

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	ii
PRAKATA.....	iv
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN .....	vi
ABSTRACT.....	vii
INTISARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Keaslian Penelitian .....	4
1.5. Tujuan penelitian.....	6
1.6. Manfaat penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.1.1 Adopsi <i>Digital Library</i> .....	7
2.1.2 Peran TI dalam mewujudkan <i>digital library</i> .....	8
2.2 Landasan Teori .....	11
2.3.1 <i>Digital Library</i> .....	11
2.3.2 Digital library UGM .....	13
2.3.3 Model DeLone dan McLean.....	19
2.3.4 <i>Structural Equation Modelling Partial Least Squares</i> (SEM-PLS) 22	

2.3 Model penelitian dan pengembangan hipotesis.....	25
2.3.1 Model penelitian .....	25
2.3.2 Hipotesis .....	27
BAB III METODOLOGI .....	27
3.1 Alat Penelitian .....	27
3.2 Bahan Penelitian .....	28
3.3 Jalan Penelitian .....	29
3.4 Definisi operasional dan indikator variabel penelitian .....	35
3.4.1 Kualitas informasi ( <i>Information quality</i> ) .....	35
3.4.2 Kualitas sistem ( <i>System quality</i> ) .....	36
3.4.3 Kualitas layanan ( <i>Service quality</i> ) .....	36
3.4.4 Kepuasan pengguna ( <i>User satisfaction</i> ) .....	37
3.4.5 Manfaat bersih ( <i>Net benefit</i> ) .....	37
3.4.6 Niat untuk pemakaian berulang ( <i>Intention to reuse</i> ) .....	38
3.5 Proses Analisis Data .....	39
3.6 Penarikan Kesimpulan dan Saran .....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	44
4.1 Hasil Pengumpulan data .....	44
4.1.1 Demografi Responden .....	48
4.1.2 Distribusi Penelitian .....	51
4.2 Evaluasi Model Penelitian .....	60
4.2.1 Pengujian Model Pengukuran ( <i>Outer Model</i> ) .....	60
4.2.2 Analisis Model Struktural ( <i>Inner Model</i> ) .....	66
4.3 Hasil Pengujian Hipotesis dan Pembahasan .....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	78
5.1 Kesimpulan .....	78
5.2 Saran .....	78
DAFTAR PUSTAKA .....	80
LAMPIRAN .....	1

1. Surat Izin Penelitian dan Pengambilan Data .....	1
2. Kuesioner.....	3

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Fishbone Diagram</i> .....	4
Gambar 2.1 Model DeLone dan McLean [31].....	21
Gambar 2.2 Model DeLone dan McLean diperbarui [18] .....	22
Gambar 2.3 Model penelitian.....	27
Gambar 3.1 Jalan Penelitian.....	29
Gambar 4.1 Demografi responden berdasarkan jenis kelamin .....	49
Gambar 4.2 Demografi responden berdasarkan usia .....	50
Gambar 4.3 Demografi responden berdasarkan <i>cluster</i> .....	50
Gambar 4.4 Demografi responden berdasarkan jenjang pendidikan .....	51
Gambar 4.5 Variabel kualitas informasi .....	52
Gambar 4.6 Variabel kualitas sistem .....	53
Gambar 4.7 Variabel kualitas layanan .....	55
Gambar 4.8 Variabel kepuasan pengguna.....	56
Gambar 4.9 Variabel manfaat bersih .....	57
Gambar 4.10 Variabel penggunaan berulang.....	59
Gambar 4.11 Hasil kalkulasi model hipotesis penelitian .....	61
Gambar 4.12 Tampilan setelah <i>bootstrapping</i> .....	68

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Karakteristik Data Untuk Model SEM-PLS [32].....	24
Tabel 3.1 Populasi mahasiswa UGM .....	30
Tabel 3.2 Populasi penelitian .....	33
Tabel 3.3 Indikator-indikator Variabel kualitas informasi [19] .....	35
Tabel 3.4 Indikator-indikator Variabel kualitas sistem [19] [55] .....	36
Tabel 3.5 Indikator-indikator Variabel Kualitas layanan [19] .....	36
Tabel 3.6 Indikator-indikator Variabel Kepuasan pengguna [19] .....	37
Tabel 3.7 Indikator-indikator Variabel manfaat bersih [16] [55] .....	38
Tabel 3.8 Indikator-indikator Variabel Niat untuk pemakaian berulang [57]. ....	38
Tabel 4.1 Variabel kualitas informasi .....	51
Tabel 4.2 Perhitungan jumlah skor variabel .....	52
Tabel 4.3 Variabel kualitas sistem .....	53
Tabel 4.4 Perhitungan jumlah skor variabel kualitas sistem.....	54
Tabel 4.5 Variabel kualitas layanan .....	54
Tabel 4.6 Perhitungan jumlah skor variabel kualitas layanan.....	55
Tabel 4.7 Variabel kepuasan pengguna .....	56
Tabel 4.8 Perhitungan jumlah skor variabel kepuasan pengguna .....	56
Tabel 4.9 Variabel manfaat bersih .....	57
Tabel 4.10 Perhitungan jumlah skor variabel manfaat bersih.....	58
Tabel 4.11 Variabel penggunaan berulang.....	58
Tabel 4.12 Perhitungan jumlah skor variabel .....	59
Tabel 4.13 Tampilan <i>loading factor</i> .....	62
Tabel 4.14 Nilai <i>Average (AVE)</i> .....	63
Tabel 4.15 Nilai Validitas Diskriminan <i>Fornel-Larcker Criterion</i> .....	63
Tabel 4.16 Nilai <i>Cross Loading</i> .....	64
Tabel 4.17 Hasil perhitungan <i>Composite Reliability</i> dan <i>Cronbach's Alpha</i> .....	65
Tabel 4.18 Nilai <i>R Square</i> .....	67
Tabel 4.19 Uji signifikansi model penelitian .....	69

Tabel 4.20 Hasil Pengujian Hipotesis .....	71
--	----

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Kebutuhan akan informasi telah mendorong manusia untuk mengembangkan suatu teknik dan alat untuk mempermudah mengakses suatu informasi. Kebutuhan mahasiswa akan informasi yang cepat dan akurat semakin hari telah menempatkan media menjadi kebutuhan penting bagi mahasiswa.

Kebutuhan jaminan kualitas perpustakaan merupakan area yang penting, karena perpustakaan memainkan peranan penting dalam layanan inti yang meliputi penelitian, pengajaran dan pembelajaran [1]. Perkembangan dari penerapan teknologi informasi bisa kita lihat dari perkembangan jenis perpustakaan yang selalu berkaitan dengan teknologi informasi, diawali dari perpustakaan manual, perpustakaan terautomasi, perpustakaan digital (*digital library*) [2]. *Digital library* adalah kumpulan koleksi yang dikelola secara digital berupa konten dan jasa (fungsi) yang terkait dengan penyimpanan, penemuan, pencarian dan pelestarian semua ilmu pengetahuan [3].

Saat ini tingkat perkembangan jenis perpustakaan banyak diukur dari penerapan teknologi informasi yang digunakan bukan dari besarnya gedung, jumlah koleksi yang tersedia, fasilitas fisik lainnya maupun jumlah penggunaannya. Hal ini terjadi karena kebutuhan TI sangat berhubungan dengan peran dari perpustakaan sebagai kekuatan dalam pelestarian dan penyebaran informasi ilmu pengetahuan dan kebudayaan yang berkembang [2].

Penelitian tentang *digital library* terdahulu dilakukan oleh Fatemeh yang membahas identifikasi model *critical success factors* untuk *digital library* yang menunjukkan bahwa terdapat 5 faktor kriteria sukses faktor dari sistem informasi *digital library* yaitu *search*, *content*, *user interface*, *metadata* dan *information retrieval* [4]. Luis melakukan evaluasi *digital library* bagi pengguna buta, tentang bagaimana orang – orang buta menavigasi dan menginterpretasikan *layout news* pada halaman website dengan menggunakan teknologi bantu saat ini [5].

Universitas Gadjah Mada telah mengembangkan sistem informasi *digital library* untuk mendukung fasilitas pembelajaran yaitu pengembangan sistem informasi *digital library* (*e-library*). Saat ini sudah ada fasilitas *digital library* yang dapat diakses melalui <https://lib.ugm.ac.id/>.

Keuntungan utama dari *digital library* meliputi: (1) sumber daya yang tersimpan dalam bentuk digital, yang lebih mudah dalam melakukan pencarian; (2) dapat diakses darimana saja dan memiliki kecepatan akses yang cukup baik; dan (3) menawarkan kemudahan dan peningkatan fleksibilitas dalam melakukan pencarian [6]. Alasan utamanya suksesnya penerapan *digital library* yaitu mahasiswa dapat mengakses sistem dengan mudah melalui komputer manapun di kampus dan koleksi *digital library* memiliki koleksi yang lebih relevan dengan program studi [6]. Namun, meskipun jutaan dolar telah dihabiskan untuk membangun *digital library* tetapi pada beberapa universitas masih banyak pengguna yang kurang berminat untuk menggunakan [6]. Hal ini karena terbatasnya akses yang hanya dapat diakses oleh pengguna dan komputer tertentu. Hal tersebut bisa juga terjadi pada *digital library* pada berbagai instansi pendidikan diantaranya Universitas Gadjah Mada. Berdasarkan hasil survei kepada 271 responden dalam hal ini mahasiswa UGM, diketahui bahwa rata-rata akses mahasiswa pada *digital library* dalam satu bulan. Adapun rincian data penggunaan layanan *digital library* dalam satu bulan adalah 22% responden menjawab tidak pernah, 11% responden menjawab 9 kali, 4% responden menjawab 14 kali, 3% responden menjawab 21 kali, 3% responden menjawab 28 kali, dan prosentase terbesar responden menjawab 3 kali yaitu sebanyak 57%. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden (57%) menyatakan bahwa rata-rata hanya menggunakan sebanyak 3 kali dalam satu bulan dan minoritas responden (6%) menyatakan bahwa rata-rata penggunaan *digital library* sebanyak 21 sampai 28 kali, bahkan sebesar 20% responden menyatakan tidak pernah menggunakan sama sekali, dari realitas tersebut perlu dilakukan penelitian mengapa sebagian besar responden menggunakan rata-rata dalam satu bulan hanya 3 kali, bahkan ada yang tidak pernah menggunakan sama sekali. Dari realitas hasil survei tersebut perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui faktor-



faktor yang perlu diperkuat untuk meningkatkan penggunaan fasilitas layanan *digital library*, guna mendukung misi dari perpustakaan UGM yaitu menjadi pusat rujukan informasi ilmiah bagi segenap *civitas academica* UGM dan menjadi sarana penunjang yang handal dalam pelaksanaan tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan, rata-rata penggunaan *digital library* pada mahasiswa Universitas Gadjah Mada disimpulkan bahwa mayoritas responden (57%) menyatakan bahwa rata-rata hanya menggunakan sebanyak 3 kali dalam satu bulan dan minoritas responden (6%) menyatakan bahwa rata-rata penggunaan *digital library* sebanyak 21 sampai 28 kali, bahkan sebesar 20% responden menyatakan tidak pernah menggunakan sama sekali, dari realitas tersebut perlu dilakukan penelitian mengapa sebagian besar responden menggunakan rata-rata dalam satu bulan hanya 3 kali, bahkan ada yang tidak pernah menggunakan sama sekali. Peneliti memandang perlu untuk melakukan analisis faktor-faktor untuk meningkatkan penggunaan layanan *digital library* pada mahasiswa UGM.

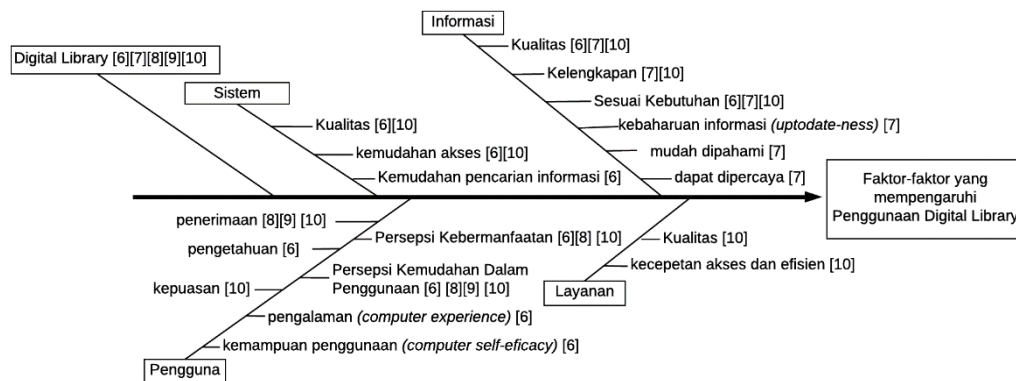
## 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Fokus penelitian pada mahasiswa yang pernah menggunakan minimal satu kali *digital library* UGM (mengakses informasi) & saat ini masih menggunakan; dan mahasiswa yang pernah menggunakan *digital library* UGM tetapi tidak lagi menggunakan.
2. *Digital library* dalam penelitian ini yaitu segala informasi dan referensi yang diakses melalui <http://lib.ugm.ac.id> meliputi Akses e-jurnal, *Electronic Theses & Desertation*, Jurnal UGM, Koleksi Hatta dan koleksi langka, Katalog *Open Public Access Catalog* (OPAC) dan Repository.
3. Survei dilakukan hanya dilakukan melalui media *online*.

#### 1.4. Keaslian Penelitian

Perpustakaan perguruan tinggi merupakan organisasi yang memiliki peran penting dalam mengumpulkan dan menyebarkan informasi pendidikan, penelitian guna membantu perguruan tinggi untuk meningkatkan prestasi mahasiswa. Gambar 1.1 menunjukkan *fishbone diagram* penelitian-penelitian terdahulu sebagai kerangka pikir pada penelitian ini.



Gambar 1.1 *Fishbone Diagram*

Penelitian Srirahayu dkk [7] dengan judul evaluasi pengguna pada perpustakaan digital Universitas Airlangga (UNAIR) menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif menggunakan sampel 50 responden dengan teknik *purposive sampling*, tujuan penelitian untuk memberi gambaran tentang *digital library* UNAIR dari sudut pandang pengguna.

Penelitian Nurtantiono dkk [8] dengan judul analisis penerimaan teknologi perpustakaan digital pada perpustakaan perguruan tinggi swasta di sukoharjo. Penelitian dilakukan di tiga perguruan tinggi swasta yang ada di kabupaten sukoharjo yaitu Universitas Muhammadiyah Surakarta, UNIVET Bangun Nusantara dan STIE Surakarta, menggunakan metode *Technology Acceptance Model (TAM)* yang menggambarkan pengaruh *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* pada IT. Kuesioner disebarkan pada 300 mahasiswa untuk menentukan dan menganalisis bagaimana pengaruh *perceived usefullness* dan *perceived ease of use* pada mahasiswa di sukoharjo yang menggunakan *digital library*.

Penelitian Dewi & Wulandari [9] yang berjudul persepsi terhadap

penerimaan sistem *digital library* berbasis *Technology Acceptance Model* pada perpustakaan pusat Universitas Udayana Bali. Penelitian kuantitatif diperoleh dengan menyebar kuesioner dan wawancara terhadap 60 responden dengan menggunakan metode *purposive sampling*, kriteria responden adalah mahasiswa Universitas Udayana yang pernah menggunakan *digital library*.

Penelitian Sasongko & Hartanto [10] dengan judul evaluasi perpustakaan digital perguruan tinggi berdasarkan karakteristik perpustakaan digital. Metode yang digunakan melakukan observasi dan evaluasi menggunakan metode evaluasi *HOT (Human-Organization-Technology) Fit Model* terhadap 10 *digital library* perguruan tinggi di Indonesia dan melihat kesesuaiannya dengan karakteristik *digital library*. Penelitian bersifat deskriptif yaitu dilakukan untuk menguraikan aspek-aspek fenomena atau obyek yang menarik untuk diteliti untuk menyusun profil obyek penelitian. Obyek penelitian yaitu 10 *digital library* perguruan tinggi di dunia dan 10 *digital library* perguruan tinggi di Indonesia.

Penelitian Thong [6] dengan judul memahami penerimaan penggunaan *digital library*, meski jutaan dolar telah dihabiskan untuk membangun *digital library* namun pengguna potensial masih belum menggunakannya. Metode yang digunakan dalam penelitiannya adalah *Technology Acceptance Model (TAM)*. Obyek penelitian yaitu *digital library* Universitas Terbuka Hong Kong.

Berdasarkan hasil studi literatur penelitian-penelitian yang relevan tersebut peneliti bermaksud melakukan penelitian kuantitatif mengenai layanan *digital library* Universitas Gadjah Mada dengan menggunakan model kesuksesan sistem informasi DeLone dan McLean. Perbedaan dengan penelitian yang telah dilaksanakan dengan penelitian ini yaitu penelitian ini dilakukan untuk mengukur faktor-faktor yang perlu diperkuat untuk meningkatkan penggunaan *digital library* guna mendukung misi dari perpustakaan UGM yaitu menjadi pusat rujukan informasi ilmiah bagi segenap *civitas academica* UGM dan menjadi sarana penunjang yang handal dalam pelaksanaan tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi. Sedangkan penelitian sebelumnya hanya mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap *digital library* dengan metode TAM [8] [9] [6] dan melakukan evaluasi *digital library* berdasarkan karakteristik dengan *HOT (human-Organization-*

*Technology*) Fit model [10].

### 1.5. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang diperlukan agar diketahui apa yang menyebabkan rendahnya penggunaan *digital library* dan memberikan usulan rekomendasi perbaikan layanan *digital library*.

### 1.6. Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

- a. Bagi pihak yang diteliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan saran dalam melakukan evaluasi serta pengembangan *digital library* dimasa yang akan datang. Sehingga tercipta layanan yang efektif dan efisien serta dapat memenuhi kebutuhan informasi dan layanan yang bermanfaat bagi penggunanya.
- b. Bagi akademisi dapat digunakan untuk menjadi tambahan sumbangan informasi dan juga sebagai alternatif referensi dalam melakukan penelitian khususnya dalam kesuksesan sistem informasi.
- c. Bagi penelitian berikutnya dapat dijadikan referensi penelitian implementasi di masa yang akan datang. Penggunaan pengembangan model DeLone & McLean diharapkan mampu mengetahui faktor-faktor rendahnya penggunaan *digital library*. Oleh karena itu model tersebut dapat diterapkan untuk menguji faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya akses penggunaan *digital library*.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

##### 2.1.1 Adopsi *Digital Library*

Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka [11]. Seiring berjalannya waktu dan kemajuan teknologi, perpustakaan mengalami perkembangan dari perpustakaan kuno hingga menjadi perpustakaan digital. Perkembangan perpustakaan dapat diuraikan sebagai berikut [12] :

1. Perpustakaan kuno : perpustakaan zaman dulu yang belum memakai katalog;
2. Perpustakaan Tradisional : kumpulan koleksi buku dan tidak ada otomasi katalog;
3. Perpustakaan Semi Modern : telah ada katalog, indeks dan klasifikasi secara manual dan automasi;
4. Perpustakaan modern : semua *full automation* atau menggunakan komputer dan jaringan sebagai alat bantu layanan perpustakaan dan pengelolaannya (penekannya pada proses dan saeana yang elektronik/digital), tetapi koleksinya sebagian besar dalam bentuk tercetak, sifatnya relatif tergantung dari perkembangan zaman dan teknologi;
5. Perpustakaan Digital : secara fisik mirip dengan perpustakaan modern, tetapi penekannya pada koleksinya, dan sebagian besar sudah dapat diakses dalam bentuk *file digital*.

*Digital library* dapat diartikan sebagai kumpulan dari berbagai *database* sesuai dengan perspektif *database*. *Digital library* dilihat sebagai aplikasi khusus dari teknologi *hypertext* berdasarkan perspektif *hypertext* [9]. Berdasarkan perspektif ilmu perpustakaan, *digital library* merupakan kelanjutan dari *trend* automasi perpustakaan. Dari kedua pengertian tersebut menitik beratkan pada

beberapa isu sentral terkait dengan *digital library* yaitu (1) Bagaimana mendigitalisasi suatu objek menjadi data digital yang dapat dilihat dan diakses secara *online*. (2) Bagaimana memasukkan informasi baru yang belum memiliki bentuk penyajian secara nyata. (3) Bagaimana memperoleh bahan-bahan *digital library*. (4) Bilamana penggunaan bentuk digital serta bentuk digital tersebut dapat mengungguli teknologi dan tradisi perpustakaan saat ini [13].

Standar *digital library* pada umumnya hampir sama dengan standar perpustakaan non digital, seperti yang tercantum dalam pasal 11 UU No. 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan (standar koleksi, Standar sarana prasarana, standar pelayanan, standar pelayanan, standar tenaga perpustakaan, standar penyelenggaraan, standar pengelolaan), namun lebih ditekankan pada koleksi dan pelayanan digitalnya [11].

### 2.1.2 Peran TI dalam mewujudkan *digital library*

Perpustakaan sebagai institusi pengelola informasi merupakan salah satu bidang penerapan teknologi informasi yang berkembang dengan pesat. Penerapan teknologi informasi di perpustakaan dapat difungsikan dalam berbagai bentuk, antara lain :

1. Penerapan teknologi informasi digunakan sebagai Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan. Bidang pekerjaan yang dapat di integrasikan dengan sistem informasi perpustakaan dalam pengadaan, inventarisasi, katalogisasi, sirkulasi, bahan pustaka, pengelolaan anggota, statistik dan lain sebagainya. Fungsi ini sering di istilahkan sebagai bentuk Automasi Perpustakaan.
2. Penerapan teknologi informasi sebagai sarana untuk menyimpan, mendapatkan dan menyebarluaskan informasi ilmu pengetahuan dalam format digital. Bentuk penerapan TI dalam perpustakaan ini sering dikenal dengan Perpustakaan Digital / *digital library*.

*Digital library* yang dibangun perlu memperhatikan tentang kegunaan dan kemudahan sehingga dapat memberikan manfaat lebih bagi pengguna untuk

mempermudah mendapatkan informasi dengan waktu yang efektif sehingga dapat diterima oleh pengguna. Sejalan dengan penelitian Dewi [9] yang membuktikan bahwa persepsi kegunaan secara signifikan berpengaruh positif terhadap penerimaan pengguna pada *digital library* dan persepsi kemudahan secara signifikan berpengaruh positif terhadap penerimaan pengguna pada *digital library*, sehingga untuk mencapai keberhasilan dalam mewujudkan *digital library* harus sesuai dengan karakteristik sebuah *digital library*.

Upaya penelitian *digital library* yang dilakukan Thong [6] difokuskan pada pengembangan teknis, sementara jutaan dolar telah dihabiskan untuk membangun *digital library* namun pengguna potensial masih belum menggunakannya, Thong dalam penelitiannya membuktikan bahwa persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan merupakan prediktor utama penggunaan *digital library*.

Sasongko dan Hartanto [10] dalam penelitiannya pada 20 objek *digital library*, tidak semua perguruan tinggi membangun *digital library* menjadi satu dengan website perpustakaan dan tidak memunculkan fasilitas *user login* pada halaman awal. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Samadi [14] membuktikan bahwa ada tiga karakteristik yaitu kualitas informasi, kualitas sistem, dan kualitas pelayanan, yang menjadi alasan penggunaan *digital library*, dengan memperkuat tiga karakteristik tersebut diharapkan mahasiswa selalu menggunakan fasilitas *digital library*.

Sejalan dengan tingkat penggunaan *digital library* juga berdampak pada kepuasan pengguna dan meningkatkan prestasi pribadi pengguna [14], karena teknologi informasi berkembang dengan cepat, pengguna juga mengharapkan layanan yang terbaik dari *digital library*. Oleh karena itu perpustakaan harus menekankan layanan yang terbaik pada sisi pengguna [15]. Perpustakaan dan teknologi harus bekerjasama untuk mencapai sukses sesuai apa yang sesungguhnya pengguna butuhkan. Tujuan dari *digital library* tidak hanya untuk membangun sebuah nama, yang benar adalah untuk melestarikan sumber daya dan memberikan informasi digital berkualitas tinggi untuk pengguna [15].

Wang [16] dalam penelitiannya membuktikan bahwa kualitas informasi, kualitas sistem dan kualitas layanan berpengaruh signifikan terhadap kepuasan

pengguna, kepuasan pengguna juga memberikan dampak yang kuat dalam sehingga berdampak pada penggunaan kembali. Lwoga [17] dalam penelitiannya juga membuktikan manfaat bersih (*net benefit*) memiliki dampak paling kuat pada penggunaan berulang (*intention to reuse*).

Penelitian DeLone dan McLean [18] menunjukkan bahwa niat menggunakan merupakan alternatif ukuran yang berharga dalam beberapa konteks, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model DeLone dan McLean yang di modifikasi untuk mengukur faktor-faktor yang perlu diperkuat agar mahasiswa bersedia menggunakan *digital library* secara berulang ketika membutuhkan referensi. Modifikasi yang dilakukan dengan menghapus variabel *intention to use*, *use* dan menambahkan variabel *intention to reuse*.

Penelitian terdahulu membuktikan tidak ada pengaruh yang signifikan antara kualitas informasi, kualitas sistem, kualitas layanan terhadap niat untuk menggunakan (*intention to use*) [19][17][20]. Seddon mengkritik teori DeLone dan McLean [18], bahwa pemakai/pengguna (*use*) adalah suatu perilaku (*behaviour*) sehingga perlu dikeluarkan dari pengukuran kesuksesan sistem [21]. Penelitian sebelumnya membuktikan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara kepuasan pengguna (*user satisfaction*) dengan penggunaan (*use*) [22][23].

Wang mendefinisikan penggunaan berulang (*intention to reuse*) adalah sebagai sikap yang menguntungkan pengguna terhadap sistem *e-commerce* yang menghasilkan pembelian/penggunaan berulang [19]. Penggunaan sistem awal serta penggunaan sistem dimasa yang akan datang bisa berbeda, hal ini dibuktikan oleh Karahana dkk [24]; dan Agrawal dan Prasad [25]. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Lwoga [17], Fang dkk [26] membuktikan variabel penggunaan berulang dipengaruhi kuat oleh variabel keuntungan bersih.

Dari uraian diatas, penelitian ini menambahkan variabel '*intention to reuse*' sebagai salah satu indikator keberhasilan layanan *digital library*. variabel *intention to use*, *use* tidak digunakan untuk mengukur faktor-faktor yang perlu diperkuat untuk meningkatkan penggunaan *digital library* UGM.



## 2.2 Landasan Teori

### 2.3.1 *Digital Library*

*Digital library* adalah sebuah perpustakaan yang menyimpan data baik itu berupa tulisan, gambar, suara dalam bentuk file elektronik dan mendistribusikannya dengan menggunakan protokol elektronik melalui jaringan komputer. Istilah *digital library* sendiri mengandung arti sama dengan *electronic library* dan *virtual library* [27]. *Digital library* terdiri dari konten digital (teks, audio, video), interkoneksi (berupa *link* sederhana atau meta data yang kompleks) dan perangkat lunak (berupa halaman html sederhana atau sistem manajemen database yang kompleks) [28].

*Digital library* dibangun, dikumpulkan dan disusun untuk komunitas pengguna, kemampuan fungsional *digital library* mendukung kebutuhan informasi dari masyarakat yang menggunakan. *Digital library* adalah komponen individu dan kelompok berinteraksi satu dengan yang lain, dengan menggunakan data, informasi dan pengetahuan sumber daya dan sistem, pada pengertian ini, *digital library* adalah perpanjangan, peningkatan dan integrasi berbagai lembaga informasi sebagai tempat fisik dari sumber daya yang dipilih, dikumpulkan, disusun, diawetkan dan diakses dalam mendukung komunitas pengguna [29].

#### 2.3.1.1 Karakteristik *digital library*

*Digital library* menekankan pada akses yang mudah kepada sumber daya yang beragam tanpa terhalang oleh ruang dan waktu. Pemahaman tentang digital library masih beragam, untuk lebih memahami tentang *digital library* terdapat beberapa karakteristik dari *digital library* yaitu [30] :

1. *Digital library* merupakan rekan dari perpustakaan tradisional dan mencakup elektronik (digital) serta cetak dan lainnya (misal, audio, video, grafik, animasi dll)
2. *Digital library* memiliki dan menguasai informasi serta menyediakan akses kepada informasi.
3. *Digital library* memiliki struktur organisasi yang terpadu dengan nilai yang konsisten untuk mengakses data.

4. *Digital library* bukan hanya sebuah entitas tunggal, tetapi juga dapat memberikan akses terhadap materi digital dan sumber daya dari perpustakaan digital lainnya.
5. *Digital library* mendukung akses yang cepat dan efisien terhadap sumber informasi yang saling terkoneksi dalam jumlah yang besar.
6. *Digital library* memiliki koleksi yang besar dan bertahan dari waktu ke waktu, koleksi yang terorganisasi dan dikelola dengan baik, memiliki banyak format data, berisi objek dan bukan hanya perwakilan dari objek.
7. *Digital library* mencakup semua proses dan layanan yang ditawarkan oleh perpustakaan tradisional, meskipun proses tersebut harus direvisi untuk mengakomodasi perbedaan antara media digital dan media cetak.

#### 2.3.1.2 Komponen *digital library*

*Digital library* memiliki komponen dasar sebagai berikut [30] :

##### 1 *User interface or user*

Standar internet browser digunakan secara aktual untuk berinteraksi dengan pengguna, sebagai contoh Netscape navigator atau microsoft internet explorer. Melalui browser pengguna yang terhubung pada *client server* (*Repository*) URL dengan teknologi TCP.

##### 2 *Storage media ( repository) and identifiers*

Penyimpanan dan mengelola objek *digital library* dan informasi lainnya. Antarmuka ini disebut *Repository access protocol* (RAP). Repositori ini akan memiliki *identifier* dengan bantuan pengenalan pengguna dapat mengidentifikasi sumberdaya internet seperti objek digital. Kata pengenalan lainnya menunjukkan pengenalan dari repositori dari objek yang disimpan. Repositori terdiri data, metadata, meta-objek, dijelaskan sebagai berikut :

##### a. Data

Hal – hal yang di digitalisasi dari data, material yang dibutuhkan seperti, gambar teks, audio dan video. Kebutuhan material ini yang akan diproses disebut data *acquisition*, proses digitalisasi dilakukan dengan scanner dan kamera digital. Tempat semua data digital disimpan disebut

*repository.*

b. Metadata

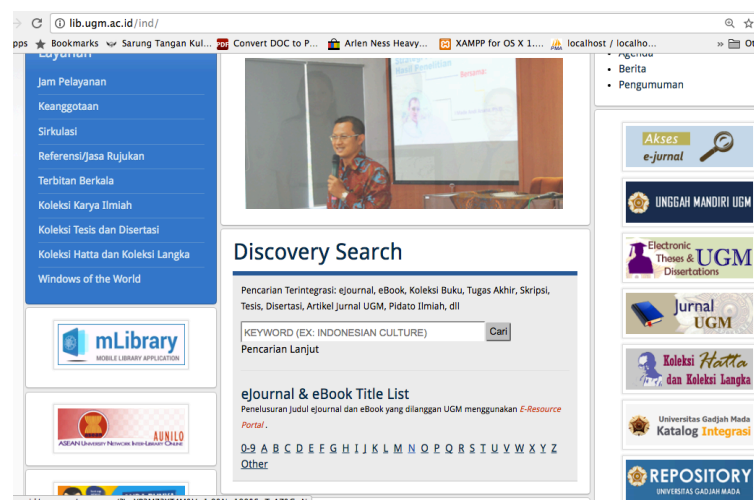
Metadata adalah data yang menjelaskan ini *content* dan *attribute* dari setiap item tertentu yang ada pada *digital library*. Metadata sangat penting bagi *digital library* karena itu adalah kunci dari *resource*. Contoh metadata adalah catatan kartu tradisional buku. Setiap item digital akan memiliki metadata. Metadata inti yang digunakan menggunakan format MARC atau Dublin. Beberapa elemen inti Dublin yaitu Judul, subjek, deskripsi, *source*, bahasa, hubungan, cakupan, penerbit dan pencipta. Biasanya metadata dibuat menggunakan HTML atau XML.

c. Meta-objek

Repositori memiliki banyak objek digital dalam bentuk data masing – masing, data ini akan dijelaskan menggunakan metadata. Meta-objek memberikan referensi pada sekumpulan objek digital.

### 2.3.2 Digital library UGM

*Digital library* UGM memiliki kemudahan akses kepada informasi yang dapat diakses melalui <http://lib.ugm.ac.id> hal ini sesuai dengan karakteristik *digital librray* [30] yakni memberikan kemudahan akses serta memiliki koleksi dalam bentuk digital serta *digital library* UGM memiliki komponen dasar *digital librray* yakni *user interface* [30] yang dtunjukkan pada Gambar 2.1

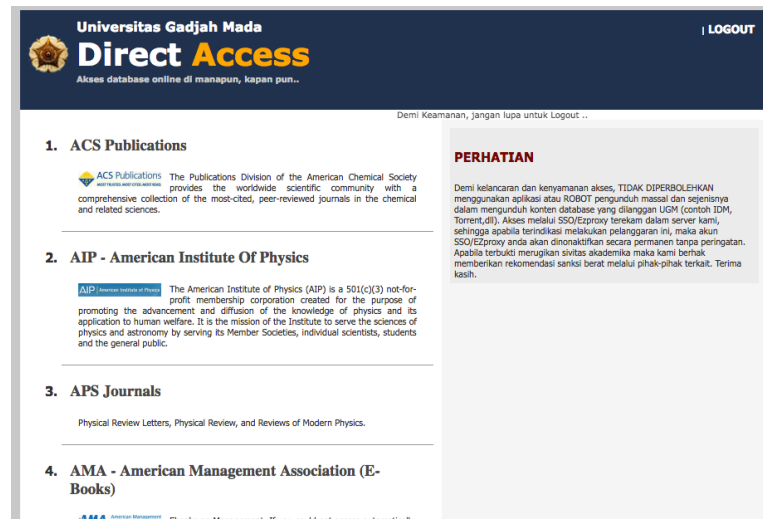


Gambar 2.1 *User interface digital library* UGM

Menu layanan yang tersedia oleh *digital library* UGM sebagai berikut :

1. Akses e-jurnal

Tampilan dari layanan akses e-jurnal di tunjukkan pada Gambar 2.2



Gambar 2.2 Akses e-jurnal

Layanan ini berisikan jurnal international dan buku elektronik yang dilanggan oleh UGM meliputi :

- a. Jurnal multi subjek : *Cambridge Core, RBSCOhost, Nature, Oxford journals, proQuest, Sage Journals, ScieceDirect, Scopus, SpringerLink.*
- b. Jurnal Kesehatan dan kedokteran : *BMJ Journals, Clinicalkey, BJOG, Chocrane Library, Immunological Reviews, Journal of Internal Medicine, Uptodate.*
- c. Jurnal Biologi, Pertanian, dan Kehutanan : *ACSESS DL, Americal Journal of Agricutrual Economics, Biological Earth Enviromental & Food Sciences, CAN Direct, Anumal Health and Production Compendium, Aqusculture Compendium, Crop Protection Compendium, Forestry Compendium, Journal of Agronomy & Crop Science.*
- d. Jurnal Sosial-Humaniora : *Accounting and Busines research, Bulletin of Indonesian Economic Studies, Economic Development & Cultural change, European Journal of Work & Organizational Psychology, Financial Accountability & Management, Geography Planning Urban & Environment, Journal of Environmental Economics & Management, The*

*Journal of Finance, The Journal of Gender Studies, Journal of Health Economics, Journal of Public Economics, Journal of Urban Economics, Grobethics net, IMF eLibrary-Data, The Journal of Human Resource, Jstor, The international of human Resource Management, Multivariate Behavioral Research, Oxford Islamic Studies, Osiris, Project MUSE, Media Cultural & Communication Studies, Taylor & Francis International Relations, Westlaw International, The world Bank Economics.*

- e. Jurnal Teknik & ilmu terapan : *American Chemical Society, AIP Publishing, APS Physics, ASCE, ASME, IEEE, Journal of Pharmaceutical Sciences, SJO-SIAM.*
  - f. Buku elektornik : *AMACOM, Cambidge Core, EBSCO HOST, Ebsco eBooks, Global Profesional Publishing, KITLV, University Press Scholarship Online, Springer eBook Collection, Taylot & Francis eBook, Wiley Online Library.*
2. *Elektronic Theses & Dessertations (ETD)*

Layanan ETD merupakan layanan pencarian skripsi, tesis dan disertasi.

Tampilan dari layanan ETD di tunjukkan pada Gambar 2.3



Gambar 2.3 Layanan ETD

3. Jurnal UGM