



**UNIVERSITAS INDONESIA**



**KEBUTUHAN INFORMASI PENGGUNA SITUS KOMUNITAS  
ANAKUI.COM**

**SKRIPSI**

**PANDU DILAS PRATAMA  
0705130419**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA  
PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN  
DEPOK  
JULI 2010**



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**KEBUTUHAN INFORMASI PENGGUNA SITUS KOMUNITAS  
ANAKUI.COM**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Humaniora**

**PANDU DILAS PRATAMA  
0705130419**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA  
PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN  
DEPOK  
JULI 2010**

## **SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan Plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

**Jakarta, 8 Juli 2010**



**Pandu Dilas Pratama**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,  
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk  
telah saya nyatakan dengan benar.**

**Nama : Pandu Dilas Pratama**

**NPM : 0705130419**

**Tanda Tangan:**



**Tanggal: 8 Juli 2010**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :




Nama : Pandu Dilas Pratama

NPM : 0705130419

Program Studi : Ilmu Perpustakaan

Judul Skripsi : Kebutuhan Informasi Pengguna Situs Komunitas AnakUI.com

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia**

DEWAN PENGUJI	
Pembimbing : Utami Budi Rahayu Hariyadi S.S., M.Lib., M.Si	(..... 
Penguji : Laksmi, S.S, M.A.	(..... 
Penguji : M. Prabu Wibowo, S.Hum.	(..... 

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 16 Juli 2010

Oleh

Dekan  
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya  
Universitas Indonesia



  
Dr. Bambang Wibawarta, S.S., M.A.  
NIP 196510231990031002

## KATA PENGANTAR

Puji syukur yang sebesar-besarnya penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta shalawat dan salam tidak lupa penulis panjatkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kebutuhan Informasi Pengguna Situs Komunitas AnakUI.com” yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Humaniora Jurusan Ilmu Perpustakaan pada Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Utami Budi Rahayu Hariyadi S.S., M.Lib., M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran dan motivasi untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini;
2. Ibu Laksmi, S.S, M.A. dan M. Prabu Wibowo, S.Hum selaku pembaca skripsi dan bersedia memberikan koreksi serta masukan pada penulis.
3. Ibu Siti Sumarningsih N., S.S, M.Lib., selaku penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan mengenai perkuliahan kepada penulis.
4. Keluarga besar Departemen Ilmu Perpustakaan dan Informasi, bapak/ibu dosen yang saya hormati. Terima kasih telah mengajarkan banyak ilmu selama saya menjalani masa perkuliahan, serta staf DIPI khususnya Pak Amin yang telah banyak membantu saya selama menjalani perkuliahan.
5. Mama dan Papa yang telah memberikan banyak hal dalam hidup penulis dan kasih sayang yang tulus, doakan saya untuk selalu membuat kalian bangga dan bahagia. Serta kedua adik penulis Sukma Diasti Nuryaomi dan Diastri Sekar Pamungkas, terima kasih untuk semuanya.

6. Aprilia Nur Fitriani yang telah memberikan motivasi dan dukungan sebesar-besarnya bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan tidak menundanya lagi. Terima kasih atas kesabaran dan doa yang diberikan.
7. Ilman Akbar selaku pihak pengelola anakUI.com, terima kasih atas bantuannya selama penulis melakukan penelitian, sukses buat usahanya Univind dan Neohoster serta *e-books Passion*-nya. Mustafa Kamal selaku pihak pengelola di anakUI.com dan salah satu perintis anakUI.com serta semua *crew* Univind dan Neohoster, sukses untuk kalian semua. Semoga bisa memberikan banyak manfaat untuk bangsa dan negara.
8. Terima kasih juga untuk teman-teman seangkatanku di JIP 2005. Kakak-kakak senior 2003, 2004. Adik-adik junior di JIP 2006, 2007, dan 2008. Teman-teman di Kessos 2007.
9. Serta untuk semua pengguna anakUI.com dan semua responden penelitian ini, penulis persembahkan penelitian ini untuk kalian. Terima kasih sudah menjadi responden yang baik. Sukses selalu untuk kalian.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis dan khalayak pada umumnya. Dan juga penulis berharap bahwa laporan ini dapat bermanfaat dalam menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang ilmu perpustakaan dan informasi

Jakarta, 8 Juli 2010



Pandu Dilas Pratama

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pandu Dilas Pratama

NPM : 0705130419

Program Studi : Ilmu Perpustakaan

Departemen : Ilmu Perpustakaan dan Informasi

Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya

Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul : “Kebutuhan Informasi Pengguna Situs Komunitas AnakUI.com” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 8 Juli 2010

Yang menyatakan



(Pand u Dilas Pratama )

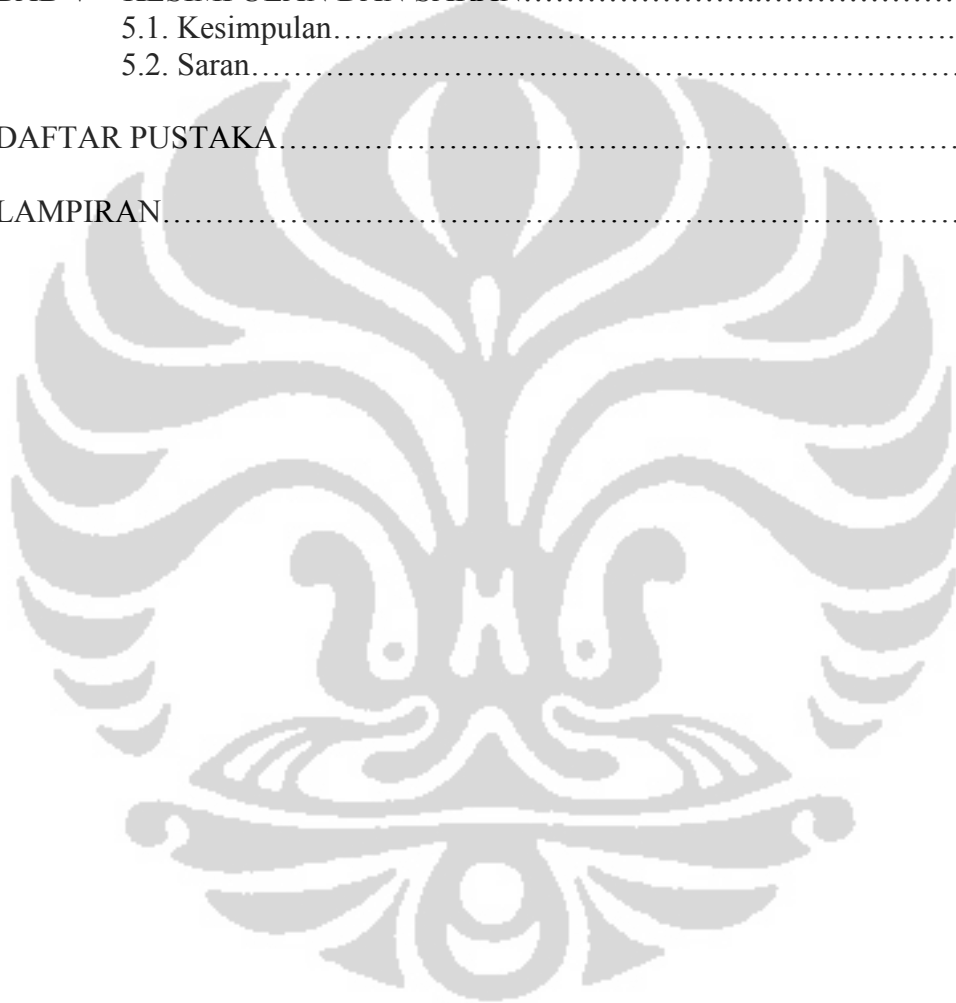
vii



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN KARYA ILMIAH.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Masalah Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Metode Penulisan.....	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kebutuhan Informasi.....	7
2.1.1 Definisi dan Jenis Kebutuhan Informasi.....	7
2.1.2 Karakteristik Kebutuhan Informasi.....	8
2.1.3 Pengguna Informasi.....	8
2.2 Perilaku Pencarian Informasi.....	10
2.3 Sumber Informasi.....	12
2.4 Situs Komunitas.....	12
2.4.1 Definisi dan Fungsi Situs.....	12
2.4.2 Situs Berbasis Komunitas.....	13
2.4.3 Konsep <i>Citizen Journalism</i> .....	17
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Jenis Penelitian.....	18
3.2 Subjek dan Objek Penelitian.....	18
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	18
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	19
3.5 Metode Analisis Data.....	21
3.6 Operasional Konsep.....	22
BAB 4. PEMBAHASAN.....	24

4.1 Profil AnakUI.com.....	24
4.2 Analisis dan Pembahasan Data.....	29
4.2.1 Gambaran Umum Identitas Responden.....	29
4.2.2 Analisis Kebutuhan Informasi Pengguna Situs AnakUI.com.....	38
4.2.3 Analisis Kebutuhan Informasi Berdasarkan Skala Likert.....	67
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	 73
5.1. Kesimpulan.....	73
5.2. Saran.....	74
 DAFTAR PUSTAKA.....	 76
 LAMPIRAN.....	 79



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Operasional Konsep.....	23
Tabel 4.1	Nilai Rata-rata per Indikator.....	68



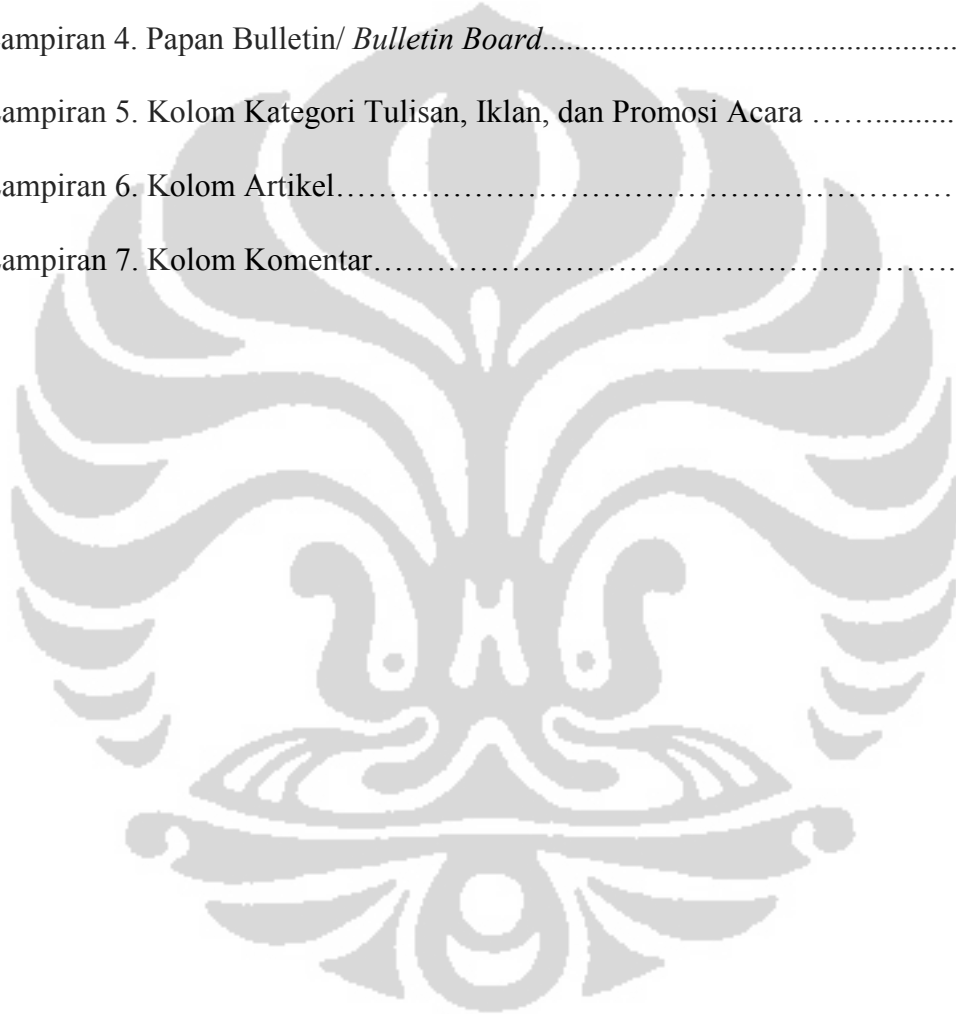
## DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1	Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Kelamin.....	30
Bagan 4.2	Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Status Responden Sebagai Anggota AnakUI.com Yang Terdaftar Atau Yang Tidak Terdaftar.....	31
Bagan 4.3	Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Asal Fakultas.....	32
Bagan 4.4	Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Rentang Usia.....	33
Bagan 4.5	Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Pekerjaan/Profesi.....	35
Bagan 4.6	Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Frekuensi Mengakses AnakUI.com.....	36
Bagan 4.7	Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi <i>Entrepreneurship</i> / Kewirausahaan.....	39
Bagan 4.8	Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi Hukum dan Pemerintahan.....	40
Bagan 4.9	Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi Ekonomi.....	41
Bagan 4.10	Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi Kesehatan dan Lingkungan Hidup.....	43
Bagan 4.11	Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi Sosial Masyarakat.....	44
Bagan 4.12	Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	46
Bagan 4.13	Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi Seni, Sastra, dan Budaya.....	47

Bagan 4.14 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi <i>Event/Acara</i> di UI.....	48
Bagan 4.15 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi Kompetisi dan Pengumuman Prestasi Mahasiswa.....	50
Bagan.4.16 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi Beasiswa.....	51
Bagan 4.17 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi Pergerakan dan Kegiatan Mahasiswa.....	53
Bagan 4.18 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Faktor Kemutakhiran Informasi.....	54
Bagan 4.19 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Faktor Kemudahan Akses.....	56
Bagan 4.20 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Faktor Tampilan yang Menarik.....	57
Bagan 4.21 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Faktor Kesesuaian dengan Kebutuhan Informasi Responden.....	59
Bagan 4.22 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Faktor Manfaat Menambah Wawasan Responden.....	60
Bagan 4.23 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Faktor Senang Berdikusi di AnakUI.com.....	62
Bagan 4.24 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Faktor Suasana AnakUI.com yang Santai/ <i>Informal</i> .....	63
Bagan 4.25 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Faktor <i>Sharing/</i> Berbagi Informasi.....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner.....	79
Lampiran 2. Perhitungan Skor Per Indikator Berdasarkan Skala Likert.....	84
Lampiran 3. Tampilan Depan Situs AnakUI.com.....	91
Lampiran 4. Papan Bulletin/ <i>Bulletin Board</i> .....	93
Lampiran 5. Kolom Kategori Tulisan, Iklan, dan Promosi Acara .....	95
Lampiran 6. Kolom Artikel.....	96
Lampiran 7. Kolom Komentar.....	97



## **ABSTRAK**

Nama : Pandu Dilas Pratama

Program Studi : Ilmu Perpustakaan

Judul : Kebutuhan Informasi Pengguna Situs Komunitas AnakUI.com

Skripsi ini membahas mengenai kebutuhan informasi pengguna situs komunitas anakUI.com serta alasan pengguna memenuhi kebutuhan informasinya di situs tersebut. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif dengan pendekatan survei. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jenis-jenis informasi yang dibutuhkan dan dicari oleh pengguna terdiri dari beragam jenis informasi, namun ada beberapa jenis informasi yang kurang diminati oleh pengguna, seperti kewirausahaan, ekonomi, hukum dan pemerintahan. Alasan pengguna memenuhi kebutuhan informasinya di situs komunitas anakUI.com karena kemutakhiran informasi dan kemudahan akses. Pengguna juga menggunakan anakUI.com sebagai wahana berdiskusi untuk berbagi pengetahuan dan informasi.

Kata kunci:

Informasi, Kebutuhan Informasi, Pencarian Informasi, Situs, Situs Komunitas.

## **ABSTRACT**

Name: Pandu Dilas Pratama

Study Program: Library Science

Title: Information Needs for Users of the AnakUI.com Community Site

This study is about the information needs of users of anakUI.com community's website and the reasons why they use this site in meeting their needs of information. This study uses a quantitative, approach with survey method. The result of the study shows that anakUI.com have provided various types of information that fulfilled users, however some types of information such as information on entrepreneurship, economic, law and governmental issues are less needed. The users reasons in fulfilling their information needs are its easy access and it's currency. The users also use anakUI.com as a discussion forum to share knowledge and information.

Key words:

Information, Information Needs, Information Seeking, Site, Community Site.

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Kebutuhan informasi merupakan kebutuhan yang cukup penting saat ini. Kebutuhan akan informasi ada karena setiap orang memerlukan informasi untuk menunjang kegiatan sehari-harinya, seperti untuk menambah pengetahuan, meningkatkan ketrampilan, menyelesaikan pekerjaan, menyelesaikan masalah, hobi dan lainnya. Informasi memiliki beragam definisi, diantaranya yaitu definisi menurut Foskett (1996) yang menyatakan bahwa informasi merupakan pengetahuan yang menjadi milik bersama karena dikomunikasikan (p. 3). Dapat juga kita lihat definisi informasi menurut Zulkifli Amsyah (1997), yang menjelaskan bahwa informasi adalah data yang sudah diolah, dibentuk, dan dimanipulasi sesuai dengan keperluan tertentu (p. 1). Melalui beberapa pemahaman tersebut, dapat diketahui bahwa informasi menghasilkan sebuah pengetahuan yang berguna bagi masyarakat.

Menurut Nicholas (2000) dalam *“Assesing information needs: Tools. Techniques and concepts for the internet age”*, kebutuhan informasi juga muncul ketika seseorang menyadari ada batas pemisah atau jarak antara pengetahuan yang sudah dimilikinya dengan permasalahan yang dihadapi (p. 20). Dengan kata lain, seseorang membutuhkan informasi ketika pengetahuan yang ada pada dirinya masih dirasa kurang untuk menyelesaikan masalahnya, sehingga muncul suatu hasrat untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Tindakan yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan informasi yaitu dengan pencarian informasi terhadap informasi yang dianggap sesuai dengan permasalahan yang dihadapinya. Jadi, pencarian informasi memiliki kaitan yang erat dengan kebutuhan informasi dimana proses pencarian informasi ini merupakan upaya untuk mencari solusi terhadap kebutuhan informasi yang muncul pada diri seseorang. Pencarian informasi sebagai sebuah tindakan nyata untuk memenuhi kebutuhan informasi dapat dilakukan dengan mencari informasi pada sumber-sumber informasi yang tersedia, seperti buku, koran, majalah, internet dan lainnya.



Di era yang serba digital saat ini, internet menjadi pilihan yang menarik dalam mengakses sumber informasi, internet merupakan jaringan komputer yang luas dari jaringan komputer atau dengan kata lain internet merupakan gabungan dari berbagai jaringan komputer yang ada di seluruh dunia (Sulistyo-Basuki, 2004, p. 323). Melalui definisi singkat tersebut, dapat diketahui bahwa internet merupakan media komunikasi modern saat ini yang dikenal paling praktis dan mampu menghubungkan penggunanya ke berbagai belahan dunia. Saat ini di dunia maya (*virtual world*) terdapat beragam situs yang menyajikan berbagai macam sumber informasi, seperti situs jejaring sosial, *blog*, *microblog*, situs komunitas dll.

Pada penelitian ini yang akan dibahas yaitu situs komunitas yang merupakan salah satu sumber informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi penggunanya. Situs komunitas merupakan suatu situs yang terbentuk akibat dari persamaan minat antara individu yang kemudian membuat suatu wadah untuk mengaspirasikan minat mereka yang mempunyai ciri khas tertentu, meliputi ruang lingkup komunitas, minat, maupun tempat komunitas tersebut berada. Karena keberadaannya di ranah internet, situs komunitas memiliki beberapa kelebihan tertentu, seperti fleksibel dan efisien. Fleksibel karena untuk mengakses sumber informasi yang ada pada situs dapat dilakukan di mana saja selama terdapat koneksi internet dan efisien karena tidak perlu membawa-bawa sumber informasi tersebut dalam bentuk nyata seperti halnya pada sumber informasi tercetak.

Situs komunitas tidak akan tercipta tanpa adanya komunitas di dalamnya, situs komunitas merupakan suatu media untuk menampung dan berinteraksi komunitas yang ada di dalamnya. Jadi situs komunitas dan komunitasnya merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, pengertian komunitas sendiri yaitu sekumpulan orang yang saling berbagi perhatian, masalah, atau kegemaran terhadap suatu topik dan memperdalam pengetahuan serta keahlian mereka dengan saling berinteraksi secara terus-menerus (Wenger, 2002, p. 4). Komunitas terbentuk akibat dari persamaan minat antara individu yang kemudian membuat suatu wadah untuk mengaspirasikan minat mereka, dalam hal ini wadah yang dimaksud adalah situs komunitas tersebut. Setiap komunitas mempunyai ciri khas masing-masing yang membedakan mereka dengan komunitas lain. Ciri khas

tersebut terletak pada ruang lingkup komunitas, minat, maupun tempat komunitas tersebut berada.

Penulis akan meneliti kebutuhan informasi pengguna di salah satu situs komunitas yang bernama anakUI.com. Situs anakUI.com adalah situs komunitas mahasiswa Universitas Indonesia yang pertama di jagad internet. Situs komunitas anakUI.com berdiri pada tahun 2007, pendirinya merupakan mahasiswa aktif (pada saat itu) yang berasal dari salah satu fakultas yang berada di UI (Universitas Indonesia) yaitu Fasilkom (Fakultas Ilmu Komputer). Situs ini didirikan sebagai suatu media *online* yang diharapkan mampu menjadi sumber informasi bagi sivitas akademika Universitas Indonesia. Arus informasi yang terdapat pada anakUI.com mengutamakan istilah “dari, untuk dan oleh mahasiswa”, sehingga semua informasi yang diperoleh di sini benar-benar berdasarkan pada pemikiran, opini, maupun pengalaman dari mahasiswa Universitas Indonesia itu sendiri. Hal ini sesuai dengan konsep *citizen journalism*, dimana masyarakat dapat menulis dan menginformasikan kepada masyarakat luas. Pengertian dari *citizen journalism* adalah istilah yang menggambarkan betapa kegiatan pemberitaan beralih ke tangan orang biasa (MNC News, 2006, par. 1). Oleh karena itu orang yang bukan jurnalis dapat menuliskan dan menginformasikan berita melalui media internet sehingga tulisan itu nantinya akan dibaca oleh masyarakat luas.

Namun demikian, yang penulis akan teliti di sini bukan hanya kebutuhan informasi pada sivitas akademika (mahasiswa UI, alumni, dosen) saja. Namun kebutuhan informasi pengguna anakUI.com, baik itu dari kalangan sivitas akademika UI maupun bukan. Hal ini tampak jelas, karena anakUI.com ini berada di ranah internet, setiap orang yang mengakses internet dapat dengan mudah menjelajahi segala informasi yang ada di anakUI.com. Dari beberapa kasus, banyak kalangan dari luar sivitas akademika UI yang bertanya melalui anakUI.com mengenai seluk-beluk kehidupan di kampus UI, informasi acara, informasi pendaftaran SIMAK dan lain sebagainya. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa, walaupun informasi yang terdapat di anakUI.com merupakan informasi yang bersifat komunitas, yaitu segala informasi mengenai UI, tapi yang membutuhkan informasi di anakUI.com bisa dari segala kalangan. Namun demikian, pengguna dari luar sivitas akademika UI hanya dapat mengakses

informasi dan memberi komentar pada artikel yang ada, tanpa dapat menulis artikel di anakUI.com. Sebab yang dapat menulis artikel di anakUI.com hanyalah anggota yang terdaftar dan untuk mendaftar menjadi anggota harus dengan persetujuan *admin* anakUI.com serta memberitahukan nama, fakultas, dan angkatan ketika mendaftar menjadi anggota anakUI.com.

AnakUI.com beralamat di *url* <http://anakui.com>, anakUI.com memiliki kantor secara nyata yang beralamat di Jl. Mahali No. 30, Margonda Raya, Depok, Jawa Barat, Indonesia Kode Pos 16424.

## 1.2 Masalah Penelitian

Tingginya kebutuhan informasi melalui media dunia maya merupakan salah satu fenomena terhadap *euphoria* internet yang terjadi di masyarakat saat ini. Hal ini dimanfaatkan pula oleh sebuah situs komunitas yang diciptakan oleh mahasiswa dari salah satu perguruan tinggi negeri di Indonesia, yaitu Universitas Indonesia (UI) sebagai tempat bertukar informasi, bersosialisasi dan berdiskusi antar mahasiswa dalam suasana yang bersifat informal. Sehingga situs komunitas ini hadir sebagai salah satu penyedia sumber informasi di masyarakat.

Dalam hal ini permasalahan penelitian yang akan diteliti, yaitu bagaimana kebutuhan informasi pengguna situs anakUI.com dan apakah kebutuhan informasi pengguna mampu terpenuhi dengan baik oleh situs anakUI.com.

Dari permasalahan penelitian tersebut, muncul pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Siapa sajakah pengguna anakUI.com ?
2. Apa saja jenis-jenis informasi yang dibutuhkan dan dicari oleh pengguna situs anakUI.com ?
3. Apakah faktor-faktor yang menyebabkan pengguna memenuhi kebutuhan informasinya di situs anakUI.com ?
4. Apakah kebutuhan informasi pengguna mampu terpenuhi dengan baik oleh situs anakUI.com ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengidentifikasi apakah kebutuhan informasi pengguna mampu terpenuhi dengan baik oleh situs anakUI.com.
2. Untuk mengidentifikasi kebutuhan informasi apa saja yang dibutuhkan atau dicari oleh pengguna melalui situs anakUI.com berdasarkan jenis-jenis informasi yang terdapat pada situs tersebut.
3. Untuk mengidentifikasi mengapa pengguna memenuhi kebutuhan informasinya di situs anakUI.com.
4. Untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan situs anakUI.com sebagai sumber pemenuhan kebutuhan informasi

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Akademis**

Memperoleh wawasan mengenai sumber pemenuhan akan kebutuhan informasi melalui situs komunitas di internet, anakUI.com. Selain itu, penelitian ini diharapkan memperkaya khasanah ilmu perpustakaan dan informasi khususnya sub bidang yang berhubungan dengan kebutuhan informasi.

#### **2. Manfaat Praktis**

Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi pihak terkait, seperti pendiri maupun pengurus situs komunitas anakUI.com dalam meningkatkan kualitas atau mutu agar visi dan misi pendirian anakUI.com dapat tercapai. Serta memberikan pengetahuan baru mengenai situs komunitas sebagai sumber informasi alternatif akan pemenuhan kebutuhan informasi.

### **1.5 Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dimana responden adalah pengguna dari situs komunitas anakUI.com. Selain itu, instrumen yang digunakan berupa kuesioner yang jumlahnya akan ditentukan dan disesuaikan

dengan kebutuhan penelitian. Hal ini dilakukan dengan cara membuat tulisan baru di situs anakUI.com mengenai survei dari kuesioner ini dan mendistribusikan kuesioner secara langsung kepada pengguna aktif anakUI.com. Alat yang digunakan untuk melakukan survei yaitu kuesioner secara online, menggunakan alat bantu yang bernama surveygizmo dengan alamat *url* <http://surveygizmo.com>. Surveygizmo ini merupakan situs yang menyediakan fasilitas untuk membantu melakukan survei secara online. Penulis juga melakukan observasi pada aktivitas di situs komunitas anakUI.com, sehingga data yang didapatkan lebih akurat dan penulis juga melakukan wawancara tidak terstruktur pada pihak pengelola anakUI.com untuk mendapatkan tambahan informasi bagi penelitian ini.



## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kebutuhan Informasi**

##### **2.1.1 Definisi dan Jenis Kebutuhan Informasi**

Menurut Sulistyono-Basuki (2004) dalam “*Pengantar Dokumentasi*” kebutuhan informasi adalah informasi yang diinginkan seseorang untuk pekerjaan, penelitian, kepuasan rohani, pendidikan dan lain-lain (p. 393).

Menurut Line (1969), kebutuhan informasi adalah sebuah informasi yang dibutuhkan untuk melakukan pekerjaan atau penelitian dan dapat dipahami oleh penerima informasi tersebut. Kebutuhan informasi berkembang ketika seseorang menyadari adanya batas pemisah antara pengetahuan dengan harapan untuk dapat menyelesaikan sebuah keanehan atau permasalahan (Nicholas, 2000, p. 20). Dengan kata lain, kebutuhan seseorang akan informasi muncul apabila pengetahuan yang dimilikinya dirasa masih kurang mencukupi untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.

Kebutuhan informasi terbagi menjadi tujuh jenis, yaitu:

1. Waktu luang, hobi atau rekreasi
2. Perjalanan
3. Kesehatan
4. Pendidikan
5. Kesejahteraan
6. Bisnis
7. Perencanaan

(Marcella, 1997, p.73-77)

Ke 7 jenis kebutuhan informasi di atas bukan berdasarkan pada subjek disiplin ilmu tertentu, tetapi berdasarkan pada jenis kebutuhan informasi yang secara umum dicari dan dibutuhkan oleh masyarakat ketika berada pada tempat atau penyedia

sumber informasi untuk memenuhi kebutuhan informasinya, dengan kata lain ke 7 jenis kebutuhan informasi tersebut merupakan jenis kebutuhan informasi secara garis besar.

### **2.1.2 Karakteristik Kebutuhan Informasi**

Terdapat beberapa karakteristik khusus dalam kebutuhan informasi yang harus mendapat perhatian khusus, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tingkat kebutuhan berdasarkan pada urgensi dan kesegeraan waktu yang diinginkan terhadap informasi tersebut. Hal ini mengarah pada kecepatan tersampainya informasi tersebut pada penggunanya.
2. Ketidakpastian dari kebutuhan di dunia yang berubah secara konstan.
3. Kepribadian yang memiliki tingkat kebutuhan informasi yang sangat tinggi.
4. Kewenangan/ kualitas dari kebutuhan yang menjadi sangat penting di tengah banyaknya informasi melalui media internet.

(Nicholas, 2000, p. 89-90)

### **2.1.3 Pengguna Informasi**

Seseorang mengumpulkan berbagai macam informasi dan menggunakannya untuk dapat menjawab atau menyelesaikan permasalahan yang membutuhkan informasi terkait pada bidangnya. Seperti yang dikemukakan oleh Nicholas (2000), yang mengatakan bahwa pencarian informasi ini tergantung dari beberapa faktor (p. 92-109), yaitu :

1. Jenis pekerjaan dari pengguna informasi

Jenis pekerjaan sangat memberikan pengaruh terhadap informasi yang dibutuhkan. Terdapat beberapa profesi yang memang sangat membutuhkan banyaknya masukkan informasi, seperti halnya jurnalis maupun mahasiswa. Profesi pun memberikan pembedaan pada tipe informasi yang dicari serta kuantitas dari informasi yang dibutuhkan.

2. Negara, wilayah atau budaya asal dari pengguna informasi

**Universitas Indonesia**

Wilayah maupun budaya tempat berasal dari masing-masing individu memberikan pengaruh yang cukup besar bagi mereka terhadap kebutuhan informasi yang dimiliki oleh masing-masing individu. Hal inilah yang perlu diketahui bahwa budaya sangat menentukan pola pikir seseorang sehingga berpengaruh pada kebutuhan informasi yang dimiliki oleh masing-masing individu.

3. Kepribadian dari individu pencari informasi dan permulaan informasi mereka

Pengelompokkan karakteristik psikologis dari seseorang sangat memberi manfaat dalam pencarian dan pengumpulan informasi dimana masing-masing karakteristik dapat mengidentifikasi apakah seseorang memiliki sifat yang lebih terorganisir atau lebih termotivasi.

4. Tingkat kesadaran terhadap informasi yang dibutuhkan/pelatihan

Dalam mencari informasi yang dibutuhkan, pengguna dapat menggunakan pengetahuan yang sudah dimilikinya dan berdasarkan pengalamannya atau melatih diri sendiri dalam penggunaan informasi

5. Jenis kelamin

Gender lebih menjelaskan adanya perbedaan antara pria dan wanita baik dalam pendekatan yang mereka gunakan pada pencarian informasi serta cara mereka dalam berkomunikasi untuk berbagi informasi yang dimiliki.

6. Usia

Usia memberikan pengaruh pada masyarakat dalam minat serta usaha yang mereka miliki dalam memperoleh informasi yang mereka butuhkan.

7. Ketersediaan waktu

Minimnya waktu dapat memberikan implikasi pada semakin sedikitnya waktu yang dimiliki untuk dapat mencari informasi yang dibutuhkan sehingga pada akhirnya berdampak pada kuantitas dan kualitas dari informasi yang diperoleh.



#### 8. Akses

Semakin sedikitnya kesempatan untuk dapat mengakses informasi, maka dapat berimplikasi pada kesukaran bagi masyarakat untuk dapat memperoleh informasi yang mereka inginkan. Hal ini tetapi dapat diatasi dengan adanya kemajuan teknologi informasi yang dapat memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi yang mereka butuhkan. Kemudahan untuk dapat mengakses sumber informasi ini pada akhirnya dapat semakin meminimalisir jarak antara konsumen dari informasi terhadap sumber informasi yang mereka butuhkan.

#### 9. Sumber/biaya

Ketersediaan informasi serta kemampuan dari penggunanya untuk dapat mengakses sumber informasi tersebut tergantung pada kemampuan finansial dari pengguna informasi.

#### 10. Kelebihan muatan dari informasi

Semakin besarnya arus informasi yang terus berjalan ditengah masyarakat menyebabkan kesulitan bagi mereka untuk menelaah setiap informasi yang diterima.

### 2.2 Perilaku Pencarian Informasi

Definisi mengenai perilaku pencarian informasi menurut TD.Wilson seperti yang dikutip oleh Pendit, merupakan perilaku di tingkat mikro, berupa perilaku mencari yang ditunjukkan seseorang ketika berinteraksi dengan sistem informasi. Perilaku ini terdiri dari berbagai bentuk interaksi dengan sistem, baik di tingkat interaksi dengan komputer (misalnya penggunaan mouse atau tindakan meng-klik sebuah *link*), maupun di tingkat intelektual dan mental (Pendit, 2008, par. 4).

Pencarian informasi saat ini memiliki beberapa sifat tersendiri seperti yang dijelaskan lebih lanjut oleh Nicholas (2000, p. 32-33) sebagai berikut:

#### 1. Interaktif.

Saat ini, pengguna informasi cenderung memiliki peranan yang lebih kreatif dalam proses pencarian informasi. Penggunaan informasi tidak hanya bersifat satu

dimensi saja, akan tetapi juga menjadi jauh lebih rumit karena adanya kemajuan teknologi. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan situs sebagai media pencarian informasi yang bersifat sangat interaktif bagi penggunanya. Karena melalui situs ini pengguna pun diajak untuk terlibat langsung pada sistem.

#### 2. Rekreasional.

Sistem informasi yang ada saat ini memiliki keterkaitan yang erat dengan kehidupan nyata dari penggunanya. Pencarian informasi saat ini tidak hanya sebatas pada sarana pemenuhan kebutuhan profesional saja, akan tetapi juga sebagai pemenuhan kebutuhan rekreasional.

#### 3. Sosial.

Pengumpulan informasi saat ini merupakan salah satu kegiatan sosial yang dijalankan oleh masyarakat. Konteks sosial pada pencarian informasi ini sangat penting karena terjadi adanya interaksi baik dari pengguna maupun sumber informasi itu sendiri sehingga menimbulkan adanya tindakan sosial.

#### 4. Kompetitif.

Kompetitif disini lebih mengarah pada kondisi keuangan yang dimiliki, kemampuan dalam pengaksesan informasi yang pada akhirnya harus diasosiasikan pada diperoleh atau tidak informasi tersebut melalui segala bentuk sumber daya yang dimiliki oleh pengguna informasi dalam mencarinya. Oleh karena itu pencarian informasi dapat bersifat sangat kompetitif karena ketidaksamaan kemampuan dari semua orang dalam usaha untuk dapat memperoleh sebuah informasi. Kemampuan tersebut dapat bersifat fisik, non-fisik maupun keuangan.

Selanjutnya, perilaku pencarian informasi pada penelitian ini merupakan proses pencarian informasi yang dilakukan oleh pengguna anakUI.com yang secara umum terdiri dari rangkaian kegiatan sebagai berikut:

1. Membuka situs anakUI.com
2. Menelusur atau mencari informasi melalui menu pencarian, pada kategori yang tersedia, artikel terbaru yang terdapat di halaman depan, melalui *link* dari situs lain yang tertuju ke artikel di anakUI.com.

3. Membaca artikel yang dipilih
4. Berdiskusi mengenai artikel terkait.
5. Membagi informasi yang terdapat pada artikel tersebut pada orang lain atau disimpan untuk diri-sendiri.

### 2.3 Sumber Informasi

Sumber informasi merupakan hal, barang, atau manusia yang bisa menyediakan informasi yang dibutuhkan dan bisa dimanfaatkan oleh pencari informasi. (Noor Athiyah, 2008, p. 21).

Untuk memenuhi kebutuhan informasi, seseorang melakukan proses pencarian informasi. Masih menurut Noor Athiyah (2008), pencarian informasi tersebut dilakukan pada sumber-sumber informasi yang tersedia, seperti catatan, koran, buku, jurnal, cakra padat, kaset, situs internet, televisi, radio, tabloid, dan sebagainya (p. 21). Pada penelitian ini akan membahas mengenai kebutuhan informasi pada salah satu sumber informasi di internet yaitu situs komunitas.

### 2.4 Situs Komunitas

#### 2.4.1 Definisi dan Fungsi Situs:

*“Web is the the premier internet application. It is Application that made the internet accessible to children, senior citizens, and everyone in between”.* (Lehnert, 1998, p. 7)

Dari definisi di atas dapat dijelaskan situs adalah aplikasi utama yang terdapat pada internet. Aplikasi ini diciptakan untuk dapat memudahkan semua kalangan dalam mengakses internet. Hal yang paling utama pada situs sendiri adalah bagaimana kemudahan dalam mengoperasikannya..

*“The webs is an inherently democratic medium, exploding with free-wheeling content that stimulates innovative experiments in communication”.* (Lehnert, 1998, p. 145)

Dari definisi di atas dapat dijelaskan bahwa situs adalah sebuah medium yang bersifat sangat demokratis. Situs sangat berguna bagi berbagai macam kalangan karena dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi maupun sarana hiburan yang banyak akan informasi.

*“The web itself is based on a hypertext, or hypermedia, mode of operation in which a single document has embedded links to other documents, which can exist locally or anywhere in the world while at the same time allowing the user to incorporate sound, animations, still pictures, plain text and many other types of medium, all into a single document”.* (Manger, 1995, p. 7).

Berdasarkan definisi di atas dapat dijelaskan bahwa situs sendiri berbasiskan pada *hypertext* atau *hypermedia* yang cara pengoperasiannya melalui penanaman sebuah kode pada dokumen tunggal yang dapat menghubungkan dokumen lainnya yang tersebar di belahan dunia. Dokumen yang telah dihubungkan pada jaringan tersebut pun dapat dimasukkan beberapa fitur-fitur seperti suara, animasi, gambar, teks, dan berbagai macam fitur lainnya.

Situs berfungsi untuk mendeskripsikan informasi pada sistem yang terdapat pada komunitas yang sangat besar, luas dan tersebar diseluruh dunia. Masing-masing halaman yang terdapat dalam situs tersebut menghubungkan berbagai macam pengetahuan dan informasi yang tersebar luas diseluruh dunia dan dapat diakses oleh semua orang. (Flynn, 1995, p. 7).

#### **2.4.2 Situs Berbasis Komunitas**

Situs komunitas adalah situs yang terdiri dari berbagai macam ukuran, akan tetapi satu yang pasti tujuan utamanya yaitu mengajak orang-orang untuk dapat saling berbagi sesuai dengan minat dan ketertarikan mereka. Situs ini cenderung digunakan oleh penggunanya untuk dapat memperoleh berbagai macam informasi sesuai dengan minat dan ketertarikan mereka baik itu hobi, pekerjaan maupun kebutuhan. (Alexandrou, 2010, par. 5).

Menurut Simms (2005), dalam artikelnya yang berjudul *“Different kinds of sites – Which suits you?”* menjelaskan bahwa situs terbagi menjadi beberapa jenis dilihat berdasarkan informasi yang terdapat di dalamnya, yaitu:

**Universitas Indonesia**

1. Situs Statis : Situs ini berisi informasi yang di dalamnya tidak berubah atau informasinya berubah tetapi tidak sering.
2. Situs Dinamis Situs ini berisi informasi yang selalu *up to date* dan selalu berubah.
3. Situs Perusahaan : Situs berisikan informasi mengenai suatu perusahaan tertentu untuk profile perusahaan.
4. Situs Perdagangan (Jual-Beli) : Situs yang berisi dan memuat informasi mengenai berbelanja dan kegiatan jual-beli secara *online*.
5. Portal Situs: Situs ini berisi informasi yang menuju ke situs lain, seperti *search engine* google, yahoo dll.
6. Situs Komunitas : Situs yang berisikan informasi mengenai suatu komunitas tertentu, baik berdasarkan geografis, hobi dll.

AnakUI.com merupakan sebuah situs yang berbasis komunitas di dunia maya, anakUI.com memfasilitasi komunitas yang tadinya berada di lingkungan kampus UI menjadi komunitas maya yang berada di internet. Definisi komunitas sendiri adalah sekumpulan orang yang saling berbagi perhatian, masalah, atau kegemaran terhadap suatu topik dan memperdalam pengetahuan serta keahlian mereka dengan saling berinteraksi secara terus-menerus. (Wenger, Mcdermott, & Snyder, 2002, p. 4). Oleh karena itu, apabila membicarakan mengenai situs komunitas tidak terlepas dari komunitasnya itu sendiri, karena situs komunitas dan komunitasnya sendiri menjadi satu bagian yang tak terpisahkan. Situs komunitas tidak akan tercipta tanpa adanya komunitas itu sendiri, begitupun sebaliknya. Untuk selanjutnya, komunitas yang berada di internet ini biasa disebut komunitas maya.

Menurut Heru (2009) dalam "*Membangun Virtual Learning Community-Based Disaster Management di Indonesia*", konsep komunitas maya merupakan konsep yang muncul seiring dengan meningkatnya penggunaan internet. Komunitas maya biasa disebut dengan *cybercommunity* atau *electronic community*. Komunitas maya pertama kali muncul pada tahun 1985 di San Fransisco yang bernama *The Well*.

Komunitas maya dapat didefinisikan komunitas maya dimana setiap orang bertatap muka membagi informasi melalui media komunikasi computer (p. 166).

Masih menurut Heru (2009), komunitas maya dapat diklasifikasikan ke dalam 4 tipe (p. 116), yaitu :

1. Komunitas berdasarkan transaksi: merupakan komunitas maya yang kegiatan utamanya memberikan fasilitas pembelian dan penjualan sebuah produk atau layanan. Anggota komunitas ini akan melakukan transaksi bisnis dan berbagi pengalaman yang berhubungan dengan proses jual/beli barang atau jasa. anggota komunitas ini dapat juga mengungkapkan ketertarikan pada beberapa produk atau jasa yang telah didiskusikan dalam komunitas ini.
2. Komunitas berdasarkan ketertarikan: jenis komunitas maya ini mengarahkan anggotanya untuk saling berinteraksi satu sama lain dengan topik spesifik. Komunikasi antar pribadi memainkan satu peranan penting dalam komunitas ini.
3. Komunitas berdasarkan impian: jenis komunitas maya ini mendorong anggotanya menciptakan lingkungan baru, profil, atau cerita. Internet tidak mempunyai keterbatasan tetapi mempunyai satu imajinasi. Anggota bisa berlatih imajinasi dan kreativitas mereka sedapat mungkin mereka bisa.
4. Komunitas berdasarkan hubungan: jenis komunitas maya ini mendorong anggota untuk berbagi perasaan mereka sendiri atau pengalaman hidup yang tidak terlupakan seperti cinta, perkawinan, orang tua, atau pendidikan.

Heru (2009), juga menjelaskan bahwa komunitas ini memiliki beberapa manfaat dilihat dari keberadaannya di ranah internet (p. 166), yaitu :

1. Komunitas maya memungkinkan kita mempunyai banyak komunitas pada saat bersamaan,
2. Menambah banyak koneksi/hubungan yang dapat memperkaya nilai hidup kita.

3. Hal lainnya kita dapat bertemu orang di daerah saling berjauhan bahkan di negara yang berbeda melalui komunitas maya ini.
4. Perkembangan teknologi telah memberikan kemudahan bagi kita dalam *transfer* informasi.

Komunitas maya memiliki beberapa komponen untuk menunjang kegiatannya, komponen ini terdapat di situs komunitas itu sendiri yang merupakan tempat berinteraksinya komunitas maya tersebut. Menurut Heru (2009), komponen-komponen itu terdiri dari: (p. 167)

1. Papan pengumuman mengenai berita/tulisan terbaru

Menyediakan diskusi dimana tidak diperlukan komunikasi secara realtime, anggotanya membaca, memberikan opini dan meninggalkan komentar untuk setiap topik yang dimoderatori oleh seorang pakar atau ahli.

2. Ruang Chat dan Forum Diskusi

Berbeda dengan Bulletin Board, tools ini memerlukan komunikasi secara realtime, Memerlukan keynote speaker untuk menjawab dan memberikan penjelasan tentang hal-hal yang berhubungan dengan topik.

3. Polling

Merupakan survei secara kecil yang dibutuhkan untuk mendapatkan informasi yang cepat terhadap sebuah opini untuk menentukan sebuah keputusan

4. Kalender Online Aktif

Kalender merupakan alat yang penting untuk mengorganisasikan sebuah *project* atau tim, mempublikasikan sebuah acara, meningkatkan partisipasi anggota, dan membangun kepedulian anggota terhadap kegiatan atau peristiwa.

5. Email and listservs

Merupakan tempat pertukaran informasi, ide, perhatian terhadap sebuah konten situs dan memberikan peringatan atau *follow-up* terhadap sebuah kejadian yang sedang atau telah berlangsung.

Komunitas maya di anakUI.com tidak hanya membutuhkan dan mencari informasi saja, tetapi juga menulis informasi tersebut. Semua informasi yang terdapat di situs anakUI.com berasal dari penggunanya, oleh karena itu informasi yang dibutuhkan serta dicari merupakan hasil tulisan, pemikiran, dan opini dari penggunanya. Konsep seperti ini disebut dengan konsep *citizen journalism*.

#### 2.4.3 Konsep *Citizen Journalism*

Definisi dari *citizen journalism* berdasarkan artikel MNC News (2006), adalah istilah yang menggambarkan betapa kegiatan pemberitaan beralih ke tangan orang biasa. Dunia pemberitaan baru memungkinkan pertukaran pandangan yang lebih spontan dan lebih luas dari media konvensional. Tiap orang bisa menjadi penerbit, tiap orang menjadi pembaca yang tidak hanya menerima, tapi ikut interaktif (par. 1).

Definisi lain *citizen journalism* menurut John Kelly (2009) dalam “*Red Kayaks and Hidden Gold: The Rise, Challenges and Value of Citizen Journalism*”, adalah terminologi pada aspek praktikal dan dapat diartikan secara luas sebagai tindakan jurnalistik yang dilakukan oleh orang yang bukan berlatar-belakang sebagai jurnalis seperti: memberi kesaksian, melaporkan, menampilkan gambar, menulis, menyebarkan (p.1).

Pemahaman *citizen journalism* menurut Dan Gilmore dalam “*We the Media: Grassroots Journalism by the People, for the People* (2004) yaitu *citizen journalism* merupakan sebuah kesempatan yang diperuntukkan bagi masyarakat awam yang tidak dapat mengambil bagian dalam susunan kegiatan pemerintahan pusat atau yang lebih sering disebut sebagai rakyat biasa, mereka yang terdiskreditkan oleh pendengaran para penguasa dan media besar. Mereka menggunakan berbagai macam sarana dan teknologi yang dimiliki saat ini (internet, kamera digital) untuk dapat turut serta ambil bagian dalam proses pemberitaan sebuah kejadian atau situasi yang tidak terekam oleh mata para jurnalis profesional. Mereka pun sangat membantu masyarakat dalam melihat dan mendengar pemberitaan yang disajikan secara jujur dan apa adanya. *Citizen journalism* merupakan bukti nyata dari adanya kebebasan dalam memperoleh dan menyampaikan informasi pada masyarakat (p. xviii).

Universitas Indonesia



## **BAB 3 METODE PENELITIAN**

### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan pendekatan survei. Menurut Pendit (2003), pendekatan kuantitatif bertujuan menyajikan gambaran (deskripsi) tentang sebuah fenomena secara valid dan objektif, sesuai dengan prinsip-prinsip objektivisme-positivisme yang sudah dikembangkan berabad-abad oleh ilmu pasti-alam. Penelitian kuantitatif berupaya menunjukkan bagaimana sebuah fenomena dapat dimengerti dan dikendalikan lewat manipulasi variabel-variabel (p. 194).

Survei merupakan tipe pendekatan dalam penelitian yang ditujukan pada sejumlah besar individu atau kelompok, unit yang ditelaahnya, apakah individu ataukah kelompok, jumlahnya relatif besar (Sanafiah Faisal, 2005, p. 23). Survei deskriptif bertujuan mendeskripsikan sebuah situasi atau melihat tren-tren dan pola-pola dalam kelompok sampel yang dapat digeneralisasikan pada populasi yang telah ditetapkan dari studi (Pickard, 2007, p. 96).

Metode ini digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai kebutuhan informasi pengguna di salah satu sumber informasi yaitu situs komunitas anakUI.com.

### **3.2 Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini yaitu pengelola dan pengguna dari situs anakUI.com. Objek penelitian adalah pemenuhan kebutuhan informasi pengguna di situs komunitas.

### **3.3 Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi yaitu kesatuan atau keseluruhan yang terdiri dari unit-unit (Pendit, 2003, p. 215). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh pengguna dari situs anakUI.com, baik pengguna yang terdaftar maupun yang tidak. Penarikan sampel dilakukan dengan *convenient / sampling by accident*. Sulisty-Basuki (2006)

menjelaskan bahwa, penarikan sampel ini dilakukan bila menghadapi keterbatasan biaya dan populasi yang tidak diketahui dengan pasti (p. 203). Penelitian ini juga dilakukan karena jumlah populasi yang terlalu luas, keterbatasan waktu (Straker, 2008, par. 1). Penulis memilih cara ini karena jumlah populasinya yang terlalu luas serta jumlah populasi yang tidak diketahui secara pasti. Pengguna yang terdaftar di anakUI.com sebanyak 4.490 pengguna (data sampai 18 April 2010), tetapi belum termasuk pengguna anakUI.com yang tidak terdaftar. Sebab pengguna tidak terdaftar pun dapat mengakses semua informasi yang terdapat di anakUI.com, sehingga semua pengguna internet dapat mengakses dan menggunakan semua informasi di anakUI.com.

Oleh karena itu, penulis akan menggunakan batasan waktu dalam pengumpulan data, bukan pembatasan jumlah sampel yang diambil tetapi berusaha mendapatkan sampel sebanyak mungkin. Seperti yang dikemukakan oleh Straker (2008), gunakan saja orang yang tersedia, ditemukan di jalan, orang yang dikenal dan sebagainya. Jumlahnya tak penting, tetapi sebanyak mungkin (par. 2).

Kantor anakUI.com beralamat di Jl. Mahali No 30, Margonda Raya, Depok, Jawa Barat, Indonesia Kode Pos 16424. Waktu yang dilakukan untuk penelitian yaitu 8 Mei-22 Mei 2010.

### **3.4 Metode Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang penulis lakukan yaitu :

#### **3.4.1 Kuesioner**

Kuesioner adalah pertanyaan terstruktur yang diisi sendiri oleh responden atau diisi oleh pewawancara yang membacakan dan kemudian mencatat jawaban yang diberikan. (Sulistyo-Basuki, 2006, p. 156). Kuesioner yang digunakan untuk memperoleh data mengenai identitas responden dan pendapat responden mengenai anakUI.com sebagai tempat pemenuhan kebutuhan informasinya. Karena yang dikaji adalah pengguna situs komunitas anakUI.com yang berada di ranah internet maka alat yang digunakan untuk kuesioner adalah kuesioner secara online menggunakan surveygizmo. Surveygizmo merupakan alat bantu untuk melakukan kuesioner secara

**Universitas Indonesia**

online, data yang masuk ke kuesioner online berupa persentase dalam bentuk *pie chart* dan data statistik dari responden.

Surveygizmo beralamat di *url* <http://surveygizmo.com>, penulis membuat akun di *survergizmo* kemudian menuliskan daftar pertanyaan yang akan disebarakan melalui kuesioner online tersebut, setelah daftar pertanyaan selesai dibuat penulis menyebarkan *link* mengenai kuesioner tersebut pada pengguna *anakUI.com* selama waktu yang telah ditentukan.

Kuesioner yang akan digunakan adalah kuesioner tertutup. Masih menurut Sulisty-Basuki (2006), jenis pertanyaan tertutup ialah jawaban yang diberikan dalam bentuk skala, responden diminta untuk menandai kekuatan pendapatnya mengenai topik tertentu. (p. 163). Jawaban responden diberikan dalam bentuk skala 5 kategori dan masing-masing kategori memiliki bobot jawaban sendiri, yaitu:

1. STS (Sangat Tidak Setuju) = 1
2. TS (Tidak Setuju) = 2
3. R (Ragu-ragu) = 3
4. S (Setuju) = 4
5. SS (Sangat Setuju) = 5

Tafsiran bobot jawaban, yaitu:

- 0.1 - 1 = Sangat Tidak Baik
- 1.1 - 2 = Tidak Baik
- 2.1 - 3 = Kurang Baik
- 3.1 - 4 = Baik
- 4.1 - 5 = Sangat Baik

### 3.4.2 Observasi

Teknik observasi atau pengamatan dapat mengidentifikasi perilaku, tindakan, dan sebagainya yang mungkin tidak dilaporkan oleh responden karena dianggap tidak penting atau tidak relevan, dalam hal ini peneliti dapat memeriksa pengaruh dari berbagai faktor (Sulistyo-Basuki, 2006, p. 151).

Observasi perlu dilakukan agar data yang didapat lebih valid, karena penulis melihat langsung dan mengamati kejadian/ keadaan yang ingin diteliti. Observasi yang akan dilakukan adalah observasi partisipan dimana penulis akan terlibat langsung dan aktif dengan objek yang diteliti. Dalam hal ini, penulis mengamati keadaan dan kegiatan apa saja yang terdapat di situs anakUI.com yang relevan dengan topik penelitian. Penulis juga menjadi pengguna terdaftar pada situs anakUI.com untuk lebih mendalami dan mendapatkan data yang diinginkan.

### 3.4.3 Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur dilakukan pada pihak pengelola anakUI.com, hal ini dilakukan untuk memperoleh data tambahan bagi penelitian.

### 3.5 Metode Analisis Data

Setelah penulis melakukan survei dengan menyebarkan kuesioner terhadap pengguna anakUI.com, penulis akan melakukan pengolahan data. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan rumus persentase dan perhitungan skala Likert.

Rumus Persentase :

$$P = f/N \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi

N= Jumlah Sampel

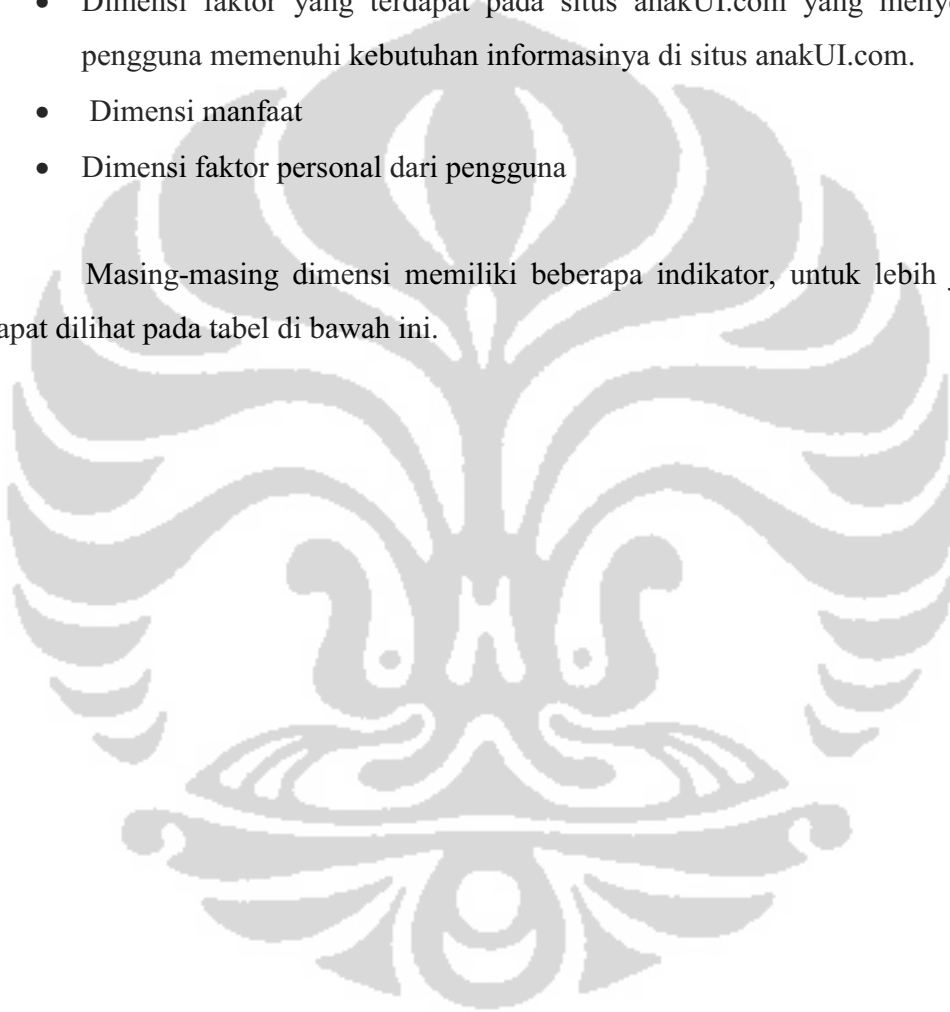
Setelah semua data terkumpul, data tersebut akan dipersentasekan. Kemudian akan disajikan dalam bentuk *pie chart*, dari *pie chart* yang dibuat itu kemudian dilakukan analisis data yang akan dijelaskan secara deskriptif. Untuk menghitung skala likert, data akan dijelaskan melalui penggunaan tabel terpisah yang kemudian akan dianalisis dan diinterpretasikan per kategori.

### 3.6 Operasional Konsep

Variabel yang digunakan yaitu variabel kebutuhan informasi di situs anakUI.com, variabel ini dapat dibedakan menjadi 5 dimensi, dimensi tersebut yaitu:

- Dimensi berdasarkan isi atau jenis informasi yang terdapat pada situs anakUI.com
- Dimensi faktor yang terdapat pada situs anakUI.com yang menyebabkan pengguna memenuhi kebutuhan informasinya di situs anakUI.com.
- Dimensi manfaat
- Dimensi faktor personal dari pengguna

Masing-masing dimensi memiliki beberapa indikator, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.



Tabel 3.1 Operasional Konsep

Variabel	Dimensi	Indikator
Kebutuhan Informasi di Situs AnakUI.com	Isi/Jenis Informasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Entrepreneurship</i>/kewirausahaan</li> <li>• Hukum dan Pemerintahan</li> <li>• Ekonomi</li> <li>• Kesehatan dan Lingkungan Hidup</li> <li>• Sosial Masyarakat</li> <li>• Teknologi Informasi dan Komunikasi</li> <li>• Seni, sastra, dan budaya</li> <li>• <i>Event/acara</i></li> <li>• Kompetisi dan pengumuman prestasi mahasiswa</li> <li>• Beasiswa</li> <li>• Pergerakan dan kegiatan mahasiswa</li> </ul>
	Faktor anakUI.com	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemutakhiran</li> <li>• Kemudahan</li> <li>• Tampilan</li> </ul>
	Manfaat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesesuaian kebutuhan informasi</li> <li>• Menambah wawasan</li> </ul>
	Faktor Personal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Senang Berdiskusi</li> <li>• Suasana santai / <i>informal</i></li> <li>• Berbagi / <i>sharing</i> informasi</li> </ul>

## **BAB 4 PEMBAHASAN**

### **4.1 Profil AnakUI.com**

Berdasarkan artikel “anakUI.com: *The Story and Insights From Zero, to Infinity...and Beyond!*”, yang ditulis di *blog* pribadi oleh salah satu pendiri anakUI.com Ilman Akbar (2009). AnakUI.com berdiri sejak tahun 2007, didirikan oleh 2 orang mahasiswa dari Universitas Indonesia Fakultas Ilmu Komputer (Fasilkom) yang bernama Ilman Akbar dan sahabatnya Mustafa Kamal. Kedua sahabat ini suka berdiskusi satu sama lain, dari kebiasaan mereka berdiskusi tersebut, tercetuslah sebuah ide untuk membangun sebuah situs yang diperuntukkan untuk mahasiswa UI. Ide tersebut muncul pada akhir tahun 2006, ide itu muncul karena dirasa pada saat itu belum ada sumber informasi di antara anakui yang benar-benar terpercaya dan *up to date*. Semua berita dan informasi yang ada di lingkungan UI hanya tersebar dalam kelompok-kelompok tertentu saja, hanya sebatas di lingkungan jurusan atau fakultasnya saja. Sedangkan situs yang bersifat formal dari UI atau situs resminya UI, kurang dapat memberikan informasi mengenai UI selain hal-hal yang bersifat formal dan resmi.

Kedua pendiri tersebut, selama menjalani masa kuliahnya di Fasilkom terbiasa mencari dan membaca berbagai macam informasi melalui media internet, seperti melalui situs detik.com, situs kaskus.us dll. Mereka merasa kebiasaan ini memberikan banyak manfaat bagi mereka, informasi yang didapat begitu *up to date* dan mutakhir. Oleh karena itu, mereka ingin manfaat ini tidak hanya dirasakan oleh mereka saja tapi juga oleh mahasiswa UI lainnya. Mereka percaya bahwa keterbukaan informasi merupakan salah satu cara menjadikan UI sebagai *World Class University* sehingga perlu ada satu situs yang memfasilitasi terjadinya *sharing* informasi diantara mahasiswa UI dan situs tersebut nantinya akan menjadi milik bersama mahasiswa-mahasiswi UI.

Karena yang diharapkan nanti situs tersebut untuk tingkat UI, maka perlu adanya bantuan dari banyak orang, Ilman Akbar dan Mustafa Kamal mencoba

menghubungi teman-teman dekat mereka di setiap fakultas yang ada di UI untuk menawarkan ide ini, meminta tanggapan, pendapat, dan tentu saja mengajak mereka untuk ikut serta merealisasikan ide tersebut. Ternyata pendapat dan tanggapan dari teman-teman mereka sangat positif serta mendukung adanya situs mahasiswa UI tersebut. Akhirnya, pada Agustus 2007 untuk pertama kalinya situs tersebut diluncurkan dengan nama anakUI.com.

Konsep awal anakUI.com pada awalnya hanyalah sebuah situs berita mengenai segala informasi dan seluk-beluk UI. Penulis-penulis artikelnya awalnya direkrut dari teman-teman mereka sendiri yang berada pada tiap-tiap fakultas. Saat itu, anakUI.com berencana untuk membuat suatu konsep dimana terdapat penulis-penulis (wartawan) yang rutin menulis untuk anakUI.com, sekurang-kurangnya 2 kali seminggu. AnakUI.com pada saat itu berjalan secara formal, semua teman mereka yang menjadi penulis untuk anakUI.com diperlakukan layaknya wartawan, diberikan panduan mengenai cara menulis di anakUI.com, bahkan ada kode etik jurnalistik lainnya dan semacam hak dan kewajiban penulis di anakUI.com yang ditulis secara formal.

Pada masanya, ada salah seorang sahabat yang mengusulkan dan memperkenalkan situs wikimu.com, sebuah situs berita berkonsep *citizen journalism* dimana semua pengguna internet dapat mendaftar dan menulis berita di situs wikimu.com. Akhirnya, setelah berpikir panjang, pihak anakUI.com memutuskan untuk membuat situs anakUI.com seperti situs wikimu.com, yaitu berkonsep *citizen journalism*. Semua pengguna terdaftar dapat menulis di anakUI.com, tetapi tidak dapat langsung ditampilkan di situs, harus dibaca dahulu oleh *admin* anakUI.com untuk mencegah terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan.

Pada waktu itu, untuk mendaftar menjadi anggota anakUI.com tidak bisa dilakukan secara otomatis, tapi secara manual. Mahasiswa UI yang ingin mendaftar menjadi anggota anakUI.com harus mengisi menuliskan nama, email, dan informasi fakultas/jurusan/angkatannya di kolom komentar, kemudian dibuatkan akun secara manual, kemudian informasi *login* tersebut dikirimkan secara manual. Namun, karena semakin banyaknya mahasiswa UI yang mendaftar melalui kolom komentar, pihak

**Universitas Indonesia**



anakUI.com sangat kesulitan untuk melakukannya, akhirnya diputuskan untuk membuat sistem pendaftaran secara otomatis.

Seiring berjalannya waktu, situs anakUI.com membuat berbagai macam pembaharuan seperti pada bentuk tampilan situsnya, sampai saat ini (17 Juni 2010), tercatat situs anakUI.com sudah 3 kali berganti tampilan situsnya, bahkan anakUI.com sedang melakukan survei terhadap penggunaannya untuk menentukan tampilan seperti apa yang sesuai untuk situs anakUI.com. Pembaharuan dalam pembuatan anakUI.com versi telepon selular, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses situs anakUI.com melalui telepon selular mereka. Mengadakan kerjasama dengan berbagai pihak juga dilakukan oleh anakUI.com sebagai sarana untuk mempromosikan anakUI.com supaya lebih dikenal lagi di masyarakat. Promosi lain yang dilakukan yaitu dengan membuat group penggemar di jejaring sosial *facebook*, dan di *twitter*. Pada *facebook* dan *twitter* juga menginformasikan mengenai artikel terbaru yang ada di situs anakUI.com itu sendiri. Mengadakan kerjasama dengan berbagai pihak sebagai media partner dan mengadakan pertemuan dengan anggota anakUI.com yang aktif, dan hal lainnya untuk membuat anakUI.com lebih bagus, bermanfaat, dan atraktif daripada sebelumnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak pengelola anakUI.com, diperoleh data sebagai berikut :

**AnakUI.com memiliki visi dan misi :**

#### **VISI**

1. Menjadi media informasi yang menyebarkan informasi tentang UI seluas-luasnya.
2. Menjembatani hubungan antara pihak Rektorat dan Dekanat di UI, serta organisasi-organisasi dan kegiatan mahasiswa dengan para mahasiswa UI.
3. Menjadi identitas pemersatu kebanggaan anak-anak UI.

### MISI

1. Membuka kesempatan seluas-luasnya bagi anak-anak UI secara personal/organisasi untuk berbagi informasi di anakUI.com.
2. Mempromosikan aktivitas-aktivitas positif yang dilakukan oleh anak-anak UI.
3. Menjalin kerjasama yang saling bermanfaat dengan lembaga/ kegiatan/ acara mahasiswa, dan dgn pihak manajemen kampus.
4. Mengembangkan anakUI.com mengikuti perkembangan zaman, tapi tetap sesuai dengan visinya.

#### AnakUI.com memiliki :

- 836 Artikel
- 7.274 Komentar
- 4.490 Anggota Terdaftar
- 177 Anggota yang pernah menulis artikel
- 2.555 Orang yang komentar

(Data tercatat sampai 18 April 2010)

#### Statistik Kunjungan (19 Maret 2010 - 18 April 2010)

- 14.116 Kunjungan
- 11.717 Pengguna/Pengunjung
- 391 Pengguna rata-rata per hari.
- 27.412 Jumlah halaman situs yang dikunjungi
- 1,94 Jumlah halaman situs per kunjungan
- 00:02:43 Waktu rata-rata kunjungan di situs

#### Manajemen Situs AnakUI.com :

- Ilman Akbar (*Lead Admin*)
- Ferdias Ramadoni (*Co-Admin*)
- Nur Amalina Khodijah (*Media Partner Manager*)

Universitas Indonesia

- Wahyu Awaludin, Refaldo Fanther, Avina Widharsa (Penyelenggara FOR UI)

**Pemasukan anakUI.com berasal dari :**

- Iklan-iklan yang masuk di situs tersebut.
- Situs ini juga pernah mendapat pembiayaan dari DIKTI sebesar 5 juta rupiah karena proposalnya, dalam Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Kewirausahaan tembus.

**Kendala yang dihadapi situs anakUI.com yaitu:**

- Moderasi dan menyeleksi tulisan yang cukup banyak.
- Banyak komentar yang keluar dari topik, sehingga menutupi inti permasalahan sebenarnya yang sedang dibahas pada artikel tertentu.
- Karena berkonsepkan pada *citizen journalism*, maka kredibilitas dari penulis masih kurang atau belum kuat. Hal ini dikarenakan bebasnya pengguna untuk dapat mempublikasi tulisan mereka pada situs ini.

**Beberapa situs komunitas yang sejenis dengan anakUI.com, yaitu:**

- Situs Komunitas Politikana.com  
Situs komunitas ini berkonsep *citizen journalism*, bentuk situsnya lebih kearah situs berita yang memuat berbagai macam artikel mengenai politik. Setiap pengguna dapat menulis dan mempublikasikan informasi yang dimilikinya di situs ini. Secara konsep dan bentuk, situs ini serupa dengan situs anakUI.com yang bentuknya lebih kearah berita atau artikel.
- Situs Komunitas Wikimu.com  
Situs ini menjadi sarana berbagi informasi, membentuk komunitas dan menjalin silaturahmi. Situs ini berkonsep *citizen journalism*, oleh karena itu berarti situs wikimu.com mendorong komunitas untuk aktif mengirimkan informasi, dengan memberikan penghargaan atas partisipasinya itu. Bentuk situsnya lebih kearah situs berita yang memuat berbagai macam artikel mengenai opini masyarakat, hukum, kesehatan, gaya hidup, sastra, peristiwa

**Universitas Indonesia**

teraktual, suara masyarakat, wisata, iptek, dan remaja. Berbeda dengan situs komunitas politikana.com yang lebih memfokuskan ke bidang politik.

- Situs Kompasiana.com

Situs ini hampir sama dengan ke dua situs di atas, situs ini juga berkonsep *citizen journalism*. Jenis informasi yang ada situs ini mengenai peristiwa teraktual, polhumkam, humaniora, ekonomi, hiburan, olahraga, gaya hidup, wisata, kesehatan, teknologi, media, fiksi, lingkungan hidup.

- Situs Komunitas Forum Kaskus.us

Situs komunitas forum kaskus.us ini lebih kearah forum, jenis informasi yang ada mengenai berbagai macam hal, seperti hobi, politik, perdagangan, perbincangan santai, curahan hati, supranatural, film, musik dll. Berbeda dengan ke tiga situs di atas, situs ini dilihat dari bentuknya lebih kearah situs forum, situs ini juga berprinsip *citizen journalism*, anggotanya dapat menulis dan mempublikasikan informasi yang dimilikinya melalui situs ini. Situs ini juga menyatakan dirinya merupakan situs komunitas terbesar di Indonesia, dengan jumlah anggota terdaftar 1.805.693 (tercatat sampai 22 Juni 2010).

## 4.2 Analisis dan Pembahasan Data

Penelitian ini dilakukan selama 2 minggu dari tanggal 8 Mei 2010-22 Mei 2010 dengan jumlah total 121 responden. Berikut ini hasil yang diperoleh penulis setelah melalui tahap observasi dan penyebaran kuesioner yang dilakukan secara online dengan menggunakan bantuan surveygizmo dengan alamat *url* <http://surveygizmo.com> sebagai instrumen pengumpul data.

### 4.2.1 Gambaran Umum Identitas Responden

Pada penelitian ini identitas responden merupakan data pengguna situs anakUI.com yang terdiri dari jenis kelamin, anggota yang terdaftar dan yang tidak terdaftar, asal fakultas, rentang usia, pekerjaan, frekuensi mengakses selama seminggu.

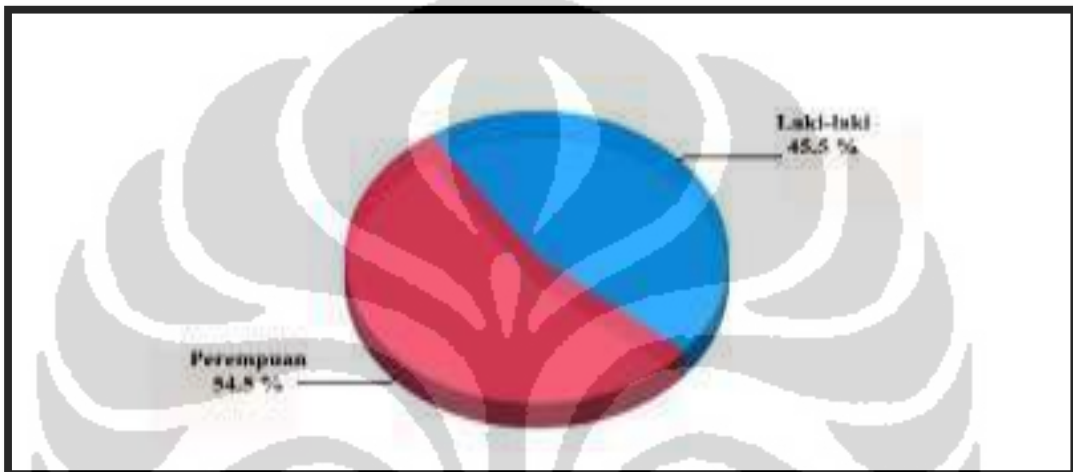
Berikut ini adalah gambaran identitas responden pengguna anakUI.com:

**Universitas Indonesia**

## 1. Jawaban 121 responden terhadap pertanyaan mengenai jenis kelamin

Total 121 Responden, terdiri dari:

- Laki-laki = 55 responden,
- Perempuan = 66 responden



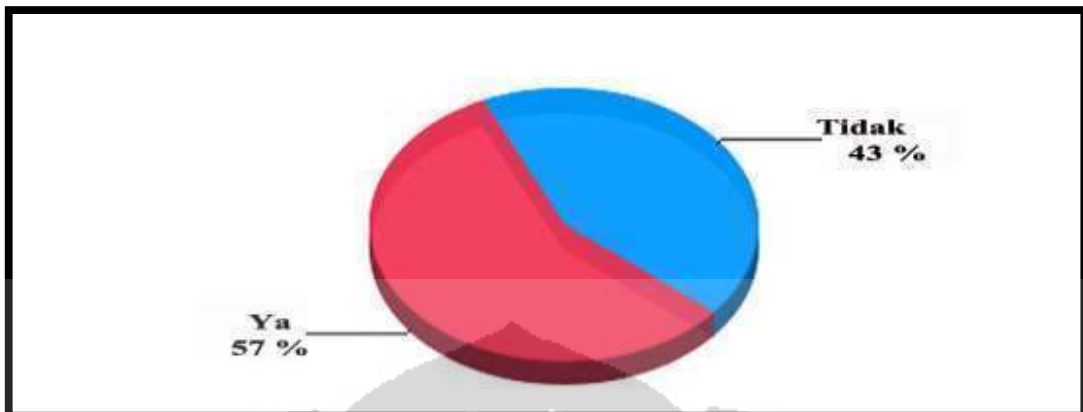
**Bagan 4.1 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Kelamin**

Dari *pie chart* di atas dapat dijelaskan, bahwa persentase responden perempuan lebih banyak daripada responden laki-laki. Responden perempuan sebesar 54.5 % dan responden laki-laki 45.5 %. Dari data di atas dapat dianalisis bahwa situs anakUI.com tidak hanya menyediakan informasi mengenai gender tertentu saja, tapi menyediakan kebutuhan informasi untuk laki-laki dan perempuan.

## 2. Jawaban 121 responden terhadap pertanyaan mengenai status responden sebagai anggota anakUI.com yang terdaftar atau yang tidak terdaftar

Total 121 Responden, terdiri dari:

- Ya = 69 responden
- Tidak = 52 responden



**Bagan 4.2 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Status Responden Sebagai Anggota anakUI.com Yang Terdaftar Atau Yang Tidak Terdaftar**

Dari data di atas dapat dilihat bahwa responden yang terdaftar sebagai anggota anakUI.com sebanyak 57 % sedangkan yang tidak terdaftar sebanyak 43 %. Pengguna yang terdaftar memiliki kelebihan dibandingkan yang tidak terdaftar, yaitu dapat menulis artikel mengenai kehidupan di kampus Universitas Indonesia, memberi opini, berdiskusi dan memanfaatkan segala informasi yang terdapat di situs anakUI.com. Pengguna yang tidak terdaftar tidak dapat menulis artikel di situs anakUI.com tetapi tetap dapat berdiskusi dan memanfaatkan segala informasi yang tersedia di situs anakUI.com. Perbandingan pengguna terdaftar dan tidak terdaftar berbeda 7 %, karena pengguna tidak terdaftar juga dapat berdiskusi dan mendapatkan segala informasi yang disediakan oleh situs anakUI.com. Maka, pengguna terdaftar maupun tidak terdaftar tetap memiliki porsi yang sama dalam memenuhi kebutuhan informasinya melalui anakUI.com.

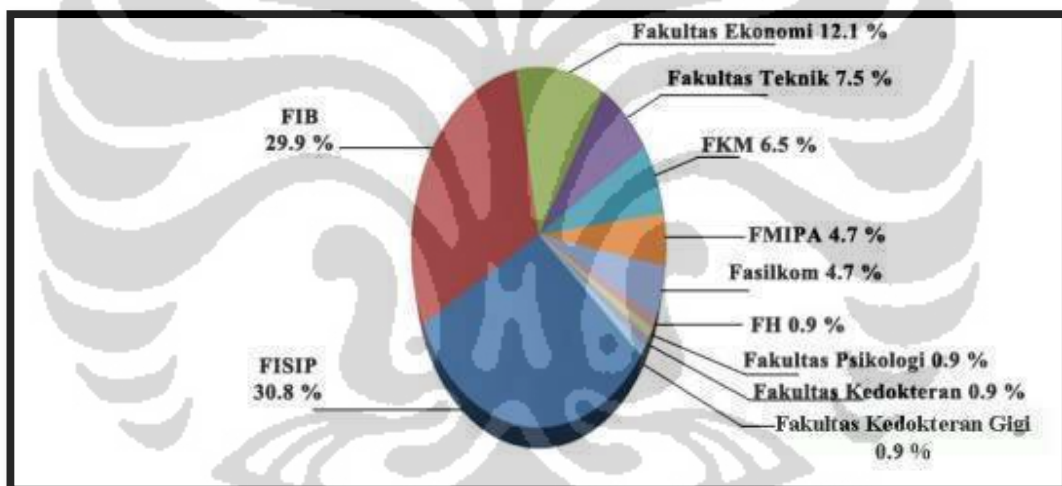
### **3. Jawaban 121 responden terhadap pertanyaan mengenai asal Fakultas (hanya diisi oleh Mahasiswa UI yang masih aktif)**

Total 107 responden, terdiri dari :

- Mahasiswa FISIP (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik) = 33 responden,
- Mahasiswa FIB (Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya) = 32 responden,

**Universitas Indonesia**

- Mahasiswa Fakultas Ekonomi = 13 responden,
- Mahasiswa Fakultas Teknik = 8 responden,
- Mahasiswa FKM (Fakultas Kesehatan Masyarakat) = 7 responden,
- Mahasiswa FMIPA (Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam) = 5 responden,
- Mahasiswa Fasilkom (Fakultas Ilmu Komputer) = 5 responden,
- Mahasiswa FH(Fakultas Hukum) = 1 responden,
- Mahasiswa Fakultas Psikologi = 1 responden,
- Mahasiswa Fakultas Kedokteran = 1 responden,
- Mahasiswa Fakultas Kedokteran Gigi = 1 responden.



**Bagan 4.3 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Asal Fakultas**

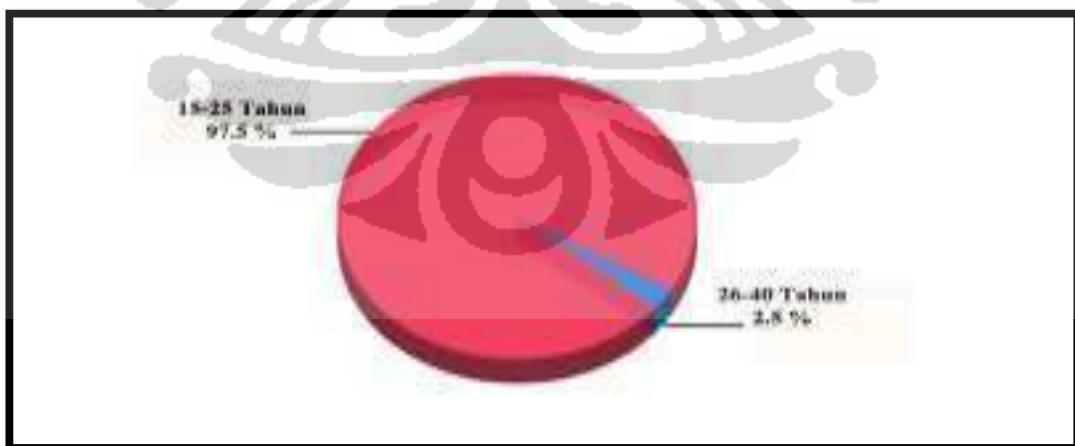
Pada bagan di atas, menunjukkan mayoritas responden yang mengakses situs ini adalah mahasiswa FISIP yaitu sebesar 30.8% dari total jumlah responden sebesar 121 responden. Selanjutnya, diikuti oleh 29.9% mahasiswa FIB, mahasiswa fakultas ekonomi 12.1 %, mahasiswa fakultas teknik 7.5 %, mahasiswa FKM 6.5 %, mahasiswa FMIPA 4.7 %, mahasiswa Fasilkom 4.5 %, mahasiswa FH 0.9 %, mahasiswa Fakultas Psikologi 0.9 %, mahasiswa Fakultas Kedokteran 0.9 %, dan mahasiswa Fakultas Kedokteran Gigi 0.9 %.

Cukup banyaknya responden mahasiswa dari FISIP dan FIB yang mengakses anakUI.com, menjelaskan bahwa responden mahasiswa FISIP dan FIB memanfaatkan situs komunitas anakUI.com sebagai sumber pemenuhan kebutuhan informasinya. Hal ini berbeda dengan survei yang pernah dilakukan oleh pengelola anakUI.com sekitar bulan Oktober-November 2009 yang lalu dengan 334 responden, survei yang dilakukan oleh pihak anakUI.com selama 2 bulan ini menghasilkan jawaban bahwa yang paling banyak mengakses situs anakUI.com adalah mahasiswa FIB dan FMIPA. Pada penelitian ini, mahasiswa FMIPA hanya mencapai 4.7 % saja dan hanya responden dari Fakultas Ilmu Perawatan saja yang tidak ada. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa situs anakUI.com mampu dan berusaha untuk memenuhi kebutuhan informasi pengguna mahasiswa-mahasiswi dari berbagai fakultas di Universitas Indonesia.

#### 4. Jawaban 121 responden terhadap pertanyaan mengenai rentang usia

Total 121 Responden, terdiri dari:

- Rentang usia 15-25 tahun = 118 responden,
- Rentang usia 26-40 tahun = 3 responden



**Bagan 4.4 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Rentang Usia**



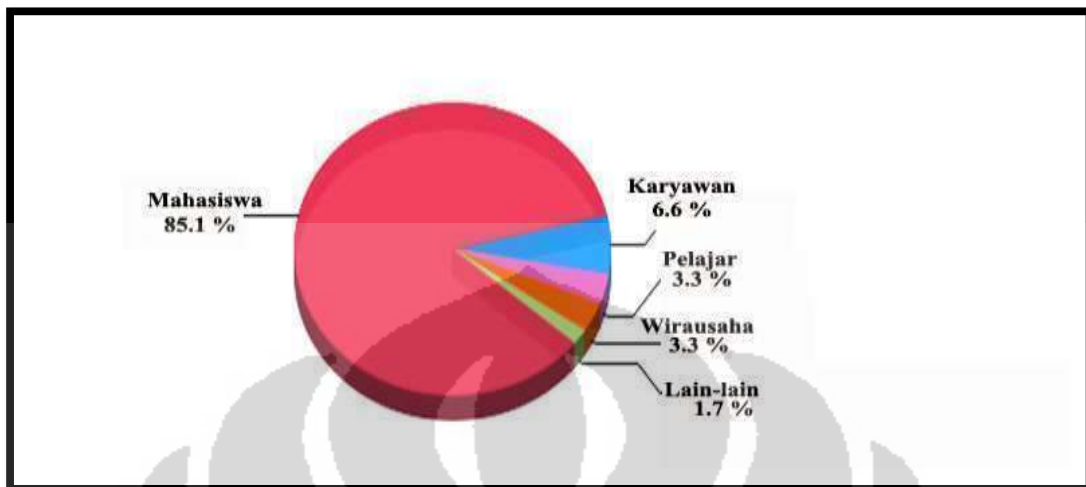
Pada bagan di atas dapat dilihat bahwa rentang usia antara 15-25 tahun merupakan pengguna anakUI.com yang paling banyak sebesar 97.5 %, diikuti rentang usia 26-40 tahun dengan persentase sebesar 2.5 %.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa mayoritas pengguna anakUI.com merupakan kelompok usia produktif yang masih memiliki energi cukup besar dan semangat untuk belajar yang tinggi, salah satu caranya dengan membaca artikel dan menambah wawasan melalui media internet. Rentang usia tersebut merupakan usia yang sangat cepat dalam beradaptasi terhadap kemajuan teknologi, sehingga hal ini dapat menjelaskan mengapa rentang usia 15-25 tahun merupakan usia yang paling banyak dalam mengakses situs anakUI.com. Walaupun pengguna dengan rentang usia 15-25 tahun merupakan pengguna yang paling banyak persentasenya tetapi ada 2.5 % pengguna anakUI.com dengan rentang usia 26-40 tahun, hal ini membuktikan bahwa informasi yang disajikan di anakUI.com mencakup kebutuhan informasi untuk segala usia. Berdasarkan bagan 4 dengan total 107 responden, dapat dinyatakan dari rentang usia 15-25 dan 26-40 tahun terdapat 88 % responden yang masih berstatus mahasiswa UI yang aktif

#### **5. Jawaban 121 responden terhadap pertanyaan mengenai pekerjaan/profesi**

Total 121 responden, terdiri dari :

- Mahasiswa = 103 responden,
- Karyawan = 8 responden,
- Pelajar = 4 responden,
- Wirausahawan = 4 responden,
- Lain-lain = 2 responden



**Bagan 4.5 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Penelitian Mengenai Pekerjaan/Profesi**

Dari bagan di atas, dapat dilihat bahwa mahasiswa merupakan pengguna anakUI.com yang paling banyak dengan persentase sebanyak 85.1 %, karyawan, 6.6 %, pelajar 3.3 %, lain-lain 1.7 %.

Mahasiswa merupakan pengguna anakUI.com yang terbanyak, hal ini karena anakUI.com berisi informasi seputar kehidupan di lingkungan kampus Universitas Indonesia dan berkaitan dengan mahasiswa itu sendiri. Informasi yang disajikan di anakUI.com bersifat komunitas dan sebagian besar informasi yang disediakan berhubungan dengan Universitas Indonesia. Walaupun pengguna anakUI.com tidak hanya berasal dari kalangan mahasiswa saja. Pengguna yang masih berstatus pelajar juga memanfaatkan anakUI.com sebagai pemenuhan kebutuhannya dengan persentase 3.3 %. Hal ini karena anakUI.com membawa nama Universitas Indonesia dan informasi yang ada di anakUI.com adalah tentang Universitas Indonesia, sehingga anakUI.com juga menarik bagi sebagian pelajar yang ingin melanjutkan pendidikannya di tingkat universitas. Hal ini nampak pada beberapa diskusi, ada beberapa pelajar SMA tingkat akhir yang bertanya mengenai Universitas Indonesia di situs anakUI.com. Begitupun dengan wirausahawan dan karyawan, mereka mengakses anakUI.com untuk mengetahui informasi mengenai Universitas Indonesia dan hal-hal apa saja yang sedang hangat dibicarakan/didiskusikan di anakUI.com.

**Universitas Indonesia**

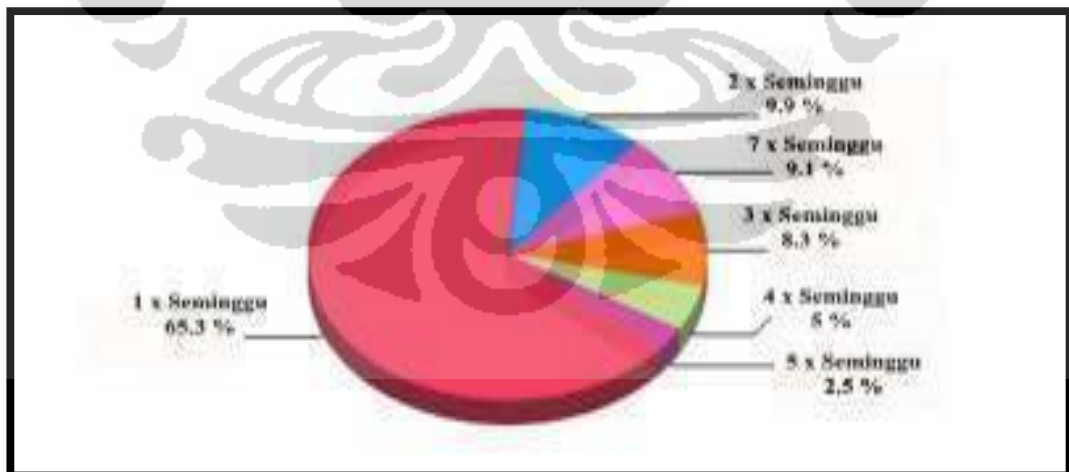
Untuk kelompok yang bukan termasuk ke dalam kelompok mahasiswa, pelajar, wirausaha, maupun karyawan hanya sebagian kecil saja, pada penelitian ini hanya berjumlah 2 responden dengan persentase 1.7 %.

Beraneka-ragamnya pengguna yang menggunakan situs anakUI.com, dapat dikatakan bahwa situs ini mampu memenuhi kebutuhan informasi berbagai kalangan. Hal ini juga dapat dijelaskan karena, terdapat beberapa tulisan artikel yang membahas mengenai isu-isu yang terjadi di masyarakat.

#### 6. Jawaban 121 responden terhadap pertanyaan mengenai frekuensi mengakses anakUI.com

Total 121 responden, terdiri dari:

- 1 x seminggu = 79 responden,
- 2 x seminggu = 12 responden,
- 7 x seminggu = 11 responden,
- 3 x seminggu = 10 responden,
- 4 x seminggu = 6 responden,
- 5 x seminggu = 3 responden



Bagan 4.6 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Frekuensi Mengakses AnakUI.com

Dari bagan di atas dapat dilihat bahwa responden dengan frekuensi mengunjungi anakUI.com paling banyak adalah 1 x seminggu merupakan kelompok yang persentase terbesar (65.3 %), diikuti dengan kelompok 2 x seminggu (9.9 %), 7 x seminggu (9.1 %), 3 x seminggu ( 8.3 %), 4 x seminggu (5 %), 5 x seminggu (2.5 %).

AnakUI.com dikunjungi oleh pengguna yang hanya membuka situs ini pada waktu-waktu tertentu saja, misalnya pada waktu senggang dan sedang tidak banyak tugas. Hal ini disebabkan karena pada umumnya sebagian besar mahasiswa memiliki aktivitas yang tidak sedikit, baik aktif di kegiatan kampus dan di luar kampus, maupun karena tugas-tugas kuliah.

Beberapa pengguna juga mengakses anakUI.com, karena mengetahui ada beberapa artikel menarik melalui media sosial yang dimiliki oleh anakUI.com, seperti *facebook* dan *twitter*. Oleh karena itu persentase paling banyak mengakses anakUI.com sebesar 65.3 % dalam 1 x seminggu.

Berdasarkan analisis hasil kuesioner yang tertuang di enam bagan di atas, anakUI.com memiliki segmen yang cukup luas dilihat dari berbagai aspek seperti jenis kelamin, pengguna yang terdaftar/tidak terdaftar, asal fakultas, rentang usia, pekerjaan, dan frekuensi mengakses anakUI.com dalam seminggu. Informasi pada anakUI.com tidak hanya ditujukan untuk kelompok satu gender tertentu saja. Rentang usia responden paling banyak berkisar diantara 15-25 tahun dengan persentase (97.5 %) dan rentang usia 26-40 tahun (2.5 %). Responden dari fakultas FISIP dan FIB yang paling banyak mengakses situs anakUI.com, total responden dari pertanyaan mengenai fakultas asal responden adalah 107 responden. Pertanyaan tersebut hanya dijawab oleh responden yang masih berstatus aktif sebagai mahasiswa Universitas Indonesia, oleh karena itu, dapat diketahui bahwa pengguna yang bukan merupakan mahasiswa aktif Universitas Indonesia berjumlah 11.6 % responden dan hampir sebagian besar responden penelitian merupakan mahasiswa Universitas Indonesia yang masih berstatus sebagai mahasiswa aktif.

Informasi yang disediakan bersifat komunitas, yaitu komunitas berdasarkan lingkungan geografis tempat pendidikan Universitas Indonesia. Sehingga, dapat

**Universitas Indonesia**

dijelaskan bahwa pengguna terbesar anakUI.com dari kalangan mahasiswa (85.1 %). Walau demikian ada beberapa kalangan yang memanfaatkan anakUI.com sebagai sumber pemenuhan kebutuhan informasinya seperti karyawan, wirausahawan, pelajar, dan lainnya. Pelajar misalnya memanfaatkan anakUI.com untuk mendapatkan informasi mengenai UMB (Ujian Masuk Bersama, SIMAK atau hanya sekedar ingin mengetahui kehidupan di lingkungan Universitas Indonesia. Karyawan dan wirausahawan tidak jauh berbeda dengan pelajar, mereka mencari informasi melalui anakUI.com untuk mendapatkan info mengenai ujian masuk ekstensi, S2, S3, atau hanya sekedar membaca-baca artikel di anakUI.com.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa anakUI.com mampu dan berusaha untuk memenuhi kebutuhan informasi dari segala usia dan berbagai kalangan. Serta informasi yang terdapat di anakUI.com disajikan tidak untuk satu gender tertentu saja.

#### **4.2.2 Analisis Kebutuhan Informasi Pengguna Situs AnakUI.com**

Analisis kebutuhan informasi pengguna di situs anakUI.com dianalisis berdasarkan jenis-jenis informasi yang dibutuhkan dan dicari oleh pengguna situs anakUI.com, serta faktor-faktor yang menyebabkan pengguna memenuhi kebutuhan informasinya di situs anakUI.com, berikut analisisnya:

- **Berdasarkan jenis-jenis informasi yang dibutuhkan dan dicari oleh pengguna situs anakUI.com: (hasil analisis pertanyaan nomor 7 sampai dengan 17 )**

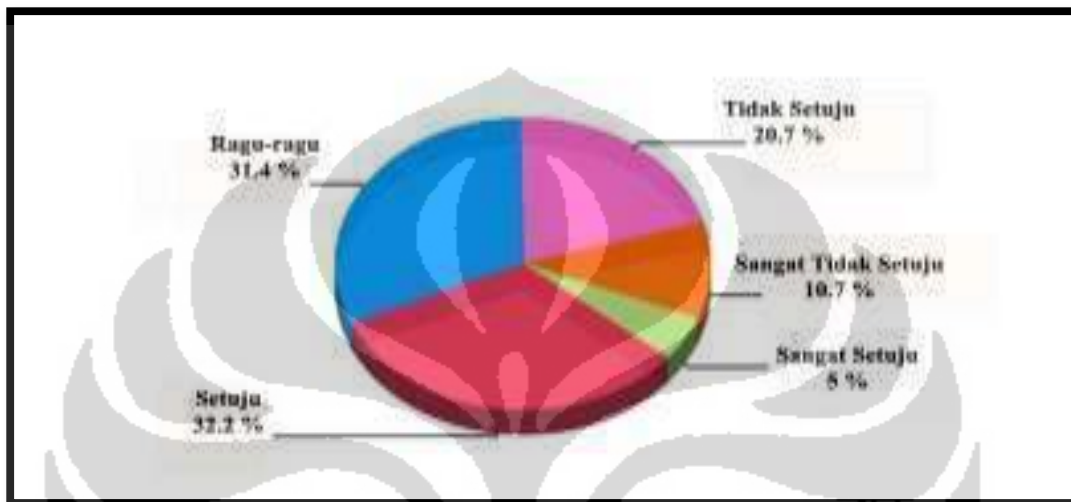
**7. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai *entrepreneurship* / kewirausahaan?**

Total 121 responden, terdiri dari:

- Setuju = 39 responden,
- Ragu-ragu = 38 responden,

**Universitas Indonesia**

- Tidak Setuju = 25 responden,
- Sangat Tidak Setuju = 13 responden,
- Sangat Setuju = 6 responden



**Bagan 4.7 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi *Entrepreneurship/* Kewirausahaan**

Pada bagan ini dapat dilihat bahwa jawaban responden yang setuju merupakan responden dengan persentase yang paling besar dengan 32.2 %, diikuti oleh jawaban ragu-ragu sebesar 31.4 %, tidak setuju 20.7 %, sangat tidak setuju 10.7 %, sangat setuju 5 %.

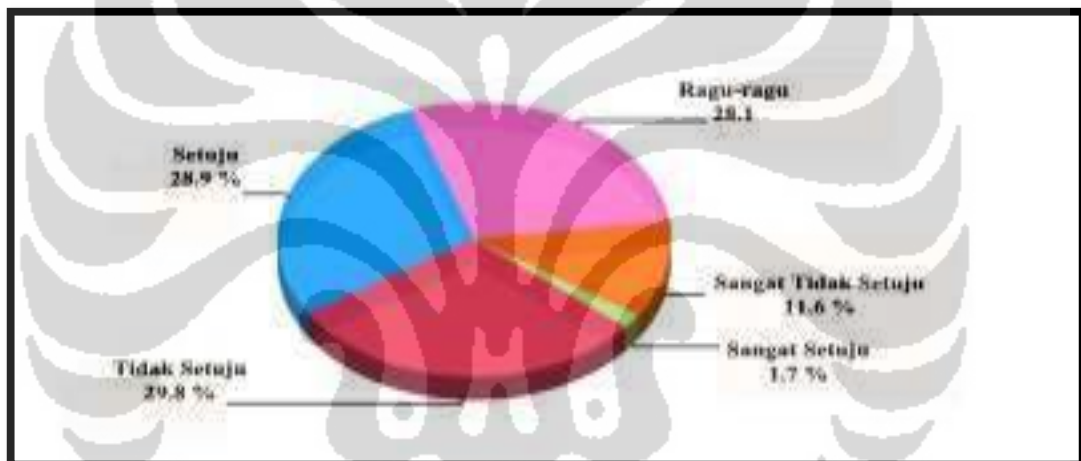
Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa jawaban responden yang paling banyak berupa jawaban setuju sebesar 31.4 %. Hal ini tidak mengherankan karena anakUI.com mempunyai suatu kolom yang berisi tulisan-tulisan berbayar, tulisan ini ditulis oleh anggota anakUI.com dengan maksud untuk mempromosikan usaha yang dimilikinya. Serta terdapat beberapa artikel mengenai kewirausahaan yang ditulis oleh anggota yang ingin berbagi pengalamannya tentang bagaimana caranya untuk menjadi pengusaha sejak masih berada di bangku kuliah. Namun demikian, karena jumlahnya yang sedikit dibanding artikel dengan subjek lainnya, sehingga ada beberapa responden yang ragu-ragu (31.4%) dan tidak setuju (20.7%) karena belum pernah membaca dan menemukan artikel mengenai kewirausahaan.

**Universitas Indonesia**

**8. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai hukum dan pemerintahan?**

Total 121 responden, terdiri dari:

- Tidak Setuju = 36 responden,
- Setuju = 35 responden,
- Ragu-ragu = 34 responden,
- Sangat Tidak Setuju = 14 responden,
- Sangat Setuju = 2 responden



**Bagan 4.8 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi Hukum dan Pemerintahan**

Dari data di atas dapat dilihat bahwa responden dengan jawaban tidak setuju merupakan jawaban dengan persentase terbanyak 29.8%, diikuti setuju 28.9%, ragu-ragu 28.1%, sangat tidak setuju 11.6 %, sangat setuju 1.7 %

Jika dianalisis lebih lanjut, terdapat posisi yang seimbang antara responden yang menyatakan setuju dan responden yang menyatakan tidak setuju dengan pernyataan di atas. Hal ini dapat dijelaskan karena jumlah mayoritas pengakses situs ini yang berasal dari kalangan mahasiswa berasal dari mahasiswa FISIP dan FIB. Perbedaan dari latar belakang profesi, usia maupun disiplin ilmu yang ditekuni tersebut memberikan pengaruh terhadap minat dari responden dalam menelusuri jenis

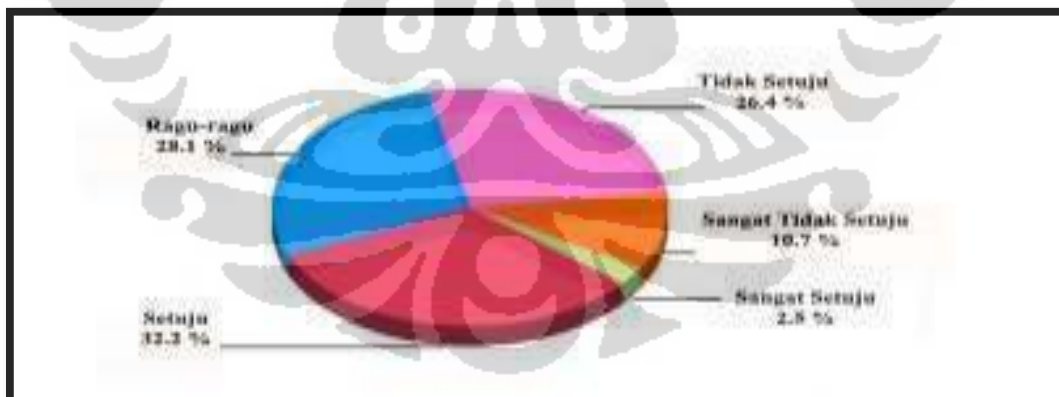
**Universitas Indonesia**

informasi yang mereka butuhkan. Demikian pula dengan pernyataan diatas dimana terdapat keseimbangan antara responden yang mengutarakan setuju dan tidak setuju, keadaan demikian lebih disebabkan pada adanya perbedaan latar belakang dan minat dari masing-masing pengguna situs anakUI.om sehingga artikel publikasi yang membahas mengenai hukum dan pemerintahan pun dapat menjadi salah satu faktor penarik bagi pengunjung dan dapat pula menjadi salah satu kategori artikel yang kurang diminati oleh responden dalam mengunjungi.

**9. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai ekonomi?**

Total 121 responden, terdiri dari:

- Setuju = 39 responden,
- Ragu-ragu = 34 responden,
- Tidak Setuju = 32 responden,
- Sangat Tidak Setuju = 13 responden,
- Sangat Setuju = 3 responden



**Bagan 4.9 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi Ekonomi**

Pada bagan diatas dapat dilihat bahwa mayoritas 32.2 % responden menyatakan setuju terhadap pernyataan yang menjelaskan bahwa mereka mengakses situs anakUI.com untuk memenuhi membutuhkan informasi mereka terhadap bidang ekonomi. Selanjutnya diikuti oleh 28.1 % responden yang menyatakan bahwa mereka

**Universitas Indonesia**



ragu-ragu terhadap pernyataan tersebut, 26.4 % responden yang menyatakan tidak setuju, 10.7 % responden yang menyatakan sangat tidak setuju dan 2.5 % responden yang menyatakan sangat setuju.

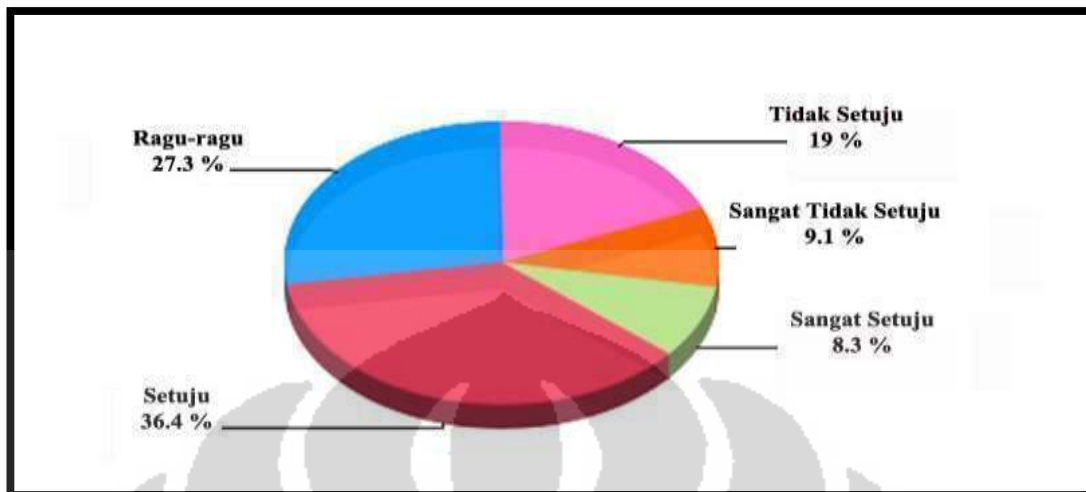
Dapat dilihat terdapat sejumlah keunikan data yang dikemukakan oleh responden dimana jumlah responden yang menyatakan setuju, ragu-ragu dan tidak setuju memiliki proporsi penyebaran yang hampir sama, yaitu sebesar 32.2 %, 28.1 % dan 26.4 % responden. Jika kita memperhatikan pada data sebelumnya yang menjelaskan mengenai mayoritas pengakses situs ini adalah mereka yang berstatus sebagai mahasiswa, maka dapat diketahui bahwa seimbangannya proporsi penyebaran jawaban ini lebih ditengarai pada bervariasinya minat dan latar belakang pendidikan dari pengakses situs anakUI.com. Situasi ini pun senada dengan apa yang diutarakan oleh Marcela mengenai salah satu tipe dalam kebutuhan informasi yang dimiliki oleh penggunanya, yaitu tipe pendidikan (Marcella, 1997, p.73-77).

Mengingat mahasiswa berasal dari berbagai macam latar belakang disiplin ilmu pengetahuan, seimbangannya proporsi penyebaran jawaban ini merupakan sebuah hal yang wajar karena latar belakang disiplin ilmu pengetahuan yang dimiliki memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap minat dari responden dalam mengakses informasi.

**10. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai kesehatan dan lingkungan hidup?**

Total 121 responden. Terdiri dari:

- Setuju = 44 responden,
- Ragu-ragu = 33 responden,
- Tidak setuju = 23 responden,
- Sangat tidak setuju = 11 responden,
- Sangat setuju = 10 responden



**Bagan 4.10 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi Kesehatan dan Lingkungan Hidup**

Pada bagan di atas, menunjukkan responden yang menyatakan setuju sebesar 36.4 % terhadap pernyataan yang menjelaskan bahwa mereka mengakses situs anakUI.com untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka terhadap kategori kesehatan dan lingkungan hidup. Selanjutnya diikuti oleh 27.3 % responden yang menyatakan bahwa mereka ragu-ragu terhadap pernyataan tersebut, 19 % responden yang menyatakan tidak setuju, 9.1 % responden yang menyatakan sangat tidak setuju dan 8.3 % responden yang menyatakan sangat setuju.

Dari bagan di atas, mayoritas responden setuju mereka mengakses anakUI.com karena ketertarikan mereka terhadap artikel yang membahas seputar dunia kesehatan dan lingkungan hidup. Hal ini dapat dijelaskan karena artikel di anakUI.com yang membahas, mengenai kesehatan dan lingkungan hidup cukup banyak. Berdasarkan banyaknya jenis informasi mengenai kesehatan dan lingkungan hidup, dapat dikatakan bahwa responden memiliki ketertarikan dalam mengakses jenis informasi mengenai kategori tersebut.

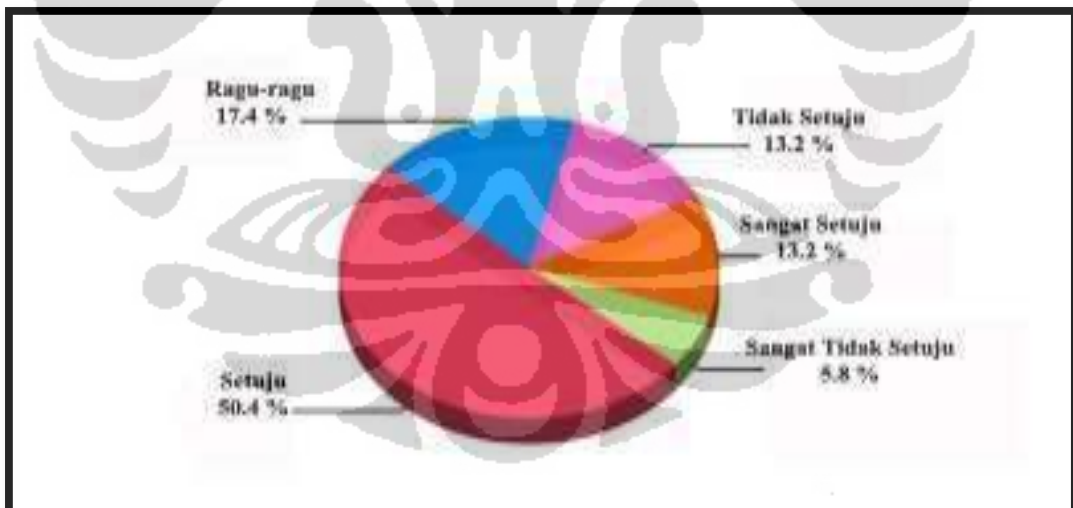
Lingkungan hidup sendiri, saat ini menjadi isu yang populer di masyarakat. Hal yang paling sering dibicarakan yaitu mengenai pemanasan global, sehingga masyarakat mulai menerapkan gerakan *go green*, yaitu sebuah semboyan untuk kembali mencintai lingkungan, tidak membuang sampah sembarangan, dan penanam

pohon. Universitas Indonesia sendiri cukup *concerned* terhadap hal ini, dapat dilihat dari bis kuning Universitas Indonesia yang hampir semuanya bertuliskan *go green*, sebagai upaya untuk menyadarkan masyarakat agar lebih mencintai lingkungan hidup. Namun terdapat 27.3 % responden yang ragu-ragu, hal ini karena mereka tidak menemukan dan kurang menyukai artikel dengan kategori tersebut.

**11. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai kegiatan yang berhubungan dengan sosial masyarakat?**

Total 121 responden, terdiri dari:

- Setuju = 61 responden,
- Ragu-ragu = 21 responden,
- Tidak setuju = 16 responden,
- Sangat setuju =16 responden,
- Sangat Tidak Setuju = 7 responden



**Bagan 4.11 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi Sosial Masyarakat**

Pada bagan diatas, dijelaskan bahwa sebagian besar responden dengan persentase 50.4 %, menyatakan setuju terhadap pernyataan yang menjelaskan bahwa mereka mengakses situs anakUI.com untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka

**Universitas Indonesia**

terhadap bidang sosial masyarakat. Selanjutnya, diikuti oleh 17.4 % responden yang menyatakan bahwa mereka ragu-ragu terhadap pernyataan tersebut, 13.2 % responden yang menyatakan tidak setuju, 13.2 % responden yang menyatakan sangat setuju dan 5.8 % responden yang menyatakan sangat tidak setuju.

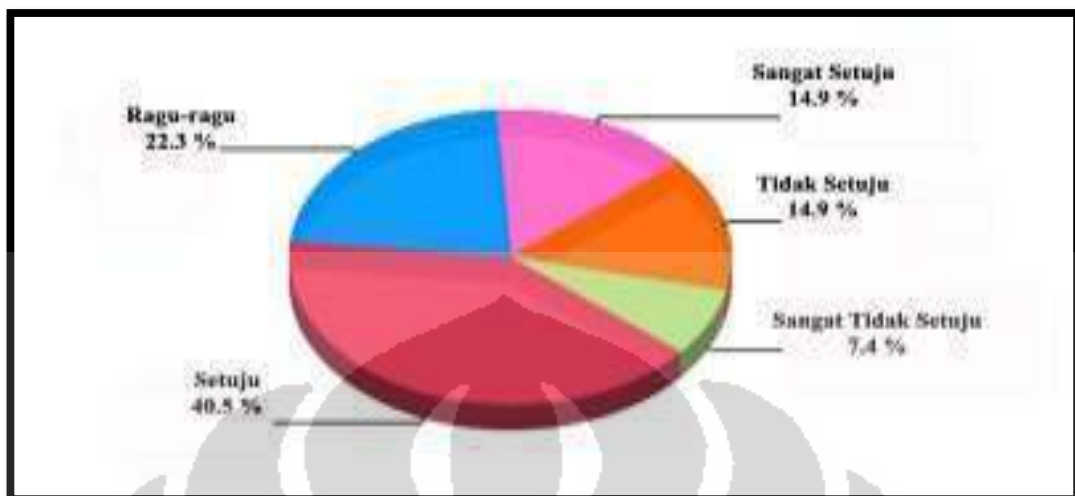
Banyaknya responden yang setuju terhadap pernyataan yang menjelaskan mengenai alasan ketertarikan mereka terhadap artikel seputar dunia sosial masyarakat lebih ditengarai pada banyaknya informasi yang dibagi dan dipublikasikan oleh para pengguna situs ini seputar kegiatan sosial yang diadakan di kampus ataupun lingkungan mereka. Sebagai contoh informasi tentang bakti sosial yang diadakan oleh beberapa fakultas maupun kegiatan *community development* yang sempat diadakan oleh pihak BEM Universitas Indonesia, serta kegiatan-kegiatan bakti sosial dan pengumpulan dana yang dilakukan oleh mahasiswa-mahasiswa ketika terjadi bencana di Indonesia.

Pemberitaan seputar dunia sosial dan masyarakat saat ini pun menjadi salah satu isu yang cukup banyak diminati oleh masyarakat luas, dan tentu saja di kalangan mahasiswa juga. Hal ini menunjukkan semakin tingginya tingkat kepekaan dan kesadaran masyarakat terhadap pemberitaan terhadap aspek sosial dan masyarakat.

**12. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai teknologi informasi dan komunikasi?**

Total 121 responden, terdiri dari:

- Setuju = 49 Responden,
- Ragu-ragu = 27 Responden,
- Sangat Setuju = 18 Responden,
- Tidak Setuju = 18 Responden,
- Sangat Tidak Setuju = 9 Responden.



**Bagan 4.12 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Dari data di atas dapat dilihat bahwa mayoritas jawaban responden setuju sebesar 40.5 % terhadap pernyataan menggunakan situs anakUI.com karena terdapat artikel mengenai teknologi informasi dan komunikasi. Diikuti oleh jawaban ragu-ragus sebesar 22.3 %, sangat setuju 14.9 %, tidak setuju 14.9 %, dan sangat setuju 7.4 %. Hal ini dapat dijelaskan karena terdapat cukup banyak artikel mengenai teknologi informasi dan komunikasi. Karena artikel-artikel tersebut ditulis oleh pengguna anakUI.com, maka dapat dikatakan bahwa minat responden terhadap bidang ini cukup besar.

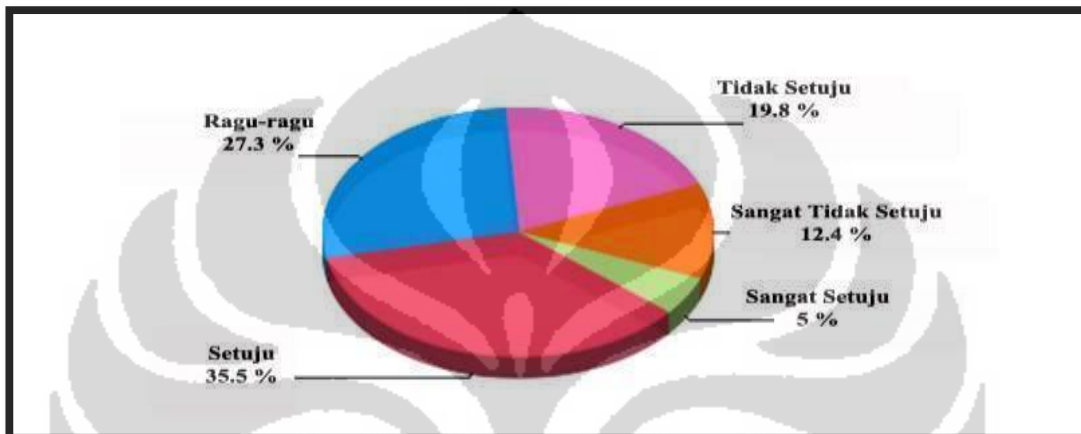
Artikel-artikel mengenai teknologi informasi dan komunikasi yang terdapat di anakUI.com biasanya membahas mengenai informasi acara/kegiatan yang membahas mengenai teknologi informasi, permasalahan mengenai SIAK-NG, dan beberapa opini dari mahasiswa mengenai kurang bagusnya akses internet di lingkungan kampus Universitas Indonesia.

**13. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai seni, sastra, dan budaya?**

Total 121 responden, terdiri dari:

**Universitas Indonesia**

- Setuju = 43 Responden,
- Ragu-ragu = 33 Responden,
- Tidak Setuju = 24 Responden,
- Sangat Tidak Setuju = 15 Responden,
- Sangat Setuju = 6 Responden.



**Bagan 4.13 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi Seni, Sastra, dan Budaya**

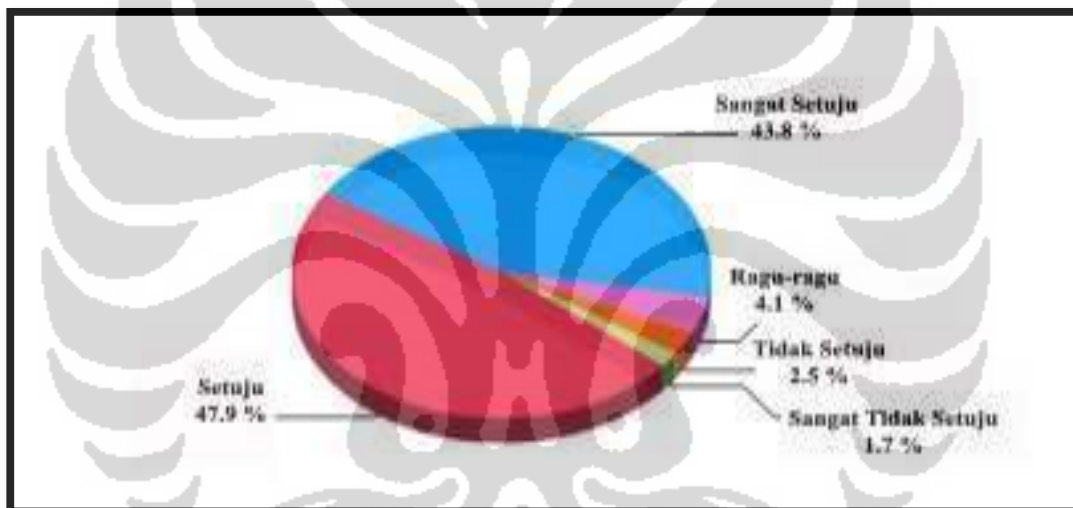
Dari data di atas dapat dilihat bahwa mayoritas jawaban responden setuju sebesar 35.5 % terhadap pernyataan mengakses situs anakUI.com karena terdapat artikel mengenai seni, sastra, dan budaya. Selanjutnya diikuti oleh, ragu-ragu sebesar 27.3 %, tidak setuju 19.8 %, sangat tidak setuju 12.4 %, sangat setuju 5 %. Hal ini dapat dijelaskan karena di anakUI.com cukup tersedia banyak artikel yang membahas mengenai hal tersebut, seperti contohnya ada beberapa pengguna yang menulis artikel tentang puisi-puisi yang dibuat oleh pengguna. Namun, artikel yang paling banyak mengenai seni, sastra, dan budaya adalah artikel-artikel mengenai acara seni dan budaya di lingkungan Universitas Indonesia. Biasanya acara-acara seperti ini diadakan oleh Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya (FIB).

Hal ini juga dapat dijelaskan karena 29.9 % responden berasal dari Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya (FIB), sehingga dapat dikatakan bahwa minat responden terhadap bidang seni, sastra, dan budaya cukup besar.

**14. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai *event* / acara di UI?**

Total 121 responden, terdiri dari:

- Setuju = 58 responden,
- Sangat setuju = 53 responden,
- Ragu-ragu = 5 responden,
- Tidak setuju = 3 responden,
- Sangat Tidak Setuju = 2 responden



**Bagan 4.14 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi *Event*/Acara di UI**

Pada bagan di atas dapat dilihat persentase jawaban terbesar yaitu jawaban setuju sebesar 47,9%. Kemudian diikuti oleh 43,8% responden yang mengutarakan sangat setuju. Dua pernyataan diatas merupakan pernyataan yang serupa, yaitu keduanya menyatakan jawaban yang positif terhadap pernyataan yang diberikan oleh penulis. Banyaknya responden yang merasa bahwa salah satu alasan responden mengakses situs ini karena cukup lengkapnya informasi yang terdapat pada situs anakUI.com seputar kegiatan-kegiatan yang diadakan di lingkungan kampus Universitas Indonesia. Hal ini disebabkan karena pihak pengelola situs anakUI.com

**Universitas Indonesia**

sering menjadi rekanan media untuk berbagai macam acara yang diadakan oleh mahasiswa Universitas Indonesia.

Situs ini merupakan situs komunitas mahasiswa Universitas Indonesia yang cukup diminati saat ini. Oleh karena itu, situs ini menjadi salah satu rujukan bagi penggunanya untuk mencari informasi mengenai berbagai macam kegiatan atau acara yang diadakan di lingkungan Universitas Indonesia. Bahkan sering ditemui beberapa tulisan artikel di situs ini mengenai ulasan dan laporan langsung kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan di Universitas Indonesia. Situs ini dapat dikatakan cukup terkini dalam memperbaharui berita mereka mengenai kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan di lingkungan kampus karena situs ini berkonsepkan *citizen journalism* sehingga setiap penggunanya dapat saling berbagi informasi mengenai perkembangan kampus mereka, maupun mempromosikan acara yang akan berlangsung di fakultas masing-masing. Jika kita membuka situs ini, pada halaman awal pasti akan dipenuhi oleh berbagai macam ulasan terbaru dari pengguna situs ini ataupun berbagai macam *banner* promosi acara yang akan berlangsung di lingkungan kampus UI.

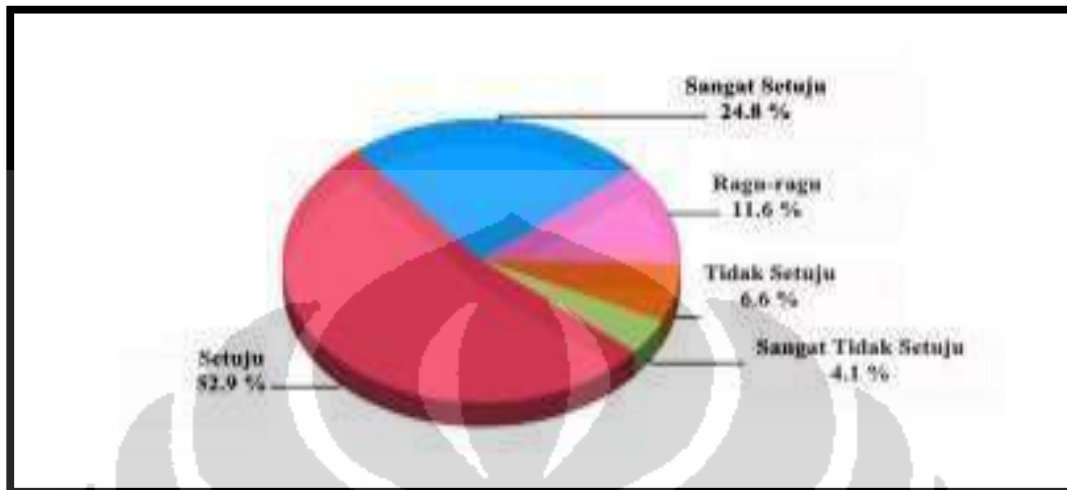
**15. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai kegiatan kompetisi dan pengumuman prestasi mahasiswa?**

Total 121 responden, terdiri dari:

- Setuju = 64 responden,
- Sangat setuju = 30 responden,
- Ragu-ragu = 14 responden,
- Tidak setuju = 8 responden,



- Sangat tidak setuju = 5 responden.



**Bagan 4.15 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi Kompetisi dan Pengumuman Prestasi Mahasiswa**

Pada bagan di atas dapat dilihat persentase jawaban terbesar terhadap pernyataan penelitian yaitu jawaban setuju, sebesar 52,9% dari total jumlah responden secara keseluruhan (121 responden). Porsi yang cukup besar ini lebih ditengarai pada status situs ini yang mendeklarasikan dirinya sebagai komunitas mahasiswa UI di dunia maya sehingga situs ini memuat berbagai macam informasi ataupun pengumuman seputar kegiatan kompetisi yang akan diselenggarakan di lingkungan UI dan juga informasi mengenai prestasi mahasiswa di berbagai kegiatan yang diselenggarakan di UI. Sebagai salah satu contoh adalah salah satu kompetisi entrepreneurship yang diselenggarakan oleh DKIB Universitas Indonesia yang mempublikasikan kegiatan mereka maupun berita terbaru seputar pelaksanaan kegiatan tersebut melalui media ini. Hal serupa pun diikuti pula oleh kompetisi Bintang Pop UI yang mempublikasikan acara mereka hingga pada pengumuman pemenang kompetisi tersebut di media ini.

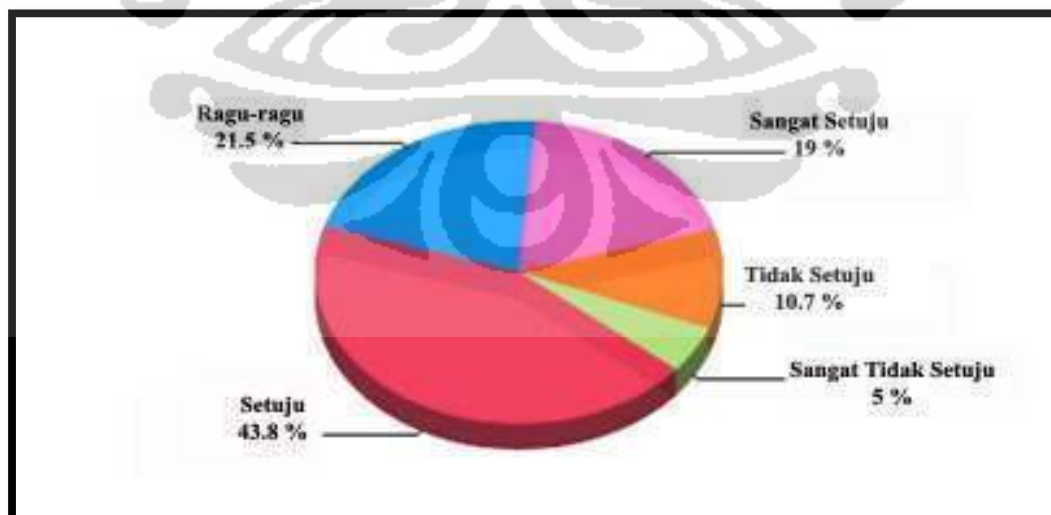
Hal ini merupakan salah satu faktor yang menyebabkan pengguna menggunakan anakUI.com sebagai sumber pemenuhan kebutuhan informasinya. Hal ini juga disebabkan karena banyaknya artikel publikasi yang terdapat pada situs ini

yang lebih menekankan pembahasan seputar kegiatan-kegiatan yang terjadi di lingkungan kampus UI serta sebagai sarana penyalur aspirasi dari mahasiswa dan ajang untuk saling berbagi informasi yang dimiliki. Informasi tersebut berupa berbagai macam hal, seperti kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan di lingkungan kampus UI, pembangunan fasilitas di Universitas Indonesia maupun fakta-fakta yang terjadi disekitar kampus yang dapat pula berupa sebuah kritikan, pemberitaan mengenai prestasi mahasiswa Universitas Indonesia yang berhasil meraih posisi juara di berbagai macam kompetisi maupun pengumuman mengenai kompetisi yang diadakan di lingkungan internal mahasiswa Universitas Indonesia.

**16. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai beasiswa?**

Total 121 responden, terdiri dari:

- Setuju = 53 responden,
- Ragu-ragu = 26 responden,
- Sangat setuju = 23 responden,
- Tidak setuju = 13 responden,
- Sangat tidak setuju = 6 responden.



**Bagan 4.16 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi Beasiswa Universitas Indonesia**

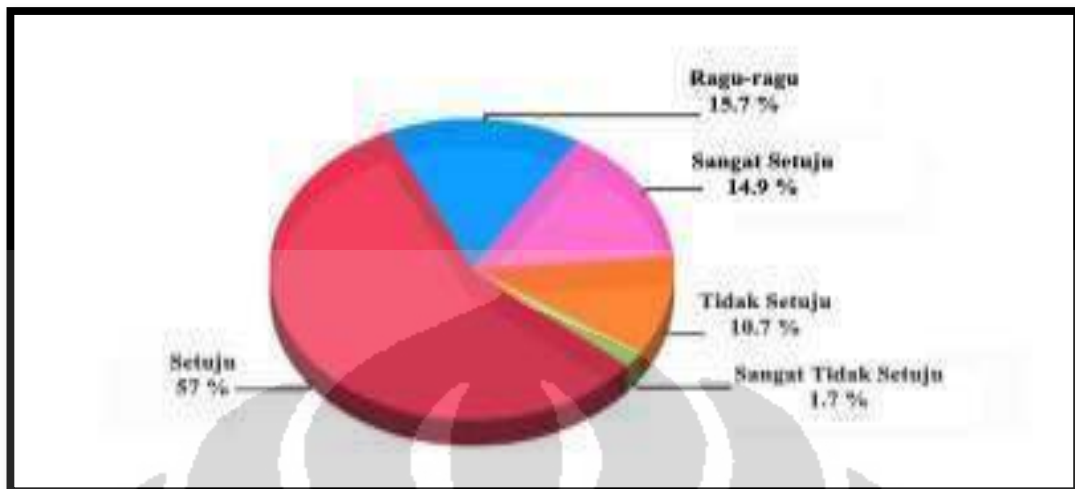
Dari data di atas dapat dilihat bahwa, mayoritas 43.8 % responden setuju dengan pernyataan bahwa mereka mengakses anakUI.com karena terdapat artikel mengenai beasiswa, diikuti oleh ragu-ragu 21.5 %, sangat setuju 19 %, tidak setuju 10.7 %, dan sangat tidak setuju 5 %. Hal ini dapat dijelaskan bahwa responden yang sebagian besar berasal dari kelompok mahasiswa mencari dan membutuhkan informasi mengenai beasiswa melalui situs anakUI.com. Hal ini menunjukkan minat dan kebutuhan responden terhadap beasiswa, semakin mahal biaya pendidikan yang ada, maka mahasiswa berusaha untuk mendapatkan cara supaya dapat tetap kuliah dengan biaya yang terjangkau.

Oleh karena itu, walaupun informasi mengenai beasiswa terutama di Universitas Indonesia sendiri cukup banyak di fakultas masing-masing, maupun pada situs resmi milik Universitas Indonesia tetapi mahasiswa masih tetap menggunakan anakUI.com sebagai tempat pemenuhan kebutuhan informasi akan beasiswa. Hal ini berbanding terbalik dengan jumlah artikel yang terdapat di anakUI.com, hanya sedikit sekali artikel yang membahas mengenai beasiswa, namun kebutuhan pengguna terhadap beasiswa cukup besar.

**17. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai pergerakan dan kegiatan mahasiswa?**

Total 121 responden, terdiri dari:

- Setuju = 69 responden,
- Ragu-ragu = 19 responden,
- Sangat setuju = 18 responden,
- Tidak setuju = 13 responden,
- Sangat tidak setuju = 2 responden



**Bagan 4. 17 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Jenis Informasi Pergerakan dan Kegiatan Mahasiswa**

Pada bagan di atas, dijelaskan bahwa 57 % responden menyatakan setuju terhadap pernyataan yang menjelaskan bahwa mereka mengakses situs anakUI.com untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka terhadap bidang pergerakan dan kegiatan mahasiswa. Selanjutnya diikuti oleh 15.7 % persentase responden yang menyatakan bahwa mereka ragu-ragu terhadap pernyataan tersebut, 14.9 % persentase responden yang menyatakan sangat setuju, 10.7 % persentase responden yang menyatakan tidak setuju dan 1.7 % persentase responden yang menyatakan sangat tidak setuju.

Besarnya mayoritas responden yang menjawab setuju, disebabkan karena tingginya tingkat pergerakan dan kegiatan mahasiswa di lingkungan kampus UI sehingga situs ini dapat menjadi sebuah acuan bagi pengunjung situs untuk mengetahui berita terkini seputar pergerakan dan kegiatan mahasiswa yang terjadi. Hal ini juga disebabkan karena sebuah pergerakan pun membutuhkan adanya publikasi untuk dapat menarik dukungan dan simpati dari masyarakat luas dan salah satunya adalah melalui media publikasi di dunia maya ini. Sebagai contoh adalah kampanye pemilihan ketua BEM UI yang para kandidatnya berkampanye melalui anakUI.com. Selain itu, cukup banyak artikel yang terdapat di anakUI.com yang membahas mengenai pergerakan dan kegiatan mahasiswa, oleh karena itu sangatlah wajar apabila sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka setuju situs

**Universitas Indonesia**

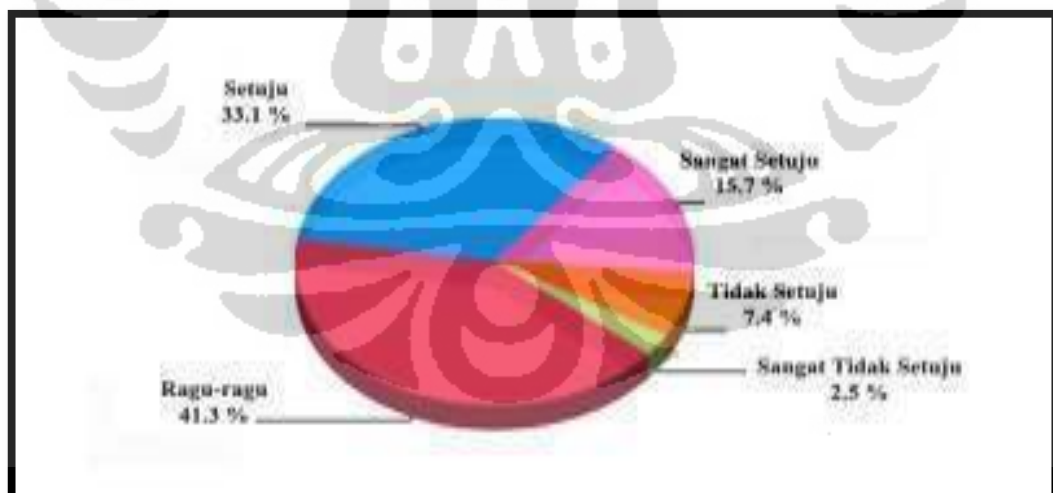
anakUI.com memenuhi kebutuhan informasi mereka mengenai pergerakan dan kegiatan mahasiswa.

- Berdasarkan Faktor-faktor yang Menyebabkan Pengguna Memenuhi Kebutuhan Informasinya di Situs AnakUI.com: (analisis dari nomor 18 – 25)

18. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena informasi yang disajikan selalu *up to date* / terkini?

Total 121 responden, terdiri dari:

- Ragu-ragu = 50 responden,
- Setuju = 40 responden,
- Sangat setuju = 19 responden,
- Tidak setuju = 9 responden,
- Sangat tidak setuju = 3 responden.



Bagan 4.18 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Kemutakhiran Informasi

Pada bagan di atas dapat dijelaskan bahwa sebagian besar jawaban responden ragu-ragu terhadap pernyataan informasi yang disajikan di anakUI.com *up to date*/

Universitas Indonesia

terkini. Hal ini disebabkan karena, ketika pengguna terdaftar menulis dan menginformasikan melalui artikel di anakUI.com, artikel tersebut tidak langsung dipublikasikan oleh anakUI.com, karena pihak anakUI.com harus membaca dan menyeleksi terlebih dahulu informasi dan artikel yang akan dipublikasikan. Hal ini dilakukan karena pihak anakUI.com menginginkan agar artikel yang ditampilkan tidak menyinggung SARA dan tidak bermuatan pornografi. Namun demikian, adanya jeda waktu antara penulisan artikel oleh pengguna terdaftar anakUI.com dan waktu dipublikasikannya artikel tersebut membuat informasi yang disampaikan kurang mutakhir. Rata-rata setiap artikel yang ditulis oleh pengguna terdaftar, harus menunggu selama 2 hari untuk dipublikasikan dan itu tergantung banyaknya artikel yang masuk dan harus dibaca serta diseleksi oleh pihak anakUI.com.

Namun, ada 33.1 % responden yang setuju dengan pernyataan informasi yang disajikan di anakUI.com cukup terkini, hal ini dapat dijelaskan karena pihak anakUI.com melengkapi situs anakUI.com dengan media sosial lainnya, seperti *facebook* dan *twitter*. Jadi, informasi yang disampaikan oleh para pengguna anakUI.com dapat juga diinformasikan melalui *facebook* dan *twitter* yang dimiliki oleh anakUI.com. Media sosial seperti *facebook* dan *twitter* ini cukup membantu pengguna karena pihak anakUI.com dengan cepat menanggapi informasi yang disampaikan oleh pengguna tersebut.

Pernyataan serupa, sebesar 15.7 % responden juga menyatakan bahwa mereka sangat setuju dengan keterkinian informasi yang terdapat di situs anakUI.com. Hanya sebagian kecil saja responden yang tidak setuju 7.4 % dan sangat tidak setuju 2.5 %.

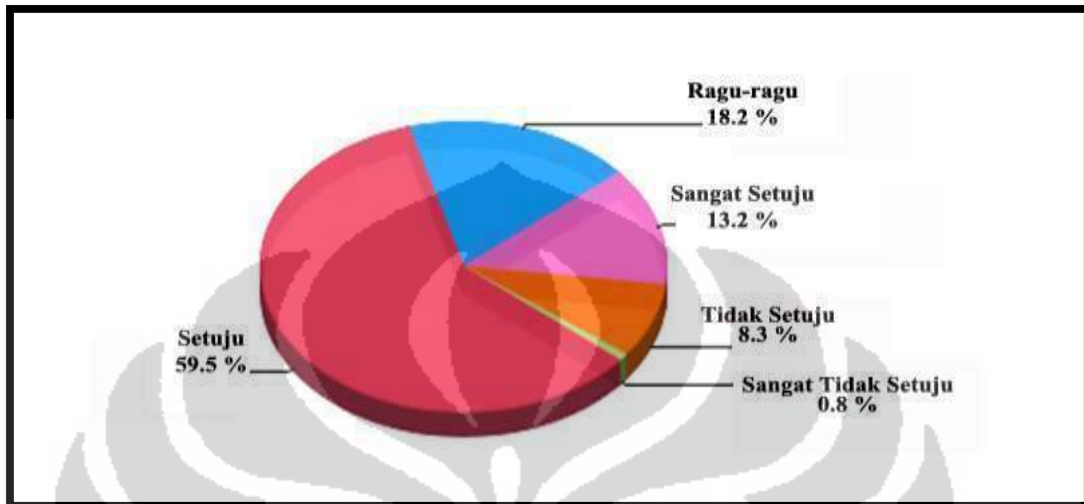
#### **19. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena mudah untuk diakses?**

Total 121 responden, terdiri dari:

- Setuju = 72 responden,
- Ragu-ragu = 22 responden,
- Sangat setuju = 16 responden,

**Universitas Indonesia**

- Tidak setuju = 10 responden,
- Sangat Tidak Setuju = 1 responden



**Bagan 4.19 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Faktor Kemudahan Akses**

Pada bagan di atas dapat dilihat persentase jawaban terbesar terhadap pernyataan penelitian di atas diduduki oleh jawaban setuju sebesar 59,5%. Pernyataan tersebut dapat dikatakan cukup besar karena hampir mencapai 60% dari total responden. Hal ini dapat dijelaskan, karena alamat situs ini cukup sederhana dan mudah diingat, serta akses untuk situs ini tidak hanya dapat dilakukan melalui komputer ataupun laptop, tetapi juga melalui telepon seluler. Pihak anakUI.com memfasilitasi situs anakUI.com versi *mobile* (telepon seluler), sehingga kapan saja para pengguna situs ini dapat dengan mudah mengakses anakUI.com. Pengaksesan situs anakUI.com melalui jaringan ponsel merupakan salah satu pilihan yang menarik bagi masyarakat mengingat pada murahnya biaya yang harus dikeluarkan dan fleksibilitas yang diperoleh ketika mengakses situs ini. Hal inilah yang menjadi penyebab dari mudahnya responden dalam mengakses situs ini karena tingkat fleksibilitas yang ditawarkan.

AnakUI.com juga dilengkapi dengan berbagai media sosial lainnya seperti media sosial *facebook* dan *twitter*. Media sosial ini berfungsi untuk melengkapi informasi yang terdapat di anakUI.com, sekaligus juga sebagai ajang

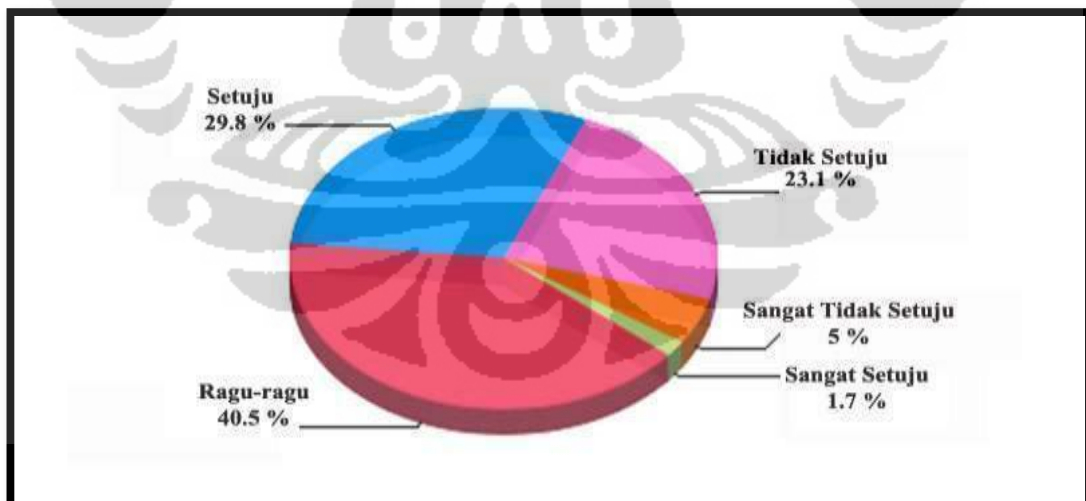
mempromosikan anakUI.com kepada masyarakat yang belum mengetahui mengenai anakUI.com dan informasi mengenai artikel terbaru terkadang juga dipublikasikan melalui media sosial *facebook* dan *twitter* ini.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa anakUI.com merupakan situs yang mudah untuk diakses oleh penggunanya, anakUI.com juga berusaha untuk selalu terkini dengan mengikuti berbagai media sosial yang sedang populer di masyarakat, hal ini dilakukan untuk semakin mendekatkan anakUI.com pada penggunanya.

**20. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena tampilannya yang menarik?**

Total 121 responden, terdiri dari:

- Ragu-ragu = 49 responden,
- Setuju = 36 responden,
- Tidak setuju = 28 responden,
- Sangat tidak setuju = 6 responden,
- Sangat setuju = 2 responden.



**Bagan 4.20 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Faktor Tampilan yang Menarik**



Pada bagan di atas dapat dilihat persentase jawaban terbesar terhadap pernyataan mengakses situs anakUI.com karena tampilannya yang menarik oleh jawaban ragu-ragu sebesar 40,5%. Selanjutnya jawaban tersebut diikuti oleh 29,8% setuju dan 23,1% tidak setuju. Hal ini dapat dijelaskan karena desain dari situs anakUI.com yang kurang menarik dan terkesan datar sehingga tampilan dari situs ini bukanlah faktor penarik bagi responden dalam mengunjungi situs ini.

Desain yang monoton tanpa menggunakan desain yang unik serta sederhananya warna pada situs ini menjadi salah satu faktor dari kurang menariknya tampilan. Bahkan pihak pengelola anakUI.com juga mengakui bahwa desain situs ini kurang menarik, hal inilah yang menjadikan sebagian besar responden ragu-ragu untuk menyatakan pendapat mereka mengenai menariknya anakUI.com. Namun demikian, pihak anakUI.com tetap berusaha untuk berbenah, hal ini dapat dilihat dari awal berdiri Agustus 2007 sampai sekarang Juni 2010, anakUI.com telah berganti desain untuk situsnya sebanyak 3 kali dan pada saat ini (17 Juni 2010) pihak anakUI.com sedang mengadakan survei untuk menentukan tampilan anakUI.com yang baru.

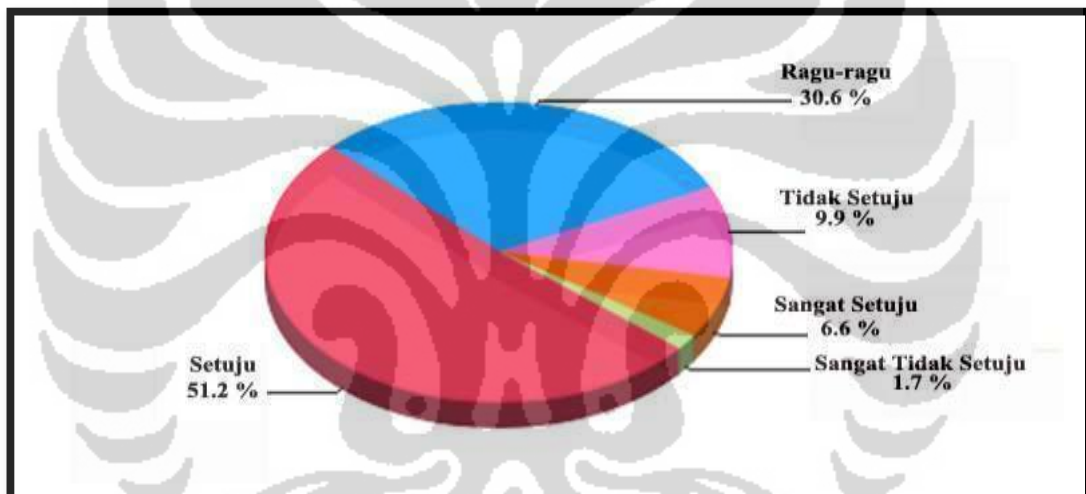
Namun demikian, terdapat 29.8 % responden yang menyatakan setuju dengan tampilan anakUI.com yang menarik. Mereka menyatakan setuju dan menyukai tampilan anakUI.com yang sederhana dan tidak menjadi masalah bagi mereka apakah tampilan situs ini menarik atau tidak sebab tujuan mereka menggunakan situs ini untuk mencari dan berbagi informasi.

Meskipun situs ini lebih bersifat berbagi informasi seputar kehidupan di lingkungan UI, tetapi akan menjadi nilai tambah bagi anakUI.com apabila mampu berbenah diri dari segi visual. Desain dari suatu situs cukup penting diperhatikan, karena apabila tampilannya kurang menarik, akan membuat pengunjung suatu situs kurang suka berlama-lama mengaksesnya. Dengan semakin bagusnya tampilan anakUI.com, diharapkan waktu rata-rata pengguna dalam mengakses situs ini yang tadinya hanya selama 2 menit 43 detik dapat semakin bertambah.

**21. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena informasi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan informasi saya?**

Total 121 responden, terdiri dari:

- Setuju = 62 responden,
- Ragu-ragu = 37 responden,
- Tidak setuju = 12 responden,
- Sangat setuju = 8 responden,
- Sangat tidak setuju = 2 responden



**Bagan 4.21 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Faktor Kesesuaian dengan Kebutuhan Informasi Responden**

Sebagian besar responden setuju dengan pernyataan bahwa anakUI.com mampu memenuhi kebutuhan informasi mereka, persentase sebesar 51.2 %. Berdasarkan bagan di atas, dapat dikatakan bahwa anakUI.com menyajikan artikel-artikel yang mampu memenuhi kebutuhan informasi penggunanya, dikarenakan artikel-artikel yang terdapat di anakUI.com ditulis oleh pengguna anakUI.com sendiri, sehingga kesesuaian kebutuhan informasi pengguna dapat tercapai. AnakUI.com menyajikan berbagai macam kategori jenis informasi dan tercatat sampai 18 April 2010, artikel yang terdapat di anakUI.com sebanyak 836 artikel. Hal

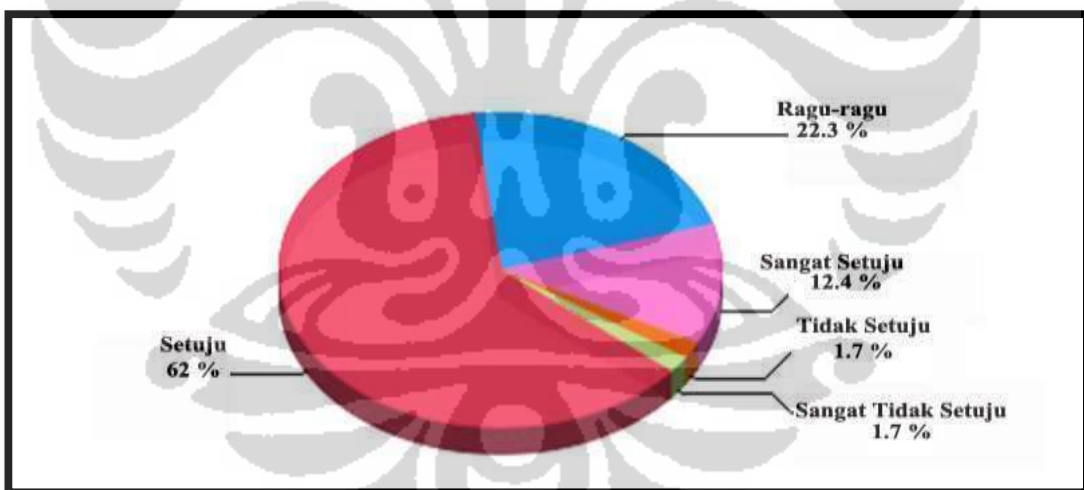
**Universitas Indonesia**

ini, memberikan banyak pilihan bagi pengguna untuk memenuhi kebutuhan informasinya, sehingga kesesuaian antara pengguna dengan kebutuhan informasi yang dicari dapat tercapai.

**22. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena bermanfaat dalam menambah wawasan saya?**

Total 121 responden, terdiri dari:

- Setuju = 75 responden,
- Ragu-ragu = 27 responden,
- Sangat setuju = 15 responden,
- Tidak setuju = 2 responden,
- Sangat tidak setuju = 2 responden



**Bagan 4.22 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Faktor Manfaat Menambah Wawasan Responden**

Mayoritas dari responden setuju terhadap pernyataan yang menjelaskan ketertarikan mereka dalam mengakses situs ini karena dapat memberikan manfaat dalam menambah wawasan mereka. Selanjutnya diikuti oleh 22.3 % responden ragu-

ragu, 12.4 % responden sangat setuju, 1.7 % responden tidak setuju dan 1.7 % responden sangat tidak setuju.

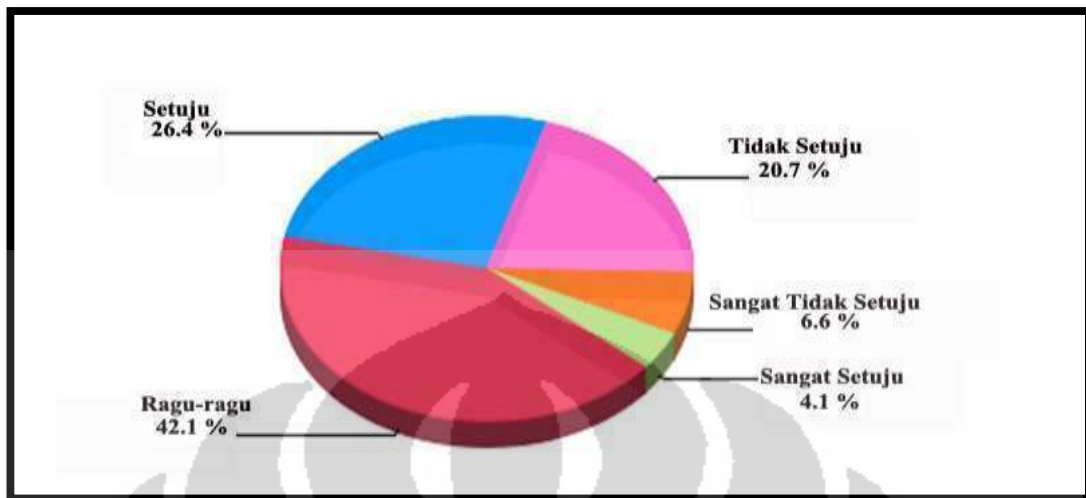
Dilihat dari mayoritas jawaban responden yang menyatakan setuju pada pernyataan tersebut, sebesar 62%, hal ini dapat dijelaskan karena konten materi artikel yang disajikan di situs anakUI.com selain mampu memenuhi kebutuhan informasi penggunanya, juga mampu menambah wawasan pengguna. Artikel-artikel pada anakUI.com mampu menambah wawasan responden, karena sebelum artikel tersebut dipublikasikan, artikel tersebut telah melalui seleksi terlebih dahulu oleh pihak anakUI.com, sehingga isi dari artikel tetap berbobot.

Karena situs ini menggunakan konsep *citizen journalism*, dimana yang menulis artikel adalah pengguna itu sendiri dan sebagian besar responden merupakan mahasiswa, maka dapat diambil kesimpulan bahwa artikel-artikel yang terdapat di anakUI.com memiliki bobot yang lebih karena ditulis oleh kaum terpelajar seperti para mahasiswa. Sehingga, 62 % responden menyatakan setuju bahwa informasi-informasi yang disajikan oleh anakUI.com mampu menambah wawasan penggunanya.

**23. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena saya senang berdiskusi di anakUI.com?**

Total 121 responden, terdiri dari:

- Ragu-ragu = 51 responden,
- Setuju = 32 responden,
- Tidak setuju = 25 responden,
- Sangat tidak setuju = 8 responden,
- Sangat setuju = 5 responden



**Bagan 4.23 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Faktor Senang Berdiskusi di AnakUI.com**

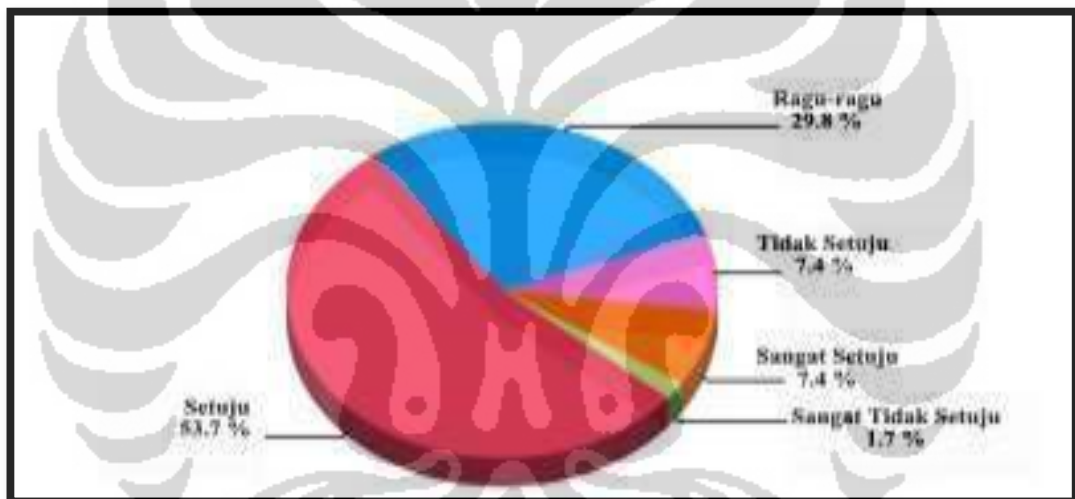
Sebagian besar responden yaitu 42.1 % responden ragu-ragu terhadap pernyataan bahwa mereka mengakses situs anak UI.com karena mereka senang berdiskusi di anakUI.com. Selanjutnya diikuti oleh 26.4 % responden setuju, 20.7 % responden tidak setuju, 6.6 % responden sangat tidak setuju dan 4.1 % responden sangat setuju.

Terdapat kolom di anakUI.com yang memungkinkan pengguna untuk dapat menuliskan komentar, pada kolom itulah pengguna dapat berdiskusi mengenai artikel tertentu. Situs ini pernah memiliki forum khusus untuk berdiskusi tetapi tidak bertahan lama karena kurang menarik banyak peminat. Dari penutupan forum ini dapat diketahui bahwa sebagian besar responden lebih memilih untuk membaca artikel saja dibandingkan untuk berdiskusi mengenai artikel tersebut. Walau demikian, terdapat 26.4 % responden yang menyatakan kalau mereka setuju senang berdiskusi di anakUI.com, artikel yang paling banyak mendapat komentar biasanya artikel yang sedang terjadi dan masih menjadi bahan pembicaraan di kalangan masyarakat maupun di kalangan internal kampus Universitas Indonesia.

**24. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena suasana yang santai / *informal* ?**

Total 121 responden, terdiri dari:

- Setuju = 65 responden,
- Ragu-ragu = 36 responden,
- Tidak setuju = 9 responden,
- Sangat setuju = 9 responden,
- Sangat tidak setuju = 2 responden



**Bagan 4.24 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Faktor Suasana AnakUI.com yang Santai/Informal**

Sebagian besar responden setuju bahwa mereka mengakses anakUI.com karena suasana yang santai/*informal* yaitu sebesar 53.7 % responden. Selanjutnya diikuti oleh 29.8 % responden ragu-ragu, 7.4 % responden sangat setuju, 7.4 % responden tidak setuju, dan 1.7 % responden sangat tidak setuju.

Dari bagan di atas dapat dilihat bahwa mayoritas responden merasa bahwa suasana yang terdapat dalam situs ini lebih bersifat santai dan *informal* sehingga responden merasa nyaman dalam mengakses dan membaca artikel-artikel serta berdiskusi di anakUI.com. Suasana yang santai terbangun di situs ini karena

penggunaan bahasa pada setiap tulisan dan diskusi yang ada menggunakan bahasa sehari-hari.

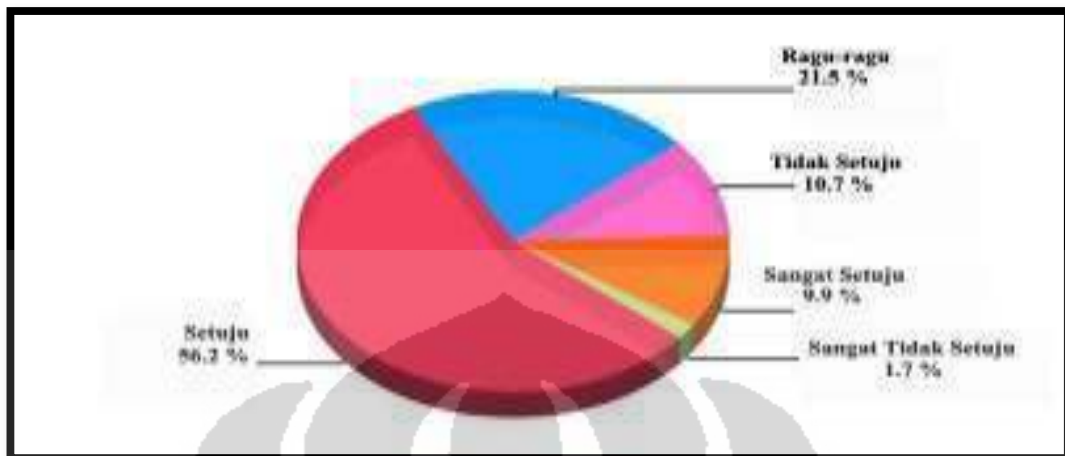
Karena suasananya yang santai dan bersahabat, keakraban pun terjalin pada penggunaannya. Oleh karena itu, pihak anakUI.com mencoba memfasilitasi keakraban tersebut dengan mengadakan FORUI, yaitu sebuah forum pertemuan komunitas maya anakUI.com di dunia nyata. Sehingga, tadinya sesama pengguna anakUI.com yang belum kenal secara langsung, menjadi kenal secara langsung di dunia nyata. Suasana yang santai pun membuat para penggunanya merasa leluasa untuk berbagi informasi yang mereka miliki baik itu berita terkini, foto berupa fakta yang terjadi di seputar lingkungan kampus maupun beberapa candaan.

Walau suasana dan bahasa yang digunakan di anakUI.com bersifat santai dan tidak kaku tetapi semua itu masih dalam batas yang santun serta tidak menyinggung dan mengangkat topik pembicaraan yang bersifat SARA dan pornografi. Hal ini karena pihak anakUI.com melakukan sistem sensor terlebih dahulu terhadap setiap tulisan artikel sebelum dipublikasikan. Pihak anakUI.com berhak untuk membaca terlebih dahulu, mengubah kata tetapi tanpa mengubah maksud, dan tidak mempublikasikan artikel yang mengandung SARA dan pornografi.

**25. Saya menggunakan informasi yang saya dapatkan di anakUI.com dengan membagi / *sharing* informasi tersebut kepada orang lain?**

Total 121 responden, terdiri dari:

- Setuju = 68 responden,
- Ragu-ragu = 26 responden,
- Tidak setuju = 13 responden,
- Sangat setuju = 12 responden,
- Sangat tidak setuju = 2 responden



**Bagan 4.25 Jawaban 121 Responden Terhadap Pertanyaan Mengenai Faktor Sharing/ Berbagi Informasi**

Pada bagan di atas dapat dilihat persentase jawaban terbesar pada jawaban setuju sebesar 56.2 % responden, selanjutnya diikuti oleh jawaban ragu-ragu sebesar 21.5 % responden, tidak setuju 10.7 % responden, sangat setuju 9.9 % responden, sangat tidak setuju 1.7 % responden. Hal ini dikarenakan semakin banyaknya berbagai media sosial yang memberikan fasilitas untuk menyebarkan dan berbagi informasi melalui dunia maya. Seperti contohnya pada media sosial *facebook* dan *twitter*, kedua media ini mempunyai fitur untuk menyebarkan informasi. Pada *facebook* misalnya, dilengkapi dengan fitur berbagi *link*, pengguna hanya perlu menuliskan (*copy-paste*) alamat *link* yang akan disebarikan melalui *facebook*, kemudian menekan tombol *share link*. Pada *twitter*, juga demikian mudahnya, dengan menulis (*copy-paste*) alamat situs yang diinginkan untuk disebarikan dan dibagikan, lalu klik tombol tertentu untuk menyebarkan dan membagikan informasi tersebut.

Kedua media sosial tersebut, saat ini cukup banyak diminati oleh pengguna internet di Indonesia, khususnya kaum muda seperti mahasiswa. Oleh karena itu, anakUI.com berusaha untuk semakin mendekatkan diri pada penggunaannya dengan cara membuat akun di kedua media sosial tersebut, hal ini dilakukan juga sebagai sarana promosi pada masyarakat luas, sehingga anakUI.com semakin dikenal. Hanya 10.7 responden tidak setuju dan 1.7 % responden sangat tidak setuju, responden yang tidak setuju dan sangat tidak setuju lebih suka menyimpan informasi yang mereka



dapatkan di anakUI.com hanya untuk memenuhi kebutuhan informasi dirinya saja tanpa harus menyebarkan informasi tersebut pada orang lain.

Dari uraian bagan 7 sampai dengan 25 di atas, dapat dijelaskan bahwa anakUI.com merupakan salah satu sumber informasi di dunia maya yang cukup baik karena mendapat penilaian baik dari responden dalam hal menyajikan berbagai macam subjek informasi, memberikan manfaat menambah pengetahuan dan wawasan. AnakUI.com hadir sebagai alternatif sumber informasi yang semakin cepat bergerak. Seperti yang dikemukakan sebelumnya oleh Nicholas (2000) mengenai ketidakpastian kebutuhan mengenai informasi di dunia yang berubah secara konstan (p. 89-90), oleh karena itu situs anakUI.com hadir sebagai sumber informasi yang menyajikan informasi terkini.

Pengguna tidak hanya mencari informasi saja, tetapi juga pengguna melakukan proses pencarian informasi yang bersifat interaktif, selain mencari informasi untuk memenuhi kebutuhan informasinya, pengguna juga dapat berdiskusi dan memberikan komentar mengenai informasi tersebut. Bahkan, anakUI.com juga memfasilitasi pengguna untuk bersosialisasi secara langsung di dunia nyata melalui FOR UI, yaitu sebuah ajang pertemuan sesama pengguna anakUI.com di dunia nyata. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nicholas (2000), mengenai sifat dari pencarian informasi, yaitu interaktif dan sosial.

AnakUI.com menjadi rekanan media dari berbagai acara yang diadakan oleh mahasiswa Universitas Indonesia, baik itu acara di lingkungan kampus maupun tidak. Karena syarat untuk menjadi rekanan media anakUI.com sangatlah mudah, yaitu dengan saling timbal-balik yang sama-sama menguntungkan antara kedua belah-pihak. Banyak acara-acara yang menggunakan anakUI.com sebagai rekanan medianya, sehingga banyak informasi mengenai acara-acara di anakUI.com. Hal ini merupakan suatu daya tarik tersendiri bagi penggunaanya, sehingga anakUI.com menjadi salah satu sumber rujukan apabila membutuhkan informasi mengenai acara-acara yang diadakan oleh mahasiswa Universitas Indonesia.

AnakUI.com memiliki informasi yang bersifat unik, hal ini dapat dijelaskan karena semua informasi yang disajikan di anakUI.com bersumber pada pengguna

**Universitas Indonesia**

informasi itu sendiri. Jadi, yang menulis artikel dan memanfaatkan serta mencari informasi untuk memenuhi kebutuhan informasinya adalah pengguna anakUI.com itu sendiri. Hal ini sesuai dengan konsep *citizen journalism*, dimana masyarakat yang bukan berlatar belakang sebagai jurnalistik, ikut serta dalam kegiatan jurnalistik seperti memberi kesaksian, melaporkan, menampilkan gambar, menulis, menyebarkan informasi (Kelly, 2009, p. 1).

Lebih lanjut mengenai kebutuhan informasi pengguna di anakUI.com, anakUI.com mampu menyediakan berbagai sumber informasi yang terkini dan sesuai dengan perkembangan zaman dan menjadi salah satu solusi bagi semakin tingginya kebutuhan informasi masyarakat. AnakUI.com mampu menyediakan kebutuhan informasi yang bersifat fleksibel dan tidak dibatasi oleh letak geografis karena berada di ranah internet, sehingga siapapun dan kapanpun pengguna membutuhkan informasi, anakUI.com mampu hadir untuk memenuhi kebutuhan informasi penggunanya.

#### **4.2.3 Analisis Kebutuhan Informasi Berdasarkan Skala Likert**

Untuk mendapatkan hasil rata-rata dari hasil jawaban responden terhadap penelitian kebutuhan informasi pengguna di situs komunitas anakUI.com. Penulis menunjukkan nilai per indikator yang terdiri dari 5 jawaban dan masing-masing memiliki bobot jawaban sendiri :

1. STS (Sangat Tidak Setuju) = 1
2. TS (Tidak Setuju) = 2
3. R (Ragu-ragu) = 3
4. S (Setuju) = 4
5. SS (Sangat Setuju) = 5

Tafsiran bobot jawaban, yaitu:

- 0.1 - 1 = Sangat Tidak Baik
- 1.1 - 2 = Tidak Baik
- 2.1 - 3 = Kurang Baik

3.1 - 4 = Baik

4.1 - 5 = Sangat Baik

Selanjutnya, berdasarkan perhitungan bobot skala likert dikalikan dengan jumlah jawaban responden (data pada lampiran 2), maka diperoleh nilai rata-rata per indikator sebagai berikut

**Tabel 4.1 Nilai Rata-rata per Indikator**

Indikator	Skor	Indikator	Skor
1. Entrepreneurship/kewirausahaan	3	11. Pergerakan dan Kegiatan Mahasiswa	3.73
2. Hukum dan Pemerintahan	2.79	12. Kemutakhiran informasi yang tersedia	3.52
3. Ekonomi	2.89	13. Kemudahan akses	3.76
4. Kesehatan dan Lingkungan Hidup	3.16	14. Tampilan menarik	3
5. Sosial Masyarakat	3.52	15. Kesesuaian dengan kebutuhan informasi	3.51
6. Teknologi Informasi dan Komunikasi	3.40	16. Menambah wawasan	3.82
7. Seni, Sastra, dan Budaya	3.01	17. Senang berdiskusi	3.01
8. Event/Acara	4.30	18. Suasana santai/informal	3.58
9. Kompetisi dan Pengumuman Prestasi Mahasiswa	3.88	19. Sharing/berbagi informasi pada orang lain	3.62
10. Beasiswa	3.61		
Rata-rata = $\Sigma$ skor : N $\rightarrow$ 65.1 : 19 = 3.43			

Berdasarkan perhitungan skala likert di atas, indikator yang menunjukkan nilai di atas rata-rata, yaitu

1. indikator *event/acara* dengan skor 4.30

Selengkapnya, terdapat 14 indikator yang menunjukkan baik, yaitu :

**Universitas Indonesia**

1. Kesehatan dan Lingkungan Hidup = 3.16
2. Sosial Masyarakat = 3.52
3. Teknologi Informasi dan Komunikasi = 3.40
4. Seni, sastra, dan budaya = 3.01
5. Kompetisi dan pengumuman prestasi mahasiswa = 3.88
6. Beasiswa = 3.61
7. Pergerakan dan kegiatan mahasiswa = 3.73
8. Kemutakhiran informasi yang tersedia = 3.52
9. Kemudahan akses = 3.76
10. Kesesuaian dengan kebutuhan informasi = 3.51
11. Menambah wawasan = 3.82
12. Senang berdiskusi = 3.01
13. Suasana santai/ informal = 3.58
14. Sharing/ berbagi informasi pada orang lain = 3.62

Namun demikian, ada beberapa indikator yang menunjukkan kurang baik, indikator tersebut yaitu :

1. *Entrepreneurship*/kewirausahaan = 3
2. Hukum dan Pemerintahan = 2.79
3. Ekonomi = 2.89
4. Tampilan yang menarik = 3

Dari hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa kebutuhan informasi responden di anakUI.com yang cukup tinggi dan memiliki nilai skor per indikator yang baik berdasarkan nilai rata-rata rumus skala Likert, meliputi jenis informasi mengenai:

- Kesehatan dan Lingkungan Hidup
- Sosial Masyarakat
- Teknologi Informasi dan Komunikasi
- Seni, sastra, dan budaya
- *Event*/acara

- Kompetisi dan pengumuman prestasi mahasiswa
- Beasiswa
- Pergerakan dan kegiatan mahasiswa

Dapat dilihat bahwa jenis informasi yang dibutuhkan dan dicari oleh pengguna situs anakUI.com, meliputi ke 8 jenis informasi di atas. Penilaian baik atau tidaknya berdasarkan hasil perhitungan nilai skor rata-rata dari masing-masing indikator/pertanyaan kuesioner, dan hanya 3 jenis informasi yang menunjukkan nilai kurang baik, yaitu jenis informasi mengenai:

- *Entrepreneurship*/kewirausahaan
- Hukum dan Pemerintahan
- Ekonomi

Namun demikian, pada jenis informasi mengenai *entrepreneurship*/kewirausahaan dan ekonomi sebenarnya mayoritas responden menyatakan setuju bahwa mereka mengakses dan menggunakan situs anakUI.com karena terdapat jenis informasi mengenai *entrepreneurship*/kewirausahaan dan ekonomi, tetapi karena dihitung berdasarkan rumus skala Likert, yaitu dengan menghitung nilai skor rata-rata dari masing-masing indikator/pertanyaan kuesioner, kedua jenis informasi tersebut mendapatkan nilai skor rata-rata yang kurang baik. Dari hasil penelitian, dapat dilihat bahwa ke 11 indikator/pertanyaan kuesioner mengenai jenis informasi yang dibutuhkan dan dicari oleh pengguna situs anakUI.com, hanya 3 jenis informasi yang kurang dibutuhkan dan dicari oleh pengguna situs anakUI.com, dengan demikian dapat dijelaskan bahwa kebutuhan informasi pengguna mampu dipenuhi oleh situs anakUI.com dengan baik karena sebagian besar jenis informasi yang ada di situs tersebut mampu memenuhi kebutuhan informasi penggunanya.

Serta alasan pengguna memenuhi kebutuhan informasinya di situs anakUI.com dapat dilihat dari 3 faktor, pertama faktor yang terdapat di situs anakUI.com, faktor manfaat, faktor dari diri pengguna.

**Faktor dari anakUI.com:**

- Kemutakhiran
- Kemudahan
- Tampilan

**Faktor Manfaat :**

- Kesesuaian dengan kebutuhan informasi
- Menambah wawasan

**Faktor Personal Pengguna :**

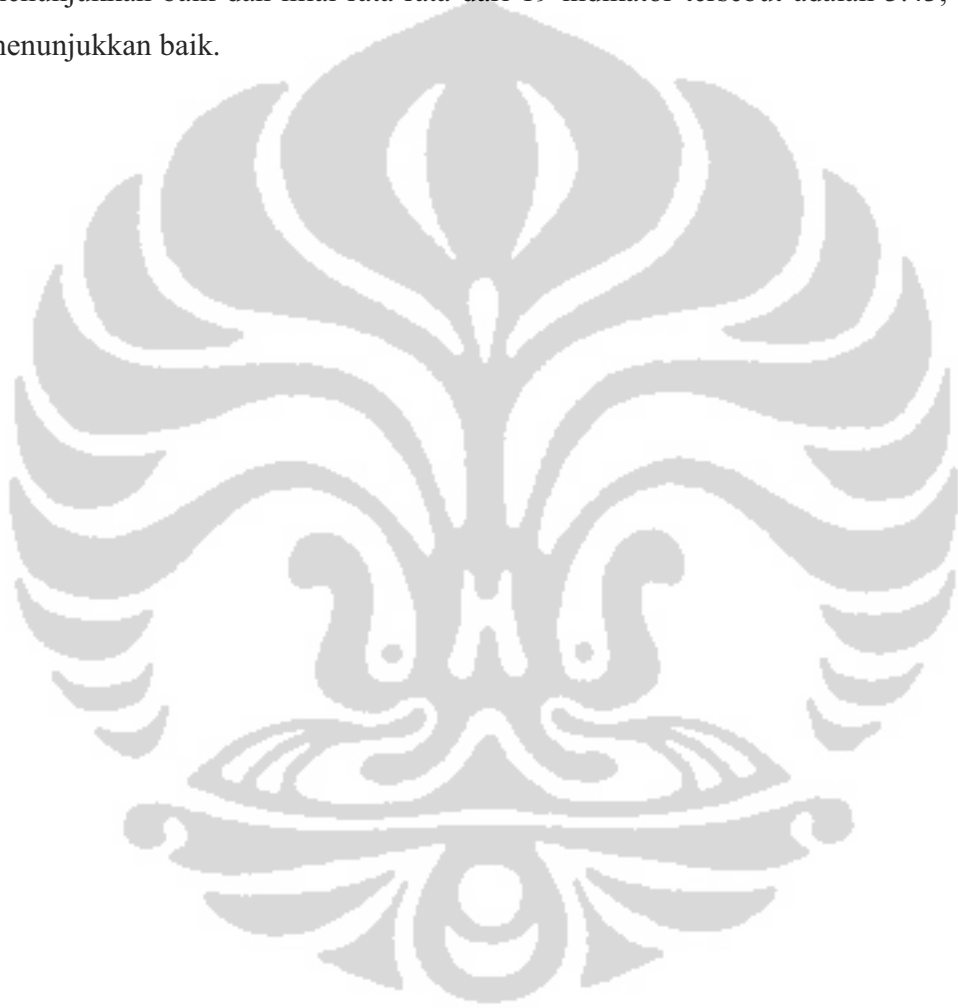
- Senang Berdiskusi
- Suasana santai / *informal*
- Berbagi / *sharing* informasi

Dari ke 8 faktor yang merupakan alasan pengguna memenuhi kebutuhan informasinya di situs anakUI.com, hanya faktor tampilan yang mendapat nilai skor kurang baik, dan ke 7 faktor lainnya menunjukkan skor yang baik. Dapat dijelaskan bahwa alasan pengguna memenuhi kebutuhan informasinya di situs anakUI.com karena kemutakhiran informasinya, kemudahan dalam mengakses informasi yang ada di anakUI.com, kesesuaian informasi yang ada dengan kebutuhan informasi pengguna, menambah wawasan pengguna, pengguna senang berdiskusi di anakUI.com, pengguna senang dengan suasananya yang santai/*informal*, pengguna senang berbagi informasi.

Berdasarkan data di atas, dapat dikatakan bahwa anakUI.com mampu memenuhi kebutuhan informasi penggunanya dengan baik, hal ini dapat dilihat terdapat 14 indikator yang menunjukkan baik dan 1 indikator di atas rata-rata yang menyatakan sangat baik pada indikator mengenai *event/* acara. AnakUI.com mampu menyediakan kebutuhan informasi untuk acara dengan sangat baik, hal ini dikarenakan anakUI.com sangat mudah untuk diajak kerjasama menjadi rekanan media dari berbagai acara yang diadakan oleh mahasiswa ataupun berada di

**Universitas Indonesia**

lingkungan Universitas Indonesia. Hal yang menarik terdapat pada indikator 1 dan 3, pada kedua indikator tersebut menunjukkan kurang baik, padahal dilihat dari mayoritas jawaban pada kedua indikator tersebut, mayoritas jawaban responden menyatakan setuju pada kedua indikator, namun nilai rata-rata keduanya menunjukkan kurang baik. Namun demikian dari 19 indikator, mayoritas indikator menunjukkan baik dan nilai rata-rata dari 19 indikator tersebut adalah 3.43, skor ini menunjukkan baik.



## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan keseluruhan dari penelitian ini adalah informasi yang dibutuhkan dan dicari oleh pengguna situs komunitas anakUI.com yang berasal dari berbagai kalangan masyarakat, seperti mahasiswa, pelajar, karyawan, wirausahawan, dan lain-lain mampu terpenuhi dengan baik dan pengguna memiliki beberapa alasan untuk memenuhi kebutuhannya melalui situs anakUI.com. Walau sebagian besar informasi yang terdapat di anakUI.com merupakan informasi di ruang lingkup Universitas Indonesia, namun situs anakUI.com mampu memenuhi kebutuhan informasi di segala kelompok. Hal ini dapat dijelaskan karena, situs ini membawa nama Universitas Indonesia yang cukup dikenal di masyarakat luas, alasan lainnya yaitu, terdapat beberapa informasi yang bersifat umum seperti, isu-isu dan berita yang tengah terjadi di masyarakat sehingga hal ini menjadi faktor penarik bagi pengguna lainnya.

Kesesuaian kebutuhan informasi pengguna di anakUI.com juga tercapai dengan baik karena semua jenis informasi yang terdapat di anakUI.com berasal dari penggunanya. Hal ini sesuai dengan konsep *citizen journalism*, dengan konsep ini pengguna tidak hanya memenuhi kebutuhan informasi saja, tapi juga turut serta menulis informasi-informasi pada anakUI.com.

Informasi yang terdapat di anakUI.com, lebih cepat dipublikasikan, tanpa melalui birokrasi yang rumit, dan setiap anggotanya dapat mempublikasikan informasi/berita kepada masyarakat luas melalui situs anakUI.com, sehingga kebutuhan informasi masyarakat akan informasi yang mutakhir dan cepat berkembang di era globalisasi ini dapat cepat terpenuhi. Dapat dilihat pula bahwa anakUI.com mampu menciptakan suatu kondisi yang santai dan bersahabat, hal ini sesuai dengan sifat pencarian informasi yang bersifat sosial, sehingga anakUI.com mampu menjadi sumber pemenuhan kebutuhan informasi yang diminati dan diakses oleh berbagai kalangan tanpa mengenal gender, usia, dan jenis pekerjaan.



## 5.2 Saran

Selanjutnya, saran dari penulis untuk pihak anakUI.com, yaitu :

1. Supaya kebutuhan informasi pengguna dapat cepat terpenuhi, penulis menyarankan agar pengelola anakUI.com menambah jumlah SDM untuk membaca dan menyeleksi artikel-artikel yang dikirim ke anakUI.com, sehingga artikel-artikel tersebut dapat lebih cepat dipublikasikan dan kebutuhan informasi para pengguna anakUI.com dapat lebih cepat terpenuhi.
2. Berdasarkan alasan pengguna yang sebagian besar menjawab ragu-ragu dan nilai skor rata-rata kurang baik dalam mengakses situs anakUI.com karena tampilannya yang dianggap kurang menarik, penulis menyarankan agar pengelola anakUI.com mengubah desain tampilan situs anakUI.com menjadi lebih artistik, supaya selain kebutuhan informasi pengguna dapat terpenuhi oleh situs ini, pengguna juga semakin nyaman karena tampilannya yang artistik.
3. Berdasarkan alasan pengguna yang sebagian besar menjawab ragu-ragu mengenai mengakses situs anakUI.com karena senang berdiskusi di situs tersebut, penulis menyarankan supaya pihak anakUI.com lebih mampu menciptakan suatu kondisi yang kondusif untuk membuat pengguna lebih banyak menulis artikel dan berdiskusi di anakUI.com. Misalnya, bagi pengguna yang menulis dan berdiskusi di anakUI.com mendapatkan penghargaan atau reputasi di nama akunnya seperti yang terdapat pada forum kaskus.us.
4. Berdasarkan hasil observasi di situs anakUI.com mengenai kategori jenis informasi, penulis menyarankan supaya tidak mencampur-adukkan beberapa kategori jenis informasi yang seharusnya dapat dibuat menjadi satu kategori jenis informasi saja, sehingga pengguna dapat lebih mudah dalam mengakses jenis-jenis informasi yang dicari untuk memenuhi kebutuhannya.

Penelitian ini masih jauh dari sempurna dan masih ada hal-hal keterbatasan yang belum dicakup dalam penelitian ini. Oleh karena itu penulis menyarankan untuk penelitian selanjutnya dapat lebih mengupas mengenai kebutuhan informasi pengguna di berbagai macam sumber pemenuhan kebutuhan informasi lainnya yang

**Universitas Indonesia**

dapat menjadi solusi dari semakin cepatnya perkembangan informasi di era globalisasi sekarang ini.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Alexandrou, Marios. (2010). *Five types of web sites*. April 12, 2010.  
<http://www.mariosalexandrou.com/blog/five-types-of-web-sites/>
- Flynn, Peter. (1995). *The world wide web handbook: A guide for users, authors, and publishers*. London: International Thomson Computer Press.
- Foskett, A.C. (1996). *The subject approach to information* ( 5<sup>th</sup> ed.). London : Clive Bingley.
- Gillmor, Dan. (2004). *We the media: grassroots journalism by the people, for the people*. Beijing: O'Reilly.
- Hemawan Wasito (1992). *Pengantar metodologi penelitian: Buku panduan mahasiswa*. Jakarta : Gramedia
- Kelly, John. (2009). *Red kayaks and hidden gold: The rise, challenges and value of citizen journalism*. Oxford: Reuters Institute for The Study of Journalism, Department of Politics and International Relations, University of Oxford.
- Lehnert, Wendy G. (1998). *Internet 101 : A beginner's guide to the internet and the world wide web*. Massachusetts: Addison Wesley Longman, Inc.
- Line, Maurice. B. (1969). Information requirements in the social sciences: Some preliminary considerations. *Journal of Librarianship*, 1(1), January 1969, 1-19.

Manger, Jason J. (1995). *The world-wide web, mosaic and more*. London: McGraw-Hill International (UK) Limited.

Marcella, Rita & Baxter, Graeme (1997). Citizen information and public libraries. *Public library journal*, 12 (4), 73-77.

MNC News (2006, Oktober 9). *Tiap orang bisa menerbitkan berita, tiap orang bisa menanggapi*. April 1, 2010. [http://www.perspektif.net/article/article.php?article\\_id=427](http://www.perspektif.net/article/article.php?article_id=427)

Muhammad Heru Akhmadi (2009, Juni). *Membangun virtual learning community-based disaster management di Indonesia*. Tulisan dipresentasikan di Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia 24-25 Juni 2009, Bandung.

Nicholas, David. (2000). *Assesing information needs: Tools, techniques and concepts for the internet age*. London: Aslib, The Association for Information Management and Information Management International.

Noor Athiyah. (2008). *Kebutuhan informasi dan perilaku pencarian informasi : Studi kasus terhadap ibu mengandung dan mengasuh bayi di kabupaten Jombang*. Depok : Universitas Indonesia.

Pendit, Putu Laxman (2003). *Penelitian ilmu perpustakaan dan informasi*. Jakarta : JIP-FSUI.

----- (2008). *Ragam perilaku informasi*. April 15, 2010. <http://iperpin.wordpress.com/tag/pencarian-informasi/>

Pickard, Alison Jane (2007). *Research methods in information*. London: Facet Publishing.

**Universitas Indonesia**

- Sanafiah Faisal (2005). *Format-format penelitian sosial*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Simms, J. (2005). *Different kinds of website-Which suits you?*. April 12, 2010. <http://ezinearticles.com/?Different-Kinds-of-Website---Which-Suits-You?&id=75173>.
- Straker, David (2008). Convenience sampling. April, 12, 2010. Syque. [http://changingminds.org/explanations/research/sampling/convenince\\_sampling.htm](http://changingminds.org/explanations/research/sampling/convenince_sampling.htm)
- Sulistyo-Basuki (2004). *Pengantar dokumentasi*. Bandung : Rekayasa Sains.
- (2006). *Metode penelitian*. Jakarta : Wedatama Widya Sastra & FIB-UI.
- Suswandari, et.al., (2007). *Metode penelitian*. Jakarta : Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.
- Wenger, Etienne., McDermott, Richard., Snyder, William. (2002). *Cultivating communities of practice: a guide to managing knowledge*. Boston: Harvard Business School Press.
- Zulkifli Amsyah (1997). *Manajemen sistem informasi*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

## Lampiran 1. Kuesioner

Perkenalkan nama saya Pandu Dilas Pratama, mahasiswa tingkat akhir Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia (FIB UI), Program Studi Ilmu Perpustakaan & Informasi.

Saya meminta bantuan dan ketersediaan waktu Anda untuk mengisi kuesioner berikut sebagai pendukung penulisan skripsi saya yang berjudul "Website Komunitas "anakUI.com" sebagai Tempat Pemenuhan Kebutuhan Informasi Penggunanya"

Terima kasih sebelumnya untuk bantuan dan ketersediaannya dalam mengisi kuesioner ini.

Petunjuk Pengisian :

- Untuk menjawab pertanyaan, tinggal klik pada jawaban yang tersedia.
- Isilah jawaban sesuai dengan apa yang Anda rasakan dan alami mengenai anakUI.com
- Dalam pengisian kuesioner mohon dengan hormat bantuannya dan ketersediaannya untuk menjawab seluruh pertanyaan yang diberikan.
- Kebenaran dan kesungguhan Anda dalam mengisi kuesioner akan sangat berarti dan sangat saya hargai.

### Identitas Responden

1. Jenis Kelamin: \*

Laki-laki    Perempuan



2. Terdaftar sebagai anggota anakUI.com: \*

 Ya

 Tidak

Pertanyaan no. 3 hanya diisi oleh mahasiswa/i aktif UI (Universitas Indonesia)

3. Fakultas:

 FIB

 FISIP

 FMIPA

 FKM

 FIK

 Fasilkom

 Fakultas Teknik

 Fakultas Kedokteran

“lanjutan”

- Fakultas Kedokteran Gigi
- Fakultas Ekonomi
- Fakultas Hukum
- Fakultas Psikologi

**4. Usia: \***

- 15-25 tahun
- 26-40 tahun
- 41-56 tahun
- > 57 tahun

**5. Pekerjaan / profesi: \***

- Pelajar
- Mahasiswa
- Dosen
- Guru
- Peneliti
- Wirausaha
- Karyawan
- Lain-lain ( bukan pilihan jawaban a,b,c,d,e,f,g )

**6. Frekuensi dalam mengakses website anakUI.com: \***

- 1 x Seminggu
- 2 x Seminggu
- 3 x Seminggu
- 4 x Seminggu
- 5 x Seminggu
- 6 x Seminggu
- 7 x Seminggu

Next

0%

“lanjutan”

7. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai *entrepreneurship* / kewirausahaan \*

Sangat Tidak Setuju    Tidak Setuju    Ragu-ragu    Setuju    Sangat Setuju

8. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai hukum dan pemerintahan \*

Sangat Tidak Setuju    Tidak Setuju    Ragu-ragu    Setuju    Sangat Setuju

9. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai ekonomi \*

Sangat Tidak Setuju    Tidak Setuju    Ragu-ragu    Setuju    Sangat Setuju

10. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai kesehatan dan lingkungan hidup \*

Sangat Tidak Setuju    Tidak Setuju    Ragu-ragu    Setuju    Sangat Setuju

11. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai kegiatan yang berhubungan dengan sosial masyarakat \*

Sangat Tidak Setuju    Tidak Setuju    Ragu-ragu    Setuju    Sangat Setuju

12. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai teknologi informasi dan komunikasi \*

Sangat Tidak Setuju    Tidak Setuju    Ragu-ragu    Setuju    Sangat Setuju

13. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai seni, sastra, dan budaya \*

Sangat Tidak Setuju    Tidak Setuju    Ragu-ragu    Setuju    Sangat Setuju



“lanjutan”

14. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai event / acara di UI \*

Sangat Tidak Setuju    Tidak Setuju    Ragu-ragu    Setuju    Sangat Setuju

---

15. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai kegiatan kompetisi dan pengumuman prestasi mahasiswa. \*

Sangat Tidak Setuju    Tidak Setuju    Ragu-ragu    Setuju    Sangat Setuju

---

16. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai beasiswa \*

Sangat Tidak Setuju    Tidak Setuju    Ragu-ragu    Setuju    Sangat Setuju

---

17. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena terdapat artikel mengenai pergerakan dan kegiatan mahasiswa \*

Sangat Tidak Setuju    Tidak Setuju    Ragu-ragu    Setuju    Sangat Setuju

---

18. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena informasi yang disajikan selalu up to date / terkini \*

Sangat Tidak Setuju    Tidak Setuju    Ragu-ragu    Setuju    Sangat Setuju

---

19. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena mudah untuk diakses \*

Sangat Tidak Setuju    Tidak Setuju    Ragu-ragu    Setuju    Sangat Setuju

---

20. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena tampilannya yang menarik \*

Sangat Tidak Setuju    Tidak Setuju    Ragu-ragu    Setuju    Sangat Setuju

---

21. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena informasi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan informasi saya \*

Sangat Tidak Setuju    Tidak Setuju    Ragu-ragu    Setuju    Sangat Setuju

---

22. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena bermanfaat dalam menambah wawasan saya \*

Sangat Tidak Setuju    Tidak Setuju    Ragu-ragu    Setuju    Sangat Setuju

“lanjutan”

23. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena saya senang berdiskusi di anakUI.com \*

Sangat Tidak Setuju



Tidak Setuju



Ragu-ragu



Setuju



Sangat Setuju



24. Saya mengakses dan menggunakan anakUI.com karena suasananya yang santai / informal \*

Sangat Tidak Setuju



Tidak Setuju



Ragu-ragu



Setuju



Sangat Setuju



25. Saya menggunakan informasi yang saya dapatkan di anakUI.com dengan membagi / sharing informasi tersebut kepada orang lain \*

Sangat Tidak Setuju



Tidak Setuju



Ragu-ragu



Setuju



Sangat Setuju



## Lampiran 2.

## Perhitungan Skor Per Indikator Berdasarkan Skala Likert

$$\text{Skor} = \frac{\sum \text{Bobot Jawaban} \times \text{Jumlah Responden}}{\text{Total Responden}}$$

**Bobot Jawaban**

- Sangat Tidak Setuju = 1
- Tidak Setuju = 2
- Ragu-ragu = 3
- Setuju = 4
- Sangat Setuju = 5

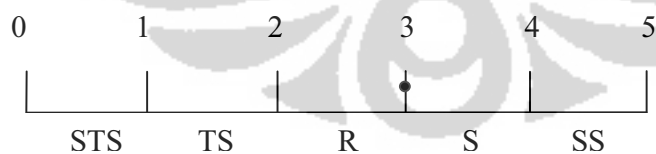
Catatan =

- Titik pada garis menunjukkan nilai
- Responden selanjutnya disingkat menjadi rsp dalam perhitungan

Berikut ini merupakan perhitungan nilai per indikator berdasarkan skala Likert

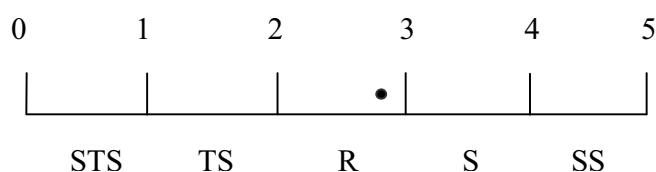
1. Nilai distribusi jawaban responden tentang ketersediaan artikel *entrepreneurs hip/kewirausahaan* :

$$\sum (1 \times 13 \text{ rsp} + 2 \times 25 \text{ rsp} + 3 \times 38 \text{ rsp} + 4 \times 39 \text{ rsp} + 5 \times 6 \text{ rsp}) = 363 : 121 = 3$$



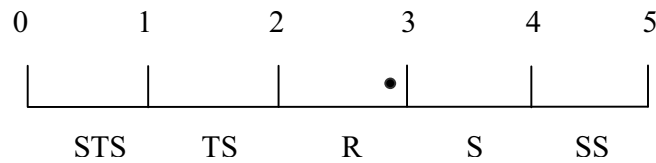
2. Nilai distribusi jawaban responden tentang ketersediaan artikel hukum dan pemerintahan:

$$\sum (1 \times 14 \text{ rsp} + 2 \times 36 \text{ rsp} + 3 \times 34 \text{ rsp} + 4 \times 35 \text{ rsp} + 5 \times 2 \text{ rsp}) = 338 : 121 = 2.79$$



3. Nilai distribusi jawaban responden tentang ketersediaan artikel ekonomi

$$\Sigma (1 \times 13 \text{ rsp} + 2 \times 32 \text{ rsp} + 3 \times 34 \text{ rsp} + 4 \times 39 \text{ rsp} + 5 \times 3 \text{ rsp}) = 350 : 121 = 2.89$$



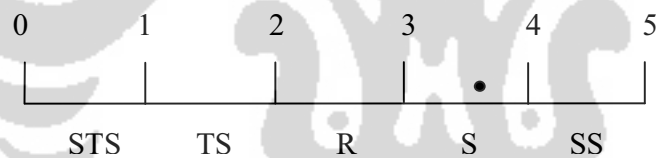
4. Nilai distribusi jawaban responden tentang ketersediaan artikel kesehatan dan lingkungan hidup

$$\Sigma (1 \times 11 \text{ rsp} + 2 \times 23 \text{ rsp} + 3 \times 33 \text{ rsp} + 4 \times 44 \text{ rsp} + 5 \times 10 \text{ rsp}) = 382 : 121 = 3.16$$



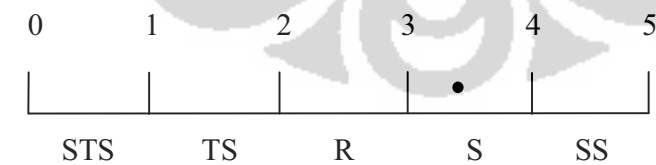
5. Nilai distribusi jawaban responden tentang ketersediaan artikel kegiatan yang berhubungan dengan sosial masyarakat

$$\Sigma (1 \times 7 \text{ rsp} + 2 \times 16 \text{ rsp} + 3 \times 21 \text{ rsp} + 4 \times 61 \text{ rsp} + 5 \times 16 \text{ rsp}) = 426 : 121 = 3.52$$



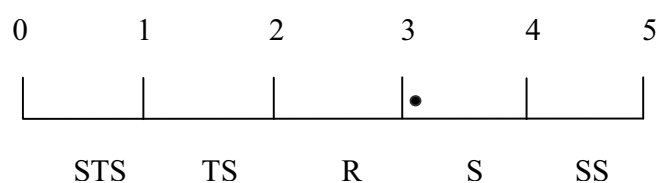
6. Nilai distribusi jawaban responden tentang ketersediaan artikel teknologi informasi dan komunikasi

$$\Sigma (1 \times 9 \text{ rsp} + 2 \times 18 \text{ rsp} + 3 \times 27 \text{ rsp} + 4 \times 49 \text{ rsp} + 5 \times 18 \text{ rsp}) = 412 : 121 = 3.40$$



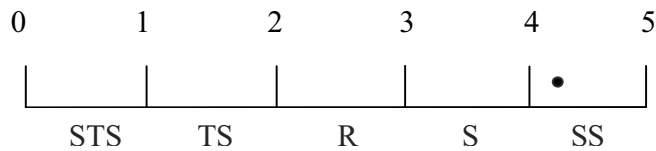
7. Nilai distribusi jawaban responden tentang ketersediaan artikel seni, sastra, dan budaya

$$\Sigma (1 \times 15 \text{ rsp} + 2 \times 24 \text{ rsp} + 3 \times 33 \text{ rsp} + 4 \times 43 \text{ rsp} + 5 \times 6 \text{ rsp}) = 364 : 121 = 3.01$$



8. Nilai distribusi jawaban responden tentang ketersediaan artikel *event/acara* di UI

$$\Sigma (1 \times 2 \text{ rsp} + 2 \times 3 \text{ rsp} + 3 \times 5 \text{ rsp} + 4 \times 58 \text{ rsp} + 5 \times 53 \text{ rsp}) = 520 : 121 = 4.30$$



9. Nilai distribusi jawaban responden tentang ketersediaan artikel kegiatan kompetisi dan pengumuman prestasi mahasiswa

$$\Sigma (1 \times 5 \text{ rsp} + 2 \times 8 \text{ rsp} + 3 \times 14 \text{ rsp} + 4 \times 64 \text{ rsp} + 5 \times 30 \text{ rsp}) = 469 : 121 = 3.88$$



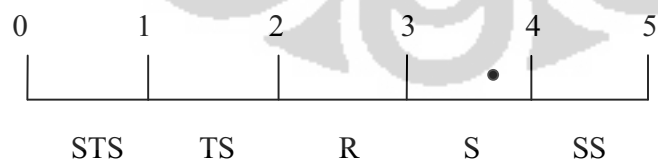
10. Nilai distribusi jawaban responden tentang ketersediaan artikel beasiswa

$$\Sigma (1 \times 6 \text{ rsp} + 2 \times 13 \text{ rsp} + 3 \times 26 \text{ rsp} + 4 \times 53 \text{ rsp} + 5 \times 23 \text{ rsp}) = 437 : 121 = 3.61$$



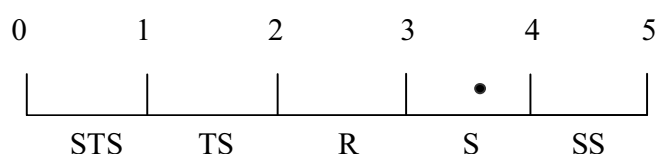
11. Nilai distribusi jawaban responden tentang ketersediaan artikel pergerakan dan kegiatan mahasiswa

$$\Sigma (1 \times 2 \text{ rsp} + 2 \times 13 \text{ rsp} + 3 \times 19 \text{ rsp} + 4 \times 69 \text{ rsp} + 5 \times 18 \text{ rsp}) = 451 : 121 = 3.73$$



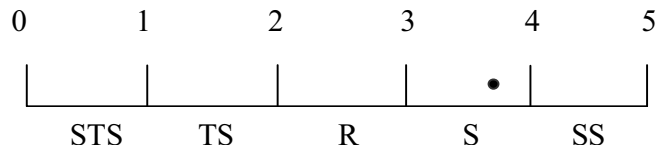
12. Nilai distribusi jawaban responden tentang informasi yang disajikan selalu *up to date* / terkini

$$\Sigma (1 \times 3 \text{ rsp} + 2 \times 9 \text{ rsp} + 3 \times 50 \text{ rsp} + 4 \times 40 \text{ rsp} + 5 \times 19 \text{ rsp}) = 426 : 121 = 3.52$$



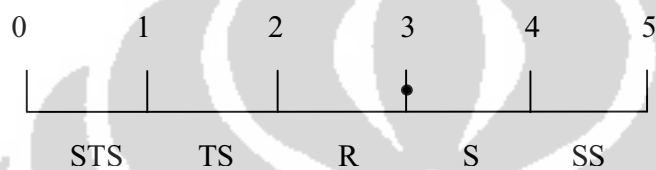
13. Nilai distribusi jawaban responden tentang kemudahan akses

$$\Sigma (1 \times 1 \text{ rsp} + 2 \times 10 \text{ rsp} + 3 \times 22 \text{ rsp} + 4 \times 72 \text{ rsp} + 5 \times 16 \text{ rsp}) = 455 : 121 = 3.76$$



14. Nilai distribusi jawaban responden tentang tampilannya yang menarik

$$\Sigma (1 \times 6 \text{ rsp} + 2 \times 28 \text{ rsp} + 3 \times 49 \text{ rsp} + 4 \times 36 \text{ rsp} + 5 \times 2 \text{ rsp}) = 363 : 121 = 3$$



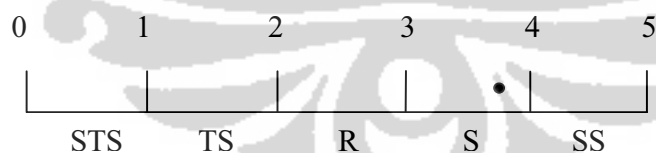
15. Nilai distribusi jawaban responden tentang kesesuaian dengan kebutuhan informasi

$$\Sigma (1 \times 2 \text{ rsp} + 2 \times 12 \text{ rsp} + 3 \times 37 \text{ rsp} + 4 \times 62 \text{ rsp} + 5 \times 8 \text{ rsp}) = 425 : 121 = 3.51$$



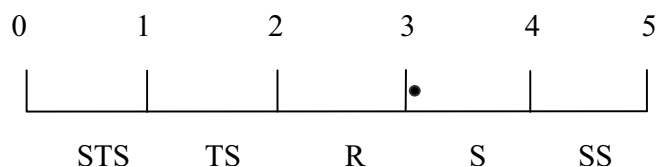
16. Nilai distribusi jawaban responden tentang manfaat menambah wawasan

$$\Sigma (1 \times 2 \text{ rsp} + 2 \times 2 \text{ rsp} + 3 \times 27 \text{ rsp} + 4 \times 75 \text{ rsp} + 5 \times 15 \text{ rsp}) = 462 : 121 = 3.82$$



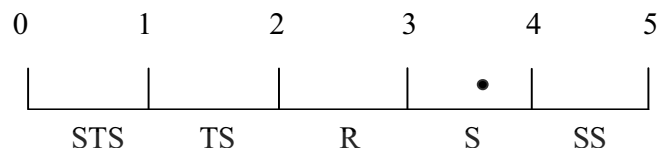
17. Nilai distribusi jawaban responden tentang senang berdiskusi di anakui.com

$$\Sigma (1 \times 8 \text{ rsp} + 2 \times 25 \text{ rsp} + 3 \times 51 \text{ rsp} + 4 \times 32 \text{ rsp} + 5 \times 5 \text{ rsp}) = 364 : 121 = 3.01$$



18. . Nilai distribusi jawaban responden tentang suasana yang santai/ *informal*

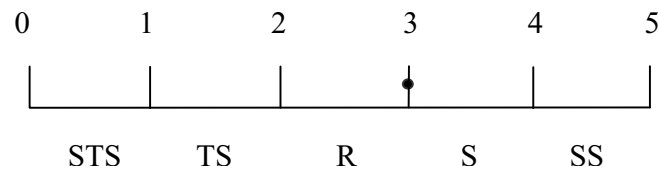
$$\Sigma (1 \times 2 \text{ rsp} + 2 \times 9 \text{ rsp} + 3 \times 36 \text{ rsp} + 4 \times 65 \text{ rsp} + 5 \times 9 \text{ rsp}) = 433 : 121 = 3.58$$



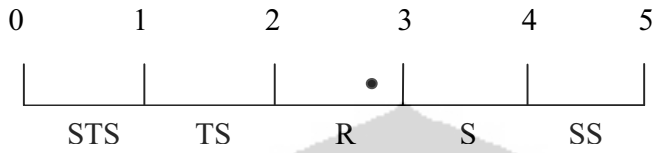
19. Nilai distribusi jawaban responden tentang *sharing/* berbagi informasi pada orang lain

$$\Sigma (1 \times 2 \text{ rsp} + 2 \times 13 \text{ rsp} + 3 \times 26 \text{ rsp} + 4 \times 68 \text{ rsp} + 5 \times 12 \text{ rsp}) = 438 : 121 = 3.62$$

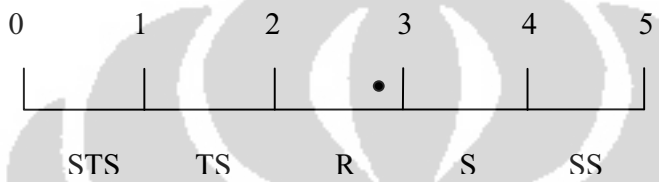




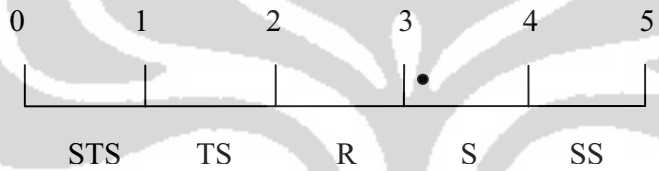
Indikator 1 = 3



Indikator 2 = 2.79



Indikator 3 = 2.89



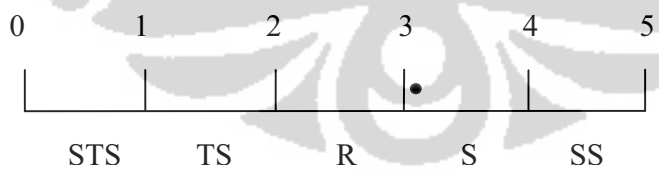
Indikator 4 = 3.16



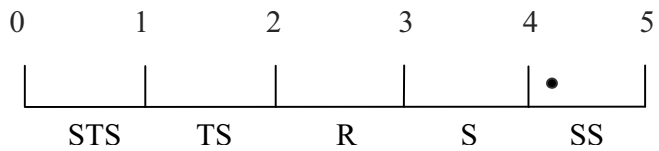
Indikator 5 = 3.52



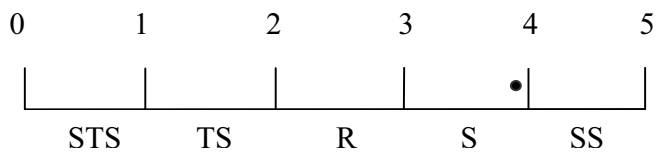
Indikator 6 = 3.40



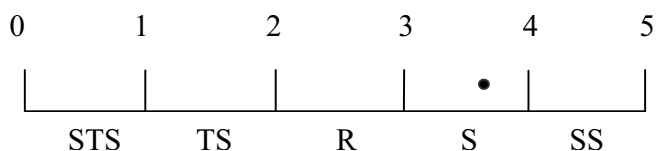
Indikator 7 = 3.01



Indikator 8 = 4.30

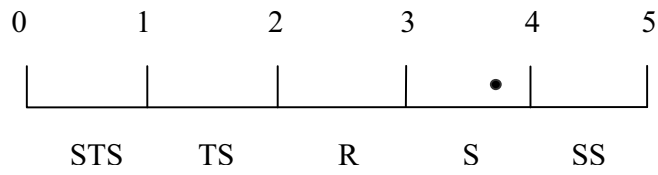


Indikator 9 = 3.88

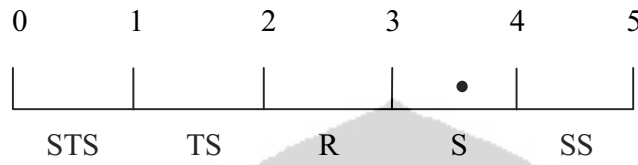


Indikator 10 = 3.61

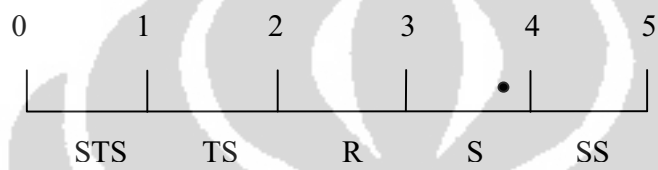




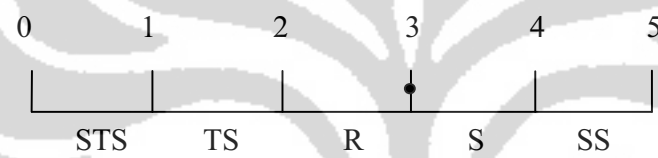
Indikator 11 = 3.73



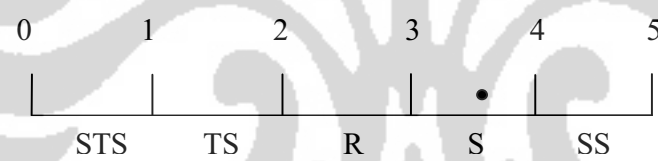
Indikator 12 = 3.52



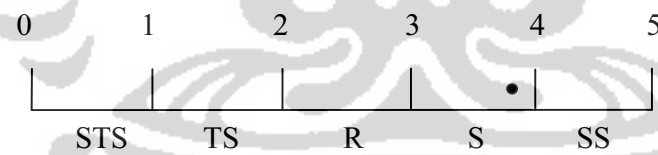
Indikator 13 = 3.76



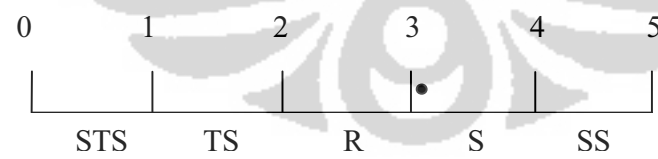
Indikator 14 = 3



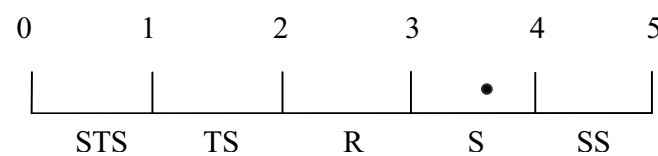
Indikator 15 = 3.51



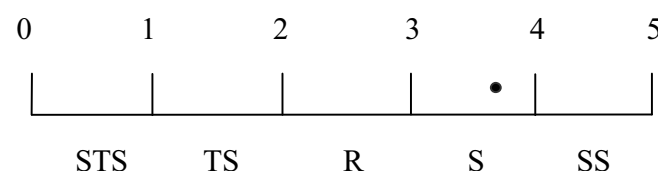
Indikator 16 = 3.82



Indikator 17 = 3.01



Indikator 18 = 3.58



Indikator 19 = 3.62







“lanjutan”

<p style="text-align: center;"><b>Dari Kampus Kita</b></p> <p><b>UI Young &amp; Smart Entrepreneur Program 2010</b></p> <p>05 Apr 2010   oleh: <a href="#">sabilhuma</a>   1 Dibaca   0 Likes   0 Koment</p> <p>Kamu Mahasiswa UI? Punya Ide Usaha Yang Kreatif??? Punya Pengalaman Berusaha atau Punya Usaha???? Punya Kelompok Usaha????? Punya Nyali untuk? pengalaman Usaha????? Bantulah! Buktikan di UI Young &amp; Smart Entrepreneur Program 2010! Dapatkan informasi selengkapnya: <a href="http://ainibis.ui.ac.id/Sentakan-14/1NamaKelompokDanAnggotaKelompok/ProposalBisnisPlan...">http://ainibis.ui.ac.id/Sentakan-14/1NamaKelompokDanAnggotaKelompok/ProposalBisnisPlan...</a></p> <p><b>Bintang Pop UI 2010</b></p> <p>05 Apr 2010   oleh: <a href="#">sabilhuma</a>   1 Dibaca   0 Likes   0 Koment</p> <p>Bintang Pop UI adalah sebuah event tahunan lomba menyanyi yang diadakan oleh Universitas Indonesia. Selain dengan Indonesia Idol yang bermotifasi musik pop, ajang ini diadakan untuk mencari bintang-bintang baru di dunia musik Indonesia. Bintang Pop UI bertujuan mempromosikan bakat dan potensi mahasiswa UI untuk berkompetisi dengan para bintang yang lebih tinggi dalam bidang:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seni Musikalisasi Mula-mula UI</li> <li>• Selamang &amp; FKM, FKMFA, dan KT Sumpah Pemuda</li> <li>• Slogan SIKAT UI &amp; Kegiatan CEM</li> <li>• Apa yang Masih dan apa BOPIS?</li> <li>• BOP-RE: Bina Operasional peribadi dan BINA-REKAM?</li> </ul> <p><a href="#">dari kampus kita sebelumnya</a></p>	<p style="text-align: center;"><b>Opini</b></p> <p><b>National Entrepreneur Forum 2010: Secarik Inspirasi</b></p> <p>20 Apr 2010   oleh: <a href="#">sabilhuma</a>   1 Dibaca   0 Likes   0 Koment</p> <p>Dari dua hari yang dijalani, dia-dia-dia segala kegiatannya yang seru, masih bisa digah ama sebisa-dia buat petuah dan para pengusaha lokal erdi Indonesia. Ini kegiatan sermim sermimnya, jadi jangan bohong bilang mon-dagalkan sesuatu yang hebat karena menjadi pengusaha tidak bisa diartikan lalu menjadi bisa. Karena menjadi pengusaha berarti melakukan, dengan...</p> <p><b>Emang Demo Ada Gunanya?</b></p> <p>2 Apr 2010   oleh: <a href="#">sabilhuma</a>   1 Dibaca   0 Likes   0 Koment</p> <p>"Gendak KOREKTIF &amp; Gendak Mahasiswa beribrah maia dg dikalukanya qd materu UUI EMP," (Pivot Fajriah Rahman) Dan dulu, bahkan hinggga skarang saya acing mon-dag garah alainnya ga pda kajan," atau "menda demo asal demo aja, tau-tanya juga nggak atau Emang apa hasilnya demo mau? Emang ada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Koneksi FAN UI Tidak Perseorok maia</li> <li>• UUI EMP Chigqora: Mambuang Riang Publik yang Tanpa Maia</li> <li>• Se Maia ia Sebuah Kasan dan Opini</li> <li>• Gendak Maia Dalar Maia acing BOP Berkeadilan yang Boleh Mbangkakan Kreditasnya</li> <li>• Tindakan Mungkinlah Papan Sekolah Aneh dan Fandang?</li> </ul> <p><a href="#">opini sebelumnya</a></p>	<p style="text-align: center;"><b>Informasi Lainnya</b></p> <p><b>Mencegah Gaya Penipuan Baru; Hubungi Orang Tuamu</b></p> <p>05 Apr 2010   oleh: <a href="#">sabilhuma</a>   1 Dibaca   0 Likes   0 Koment</p> <p>Tadi pagi saya membaca koran harian Kompas. Diinformasikan bahwa penipuan gaya baru semakin marak. Penipuan gaya baru yang saya maksud yakni: penipuan yang diujikan kepada para siswa dan dosen di dalam kondisi gawat atau sepiertanya. (jasa sebelumnya)</p> <p><b>Dukung Tim Robot UI di Lomba Regional KRI dan KRCI 8-9 Mei 2010!</b></p> <p>05 Apr 2010   oleh: <a href="#">sabilhuma</a>   1 Dibaca   0 Likes   0 Koment</p> <p>Tim Robot Universitas Indonesia akan mengikuti lomba KRI dan KRCI tingkat regional II yang pada tahun ini akan diadakan di Politeknik Bandung pada tanggal 8-9 Mei 2010. Oleh karena itu marilah, kita sebagai Civitas Academica Universitas Indonesia untuk mendukung TRUI dan garibond (kalau bisa datang langsung datang, kalau supertanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimana? Saat: UI FESTIVAL 2010, Loka Jatin Di</li> <li>• Bagaimana? Bantulah Dulu Invertasi?</li> <li>• Apa Segala Kemungkinan dan gar UI Tim Robot Club</li> <li>• Dukung Tim Robot Indonesia YEP: di ajong ASEAD (peraturan Maia Canggih</li> <li>• GLOBAL JURNAL POLITIK INTERNASIONAL Call For Paper Edisi Tahunan 2010</li> </ul> <p><a href="#">informasi lainnya sebelumnya</a></p>
--	---	--

Rp 45.000,-\*

Ushaharak UI: T-SHIRT BAWAR, Pouch and Uniqid

<p style="text-align: center;"><b>Diskusi Terbaru</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Rahida Panther</a> - hankar gar... Buat banggaita...</li> <li>• <a href="#">didi</a> - Good job ane dalam gawid!</li> <li>• <a href="#">adisa</a> - @ ane uli kemayabon am amanya ma dia...</li> <li>• <a href="#">Fahya Rahma Aulia</a> - GARAS FAN UI QUE GAR SAUDIALAR...</li> <li>• <a href="#">Sukarno II</a> - love dan gdw... alih imya imingka untk...</li> <li>• <a href="#">Wahya Avahudin</a> - Wah, mon anik... Png gar coba main aah sama...</li> <li>• <a href="#">Sumbag</a> - Untan invertasi yang galing OK... Takat...</li> <li>• <a href="#">Wahya Avahudin</a> - Wah, mon anik ban gar... Saya bantah...</li> <li>• <a href="#">han gar</a> - Bdan ya? Nati-hati lha dalam beriklan gdwid...</li> <li>• <a href="#">adhi</a> - hnm, th gaudah di gawikan... lalu selamng... ma...</li> <li>• <a href="#">Rin denny</a> - Berdasarkan penginggalan sefolegi... kompa...</li> <li>• <a href="#">Rahida Panther</a> - lah emang berorban kaangah gngam yg...</li> <li>• <a href="#">didi</a> - ada satu lagi tambahan... diao di bahas bntang...</li> <li>• <a href="#">didi</a> - Mohon ma'af ya sebelumnya... kalau mon anik...</li> <li>• <a href="#">Rin</a> - YEP! Bnt kaangah adlah sebuah kegiatan nyata yg...</li> </ul> <p><a href="#">dari anakUI.com sebelumnya</a></p>	<p style="text-align: center;"><b>Dari anakUI.com</b></p> <p><b>Undangan dari deBlogger untuk civitas anakUI.com</b></p> <p>20 Apr 2010   00:20   oleh: <a href="#">sabilhuma</a>   1 Dibaca   0 Likes   0 Koment</p> <p>Momax Lelah dan ingin melepaskan pikun... atau mau berkolaborasi? Bntang karena waktu sedikit dan lagi banyak biaya tak terduga? Terus ng... Solusinya gampang kok, dan g aja ke arah gab fting komunitas Blogger Depok, nanti tanggal Juni 2010 kemainya deket kok di topi dan sa Universitas Indonesia. Dekek waktu ya juga...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Fanon</a> di anakUI.com Status Dth limglan:</li> <li>• <a href="#">Ayo Karib Bntan, Untan, dan Permintaan Pimg... anakUI.com</a></li> <li>• <a href="#">Ligatan anakUI.com yang Dru dan g di IFE Blogging Day 2010</a></li> <li>• <a href="#">Undangan dan Blogger IFE untuk Blogger Blogger anakUI di IFE Blogging Day 2010</a> Adanya ngitu... stur?</li> <li>• <a href="#">Minta Tolong di Bantu Pengunjung anakUI.com (Tas)</a></li> </ul> <p><a href="#">dari anakUI.com sebelumnya</a></p>	<p style="text-align: center;"><b>Agenda Kampus Kita</b></p> <p><b>Festival Timur Tengah 2010</b></p> <p>20 Apr 2010   00:20   oleh: <a href="#">sabilhuma</a>   1 Dibaca   0 Likes   0 Koment</p> <p>Jadwal Kegiatan Festival Timur Tengah 2010 Sabtu, 08 April 2010 08.30-10.00 Pembukaan acara Festival Timur Tengah Rangkaian acara:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembukaan oleh MC dan pembacaan surat an acan</li> <li>- Pembacaan Ayat suci Al-Quran - Sambutan - sambutan - Pengarahan acara Festival Timur Tengah - Performan acan: Zatin 13.00-15.00 Workshop Kalligrafi 16.00-18.30 Fashion Show Solara, 07 April 2010...</li> <li>• <a href="#">ASEEC Intemah ig Fairness</a></li> <li>• <a href="#">Undangan Terbuka untuk anakUI dan Umum: Indonesia Talar Pasca 2010</a></li> <li>• <a href="#">Canggih (in Cang Kaitan in hark) acan: ACFTA Siga Takat?</a></li> <li>• <a href="#">Seminar Climate Change for Young Generation: What is BALL About?</a></li> <li>• <a href="#">Seminar FORCE (Fight For Civilisat Canoo)</a></li> </ul> <p><a href="#">agenda kampus kita sebelumnya</a></p>
--	---	--



Lampiran 6. Kolom Artikel

anakUI.com | Komunitas Mahasiswa UI di Internet ~ dari anakUI untuk anakUI

HOME TERANG ANAKUI.COM PANDUAN MENULIS ATURAN LAYANAN MEDIA PARTNER IKLAN KONTAK

Cari tulisan di anakUI.com  cari



- pesan-pesan dan
- Menu Pengguna
- menulis tulisan baru
  - mengelola tulisan
  - masuk ke forum
  - mengganti password
  - logout

## Lirik Gaudeamus Igitur dan Artinya

Sumber: Note Facebook Miftah Faridy di

<http://www.facebook.com/notes/miftah-faridy/gaudeamus-igitur-mari-kita-bersenang-senang/10150157801585637>

Gaudeamus Igitur merupakan hymne mahasiswa internasional yang biasa dinyanyikan pada saat acara wisuda mahasiswa. Lagu berbahasa Latin ini diciptakan pada abad pertengahan dan hingga sekarang masih tetap sering dinyanyikan seluruh orang.

oleh Wahyu Awaludin  
FIB/Sastra Indonesia/2008  
<http://nyanyianbahasa.wordpress.com>

22.03.10, 10:06  
Diposting  
di http://90 (al)

Penulis, blogger, penimpi, dan pebisnis. Seorang mahasiswa Sastra Indonesia FIB UI angkatan 2008. Tertarik dengan ekonomi, bisnis, pakologi, sains, komunikasi, internet, dan banyak hal lainnya. Kini sedang dimatangi sebagai anggota BEM FIB UI 2009 di Biro IT dan Media.

Wahyu Awaludin telah menulis 21 tulisan  
Tulisan lain yang ditulis oleh Wahyu Awaludin  
Ingin menghubungi Wahyu? Kontak admin

anakUI.com

Tulisan Lainnya

SUMBER: NOTE FACEBOOK MIPTAH FARIDY DI  
<http://www.facebook.com/notes/miftah-faridy/gaudeamus-igitur-mari-kita-bersenang-senang/10150157801585637>

Gaudeamus Igitur merupakan hymne mahasiswa internasional yang biasa dinyanyikan pada saat acara wisuda mahasiswa. Lagu berbahasa Latin ini diciptakan pada abad pertengahan dan hingga sekarang masih tetap sering dinyanyikan seluruh orang di dunia. Namun, umumnya orang yang menyanyikannya tidak terlalu mengerti apa arti lagu ini sebenarnya.

Gaudeamus igitur Mari kita bersenang-senang  
Juvenes dum sumus Selagi masih muda  
Post icundum iuventutem Setelah masa muda yang penuh keceriaan  
Post molestam senectutem Setelah masa tua yang penuh kekhawatiran  
Nos habebit hunc T sayah akan menguasai kita  
Vita nostra brevis est Hidup kita sangatlah singkat  
Brevi finietur Berakhir dengan segera  
Venit mors velociter Maut datang dengan cepat  
Rapit nos atrociter Merenggut kita dengan ganas  
Nemini parcetur Tak seorang pun mampu melindungi  
Ubi sint qui ante nos Kemana orang-orang sebelum kita  
In mundo fuere? Yang pernah hidup di dunia ini?  
Vadite ad superos Terbanglah ke kahyangan  
Transite in inferos Terjunlah ke kawah candradimuka  
Hos si vis videre Bila kau ingin menjumpai mereka  
Vivat academicus! Hidup kampusku!  
Vivat professorus! Hidup para dosen!  
Vivat membrum quodlibet! Hidup seluruh mahasiswa!  
Vivat membra quaelibet! Hidup seluruh mahasiswa!  
Semper sint in flore Semoga kalian semua akan terus maju.  
Vivat et republica! Hidup negaraku!  
Et qui illam regit Dan pemerintahannya  
Vivat nostra civitas! Hidup kota kami!  
Maecentum caritas Dan kemurahan hati para dermawan  
Quae nos hic protegit Yang telah melindungi kami  
Vivat omnes virgines! Hidup para gadis!  
Faciles, formosae Yang sederhana dan elok  
Vivat et mulieres! Hidup para wanita!  
Tenerae, amabiles Yang lembut dan penuh cinta  
Bonae, laboriosae Jujur, pekerja keras  
Perest tristitia Enyahlah kesedihan  
Perest osores Enyahlah kebencian  
Perest diaboli Enyahlah kejahatan  
Quisve antibursarius Dan siapa pun yg anti perkumpulan mahasiswa  
Atque irrisores Juga mereka yang mencemooh kami  
Quis confluxus hodie Siapa yang sekarang telah berkumpul  
Academicorum? di universitas ini?  
E longinquo convenerunt Sejak lama mereka telah berkumpul  
Protinusque successerunt Dan kemudian bersatu  
In commune forum dalam forum bersama  
Vivat nostra societas! Hidup persahabatan kita!  
Vivat studiosi! Hidup studio!  
Crescat una veritas Semoga kebenaran dan kejujuran tercapai

5

- Apakah Ini Kampus Sampah? (lebih lama)
- Si Mulyani: Sebuah Kesah dan Opini (lebih baru)

Tags: gaudeamus, igitur, wisuda

media partner



more info :  
Don  
021-93021087

promosikan acara kamu di anakUI.com!  
KLIK DI SINI untuk lengkapnya

Tulisan Terbaru

- Undangan dari Blogger atau Gifit anakUI.com
- Blogger atau Pengunjung Baru

**Lampiran 7. Kolom Komentar**

#1: keke | 01.02.09, 14:28 | [Permalink](#)

um, mau nanya nih.

Kalo bikin tulisannya english boleh gak?

Trus tipeny kayak "feature" gitu,, jadi gak bertopik ke-anakui2-an..

Tengs, ditunggu reply-nya.

#2: nadra | 08.04.09, 16:24 | [Permalink](#)

duhh, gimana nih ko gak ada respon soal contact person yang gw butuhin??

#3: yxe nomura | 29.07.09, 20:07 | [Permalink](#)

apa yang terjadi dengan tulisan saya,tiba-tiba dissapear boleh saya tahu penyebabnya ?

#4: adesingkong | 23.09.09, 12:28 | [Permalink](#)

Klo mau pasang lowongan kerja bisa?

#5: Stefi | 07.10.09, 15:02 | [Permalink](#)

Saya mau menanyakan,contact person untuk anakui.com siapa?

#6: samuel | 15.11.09, 11:09 | [Permalink](#)

siapa yang dapat...