

**EVALUASI KUALITAS GDL 4.2 (Ganesha Digital Library) SEBAGAI
SOFTWARE PERPUSTAKAAN DIGITAL**



SKRIPSI

**DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS ADAB
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN SYARAT UNTUK MENDAPATKAN
GELAR SARJANA ILMU PERPUSTAKAAN
DI PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN**

OLEH:
ABD. HAMID
04141958

**PEMBIMBING:
M. SOLIHIN ARIANTO, S.Ag., S.S., M.LIS**

**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ADAB
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2010**



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02/DA/PP.00.9 / 249 /2010

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

EVALUASI KUALITAS GDL 4.2 (Ganesha Digital Library) SEBAGAI SOFTWARE PERPUSTAKAAN DIGITAL

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Abd Hamid

NIM : 04141958

Telah dimunaqasyahkan pada : 22 Januari 2010

Nilai Munaqasyah : A-

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Adab UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

M.Solihin Arianto, S.Ag, SS., M.LIS.
NIP. 19700906 199903 1 012

Pengaji I

Nurdin, S.Ag., SS., MA
NIP. 19710601 200003 1 002

Pengaji II

Dr.Tri Septiyantono, M.Si
NIP. 19610914 198103 1 001

Yogyakarta, 11 Februari 2010

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Adab

DEKAN

Prof.Dr. H. Syihabuddin Qalyubi, Lc.,M.Ag.
NIP. 19520921 198403 1 001

M. Solihin Arianto, S.Ag., S.S., M.LIS
Dosen Fakultas Adab
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Nota Dinas

Hal : Skripsi Sdr Abd. Hamid

Kepada Yth.

Bapak Dekan Fakultas Adab

UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengadakan perubahan seperlunya terhadap skripsi saudara Abd. Hamid, mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan dengan nomor mahasiswa 04141958 yang berjudul

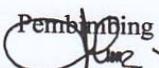
"EVALUASI KUALITAS GDL 4.2 (Ganesha Digital Library) SEBAGAI SOFTWARE PERPUSTAKAAN DIGITAL".

Maka saya selaku pembimbing bahwa skripsi ini telah dapat diajukan ke depan sidang Munaqosyah sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab. Oleh sebab itu saya berharap dalam waktu dekat skripsi ini dapat dinunaqosahkan.

Demikian untuk dapat dimaklumi dan terima kasih.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Yogyakarta, 31 Desember 2009

Pembimbing

(M. Solihin Arianto, S.Ag., S.S., M.LIS)
NIP 150293631

MOTTO

Just Nod Your Head and Say Yes to Your Fear
(Susan Jeffery)

Persembahan

**Skripsi ini saya persembahkan untuk:
Eppa' dan Embu' (Nyo'on sapora kaule kita' bisa apareng kapunga'an)
Atiqah (Akan segera kupenuhi janjiku!)**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillâhi rabbil ‘âlamîn, penulis haturkan ke hadirat Ilahi Rabbi yang telah memberikan karunia berupa kekuatan lahir batin sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat dan Salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW., kepada keluarga beliau, para sahabat serta umat beliau.

Dalam kesempatan ini, penulis juga tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa, yang dengan jasa mereka tulisan ini dapat diselesaikan. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Rektor UIN Sunan Kalijaga Bapak Prof. Dr. HM. Amin Abdullah.
2. Dekan Fakultas Adab Bapak Prof. Dr. H. Syihabuddin Qalyubi, Lc., M.Ag.
3. Ketua Program Studi Ilmu Perpustakaan sekaligus Pembimbing Akademik Program Studi Ilmu Perspustakaan kelas B angkatan 2004 Bapak Tafrikhuddin, S.Ag., M.Pd..
4. Bapak M. Solihin Arianto, S.Ag., S.S., M.LIS selaku pembimbing penulis yang selalu memberikan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen-dosen Fakultas Adab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, terutama dosen-dosen Prodi Ilmu Perpustakaan yang juga telah banyak mencerahkan ilmu pengetahuan kepada penulis, membimbing, dan membina penulis.
6. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua, Eppak dan Embu'. Berkat do'a merekalah dapat menyelesaikan studi di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Tidak lupa juga kepada kedua Mbakku, Haeniyah dan Hamaniyah serta kakakku Abd. Syukur. Ketiganya banyak memberikan semangat dan doa demi kesuksesan penulis.

7. Atiqah (calon pendamping hidupku), terima kasih sudah menerima apa adanya. Terima kasih sudah menumbuhkan rasa percaya diriku. Mudah-mudahan kita selalu direstui oleh Allah. Amien.
8. Teman-teman IP angkatan 2004 yang sudah membangun kebersamaan sejak semester I. Semoga kita semua sukses.
9. Teman-teman kontrakan, Ahmad Muchlish Amrin dan Azizah Hefni (*kek lako atokar, daddie oreng toa la*). Rusdi dan Lela, Faidi dan Zubda (berkat kalian aku bisa seperti ini), Wahid dan Wiwik (*manter tekka'a hajad nom*), Asrodi dan Vivi (cepatlah punya anak), Iyan dan Lilis (cepatlah menikah), Mr. Bean dan Lely (apa lagi yang kalian tunggu), Khalifi, Ipunk, Hartono, Kholis, dan Idan. Buzairi dan Harie (kapan aku bisa minta tanda tangan kalian), Nikmah dan Yusep (*ayu ellu iiiii*). Kalian semua adalah sahabat-sahabat terbaikku.

Yogyakarta, 5 November 2009

Penulis

INTISARI

Perkembangan Teknologi Informasi yang semakin pesat juga menimbulkan perubahan paradigma di dunia perpustakaan. Perpustakaan yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan, pengolahan dan penyebaran informasi dituntut untuk mengikuti perkembangan ini. Selain itu, masyarakat sebagai pengguna informasi membutuhkan akses yang serba cepat, efektif, efisien dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Informasi yang mereka butuhkan adalah informasi yang bisa diakses setiap saat dan tidak terikat oleh jam pelayanan yang berlaku di perpustakaan konvensional. Perubahan paradigma ini memunculkan istilah baru di dunia perpustakaan yaitu perpustakaan digital, perpustakaan maya dan perpustakaan tanpa dinding yang fungsinya adalah untuk menyimpan, mengelola dan menyebarluaskan informasi dalam bentuk data digital.

Salah satu *software* perpustakaan digital yang ada di Indonesia adalah GDL 4.2. GDL 4.2 adalah sebuah *software* berbasis web untuk perpustakaan digital milik ITB yang dikembangkan oleh *Knowledge Management Research Group* (KMRG). *Software* ini dapat mengolah sumber-sumber informasi yang berupa teks, gambar, audio-suara, video dan *software*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah GDL 4.2 memiliki kualitas yang baik, cukup, atau tidak baik untuk digunakan sebagai *software* perpustakaan digital. Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan kualitatif. Sedangkan metode pengumpulan datanya adalah melalui wawancara, studi dokumentasi, dan observasi.

Berdasarkan analisis terhadap beberapa sub variabel yang digunakan, diperoleh hasil bahwa semua sub variabel mendapatkan nilai baik kecuali sub variabel reliabilitas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa GDL 4.2 memiliki kualitas yang baik dan layak untuk digunakan sebagai *software* perpustakaan digital.

Kata kunci: *GDL 4.2, Perpustakaan, Perpustakaan Digital*

ABSTRACT

The rapid development of information technology also has changed the paradigm in library. The library that functions as storage, processing, and distributing information is demanded to follow this development. Besides that, public as the user of information needs faster, effective, efficient access that is unlimited by time and space. Information they need is information that can be accessed every time and untied from time of service of conventional library. The change of this paradigm creates a new term in the library that is digital library, virtual library, and library without wall that function as storage, processing, and distributing information in digital form.

One of the digital library software that exists in Indonesia is GDL 4.2. GDL 4.2 is software that is web based for digital library form ITB that was developed by *Knowledge Management Research Group* (KMRG). This software can organize the source of information in the form of text, image, audio, video, and software.

This research was intended to know whether GDL 4.2 has well, enough, or bad quality to be used as digital library software. The methodology used in this research was qualitative research with qualitative approach. Whereas the data collection method used was interview, documentation study, and observation.

According to the analysis of some variables used, the result acquired was that all variable was good except reliability. With this result, it can be summarized that GDL 4.2 has good quality and proper to be used as digital library software.

Keyword: *GDL 4.2, Library, Digital Library.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
NOTA DINAS	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
INTISARI	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
1.4 Sistematika Pembahasan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 <i>Software</i>	10
2.2.2 Perpustakaan Digital	12

2.2.3 Kualitas <i>Software</i>	20
--------------------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	24
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	24
3.3 Variabel Penelitian	25
3.3.1 Identifikasi Variabel	25
3.3.2 Parameter Variabel	26
3.4 Metode dan Teknik Pengumpulan Data	28
3.6 Analisis Data	29
3.7. Uji Validitas dan Reliabilitas	30

BAB IV GAMBARAN UMUM DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum GDL 4.2	32
4.1.1 Kebutuhan Sistem.....	32
4.1.2 Bahasa Pemrograman	33
4.1.3 Database	34
4.1.4 GDL 4.2 Sebagai <i>Software</i> Perpustakaan Digital	35
4.1.5 Menu-Menu GDL 4.....	37
4.2 Validitas dan Reliabilitas Data	51
4.3 Evaluasi Kualitas GDL 4.2	54
4.3.1 Sub Variabel Kebenaran	58
4.3.2 Sub Variabel Reliabilitas	59
4.3.3 Sub Variabel Efisiensi	60
4.3.4 Sub Variabel Integritas	61

4.3.5 Sub Variabel Usabilitas	61
-------------------------------------	----

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan	64
--------------------	----

5.2 Saran-Saran	64
-----------------------	----

DAFTAR PUSTAKA 66**LAMPIRAN-LAMPIRAN** 69

DAFTAR TABEL

Tabel I Tabel Parameter Variabel Kualitas <i>Software</i>	26
Tabel II Tabel Pasangan Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	28
Tabel III Validitas dan Reliabilitas Data	52
Tabel IV Standar Penilaian Kualitas GDL 4.2	55
Tabel V Tabel Hasil Evaluasi Sub Variabel Penelitian	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan <i>Software GLD 4.2</i>	36
Gambar 2. Tampilan Menu Konfigurasi Pencatatan Akses	37
Gambar 4. Tampilan Menu Konfigurasi Sub Menu Server	38
Gambar 5. Tampilan Menu Konfigurasi Sub Menu Sistem	39
Gambar 5. Tampilan Menu Diskusi/Komentar	39
Gambar 6. Tampilan Menu Beri Komentar	40
Gambar 7. Tampilan Menu Explorer	41
Gambar 8. Tampilan Sub Menu Konfigurasi Folksonomi	42
Gambar 9. Tampilan Sub Menu Filter Kata pada Menu Konfigurasi	42
Gambar 10. Tampilan Sub Menu Update pada Menu Folksonomi	43
Gambar 11. Tampilan Menu Update Index	43
Gambar 12. Tampilan Pencarian Anggota	44
Gambar 13. Tampilan Hasil Pencarian Anggota	44
Gambar 14. Tampilan Sub menu Tambah Anggota	45
Gambar 15. Tampilan Sub menu Edit Profil	45
Gambar 16. Tampilan Menu Migrasi GDL 4.0 ke GDL 4.2	46
Gambar 17. Tampilan Menu My Document	46
Gambar 18. Tampilan Menu Organisasi	47
Gambar 19. Tampilan Menu Publisher	48
Gambar 20. Tampilan Sub Menu Konfigurasi pada Menu Sinkronisasi	48
Gambar 21. Tampilan Sub Menu Koneksi pada Menu Sinkronisasi	49
Gambar 22. Tampilan Sub Menu Ekspor Metadata pada Menu Sinkronisasi	50

Gambar 23. Tampilan Sub Menu Impor Metadata pada Menu Sinkronisasi .	50
Gambar 24. Tampilan Menu Upload/Edit	51

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia perpustakaan semakin hari semakin berkembang dan bergerak ke depan. Perkembangan dunia perpustakaan ini didukung oleh perkembangan teknologi informasi dan pemanfaatannya yang telah merambah ke berbagai bidang.

Teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu dalam bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi (Haag dan Keen dalam Kadir, 2003: 2). Sedangkan Martin (1999) seperti yang dikutip oleh Kadir (2003:2) menjelaskan bahwa teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi.

Perpustakaan sebagai salah satu pusat sumber informasi dituntut mampu memenuhi kebutuhan masyarakat akan informasi. Selain itu, masyarakat saat ini membutuhkan akses informasi yang serba cepat, tepat serta tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Untuk itu, pemanfaatan teknologi informasi dinilai sebagai solusi yang tepat. Salah satu pemanfaatannya diwujudkan dalam bentuk perpustakaan yang berbasis teknologi komputer dan teknologi komunikasi yaitu perpustakaan digital.

Menurut Mukaiyama (1997) seperti yang dikutip oleh Pendit dkk (2007:27-28) bahwa ada tujuh teknologi yang akan menjadi perhatian ketika orang ingin mewujudkan sebuah perpustakaan digital:

a. *Content processing technology*

Teknologi untuk menciptakan, menyimpan, dan menemukan kembali informasi digital.

b. *Information access technology*

Teknologi yang memungkinkan akses ke banyak jenis informasi dari banyak tempat dan di sembarang waktu.

c. *Human-friendly, intelligent interface*

Teknologi antar muka yang memungkinkan *user* untuk melakukan pencarian dengan berbagai cara dan pengaitan dokumen.

d. *Interoperability*

Teknologi yang memungkinkan berbagai teknologi berbeda “bercakap-cakap” dalam lingkungan yang heterogen.

e. *Scalability*

Teknologi yang memperluas sebaran informasi dan meningkatkan jumlah *user* serta kemungkinan aksesnya.

f. *Open system development*

Teknologi yang memungkinkan penggunaan standar internasional.

g. *Highly flexible system development*

Teknologi yang dapat disesuaikan dengan perkembangan sistem sosial.

Tujuh teknologi di atas membutuhkan sebuah komponen penting yang harus diperhatikan ketika akan membangun perpustakaan digital yaitu *software* atau perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sistem itu sendiri. *Software* tersebut nantinya akan digunakan untuk menciptakan, menyimpan dan menemukan kembali informasi-informasi dalam bentuk digital.

Menurut Pendit dkk (2007:192) ada tiga alternatif yang bisa dipilih terkait dengan penyediaan *software* untuk keperluan perpustakaan digital:

1. Mengembangkan sendiri secara internal

Pilihan ini bisa diambil oleh perpustakaan yang memiliki staf internal yang mampu mengembangkan *software*.

2. Meminta pihak ketiga untuk mengembangkan (*Outsourcing*)

Pilihan ini sesuai dengan perpustakaan yang ingin memenuhi kebutuhan umum maupun spesifik akan tetapi tidak memiliki staf internal yang mampu mengembangkan *software*.

3. Membeli *software* yang sudah jadi

Pilihan ini cocok bagi perpustakaan yang menginginkan sebuah sistem yang lebih cepat terpasang.

Dari segi pendistribusianya, *software* dikelompokkan menjadi beberapa macam, salah satu di antaranya adalah *open source software* yang

penggunaannya mulai berkembang pesat di Indonesia. Karena banyaknya *software* yang bersifat *open source*, lembaga atau individu yang ingin menggunakan *software* tersebut harus memahami kekurangan dan kelebihannya agar bisa mengembangkan *software* tersebut sesuai dengan kebutuhan. GDL 4.2 sendiri termasuk salah satu *software* yang bersifat *open source*.

Dalam penelitian ini, penulis ingin meneliti kualitas Ganesha Digital Library (GDL 4.2). Ganesha Digital Library (GDL 4.2) merupakan sebuah *software* perpustakaan digital berbasis web yang dikembangkan oleh *Knowledge Management Research Group (KMRG)* Institut Teknologi Bandung dengan tujuan untuk mengelola, memanfaatkan dan mendistribusikan koleksi digital yang meliputi artikel, jurnal, tugas akhir, tesis, disertasi, hasil penelitian, *expertise directory* dan lain-lain.

GDL 4.2 dioperasikan dengan menggunakan Apache Web Server, PHP dan database server MySQL. Versi saat ini, GDL 4.2 telah disesuaikan dengan arsitektur “Network of Network/NeONs” dengan menggunakan protokol Open Archive Initiative/OAI yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan Indonesia DLN. Indonesia DLN adalah sebuah jaringan perpustakaan digital di Indonesia yang memiliki misi untuk mengelola ilmu pengetahuan bangsa Indonesia dengan cara yang mudah, murah, dan bisa diikuti oleh siapapun. Juga untuk membudayakan tradisi ‘berbagi ilmu pengetahuan’ atau *knowledge sharing* menuju terciptanya masyarakat yang berbasis ilmu pengetahuan (Kusumah, 2007:1).

Beberapa perpustakaan di Indonesia sudah menggunakan GDL 4.2 sebagai *software* untuk perpustakaan digitalnya. Perpustakaan yang sudah menggunakan GDL 4.2 sebagai *software* perpustakaan digitalnya antara lain adalah Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (<http://digilib.uinsuka.ac.id>) Perpustakaan digital UMS (<http://etd.library.ums.ac.id/>), Perpustakaan digital ITB (<http://digilib.itb.ac.id>), Perpustakaan digital Unila (<http://digilib.unila.ac.id>) dan Perpustakaan digital STIKI (<http://digilib.stiki.ac.id>).

Kualitas sebuah *software* bisa diukur dari berbagai sudut pandang. Salah satu sudut pandang yang bisa digunakan adalah pendapat yang dikemukakan oleh McCall yang dikutip Indrajit (1999:1) yang menegaskan bahwa kualitas sebuah *software* bisa diukur dari 3 aspek yaitu *product operation*, *product revision*, dan *product transition*.

Dengan melihat banyaknya lembaga yang menggunakan *software* ini, muncul pertanyaan apakah *software* ini memiliki kualitas yang baik sebagai *software* perpustakaan digital? Selain itu, GDL 4.2 adalah versi terakhir yang banyak digunakan. Untuk itulah kemudian penulis memandang perlu meneliti kualitas GDL 4.2 sebagai *software* perpustakaan digital dengan menggunakan salah satu dari 3 aspek di atas.

1.2. Rumusan masalah

Mengingat banyaknya aspek penilaian terhadap kualitas sebuah *software*, peneliti perlu menentukan rumusan masalah. Rumusan masalah

pada penelitian ini adalah Apakah GDL 4.2 memiliki kualitas yang baik, cukup, atau tidak baik sebagai *software* perpustakaan digital?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan

Penelitian ini memiliki tujuan antara lain:

1. Mendapatkan gambaran mengenai kualitas GDL 4.2 sebagai *software* perpustakaan digital.
2. Mengetahui apakah GDL 4.2 memiliki kualitas yang baik untuk dijadikan sebagai *software* perpustakaan digital.

1.3.2. Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan saran kepada lembaga atau individu yang ingin menggunakan GDL 4.2 sebagai *software* perpustakaan digital.
2. Memberikan bagi lembaga atau individu yang ingin menggunakan GDL 4.2 bahwa *software* ini layak untuk digunakan sebagai *software* perpustakaan digital.

1.4. Sistematika Pembahasan

Untuk mencapai analisa yang sistematis, pembahasan dalam penelitian ini akan dibagi menjadi lima bab:

Bab I sebagai bab pendahuluan berisi latar belakang pemilihan judul, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika pembahasan.

Bab II. Memuat tinjauan pustaka dan landasan teori yang digunakan dalam kegiatan penelitian.

Bab III. Memuat metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Pada bab ini akan dipaparkan metode yang digunakan, teknik pengumpulan data serta analisa data-data tersebut.

Bab IV terdiri dari gambaran umum GDL 4.2 dan evaluasi kualitas GDL 4.2 sebagai *software* perpustakaan digital.

Bab V. Berisi simpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Dari hasil analisis yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, penulis memperoleh kesimpulan bahwa kualitas GDL 4.2 sebagai *software* perpustakaan digital adalah baik. Kesimpulan ini didasarkan pada hasil evaluasi yang diperoleh penulis yaitu dari lima sub variabel kualitas *software*, yang terdiri dari kebenaran, reliabilitas, efisiensi, integritas, dan usabilitas, yang digunakan untuk melakukan evaluasi kualitas GDL 4.2 yang empat di antaranya mendapatkan nilai baik sehingga GDL 4.2 dianggap layak untuk digunakan sebagai *software* perpustakaan digital.

5.2. Saran

Setelah melakukan penelitian ini, penulis ingin memberikan beberapa saran. Saran-saran tersebut antara lain:

1. Pengelola perpustakaan digital perlu memiliki pengetahuan tentang *software-software* pendukung GDL 4.2 yang meliputi bahasa HTML, PHP, Apache dan database MySQL. Tujuannya adalah agar pengelola dapat dengan mudah untuk mencari dan memperbaiki kesalahan yang dimiliki oleh GDL 4.2. Selain itu, pemahaman terhadap keempat hal tersebut juga akan sangat mendukung pengembangan GDL 4.2 sesuai dengan kebutuhan masing-masing lembaga yang ingin menggunakannya.

2. Sumber daya komputer yang digunakan sebaiknya lebih tinggi dari spesifikasi minimal yang disebutkan dari hasil penelitian ini. Hal ini dimaksudkan agar kinerja GDL 4.2 bisa lebih maksimal.
3. Pengelola perpustakaan digital harus lebih memperhatikan aspek hak kekayaan intelektual dari perpustakaan digital sehingga dapat memilih dan memilih jenis dokumen apa saja yang bisa didistribusikan secara penuh kepada *user* perpustakaan digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Dudung. 1998. *Pengantar Metode Penelitian dan Penelitian Ilmiah*. Yogyakarta: IFFA.
- Amirin, Tatang M. 1990. *Menyusun Rencana Penelitian*. Jakarta: Rajawali
- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Badriah, Siti, *Evaluasi User Friendly Pada User Interface Sistem Informasi Perpustakaan “Smart Library” Stmik Amikom Yogyakarta*. Skripsi, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Fitzpatrick, Ronan. 1996. *Software Quality: Definition and Strategic Issues*. Dalam <http://www.comp.dit.ie/rfitzpatrick/papers/quality01.pdf>, diakses tanggal 1 Februari 2010 jam 11.30 WIB.
- Hakim, Abi Burahman. 2007. *Evaluasi Kualitas Openbiblio Sebagai Perangkat Lunak Otomasi Perpustakaan Berbasis Open Source*. Skripsi, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri.
- Husien, Muhammad Fakhri. 2002. *Aplikasi Komputer untuk Perkantoran*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Indrajit, Richardus Eko. 1999. *Kriteria Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak*. Dalam <http://www.indrajit.org>. diakses tanggal 15 Nopember 2008.
- _____. 2001. *Manajemen Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*. Jakarta, PT Elex Media Komputindo.

Kadir, Abdul, dan Triwahyuni, Terra Ch. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Kusumah, Hayun, *Ganesha Digital Library: Panduan Operasional Digital Library*. Dalam <http://digilib.itb.ac.id> . Diakses pada tanggal 15 Nopember 2008.

Moleong, Lexy. J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.

Nasir, Moh. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

O'Leary, Timothy J. 2005. *Computing Essentials 2005*. New York: Mc Graw-Hill Technology Education.

Pendit, Putu Laxman dkk. 2007. *Perpustakaan Digital Perspektif Perguruan Tinggi Indonesia*. Jakarta: Sagung Seto.

_____. 2008. *Perpustakaan Digital, dari A sampai Z*. Jakarta: Cita Karyakarsa Mandiri.

_____. 2009. *Perpustakaan Digital: Kesinambungan dan Dinamika*. Jakarta: Cita Karyakarsa Mandiri.

Pressman, Roger S. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi*, Buku I. Yogyakarta: Andi Offset.

Pudjiono, 2006. *Membangun Citra: Perpustakaan Perguruan Tinggi di Indonesia Menuju Perpustakaan Bertaraf Internasional*. Dalam www.lib.unair.ac.id/artikel Diakses pada tanggal 26 Desember 2008 jam 15:06.

- Qalyubi, Syihabbudin dkk. 2003. *Dasar-dasar Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. Yogyakarta: JIP Fakultas Adab IAIN Sunan Kalijaga.
- Scott, George M. 2002. *Prinsip-prinsip Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Singarimbun, Masri dan Sofian Effendi. 1989. *Metode Penelitian Survey*. Jakarta, LP3ES.
- Sugiono. 2006. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Surakhmad, Winarno. 1990. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Dasar Metode Teknik*. Bandung: Tarsito.
- Zainuddin, 2008. *Evaluasi Pelayanan Peminjaman dan Pengembalian dengan Menerapkan Sistem Otomasi Perpustakaan Berbasis Program IBRA di Perpustakaan Daerah Kabupaten Bantul*. Skripsi, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

1. PENDAHULUAN

Ganesha Digital Library

GDL merupakan suatu software perpustakaan digital yang dikembangkan oleh Knowledge Management Research Group (KMRG) Institut Teknologi Bandung dengan tujuan untuk memanfaatkan modal intelektual (intellectual capital) dari civitas akademika ITB yang meliputi artikel, jurnal, tugas akhir, thesis, disertasi, hasil penelitian, expertise directory dan lain-lain.

IDLN - Indonesia Digital Library Network

IDLN merupakan suatu jaringan perpustakaan digital di Indonesia yang memiliki misi untuk mengelola ilmu pengetahuan bangsa Indonesia dengan cara yang mudah, murah dan bisa diikuti oleh siapapun, juga untuk membudayakan tradisi knowledge sharing menuju terciptanya masyarakat madani berbasis ilmu pengetahuan. Tujuannya adalah untuk dapat meningkatkan kualitas lulusan perguruan tinggi di Indonesia dan meningkatkan pemanfaatan hasil-hasil penelitian di lingkungan perguruan tinggi maupun lembaga-lembaga penelitian. Tujuan ini diharapkan dapat tercapai dengan membangun upaya bersama untuk saling berbagi intellectual capital antar institusi melalui program ini. IDLN sendiri sudah hadir di internet dengan alamat URL <http://www.indonesiadln.org>. Situs ini diharapkan akan berkembang menjadi jaringan nasional perpustakaan digital yang menyajikan tugas akhir, thesis, disertasi, hasil penelitian dan expertise directory.

2. MANAJEMEN USER

2.1 Klasifikasi User

User GDL ini dibagi atas 5 (lima) tipe dengan fungsi dan hak akses yang berbeda-beda, diantaranya adalah :

a. Guest

Merupakan user yang tidak login ke aplikasi GDL. User ini dapat meng-explore digital library tetapi hanya sebatas metadata. Guest juga dapat meng-upload file yang akan disimpan dalam sub-folder /Top/Temporary

b. Public

Merupakan user yang telah melakukan registrasi dan telah diaktifkan. Otoritas yang dimiliki meliputi browsing, searching, view article sampai dengan file versi lengkapnya.

c. Editor

Merupakan member yang bertanggung jawab terhadap pemuatan berita di GDL. Otoritas editor hampir sama dengan member, dimana editor dapat memasukkan berita yang akan dimuat di GDL.

d. Chief Knowledge Officer (CKO)

Merupakan member yang mempunyai tanggung jawab untuk mengelola isi dari digital library. CKO dapat mengelola metadata, file maupun struktur digital library yang berada dibawah otoritasnya.

e. Admin

Merupakan member yang mempunyai otoritas paling tinggi dari user-user lainnya. Superuser ini dimiliki seorang administrator yang bertanggung jawab untuk mengelola server GDL.

2.2 Registrasi dan aktivasi

Untuk menjadi public, editor, CKO, bahkan admin, maka semua user harus melakukan registrasi terlebih dahulu, yang selanjutnya akan diberi klasifikasi tipe user oleh admin. Pilih menu *Registerasi* pada tampilan awal GDL 4.2 . Berbeda pada GDL versi sebelumnya, menu *Registerasi* ini terdapat pada bagian atas tampilan awal. akan muncul tampilan sebagai berikut :

Registerasi

Silahkan Lengkapi Form berikut ini
Catatan: * harus diisi, merah = salah / tidak lengkap

USER ID	
E-mail *	<input type="text"/>
Password *	<input type="password"/>
Confirm Password *	<input type="password"/>
General	
Nama Lengkap *	<input type="text"/>
Alamat *	<input type="text"/>
Kota *	<input type="text"/>
Negara *	<input type="text"/>
Institusi *	<input type="text"/>
Pekerjaan	Student, Lower Level School <input type="button" value="▼"/>
<input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Reset"/>	

Catatan : Tanda * menyatakan bahwa *field* ini harus di-input

Email	: Merupakan alamat email yang akan selalu digunakan untuk login sebagai <i>account</i> .
Password	: Inputkan password
Confirm password	: Konfirmasi password, ketik ulang password diatas
Nama Lengkap	: Inputkan alamat lengkap yg dapat dihubungi
Alamat	: Alamat tempat tinggal
Kota	: Kota tempat tinggal
Negara	: Negara tempat tinggal
Institusi	: Nama institusi anda
Pekerjaan	: Pekerjaan saat ini
Submit	: Daftar registrasi
Reset	: Menghapus data-data yang telah diketik.

Setelah seluruh form telah diisi dengan lengkap, klik Submit , akan ditampilkan informasi untuk mengaktifkan *account* yang baru saja di-submit..

Proses mengaktifkan keanggotannya dilakukan dengan 2 (dua) cara, yaitu :

- a. Aktivasi yang dilakukan oleh administrator. Administrator mempunyai otoritas untuk mengaktifkan atau menon-aktifkan member. Namun aktivasi tipe ini disebabkan fasilitas pengiriman kode aktivasi pada server digital library tidak aktif.
- b. Aktivasi yang dilakukan oleh user. Apabila fasilitas pengiriman kode aktivasi diaktifkan (OS : Unix/Linux), setelah melakukan registrasi user akan dikirim email yang berisi kode aktivasi. Kode tersebut akan digunakan untuk mengaktifkan keanggotaan melalui *Confirm for activation*, klik mengaktifkan account untuk mengaktifikannya. Inputkan email dan validation number anda pada form yang tersedia.seperti tampilan berikut :

2.3 Login GDL

Login hanya bisa dilakukan pada server digital library dimana member terregistrasi. Namun apabila ada *link* ke server digital library lainnya setelah login, maka secara otomatis user akan mendapatkan otoritas sebagai member. Pilih menu Login akan ditampilkan form sebagai berikut :

Login Pengguna

Masukkan User ID dan Password Anda dengan benar ...
Lupa password ? kirim email ke benirio@kmrg.itb.ac.id

Login	
User ID *	<input type="text"/>
Kata Kunci *	<input type="password"/>
<input type="button" value="Login"/>	<input type="button" value="Batal"/>

Setelah melakukan login, setiap user mempunyai batas waktu. Apabila dalam batas waktu tertentu tidak ada aktifitas maka secara otomatis user tersebut akan keluar dari aplikasi dan untuk memulai harus login kembali.

2.4 Edit dan Delete User

Menghapus user yang sudah terdaftar hanya bisa dilakukan oleh Admin melalui form *User Administration* , pilih menu *Member* akan ditampilkan form sebagai berikut :

The screenshot shows a web-based application titled "User Administration". At the top, there is a search bar with the placeholder "Search Username or E-mail" and a "Search" button. Below the search bar, a message indicates "Record 1 - 2 of total 11 Member" with links to "« Prev | Next »". The main content is a table with the following columns: No, Full Name, Group Level, Status, and Action. There are two rows of data:

No	Full Name	Group Level	Status	Action
1.	revi kuswara	public	Active	Edit - Delete
2.	Ena Sukmana	public	Active	Edit - Delete

At the bottom right of the table, there is a page navigation link "Page : [1] 2 3 4 5 6".

Untuk menghapus , klik *Delete* pada kolom *Action* pada user yang akan dihapus. Untuk menghindari kesalahan , sebelum sebelum user tersebut benar-benar dihapus akan dilakukan konfirmasi seperti tampilan dibawah

Delete Member

Confirmation

Account : revikuswara@yahoo.com
 Full Name : revi kuswara
 Group Level : public
 Status : Active

Are you sure delete this member? ? Yes, delete

Menambahkan user juga dapatdapat dilakukan dengan cara klik menu *Member*, lalu pilih menu *Add Member*. Lalu masukan data member yang akan ditambahkan , setelah selesai klik *Update*.

Untuk melakukan perubahan data member termasuk aktivasi user, klik *Edit* pada dikolom *Action* pada user yang akan diedit. Selanjutnya akan ditampilkan form sebagaimana form registerasi.

Edit User's General Info

USER ID	
E-mail *	revikuswara@yahoocom
Password *	<input type="password"/>
Confirm Password *	<input type="password"/>
Activation Code *	11658JY426
General	
Job	public
Status	<input checked="" type="radio"/> Active <input type="radio"/> Disable
General	
FULL Name *	revikuswara
Address *	perlong
City *	bancung
Country *	indonesia
Institution *	neikelmedia
Title	Editor CKO
<input type="button" value="Update"/> <input type="button" value="Back"/>	

Password dan Confirm Password

Password dapat diganti dengan password baru dengan mengisikan password baru tersebut ke kotak *Password* dan *Confirm Password*. Apabila tidak ada perubahan, kosongkan kedua kotak isian tersebut.

Job

Pilih *Job* untuk user tersebut yaitu Public, Editor, CKO atau Admin.

Status

Status ini merupakan kode pengaktifan terhadap user tersebut .Pilih *Active* untuk mengaktifkan keanggotaan user tersebut.

Lakukan perubahan melalui form tersebut untuk meng-edit data user dan tekan tombol *Up Date*.

Merubah profile user juga dapat dilakukan sendiri oleh setiap user GDL dengan cara pilih menu *Member* lalu pilih menu *Edit my profile*.

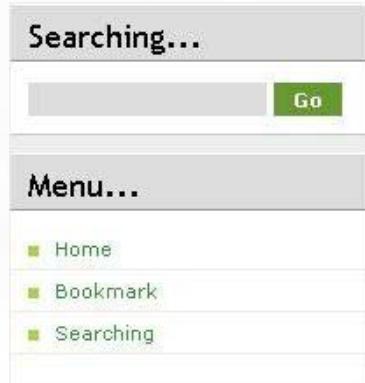
3. GDL FUNDAMENTAL

3.1 Browsing

Digital library dapat di-explore melalui menu dan *link-link* yang telah disediakan.

Path: Top » BHMN-Consortium » Institut Teknologi Bandung

Fasilitas ini dapat digunakan untuk memilih dan berpindah-pindah kategori atau sub-folder. Sub-folder terakhir merupakan posisi dimana saat ini berada. Sehingga apabila upload metadata, metadata tersebut akan berada pada folder saat ini



Fasilitas ini ditampilkan dihalaman sebelah kiri. Menu-menu ini dapat digunakan untuk memilih fitur yang dimiliki digital library sesuai dengan otoritas yang dimiliki user. Sehingga jumlah menu yang ditampilkan akan berbeda untuk setiap tipe user.

Untuk meng-explore digital library dapat juga melalui form dibawah ini :

Path: Top

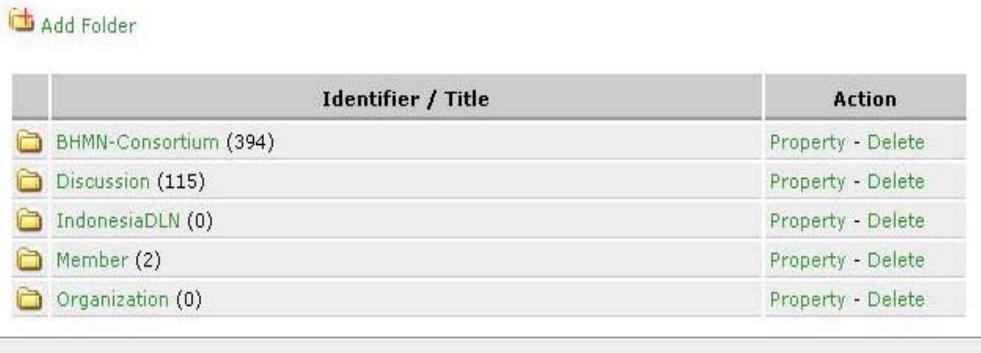
Sub Folder :. Top .:

- BHMN-Consortium (394)
- Discussion (115)
- IndonesiaDLN (0)
- Member (2)
- Organization (0)

Browse digital library dapat juga melalui fasilitas explorer, klik menu *Explorer*

Melalui explorer dapat diketahui secara detail detail sub-folder dan metadata, ditunjukkan seperti berikut ini :

Sub Folder :: Top ::



The screenshot shows a file explorer window with the title 'Sub Folder :: Top ::'. At the top left is a 'Add Folder' button. Below it is a table with two columns: 'Identifier / Title' and 'Action'. The table lists five entries:

Identifier / Title	Action
BHMN-Consortium (394)	Property - Delete
Discussion (115)	Property - Delete
IndonesiaDLN (0)	Property - Delete
Member (2)	Property - Delete
Organization (0)	Property - Delete

3.2 Pencarian atau Searching

Untuk mempermudah dalam pencarian atau penelusuran, dapat digunakan fasilitas pencarian. Input-kan kata kunci (*keyword*) untuk pencarian dan gunakan sebanyak mungkin kata kunci agar pencarian lebih tepat sesuai yang dikehendaki.

Pencarian dilakukan menggunakan logika "AND" dan tiap kata kunci dipisahkan dengan spasi.



The screenshot shows an 'Advance Search' dialog box. At the top is a progress bar with the text 'Searching...'. Below it is a green 'Go' button. The main area is titled 'Advance Search' and contains a 'Search All | Document' section. It includes fields for 'Keyword' (with an empty input field) and 'Type' (set to 'All Metadata'). At the bottom are 'OK' and 'Cancel' buttons.

Apabila pencarian dilakukan dengan menggunakan kata kunci yang tepat maka akan didapatkan metadata yang tepat sesuai dengan yang diharapkan.

Pencarian dapat juga dibatasi lebih spesifik berdasarkan tipe metadata, dengan cara memilih menu *Type*, lalu pilih jenis metadata yang sesuai.

Pencarian pun dapat dilakukan dengan cara lebih spesifik lagi, dengan cara memilih menu *Document*.

Advance Search

Search All | Document

Title	<input type="text"/>	And	<input type="button" value="▼"/>
Creator / Author	<input type="text"/>	And	<input type="button" value="▼"/>
Type	<input type="text"/>	And	<input type="button" value="▼"/>
Subject	<input type="text"/>	And	<input type="button" value="▼"/>
Description	<input type="text"/>	And	<input type="button" value="▼"/>
<input type="button" value="Cari"/> <input type="button" value="Reset"/>			

GDL juga menyediakan fasilitas pencarian folder melalui *Explorer*. Inputkan folder yang akan dicari pada kotak yang tersedia dan enter

Sub Folder :. Top .:



	Identifier / Title	Action
	BHMN-Consortium (394)	Property - Delete
	Discussion (115)	Property - Delete
	IndonesiaDLN (0)	Property - Delete
	Member (2)	Property - Delete
	Organization (0)	Property - Delete

3.3 Download File

Download dapat dilakukan oleh user yang telah registrasi atau user dari server GDL lain yang telah login dapat pula mendownload karena adanya link dari server GDL lain tersebut. Metadata yang disertakan filenya, akan tampak pada form metadata halaman paling bawah.

Contributor...

#CONTRIBUTOR#, Editor: Ena Sukmana

Download...

Download for member only.



File : 2000_GL_PP_ABDUH_1.pdf
(685859 bytes)

Survey on Utility of Internet-based Applications for Supporting Design-Build Activities

Untuk r

3.4 Upload Metadata

GDL 4.2 memberikan aturan atau batasan untuk melakukan *upload* metadata sebagai berikut :

- Upload dibuat minimal oleh *user editor* yang bersangkutan
- Upload tidak bisa dilakukan dibawah *Top* kategori secara langsung, apabila hal ini dilakukan maka secara otomatis metadata akan masuk folder temporary

Sebelum meng-upload metadata atau file, perlu diperhatikan posisi folder atau kategori. Pilih dan pastikan bahwa metadata akan diupload pada lokasi yang benar.

Current Folder : Top » BHMN-Consortium

Gambar di atas (Current Folder) menunjukkan metadata akan di upload pada folder/ kategori *Top > BHMN-Consortium*