai Pengaruh penggunaan *Digital Library University of Lampung* terhadap kebutuhan informasi mahasiswa Universitas Lampung, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana $Y=7,973+0,438X$ dari variable X (penggunaan aplikasi Digilib UNILA) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variable Y (pemenuhan kebutuhan informasi).
2. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh hasil bahwa T hitung lebih besar dari tabel ($10,467 > 1,984$), dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya terdapat pengaruh antara penggunaan aplikasi Digilib UNILA dalam pemenuhan kebutuhan informasi mahasiswa Universitas Lampung.
3. Nilai koefisiensi determinasi (R square) sebesar 0,528. Nilai tersebut memiliki arti bahwa pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah sebesar 52,8%. Nilai tersebut diartikan bahwa Pengaruh penggunaan *Digital Library University of Lampung* terhadap kebutuhan informasi mahasiswa Universitas Lampung memiliki pengaruh dengan persentase 52,8%. Sedangkan lainnya yaitu 47,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
4. Berdasarkan uraian tersebut maka hasil penelitian menyatakan bahwa Pengaruh penggunaan *Digital Library University of Lampung* terhadap kebutuhan informasi mahasiswa Universitas Lampung berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan informasi yang didapatkan oleh pengguna aplikasi Digilib UNILA.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Peneliti menyarankan untuk penelitian berikutnya dapat lebih mengembangkan variabel terikat, dengan memberikan variabel lainya yang baru agar lebih mendapatkan variasi karena terdapat 42,2% terdapat pengaruh faktor atau variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
2. Peneliti menyarankan kepada pengembang aplikasi Digilib UNILA, untuk dapat meningkatkan komabilitas aplikasi untuk berbagai jenis perangkat *smartphone*, agar menjadi lebih menarik dan mudah digunakan oleh pengguna.
3. Peneliti menyarankan kepada pihak pengelola aplikasi Digilib UNILA untuk memberikan edukasi kepada mahasiswa Universitas Lampung, agar mereka dapat mengetahui bahwa UPT. Perpustakaan Universitas Lampung / Universitas Lampung memiliki perpustakaan daring berbasis *m-library*. Peneliti juga menyarankan bahwa domain yang berisi *repository* jurnal, karya ilmiah dan lainnya dari domain digilib.unila.ac.id untuk diubah ke domain lain contoh e-resources.unila.ac.id. Dengan harapan agar para civitas akademika Universitas Lampung tidak bingung ketika akan menggunakan salah satu dari layanan perpustakaan Universitas Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Susilo Jahja. (2018). *Definisi Konseptual dan Operasional*.
<https://dosen.perbanas.id/definisi-konseptual-dan-operasional/>
- Anonim B. (2021). *Platform dan Aplikasi, Kenali Perbedaan Serta Fungsinya*.
<https://www.telkomsigma.co.id/id/2021/12/28/perbedaan-platform-dan-aplikasi-serta-fungsinya/>
- Anonim C. (t.t.). *Sejarah Universitas Lampung*. Diambil 30 Juli 2022, dari
<https://www.unila.ac.id/sejarah-universitas-lampung/>
- Anonim D. (t.t.). *Platform dalam KBBI*. Diambil 31 Juli 2022, dari
<https://kbbi.web.id/platform>
- Dewi, A. O. P. (2019). Penggunaan Mobile Library untuk Perpustakaan Digital. *Anuva*, 3(2), 151–155. <https://doi.org/10.14710/anuva.3.2.151-155>
- Fatimah. (2018). *PERPUSTAKAAN, MANFAAT, KELEBIHAN DAN KEKURANGAN*. 30–35.
- Fatmawati, E. (2012). *Visi Pustaka Trend Terkait M-Library untuk Perpustakaan Masa Depan*. <https://www.perpusnas.go.id/magazine-detail.php?lang=id&id=8254>
- Ginting, C. B., & Nasionalita, K. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Online Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi (Survei Pada Followers Akun Instagram @ Medantalk)*. 8(5), 7132–7144.
- Hajar, S. A., & Anshori, M. S. (2021). Strategi Komunikasi Persuasif Farah Qoonita Dalam Menyampaikan Dakwah Melalui New Media. *Aksiologi : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(2), 62–66.
<https://doi.org/10.47134/aksiologi.v1i2.12>
- Hartono. (2017). Strategi Pengembangan Perpustakaan Digital dalam Membangun Aksesibilitas Informasi: Sebuah Kajian Teoritis pada Perpustakaan Perguruan

- Tinggi Islam di Indonesia. *UNILIB : Jurnal Perpustakaan*, 8(1), 75–91.
<https://doi.org/10.20885/unilib.vol8.iss1.art7>
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*.
- Jaya, I. S. (2016). *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*.
- Karunia H, H., Ashri, N., & Irwansyah, I. (2021). Fenomena Penggunaan Media Sosial : Studi Pada Teori Uses and Gratification. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 92–104. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.187>
- Lasa, H. (2013). *Manajemen Perpustakaan*. Ombak.
- Marshita, T. (2020). *Pengaruh Penggunaan Website Repository Universitas Sumatera Utara Terhadap Kebutuhan Informasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*.
- Meylani, E., Waleleng, G. J., & Kalangi, J. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Halodoc terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Kesehatan di Kelurahan Paniki Bawah Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(4), 1–8.
- Munasaroh, S. A. (2021). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang BUDAYA KOMUNIKASI PADA PENGGUNA MEDIA SOSIAL FACEBOOK DI ERA NEW MEDIA. *Al-Ittishol: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* , 2, 82–96.
- Naiboho, R. S. (2017). Peranan Dan Perencanaan Teknologi Informasi Dalam Perusahaan. *Jurnal Warta*, April, 4.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46576/wdw.v0i52.253>
- Novi. (2019). *Launching Aplikasi Perpustakaan Digital Unila*.
<https://library.unila.ac.id/web/launching-aplikasi-perpustakaan-digital-unila/>
- Pratala, B. (2022). *PENINGKATAN LAYANAN PERPUSTAKAAN IPDN KAMPUS JAKARTA MELALUI SISTEM PERPUSTAKAAN DIGITAL 1 BOGA*. 1(1), 105–112.

- Riani, N. (2017). Model Perilaku Pencarian Informasi Guna Memenuhi Kebutuhan Informasi (Studi Literatur). *Publication Library and Information Science*, 1(2), 14. <https://doi.org/10.24269/pls.v1i2.693>
- Rohmah, N. N. (2020). Media Sosial Sebagai Media Alternatif Manfaat dan Pemuas Kebutuhan Informasi Masa Pandemi Global Covid 19 (Kajian Analisis Teori Uses And Gratification). *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 4(1), 1–16.
- Samsu. (2017). Metode penelitian: teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development. Dalam *Diterbitkan oleh: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA)*.
- Sandu Siyoto, M. A. S. (2015). *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Literasi Media Publishing.
- Saputra, A. (2019). Survei Penggunaan Media Sosial Di Kalangan Mahasiswa Kota Padang Menggunakan Teori Uses and Gratifications. *Baca: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 40(2), 207. <https://doi.org/10.14203/j.baca.v40i2.476>
- Siregar, R. (2010). Internet: Strategi penggunaannya di perpustakaan perguruan tinggi. *Lecturer Paper*, 2–3.
- Soenhadji, I. M., & Romdhoni, S. (2007). *PEMANFAATAN INTERNET OLEH MAHASISWA SEBAGAI MEDIA PENDAHULUAN Teknologi informasi dalam hal ini internet telah melengkapi sebagian besar aktifitas manusia terutama yang berkaitan dengan kegiatan bisnis dan akademik . Coomber (1997), menyatakan bahwa int. 12(1), 189–198.*
- Suherman, A. (2020). *Buku Ajar Teori-teori Komunikasi*. Deepublisher.
- Syafnidawaty. (2020). *PENELITIAN KUANTITATIF*. <https://raharja.ac.id/2020/10/29/penelitian-kuantitatif>
- Unila, A. P. (2022). *Data Pengguna Mobile Digilib Unila*.
- Utami, A. H. (2021). Media Baru Dan Anak Muda: Perubahan Bentuk Media Dalam Interaksi Keluarga. *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga*, 11(1), 8–18.
- Wibawanto, A. (2018). Penggunaan Internet dalam Perpustakaan. *Pustakaloka*, 10(2), 191. <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v10i2.1472>

Yusup, P. M. (2016). *ILMU INFORMASI, KOMUNIKASI, dan KEPUSTAKAAN* (2 ed.). BUMI AKSARA.

Zamri, K. Y., & Al Subhi, N. N. (2015). 10 User Interface Elements for Mobile Learning Application Development. *Proceedings of 2015 International Conference on Interactive Mobile Communication Technologies and Learning, IMCL 2015*, 44–50. <https://doi.org/10.1109/IMCTL.2015.7359551>