

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian yang akan dicapai, manfaat penelitian dan struktur organisasi yang akan dilakukan oleh peneliti.

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan perguruan tinggi adalah pusat pengetahuan bagi mahasiswa, peneliti, dan dosen. Perpustakaan perguruan tinggi tidak akan berfungsi dengan baik apabila penggunaannya belum mengenal mengenai informasi perpustakaan tersebut serta belum mengetahui cara menggunakan perpustakaan dengan benar. Pengguna memang dapat mempelajari sendiri mengenai perpustakaan, akan tetapi tidak menutup kemungkinan akan ada pengguna yang masih bingung bahkan sampai tidak minat ke perpustakaan karena belum mengetahui fungsi, fasilitas dan koleksi yang dimiliki perpustakaan tersebut. Agar kebutuhan informasi pengguna terkait perpustakaan terpenuhi, perpustakaan khususnya perpustakaan perguruan tinggi biasanya mengadakan pendidikan pengguna berupa orientasi perpustakaan untuk pengguna atau mahasiswa baru. orientasi perpustakaan merupakan langkah penting dalam memastikan bahwa mahasiswa perguruan tinggi dapat memanfaatkan sumber daya informasi perpustakaan secara maksimal, mengembangkan keterampilan informasi, dan mematuhi kebijakan perpustakaan. Sulistyio-Basuki (2014) mengatakan bahwa pendidikan pengguna khususnya di perguruan tinggi di Indonesia diperlukan bagi mahasiswa dan dosen, karena kurangnya penggunaan perpustakaan di tingkat SMU dan sebelumnya membuat ketika sebagian besar mahasiswa memasuki perguruan tinggi belum terbiasa dengan penggunaan perpustakaan hingga sedikit banyak menghambat kemajuan akademisnya.

Pendidikan pengguna menurut Rangkuti (2014) dibedakan menjadi dua hal yaitu *library orientation* dan *library instruction*. Orientasi perpustakaan (*library orientation*) bertujuan untuk memperkenalkan keberadaan perpustakaan dan

Adinda Khoerunnisa Aprilia, 2024

PERSEPSI PENGGUNA TERHADAP PEMANFAATAN VIRTUAL TOUR SEBAGAI MEDIA ORIENTASI PERPUSTAKAAN DALAM MEMENUHI KEBUTUHAN INFORMASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

layanan yang tersedia di perpustakaan serta memberikan informasi secara umum mengenai informasi perpustakaan seperti jenis koleksi, tata letak, jam layanan dan cara peminjaman buku. Sedangkan, *library instruction* merupakan pendidikan untuk mengajarkan pengguna mengenai bagaimana cara memanfaatkan informasi secara efisien dan akurat, cara menemukan informasi, cara memanfaatkan perpustakaan dengan baik dan lain sebagainya. Dalam penelitian Asroi (2021) mengatakan bahwa ketidaktahuan pengguna tentang fasilitas-fasilitas yang ada pada perpustakaan membuat mahasiswa baru kurang tertarik untuk berkunjung ke perpustakaan padahal banyak fasilitas yang dapat mendukung kegiatan belajar lebih nyaman. Hal ini dibuktikan dalam penelitian Sukmawati (2018) mengenai pengaruh orientasi perpustakaan terhadap jumlah pengunjung di perpustakaan. Hasil penelitian tersebut, terdapat pengaruh signifikan antara orientasi perpustakaan dengan jumlah pengunjung. Oleh karena itu, pentingnya perpustakaan mengadakan orientasi perpustakaan dalam membantu mengatasi permasalahan tersebut. Orientasi perpustakaan menjadi layanan rutin yang diberikan perpustakaan terkhususnya perpustakaan perguruan tinggi yang menerima mahasiswa baru setiap tahunnya sehingga memerlukan pengenalan perpustakaan terlebih dahulu. Orientasi perpustakaan yang biasa diberikan pada awal memasuki semester baru di perpustakaan perguruan tinggi yaitu berupa tur perpustakaan secara langsung, akan tetapi pada pelaksanaannya kerap timbul masalah mengenai kenyamanan pengguna lain yang sedang berada di perpustakaan memungkinkan akan merasa terganggu dan juga tidak semua kelas di setiap jurusan bahkan tidak semua mahasiswa dapat mengikuti orientasi perpustakaan secara luring dikarenakan keterbatasan waktu dan ruangan (Kholiq, 2016).

Menyikapi permasalahan tersebut, beberapa perguruan tinggi di Indonesia membuat sebuah inovasi dengan menggunakan *virtual tour* sebagai media pendidikan pengguna dalam hal orientasi perpustakaan. *Virtual tour* merupakan salah satu pengemasan teknologi informasi dalam bentuk multimedia, yang menyampaikan informasi di suatu tempat. Menurut Handjojo & Valentina (2013) *virtual tour* merupakan “sebuah simulasi berisi kumpulan foto, video ataupun virtual berbentuk panorama yang diambil dari suatu tempat yang sebenarnya, kumpulan foto, video ataupun virtual tersebut terhubung oleh *hyperlink* dan

ditampilkan secara online”. *Virtual tour* menggunakan unsur-unsur multimedia lainnya seperti efek suara, musik, narasi, dan tulisan. Multimedia sendiri memiliki pengertian yaitu suatu penggunaan komputer yang menampilkan dan menggabungkan teks, grafik, suara dan video dengan tautan agar pengguna dapat melakukan navigasi, interaksi, kreasi, dan berkomunikasi (Umafagur et al., 2016). *Virtual tour* dapat dilakukan oleh perpustakaan dalam hal memberikan pendidikan pengguna berupa orientasi perpustakaan dengan bentuk virtual tanpa harus berkunjung langsung ke perpustakaan. Inovasi tersebut merupakan salah satu bentuk dari transformasi digital.

. Dari beberapa hasil literatur, terdapat empat perpustakaan perguruan tinggi di Indonesia yang sudah menyediakan *Virtual tour*. Beberapa perguruan tinggi tersebut membuat *virtual tour* untuk perpustakaan untuk membantu pustakawan dalam melakukan orientasi perpustakaan sehingga mahasiswa baru dapat mengenal perpustakaan dengan melihat secara virtual tanpa harus datang ke perpustakaan secara langsung serta sebagai media promosi perpustakaan. *Virtual tour* dapat dilihat kapanpun dan dimanapun pengguna menginginkan informasi yang berkaitan dengan perpustakaan. Menurut Koncour menggunakan *virtual tour* di Perpustakaan dapat memperluas pengetahuan pengguna tentang fasilitas, lokasi dan layanan perpustakaan, pengguna dapat mengakses orientasi perpustakaan tersebut dari jarak jauh sehingga memudahkan pengguna khususnya mahasiswa yang jarak rumahnya jauh dari kampus (Rice & Gregor, 2013).

Secara umum, *virtual tour* sudah banyak digunakan oleh tempat wisata yang ingin memperlihatkan secara virtual sekaligus mempromosikan wisata kepada pengunjung. Beberapa perpustakaan menggunakan konsep yang sama dalam hal memanfaatkan teknologi *virtual tour* sebagai media pengenalan orientasi dan promosi perpustakaan. Hal tersebut sebagai salah satu bentuk dari transformasi digital yang sudah menjadi tantangan bagi berbagai industri termasuk perpustakaan. Transformasi digital merupakan perubahan yang disebabkan oleh teknologi pada tingkatan – tingkatan dalam organisasi yang mencakup eksploitasi teknologi digital untuk meningkatkan proses yang ada, dan eksplorasi inovasi digital, yang berpotensi mengubah model bisnis (Putri et al., 2021). Transformasi digital perlu dilakukan oleh perpustakaan dikarenakan perpustakaan perlu mengikuti perubahan

sosial penggunanya. Dengan perkembangan teknologi informasi yang merubah karakter pengguna membuat perpustakaan perlu memberikan inovasi digital agar pengguna dapat memanfaatkan perpustakaan sesuai dengan karakter mereka saat ini yang mulai mengandalkan teknologi informasi (Sa'diyah & Furqon Adli, 2019).

Perpustakaan memang sudah menggunakan *virtual tour* sebagai alternatif orientasi perpustakaan sejak tahun 1990-an di Amerika (Espe, 2020). Sedangkan perpustakaan perguruan tinggi di Indonesia mulai menggunakan *virtual tour* pada tahun 2020 ketika pandemi Covid-19 mulai melanda di Indonesia. Dalam artian *virtual tour* di perpustakaan ini masih tergolong cukup baru. *Virtual tour* merupakan salah satu teknologi baru bagi kalangan perpustakaan dan penggunanya untuk saat ini. Dalam konteks penerimaan teknologi baru, penting untuk memahami bagaimana persepsi pengguna manfaat dan kemudahan penggunaan teknologi baru, karena hal ini dapat mempengaruhi kemauan mereka untuk memanfaatkan teknologi tersebut. Oleh karena itu, pemahaman akan faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi pengguna terhadap teknologi baru dapat membantu dalam merancang strategi yang mendukung adopsi dan pemanfaatan teknologi tersebut. Salah satu model untuk mengetahui penerimaan teknologi yang banyak digunakan yaitu *Technology Acceptance Model* (TAM), model tersebut mencoba menjelaskan bagaimana reaksi dan persepsi pengguna terhadap teknologi mempengaruhi sikap mereka dalam menerima dan menggunakan teknologi tersebut (Wida et al., 2016).

Persepsi mengenai *virtual tour* secara umum dikenal digunakan untuk kepentingan pariwisata dan sudah banyak digunakan di museum sebagai alternatif tur secara daring. Sementara itu, konsep *virtual tour* di perpustakaan masih tergolong baru bagi kalangan pengguna maupun masyarakat di Indonesia bahkan dari hasil observasi awal peneliti beberapa pengguna perpustakaan mempertanyakan mengenai fungsi *virtual tour* di perpustakaan. Sehingga peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana persepsi pengguna terhadap *virtual tour* sebagai media orientasi perpustakaan terhadap pemenuhan kebutuhan informasi. Beberapa perguruan tinggi di Indonesia sudah memiliki *virtual tour* akan tetapi belum ada penelitian yang membahas mengenai bagaimana persepsi pengguna tersebut terhadap *virtual tour*. Penelitian ini diperlukan untuk menilai sejauh mana pemanfaatan *virtual tour* dapat diterima oleh pengguna perpustakaan dengan

melihat dari persepsi pengguna perpustakaan sendiri. Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Persepsi Pengguna Terhadap Pemanfaatan *Virtual tour* Sebagai Media Orientasi Perpustakaan dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi”.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana persepsi pengguna terhadap kebermanfaatan *virtual tour* sebagai media orientasi perpustakaan dalam memenuhi kebutuhan informasi?
- 2) Bagaimana persepsi pengguna terhadap kemudahan *virtual tour* sebagai media orientasi perpustakaan dalam memenuhi kebutuhan informasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan mengenai:

- 1) Persepsi pengguna terhadap kebermanfaatan *virtual tour* sebagai media orientasi perpustakaan dalam memenuhi kebutuhan informasi
- 2) Persepsi pengguna terhadap kemudahan *virtual tour* sebagai media orientasi perpustakaan dalam memenuhi kebutuhan informasi

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, yang dapat memberikan kontribusi pada pemahaman dan pengembangan di bidang perpustakaan dan penerimaan teknologi. Berikut adalah beberapa manfaat penelitian ini:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dari segi manfaat teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada literatur akademis terkait penerimaan teknologi di lingkungan perpustakaan. Hasil penelitian dapat memperkaya pemahaman tentang faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan *virtual tour* sebagai media orientasi perpustakaan. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan aplikasi dan pemahaman lebih lanjut terkait model penerimaan teknologi, seperti *Technology Acceptance Model* (TAM). Temuan

penelitian dapat digunakan sebagai dasar untuk memahami niat dan perilaku pengguna dalam mengadopsi teknologi orientasi perpustakaan.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi perpustakaan, temuan penelitian dapat menjadi dasar untuk meningkatkan dan memperbaiki program orientasi perpustakaan. Informasi mengenai kebermanfaatan dan kemudahan penggunaan *virtual tour* dapat membantu perpustakaan merancang program orientasi yang lebih efektif.
- 2) Bagi pustakawan, hasil penelitian dapat membantu dalam menyesuaikan strategi pelayanan kepada pengguna perpustakaan. Pemahaman lebih lanjut tentang preferensi dan persepsi pengguna dapat membantu pustakawan meningkatkan interaksi positif dengan pengguna..
- 3) Bagi pengguna, hasil penelitian dapat membantu dalam memahami manfaat dan kemudahan penggunaan *virtual tour* sebagai media orientasi perpustakaan. Informasi ini dapat membantu pengguna memanfaatkan *virtual tour* dengan lebih efektif.
- 4) Bagi peneliti, penelitian dapat memberikan kontribusi pada literatur tentang efektivitas *virtual tour* sebagai media orientasi perpustakaan. Hasil penelitian dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penerimaan teknologi oleh pengguna perpustakaan, khususnya dalam hal *virtual tour*.
- 5) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan penelitian lebih lanjut terkait penerimaan teknologi di lingkungan perpustakaan. Temuan penelitian ini dapat menginspirasi penelitian selanjutnya yang lebih mendalam. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi aspek-aspek lain dari penggunaan *virtual tour* dalam konteks perpustakaan. Hal ini dapat melibatkan aspek-aspek teknis, desain, dan interaktivitas *virtual tour*.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan Penelitian

Struktur organisasi penulisan pada penelitian skripsi ini akan disusun dalam lima bab, diantaranya:

BAB 1: PENDAHULUAN

Struktur bagian pertama mengenai pendahuluan yang mencakup latar, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

BAB 2: KAJIAN PUSTAKA

Bagian kajian pustaka mencakup kajian teori dan penelitian terdahulu. Teori-teori yang digunakan adalah mengenai perpustakaan, fungsi perpustakaan, *Virtual tour*, tujuan *Virtual tour*, Gambar Panorama, user education.

BAB 3: METODE PENELITIAN

Bagian metode penelitian mencakupi desain penelitian, partisipan, definisi operasional.

BAB 4: TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bagian temuan dan pembahasan berisi mengenai jawaban dari rumusan masalah yaitu konsep dan proses perancangan produk serta hasil uji coba hingga pendistribusian produk.

BAB 5: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bagian terakhir dari kerangka skripsi berisi mengenai kesimpulan akhir dari penelitian, bagaimana implikasinya produk yang sudah dirancang untuk di lapangan serta rekomendasi untuk peneliti selanjutnya.