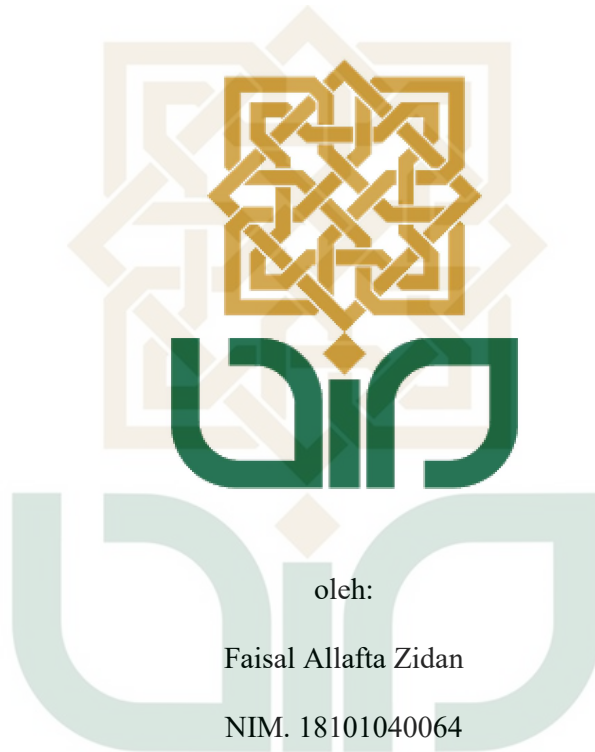


**EVALUASI TINGKAT PEMANFAATAN ARLIB (*AUGMENTED
REALITY LIBRARY*) DI PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS KATOLIK
SOEGIJAPRANATA SEMARANG**

SKRIPSI



oleh:

Faisal Allafta Zidan

NIM. 18101040064

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ADAB DAN ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ADAB DAN ILMU BUDAYA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513949 Fax. (0274) 552883 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-967/Un.02/DA/PP.00.9/06/2024

Tugas Akhir dengan judul : Analisis Tingkat Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality sebagai Alat Bantu Pemenuhan Sumber Informasi Mahasiswa di Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FAISAL ALLAFTA ZIDAN
Nomor Induk Mahasiswa : 18101040064
Telah ditujikan pada : Selasa, 02 April 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : B+

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Syifaun Nafisah, S.T., MT.
SIGNED

Valid ID: 6662d1adkaa2b



Penguji I

Puji Lestari, M.Kom
SIGNED

Valid ID: 6562b0444b09e



Penguji II

Iryanto Chandra, M.Eng.
SIGNED

Valid ID: 655f9043914db



Yogyakarta, 02 April 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
Prof. Dr. Muhammad Wildan, M.A.
SIGNED

Valid ID: 6667ec35ba09e

PERNYATAAN KEASLIAN

Assalamu alaikum wr.wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Faisal Allafta Zidan

NIM : 18101040064

Program studi : Ilmu Perpustakaan

Fakultas : Adab dan Ilmu Budaya

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul: “EVALUASI TINGKAT PEMANFAATAN ARLIB (*AUGMENTED REALITY LIBRARY*) DI PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG” adalah hasil karya peneliti sendiri dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali secara tertulis disitir mengikuti standar dan prosedur ilmiah serta tercantum dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti merupakan plagiat dari hasil karya orang lain, maka segala tanggung jawab ada pada peneliti sendiri.

Demikain surat pernyataan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu alaikum wr. Wb.

Yogyakarta, 20 April 2024

Yang menyatakan



Faisal Allafta Zidan

NOTA DINAS

Dr. Syifaun Nafisah, ST., M.T.
Dosen Program Studi Ilmu perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
UIN Sunan kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS

Hal : SKRIPSI

Lamp. : 1 (satu) eksemplar

Kepada Yth

Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu alaikum wr. Wb.

Setelkah membaca, mengoreksi dan menyarankan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi saudara:

Nama : Faisal Allafta Zidan

NIM : 18101040064

Program Studi : Ilmu Perpustakaan S1

Fakultas : Adab dan Ilmu Budaya

Judul : "EVALUASI TINGKAT PEMANFAATAN ARLIB
(AUGMENTED REALITY LIBRARY) DI
PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS KATOLIK
SOEGIJAPRANATA SEMARANG"

Dapat diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar strata satu pada program studi Ilmu perpusatakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Berdasarkan hal tersebut saya berharap agar Skripsi saudara di atas dapat segera disetujui dan disidangkan dalam *munaqasyah*

Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih

Wassalamu alaikum wr.wb.

Yogyakarta,

Pembimbing

Dr. Syifaun Nafisah, S.T., M.T.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Almamater tercinta

Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab Dan Ilmu Budaya

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

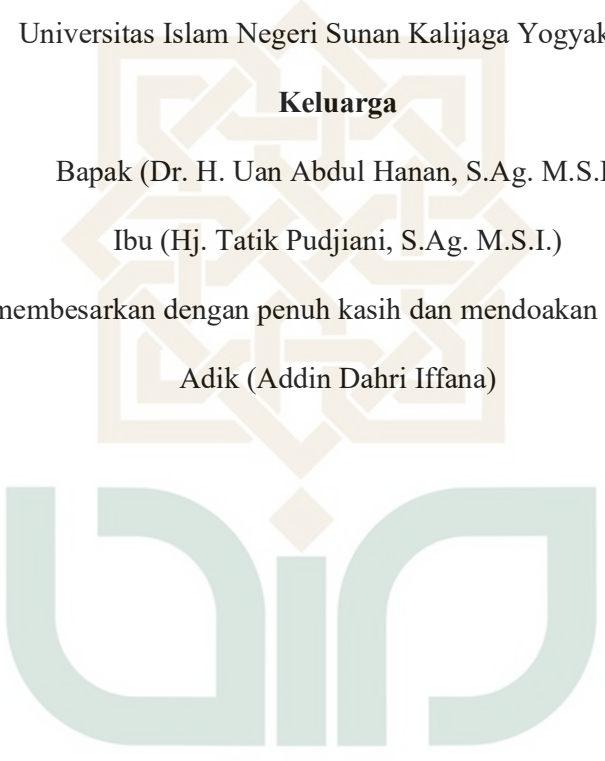
Keluarga

Bapak (Dr. H. Uan Abdul Hanan, S.Ag. M.S.I)

Ibu (Hj. Tatik Pudjiani, S.Ag. M.S.I.)

Yang telah membesarkan dengan penuh kasih dan mendoakan untuk kesuksesan.

Adik (Addin Dahri Iffana)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

“Mulai Aja Dulu”

(Tokopedia)

"Semuanya terjadi karena suatu alasan, semuanya adalah pelajaran."

(Lil Boosie)

“Just do It”

(Nike)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Abstrak

Teknologi Informasi telah banyak diterapkan pada lembaga Perpustakaan. *Augmented Reality* (AR) yang biasanya digunakan pada lembaga pendidikan untuk membantu proses belajar mengajar telah juga diterapkan pada layanan perpustakaan di Unika Soegijapranata. Sebagai penerapan baru di Perpustakaan, AR diterapkan dalam ARlib (*Augmented Reality Library*) perlu dilihat implemteasi dan kualitas pemanfaatannya dalam rangka memenuhi kebutuhan sumber informasi, terutama bagi mahasiswa yang merupakan generasi milenial dan generasi Z yang memiliki ciri khas tidak bisa lepas dari gadget.

Penelitian ini akan mengevaluasi bagaimana tingkat pemanfaatan ARlib (*Augmented Reality Library*) di Perpustakaan Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Pengumpulan data menggunakan kuesioner, wawancara dan observasi. Analisa data melalui: tabulasi data berdasarkan variabel, menyajikan data; Melakukan perhitungan dengan skala Likert, dan perhitungan mean untuk menjawab rumusan masalah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Tingkat pemanfaatan ARlib (*Augmented Reality Library*) di Perpustakaan Universitas Katolik Soegijapranata menunjukkan hasil sangat baik. Berdasarkan skala Likert terhadap 100 responden, setelah ditabulasikan untuk dihitung rata-rata (mean), maka ditemukan hasil perhitungan mean tersebut pada angka 3,128. Dari angka ini dapat diinterpretasikan bahwa kualitas pemanfaatan ARlib (*Augmented Reality Library*) pada Perpustakaan Unika Soegijapranata Semarang secara keseluruhan dalam satu tahun menunjukkan nilai sangat Baik. Selain itu dari perhitungan seluruh dimensi menunjukkan bahwa perolehan nilai yang paling tinggi dibanding dimensi lainnya adalah komponen kemudahan penggunaan (*learnability*) yaitu 3,3900. Sedangkan dimensi kesalahan (*errors*) memiliki nilai terendah yaitu 2,79, dan diikuti dimensi kepuasan (*satisfaction*) yaitu 3,16, dimensi daya ingat (*memorability*) 3,195, dimensi pemenuhan sumber informasi yaitu 3,195 dan efisiensi (*efficiency*) yaitu 3,2233

Kata kunci: Perpustakaan, ARlib, pemanfaatan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Abstract

Information Technology has been widely applied to library institutions. Augmented Reality (AR), which is usually used in educational institutions to assist the teaching and learning process, has also been applied to library services at Unika Soegijapranata. As a new implementation in libraries, AR is implemented in ARlib (Augmented Reality Libraries). It is necessary to look at the implementation and quality of its use in order to meet the needs for information sources, especially for students who are the millennial generation and generation Z who have the characteristic of not being able to be separated from gadgets.

This research will evaluate the level of utilization of ARlib (Augmented Reality Libraries) in the Soegijapranata Catholic University Library, Semarang. Data collection uses questionnaires, interviews and observations. Data analysis through: tabulating data based on variables, presenting data; Carry out calculations using a Likert scale, and calculate the mean to answer the problem formulation.

The research results show that the utilization rate of ARlib (Augmented Reality Libraries) in the Soegijapranata Catholic University Library shows very good results. Based on the Likert scale of 100 respondents, after tabulating it to calculate the average, the mean calculation result was found to be 3.128. From this figure it can be interpreted that the overall quality of ARlib (Augmented Reality Library) utilization at the Unika Soegijapranata Semarang Library in one year shows a Very Good value. Apart from that, the calculation of all dimensions shows that the highest score obtained compared to other dimensions is the ease of use (learnability) component, namely 3.3900. Meanwhile, the error dimension has the lowest value, namely 2.79, and is followed by the satisfaction dimension, namely 3.16, the memorability dimension, 3.195, the fulfillment dimension of information sources, namely 3.195 and efficiency, namely 3.2233.

Keywords: Library, ARlib, utilization.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah Swt. Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan Rahmat dan karuniaNya. Salawat salam semoga terlimpah kepada Nabi Muhammad saw. manusia pilihan penggerak literasi sejati.

Skripsi berjudul “Evaluasi Tingkat Pemanfaatan Arlib (*Augmented Reality Library*) Di Perpustakaan Universitas Katolik Soegijapranata Semarang” adalah upaya penulis untuk memahami pemanfaatan teknologi di dalam perpustakaan. Pada kenyataannya proses penyusunan ini tidaklah semudah yang penulis harapkan. Oleh karena itu jika skripsi ini dinyatakan selesai, maka hal itu karena bantuan banyak pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Adab Dan Ilmu Budaya Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ketua dan sekretaris Prodi Perpustakaan Fakultas Adab Dan Ilmu Budaya Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Kedua orang tua yang senantiasa mendukung, memotivasi dan mendoakan agar proses menuntut ilmu berjalan lancar dan sukses.
5. Ibu Dr. Labibah, M.LIS, selaku Dosen Penasehat Akademik.
6. Ibu Dr. Syifaun Nafisah, S.T., M.T. selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing penyusunan skripsi.
7. Segenap dosen dan karyawan di Prodi Perpustakaan Fakultas Adab Dan Ilmu Budaya Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

8. Ibu Ratih Rikarda Septa Astuti Kepala Perpustakaan Unika Soegijapranata Semarang beserta seluruh staf.
9. Seluruh teman seperjuangan di Prodi Perpustakaan dan di OMIP, semoga ilmu yang diperoleh bermanfaat.

Dukungan dan bantuan dari bapak, ibu dan sahabat-sahabat maka skripsi ini dapat terselesaikan sebagai salah satu langkah untuk menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik membangun dan saran-saran.

Purworejo, Februari 2024

Faisal Allafta Zidan
NIM. 18101040064

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
NOTA DINAS	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
Abstrak	vii
<i>Abstract</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR SINGKATAN	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.5. Sistematika Pembahasan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Tinjauan Pustaka	8
2.2. Landasan Teori	11
2.2.1. Evaluasi	11
2.2.2. Perpustakaan	14
2.2.3. Teknologi Informasi.....	15
2.2.4. ARLib (<i>Augmented Reality Library</i>)	16
2.2.5. <i>AR lens Snapchat</i>	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
3.1. Jenis Penelitian	20

3.2.	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	20
3.3.	Populasi dan Sampel	20
1.	Populasi	20
2.	Sampel	22
3.4.	Subjek dan Objek Penelitian	23
3.5.	Sumber Data	23
1.	Data primer.....	23
2.	Data Sekunder	23
3.6.	Teknik Pengumpulan Data	24
3.7.	Instrumen Penelitian.....	25
3.8.	Validasi Data	26
1.	Uji Validitas Instrumen	26
2.	Uji Reliabilitas Instrumen	28
3.9.	Analisis Data	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		30
4.1	Gambaran Umum Lokasi	30
4.1.1.	Sejarah	30
4.1.2.	Visi dan Misi Perpustakaan	32
4.1.3.	Layanan.....	33
4.1.4.	Fasilitas dan Koleksi.....	37
4.1.5.	Keanggotaan	37
4.1.6.	Sumber Daya Manusia.....	40
4.2.	Gambaran Umum <i>Augmented Reality</i> (AR).....	41
4.1.1.	Sejarah ARlib (<i>Augmented Reality Library</i>).....	41
4.1.2.	Layanan ARlib (<i>Augmented Reality Library</i>).....	42
4.1.3.	Koleksi ARlib	42
4.1.4.	Prosedur penggunaan ARlib (<i>Augmented Reality Library</i>)	43
4.2.	Hasil penelitian.....	44
4.2.1.	Tanggapan Responden Terhadap ARlib (<i>Augmented Reality Library</i>) 44	
4.3.	Analisis Hasil per Dimensi.....	46
4.3.1.	Kemudahan Penggunaan (<i>Learnability</i>).....	46

4.3.2.	Efisiensi (<i>efficiency</i>)	47
4.3.3.	Daya Ingat (<i>Memorability</i>)	50
4.3.4.	Kesalahan (<i>Errors</i>)	53
4.3.5.	Kepuasan (<i>Satisfaction</i>)	55
4.3.6.	Pemenuhan Sumber Informasi.....	57
4.4.	Analisis Hasil Keseluruhan	62
4.5.	Interpretasi Hasil Analisis Data.....	62
BAB V		64
PENUTUP		64
5.1	Simpulan.....	64
5.2.	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN		70
CURRICULUM VITAE		107

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Mapping Penelitian Terdahulu.....	9
Tabel 2: Tabel kriteria Usability Testing	13
Tabel 3: Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	26
Tabel 4: Tabel Validasi Instrumen Angket	27
Tabel 5: Uji Reliabilitas Angket	28
Tabel 6: Tabel Interpretasi	30
Tabel 7: Penyebaran Learnability	46
Tabel 8: Learnability	47
Tabel 9: Penyebaran Efficiency Soal Nomor 2	48
Tabel 10: Penyebaran Efficiency Soal Nomor 3	48
Tabel 11: Penyebaran Efficiency Soal Nomor 4.....	49
Tabel 12: Efficiency.....	50
Tabel 13: Penyebaran Memorability Soal Nomor 5	51
Tabel 14: Penyebaran Memorability Soal Nomor 6	52
Tabel 15: Memorability.....	52
Tabel 16: Penyebaran Errors Soal Nomor 7	53
Tabel 17: Penyebaran Errors Soal Nomor 8	54
Tabel 18: Penyebaran Errors Soal Nomor 9	55
Tabel 19: Errors.....	55
Tabel 20: Penyebaran Satisfaction Soal Nomor 10.....	56
Tabel 21: Penyebaran Satisfaction Soal Nomor 11.....	57
Tabel 22: Satisfaction.....	57

Tabel 23: Penyebaran Pemenuhan Sumber Informasi Soal Nomor 12.....	58
Tabel 24: Penyebaran Pemenuhan Sumber Informasi Soal Nomor 13.....	59
Tabel 25: Penyebaran Pemenuhan Sumber Informasi Soal Nomor 14.....	60
Tabel 26: Penyebaran Pemenuhan Sumber Informasi Soal Nomor 15.....	61
Tabel 27: Pemenuhan Sumber Informasi.....	61
Tabel 28: Hasil perhitungan Mean.....	62
Tabel 29: Tabel Interpretasi	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Gameplay Pokemon GO pada smartphone	18
Gambar 2: Pengenalan Wajah pada Komputer	19
Gambar 3: Contoh Lensa Dunia.....	20
Gambar 4: Pemustaka Perpustakaan Unika Soegijapranata tahun 2020 - 2022 ...	40
Gambar 5: Struktur organisasi Perpustakaan Unika Soegijapranata Semarang....	40
Gambar 6: Rak Buku AR	43
Gambar 7: Aplikasi Snapchat	43
Gambar 8: Explore Lenses	42
Gambar 9: Pencarian filter dengan kata kunci	42
Gambar 10: Menyorot cover buku yang dipilih.....	43
Gambar 11: Video yang ditampilkan filter ARLib	43
Gambar 12: Responden di Perpustakaan.....	45
Gambar 13: Penyebaran Soal Nomor 1.....	47
Gambar 14: Penyebaran Soal Nomor 2.....	48
Gambar 15: Penyebaran Soal Nomor 3.....	49
Gambar 16: Penyebaran Soal Nomor 4.....	50
Gambar 17: Penyebaran Soal Nomor 5.....	51
Gambar 18: Penyebaran Soal Nomor 6.....	52
Gambar 19: Penyebaran Soal Nomor 7.....	53
Gambar 20: Penyebaran Soal Nomor 8.....	54
Gambar 21: Penyebaran Soal Nomor 9.....	55

Gambar 22: Penyebaran Soal Nomor 10.....	56
Gambar 23: Penyebaran Soal Nomor 11.....	57
Gambar 24: Penyebaran Soal Nomor 12.....	58
Gambar 25: Penyebaran Soal Nomor 13.....	59
Gambar 26: Penyebaran Soal Nomor 14.....	60
Gambar 27: Penyebaran Soal Nomor 15.....	61

DAFTAR SINGKATAN

AR	: <i>Augmented Reality</i>
ARLib	: <i>Augmented Reality Library</i>
GPS	: <i>Global Positioning system</i>
IT	: <i>Information Technology</i>
KBBI	: Kamus Besar Bahasa Indonesia
PPSMB UGM	: Pelatihan Pembelajar Sukses bagi Mahasiswa Baru Universitas Gajah Mada
PTN/PTS	: Perguruan Tinggi Negeri/Perguruan Tinggi Swasta
SDN	: Sekolah Dasar Negeri
SPSS	: <i>Statistical Package for the Social Sciences</i>
Unika	: Universitas Katolik

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian	70
Lampiran 2: Pertanyaan Angket.....	71
Lampiran 3: Daftar Pertanyaan Wawancara	76
Lampiran 4: Skala Likert Responden.....	77
Lampiran 5: Surat Pernyataan Responden	82
Lampiran 6: Foto Perpustakaan Unika Soegijapranata	97
Lampiran 7: Surat Keterangan Penelitian	106


 STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi adalah kombinasi dari teknologi komputer yang terdiri dari perangkat keras & perangkat lunak untuk memproses serta menyimpan teknologi komunikasi informasi untuk melaksanakan distribusi informasi (Brown, Dehayes, 2005, hlm. 1). Kemajuan teknologi informasi tentu mempengaruhi pola pikir manusia terutama mahasiswa. Menurut Djiwandono (2017, hlm. 12). Generasi sekarang mendapat banyak sekali sumber informasi yang dengan mudah mereka dapatkan dari *gadget* pribadi mereka. Generasi ini sering disebut dengan Generasi Z, yaitu generasi yang lahir tahun 1997 hingga saat ini (Dimock, Pew Research Center, 2019).

Generasi Z atau *Net Generation* adalah generasi yang telah akrab dengan teknologi sejak kecil (Youarti dan Hidayah, 2018, hlm. 145). Anthony Turner menggambarkan Generasi Z telah membentuk ikatan digital dengan internet sehingga mereka memiliki keterikatan secara emosional (Turner, 2015, hlm. 107). Sebagian besar dari mereka merasa putus asa apabila koneksi mereka dari internet terputus. Berkup (2014, hlm. 224) memaparkan beberapa ciri Generasi Z adalah bersosialisasi lewat internet, konsumen internet yang masif, individualis (tidak senang bekerja dalam kelompok), pengguna teknologi yang efisien, kreatif dan senang dengan permainan yang menantang kreativitas.

Dengan frekuensi akses internet yang besar ini, tidak menjadikan hal ini positif. Menurut penelitian dari *National Literacy Trust (The National Literacy Trust, 2019)* di Inggris tingkat ketertarikan remaja pada membaca sebanyak 53%. Presentase ini mengalami penurunan dibanding tahun 2013 sebesar 53,3%. Bahkan hanya 25,8% remaja yang membaca buku di waktu luangnya. Dengan minimnya minat baca, Inggris masih menempati peringkat 12 dari 74 negara yang berpartisipasi dalam penelitian yang dilakukan *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2018 pada anak usia 15 tahun. (Schleicher, 2019, hlm. 6)

Tidak jauh berbeda dengan Inggris, laporan PISA tahun 2018, sebagaimana dinyatakan oleh Schleicher (2018) seperti dikutip oleh Le Hewi dan Muh Shaleh (2020, hlm. 32), Indonesia berada di posisi 74 dari 79 negara partisipan penilaian yang dilakukan oleh PISA (Schleicher, 2018, hlm 6). Selanjutnya Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Badan Bahasa) Kementerian Kebudayaan Riset dan Teknologi dalam diseminasinya menyatakan bahwa hasil Asesmen Nasional (AN) 2021 menunjukkan bahwa Indonesia mengalami darurat literasi karena 1 dari 2 anak Indonesia belum mencapai kompetensi minimum literasi. (Swasty, 2022)

Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi pemerintah lewat perpustakaan. Dinyatakan bahwa dalam UU no 43 tahun 2007 Bab 1 pasal 1 poin 1 bahwa perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku yang berfungsi untuk

memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka.

Merujuk pada kebutuhan generasi Z yang serba digital, perpustakaan harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi. Hal ini sejalan dengan UU RI no 43 tahun 2007 tentang Perpustakaan pada Bab V tentang Layanan Perpustakaan, Pasal 14 nomor 3 yang berbunyi “Setiap perpustakaan mengembangkan layanan perpustakaan sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi”. Salah satu teknologi yang berkembang dan dapat digunakan untuk layanan perpustakaan adalah *Augmented Reality* (AR). AR dijelaskan oleh Ani Ismayani (2020, hlm. 2) sebagai berikut:

"Sebuah teknologi yang menggabungkan objek buatan komputer dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata di sekitar pengguna secara *real time*. objek yang ditampilkan *Augmented Reality* membantu pengguna dalam menghasilkan persepsi baru yang memungkinkannya berinteraksi dengan lingkungan nyata"

Lebih lanjut Ani Ismayani (2020, hlm. 2) menyebutkan istilah AR pertama kali diciptakan oleh Thomas Caudell dan David Mizell pada tahun 1990 pada saat mereka bekerja di Boeing. AR juga didefinisikan sebagai cara melihat dunia nyata (baik secara langsung atau melalui perangkat seperti kamera yang menciptakan visual dunia nyata) dan menambahkan visual dunia dengan input hasil dari computer seperti gambar, video atau audio (Zailani, 2022, hlm. 9)

AR banyak digunakan sebagai media pembelajaran dengan model *marker based*. *Marker* biasanya berupa ilustrasi hitam putih persegi dengan tepi hitam tebal dan latar belakang putih, kemudian perangkat akan mengenali

posisi dan orientasi untuk memunculkan objek virtual 3D (Ali, 2013, hlm. 7). Dalam penelitian Yogiek dan Agung (2021, hlm. 7) menyebutkan bahwa penggunaan aplikasi AR dapat meningkatkan minat belajar siswa serta tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi. Selain itu AR juga sering digunakan untuk memunculkan informasi tambahan ke bentuk yang dinamis seperti Lensa Gama yang diaplikasikan untuk PPSMB UGM 2023 (PPSMB Pionir, 2023).

Melihat keunikan dan kelebihan tersebut maka teknologi AR memiliki potensi untuk digunakan di perpustakaan. Pemanfaatan AR dalam perpustakaan dikenal dengan istilah ARLib (*Augmented Reality for Library*). Perpustakaan dapat dibuat lebih menarik dengan ARLib.

Berdasarkan pencarian peneliti dari mesin pencari *Google*, sudah banyak jurnal yang membahas ARLib dan penerapannya di perpustakaan. Tetapi terhitung hanya 3 perpustakaan yang mengimplementasikan ARLib pada koleksi perpustakaannya yaitu: Perpustakaan Poltekkes Kemenkes Semarang, Perpustakaan SDN Lebak Gede, Sumedang, dan Perpustakaan Universitas Katolik (Unika) Soegijapranata Semarang. Di Perpustakaan Unika Soegijapranata Semarang, ARLib diolah dalam Speda (Studio Pembelajaran Digital) yang digunakan untuk mengkonversi materi pembelajaran menjadi bentuk audio visual (Unika, 2019).

Salah satu implementasi ARLib yang menarik adalah *ARLib Book* yang menampilkan video pustakawan menjelaskan sinopsis buku. Melalui aplikasi

ini pemustaka tidak perlu membuka satu persatu halaman buku untuk dapat mengetahui isi buku tersebut. Pemustaka hanya perlu menyorot buku yang sudah diberi *marker* pada sampulnya dengan filter ARLib pada aplikasi *Snapchat*. Selain itu filter *AR Bookshelf* akan memunculkan *list* subjek yang ada dalam rak dalam bentuk *bubble text*. Hal tersebut diharapkan dapat memenuhi sumber informasi bagi pemustaka dan menarik minat kunjung ke perpustakaan Unika Soegijapranata.

Sejak hadirnya *Augmented Reality* di Perpustakaan Unika Soegijapranata tahun 2019, terdapat 100 buku dalam proses pembuatan dan 50 buku yang sudah dibuatkan *AR Book* dari jumlah buku yang ada sebanyak 25.000 judul buku (Perpustakaan Unika, 2023). Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tingkat pemanfaatan ARLib (*Augmented Reality for Library*) dengan judul Evaluasi Tingkat Pemanfaatan Aplikasi ARLib (*Augmented Reality for Library*) di Perpustakaan Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Tingkat Pemanfaatan ARLib (*Augmented Reality for Library*) di Perpustakaan Universitas Katolik Soegijapranata Semarang?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

Untuk menjelaskan Tingkat Pemanfaatan ARLib (*Augmented Reality for Library*) di Perpustakaan Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Teoritis

Memberi masukan pengembangan ilmu pengetahuan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan Penggunaan ARLib (*Augmented Reality for Library*) di Perpustakaan Universitas Katolik Soegijapranata.

2. Praktis

- a. Bagi penulis

Menambah pengalaman mengenai masalah yang berhubungan dengan Penggunaan ARlib (*Augmented Reality for Library*)

- b. Bagi akademik

Sebagai bahan referensi dan bermanfaat untuk mahasiswa untuk penambah informasi.

1.5. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini penulis uraikan secara sistematis mulai dari Bab I sampai dengan Bab V dengan rincian sebagai berikut:

BAB I. Pada bab ini berisi pendahuluan penulisan yang membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan. Bab ini merupakan landasan bagi bab berikutnya.

BAB II. Pada bab ini mengemukakan tinjauan pustaka atas penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, dan landasan teori yang berisi tentang teori dasar untuk dijadikan pisau analisis dan memecahkan masalah.

BAB III, Bab ini berisi tentang metodologi penelitian yang terdiri dari: jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV, Bab ini merupakan hasil penelitian yang berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian dan deskripsi wilayah penelitian; gambaran umum ARLib (*Augmented Reality for Library*), hasil penelitian berupa penjelasan, grafik, tabel; dan pembahasan atas analisis variabel yang diajukan.

BAB V. Bab ini merupakan kesimpulan hasil penelitian dilengkapi dengan saran.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Tingkat pemanfaatan ARlib (*Augmented Reality Library*) bagi mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata menunjukkan hasil sangat baik. Berdasarkan penelusuran peneliti melalui angket ditemukan skala Likert dari 100 responden, setelah ditabulasikan untuk dihitung rata-rata (mean), maka ditemukan hasil perhitungan mean tersebut pada angka 3,128. Angka ini dapat diinterpretasikan bahwa kualitas pemanfaatan ARlib di Perpustakaan Unika Soegijapranata Semarang secara keseluruhan dalam satu tahun menunjukkan nilai sangat baik. Selain itu dari perhitungan seluruh dimensi menunjukkan bahwa perolehan nilai yang paling tinggi dibanding dimensi lainnya adalah komponen kemudahan penggunaan (*learnability*) yaitu 3,3900. Sedangkan dimensi kesalahan (*errors*) memiliki nilai terendah yaitu 2,79, dan diikuti dimensi kepuasan (*satisfaction*) yaitu 3,16, dimensi daya ingat (*memorability*) 3,195, dimensi pemenuhan sumber informasi yaitu 3,195 dan efisiensi (*efficiency*) yaitu 3,2233.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian penulis melihat ada beberapa hal yang perlu dikembangkan untuk perbaikan ke depan, yakni:

1. Lembaga perpustakaan Unika Soegijapranata mempercepat pemenuhan buku yang dapat diakses dengan ARlib guna pemanfaatan lebih maksimal. Hal tersebut akan menjadi daya tarik luar biasa bagi para pemustaka yang sebagian besar adalah kalangan milenial dan Gen Z.
2. Perlu ditambahkan papan petunjuk pada setiap jenis layanan perpustakaan untuk memudahkan pemustaka menjangkau layanan yang tersedia.
3. Penelitian ini merupakan deskripsi atas tingkat pemanfaatan Arlib di perpustakaan yang menunjukkan tingkat pemanfaatan yang sangat baik. Oleh karena itu perlu ditindaklanjuti dengan penelitian berikutnya guna lebih mengembangkan dan memperdalam dari sisi pengaruh pemanfaatan ARlib ini pada bidang lain seperti pembelajaran dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alan, Wexelblat. (2014). *Virtual Reality: Applications and Explorations*. San Diego: Elsevier Science.
- Ani Ismayani. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Bagaskoro. (2019). *Pengantar Teknologi Informatika dan Komunikasi Data*. Yogyakarta: Deepublish.
- Basuki, S. (2014). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bruce, Massis. (2015). *Using Virtual and Augmented Reality in the Library*. Ohio: Columbus State Columbus.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2015). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djiwandono, S.E.W. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo .
- Ghony dan Almanshur (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media
- Ali, Muhammad. (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhalimah, S.,dkk., (2019). *Media Sosial Dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hsu.D.W, Shen.Y.-C., Yuan.B.J., Chou.C.J. (2015). *Toward successful commercialization of university technology: Performance drivers of university technology transfer in Taiwan*. *Technological Forecasting and Social Change*, 92, pp. 25-39 from <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3613372.3614191>
- Iulian, Tanea. (2018). *VR Technologies in Cultural Heritage*. Switzerland: Springer International Publishing
- Milles dan Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*. Nielsen Norman Group. Retrieved 10 Agustus 2023, from <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>.
- Nurliana Nasution dkk. (2022) *Augmented Reality dan Pembelajaran Di Era Digital*. Indramayu: Adanu Abimata
- Pawit M dan Priyo Subekti. (2010). *Teori dan Praktik Penelusuran Informasi:Information Retrieval*. Jakarta: Kencana
- Rifai, Agus, (2014). *Penelusuran Literatur*. Tangerang Selatan; Universitas Terbuka.
- Raudhatul Jannah dkk. (2020). *Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas*

- 4 Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di SD Negeri 07 Kota Bengkulu.*
Tesis. IAIN Bengkulu. From <http://repository.iainbengkulu.ac.id/5188/>
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, Slamet dan Aglis Andhita Hatmawan. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish.
- Salim dan Syahrur. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media
- Siltanen, Sanni. (2012). *Theory and applications of marker-based augmented reality*. Julkaisija Utgivare Publisher.
- Sugiyono, (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarman. (2019). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Schleicher, A. (2018). *PISA 2018 Insight and Interpretations*
- Thomas Tokan. (2016). *Komunikasi Politik: Mempertahankan Integritas Akademisi, Politikus, dan Negarawan*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- UU RI no 43 tahun 2007 tentang Perpustakaan
- William, R. (2003). *Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design*. San Diego: Elsevier Science.
- Zailani, Achmad Udin. (2022). *Pengenalan Augmented Reality untuk Pemula*. Jakarta: Pascal Books.
- Zulmiyetri, dkk. (2020). *Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.
- Dian Purnamasari (2016) Pengaruh Penerapan Media *Augmented Reality* Berbasis Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Darah. *Jurnal Pembelajaran Biologi*. Vol. 5 No. 2 .
- Efendy Warmanto, I. M., Lahinta, A., & Tuloli, M.S. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode marker bases Tracking. *Diffusion Journal of System and Information Technology*, 1(2), 13-23.
- Fitriani, dkk. (2021). “*Augmented Reality* Berbasis Image Marker Tracking untuk Sistem Pengenalan Buku di Perpustakaan”. *Jurnal Profesi Insinyur – JPI* Volume 2 Edisi 2, Desember 2021.
- Fusco, (2022). Artificial Intelligence and Fake News: Criminal Aspects in Pakistan and Saudi Arabia. *Pakistan Journal of Ceiminology*, vol. 14 Issue 4, <https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Agcd%3A14%3A12267006/detailv2?>

sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Agcd%3A163597825&crl=c

- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1, 28-37.
- Iztihana, A., & Arfa, M., (2020) Peran Pustakawan MTsN 1 Jepara dalam Upaya Mengembangkan Minat Kunjungan Siswa Pada Perpustakaan. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, vol 9 no. 1, pp.93-103.
- La Hewil, Muh. Shaleh. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, Vol. 04 No. 1
- Mardiana, dkk. (2020). “Arlib (*Augmented Reality For Library*) Sebagai Media Interaktif untuk Pengenalan dan Promosi Perpustakaan”. *Jurnal Tawif Pustaka*, Vol. 4 No. 2, November 2020.
- Mauriska Zahra Devita dkk. (2020) *Augmented Reality* Pengenalan Huruf Dan Angka Arab Menggunakan Metode Marker Base Tracking Berbasis Android *jurnal Media Informatika Budi Dharma*. vol. 4 No. 1
- Adsmurai. (2024). *Snapchat Lenses: What it is and how it works* - Adsmurai. Adsmurai. <https://www.adsmurai.com/en/articles/snapchat-lenses>
- Anidi. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Parama Publishing.
- Arcangel, A. (2018, Januari 31). *Snapchat Filters: How Do They Work?* DEV Community. <https://dev.to/aubreycastle/snapchat-filters-how-do-theywork-4c83>
- Banuba. (2021, Oktober 25). *Filters on Snapchat: What's Behind The Augmented Reality Curtain*. Banuba. <https://www.banuba.com/blog/snapchat-filter-technology-whats-behind-the-curtain>
- Fitriati, A., & Suharman, H. (2017). *Kajian Kualitas Sistem Informasi Akuntansi pada Perguruan Tinggi Muhammadiyah di Indonesia*.
- Maze. (2023). *What is Usability Testing? How to Evaluate the User Experience*. Maze. <https://maze.co/guides/usability-testing/>
- Mirabal, C. (2023). *7 Key Usability Metrics to Unlock User Insights*. Maze. <https://maze.co/measure-usability-metrics/>
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Schleicher, A. (2019). *PISA 2018 Insights and Interpretations*. OECD.

- Swasty, R. (2022, April 1). *Hasil Asesmen Nasional 2021: Literasi Numerasi SD Butuh Perhatian Serius*. medcom.id. <https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/ybJr79Ab-hasil-asesmen-nasional-2021-literasi-numerasi-sd-butuh-perhatian-serius>
- Turner, A. (2015). Generation Z: Technology and Social Interest. *The Journal of Individual Psychology*, 71(2), 103–113. <https://doi.org/10.1353/jip.2015.0021>
- Unika, P. (2023a). *Pelayanan Perpustakaan*. //lib.unika.ac.id/?p=pelayanan
- Unika, P. (2023b). *Profil Umum Perpustakaan*. //lib.unika.ac.id/index.php?p=profil_umum
- Unika, P. (2023c). *Tentang Kami*. //lib.unika.ac.id/index.php?p=aboutus
- Yogiek Indra Kurniawan & Agung Fajar Surya Kusuma (2021). Aplikasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Salat Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*. 8(1) 7-14. https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/79311/mod_resource/content/1/2182-17725-1-PB.pdf (Diakses tanggal 27 Juni 2023).
- Youarti, Inta Elok dan Nur Hidayah. (2018). “Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z”. *Jurnal Fokus Konseling*, Vol.4 No.1
- Bayu Afrizatul Rizki (2019). “Implementasi Augmented Reality pada Gedung Pascasarjana dan Gedung Perpustakaan di Universitas Islam Riau” Skripsi, Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Riau. From <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/11693>