

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi (TI) yang sangat pesat telah membawa dunia memasuki era baru yang lebih cepat dari pada yang pernah dibayangkan sebelumnya. Penemuan berbagai macam produk TI yang demikian pesat menyebabkan setiap informasi yang ada di dunia ini bisa didapatkan dalam waktu yang relatif singkat.

Perkembangan TI membuat orang berharap agar segala bentuk dan ragam informasi menjadi lebih mudah diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. Kemudahan akses juga sudah menjadi bagian yang tak terlepas dari keterpakaian atau kebergunaan sumber informasi. Dalam konteks ini kemudahan akses informasi elektronik dan digital mengubah sikap pemustaka untuk mencari dan memenuhi kebutuhan informasinya. Pemustaka secara aktif melakukan proses pencarian informasi melalui berbagai media yang menurutnya mampu memberikan berbagai sumber informasi.

Para pemustaka berbagai kalangan perlu mendapatkan kemudahan akses ke berbagai informasi (*resources*). Kemudahan akses informasi tersebut telah mengubah sikap pemustaka dalam mencari dan memenuhi kebutuhan informasinya. Yusuf (2010, hlm. 68) menyatakan bahwa : “Kebutuhan informasi merupakan suatu keadaan yang terjadi dalam struktur kognisi seseorang yang dirasakan ada kekosongan informasi atau pengetahuan sebagai akibat tugas atau sekedar ingin tahu”. Masalah ini perlu dipenuhi dengan informasi baru yang sesuai kebutuhannya. Pemenuhan kebutuhan informasi inilah yang mendorong seseorang berinteraksi dengan berbagai teknologi informasi untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhannya.

TI sangat berperan penting dalam memenuhi kebutuhan informasi pemustaka, salah satunya dalam kegiatan pencarian informasi. Merujuk pada Ellen (dalam Yusuf, 2010, hlm. 73) bahwa :

“Dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, masyarakat tidak dapat terlepas dari adanya TI. Akibatnya, ada perubahan yang mencolok pada masyarakat dalam kegiatan pencarian informasi. Sehingga dapat dikatakan bahwa masyarakat tidak terlepas dari penggunaan TI dalam kehidupan sehari-harinya”.

Penerapan TI di perpustakaan merupakan wujud dari suatu perubahan yang mendorong perpustakaan untuk melakukan modernisasi dan menerapkan TI dalam aktivitas layanan kesehariannya. Tuntutan perubahan yang semakin besar ini menjadikan tantangan bagi perpustakaan untuk selalu inovatif dan memberikan layanan yang terbaik (layanan prima) dan melalui fasilitas TI. Dengan berkembangnya TI maka pengaruh yang timbul pada perpustakaan salah satunya adalah penyediaan koleksi perpustakaan dalam bentuk digital karena dirasa lebih hemat, aman dan mudah diakses. Penyediaan koleksi digital di perpustakaan diupayakan karena koleksi tercetak dirasa hanya mampu memenuhi sebagian kecil saja akan kebutuhan informasi, sehingga perlu upaya lain agar pemustaka memperoleh informasi secepat, semudah dan sehemat mungkin.

Kemasan koleksi dalam bentuk digital memunculkan dokumen yang tersimpan dalam media yang hanya dapat dibaca dengan bantuan komputer yang disebut buku elektronik atau *Electronic Books (e-Books)*. Suwarno (2011, hlm. 74) menyatakan bahwa : “*e-Books* adalah versi elektronik dari buku. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisikan teks atau gambar, *e-Books* berisi informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar”.

Sejak kemunculannya, banyak pihak yang menaruh harapan pada *e-Books* untuk meningkatkan kemudahan memperoleh informasi. Sebab *e-Books* ini dapat dimanfaatkan melalui semua fasilitas komputer dan multimedia sehingga lebih mudah diakses, dibawa, dipindahkan dan

disimpan lebih lama. Kemunculan *e-Books* membuat kalangan peneliti di Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) mengembangkan cara baru menikmati *e-Books* tersebut agar informasi semakin mudah dicerna oleh masyarakat, melalui aplikasi 3D (tiga dimensi). Menurut Hartinah dalam Uniqpost (2012, hlm. 1-2) menyatakan bahwa :

“Buku elektronik 3D dibuat semirip mungkin dengan buku konvensional. Ketika pembaca membalik lembar halaman, gerakan halaman yang dihasilkan amat menyerupai gerakan ketika halaman buku konvensional dibuka oleh tangan”.

Koleksi *e-Books 3D* ini merupakan salah satu wujud dari tanggung jawab sekaligus kepedulian Unit Pelayanan Teknis Balai Informasi dan Teknologi Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (UPT BIT-LIPI) atas perkembangan ilmu pengetahuan di Indonesia. Dalam *e-Books 3D* ini pemustaka akan mendapatkan beragam wawasan dan pengetahuan terkait hasil kegiatan, penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh LIPI. Seluruh konten *e-Books 3D* dapat diakses secara penuh. Dengan *e-Books 3D* ini, diseminasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) ke masyarakat akan menjadi lebih efektif tanpa terkendala ruang dan waktu, yang pada akhirnya akan menghasilkan adopsi inovasi, yaitu proses penerapan suatu ide baru hingga penerapan ide tersebut.

Beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan ketersediaan koleksi *e-Books 3D* dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka diantaranya ditulis oleh Fatma (2011, hlm 38) mengenai analisis pemanfaatan Sumber Daya Informasi Elektronik dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Mahasiswa Program Studi Hukum Perdata Islam, bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan sumber daya informasi elektronik dalam memenuhi kebutuhan informasi mahasiswa Program Studi Hukum Perdata Islam pada layanan Internet (*Interconnection Networking*) Perpustakaan STAIN Batusangkar. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa sumber daya informasi elektronik juga bermacam-macam digunakan oleh mahasiswa seperti *E-Books*, *E-Journals*, *E-Articles*

kadang-kadang memenuhi kebutuhan informasi pemustaka. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Nisa (2015, hlm. 90) dengan judul *Ketersediaan Koleksi Buku Ilmu Perpustakaan dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Mahasiswa Prodi Diploma III (D III) Perpustakaan dan Informasi di Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi mahasiswa mengenai ketersediaan buku bidang Ilmu Perpustakaan dan kebutuhan informasi mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Prodi D III Perpustakaan & Informasi Undip. Hasil dari penelitian ini adalah tingkat kepuasan mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Prodi D III Perpustakaan & Informasi masih rendah sehingga ketersediaan koleksi yang ada perlu ditinjau kembali untuk lebih ditingkatkan sehingga sesuai dengan tujuan pemenuhan kebutuhan mahasiswa. Selanjutnya penelitian dari Setyawan (2012, hlm 23) dengan judul *Analisis Kepuasan Mahasiswa Pendidikan Dokter dalam Memanfaatkan Koleksi e-Books di Unit Perpustakaan Fakultas Kedokteran Universitas Gadjah Mada*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa terhadap koleksi *e-Books*. Hasil dari penelitian ini adalah dengan adanya koleksi *e-Books* sangat menunjang guna kelancaran studi dan proses pembelajaran.

Perpustakaan UPT BIT-LIPI Bandung merupakan salah satu perpustakaan lembaga yang menjadi subjek penelitian ini, untuk mengetahui keterkaitan antara ketersediaan koleksi *e-Books 3D* dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka, karena dari beberapa penelitian terdahulu, koleksi tercetak di perpustakaan belum dapat memenuhi kebutuhan informasi para pemustakanya.

Sebagaimana latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti menentukan judul “**Keterkaitan antara Ketersediaan Koleksi *e-Books 3D* dengan Pemenuhan Kebutuhan Informasi Pemustaka**”.

1.2. Identifikasi Masalah Penelitian

- 1.2.1. Koleksi tercetak yang kurang mutakhir dan relevan dengan kebutuhan informasi pemustaka;
- 1.2.2. Masyarakat tidak dapat terlepas dari adanya TI;
- 1.2.3. Koleksi tercetak dirasa memenuhi hanya sebagian kecil saja akan kebutuhan informasi;
- 1.2.4. Kebutuhan informasi pengguna selalu berubah;
- 1.2.5. Pemustaka membutuhkan informasi yang *up to date*, akurat, dan terpercaya yang dapat diakses dari mana saja serta kapan saja;
- 1.2.6. Perpustakaan memiliki tantangan untuk terus mengikuti perkembangan jaman.

1.3. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

1.3.1. Rumusan Masalah Umum:

Bagaimana keterkaitan antara ketersediaan koleksi *e-Books 3D* dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka di Perpustakaan UPT BIT-LIPI Bandung?

1.3.2. Rumusan Masalah Khusus :

1.3.2.1. Bagaimana keterkaitan antara relevansi koleksi *e-Books 3D* dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka di Perpustakaan UPT BIT-LIPI Bandung?

1.3.2.2. Bagaimana keterkaitan antara kemutakhiran koleksi *e-Books 3D* dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka di Perpustakaan UPT BIT-LIPI Bandung?

1.3.2.3. Bagaimana keterkaitan antara kemudahan akses koleksi *e-Books 3D* dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka di Perpustakaan UPT BIT-LIPI Bandung?

1.4. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keterkaitan antara ketersediaan koleksi *e-Books 3D* dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka di Perpustakaan UPT BIT-LIPI Bandung. Sedangkan tujuan khusus dari masalah yang diteliti ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1. Mengetahui keterkaitan antara relevansi koleksi *e-Books 3D* dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka di Perpustakaan UPT BIT-LIPI Bandung;
- 1.4.2. Mengetahui keterkaitan antara kemutakhiran koleksi *e-Books 3D* dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka di Perpustakaan UPT BIT-LIPI Bandung;
- 1.4.3. Mengetahui keterkaitan antara kemudahan akses koleksi *e-Books 3D* dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka di Perpustakaan UPT BIT-LIPI Bandung.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah untuk menambah ilmu pengetahuan dalam bidang perpustakaan mengenai perkembangan TI, penerapan TI di perpustakaan, format digital, dan *e-Books 3D*. Dalam penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman dan memberikan gambaran kepada pustakawan di Perpustakaan UPT BIT-LIPI Bandung mengenai keterkaitan antara

ketersediaan koleksi *e-Books 3D* dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka sehingga menjadi bahan masukan bagi perpustakaan dalam kegiatan pengembangan koleksi.

1.5.2. Manfaat Praktis

1.5.2.1. Bagi peneliti, sebagai salah satu bentuk peningkatan pemahaman terhadap relevansi, kemutakhiran dan kecepatan mengakses koleksi *e-Books 3D* yang merupakan koleksi perpustakaan UPT BIT-LIPI;

1.5.2.2. Bagi pustakawan, dapat dijadikan masukan atau sebagai alat evaluasi, khususnya koleksi *e-Books 3D* sehingga dapat meningkatkan kualitas layanan koleksi *e-Books 3D* yang sesuai dengan kebutuhan pemustaka berdasarkan faktor internal dan eksternal.

1.6. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini mengacu pada pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tahun 2015, yang terdiri dari lima bab. Uraian setiap bab adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, berisi tentang pendahuluan atau bagian awal dari skripsi yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah umum dan khusus, tujuan penelitian, manfaat teoritis dan praktis, serta struktur organisasi skripsi. Perumusan masalah pada bab ini akan dijawab pada temuan dan pembahasan penelitian pada bab IV.

BAB II Kajian Pustaka, memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Pada prinsipnya kajian pustaka ini berisikan konsep-konsep, teori-teori, dan dalil-dalil dalam bidang yang dikaji, penelitian terdahulu yang relevan dengan keterkaitan antara ketersediaan koleksi *e-Books 3D* dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka di perpustakaan UPT BIT-LIPI, dan posisi teoretis peneliti yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Pada bagian ini,

peneliti membandingkan, mengontraskan, dan memosisikan kedudukan masing-masing penelitian yang dikaji melalui pengaitan dengan masalah yang sedang diteliti pada bab I. Berdasarkan kajian tersebut, peneliti menjelaskan alasan-alasan yang logis untuk menampilkan "mengapa dan bagaimana" teori dan hasil penelitian para pakar terdahulu diterapkan oleh peneliti agar pada bab IV dapat dijadikan rujukan.

BAB III Metode Penelitian, merupakan bagian yang bersifat prosedural, yakni bagian yang mengarahkan bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya dari mulai pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan. Dalam metode penelitian juga membahas beberapa komponen yaitu desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, analisis data yang digunakan untuk mengetahui keterkaitan antara ketersediaan koleksi *e-Books 3D* dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka di Perpustakaan UPT BIT-LIPI Bandung. Analisis pada bab III ini menjadi dasar pemaparan hasil deskripsi dari pengolahan data pada bab IV.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, menyampaikan dua hal utama, yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data pada bab III, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan pada bab I mengenai ketersediaan koleksi *e-Books 3D* dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka di Perpustakaan UPT BIT-LIPI Bandung.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran, pemaknaan dari seorang peneliti terhadap masalah yang dikaji mengenai ketersediaan koleksi *e-Books 3D* dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka di Perpustakaan UPT BIT-LIPI Bandung. Kemudian rekomendasi dapat ditujukan kepada pengambil kebijakan atau dalam konteks ini Kepala

perpustakaan, pemustaka, dan kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian dengan subjek yang sama.