

**PENGARUH KETERSEDIAAN I-PUSTAKA ACEH TERHADAP
KEBUTUHAN INFORMASI REKREASI MAHASISWA
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

SKRIPSI

Disusun Oleh:

ASMAUL HUSNA

NIM. 150503002

**Mahasiswi Fakultas Adab dan Humaniora
Prodi Ilmu Perpustakaan**



**FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2021 M/ 1442 H**

**PENGARUH KETERSEDIAAN I-PUSTAKA ACEH TERHADAP KEBUTUHAN
INFORMASI REKREASI MAHASISWA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Adab Dan Humaniora UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Sarjana (S-1) Dalam Ilmu Perpustakaan**

Diajukan Oleh:

**ASMAUL HUSNA
NIM. 150503002**

**Mahasiswi Fakultas Adab Dan Humaniora
Jurusan S1 Ilmu Perpustakaan**

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Muhammad Nasir, M. Hum
NIP. 196601131994021002


Asnawi, S.IP., M.IP
NIP. 198811222020121010

SKRIPSI

**Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan
Lulus Serta Diterima Sebagai Tugas Akhir Penyelesaian
Program Strata Satu (S1) Ilmu Perpustakaan**

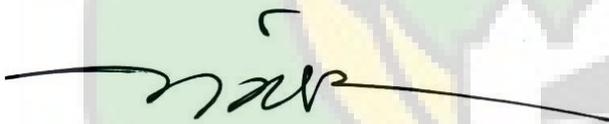
Pada Hari/Tanggal :

**Rabu, 04 Agustus 2021 M
25 Dzulhijjah 1442 H**

Darussalam – Banda Aceh

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Ketua,



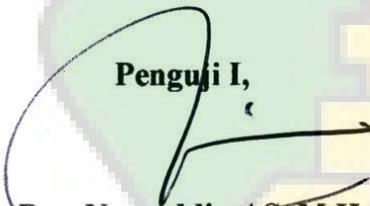
**Dr. Muhammad Nasir, M.Hum
NIP. 196601131994021002**

Sekretaris,



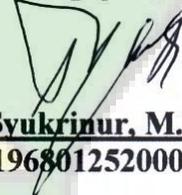
**Asnawi, M.IP
NIP. 198811222020121010**

Penguji I,



**Drs. Nasruddin AS, M.Hum
NIP. 196212151993031002**

Penguji II,



**Drs. Syukrinur, M.LIS
NIP. 196801252000031002**

Mengetahui

**Dekan Fakultas Adab dan Humaniora Uin Ar-Raniry
Darussalam – Banda Aceh**




**Dr. Fauzi Ismail, M. Si
NIP. 196805111994021001**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Asmaul Husna
NIM : 150503002
Prodi : S1 Ilmu Perpustakaan
Judul Skripsi : Pengaruh Ketersediaan I-Pustaka Aceh terhadap Kebutuhan Informasi Rekreasi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah ini adalah hasil karya saya sendiri, dan jika ditemukan pelanggaran-pelanggaran akademik dalam penelitian ini, saya diberikan sanksi akademik sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Dengan surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana semestinya

Banda Aceh, 4 Agustus 2021
Yang Menyatakan,



Asmaul Husna
Asmaul Husna

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga terselesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Ketersediaan i-pustaka Aceh terhadap Kebutuhan Informasi Rekreasi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh”**. Shalawat beserta salam penulis hadiahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW beserta sahabat dan keluarganya yang telah menuntun umat manusia dari alam jahiliyah ke alam islamiyah, dari alam kegelapan ke alam yang terang benderang yang penuh dengan ilmu pengetahuan, seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang teristimewa kepada Ayahanda Sofyan Yusuf dan ibunda Nurnila wati (Almh) yang telah membesarkan, memberikan pendidikan dan kasih sayang yang sebesar – besarnya kepada penulis. Terimakasih yang tak terhingga kepada kedua kakak saya, Nurfajri dan Bripda Muhammad Azan serta keluarga besar Indris & Yusuf yang telah membatu memberikan dukungan serta semangat yang lebih kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Selanjutnya penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Fauzi Ismail, Dr, M.Si, selaku Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Nurhayati Ali Hasan, M.LIS. selaku ketua Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Dr.Muhammad Nasir,M.Hum sebagai pembimbing I yang telah membantu dan memberikan arahan sehingga terselesainya skripsi ini dengan baik.

4. Asnawi,S.IP,.M.IP sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan senantiasa memberikan arahan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis dan kepada seluruh civitas Akademik Fakultas Adab dan Humaniora yang telah banyak memberi bantuan kepada penulis selama proses perkuliahan.
6. Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada seluruh mahasiswa S1 Ilmu Perpustakaan angkatan 2015 Khususnya teman- teman angkatan 2015 yang banyak membantu penulis dalam perkuliahan Rini Mairisa, Nisatul hayati, Eti Sundari, Rifky Amrullah, Fonna, Raiyani, Syafira, Lisawati, Laili, Husnul, Misbah, Intan dan terima kasih kepada sahabat seperjuangan Cut Hiza, Diana, Sukma, Irayana, Rita, Zulfahmi, Rachmad, dan terima kasih kepada keluarga besar KAPAY (Kajhu Peduli Anak Yatim) yang sudah memberi penulis semangat dan bantuan dengan ikhlas dan tanpa pamrih sampai selesainya tugas akhir ini.

Kebenaran selalu datang dari Allah SWT dan kesalahan itu datang dari penulis sendiri, untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Demikian harapan penulis semoga skripsi ini memberikan manfaat kepada semua pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.

Banda Aceh, 30 Juli 2021
Penulis,

Asmaul Husna

ABSTRAK

Judul skripsi ini adalah “*Pengaruh Ketersediaan i-pustaka Aceh terhadap Kebutuhan Informasi Rekreasi Mahasiswa UIN Ar-raniry Banda Aceh*”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh ketersediaan i-pustaka Aceh terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa UIN Ar-raniry Banda Aceh. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh ketersediaan i-pustaka Aceh. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Dengan teknik mengumpulkan data melalui kuesioner (angket) dibagikan kepada 52 sampel dari jumlah 109 populasi yang menggunakan *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan nilai korelasi antara Pengaruh Ketersediaan i-pustaka Aceh terhadap Kebutuhan Informasi Rekreasi mahasiswa sebesar 0.905, jadi i-pustaka Aceh memiliki hubungan yang sangat kuat terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa. Sedangkan nilai koefisien regresi membuktikan bahwa Ketersediaan i-pustaka Aceh berpengaruh terhadap Kebutuhan Informasi Rekreasi mahasiswa dengan nilai koefisien regresi sebesar 927,257. Ketersediaan i-pustaka Aceh memiliki pengaruh sebesar 82% terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa. Sedangkan sisanya hanya 18% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Hasil hipotesis diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 15,082 dan t_{tabel} dengan taraf signifikan 5%, atau 1.675. Ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dapat dikatakan terdapat pengaruh antara i-pustaka Aceh terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa.

Kata Kunci: *i-pustaka Aceh, Kebutuhan Informasi Rekreasi*

DAFTAR ISI

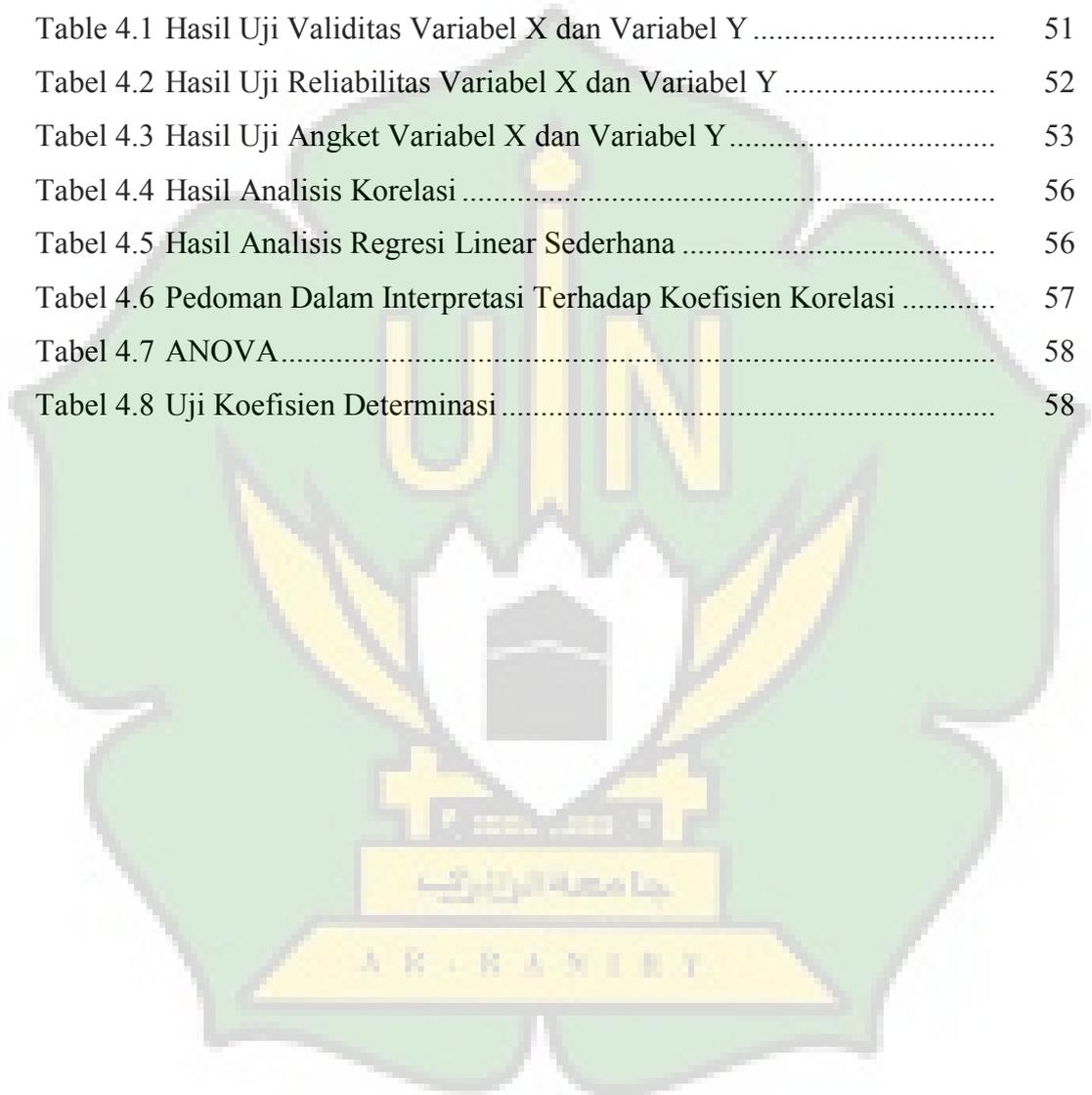
	Halaman
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Penjelasan Istilah.....	8
1. Pengaruh Ketersediaan Aplikasi i-pustaka Aceh.....	8
2. Kebutuhan Informasi Rekreasi Mahasiswa	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	
A. Kajian Pustaka	11
B. Mobile Library.....	15
1. Definisi <i>Mobile library</i> dan i-pustaka Aceh	15
2. Proses layanan Informasi di Aplikasi i-pustaka Aceh	21
3. Kelebihan dan kekurangan aplikasi i-pustaka Aceh.....	26
C. Kebutuhan Informasi Rekreasi Mahasiswa.....	27
1. Pengertian Kebutuhan Informasi Rekreasi.....	27
D. <i>Mobile Library</i> dan Kebutuhan Informasi Rekreasi.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
C. Populasi dan Sampel.....	35
D. Hipotesis	37
E. Validitas dan Reliabilitas.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data	41
G. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	45
B. Hasil Penelitian	49
1. Hasil Uji Validitas	49
2. Hasil Uji Reliabilitas	51
3. Analisis Hasil Uji Angket.....	52
4. Pembuktian Hipotesis	58

C. Pembahasan.....	59
BAB V PENUTUP.....	61
D. Kesimpulan	61
E. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN	



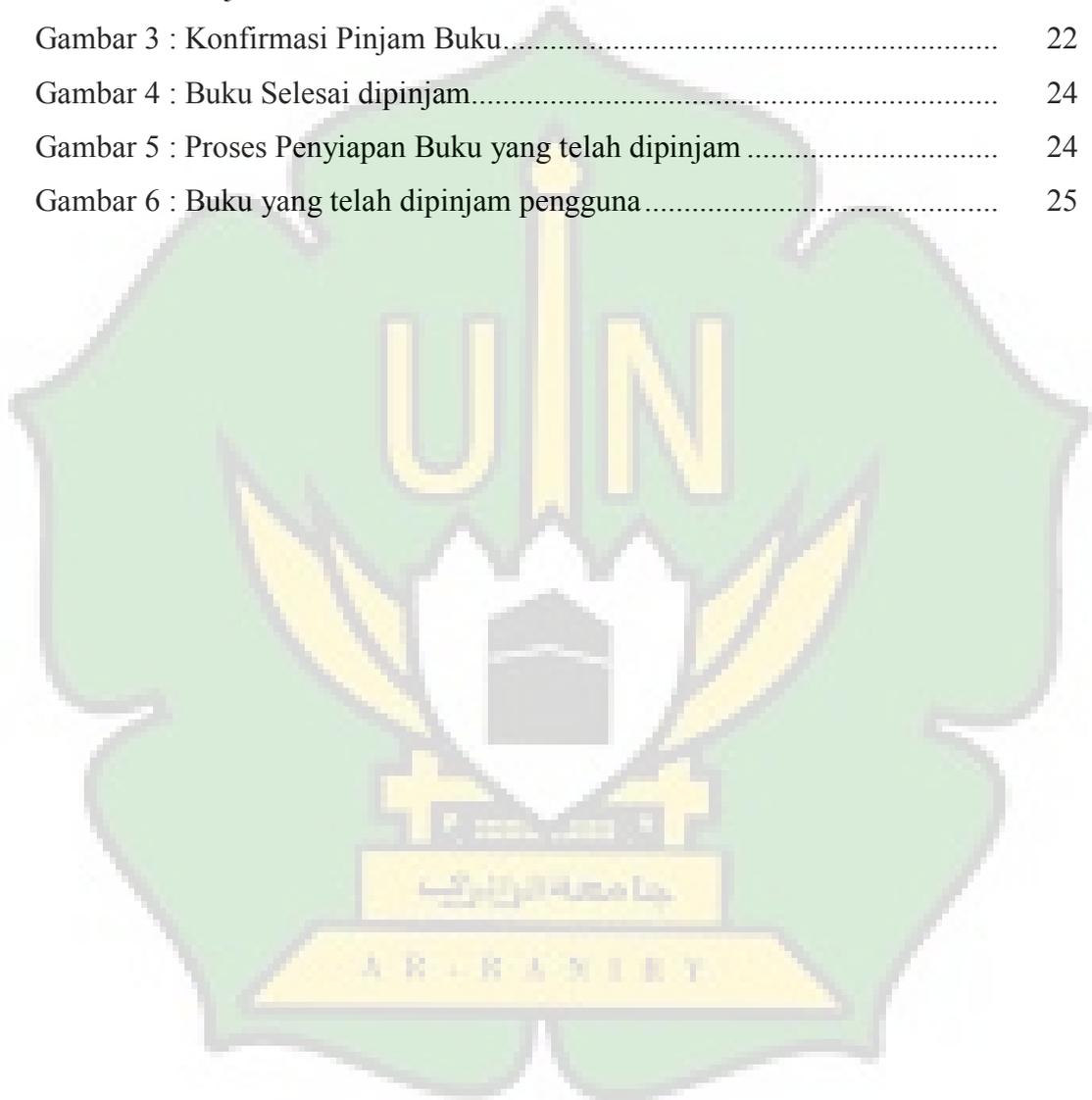
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Hubungan Variabel, Indikator, Instrumen dan Bentuk Data	44
Tabel 3.2 Interpretasi Angka Indeks Korelasi <i>Product Moment</i>	45
Table 4.1 Hasil Uji Validitas Variabel X dan Variabel Y	51
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Variabel Y	52
Tabel 4.3 Hasil Uji Angket Variabel X dan Variabel Y	53
Tabel 4.4 Hasil Analisis Korelasi	56
Tabel 4.5 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana	56
Tabel 4.6 Pedoman Dalam Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi	57
Tabel 4.7 ANOVA	58
Tabel 4.8 Uji Koefisien Determinasi	58



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Fitur Pencarian (Search “Novel”)	22
Gambar 2 : Pinjam Buku.....	22
Gambar 3 : Konfirmasi Pinjam Buku.....	22
Gambar 4 : Buku Selesai dipinjam.....	24
Gambar 5 : Proses Penyiapan Buku yang telah dipinjam	24
Gambar 6 : Buku yang telah dipinjam pengguna.....	25



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Fakultas Adab dan Humaniora
- Lampiran 3 Surat izin mengadakan Penelitian dari Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh
- Lampiran 4 Lembar Angket
- Lampiran 5 Uji Validitas dan Reliabilitas



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi telah menuntut segala informasi dapat diakses secara cepat dan praktis. Adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era ini juga mempengaruhi beberapa aktivitas. Aktivitas yang semula dilakukan dengan manual, dapat terganti secara otomatis dan lebih akurat dengan bantuan teknologi, sehingga teknologi informasi dan komunikasi dapat memacu dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi merambah ke seluruh bidang atau aspek kehidupan, tidak terkecuali pada lembaga yang menaungi bidang informasi. Salah satu lembaga penyedia informasi telah menerapkan suatu sistem yang mengoptimalkan teknologi informasi dan komunikasi adalah perpustakaan.¹ Perpustakaan mulai secara bertahap untuk membenahi kelembagaannya menuju perpustakaan digital.²

Perpustakaan digital adalah sebuah sistem yang memiliki berbagai layanan dan obyek informasi yang mendukung akses obyek informasi tersebut melalui perangkat digital. Layanan ini diharapkan dapat mempermudah pencarian informasi di dalam koleksi obyek informasi seperti dokumen, gambar dan database dalam format digital dengan cepat, tepat, dan akurat. Perpustakaan

¹ Fauzan dan Sri Ati Suwanto, "Analisis Pemanfaatan aplikasi IPusnas berbasis android di perpustakaan Nasional Republik Indonesia," *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 2, no.4,(2018):11-20,, <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/download/22944/20981> diakses 2 Oktober 2019.

² Eko Noprianto, "Tantangan dalam Mewujudkan Perpustakaan Digital," *Jurnal Informasi dan Perpustakaan* 10, no.1,(2018): 8, <http://jurnal.iainponorogo.ac.id./index.php./pustakalokal/article/view/1212> diakses 2 Mei 2020.

digital itu tidak berdiri sendiri, melainkan terkait dengan sumber-sumber lain dan pelayanan informasinya terbuka bagi pengguna di seluruh dunia.³

Penerapan perpustakaan digital atau i-pustaka telah ada di beberapa daerah, salah satunya di Aceh. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh telah berkerjasama dengan PT Aksaramaya Jakarta dalam meluncurkan aplikasi i-pustaka Aceh pada tanggal 03 Desember 2018. Melalui aplikasi perpustakaan digital i-pustaka Aceh akan menjadi salah satu cara untuk menyediakan akses informasi secara luas, mudah dan cepat dalam rangka meningkatkan pengetahuan masyarakat di Aceh dan mewujudkan masyarakat aceh yang *carong* (cerdas) dan *meuadab* (beradab). Aplikasi i-pustaka Aceh adalah sebuah platform media sosial untuk mengakses *e-Bookstore & e-Pustaka*, membangun jaringan atau komunitas sesama pembaca, dan juga tentunya sebagai *e-Reader* untuk membaca *e-Book*.

i-pustaka Aceh dapat diakses di berbagai medium perangkat mulai dari desktop dan PC berbasis situs (*web-based*), netbook dan *tab based hybrid (tab-base application)*, dan mobile (*smartphone-based application*).⁴

Aplikasi i-pustaka Aceh merupakan perpustakaan digital yang dirancang untuk mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi dalam genggam tangan. i-pustaka Aceh memiliki fitur kategori *e-Pustaka* tersedia beberapa menu :

³ Wahyu Supriyanto, *Teknologi Informasi Perpustakaan* (Kanisius: Yogyakarta 2009), 31-32.

⁴ i-pustaka Aceh, diakses melalui <http://ipustakaaceh.moco.co.id> pada tanggal 12 Oktober 2019.

- a. Menu Plt.Gubernur Aceh Ir. H.Nova Iriansyah,MT, jumlah buku yang tersedia 10 buku, jumlah salinan 100 dan 38 Anggota
- b. Menu Kadis Arpus Prov.Aceh DR.H.Roeslan,M.Pd, jumlah buku yang tersedia 10 buku, jumlah salinan 100 dan 10 Anggota
- c. Menu Sekretaris Daerah Provinsi Aceh dr Taqwallah M.Kes jumlah buku yang tersedia 10 buku, jumlah salinan 100 dan 25 Anggota
- d. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh, jumlah buku yang tersedia 5993 buku, jumlah salinan 42 K dan 1 K Anggota
- e. Konten Internasl Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh, jumlah buku yang tersedia 1 buku, jumlah salinan 1000 dan 109 Anggota
- f. Pustaka SMA BSE (Buku Sekolah Elektronik), jumlah buku yang tersedia 91 buku, jumlah salinan 4K dan 109 Anggota
- g. Pustaka SMP BSE (Buku Sekolah Elektronik), jumlah buku yang tersedia 217 buku, jumlah salinan 10 K dan 131 Anggota
- h. Pustaka SD BSE (Buku Sekolah Elektronik), jumlah buku yang tersedia 316 buku, jumlah salinan 15 K dan 142 Anggota

Aplikasi i-pustaka Aceh memiliki kelebihan dan kekurangan bagi pengguna, kelebihan yang diberikan di aplikasi i-pustaka Aceh adalah aplikasi ini dapat berjalan pada sistem operasi *windows, ios, iphone* dan *android*, desain dan cara penggunaannya mudah digunakan, aplikasi gratis dapat di unduh oleh siapapun, koleksi buku bervariasi dan terbilang banyak, dan jika lupa untuk mengembalikan, maka secara otomatis buku yang di pinjam akan kembali dengan sendirinya. Selain itu juga dapat berbagi dan bersosialisasi dengan sesama

pengguna serta selalu hadir untuk menghubungkan dan merekomendasikan buku favoritmu kepada teman dan sahabatmu. Sementara itu, kekurangan aplikasi i-pustaka Aceh bagi pengguna yaitu, aplikasi ini sedikit berat untuk versi windows, buku hanya dibatasi 3 perhari. Meskipun demikian i-pustaka Aceh tetap menjadi salah satu media sosial yang memberikan informasi rekreasi.⁵

Informasi adalah data yang telah diolah dan siap digunakan oleh pengambil keputusan. Informasi merupakan produk akhir dari suatu sistem.⁶ Dalam ilmu perpustakaan informasi diartikan sebagai berita, peristiwa, data, maupun literatur.⁷ Sedangkan rekreasi diartikan sebagai penyegaran kembali badan dan pikiran, dapat juga dikatakan sesuatu yang mengembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan dan piknik.⁸ Rekreasi pada hakikatnya merupakan salah satu tujuan utama dari pariwisata apapun jenisnya. Dalam Kamus besar Bahasa Indonesia (1997) disebutkan bahwa, pariwisata adalah aktivitas yang berhubungan dengan perjalanan untuk rekreasi. Rekreasi itu sendiri mencakup dua aspek, yaitu penyegaran kembali badan atau pikiran, dan mendapatkan hiburan. Maka orang yang melakukan rekreasi akan mendapatkan hiburan, keadaan santai dan kesenangan.⁹

⁵ i-pustaka Aceh, diakses melalui <http://ipustakaaceh.moco.co.id> pada tanggal 12 Oktober 2019.

⁶ Abdul Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi*, (Yogyakarta: ANDI,2003), 32.

⁷ Lasa Hs, *Kamus Kepustakawanan Indonesia*, (Yogyakarta: pustaka book publisher, 2009), 116.

⁸ Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* (Gramedia: Jakarta, 2008), 1158.

⁹ LIPI, *Pengembangan Fungsi Rekreasi di Perpustakaan: Upaya PDII-LIPI untuk menjadi pusat wisata informasi* diakses melalui lipi.go.id/berita/penembangan-fungsi-rekreasi-di-perpustakaan-upaya-pdii-lipi-untuk-menjadi-pusat-wisata-informasi-4187 pada tanggal 23 Juni 2020.

Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian rekreasi adalah aktivitas yang dilakukan setelah lelah beraktifitas pada waktu luang atau senggang yang bertujuan untuk meningkatkan kesegaran mental, pikiran, pemulihan daya cipta yang hilang akibat aktifitas yang rutin dengan cara mencari kesenangan, hiburan dan kesibukan yang berbeda yang dapat memberikan kepuasan dan kegembiraan yang ditunjukan bagi kepuasan lahir dan batin manusia. Ciri-ciri rekreasi salah satunya yaitu Rekreasi adalah fleksibel, yaitu rekreasi tidak dibatasi oleh tempat. Bisa dimana saja sesuai dengan dan macam kegiatan rekreasi. Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa rekreasi merupakan kegiatan yang bentuknya beranekaragam ditentukan oleh motivasi individu yang dilakukan secara rutin dan sukarela serta sungguh-sungguh pada waktu senggang bersifat universal serta fleksibel.¹⁰ Rekreasi perpustakaan dapat dilakukan dengan memperbanyak koleksi fiksi populer dengan berbagai *genre*.¹¹ Sehingga menjadikan salah satu wahana hiburan bagi masyarakat khususnya mahasiswa. Koleksi yang banyak di akses oleh mahasiswa yaitu Menanti Pagi , karya Dian Yuni Pratiwi.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa informasi rekreasi adalah sebagai berita, peristiwa, data, maupun literatur yang bersifat mengembirakan hati dan menyegarkan pikiran. Seperti hiburan melalui koleksi fiksi populer dengan berbagai *genre*.

¹⁰ A, Hari Karyono, *Kepariwisata*, (Jakarta: Grasindo,1999), 32.

¹¹ Lehman, Vibeke.(1999). The prison library: a vital link to education, rehabilitation, and recreation. (*e-journal*). Diakses melalui <http://educationlibraries.mcgill.ca/article/view/150> diakses pada tanggal 23 Juni 2020.

Aplikasi i-pustaka Aceh sangat dibutuhkan oleh mahasiswa untuk mengakses informasi rekreasi. Karena terdapat banyak koleksi hiburan. Saat ini, informasi yang diperoleh dari admin i-pustaka Aceh, bahwa pengunduhan atau pemakaian aplikasi i-pustaka Aceh dari pertama diluncurkan sudah meningkat dari tahun ke tahun, dilihat dari tahun 2019, total pengguna aplikasi i-pustaka Aceh mencapai 1899 pengguna.¹² Ini membuktikan tingginya permintaan terhadap bahan bacaan yang bersifat elektronik. Aplikasi i-pustaka Aceh menyediakan koleksi yang dibutuhkan oleh mahasiswa seperti koleksi fiksi populer dari berbagai *genre* yang menjadi hiburan bagi mahasiswa setelah lelah dan jenuh dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal penulis, terdapat beberapa mahasiswa UIN Ar-raniry Banda Aceh yang menggunakan aplikasi i-pustaka Aceh. Mereka memanfaatkan untuk mencari informasi yang bersifat hiburan seperti novel dan komik dll, sebagian dari mereka menghabiskan waktu senggang untuk membaca buku, dan juga berkomunikasi dengan sesama pengguna aplikasi i-pustaka Aceh serta menambah wawasan mengenai tokoh-tokoh aceh dan sejarah aceh.¹³ Hal ini membuat penulis tertarik untuk meneliti tentang bagaimana pengaruh ketersediaan aplikasi i-pustaka Aceh terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa UIN Ar-raniry Banda Aceh. Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis ingin mengetahui lebih detail pengaruh ketersediaan aplikasi i-pustaka Aceh terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa. Dengan ini penulis menetapkan judul

¹² Hasil wawancara admin i-pustaka Aceh: Musliyadi pada tanggal 27 Agustus 2019.

¹³ Hasil wawancara dengan mahasiswa prodi S1 Ilmu Perpustakaan : Nova Safrija pada tanggal 28 Agustus 2019.

“Pengaruh Ketersediaan i-pustaka Aceh Terhadap Kebutuhan informasi Rekreasi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Pengaruh Ketersediaan i-pustaka Aceh Terhadap Kebutuhan Informasi Rekreasi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Ketersediaan i-pustaka Aceh Terhadap Kebutuhan Informasi Rekreasi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan berbagai hal yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut

a. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi Badan Arsip dan Perpustakaan Aceh dalam hal pengembangan informasi bersifat rekreasi yang dibutuhkan oleh pengguna serta dapat meningkatkan kualitas dan citra perpustakaan itu sendiri. Dengan adanya penelitian ini sebagai informasi dan referensi dalam upaya pendayagunaan perpustakaan sebagai penyedia wahana rekreasi secara digital.

b. Manfaat Secara Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan bahan referensi pendukung bagi penelitian lain yang akan melakukan penelitian serupa namun dalam konteks yang berbeda yang ingin mengkaji lebih dalam tentang topik ini.

E. Penjelasan Istilah

Supaya memudahkan pembaca dalam memahami skripsi tersebut, penulis menggunakan keterangan istilah, yang perlu dijelaskan :

1. Pengaruh Ketersediaan Aplikasi i-pustaka Aceh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari suatu orang, benda yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹⁴ Disisi lain pengertian pengaruh adalah suatu transaksi sosial dimana seseorang atau kelompok orang digerakkan oleh seseorang atau kelompok orang yang lainnya untuk melakukan kegiatan sesuai harapan.¹⁵ Ketersediaan yang akar katanya sedia berarti yang semula, yang asal, yang sudah-sudah, yang dahulu. Adapun ketersediaan menurut KBBI adalah kesiapan suatu sarana (tenaga, barang, modal, anggaran) untuk dapat digunakan atau dioperasikan dalam waktu yang telah ditentukan.¹⁶

Aplikasi i-pustaka Aceh adalah sebuah platform media sosial untuk mengakses *e-Bookstore & e-Pustaka*, membangun jaringan/komunitas sesama

¹⁴ Pusat Bahasa DEPDKNAD, *Kamus Besar Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 43.

¹⁵ Arni Muhammad, *Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2004), 114.

¹⁶ "Ketersediaan", *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, diakses pada tanggal 24 Oktober 2019 dari situs <http://kbbi.kemendibud.go.id>.

pembaca, dan juga tentunya sebagai *e-Reader* untuk membaca *e-Book*. i-pustaka Aceh dapat diakses di berbagai medium perangkat mulai dari desktop dan PC berbasis situs (*web-based*), netbook dan *tab based hybrid (tab-base application)*, dan mobile (*smartphone-based application*).¹⁷

Adapun yang dimaksud pengaruh ketersediaan aplikasi i-pustaka Aceh dalam penelitian ini adalah adanya aplikasi i-pustaka Aceh ini, sangat berpengaruh bagi mahasiswa UIN Ar-Raniry dalam mencari informasi, hiburan dan sebagai rekreasi seperti mengakses bacaan-bacaan fiksi yang bersifat menyenangkan serta mengisi waktu senggang mahasiswa disamping kesibukan mereka dalam belajar.

2. Kebutuhan Informasi Rekreasi

Dalam kamus besar bahasa indonesia kebutuhan berasal dari kata butuh. Kebutuhan adalah sesuatu yang dibutuhkan.¹⁸ Informasi adalah data yang telah diolah dan siap digunakan oleh pengambil keputusan. Informasi merupakan produk akhir dari suatu sistem.¹⁹ Dalam ilmu perpustakaan informasi diartikan sebagai berita, peristiwa, data, maupun literatur.²⁰

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia rekreasi diartikan sebagai penyegaran kembali badan dan pikiran, dapat juga dikatakan sesuatu yang

¹⁷ i-pustaka Aceh, diakses melalui <http://ipustakaaceh.moco.co.id>. pada tanggal 12 Oktober 2019.

¹⁸ "Kebutuhan", *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, diakses pada tanggal 24 Oktober 2019 dari situs <http://kbbi.kemendibud.go.id>

¹⁹ Abdul Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi*, (Yogyakarta: ANDI,2003), 32.

²⁰ Lasa Hs, *Kamus Kepustakawanan Indonesia*, (Yogyakarta: pustaka book publisher, 2009),116.

mengembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan dan piknik.²¹ Perpustakaan memiliki fungsi rekreasi yaitu kegiatan menyenangkan dan menghibur yang dilakukan pemustaka, sehingga perpustakaan dapat dijadikan alternatif wisata bagi pemustaka.²² Perpustakaan memiliki fungsi sebagai tempat rekreasi, yang dasarnya merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting dan tidak bisa diabaikan manfaatnya dari kehidupan manusia. Rekreasi dapat dijadikan sebagai kegiatan manusia untuk memperoleh hiburan setelah lelah beraktifitas dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu fungsi perpustakaan adalah sebagai sarana rekreasi, yaitu fungsi perpustakaan sebagai tempat yang nyaman dan menyajikan informasi-informasi yang sifatnya menyenangkan.²³ Informasi menyenangkan bisa diperoleh dari koleksi yang tersedia di perpustakaan seperti koleksi fiksi.

Adapun kebutuhan informasi rekreasi yang peneliti maksud adalah informasi yang bersifat hiburan serta menyenangkan diperoleh dari koleksi yang bersifat fiksi dari berbagai *genre*. tersedia di i-pustaka Aceh. sehingga dapat menghibur mahasiswa yang telah lelah belajar dan beraktivitas serta sebagai media sosial yang dapat mengisi waktu senggang para mahasiswa.

²¹ Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* (Gramedia: Jakarta, 2008), 1158.

²² *Opcit.*4.

²³ Suwarno, *Pengetahuan Dasar Kepustakaan (Sisi Penting Perpustakaan dan Pustakawan)* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), 74 .

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

Berdasarkan penelusuran penulis terdapat beberapa literatur terhadap beberapa penelitian yang berkaitan dengan topik pengaruh ketersediaan aplikasi I-pustaka Aceh terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa. Meskipun beberapa penelitian ini memiliki kemiripan, namun terdapat perbedaan dalam hal variabel, fokus penelitian, tempat serta waktu penelitian.

Pertama, penelitian yang berjudul “Evaluasi pemanfaatan Aplikasi i-pusnas terhadap kemudahan Akses Informasi perkuliahan mahasiswa angkatan 2015 Prodi S1 Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry” hasil karya Desita fonna yang dilakukan pada tahun 2020. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sejauh mana pemanfaatan aplikasi i-pusnas terhadap kemudahan akses informasi perkuliahan. adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan aplikasi i-pusnas terhadap kemudahan akses informasi perkuliahan mahasiswa angkatan 2015 Prodi S1 Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana. Untuk uji validitas dan reliabilitas penulis gunakan Rumus korelasi Produk Momen dan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan program SPSS versi 25. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui angket yang diedarkan kepada 61 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pemanfaatan

yang positif dengan hasil indeksnya terletak antara 0,70-0,90. Ini berarti pemanfaatan antara keduanya adalah tergolong Kuat.²⁴

Kedua, Penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Perpustakaan Digital i-Jateng Melalui *Smartphone*” hasil karya Endang Fatmawati yang dilakukan pada tahun 2017. Penelitian ini sebagai kajian awal untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi i-Jateng melalui android. Tujuannya untuk menjelaskan aksesibilitas dan usability perpustakaan digital i-Jateng dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat, dan mengidentifikasi faktor-faktor yang menjadi kendala dalam pemanfaatan i-Jateng. Metode penelitian menggunakan kualitatif. Data diperoleh dengan menggunakan teknik wawancara dan penelusuran dokumen. Pemanfaatan dijelaskan menggunakan parameter aksesibilitas dan usability. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa untuk aksesibilitas pada aspek keterbukaan belum sepenuhnya dilakukan sosialisasi ke masyarakat. Selanjutnya untuk usability pada aspek kemampuan mempelajari aplikasi, masih sangat diperlukan pendampingan dari pengelola perpustakaan untuk mengurangi kendala yang muncul saat masyarakat menggunakan aplikasi i-Jateng melalui *smartphone*. Faktor-faktor yang menjadi kendala dalam pemanfaatan perpustakaan digital i-Jateng, seperti: permasalahan jaringan internet, koleksi digital yang belum lengkap, kelelahan mata, kurang sosialisasi, dan kurang tahu pemustaka

²⁴ Desita Fonna, “Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi Ipusnas Terhadap Kemudahan Akses Informasi Perkuliahan Mahasiswa Angkatan 2015 Prodi S1 Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab Dan Humaniora UIN Ar-Raniry.” (Skripsi, UIN Ar-raniry 2020), 16.

untuk menyelesaikan masalah yang muncul ketika mengakses informasi melalui aplikasi i-Jateng.²⁵

Penelitian ke tiga yang berjudul “Analisis Pemanfaatan Perpustakaan dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Pengguna Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan ” hasil karya dari, Ikhwan Al Ashari Daulay pada tahun 2014. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisa pemanfaatan perpustakaan dalam memenuhi kebutuhan informasi pengguna Perpustakaan UMTS. Jenis penelitian deskriptif dan metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan berjumlah 5.676 orang dan sampel penelitian adalah 98 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, dan studi kepustakaan. Data yang terkumpul dari penyebaran kuesioner akan dianalisis dengan menggunakan rumus distribusi frekuensi. Dari hasil analisis data diketahui pemanfaatan perpustakaan dalam memenuhi kebutuhan informasi pengguna perpustakaan Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan pada umumnya 78,6% kunjungan pengguna ke perpustakaan dalam 1 bulan lebih dari 3 kali. Pada umumnya 80,6% hal yang dilakukan pengguna dalam memanfaatkan koleksi adalah membaca di tempat dan juga meminjamnya. Selanjutnya 81,6,5% tujuan pengguna memanfaatkan perpustakaan UMTS adalah untuk keperluan studi dan juga menambah wawasan. Kemudian sebagian besar (84,7%) pengguna kurang puas dengan layanan sirkulasi yang ada di Perpustakaan UMTS. Lalu sebagian

²⁵ Endang Fatmawati.”Pemanfaatan Aplikasi Perpustakaan Digital i-Jateng Melalui Smartphone,”*Profekti Jurnal Komunikasi* 10, no.2,(2017),46. melalui <http://ejournal.UIN-suka.ac.id/isoshum/profetik/article/view/1336>.Diakses pada tanggal 12 Desember 2021, 46.

besar (67,4%) layanan referensi membantu dalam memenuhi kebutuhan informasi yang butuhkan pengguna. Dan sebagian besar (61,2%) responden menjawab koleksi yang tersedia di Perpustakaan UMTS kurang memadai dalam memenuhi kebutuhan informasi pengguna.²⁶

Merujuk pada ke tiga penelitian sebelumnya, terlihat bahwa penelitian yang dilakukan sebelumnya hampir sama dengan apa yang akan peneliti lakukan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama – sama melakukan penelitian tentang perpustakaan digital, seperti, Ipusnas, Ijateng dan kebutuhan informasi. Ketiga penelitian ini sama-sama terdiri dua variabel.

Adapun perbedaan dari ketiga penelitian ini di atas dapat dilihat bahwa, penelitian ini menggunakan variabel i-pustaka Aceh dan kebutuhan informasi rekreasi sedangkan penelitian pertama menggunakan variabel efektifitas i-pusnas dan akses informasi. Dan penelitian ketiga menggunakan variabel Pemanfaatan Perpustakaan dan Kebutuhan Informasi Pengguna. Perbedaan selanjutnya pada metode penelitian. Penelitian yang digunakan oleh Desita fonna metode penelitian kuantitatif , penelitian yang dilakukan oleh Endang Fatmawati menggunakan metode penelitian kualitatif, dan metode penelitian deskriptif dilakukan oleh Ikhwan Al Ashari Daulay. Dengan demikian penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Selain itu Perbedaan dari ketiga penelitian di atas adalah

²⁶ Ikhwan Al Ashari Daulay, 2014. "Analisis Pemanfaatan Perpustakaan dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Pengguna Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan". Skripsi Ilmu Perpustakaan dan Informasi. Diakses melalui <https://repository.usu.ac.id>, pada tanggal 2 Februari 2021, 5.

lokasi penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian, jumlah responden dan pendekatan penelitian yang di pakai.

B. *Mobile Library*

1. Definisi *Mobile library* dan i-pustaka Aceh

Mobile library adalah integrasi antar perangkat *mobile* dengan perpustakaan dan perangkat *mobile* berperan sebagai alat pembantu perpustakaan dalam menyampaikan informasi dan membantu pemustaka untuk menjangkau layanan-layanan tertentu di perpustakaan.²⁷

Perpustakaan saat ini telah berinovasi secara bertahap menuju perpustakaan digital. Perpustnas RI sebagai instansi pembina sudah mengawali inovasi dengan peluncuran i-pusnas sejak 16 Agustus 2016 yang lalu. Melalui aplikasi digital i-pusnas tersebut, diharapkan perpustakaan kabupaten/kota lainnya di wilayah seluruh Indonesia juga bisa melakukan hal yang serupa. Untuk provinsi Jawa Tengah sendiri, selain i-Jateng juga baru-baru ini telah diluncurkan i-Salatiga dan i-Boyolali.²⁸ Selain provinsi Jawa Tengah, provinsi Aceh juga telah melakukan hal yang serupa meluncurkan aplikasi i-pustaka Aceh. Seperti halnya Ipusnas aplikasi i-pustaka Aceh tersebut dikembangkan oleh PT Woolu Aksara Maya.

²⁷ Fatmawati, Endang. 2012. "Trend Terkait M-Library untuk Perpustakaan Masa Depan." Diakses melalui Sumber <http://www.perpusnas.go.id/magazine/trend-terkait-m-library-untuk-perpustakaan-masa-depan/> pada tanggal 04 Juni 2018, 2.

²⁸ Endang Fatmawati. "Pemanfaatan Aplikasi Perpustakaan Digital i-Jateng Melalui Smartphone," *Profekti Jurnal Komunikasi* 10, no.2,(2017),46. melalui <http://ejournal.UIN-suka.ac.id/isoshum/profetik/article/view/1336>. Diakses pada tanggal 12 Desember 2021, 45.

Terkait dengan objek penelitian ini, maka kajian hanya berfokus pada perpustakaan digital i-pustaka Aceh saja. Melalui aplikasi perpustakaan digital i-pustaka Aceh akan menjadi salah satu cara untuk menyediakan akses informasi secara luas, mudah dan cepat dalam rangka untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat di Aceh khususnya dan masyarakat Indonesia pada umumnya. Sejak 03 Desember 2018 secara resmi Plt Gubernur Aceh Ir. H.Nova Iriansyah, M.T. meluncurkan (*launching*) pustaka Aceh yang dinamakan i-pustaka Aceh di Gedung AAC Dayan Dawood, Darussalam, Banda Aceh.²⁹ Implementasi I-pustaka Aceh baru kurang lebih 2,3 bulan seiring dengan penelitian ini dilakukan. Hadirnya i-pustaka Aceh untuk mempermudah akses informasi serta sarana publikasi khususnya bagi masyarakat Aceh. Spirit perpustakaan digital i-pustaka Aceh adalah layanan perpustakaan digital dalam genggaman masyarakat Aceh.

Aplikasi i-pustaka Aceh merupakan sebuah platform media sosial untuk mengakses *e-Bookstore & e-Pustaka*, membangun jaringan/komunitas sesama pembaca, dan juga tentunya sebagai *e-Reader* untuk membaca *e-Book*. i-pustaka Aceh dapat diakses di berbagai medium perangkat mulai dari desktop dan PC berbasis situs (*web-based*), netbook dan *tab based hybrid (tab-base application)*, dan mobile (*smartphone-based application*).³⁰

²⁹ Dinas Arpus Aceh, 2018. "*Iqra' Menuju Aceh Caroeng dan Bertamadun*" diakses melalui <https://arpus.acehprov.go.id> . nomor 1 edisi 2, pada tanggal 15 Oktober 2020. i-pustaka Aceh.

³⁰ i-pustaka Aceh, diakses melalui <http://ipustakaaceh.moco.co.id>. pada tanggal 20 Juli 2020.

Aplikasi ini memiliki fitur OPAC, yaitu fitur yang ada dalam aplikasi untuk melihat atau mencari koleksi bahan pustaka. Aplikasi i-pustaka Aceh adalah salah satu perpustakaan digital berbasis 4.1 milik perpustakaan Aceh. Selain itu, i-pustaka Aceh adalah aplikasi perpustakaan digital berbasis mobile atau e-mobile library. Mengusung tagline “membaca semakin mudah dalam genggaman”.³¹

i-pustaka Aceh menjadi solusi terhadap kegemaran budaya membaca masyarakat Indonesia yang masih kecil, sehingga dengan kemudahan akses i-pustaka Aceh dapat meningkatkan minat baca hingga sampai menjadi budaya. i-pustaka Aceh memiliki kemiripan dalam sistem operasional dengan i-Pusnas. i-pustaka Aceh dan i-pusnas sama – sama dikembangkan oleh PT.Woolu Aksara Maya, merupakan perpustakaan digital yang memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi.

Sebagaimana yang dikutip dari hasil penelitiannya Verry Mardiyanto pada tahun 2018 disebutkan bahwa i-pusnas merupakan aplikasi keluaran perpustakaan nasional yang mengakomodir pengguna pada layanan penyediaan informasi berupa koleksi buku. Aplikasi ini dapat berjalan pada sistem operasi window, iPhone dan android. Sistem operasi android dan iPhone ini memungkinkan pengguna layanan menggunakan smartphone sebagai media alat baca. Pada sistem operasi windows, pengguna dapat memanfaatkan komputer sebagai media pembacanya. Pada dasarnya program aplikasi ini hadir untuk mempermudah pengguna perpustakaan dalam mencari informasi dan menikmati layanan

³¹ i-pustaka Aceh, diakses melalui <http://ipustakaaceh.moco.co.id> pada tanggal 21 Juli 2020.

perpustakaan secara lebih dekat serta memperkenalkan perpustakaan ke kalangan era digital saat ini.³²

Perpustakaan merupakan media. Perpustakaan digital dalam *bentuk mobile library* (m-library) seperti i-Jateng, i-pustaka Aceh menjadi sebuah representasi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di perpustakaan yang sudah diseleksi dan dikemas sedemikian rupa.³³ Meminjam istilah “*representation implies the active work of selecting and presenting, of structuring and shaping*”.³⁴ M-library memiliki ciri portable dan personal. Portable berarti smartphone mudah dibawa kemanapun dan kapanpun, sedangkan personal berarti perangkat/peralatan (device) smartphone lebih bersifat pribadi.

Untuk menguatkan parameter dari deskripsi usability agar mencapai tingkat usability yang ideal, peneliti meminjam konsep Nielsen untuk menjelaskan pemanfaatan perpustakaan digital i-pustaka Aceh. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. *Easy to learn* Pemustaka dapat cepat menyelesaikan tugas dengan menggunakan i-pustaka Aceh, sehingga dengan dapat memahami perintah paling dasar, pilihan navigasi, dan menggunakannya untuk mencari informasi yang diinginkan.

³² i-pustaka Aceh, diakses melalui <http://ipustakaaceh.moco.co.id> pada tanggal 21 Juli 2020.

³³ Endang Fatmawati. "Pemanfaatan Aplikasi Perpustakaan Digital i-Jateng Melalui Smartphone," *Profekti Jurnal Komunikasi* 10, no.2,(2017),46. melalui <http://ejournal.UIN-suka.ac.id/isoshum/profetik/article/view/1336>. Diakses pada tanggal 12 Desember 2021, 49.

³⁴ Hall, Stuart. 1982. *The Rediscovery of Ideology: Return of the Repressed in Media Studies. Dalam Culture, Society, and Media*. London and New York: Methuen, 56-90.

b. *Efficient to use* Pemustaka yang telah mempelajari i-pustaka Aceh, sehingga tingkat produktivitas dalam mendapatkan informasi semakin tinggi.

c. *Easy to remember* Pemustaka dapat kembali menggunakan i-pustaka Aceh setelah beberapa periode tidak menggunakannya, tanpa harus mempelajari keseluruhan bagian dari aplikasi tersebut.

d. *Few errors* Pemustaka tidak membuat banyak kesalahan selama penggunaan i-pustaka Aceh dan seandainya melakukan kesalahan maka dapat dengan mudah mengatasinya.

e. *Pleasant to use* Pemustaka secara subyektif puas ketika menggunakan i-pustaka Aceh, sehingga merasa dapat menemukan pengalaman saat menggunakan aplikasi yang bisa menghibur, memudahkan mencari informasi, dan memperkaya pengalaman.³⁵

Dalam penelitian ini, parameter aksesibilitas dijelaskan dengan aspek keterbukaan, ketersediaan, kemudahan, kecepatan, dan kenyamanan. Selanjutnya usability dijelaskan dengan aspek: efektivitas, efisiensi, dan kemampuan mempelajari aplikasi. Secara konsep, i-pustaka Aceh merupakan aplikasi perpustakaan digital berbasis media sosial yang dilengkapi dengan *e-Reader* untuk membaca e-book. Melalui beragam fitur media sosial yang ada, maka pemustaka dapat terhubung dan berinteraksi dengan pemustaka yang lain. Selain

³⁵Endang Fatmawati."Pemanfaatan Aplikasi Perpustakaan Digital i-Jateng Melalui Smartphone,"*Profekti Jurnal Komunikasi* 10, no.2,(2017),46. melalui <http://ejournal.UIN-suka.ac.id/isoshum/profetik/article/view/1336>.Diakses pada tanggal 12 Desember 2021, 50.

itu, juga mendapatkan kumpulan *e-book* yang terbaik dan menikmati kemudahan membaca dengan fitur yang menyenangkan .

Aplikasi i-pustaka Aceh juga merupakan perpustakaan digital yang sangat mudah untuk didapatkan dengan mengunduh aplikasi ini melalui *Play Store*, *Appstore*, maupun web resmi i-pustaka Aceh. Aplikasi ini bisa didapatkan secara gratis. Setelah mengunduh dan menginstallnya di perangkat (*android*, dsb), maka pengguna harus mendaftar terlebih dahulu sebagai anggota dengan akun email maupun akun Facebook yang dimiliki. Setelah menjadi anggota, barulah dapat dengan bebas meminjam *e-book* yang tersedia di *e-Pustaka*.

Keanggotaan di i-pustaka Aceh ini berlaku selama lima (5) tahun dan akan diperpanjang secara otomatis. Kalau pemustaka mau meminjam buku, cukup cari buku yang di inginkan lalu pilih dan klik tombol “pinjam”. Jika stoknya habis, pemustaka akan dimasukkan ke dalam daftar antrian. Setelah berhasil meminjam, pemustaka bisa membaca *e-book* tersebut saat *online* maupun *offline*, asalkan sudah mengunduh *e-book* tersebut.

Jangka waktu peminjaman hanya tiga hari, sebelum jangka waktu peminjaman habis, pemustaka harus mengembalikan *e-book* tersebut. Tapi jika belum selesai membacanya, pemustaka bisa memperpanjang dengan mengisi kembali form peminjaman. Jika lupa dan tidak mengembalikannya dalam jangka waktu tiga hari, maka buku tersebut akan hilang secara otomatis. Secara umum cara kerja perpustakaan digital ini sama dengan perpustakaan biasa. Bedanya, ini semua bisa dinikmati dalam genggam.

Selain itu, pemustaka juga dapat memberi komentar atau mereview buku yang dibaca dalam kolom komentar dari setiap e-book. Ada fitur lainnya yang juga tidak kalah menarik, i-pustaka Aceh ini juga dilengkapi fitur sosial media. Pemustaka juga bisa saling berinteraksi dengan pembaca lain, saling mem-follow, saling merekomendasikan buku yang bagus.

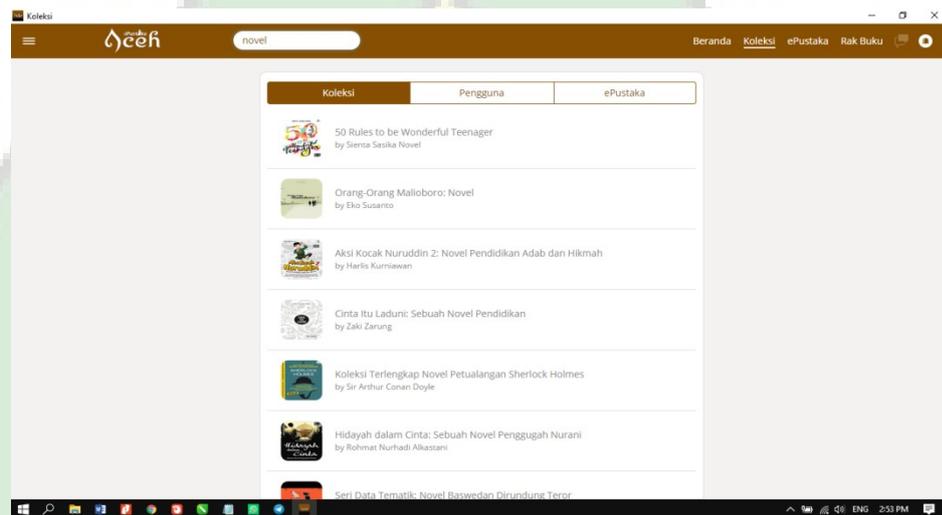
Dari definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dari aplikasi i-pusnas menghasilkan i-Jateng dan i-pustaka Aceh. i-pustaka Aceh adalah aplikasi perpustakaan digital berbasis *mobile* atau *e-mobile library* yang bisa diakses melalui *mobile (smartphone-based application)*. komputer, *iphone* dan *android*. Dan aplikasi ini dapat mempermudah penggunaanya dalam memenuhi kebutuhan pencarian informasi dan cara penggunaan aplikasi i-pustaka Aceh sangat mudah dan efektif dilakukan, apalagi untuk meminjam buku, cukup pengguna mengikuti langkahnya, karena aplikasi i-pustaka Aceh memiliki fitur OPAC untuk memudahkan pengguna dalam mencari koleksi yang diinginkan.³⁶

2. Proses Layanan Informasi di Aplikasi i-pustaka Aceh

Proses layanan informasi yang ada di aplikasi i-pustaka Aceh adalah sama ketika pengguna pernah berkunjung ke perpustakaan tradisional atau perpustakaan hibrida. Dalam aplikasi ini pengguna diharuskan mendaftar untuk dapat menikmati layanan informasi yang ada di dalamnya. Cukup sediakan waktu 60 detik maka pengguna sudah dapat menjadi anggota dari aplikasi i-pustaka Aceh.

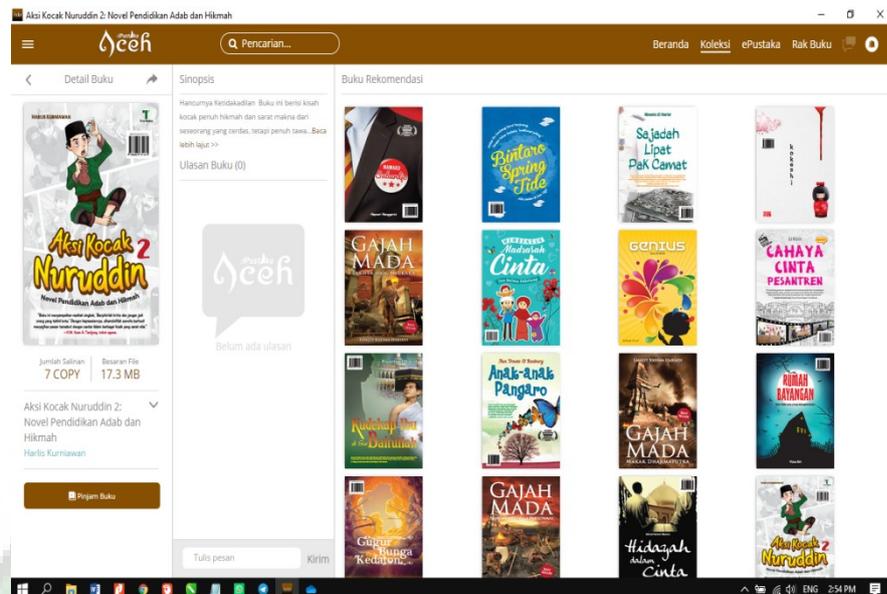
³⁶ i-pustaka Aceh, diakses melalui <http://ipustakaaceh.moco.co.id>. pada tanggal 21 Juli 2020.

Setelah pengguna terdaftar menjadi anggota, maka pengguna akan melakukan pencarian informasi pada kata kunci. Dalam gambar 1 di bawah ini, dituliskan kata “novel” maka akan menemukan koleksi buku seputar novel. Pengguna tinggal memilih yang paling cocok dan sesuai dengan koleksi buku yang pengguna butuhkan.

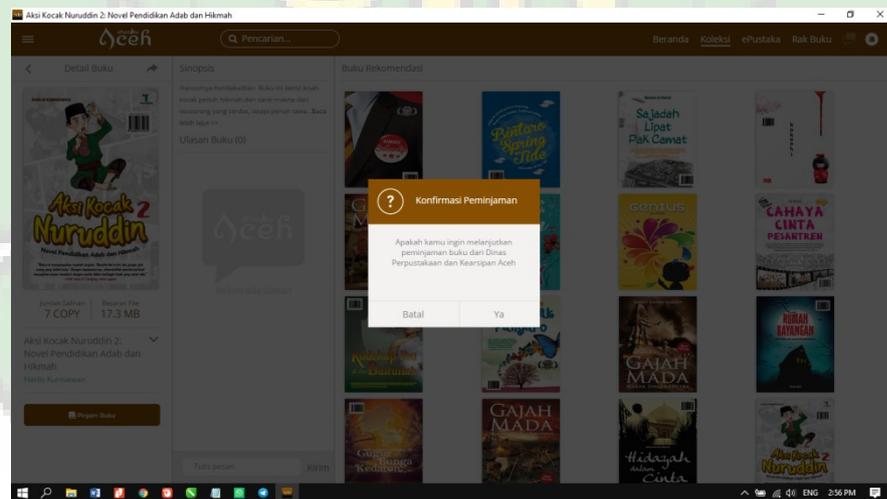


Gambar 1. Fitur Pencarian (Search “novel”).

Cara meminjam buku dan kemudian dapat membaca buku yang pengguna inginkan. Gambar 2 adalah contoh buku yang akan dipinjam. Klik pinjam buku, kemudian akan muncul tab konfirmasi untuk meminjam buku, Pilih “Ya” untuk melanjutkan dan pengguna sudah dapat membaca buku. Tab konfirmasi dapat dilihat pada gambar 3.

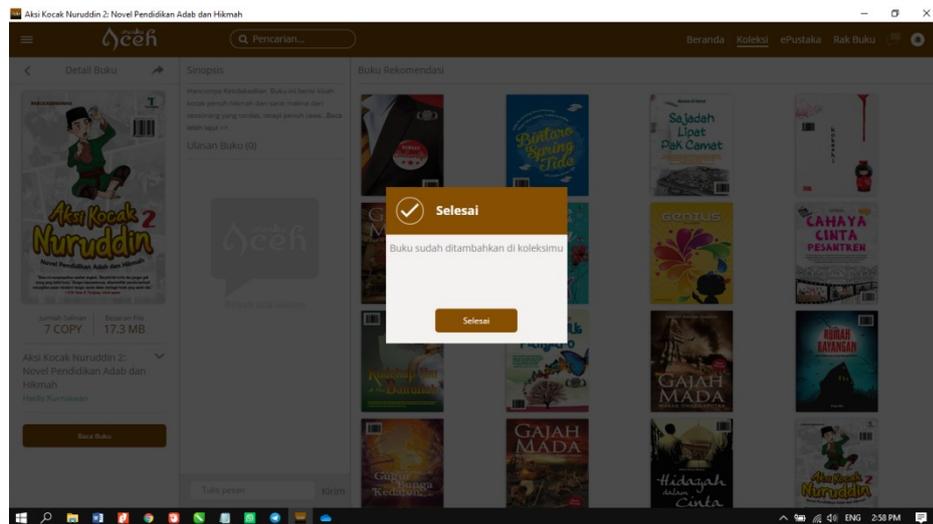


Gambar 2. Pinjam Buku

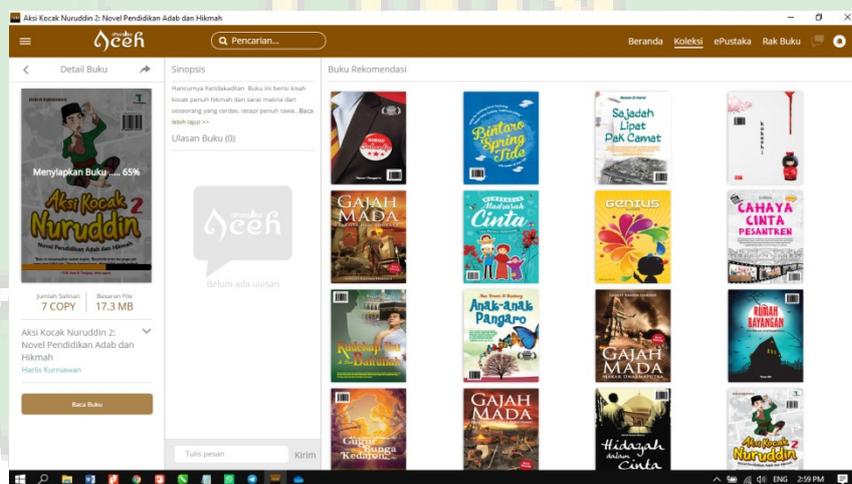


Gambar 3. Konfirmasi Pinjam Buku

Setelah pengguna mengklik “Ya” maka akan muncul pemberitahuan peminjaman sukses, kemudian klik selesai.



Gambar 4. Buku selesai dipinjam



Gambar 5. Proses menyiapkan buku yang sudah dipinjam

Gambar 6 adalah menu yang menampilkan buku yang sudah pengguna pinjam dan hendak dibaca. Aplikasi i-pusnas ini menggunakan struktur e-book berbentuk PDF. Selain mudah dibaca, file PDF ini juga familiar digunakan oleh masyarakat umum.



Gambar 6. Buku yang telah dipinjam oleh pengguna

Peraturan yang umum ada di aplikasi i-pustaka Aceh adalah pada kategori peminjaman dengan maksimal 3 buku per hari untuk pengembalian otomatis sendiri sesuai waktu hari pinjam atau dengan mengklik fitur pengembalian. Untuk secara otomatis maka jika pengguna tidak mempergunakan koleksi tersebut di hari esok akan secara otomatis koleksi tersebut dikembalikan dan berpindah dari area peminjaman ke area riwayat. Pada area riwayat, pengguna dapat meminjam lagi koleksi tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa proses layanan informasi diaplikasi i-pustaka Aceh sangat dimudahkan, terutama dalam pengembalian buku, langsung otomatis sendiri, apabila waktu peminjamanannya sudah habis dan bukunya hilang sendiri dari daftar rak buku. Jadi pemustaka tidak perlu susah payah dalam hal peminjaman dan pengembalian buku.

3. Kelebihan dan kekurangan aplikasi i-pustaka Aceh

Setelah menggunakan dan menganalisis aplikasi i-pustaka Aceh dari sudut pandang pengguna aplikasi, maka dapat dideskripsikan kelebihan dan kekurangan yang ada, yaitu :

a. Kelebihan :

- 1) Aplikasi ini dapat berjalan ini pada sistem operasi *windows, ios, iphone dan android*
- 2) Desain dan cara penggunaanya mudah digunakan
- 3) Aplikasi i-pustaka Aceh gratis dapat di unduh oleh siapapun
- 4) Koleksi buku bervariasi dan terbilang banyak, dan jika lupa untuk mengembalikan, maka secara otomatis buku yang di pinjam akan kembali dengan sendirinya. Selain itu juga dapat berbagi dan bersosialisasi dengan sesama pengguna serta selalu hadir untuk menghubungkan dan merekomendasikan buku favoritmu kepada teman dan sahabatmu.

b. Kekurangan

- 1) Aplikasi ini sedikit berat untuk versi *windows,*
- 2) Hanya membatasi tiga koleksi buku pergi, jadi jika pengguna sudah membaca tiga buku dalam sehari maka pengguna tidak dapat meminjam dan melihat buku lagi, sebelum mengembalikan buku tersebut atau dikembalikan secara otomatis.³⁷

³⁷ i-pustaka Aceh, diakses melalui <http://ipustakaaceh.moco.co.id> pada tanggal 23 Agustus 2020.

C. Kebutuhan Informasi Rekreasi

1. Pengertian Kebutuhan Informasi Rekreasi

Dalam kamus besar bahasa Indonesia kebutuhan berasal dari kata butuh. Kebutuhan adalah sesuatu yang dibutuhkan.³⁸ Informasi adalah data yang telah diolah dan siap digunakan oleh pengambil keputusan. Informasi merupakan produk akhir dari suatu sistem.³⁹ Dalam ilmu perpustakaan informasi diartikan sebagai berita, peristiwa, data, maupun literatur.⁴⁰

Istilah “kebutuhan” memiliki beberapa definisi, kebutuhan merupakan suatu keadaan yang ditandai dengan perasaan kekurangan atau keinginan sesuatu, atau keinginan perwujudan tindakan tertentu.⁴¹ Kebutuhan adalah keadaan dimana manusia merasakan suatu kekurangan dan berupaya untuk memenuhi kekurangan tersebut. Mengingat bahwa perilaku manusia sangat ditentukan oleh dorongan untuk memenuhi kebutuhan tersebut, maka dalam psikologi banyak dilakukan penelitian mendalam tentang kebutuhan.⁴²

Kebutuhan informasi seseorang sulit didefinisikan dan diukur karena melibatkan proses kognitif dengan tingkat kesadaran yang berbeda-beda.⁴³ Kebutuhan informasi adalah informasi dimana harus mengerjakan pekerjaan

³⁸ “Kebutuhan“, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, diakses pada tanggal 24 Oktober 2019 dari situs <http://kbbi.kemendibud.go.id>. 306.

³⁹ Abdul Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi*, (Yogyakarta: ANDI, 2003), 32.

⁴⁰ Lasa Hs, *Kamus Kepustakawanan Indonesia*, (Yogyakarta: pustaka book publisher, 2009), 116.

⁴¹ Drever j. *Kamus psikologi*. Alih Bahasa Nancy Simanjuntak, (Jakarta : Bima Aksara, 1988), 30.

⁴² Hassan Shadily, *Ensiklopedi Indonesia*, jil 3(Jakarta: Ichtiar Baru-Van Hoeve, 1982), 1707.

⁴³ Nicholas, David. *Assessing Iformation Needs: Tools, Techniques and Concepts for the Internet*, (London : Aslib, 2000), 20.

secara efektif, memecahkan masalah dengan memuaskan atau melakukan hobi atau keinginan dengan menyenangkan. kebutuhan informasi muncul ketika seseorang menyadari adanya kesenjangan antara pengetahuan dan harapan untuk memecahkan masalah.⁴⁴ Seorang akademisi, ilmuwan, peneliti dan masyarakat pada umumnya memerlukan informasi. Informasi diperlukan manusia untuk membantu memecahkan masalah yang dihadapinya. Mahasiswa dan dosen membutuhkan informasi untuk keperluan tugas-tugas akademiknya, ilmuwan dan peneliti memerlukan informasi untuk memperkaya pembahasan terhadap masalah yang sedang atau akan diteliti. Demikian pula masyarakat pada umumnya memerlukan informasi untuk keperluannya yang lain sesuai dengan situasi yang dihadapinya. Untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan informasinya, seorang biasanya mendatangi pusat-pusat informasi seperti perpustakaan, pusat dokumentasi, lembaga arsip, dan lain-lain.⁴⁵ Menurut The Library Association yang dikutip dari Ade Abdul Hak mengemukakan kebutuhan informasi yaitu kemampuan seseorang dalam mengetahui bahwa pengetahuan yang dimilikinya tentang sesuatu subyek tertentu adalah tidak mencukupi.⁴⁶

⁴⁴ Henny Setia Ningsih, *Kebutuhan Informasi dan Pemenuhan Kebutuhan Akan Informasi: Studi Kasus Remaja Kota*, (Program Studi Ilmu Perpustakaan:Depok, 2012) diakses <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20313596-S43723-kebutuhan%20informasi.pdf>. 25 Agustus 2020, 10.

⁴⁵ Agus Rifai, *Peran Pustakawan Intermediary dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Pemakai*, *Al-Maktabah*, Vol.4, No.1, (April 2002), 13.

⁴⁶ Ade Abdul Hak, "Strategi Informasi Perpustakaan Nasional RI Dalam Pengembangan Literasi Informasi Di Masyarakat". *Al-Maktabah*. Vol.9, No.2, (Desember 2008), 253.

Menurut Kuhltau yang dikutip dari Agus Rifai mengemukakan bahwa kebutuhan informasi terjadinya kesenjangan dalam diri manusia, yaitu antara pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan yang dibutuhkan.⁴⁷

Konsep Anomalous State of Knowledge (ASK) memberikan batasan tentang kebutuhan informasi yakni ketika seseorang menyadari adanya kekurangan dalam pengetahuannya tentang situasi atau topik tertentu dan berkeinginan mengatasi kekurangan tersebut.

Kebutuhan informasi adalah suatu keadaan dimana seseorang merasakan dan menyadari adanya kesenjangan antara pengetahuan yang ia miliki pada saat itu, dimana seseorang tersebut merasa bahwa informasi yang ia miliki masih kurang atau tidak memadai untuk mencapai tujuan tertentu dalam hidupnya. Ketika seseorang menyadari bahwa apa yang diketahuinya tidak cukup untuk memenuhi kebutuhannya, maka timbul keinginan untuk memenuhi kebutuhan informasi tersebut.

Terdapat empat jenis kebutuhan terhadap informasi menurut Guha (dalam Syafril, 2004), yakni :

1. *Current need aproach*, yaitu pendekatan kepada kebutuhan pengguna informasi yang sifatnya mutakhir. Pengguna berinteraksi dengan sistem informasi dengan cara yang sangat umum untuk meningkatkan

⁴⁷ Agus Rifai, Peran Pustakawan Intermediary dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Pemakai” *Al-Maktabah*, Vol.4,Nol.1,(April 2002), 15.

pengetahuannya. Jenis pendekatan ini perlu ada interaksi yang sifatnya konstan antara pengguna dan sistem informasi.

2. *Everyday need approach*, yaitu pendekatan terhadap kebutuhan pengguna yang sifatnya spesifik dan cepat. Informasi yang dibutuhkan pengguna merupakan informasi yang rutin dihadapi oleh pengguna.
3. *Exhaustive need approach*, yaitu pendekatan terhadap kebutuhan pengguna akan informasi yang mendalam, pengguna informasi mempunyai keterampilan yang tinggi pada informasi yang dibutuhkan dan relevan, spesifik, dan lengkap.
4. *Catching-up need approach*, yaitu pendekatan terhadap pengguna akan informasi yang ringkas, tetapi juga lengkap khususnya mengenai perkembangan terakhir suatu subyek yang diperlukan dan hal-hal yang sifatnya relevan.

Dalam disiplin ilmu perpustakaan dan informasi, kebutuhan akan informasi dikenal dengan istilah *information needs*. Kebutuhan informasi pada individu maupun suatu kelompok, dapat diketahui dengan cara menganalisis kebutuhan informasi (*information need assesment*). Analisis kebutuhan informasi merupakan suatu hal yang esensial dalam pengembangan layanan.

Dari uraian diatas dapat kita simpulkan bahwa kebutuhan informasi adalah suatu keadaan dimana seseorang merasakan dan menyadari adanya kesenjangan antara pengetahuan yang ia miliki pada saat itu, dimana seseorang tersebut merasa

bahwa informasi yang ia miliki masih kurang atau tidak memadai untuk mencapai tujuan tertentu dalam hidupnya dalam memecahkan masalah.

Untuk memecahkan suatu masalah di butuhkan pikiran yang tenang dan hiburan atau hal yang bersifat rekreasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia rekreasi diartikan sebagai penyegaran kembali badan dan pikiran, dapat juga dikatakan sesuatu yang mengembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan dan piknik.⁴⁸ Rekreasi diartikan sebagai penyegaran kembali badan dan pikiran; sesuatu yang mengembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik: rekreasi dibutuhkan setelah lelah bekerja; berekreasi: mencari hiburan; bermain-main santai; bersenang-senang⁴⁹. Rekreasi merupakan sebuah kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, ketika melakukan kegiatan rekreasi seseorang akan mendapatkan kepuasan tersendiri. Jika kebutuhan rekreasi seseorang dapat terpenuhi maka banyak keuntungan yang akan didapatkan, antara lain seseorang dapat meningkatkan kreativitasnya, menambah pengetahuan, mendapatkan kepuasan serta kebahagiaan. Kebutuhan rekreasi antara satu orang dan yang lain tentunya akan berbeda, karena latar belakang individu yang satu dengan yang lain berbeda pula.⁵⁰

Tempat yang dapat dijadikan alternatif untuk berekreasi salah satunya yaitu perpustakaan. Perpustakaan bukan merupakan hal baru di era globalisasi ini, di mana-mana telah diselenggarakan perpustakaan. Salah satunya jenis

⁴⁸ Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* (Gramedia: Jakarta, 2008), 1158.

⁴⁹ A, Hari Karyono, *Kepariwisata*, (Jakarta: Grasindo, 1999), 1.

⁵⁰ Nanin Devismayasari, Yanuar Yoga Prasetyawan "Pemenuhan Kebutuhan Rekreasi Pemustaka Di Kantor Perpustakaan Dan Arsip Daerah Kota Salatiga" *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 4, no. 3, (2015). 25, Diakses melalui <https://ejournal3.undip.ac.id>. Pada tanggal 2 Februari 2021.

perpustakaan umum. Di masa sekarang ini telah banyak terbentuk perpustakaan digital salah satunya seperti i-pustaka Aceh.

Perpustakaan memiliki fungsi rekreasi yaitu kegiatan menyenangkan dan menghibur yang dilakukan pemustaka, sehingga perpustakaan dapat dijadikan alternatif wisata bagi pemustaka.⁵¹ Perpustakaan memiliki fungsi sebagai tempat rekreasi, yang dasarnya merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting dan tidak bisa diabaikan manfaatnya dari kehidupan manusia. Rekreasi dapat dijadikan sebagai kegiatan manusia untuk memperoleh hiburan setelah lelah beraktifitas dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu fungsi perpustakaan adalah sebagai sarana rekreasi, yaitu fungsi perpustakaan sebagai tempat yang nyaman dan menyajikan informasi-informasi yang sifatnya menyenangkan.⁵² Informasi rekreasi atau hiburan yang menyenangkan tersedia dalam aplikasi i-pustaka Aceh, pengguna dapat mengakses jenis koleksi yang diinginkan seperti novel, komik dan seni sesuka hati.

Adapun kebutuhan informasi rekreasi yang peneliti maksud adalah suatu kebutuhan informasi rekreasi yang bersifat hiburan dan menyenangkan serta menghilangkan kejenuhan seseorang. Hal ini dapat diakses dengan mudah hanya dalam genggam tangan melalui perpustakaan digital atau i-pustaka Aceh. dengan menyediakan koleksi yang bersifat fiksi dari berbagai *genre*, membaca bacaan yang segar, untuk menambah wawasan dan pengetahuan merupakan rekreasi yang sehat dan mendidik serta menghilangkan kejenuhan bagi mahasiswa

⁵¹ *Opcit.* 4.

⁵² Suwarno, *Pengetahuan Dasar Kepustakaan (Sisi Penting Perpustakaan dan Pustakawan)* (Bogor : Ghalia Indonesia,2010), 74 .

yang telah lelah belajar dan beraktivitas serta sebagai media sosial yang dapat mengisi waktu senggang para mahasiswa.

D. *Mobile Library* dan Kebutuhan Informasi Rekreasi

Mobile library merupakan integrasi antara perangkat *mobile* dengan perpustakaan. Perangkat *mobile* berperan sebagai alat yang membantu perpustakaan dalam menyampaikan informasi dan membantu pemustaka untuk menjangkau layanan-layanan tertentu yang ada di perpustakaan. Akses pemustaka melalui teknologi *mobile* dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

⁵³Ketersediaan *mobile library* memiliki pengaruh terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa karena dapat memberikan hiburan yang positif serta menyenangkan bagi mahasiswa. Hiburan yang menyenangkan diperoleh dari koleksi fiksi dari berbagai genre yang tersedia di *e-book*. Pengaruh pelaksanaan *mobile library* yang semakin tinggi maka semakin tinggi pula kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa.

⁵³ Safirah Nabila Siregar, "Evaluasi Pemanfaatan M-Library Perpustakaan Digital Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara." (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara 2019),17.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang pendekatan berdasarkan bukti-bukti empirik pada logika, matematika, prinsip-prinsip bilangan, ataupun teknik-teknik analisa statistik.⁵⁴ Di dalam pendekatan kuantitatif ini peneliti menggunakan statistik sederhana yaitu persentase dari generalisasi jawaban responden.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian studi lapangan (*field reseacrh*). *field reseacrh* yaitu suatu penelitian yang mengumpulkan data di lapangan (lokasi penelitian) dengan terjun langsung ke lapangan untuk menggali informasi atau data yang berhubungan dengan pokok permasalahan yang akan diteliti. Pada penelitian ini penulis bermaksud ingin melihat sejauh mana pengaruh ketersediaan i-pustaka Aceh terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Sehingga dengan pendekatan kuantitatif mampu menjawab pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah.

⁵⁴ Pawinto, *Penelitian Komunikasi Kuantitatif*, (Yogyakarta,2009), 38.

B. Lokasi dan Waktu

Penelitian ini dilakukan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh, yang beralamat di Jl. T.Nyak Arief, Banda Aceh, Telp/Fax: (0651) 7551239 dengan kode pos 23125. karena penulis ingin meneliti pengaruh ketersediaan aplikasi i-pustaka Aceh terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 Juni 2021.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Suharsimi mendefinisikan populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus.⁵⁵ Menurut Herman Wasito, yang dimaksud dengan populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, hewan, benda, tumbuh-tumbuhan, peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu dalam sebuah penelitian.⁵⁶ Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa UIN Ar-raniry Banda Aceh. Berdasarkan data dari Prodi S1 Ilmu Perpustakaan, jumlah mahasiswa S1 ilmu perpustakaan angkatan 2016 berjumlah 109 Orang yang aktif.⁵⁷

⁵⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 130.

⁵⁶ Herman Wasito, *Pegantar Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1992), 49.

⁵⁷ Hasil wawancara staff prodi S1 Ilmu Perpustakaan : Arkin Kisaran Putra, Jumlah mahasiswa Ilmu Perpustakaan angkatan 2016, pada tanggal 3 Febuari 2021.

2. Sampel

Sampling atau sampel berarti contoh, yaitu sebagian dari seluruh individu yang menjadi objek penelitian. Tujuan penentuan sampel ialah untuk memperoleh keterangan mengenai objek penelitian, tujuan lain adalah untuk mengadakan penaksiran peramalan dan pengujian hipotesa yang telah dirumuskan.⁵⁸ Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *sampling purposive* yaitu salah satu teknik sampling non random sampling dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian. Ciri-ciri khusus sengaja dibuat oleh peneliti agar sampel yang diambil nantinya dapat memenuhi kriteria-kriteria yang mendukung atau sesuai dengan penelitian.⁵⁹

Alasan peneliti menggunakan teknik ini karena peneliti menetapkan ciri-ciri khusus yang harus dimiliki oleh sampel adalah sudah pernah menggunakan i-pustaka Aceh agar dapat menjawab permasalahan peneliti. Untuk penentuan jumlah sampel, peneliti menggunakan rumus Slovin yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel yang dicari

N = Ukuran Populasi

⁵⁸Mardalis, *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 55.

⁵⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2015),124.

e = Persen kelonggaran ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditolerir atau diinginkan 10%.

Rumus sampel menggunakan rumus Slovin. Banyak populasi dapat dihitung sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

$$n = \frac{109}{1+109(0,1)^2}$$

$$n = \frac{109}{2,09}$$

$$n = 52,15$$

Berdasarkan rumus slovin di atas, dari jumlah populasi 109 mahasiswa S1 ilmu perpustakaan angkatan 2016 diperoleh jumlah sampel sebanyak 52,15 atau dibulatkan menjadi 52 mahasiswa.

D. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.⁶⁰ Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris.⁶¹ Terdapat dua macam hipotesis, yaitu hipotesis penelitian dan hipotesis statistik. Hipotesis penelitian adalah hipotesis yang dibuat atau digunakan dalam suatu penelitian, sedangkan hipotesis statistik adalah hipotesis yang di buat untuk menguji hipotesis penelitian.

⁶⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, edisi revisi, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010),110.

⁶¹ Suryabrata, Sumadi, *Metodelogi Penelitian* (Jakarta : Rrajawali Pres, 2014) ,75.

Berdasarkan penelitian ini ada dua variabel yaitu “*Pengaruh Ketersediaan i-pustaka Aceh Terhadap Kebutuhan Informasi Rekreasi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh*”. Berdasarkan variabel tersebut dapat dirumuskan dua hipotesis yaitu *Hipotesis Nol (Ho)* dan *hipotesis Alternatif (Ha)*. Jadi kedua hipotesis tersebut adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak ada pengaruh ketersediaan i-pustaka Aceh terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa UIN Ar-Raniry

Ha : Ada pengaruh positif dan signifikan antara ketersediaan i-pustaka Aceh terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa UIN Ar-raniry

Rumus Hipotesis statistik:

Ho: $r = 0$

Ha: $r \neq 0$

E. Validitas dan Reliabilitas

a. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.⁶² Jenis validitas dalam penelitian ini adalah validitas konstruk (*construct validity*), yaitu validitas yang menunjukkan bahwa karakteristik dapat diukur secara akurat oleh indikator-indikatornya. Validitas konstruk diukur dengan koefisien korelasi antara skor masing-masing item pertanyaan dengan skor totalnya. Item pernyataan dinyatakan valid jika

⁶² Deny hamdani, *Catatan Kuliah: Analisis Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung : Institut Teknologi Bandung ,2013),117.

mempunyai nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} .⁶³ Pengujian validitas penulis lakukan dalam penelitian dengan menggunakan program *Statistic Product And Solution System* (SPSS) versi 25. Adapun untuk mengukur korelasi antara pertanyaan dengan skor total penulis menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* dengan persamaan sebagai berikut:

$$r_{xi} = \frac{N \sum X^1 Y - (\sum X_1)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan: r_{xy} = Angka Indeks Korelasi “r” *Product Moment*.

N = *Number of Cases* (banyaknya responden).

$\sum XY$ = jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y.

$\sum X$ = jumlah seluruh skor X.

$\sum Y$ = jumlah seluruh skor Y.

Langkah uji validitas pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada 20 responden yang tidak termasuk ke dalam sampel tetapi termasuk ke dalam populasi, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu instrumen, kemudian mengumpulkan data hasil pengisian instrumen ke dalam tabel untuk menghitung nilai koefisien korelasi.

Hasil perhitungan r_{xy} dibandingkan dengan r_{tabel} pada taraf nyata (σ) 5%.

Kriteria kelayakan adalah sebagai berikut:

$r_{xy} > r_{tabel}$ berarti valid

$r_{xy} < r_{tabel}$ berarti tidak valid.⁶⁴

b. Reliabilitas

⁶³ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program SPSS*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2002), 132.

⁶⁴ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 206.

Reliabilitas adalah ketetapan memperoleh jawaban yang relatif sama dari pengukuran gejala yang tidak berubah. Suatu alat ukur dapat dikatakan reliabel apabila diperoleh hasil yang tetap sama dari pengukuran gejala yang tidak berubah yang dilakukan pada waktu yang berbeda.⁶⁵ Pada penelitian ini untuk mencari reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* karena instrumen dalam penelitian ini berbentuk angket atau daftar pertanyaan yang skornya merupakan rentangan antara 1-5. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan teknik *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS versi 25.

Berikut uji Reliabilitas dengan rumus *Cronbach's Alpha*:

$$\alpha = \left(\frac{K}{K - 1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2 i}{\sigma^2 t} \right)$$

Keterangan: r_{11} = reliabilitas instrumen

K = banyaknya butir pertanyaan/pernyataan

$\sum \sigma^2 i$ = jumlah varians butir

$\sigma^2 t$ = varians total.

Langkah uji reabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada 20 responden yang tidak termasuk ke dalam sampel, namun termasuk dalam populasi. Kemudian mengumpulkan data hasil pengisian instrumen ke dalam tabel untuk menghitung nilai koefisien Alpha.

⁶⁵ Lasa Hs, *Kamus Kepustakawanan Indonesia*. Cetakan I. (Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2009), 302.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner (angket)

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket atau kuesioner dapat juga diartikan sejumlah pertanyaan yang harus dijawab sebagai data untuk memperoleh informasi dari responden. Penelitian ini menggunakan angket langsung tertutup, yaitu angket yang dirancang sedemikian rupa untuk merekam data tentang keadaan yang dialami oleh responden sendiri, kemudian semua alternatif jawaban yang harus dijawab responden telah tertera dalam angket tersebut.⁶⁶

Angket yang digunakan pada penelitian ini merupakan angket berbentuk skala, yakni serangkaian tingkatan, level, atau nilai yang mendeskripsikan variasi derajat sesuatu. Jenis skala yang dipakai adalah skala Likert yaitu untuk mengukur sikap. Skala Likert meminta kepada responden sebagai individu untuk menjawab suatu pertanyaan dengan jawaban yang telah disediakan. Masing-masing jawaban memiliki skor atau nilai.⁶⁷

Tabel 3.1 Skala Likert

Kategori Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

⁶⁶Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Ed. 1 (Surabaya: Kencana, 2005), 124.

⁶⁷Tukiran Taniredja, *Penelitian Kuantitatif: Sebuah Pengantar*, (Bandung : Alfabeta, 2012), 45.

G. Analisis data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.⁶⁸

Menurut Burhan Bungin dalam bukunya metode penelitian kuantitatif menyebutkan tahap-tahap pengolahan data penelitian kuantitatif adalah sebagai berikut:

1. Editing

Editing adalah pengecekan atau pengoreksian data yang telah terkumpul, tujuannya untuk menghilangkan kesalahan-kesalahan yang terdapat pada pencacatan di lapangan yang bersifat korelasi. Adapun pengolahan data yang penulis lakukan untuk angket pada tahap editing adalah melakukan pemeriksaan angket yang telah diisi oleh responden dalam mengisi pertanyaan yang diajukan dalam angket. Jika pengisian belum lengkap, penulis dapat meminta responden untuk mengisi kembali.

2. Coding (pengkodean)

Coding adalah pemberian kode-kode pada tiap data yang termasuk dalam kategori yang sama. Kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka atau huruf yang memberikan petunjuk atau identitas pada suatu informasi atau data yang akan dianalisis. Adapun analisis data angket pada tahap ini dilakukan dengan

⁶⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 334.

memberikan kode dalam bentuk skor untuk setiap jawaban angket dengan menggunakan pedoman Skala Likert.

3. Tabulasi

Tabulasi data merupakan proses pengolahan data yang dilakukan dengan cara memasukkan data ke dalam tabel. Pengolahan data pada tahap ini yang penulis lakukan untuk data angket adalah menyajikan jawaban responden yang dikelompokkan dalam masing-masing kategori yang disajikan dalam bentuk tabel.⁶⁹

Di bawah ini merupakan gambaran hubungan variabel, indikator, instrumen, dan bentuk data.

Tabel 3.1 Hubungan Variabel, Indikator, Instrumen dan Bentuk Data

Variabel	Indikator	Nomor Butir	Instrumen
Aplikasi i-pustaka Aceh	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Easy to Learn</i> 2. <i>Efficient to use</i> 3. <i>Easy to remember</i> 4. <i>Few errors</i> 5. <i>Pleasant to use</i> 	<p>1,2,3,4, 5 6 7 8,9,10</p>	Angket
Kebutuhan Informasi Rekreasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kerelevan 2. Pemahaman 3. Hiburan 4. Kelengkapan Koleksi 5. Kemutaakhiran Koleksi 	<p>1 2 3,4,5 6,7,8 9,10</p>	Angket

⁶⁹Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Ed. 1 (Surabaya: Kencana, 2005), 96.

Kriteria yang peneliti gunakan adalah apabila $r_{tabel} \leq r_{hitung}$, maka H_0 diterima. Nilai r_{xy} , diinterpretasikan sesuai dengan tabel berikut ini :

Tabel 3.2 Interpretasi Angka Indeks Korelasi *Product Moment*

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat ⁷⁰

⁷⁰ Sugiono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung : Alfabet, 2013), 231.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh

1. Sejarah Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh Pertama didirikan tahun 1969 dengan nama Perpustakaan Negara, yang berlokasi pada salah satu ruangan seluas 12 M dikantor perwakilan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Daerah Istimewa Aceh dengan jumlah koleksi 80 eksemplar dengan tenaga pengelola 2 (dua) orang pegawai.

Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor : 8429/C/B.3/1979 tanggal 29 Oktober 1979 yang menyatakan bahwa Perpustakaan Negara berubah menjadi Perpustakaan Wilayah. Pada tahun 1989 terbit Kepres No. 11 tahun 1989 yang mengatur bahwa Perpustakaan Wilayah berubah nama menjadi Perpustakaan Daerah.

Terbitnya KEPRES No. 50 tahun 1997, tentang perubahan struktur organisasi Perpustakaan Nasional RI yang berdampak pula pada perubahan nama dari Perpustakaan Daerah menjadi Perpustakaan Nasional Provinsi Daerah Istimewa Aceh. Kemudian dengan terbitnya Perda Nomor 39 tahun 2001, Perpustakaan Nasional Propinsi Daerah Istimewa Aceh telah menjadi salah satu lembaga Daerah dengan nama Badan Perpustakaan Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam.

Peristiwa gempa dan tsunami yang melanda Nanggroe Aceh Darussalam pada tanggal 26 Desember 2004 mengakibatkan aktifitas Badan Perpustakaan

terhenti beberapa bulan, karena hampir seluruh koleksi buku pustaka, rak buku, meja dan kursi baca, serta jaringan LAN (Local Area Network) rusak berat, Dan pada Bulan Mei 2005 Badan Perpustakaan Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam mulai melaksanakan aktivitasnya untuk memberikan layanan kepada masyarakat.

Masa pasca gempa dan tsunami banyak pihak donator baik dari dalam maupun luar negeri turut menaruh perhatian terhadap korban material, sarana prasarana yang dialami Badan Perpustakaan sehingga berbagai aliran bantuan dalam melengkapi kebutuhan Perpustakaan yang diterima antara lain dari Perpustakaan Nasional RI, PT. H.M. Sampoerna, Perpustakaan Nasional Australia, Persatuan Pustakawan Malaysia (PPM), World Vision, Goothe Institute, UNESCO, Kota Augsburg Jerman, National Library of Board (NLB) Singapore, Badan Rehabilitasi dan Rekonstruksi (BRR) Aceh-Nias, Yayasan Guruh Soekarno dan lain-lain.

Selanjutnya melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2006 tentang Pemerintahan Aceh, Peraturan Pemerintah Nomor 41 tahun 2007 tentang Organisasi dan Perangkat Daerah dan Qanun Nomor 5 Tahun 2007 tentang Susunan Organisasi dan Tata Dinas, Lembaga Teknis Daerah dan Lembaga Daerah Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam, maka Badan Perpustakaan Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam bergabung dengan Badan Arsip Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam dengan nomenklatur Badan Arsip dan Perpustakaan Aceh.

Badan Arsip dan Perpustakaan Aceh sudah beberapa kali terjadinya masa pergantian pimpinan, mulai dari tahun 2008 terbentuknya/berdirinya Badan Arsip dan perpustakaan Aceh sampai dengan tahun 2016, di awal tahun 2017 Badan

Arsip dan Perpustakaan Aceh telah berganti nomenklatur baru Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh.

Saat ini Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh telah berinovasi membentuk perpustakaan digital. Sejak 03 Desember 2018 Secara resmi Plt Gubernur Aceh Ir. H.Nova Iriansyah, M.T. meluncurkan (*lauching*) pustaka Aceh yang dinamakan i-pustaka Aceh di Gedung AAC Dayan Dawood, Darussalam, Banda Aceh.⁷¹

Aplikasi i-pustaka Aceh adalah sebuah platform media sosial untuk mengakses *e-Bookstore & e-Pustaka*, membangun jaringan/komunitas sesama pembaca, dan juga tentunya sebagai *e-Reader* untuk membaca *e-Book*. i-pustaka Aceh dapat diakses di berbagai medium perangkat mulai dari desktop dan PC berbasis situs (*web-based*), netbook dan *tab based hybrid (tab-base application)*, dan mobile (*smartphone-based application*).⁷²

Melalui beragam fitur media sosial yang ada, maka pemustaka dapat terhubung dan berinteraksi dengan pemustaka yang lain. Selain itu, juga mendapatkan kumpulan e-books yang terbaik dan menikmati kemudahan membaca dengan fitur yang menyenangkan.

Aktivitas lainnya dapat juga memberikan rekomendasi buku yang sedang dibaca, kemudian menyampaikan ulasan buku dan mendapatkan pemustaka baru.

⁷¹ Dinas Arpus Aceh,(2018) “*Iqra’ Menuju Aceh Caroeng dan Bertamadun*” diakses melalui <https://arpus.acehprov.go.id.nomor> 1 edisi 2, pada tanggal 15 Oktober 2020.

⁷² i-pustaka Aceh, diakses melalui <http://ipustakaaceh.moco.co.id>. pada tanggal 20 Juli 2020.

Dengan demikian, membaca e-book di perpustakaan digital i-pustaka Aceh menjadi lebih menyenangkan karena pemustaka dapat membaca e-book secara online maupun offline. Berbagai fitur unggulan i-pustaka Aceh yang dapat dijelajah oleh pemustaka, antara lain:

a. Koleksi Buku

Fitur yang mengantarkan pemustaka menjelajahi ribuan judul e-book yang ada di i-pustaka Aceh. Dengan demikian, pemustaka tinggal memilih judul yang diinginkan, meminjam dan kemudian dapat membacanya hanya dengan ujung jari.

b. i-pustaka

Fitur unggulan i-pustaka Aceh yang memungkinkan pemustaka bergabung menjadi anggota perpustakaan digital dengan koleksi beragam dan menjadikan perpustakaan berada dalam genggamannya.

c. *Feed*

Untuk melihat semua aktifitas pengguna i-pustaka Aceh seperti informasi buku terbaru, buku yang dipinjam pengguna lain dan beragam aktifitas lainnya.

d. Rak Buku

Merupakan rak buku virtual milik pemustaka dimana semua riwayat peminjaman buku tersimpan di dalamnya.

e. *E-Reader*

Fitur yang memudahkan pemustaka membaca e-book di dalam i-pustaka Aceh, sehingga membaca buku menjadi semakin mudah dan menyenangkan.⁷³

⁷³ i-pustaka Aceh, diakses melalui <http://ipustakaaceh.moco.co.id> pada tanggal 20 Juli 2020.

Melalui aplikasi perpustakaan digital i-pustaka Aceh akan menjadi salah satu cara untuk menyediakan akses informasi secara luas, mudah dan cepat dalam rangka meningkatkan pengetahuan masyarakat di Aceh dan mewujudkan masyarakat aceh yang *carong* (cerdas) dan *meuadab* (beradab).

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang pengaruh ketersediaan i-pustaka Aceh terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa UIN ar-raniry Banda Aceh dengan menggunakan angket/kuesioner sebagai teknik pengumpulan data yang digunakan. Adapun angket yang diajukan penulis berisi 20 pernyataan yang disebarakan kepada 52 responden mahasiswa S1 Ilmu Perpustakaan angkatan 2016 Banda Aceh yang dijadikan sebagai sampel penelitian.

1. Hasil Uji Validitas

Pada penelitian ini penulis menggunakan angket yang terdiri dari 20 pernyataan, 10 pernyataan variabel X (i-pustaka Aceh) dan 10 pernyataan untuk variabel Y (Kebutuhan Informasi Rekreasi). Pengujian validitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 20 responden yang bukan sampel namun termasuk sebagai populasi. Penelitian validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus Regresi Linear Sederhana dan bantuan aplikasi *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) versi 25. Sebelum penulis menguji validitas, terlebih dahulu penulis memasukkan setiap jawaban ke dalam tabel di mana setiap butir pernyataan penulis kategorikan

sebagai variabel X dan variabel Y. Hasil perhitungan tersebut penulis masukan ke dalam rumus uji validitas dengan bantuan program aplikasi SPSS versi 25 yaitu dimulai dari Analyze-CorrelateBivariate. Suatu item dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil dari pengujian validitas dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Table 4.1 Hasil Uji Validitas Variabel X (i-pustaka Aceh) dan Variabel Y (Kebutuhan Informasi Rekreasi)

No	Variabel	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	i-pustaka Aceh (X)	0,75	0,444	Item valid
2		0,851	0,444	Item valid
3		0,731	0,444	Item valid
4		0,78	0,444	Item valid
5		0,776	0,444	Item valid
6		0,685	0,444	Item valid
7		0,75	0,444	Item valid
8		0,79	0,444	Item valid
9		0,893	0,444	Item valid
10		0,779	0,444	Item valid
11	Kebutuhan Informasi Rekreasi (Y)	0,844	0,444	Item valid
12		0,746	0,444	Item valid
13		0,777	0,444	Item valid
14		0,777	0,444	Item valid
15		0,848	0,444	Item valid
16		0,843	0,444	Item valid
17		0,642	0,444	Item valid
18		0,762	0,444	Item valid
19		0,807	0,444	Item valid
20		0,739	0,444	Item valid

Berdasarkan hasil uji validitas variabel X dan Y di atas menunjukkan bahwa pengujian validitas variabel X dan Y semua data dinyatakan valid karena memiliki r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dengan jumlah responden $N=20$, adalah

0,444 pada taraf signifikan 5%. Hasil pengujian validitas selengkapnya dapat dilihat pada lampiran skripsi ini.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan setelah semua butir pertanyaan valid, pengujian reliabilitas dimaksud untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten dan dapat dipercaya. Pengujian reliabilitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada 20 orang yang bukan termasuk sampel. Hasil angket dimasukkan ke dalam tabel dan kemudian pengujian ini dilakukan secara statistik menggunakan *Uji Cronbach Alpha* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (i-pustaka Aceh) dan Variabel Y (Kebutuhan Informasi Rekreasi)

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Koefisien <i>Alpha</i>	Keterangan
i-pustaka Aceh (X)	0,926	0,444	Reliabel
Kebutuhan Informasi Rekreasi (Y)	0,925	0,444	Reliabel

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui *Cronbach Alpha* untuk masing-masing variabel i-pustaka Aceh (X) diperoleh nilai alpha sebesar 0,926. Sedangkan variabel Kebutuhan Informasi Rekreasi (Y) sebesar 0,925 dengan *Koefisien Alpha* 0,444. Hal ini dapat disimpulkan bahwa setiap variabel dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach Alpha* > *Koefisien Alpha*.

3. Analisis Hasil Uji Angket

Berikut ini penulis akan menggambarkan secara jelas data-data yang didapatkan berdasarkan hasil distribusi angket melalui Skala Likert yang telah disebarkan kepada 52 reponden, sehingga ditemukan jawaban terhadap pernyataan-pernyataan mengenai pengaruh ketersediaan i-pustaka Aceh terhadap kebutuhan informasi rekreasi.

Tabel 4.3 Hasil Uji Angket Variabel X (i-pustaka Aceh) dan Variabel Y (Kebutuhan Informasi Rekreasi)

RESPONDEN	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	29	29	841	841	841
2	36	32	1152	1296	1024
3	29	29	841	841	841
4	40	40	1600	1600	1600
5	40	40	1600	1600	1600
6	34	34	1156	1156	1156
7	30	30	900	900	900
8	28	27	756	784	729
9	37	33	1221	1369	1089
10	40	40	1600	1600	1600
11	31	31	961	961	961
12	30	30	900	900	900
13	35	34	1190	1225	1156

14	30	25	750	900	625
15	30	30	900	900	900
16	31	31	961	961	961
17	30	31	930	900	961
18	28	26	728	784	676
19	33	35	1155	1089	1225
20	33	35	1155	1089	1225
21	33	35	1155	1089	1225
22	31	29	899	961	841
23	40	38	1520	1600	1444
24	30	30	900	900	900
25	30	30	900	900	900
26	31	30	930	961	900
27	30	37	1110	900	1369
28	25	22	550	625	484
29	32	27	864	1024	729
30	31	34	1054	961	1156
31	32	31	992	1024	961
32	34	36	1224	1156	1296
33	40	40	1600	1600	1600
34	30	30	900	900	900
35	39	40	1560	1521	1600

36	32	30	960	1024	900
37	32	32	1024	1024	1024
38	40	39	1560	1600	1521
39	30	32	960	900	1024
40	30	30	900	900	900
41	30	30	900	900	900
42	40	40	1600	1600	1600
43	38	35	1330	1444	1225
44	30	29	870	900	841
45	32	34	1088	1024	1156
46	40	39	1560	1600	1521
47	37	38	1406	1369	1444
48	40	40	1600	1600	1600
49	40	40	1600	1600	1600
50	40	40	1600	1600	1600
51	33	33	1089	1089	1089
52	40	40	1600	1600	1600
N= 52	1746	1732	59102	59592	58820

Berdasarkan data yang diperoleh di atas, dapat dilihat bahwa nilai dari variabel X dan variabel Y berbeda-beda. Selanjutnya untuk mengetahui nilai korelasi antara variabel X dan variabel Y, penulis menggunakan rumus korelasi antara variabel X dan variabel Y dapat dilihat pada tabel .

Tabel 4.4 Hasil Analisis Korelasi

		i-pustaka Aceh	Kebutuhan Informasi Rekreasi
i-pustaka Aceh	Pearson Correlation	1	,905**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	52	52
Kebutuhan Informasi Rekreasi	Pearson Correlation	,905**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	52	52

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 4.5 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana**Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	0,423	2,198		0,192	0,848
i-pustaka Aceh	0,979	0,065	0,905	15,082	,000

** . Dependent Variable: Informasi Rekreasi

Dari hasil output SPSS pada tabel 4.5 di atas terdapat nilai R yang menunjukkan nilai korelasi antara i-pustaka Aceh terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa sebesar 0,905 untuk dapat memberikan penafsiran koefisien korelasi yang ditemukan tersebut, maka dapat berpedoman pada ketentuan yang dapat pada tabel berikut :

Tabel 4.6 Pedoman dalam Interpretasi terhadap koefisien korelasi

R	Interpretasi
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat Kuat ⁷⁴

Angka koefisien regresi pada tabel 4. sebesar 0,979. Dengan demikian, karena nilai koefisien regresi bernilai positif, maka dapat dikatakan bahwa i-pustaka Aceh (X) berpengaruh positif terhadap kebutuhan informasi rekreasi (Y), Sehingga persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

$$Y = 0,423 + 0,979X$$

Berdasarkan persamaan regresi pada tabel 4.6 dapat diinterpretasikan bahwa jika i-pustaka Aceh diukur dengan instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu kebutuhan informasi rekreasi, maka setiap perubahan skor i-pustaka Aceh berubah sebesar 0,979 satuan. Misalnya pada variabel X (i-pustaka Aceh) memiliki skor 30, maka persamaan regresi ditulis $Y = 0,423 + 0,979(30)$. Semakin tinggi ketersediaan i-pustaka Aceh maka semakin tinggi pula kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa.

⁷⁴ Sugiono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung : Alfabet, 2013), 231.

Tabel 4,7 ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	927,257	1	927,257	227,469	,000 ^b
	Residual	203,82	50	4,076		
	Total	1131,077	51			

a. *Dependent Variable:* Kebutuhan Informasi Rekreasi

b. *Predictors:* (Constant), i-pustaka Aceh

Tabel 4.8 Uji koefisien Determinasi (R²)

<i>Model Summary</i>				
<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	,905 ^a	0,820	0,816	2,01901

a. *Predictors:* (Constant), i-pustaka Aceh

Dari hasil analisis data dapat diketahui hubungan antara variabel independen (i-pustaka Aceh) dengan variabel dependen (kebutuhan informasi rekreasi) mempunyai regresi sebesar 927,257 dan koefisien determinasi (R²) sebesar 0,80 . Selanjutnya apabila dilihat korelasi (r) yang diperoleh sebesar 0,905 ternyata terletak antara 0,80 –1,000 yang pada tabel interpretasi menyatakan bahwa korelasi tersebut tergolong sangat kuat. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa kontribusi variabel X dan variabel Y adalah 82%. Untuk menghitung koefisien determinasi (R²) maka peneliti menggunakan rumus sebagai berikut yaitu :

$$\begin{aligned}
 R^2 &= (r^2) \times 100 \% \\
 &= (0,905 \times 0,905) \times 100\% \\
 &= 81,9025 \\
 &= 82 \%
 \end{aligned}$$

Jadi dapat dikatakan bahwa sebesar 82% i-pustaka Aceh memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa S1 Ilmu Perpustakaan angkatan 2016 Banda Aceh. Sedangkan sisanya sebesar 18 % dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

5. Pembuktian Hipotesis

Berdasarkan analisis data angket, diperoleh nilai korelasi antara i-pustaka Aceh terhadap kebutuhan informasi rekreasi sebesar 0,905. Penulis menentukan hipotesis berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara i-pustaka Aceh (X) terhadap kebutuhan informasi rekreasi (Y)

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara i-pustaka Aceh (X) terhadap kebutuhan informasi rekreasi (Y)

Selanjutnya kedua hipotesis di atas akan diuji dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yang dapat dilihat pada tabel nilai “t” *Product Moment* dengan menghitung nilai df terlebih dahulu yaitu $df = N - nr = 52 - 2 = 50$. Dari tabel “t” diperoleh bahwa df sebesar 50 pada taraf signifikan 5 % diperoleh t_{tabel} sebesar 1.675 ternyata t_{hitung} yang besarnya 15,082 Lebih besar daripada t_{tabel} . Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka *hipotesis alternatif* diterima, sedangkan *hipotesis nol*

ditolak. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel i-pustaka Aceh (X) terhadap kebutuhan informasi rekreasi (Y).

C. Pembahasan

Penelitian ini penulis lakukan di Fakultas Adab dan Humaniora Banda Aceh. Penulis tertarik untuk meneliti tentang pengaruh i-pustaka Aceh terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa UIN ar-raniry Banda Aceh. Adapun responden dalam penelitian ini adalah sebagian mahasiswa S1 Ilmu Perpustakaan angkatan 2016 UIN Ar-raniry Banda Aceh yang berjumlah 52 orang yang dipilih berdasarkan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan sampling purposive, yaitu yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Adapun jumlah populasi penelitian adalah 109 orang.

Hasil Penelitian menunjukkan data valid dan reliabel. Pengujian regresi menunjukkan hasil sebesar 927,257 dan nilai F_{hitung} sebesar 227,469 menyatakan bahwa terdapat korelasi yang positif antara variabel X dengan variabel Y. Dari table nilai "F" diperoleh bahwa df sebesar 50 pada taraf signifikan 5% diperoleh F_{tabel} sebesar 4,03. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka hipotesis alternatif diterima sedangkan hipotesis nol ditolak. Berarti terdapat pengaruh positif yang signifikan antara variabel i-pustaka Aceh (X) dan variabel Kebutuhan informasi rekreasi (Y). i-pustaka Aceh (X) berpengaruh sebesar 82% terhadap kemampuan menulis (Y), sedangkan sisanya sebesar 18% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Artinya, pemanfaatan i-pustaka Aceh berpengaruh sangat kuat terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa.

Berdasarkan hasil penelitian, penulis berkesimpulan bahwa mahasiswa S1 Ilmu Perpustakaan angkatan 2016 memanfaatkan i-pustaka Aceh berpengaruh sangat kuat dalam memanfaatkan i-pustaka Aceh untuk meningkatkan kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa. Namun berdasarkan hasil angket yang disebarakan kepada 52 mahasiswa. Mahasiswa tidak sepenuhnya memanfaatkan i-pustaka Aceh, hanya sebagian mahasiswa saja yang menjadikan i-pustaka Aceh untuk kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh ketersediaan i-pustaka Aceh terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa UIN Ar-raniry Banda Aceh , maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

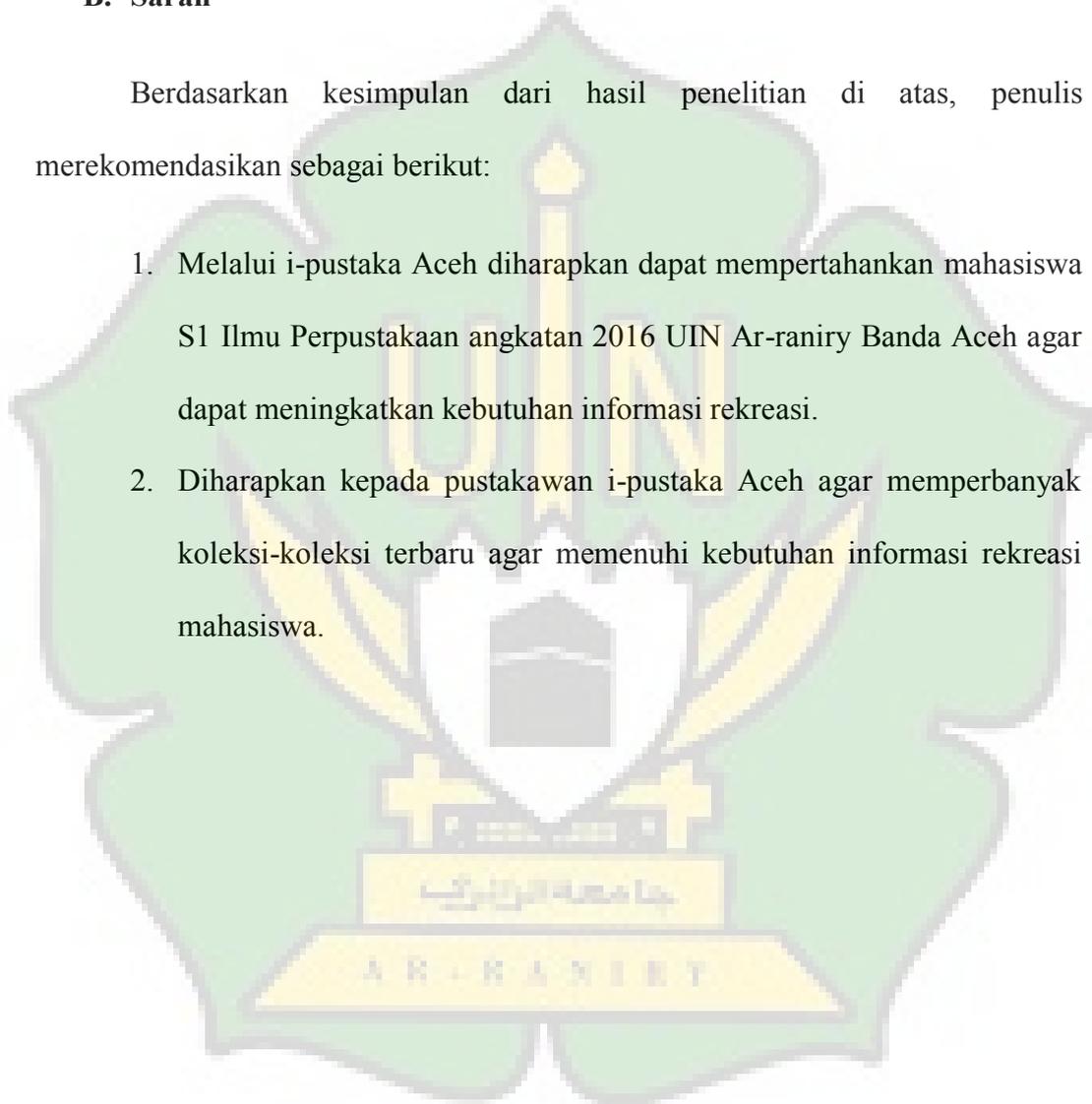
1. Dengan adanya i-pustaka Aceh memiliki pengaruh positif terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa S1 Ilmu Perpustakaan angkatan 2016. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian koefisien korelasi sebesar 0.905, menyatakan bahwa i-pustaka Aceh memiliki hubungan yang sangat kuat terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa. Jika dilihat pada tabel interpretasi, hasilnya terletak di antara 0,80 – 1,000 dengan demikian variabel X dan variabel Y dapat dinyatakan bahwa korelasi tersebut tergolong sangat kuat.
2. Nilai koefisien regresi yang membuktikan bahwa i-pustaka Aceh berpengaruh terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa yang ditunjukkan dengan nilai koefisien regresi sebesar 927,257. Dengan demikian, i-pustaka Aceh memiliki pengaruh sebesar 82% terhadap kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa. Sedangkan sisanya sebesar 18% yang dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti.
3. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana t_{hitung} sebesar 15,082, sedangkan t_{tabel} sebesar 1.675 dengan taraf signifikan 5%, maka *hipotesis alternatif* (H_a) diterima sedangkan

hipotesis nol (H0) ditolak, sehingga hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh positif yang signifikan antara i-pustaka Aceh (X) dengan kebutuhan informasi rekreasi (Y).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, penulis merekomendasikan sebagai berikut:

1. Melalui i-pustaka Aceh diharapkan dapat mempertahankan mahasiswa S1 Ilmu Perpustakaan angkatan 2016 UIN Ar-raniry Banda Aceh agar dapat meningkatkan kebutuhan informasi rekreasi.
2. Diharapkan kepada pustakawan i-pustaka Aceh agar memperbanyak koleksi-koleksi terbaru agar memenuhi kebutuhan informasi rekreasi mahasiswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi*, Yogyakarta: ANDI, 2003.
- Agus Rifai, Peran Pustakawan Intermediary Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Pemakai, *Al-Maktabah*, Vol.3.no,1 April 2002.
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- Arni Muhammad, *Komunikasi Organisasi*, Jakarta: Raja Grafindo, 2004.
- Burhan Bugin, Metode Penelitian Kuantitatif: *Komunikasi Ekonomi Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu sosial Lainnya*. Ed. 1 Surabaya: Kencana, 2005.
- Desita Fonna, "Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi Ipusnas Terhadap Kemudahan Akses Informasi Perkuliahan Mahasiswa Angkatan 2015 Prodi S1 Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab Dan Humaniora UIN Ar-Raniry." (Skripsi, UIN Ar-raniry 2020).
- Deny Hamdani, catatan Kuliah: *Analisis Statistik Untuk Penelitian*, Bandung: Institut Teknologi Bandung, 2013.
- Dinas Arpus Aceh, 2018. "*Iqra' Menuju Aceh Caroeng dan Bertamadun*" diakses melalui <https://arpus.acehprov.go.id> . nomor 1 edisi 2, pada tanggal 15 Oktober 2020.
- Drever j. *Kamus psikologi*. Alih Bahasa Nancy Simanjuntak, (Jakarta : Bima Aksara, 1988)
- Eko Noprianto, "Tantangan dalam mewujudkan perpustakaan digital" *jurnal informasi dan perpustakaan* 10, no.1(2018). Diakses melalui <http://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/pustakalokal/article/view/1212>. pada tanggal 02 Mei 2020.
- Endang Fatmawati, "Pemanfaatan Aplikasi Perpustakaan Digital i-Jateng Melalui Smartphone," *Profekti Jurnal Komunikasi* 10, no.2,(2017),46. melalui <http://ejournal.UIN-suka.ac.id/isoshum/profetik/article/view/1336>. Diakses pada tanggal 12 Desember 2021, 46.
- Fatmawati, Endang. 2012. "Trend Terkait M-Library untuk Perpustakaan Masa Depan." Diakses melalui <http://www.perpusnas.go.id/magazine/trend-terkait-m-library-untuk-perpustakaan-masa-depan/> pada tanggal 04 Juni 2018.

- Fauzan Sri Ati, *Analisis Pemanfaatan Ipusnas Berbasis Android di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia*(Universitas Diponegoro: Semarang, 2018) 2. Pada tanggal 24 Oktober 2019 melalui [Https://ejournal3.Undip.ac.id](https://ejournal3.Undip.ac.id)
- Hassan Shadily, *Ensiklopedi Indonesia*, jil 3(Jakarta: Ichtiar Baru-Van Hoeve, 1982), 1707.
- Hasil wawancara dengan staff prodi S1 Ilmu Perpustakaan: Arkin Kisaran,23 Oktober 2019.
- Hasil Wawancara dengan Staff Admin i-Pustaka Aceh: Musliyadi,27 Agustus 2019.
- Hasil Wawancara dengan Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan: Nova Safrija, 28 Agustus 2019.
- Hall, Stuart. 1982. *The Rediscovery of Ideology: Return of the Repressed in Media Studies. Dalam Culture, Society, and Media*. London and New York: Methuen.
- Herman Wasito, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1992.
- Henny Setia Ningsih, *Kebutuhan Informasi dan Pemenuhan Kebutuhan Akan Informasi: Studi Kasus Remaja Kota*,(Program Studi Ilmu Perpustakaan: Depok,2012) diakses melalui <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20313596-S43723-kebutuhan%20informasi.pdf>. 25Agustus 2020.
- i-Pustaka Aceh diakses melalui <http://ipustakaaceh.moco.co.id>.12 Oktober 2019.
- Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro,2002.
- Ikwan Al Ashari Daulay, 2014.”*Analisis Pemanfaatan Perpustakaan dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Pengguna Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan*”.Skripsi Ilmu Perpustakaan dan Informasi. Diakses melalui <https://repository.usu.ac.id>, pada tanggal 2 Februari 2021.
- “Ketersediaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), diakses pada tanggal 24 Oktober 2019 dari situs <http://kbbi.kemendikbud.go.id>.
- Lasa Hs, *Kamus Kepustakawanan Indonesia cet.1*.Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2009.

- Lehman,Vibeke. *The Prison Library: A Vital Link To Education, Rehabilitation, And Recreation.(e-journal)*. Diakses pada tanggal 23 Juni 2020.
- LIPI, *Pengembangan Fungsi Rekreasi Di Perpustakaan: Upaya PDII-LIPI Untuk Menjadi Pusat Wisata Informasi*. diakses melalui lipi.go.id/berita/penembangan-fungsi-rekreasi-di-perpustakaan; upaya pdii-lipi-untuk-menjadi-pusat-wisata-informasi-4187. Pada tanggal 23 Juni 2002.
- Mardalis, *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal*, Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Meydina Fauziah Ananda, *Penilaian Pemustaka Terhadap Fungsi Rekreasi Perpustakaan Khusus dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi(Survey Deskriptif di Perpustakaan PT. Trisula Tekstile Industries*.
- Nanin Devismayasari, Yanuar Yoga Prasetyawan “*Pemenuhan Kebutuhan Rekreasi Pemustaka Di Kantor Perpustakaan Dan Arsip Daerah Kota Salatiga*” *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 4, no. 3, (2015). 25, Diakses melalui <https://ejournal3.undip.ac.id>. Pada tanggal 2 Februari 2021.
- Nur Azman, Dkk, *Kamus Standar Bahasa Indonesia*, Bnadung: Fokus Media,2013.
- Nicholas, David. *Assessing Informasi Needs: Tools, Techniques Adnd Concepts For The Internet*, London: Aslib, 2000.
- Norjanah, *Jenis-jenis Penelitian Beserta contohnya*, diakses melalui http://Www.academia.edu/11679493/Jenis-jenis_Penelitian,17Desember 2017.
- Pawinto, *Penelitian Komunikasi Kualitatif*,, Yogyakarta, 2019.
- Pusat Bahasa DEPDKNAD, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Pusat*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- “Kebutuhan” kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diakses pada tanggal 24 Oktober 2019.<http://kbbi.kemendikbud.go.id>.
- Surya Mansjur, Dkk. *Mengenal Bahan Pustaka dan cara Mengelolanya*, Bogor : *Pusat Perpustakaan Pertanian dan Komunikasi Penelitian*, 2000, diakses melalui <https://new.litbang.pertanian.go.id/download/400/file/juknis01.pdf>.d ownload.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: ALFABETA, 2013.

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

Suryabrata, Sumadi. *Metodelogi Penelitian*, Jakarta: Rajawali Press, 2014.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta, 2006.

Suwarno, *Pengetahuan Dasar Kepustakaan (Sisi Penting Perpustakaan dan Pustakawan)*, Bogor : Ghalia Indonesia,2010.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2015.

Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, Gramedia: Jakarta,2008.

Tukiran Taniredja, *Penelitian Kuantitatif: Sebuah Pengantar*, Bandung: Alfabeta,2012.

Wiji Suwarno, *Pengetahuan Dasar Kepustakaan: Sisi Penting Perpustakaan dan Pustakawan*, Yogyakarta: Ar-Ruzz,2006.



SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY
Nomor: 607/Un.08/FAH/KP.004/04/2020
TENTANG

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
BAGI MAHASISWA FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran ujian skripsi mahasiswa pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry di pandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut.
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Presiden RI No. 64 Tahun 2013 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan** : Surat Keputusan Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry tentang pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry.
- Pertama** : Menunjuk saudara :

1. Dr. Muhammad Nasir, M.Hum. (Pembimbing Pertama)
2. Asnawi, M.IP. (Pembimbing Kedua)

Untuk membimbing skripsi mahasiswa

Nama : Asmaul Husna
NIM : 150503002
Prodi : S1 Ilmu Perpustakaan
Judul : Pengaruh Ketersediaan IPustaka Aceh terhadap Kebutuhan Informasi Rekreasi Mahasiswa UIN Ar-Raniry

- Kedua** : Surat Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 29 April 2020 M
06 Ramadhan 1441 H

Dekan,


Fauzi

Tembusan:

1. Rektor UIN Ar-Raniry;
2. Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry;
3. Ketua Prodi S1 Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry;
4. Yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan.
5. Arsip



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh

Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : 620/Un.08/FAH.I/PP.00.9/06/2021
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Perpustakaan dan Kearsipan Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **ASMAUL HUSNA / 150503002**
Semester/Jurusan : XII / Ilmu Perpustakaan
Alamat sekarang : Desa Kajhu, Kabupaten Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Ketersediaan i-pustaka Aceh terhadap Kebutuhan Informasi Rekreasi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 15 Juni 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



**Berlaku sampai : 15 Oktober
2021**

Dr. Phil. Abdul Manan, S.Ag.,M.Sc., M.A.



PEMERINTAH ACEH
DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jl. T. Nyak Arief Banda Aceh Kode Pos 23125
Telepon : (0651) 7552323, Faximile : (0651) 7551239
E-mail: arpus@acehprov.go.id [Website: arpus.acehprov.go.id](http://Website:arpus.acehprov.go.id)

Banda Aceh, 18 Juni 2021

Nomor : 070/1422
Lamp : -
Sifat : Biasa
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Yang terhormat,
**Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan Fakultas Adab dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry**
di **Banda Aceh**

Sehubungan dengan surat Saudara Nomor: 602/Un.8/FAH.I/PP.00.9/06/2021 tanggal 15 Juni 2021 tentang hal tersebut di atas, dapat disampaikan bahwa pada prinsipnya kami tidak berkeberatan dan dapat menerima Mahasiswa Saudara :

N a m a : **Asmaul Husna**
N I M : 150503002
Jurusan : Ilmu Perpustakaan

Kami berharap selama melakukan Penelitian Ilmiah agar yang bersangkutan tetap disiplin, dan mentaati segala ketentuan yang berlaku di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh.

Demikian disampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

KEPALA DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Dr. EDI YANDRA, S. STP, MSP
PEMBINA UTAMA MUDA
NIP 19751105 199612 1 002

**KUESIONER PENELITIAN PENGARUH KETERSEDIAAN I-PUSTAKA ACEH
TERHADAP KEBUTUHAN INFORMASI REKREASI MAHASISWA UIN AR-
RANIRY BANDA ACEH**

No...

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan hormat, saya Asmaul Husna mahasiswa program S1 Ilmu Perpustakaan dalam rangka penulisan skripsi jurusan S1 Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab Dan Humaniora UIN Ar-Raniry, sedang melakukan penelitian Tentang “Pengaruh Ketersediaan i-pustaka Aceh Terhadap Kebutuhan Informasi Rekreasi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh” angket ini bertujuan untuk mendapatkan data dalam menyelesaikan penulisan skripsi mahasiswa tingkat akhir prodi S1 Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Setiap jawaban yang diberikan merupakan bantuan yang tak ternilai harganya bagi penelitian ini, atas bantuannya saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk pengisian :

1. Isilah identitas kawan-kawan ditempat yang disediakan
2. Berilah tanda silang () pada jawaban yang menurut kawan-kawan paling tepat

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju

S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju

IDENTITAS RESPONDEN

NAMA :

JENIS KELAMIN :

Variabel (X) Pengaruh Ketersediaan Aplikasi i-pustaka Aceh

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Menurut saya, aplikasi i-pustaka Aceh dapat menampilkan informasi detail koleksi dalam bentuk yang lebih singkat, padat dan dapat dimengerti pengguna.				
2	Menurut saya, Aplikasi i-pustaka Aceh dapat membantu menyelesaikan tugas dengan cepat melalui koleksi yang tersedia.				
3	Menurut saya, Sistem aplikasi i-pustaka Aceh menggunakan bahasa yang mudah dipahami bagi pengguna yaitu bahasa				

	Indonesia dan tidak ada pilihan menu lain untuk mengubah bahasa.				
4	Menurut saya, Aplikasi i-pustaka Aceh memiliki arah navigasi yang jelas dan tidak berulang-ulang sehingga tidak membuat pengguna kebingungan dalam mengakses aplikasi.				
5	Menurut saya, Aplikasi i-pustaka Aceh mampu memandu pengguna melakukan temu kembali informasi koleksi yang dibutuhkan pengguna.				
6	Menurut saya, Aplikasi i-pustaka Aceh dapat di akses kembali setelah beberapa periode tidak menggunakannya, tanpa harus mempelajari seluruh bagian dari aplikasi				
7	Menurut saya, Aplikasi i-pustaka Aceh menyediakan bantuan fitur cara penggunaan aplikasi bagi pengguna.				
8	Menurut saya, Aplikasi i-pustaka Aceh memiliki penggunaan warna, jenis font dan format desain ikon sudah konsisten				

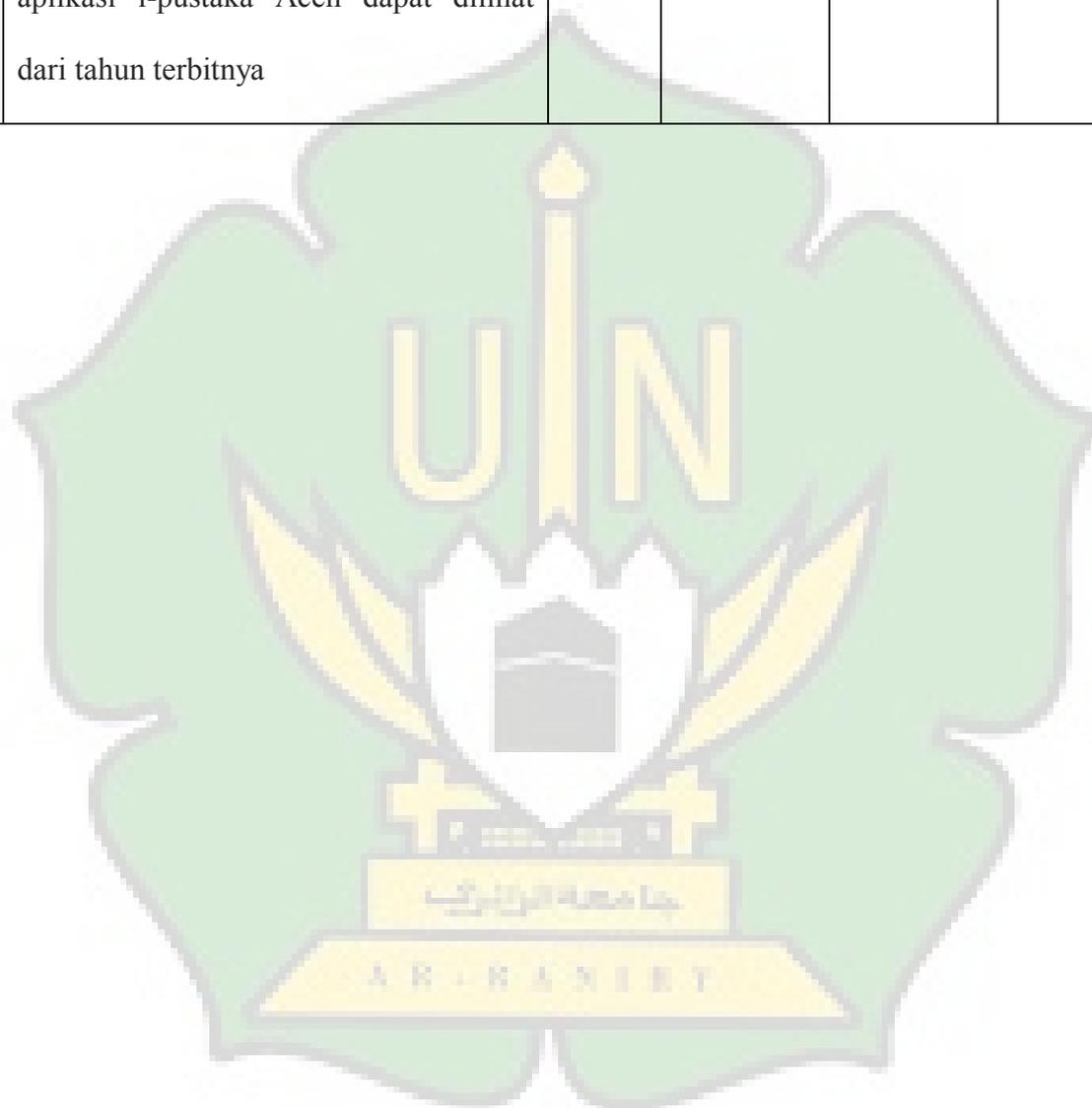
	dan tidak berubah-ubah posisinya pada tiap halaman aplikasi i-pustaka Aceh.				
9	Menurut saya, pengguna i-pustaka Aceh bisa merubah tampilan transisi dan latar dari <i>e-book</i> saat membaca koleksi.				
10	Menurut saya, Aplikasi i-pustaka Aceh tidak hanya dapat mengakses dari perangkat <i>smartphone</i> yang memiliki layar kecil, namun dapat mengaksesnya melalui perangkat laptop yang memiliki ukuran layar lebih besar				

Variabel (Y) Kebutuhan Informasi Rekreasi

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Menurut saya, aplikasi i-pustaka Aceh menyediakan koleksi yang relevan sesuai dengan kebutuhan informasi rekreasi.				
2	Menurut saya, aplikasi i-pustaka Aceh mudah di pahami dalam mengakses informasi rekreasi				

3	Menurut saya, aplikasi i-pustaka Aceh menyediakan koleksi hiburan seperti komik, novel dan humor.				
4	Menurut saya, aplikasi i-pustaka Aceh menyediakan fitur chatting yang dapat membantu pengguna dalam berinteraksi dengan pengguna yang lain.				
5	Menurut saya, aplikasi i-pustaka Aceh berorientasi bisa memberikan informasi hiburan.				
6	Menurut saya, aplikasi i-pustaka Aceh menyediakan koleksi informasi rekreasi yang lengkap bagi pengguna.				
7	Menurut saya, koleksi yang tersedia diaplikasi i-pustaka Aceh dapat dibaca tanpa menggunakan internet.				
8	Menurut saya, pengguna dapat memberikan ulasan atau komentar setelah membaca buku di i-pustaka Aceh.				
9	Menurut saya, aplikasi i-pustaka Aceh sangat terbantu dengan adanya fitur cara				

	<p>penggunaan aplikasi i-pustaka Aceh bagi pengguna awal dalam mengakses informasi.</p>				
10	<p>Menurut saya, kemutakhiran koleksi di aplikasi i-pustaka Aceh dapat dilihat dari tahun terbitnya</p>				



Uji Reliabilitas Variabel X

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1p1	30,13	15,727	0,687	0,92
x1p2	30,31	14,884	0,805	0,913
x1p3	30,15	15,152	0,647	0,923
x1p4	30,12	15,79	0,728	0,918
x1p5	30,12	15,594	0,718	0,918
x1p6	30,31	15,747	0,601	0,925
x1p7	30,33	15,832	0,69	0,92
x1p8	30,33	15,244	0,73	0,917
x1p9	30,27	15,024	0,862	0,91
x1p10	30,13	15,805	0,727	0,918

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	52	100
	Excluded ^a	0	0
	Total	52	100

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,926	10

Uji Reliabilitas Variabel Y

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
y1p1	29,96	17,41	0,796	0,913
y1p2	29,98	18,411	0,682	0,919
y1p3	29,9	18,559	0,725	0,917
y1p4	29,92	18,151	0,719	0,917
y1p5	30,06	17,389	0,801	0,913
y1p6	30,08	17,68	0,798	0,913
y1p7	30,04	18,234	0,534	0,93
y1p8	29,98	18,529	0,706	0,918
y1p9	29,96	18,038	0,756	0,915
y1p10	29,88	18,732	0,68	0,92

Case Processing Summary				Reliability Statistics	
		N	%	Cronbach's Alpha	N of Items
Cases	Valid	52	100		
	Excluded ^a	0	0		
	Total	52	100		

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Correlations

		x1p1	x1p2	x1p3	x1p4	x1p5	x1p6	x1p7	x1p8	x1p9	x1p10	Totalx1
x1p1	Pearson Correlation	1	,657	,505	,678	,698	0,232	,508	,385	,664	,568	,750
	Sig. (2-tailed)		0,000	0,000	0,000	0,000	0,099	0,000	0,005	0,000	0,000	0,000
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
x1p2	Pearson Correlation	,657	1	,643	,491	,518	,616	,663	,695	,705	,576	,851
	Sig. (2-tailed)	0,000		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
x1p3	Pearson Correlation	,505	,643	1	,517	,481	,397	,481	,424	,553	,602	,731
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000		0,000	0,000	0,004	0,000	0,002	0,000	0,000	0,000
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
x1p4	Pearson Correlation	,678	,491	,517	1	,715	,361	,525	,396	,760	,729	,780
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000		0,000	0,009	0,000	0,004	0,000	0,000	0,000
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
x1p5	Pearson Correlation	,698	,518	,481	,715	1	,275	,489	,553	,708	,678	,776
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000		0,048	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
x1p6	Pearson Correlation	0,232	,616	,397	,361	,275	1	,537	,806	,585	,445	,685
	Sig. (2-tailed)	0,099	0,000	0,004	0,009	0,048		0,000	0,000	0,000	0,001	0,000
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
x1p7	Pearson Correlation	,508	,663	,481	,525	,489	,537	1	,624	,625	,395	,750

	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,004	0,000
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
x1p8	Pearson Correlation	,385**	,695**	,424**	,396**	,553**	,806**	,624**	1	,734**	,480**	,790**
	Sig. (2-tailed)	0,005	0,000	0,002	0,004	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
x1p9	Pearson Correlation	,664**	,705**	,553**	,760**	,708**	,585**	,625**	,734**	1	,642**	,893**
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
x1p10	Pearson Correlation	,568**	,576**	,602**	,729**	,678**	,445**	,395**	,480**	,642**	1	,779**
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,001	0,004	0,000	0,000		0,000
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
Totalx1	Pearson Correlation	,750**	,851**	,731**	,780**	,776**	,685**	,750**	,790**	,893**	,779**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Correlations

		y1p1	y1p2	y1p3	y1p4	y1p5	y1p6	y1p7	y1p8	y1p9	y1p10	Totaly1
y1p1	Pearson Correlation	1	,673	,604	,655	,620	,677	,450	,661	,649	,581	,844
	Sig. (2-tailed)		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,001	0,000	0,000	0,000	0,000
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
y1p2	Pearson Correlation	,673	1	,574	,585	,552	,605	0,199	,575	,631	,488	,746
	Sig. (2-tailed)	0,000		0,000	0,000	0,000	0,000	0,157	0,000	0,000	0,000	0,000
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
y1p3	Pearson Correlation	,604	,574	1	,486	,774	,548	,560	,610	,481	,419	,777
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,002	0,000
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
y1p4	Pearson Correlation	,655	,585	,486	1	,702	,767	,379	,384	,559	,521	,777
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,006	0,005	0,000	0,000	0,000
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
y1p5	Pearson Correlation	,620	,552	,774	,702	1	,733	,585	,532	,534	,531	,848
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
y1p6	Pearson Correlation	,677	,605	,548	,767	,733	1	,462	,469	,695	,590	,843

	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,001	0,000	0,000	0,000	0,000
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
y1p7	Pearson Correlation	,450**	0,199	,560**	,379**	,585**	,462**	1	,547**	,364**	,298*	,642**
	Sig. (2-tailed)	0,001	0,157	0,000	0,006	0,000	0,001		0,000	0,008	0,032	0,000
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
y1p8	Pearson Correlation	,661**	,575**	,610**	,384**	,532**	,469**	,547**	1	,611**	,585**	,762**
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,005	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
y1p9	Pearson Correlation	,649**	,631**	,481**	,559**	,534**	,695**	,364**	,611**	1	,828**	,807**
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,008	0,000		0,000	0,000
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
y1p10	Pearson Correlation	,581**	,488**	,419**	,521**	,531**	,590**	,298**	,585**	,828**	1	,739**
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,002	0,000	0,000	0,000	0,032	0,000	0,000		0,000
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52
Totally1	Pearson Correlation	,844**	,746**	,777**	,777**	,848**	,843**	,642**	,762**	,807**	,739**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	
	N	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).