

BAB I

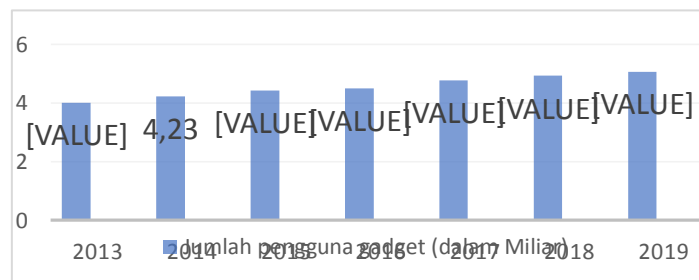
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini, kita telah menyadari bahwa perkembangan teknologi dan informasi kian canggih dan tak dapat dibendung. Saat ini teknologi digunakan tidak hanya untuk berkomunikasi saja namun digunakan pula diberbagai bidang kehidupan dan kebutuhannya semakin penting digunakan oleh masyarakat luas. Teknologi yang berkembang pesat pun mendukung perkembangan *gadget*. Berdasarkan Wikipedia *gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”.

Selain memenuhi kebutuhan manusia diberbagai bidang. tren *gadget* sudah menjadi gaya hidup dan perkembangannya cepat menurut data Statistik. Total jumlah pengguna *gadget* ponsel di seluruh dunia dari 2013 hingga 2019. Untuk 2017 jumlah pengguna *gadget* ponsel diperkirakan akan mencapai 4.770.000.000. (empat koma tujuh ratus tujuh puluh milyar) Berikut adalah diagram data statistik pengguna *gadget* di dunia (statista, 2016)

Gambar 1. 1 Statistik Perkembangan Gadget Dunia



Rivan Suhaya, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PRESENTASI TERHADAP HASIL BELAJAR KOMPETENSI PERAWATAN SISTEM PELUMASAN PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 8 BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sumber: <https://www.statista.com/statistics/274774/forecast-of-mobile-phone-users-worldwide>

Karena perkembangan *gadget* yang pesat itu lah informasi terbaru mengenai teknologi dan *gadget* pun menjadi suatu kebutuhan yang harus dipenuhi disetiap saat, dahulu kita mengenal media informasi bersifat tradisional seperti televisi, radio, dan media cetak, kaset, film dan lainnya. Namun seiring perkembangan zaman saat kebutuhan informasi pun harus dipenuhi secara langsung dan *up to date*. Dengan kemajuan teknologi yang ada saat ini informasi pun dapat didapatkan dengan mudah, informasi dapat diakses oleh segala kalangan tanpa mengenal batas sebagai contoh kini masyarakat dapat mengakses informasi dari belahan dunia tanpa ia mendatangi tempat tersebut. Teknologi saat ini tidak hanya dijadikan sebagai alat pencarian informasi saja namun biasa digunakan untuk berkomunikasi.

Media yang menjadi tren saat ini adalah internet. Sebab teknologi ini menawarkan kemudahan, kecepatan akses, dan mampu menyediakan informasi berupa Artikel, jurnal, atau jenis informasi lain diberbagai bidang seperti kesehatan, olahraga, seni, belanja dan lain lain. Menurut Severin (2009, hlm. 6) Internet pada dasarnya merupakan sebuah jaringan antar komputer yang saling berkaitan. Jaringan ini tersedia secara terus menerus sebagai pesan elektronik, termasuk email, transmisi file, dan komunikasi dua arah antar individu atau komputer. Internet menawarkan berbagai pilihan informasi dengan hanya menuliskan alamat *website* yang dituju. Saat ini internet sudah menjadi media komunikasi masa yang efektif menggantikan penggunaan media masa tradisional. Pada internet penerima tidak hanya mendapatkan pesan yang disampaikan komunikator. Penerima juga bisa memilih informasi apa yang ingin ia baca.

Dengan berkembangnya internet yang begitu pesat membuat perusahaan baru dengan *website platform* (berbasis situs) bermunculan, perusahaan tersebut disebut *startup*. *Start-up* menurut Arjanti dan Mosal (dalam Natalia. 2013 hlm.1) merupakan

Rivan Suhaya, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PRESENTASI TERHADAP HASIL BELAJAR KOMPETENSI PERAWATAN SISTEM PELUMASAN PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 8 BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

perusahaan berbasis teknologi informasi yang menyediakan jasa atau produk mereka melalui *offline* atau *online*. Dan Salah satu *startup* berbasis *website* yang membahas tentang informasi terbaru mengenai teknologi dan *gadget* adalah Droidlime.com.

Sejak awal berdiri di tahun 2014 Droidlime.com sebagai salah satu *startup* yang berlokasi di Jakarta berfokus pada jasa penyebarluasan informasi seputar teknologi dan *gadget*. Droidlime.com hadir dengan menggunakan filosofi robot yang identik dengan teknologi dan *lime* (lemon) yang identik dengan kesegaran informasi. Dilatarbelakangi data bahwa Indonesia merupakan peringkat kelima sebagai negara pengguna *smartphone* terbesar (dalam Autotekno.Sindo.News. 2016) & pencarian *keyword* tentang "*smartphone*" yang mendominasi mesin pencari google, akhirnya Droidlime.com memberanikan diri bersaing dengan pesaing lain di industri media masa. Media yang satu ini memposisikan diri di dalam perkembangan teknologi dengan menggunakan tagline "ingat *gadget* ingat *Droidlime*" media ini memegang 5 'pakem' pemberitaan yakni *News*, *Featured*, *Review*, *Hands-on* dan *Video*. *Website* Droidlime.com berusaha untuk mengakomodir kebutuhan masyarakat digital dengan beberapa kelebihan yang berbasis media Internet. Walau banyak media massa sejenis yang bermain pada industri ini. Droidlime.com tetap dengan cirikhasnya yakni pada tonjolan berita yang *up to date*, interaktif, konten ulasan berupa artikel dan *video review* dan dapat diakses via aplikasi berbasis *smartphone*. Tujuan dari dikembangkannya berbagai macam *website* khususnya *website* Droidlime.com adalah untuk memenuhi kebutuhan informasi. Telah banyak penelitian yang membahas pemenuhan kebutuhan informasi.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Syamsyul Huda (Jurusan Informasi dan Perpustakaan-UNPAD) dengan judul. "*Peranan website pariwisata garutkab.go.id dalam memenuhi kebutuhan informasi pengguna*" yang dilakukan pada tahun 2012. Tujuan dari pada penelitian ini adalah untuk mengetahui peranan *website* pariwisata Garut dalam memenuhi kebutuhan informasi penggunanya yaitu pengguna yang aktif dan pernah berinteraksi dengan *website* pariwisata garut.go.id. Adapun hasil dari

Rivan Suhaya, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PRESENTASI TERHADAP HASIL BELAJAR KOMPETENSI PERAWATAN SISTEM PELUMASAN PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 8 BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penelitian ini adalah *website* pariwisata.go.id mempunyai peran dalam memenuhi kebutuhan informasi yaitu: pada umumnya *website* pariwisataagarut.go.id sudah baik dalam memenuhi kebutuhan informasi penggunaannya khususnya pada aspek kegunaan, informasi dan desain visual.

Penelitian kedua yaitu penelitian berjudul media *online* dan pemenuhan kebutuhan informasi (Studi korelasi antara aktifitas menggunakan media *online* kompas.com dengan pemenuhan kebutuhan informasi dikalangan mahasiswa urusan Ilmu Komunikasi swadana transfer angkatan 2008 FISIP - UNS) yang disusun oleh Dian Sativa (Jurusan Ilmu Komunikasi- Universitas Sebelas Maret 2010). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan aktifitas & motivasi pengguna menggunakan media online dikalangan mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi swadana transfer angkatan 2008 FISIP UNS. Adapun hasil yang diperoleh adalah (1) Adanya hubungan signifikan antara aktivitas menggunakan media online kompas.com dengan pemenuhan kebutuhan informasi dikalangan mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi swadana transfer angkatan 2008 FISIP UNS (2) adanya hubungan yang signifikan antara motivasi menggunakan media online kompas.com dengan aktifitas menggunakan media *online* kompas.com dikalangan mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi swadana transfer angkatan 2008 FISIP UNS.

Penelitian ketiga yaitu penelitian berjudul efektivitas *website* traveloka terhadap kepuasan kebutuhan informasi harga promosi tiket pesawat – studi pada mahasiswa FISIP - UNTIRTA yang disusun oleh Anita Widiyaningsih. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya efektivitas penggunaan *website* traveloka, adapun hasil yang diperoleh adalah: dari perhitungan efektivitas *website* Traveloka sebesar 74,85 % berada pada kategori tinggi dan kepuasan kebutuhan informasi sebesar 75,91% berada pada kategori tinggi. dalam analisis korelasi menandakan bahwa efektivitas *website* traveloka sebesar 71,39%. Dapat ditarik kesimpulan bahwa *website* traveloka memberikan dampak yang positif pada kepuasan kebutuhan informasi harga promo tiket pesawat.

Rivan Suhaya, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PRESENTASI TERHADAP HASIL BELAJAR KOMPETENSI PERAWATAN SISTEM PELUMASAN PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 8 BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dari ketiga skripsi yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa ada hubungannya antara *website* dan pemenuhan kebutuhan informasi penggunaannya. Perkembangan dunia teknologi dan informasi yang pesat ini mempengaruhi perkembangan Produk teknologi seperti aplikasi, *software*, *gadget*. Internet sebagai *icon* perkembangan teknologi dan informasi sudah melahirkan banyak media informasi dengan berbagai bentuk yang interaktif yang mampu memenuhi kebutuhan informasi penggunaannya, salah satunya adalah melalui *website*.

Perpustakaan perguruan tinggi sebagai institusi penyebarluasan informasi dapat menjadi alternatif sumber pencarian informasi bagi pemustakanya. Perpustakaan Universitas Komputer Indonesia sebagai lembaga informasi dapat mendorong pemustaka untuk dapat menggunakan teknologi informasi dalam memenuhi kebutuhan informasi contohnya saja dengan layanan komputer dan internet yang tersedia di perpustakaan. terkait dengan pemenuhan kebutuhan informasi mengenai teknologi dan *gadget*, pengguna *website* yaitu kalangan pemustaka dapat menjadikan *website* Droidlime.com sebagai salah satu wahana untuk memenuhi kebutuhan informasi yang dapat dipercaya.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, perkembangan teknologi dan *gadget* yang tidak dapat dibendung menjadikan kebutuhan informasi mengenai teknologi itu pun menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi khususnya oleh pemustaka. Berdasarkan masalah tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “*Efektivitas website Droidlime.com dalam memenuhi kebutuhan informasi tentang teknologi dan gadget pemustaka Perpustakaan Universitas Komputer Indonesia*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka secara umum permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana efektivitas yang dilakukan oleh *website* Droidlime.com dalam memenuhi kebutuhan informasi teknologi dan *gadget* pemustaka?”

Rivan Suhaya, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PRESENTASI TERHADAP HASIL BELAJAR KOMPETENSI PERAWATAN SISTEM PELUMASAN PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 8 BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Agar pembahasan yang dilakukan lebih terarah maka penulis merumuskan fokus masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas *website* Droidlime.com dalam memenuhi kebutuhan informasi tentang Teknologi dan *Gadget* dikalangan Pemustaka di Perpustakaan Universitas Komputer Indonesia pada aspek *Usability* (Kegunaan)?
2. Bagaimana efektivitas *website* Droidlime.com dalam memenuhi kebutuhan informasi tentang Teknologi dan *Gadget* dikalangan Pemustaka di Perpustakaan Perpustakaan Universitas Komputer Indonesia pada aspek *Information Quality* (Kualitas informasi)?
3. Bagaimana efektivitas *website* Droidlime.com dalam memenuhi kebutuhan informasi tentang Teknologi dan *Gadget* dikalangan Pemustaka di Perpustakaan Perpustakaan Universitas Komputer Indonesia pada aspek *Service Interaction Quality* (Kualitas layanan interaksi)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah, Maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas yang dilakukan oleh *website* Droidlime.com dalam pemenuhan kebutuhan teknologi dan *Gadget* pengguna. Sedangkan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui efektivitas *website* Droidlime.com dalam memenuhi kebutuhan informasi tentang Teknologi dan *Gadget* dikalangan Pemustaka di Perpustakaan Perpustakaan Universitas Komputer Indonesiapada aspek *Usability* (Kegunaan).
2. Untuk mengetahui efektivitas *website* Droidlime.com dalam memenuhi kebutuhan informasi tentang Teknologi dan *Gadget* dikalangan Pemustaka di Perpustakaan Perpustakaan Universitas Komputer Indonesiapada aspek *Information Quality* (Kualitas informasi).

Rivan Suhaya, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PRESENTASI TERHADAP HASIL BELAJAR KOMPETENSI PERAWATAN SISTEM PELUMASAN PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 8 BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Untuk mengetahui efektivitas *website* Droidlime.com dalam memenuhi kebutuhan informasi tentang Teknologi dan *Gadget* dikalangan Pemustaka di Perpustakaan Universitas Komputer Indonesia pada aspek *Service Interaction Quality* (Kualitas layanan interaksi).

1.4 Manfaat

Dengan mengangkat “Efektivitas *website* Droidlime.com dalam memenuhi kebutuhan informasi tentang teknologi dan *Gadget* Pengguna”, penulis dapat mengharapkan banyak manfaat yang dapat diambil dari penulisan penelitian ini.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam mengembangkan ilmu pengetahuan tentang Perpustakaan dan ilmu Informasi, khususnya pengetahuan mengenai Efektivitas *website* Droidlime.com dalam memenuhi kebutuhan informasi tentang teknologi dan *Gadget* Pengguna.

1.4.2 Manfaat Praktis

Sedangkan manfaat praktis penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Peneliti

Penelitian ini dapat menjadikan salah satu pemerluas wawasan peneliti mengenai efektivitas *website* Droidlime.com dalam memenuhi kebutuhan informasi tentang teknologi dan *Gadget* Pengguna.

b. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat berguna bagi peneliti selanjutnya secara umum dan dapat dijadikan literatur bagi peneliti selanjutnya dalam bidang kajian yang sama.

c. Pengembang *Website Droidlime.Com*

Sebagaimasukan dan bahan pertimbangan dalam melakukan Pengembangan *website Droidlime.com* dalam memenuhi kebutuhan informasi tentang teknologi dan *gadget* Pengguna” dimasa mendatang.

d. Perpustakaan

Diharapkan bermanfaat memberikan informasi tentang *website* yang berhubungan dengan karakteristik kebutuhan mahasiswa dikarenakan karakteristik Perpustakaan Universitas Komputer Indonesia yang salah satunya fokus pada bidang Teknik dan informatika. dan dapat menjadi masukan dalam mengembangkan *website* dari ketiga aspek efektivitas yang diteliti

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan skripsi ini terdiri dari V bab dengan struktur seperti dibawah ini.

BAB I yang berisi pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, identifikasi masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

BAB II berisi kajian pustaka, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis penelitian, Kajian Pustaka memuat teori-teori pendukung yang sesuai dengan variabel yang akan diteliti.

BAB III berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian, termasuk lokasi, populasi, sampel, desain penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV Berisi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang berupa pemaparan data dan pembahasan data yang telah dikaji.

BAB V berisi simpulan dari hasil penelitian dan rekomendasi atau saran penulis terhadap hasil analisis temuan penelitian.

Rivan Suhaya, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PRESENTASI TERHADAP HASIL BELAJAR KOMPETENSI PERAWATAN SISTEM PELUMASAN PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 8 BANDUNG

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