



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pencarian Buku pada Perpustakaan

Pencarian buku pada perpustakaan dimulai dari katalog yang berasal dari Bahasa Latin *catalogus* yang berarti daftar barang atau benda yang disusun untuk tujuan tertentu. Beberapa definisi katalog menurut ilmu perpustakaan dapat dibagi sebagai berikut (Mesran, 2014).

1. Katalog berarti daftar berbagai jenis koleksi perpustakaan yang disusun menurut sistem tertentu.
2. Katalog perpustakaan merupakan suatu rekaman atau daftar bahan pustaka yang dimiliki oleh suatu perpustakaan.

Menurut Fatmi (2011), dari definisi katalog dapat disimpulkan bahwa katalog perpustakaan merupakan daftar dari koleksi perpustakaan yang disusun secara sistematis sehingga memungkinkan pengguna perpustakaan dapat mengetahui dengan mudah koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan dan dimana koleksi tersebut dapat ditemukan.

Pada awalnya pencarian katalog masih menggunakan katalog kartu yang diperkenalkan di Anglo-Amerika sebelum pencarian katalog berbasis komputer ditemukan (Strout, 1956). Selanjutnya pada 1960 diperkenalkan *Online Cataloging* berkat munculnya *MACHine Readable Cataloging* (MARC) (Coyle dan Karen, 2011). Aturan yang mengatur penciptaan katalog MARC tidak hanya meliputi aturan formal. MARC awalnya digunakan untuk mengotomatisasi pencarian katalog menggunakan kartu fisik, tetapi seiring berjalannya waktu MARC

ditingkatkan menjadi *Online Public Access Catalog (OPAC)* (Avram dan Henriette, 1975).

Setelah OPAC sukses dalam pencarian, kini katalog untuk mencari buku pada perpustakaan dikembangkan dengan menggunakan *mobile application* dikarenakan OPAC sudah tidak menjadi pemikat bagi pengguna perpustakaan untuk melakukan pencarian katalog (Fatmawati, 2012).

2.2 Teknologi Mobile Perpustakaan

Hadirnya teknologi terkini yaitu *mobile* semakin menambah deretan teknologi terbaru saat ini. Arti kata *mobile* sendiri memiliki makna yang cukup banyak, dapat diartikan sebagai bergerak dengan bebas, bergerak dengan mudah, dan lain sebagainya. *Mobile* juga dapat diartikan sebuah benda yang berteknologi tinggi dan dapat bergerak tanpa menggunakan kabel seperti *smartphone*, PDA, tablet (Fatmawati, 2012).

Transformasi ini sangat mempengaruhi perilaku dan gaya hidup karena para pengguna perpustakaan lebih senang memanfaatkan aplikasi pada perangkat *mobile* yang sudah semakin canggih dan sudah banyak digemari oleh para pengguna perpustakaan sudah menjadi kebutuhan pada era masa kini (Fatmawati, 2012).

Dengan demikian aspek tren perilaku pengguna perpustakaan berubah menggunakan *mobile* untuk mendukung layanan perpustakaan termasuk dalam pencarian katalog. Evolusi informasi juga nampak pada perubahan yang terjadi dalam mengonsumsi informasi yang lebih menekankan adanya interaksi baik itu manusia dengan manusia, manusia dengan komputer, dan komputer dengan komputer (Purnama dan Eddy, 2012).

Penerapan teknologi *mobile* pada perpustakaan awalnya lebih identik dengan penyediaan akses perpustakaan untuk daerah yang tidak terjangkau. Namun, seiring perkembangan teknologi dan juga penggunaan perangkat *mobile* yang semakin banyak, maka teknologi tersebut digunakan dalam keperluan perpustakaan (Surachman, 2012). Menurut Needham (2008), konsep *mobile library* diibaratkan seperti sebuah pesan sederhana melalui pengiriman teks sederhana terkait pemesanan buku, keterlambatan peminjaman, atau bahkan sampai hal-hal yang kompleks yang dapat dilakukan dalam perangkat *mobile*.

Menurut Surachman (2012) ruang lingkup *m-libraries* digambarkan sangat luas, yakni setiap inisiatif yang memungkinkan penggunaan perangkat *mobile* di perpustakaan. Beberapa cakupan dalam konsep *m-libraries* ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Mengakses isi atau koleksi perpustakaan melalui perangkat *mobile* misal akses ke buku, jurnal, *database*, dan koleksi khusus lainnya yang memungkinkan diakses secara *mobile*.
2. Penggunaan pesan teks melalui *Short Message Service* (SMS) untuk memenuhi pertanyaan atau menyediakan informasi untuk penggunaan perpustakaan.
3. Membangun sebuah *mobile interface* untuk situs *web* perpustakaan atau katalog perpustakaan.
4. Menggunakan *Quick Response Codes* (QR Codes) untuk menghubungkan koleksi elektronik yang dapat diakses melalui perangkat *mobile*.
5. Staff perpustakaan atau pustakawan menggunakan perangkat *mobile* dalam perpustakaan untuk mendukung pertanyaan disekelilingnya.

6. Membangun sebuah aplikasi berbasis *mobile (dedicated mobile app)* untuk menyediakan akses ke koleksi atau isi perpustakaan kepada pengguna.
7. Pemanfaatan *augmented reality* dalam perpustakaan dengan menggunakan kamera pada perangkat *mobile*.
8. Menggunakan perangkat *mobile* untuk berinteraksi dengan kegiatan perpustakaan seperti perpanjangan pinjaman koleksi, pengecekan lokasi layanan, pemesanan koleksi, melakukan tugas-tugas melalui perangkat *mobile*.

Cakupan implementasi konsep *m-libraries* ini tidak terbatas pada hal di atas.

Menurut Vollmer (2010), *mobile libraries service* terbagi menjadi tujuh kategori.

1. Mobile OPAC

Akses ke dalam *Online Public Access Catalog* melalui *mobile optimized websites* dan *apps*.

2. Mobile Applications

Aplikasi khusus untuk *smartphones* yang di-*install* terlebih dahulu dan memungkinkan pengguna mengakses sistem perpustakaan, katalog, dan lain sebagainya.

3. Mobile Collections atau Mobile Content Delivery

Fasilitas yang disediakan oleh penyedia bekerjasama dengan perpustakaan untuk menyediakan akses ke *audiobooks*, *e-books*, *audio language course*, dan lain sebagainya.

4. Mobile Library Instruction

Bahan-bahan intruksi perpustakaan dan penggunaan *resources* yang dapat diakses melalui *platforms mobile device*.

5. Mobile Database

Menyediakan akses ke *database* menggunakan perangkat *mobile* melalui *mobile application* atau *web services*.

6. Library SMS Notification

Penggunaan SMS untuk berbagai tujuan seperti informasi keterlambatan, informasi pemesanan, informasi ketersediaan koleksi, informasi nomor panggilan, dan lokasi.

7. SMS Reference

Layanan menjawab pertanyaan referensi oleh pustakawan melalui perangkat *mobile*.

Pemanfaatan teknologi *mobile* untuk perpustakaan di Indonesia sudah dimulai oleh beberapa perpustakaan, walaupun belum secara maksimal dalam pemanfaatan potensi pengguna perangkat *mobile* yang ada. Artinya pemanfaatan teknologi *mobile* oleh perpustakaan masih sangat sedikit. Beberapa perpustakaan yang berhasil diidentifikasi sudah menggunakan teknologi *mobile* menurut Surachman (2012) adalah perpustakaan Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta – UKDW dan Universitas Bina Nusantara – BINUS Jakarta. Keduanya terlihat sudah berusaha menyediakan akses ke *mobile device*, baik secara *mobile web* atau *mobile application*.

Lambatnya perkembangan teknologi *mobile* juga diidentifikasi dan dapat disebabkan oleh beberapa faktor penting, yaitu (Surachman, 2012).

1. Pengetahuan yang minim terkait implementasi *mobile* yang dimiliki pengelola perpustakaan.

2. Keterbatasan kemampuan staf perpustakaan dalam implementasi teknologi informasi dan komunikasi di perpustakaan.
 3. Masih adanya keterbatasan sinergi antara bagian pengembangan Teknologi Informasi Komputer (TIK) dengan bagian perpustakaan.
 4. Ketidaktahuan terhadap konsep *mobile* dan manfaatnya bagi perpustakaan.
 5. Keterbatasan sumber daya dan keuangan yang dimiliki oleh perpustakaan.
- Mobile Libraries* masih belum menjadi prioritas bagi perpustakaan terkait keefektifan pemanfaatan oleh pengguna.

2.3 Metode Rocchio Relevance Feedback

Metode *rocchio relevance feedback* adalah strategi reformulasi *query* paling populer karena sering digunakan untuk membantu *user* pemula dalam *information retrieval systems*. Dalam siklus *relevance feedback*, *user* disajikan dengan hasil pencarian dokumen yang relevan (Selberg, 2011).

Information retrieval atau *document retrieval* adalah teknik untuk menghasilkan daftar dokumen yang relevan dengan *request* dari *user* melalui perbandingan *request user* dengan indeks yang menghasilkan tingkat *similarity* dari konten yang dipilih (Liddy, 2011). Setiap dokumen dijelaskan oleh sekumpulan *keyword* yang merepresentasikan dokumen tersebut yang disebut juga sebagai *index term*. *Index term* adalah sebuah kata (dokumen) yang membantu untuk mengingat tema utama dari dokumen (Yates dan Neto, 2010).

Teknik *relevance feedback* ditemukan pertama kali oleh Rocchio. Rocchio memandang *feedback* sebagai permasalahan mencari sebuah *query* optimal yaitu *query* yang memaksimalkan selisih antara dokumen relevan dengan dokumen yang

tak relevan. *Relevance feedback* juga berguna untuk mendekatkan *query* ke rata-rata dokumen relevan dan menjauhkan dari rata-rata dokumen yang tak relevan. *Query* yang sudah diambil dapat dilakukan penyesuaian bobot istilah sehingga sesuai dengan kegunaan dari istilah tersebut dalam fungsinya membedakan dokumen relevan dan tidak relevan (Yugianus dkk., 2013).

Berikut merupakan langkah-langkah dalam pengolahan *query* (Mooney dan Raymond, 2011).

1. Tokenizing

Tokenizing adalah tahap pemrosesan sebuah kata kunci menjadi unit kecil yang disebut token. Unit tersebut dapat berupa suatu kata, suatu angka, atau suatu tanda baca.

2. Filtering

Filtering adalah tahap mengambil kata-kata penting dari hasil *tokenizing*. Pada tahap ini kata-kata yang tidak deskriptif akan dibuang, misalnya “yang”, “di”, “dari”.

3. Stemming

Stemming adalah tahap mencari akar kata sesuai dengan kata kunci. Pada tahap ini dilakukan proses pengembalian kata ke dalam suatu representasi.

4. Term Weighting

Term weighting adalah tahap pembobotan tiap *term* yang dicari pada setiap dokumen sehingga dapat diketahui ketersediaan dan kemiripan suatu *term* dalam dokumen.

Pada dokumen yang besar, skema yang paling sukses dan secara luas digunakan untuk pemberian bobot adalah *term frequency* dikalikan dengan *inverse*

document frequency yang disebut sebagai nilai bobot *term* atau β . *Term frequency* (*tf*) adalah frekuensi dari kemunculan sebuah *term* dalam dokumen yang bersangkutan. *Inverse document frequency* (*idf*) merupakan sebuah perhitungan dari bagaimana *term* didistribusikan secara luas pada koleksi dokumen yang bersangkutan. *Inverse document frequency* menunjukkan hubungan ketersediaan sebuah *term* dalam seluruh dokumen. Semakin sedikit jumlah dokumen yang mengandung *term* yang dimaksud maka nilai pada *idf* akan semakin besar. Rumusan nilai *idf* sebuah *term* dapat dijabarkan menjadi persamaan berikut (Uden dan Mark, 2011).

$$idf = \log \frac{n}{df} \quad \dots (2.1)$$

Keterangan:

idf: nilai *inverse document frequency*.

n: jumlah dokumen di dalam koleksi.

df: nilai *document frequency*.

Perhitungan bobot dari *term* tertentu dalam sebuah dokumen dengan menggunakan perkalian nilai *tf* dan *idf* menunjukkan bahwa deskripsi terbaik dari dokumen adalah *term* yang banyak muncul dalam dokumen tersebut dan sangat sedikit muncul pada dokumen yang lain. Perhitungan bobot *term* adalah sebagai berikut (Uden dan Mark, 2011).

$$\beta = (tf) * idf \quad \dots (2.2)$$

Keterangan:

β : nilai bobot *term*.

tf: nilai *term frequency*.

idf: nilai *inverse document frequency*.

Tingkat kemiripan *term* pada dokumen yang dicari dapat dituliskan pada persamaan *rocchio relevance feedback* berikut (Uden dan Mark, 2011).

$$R = N + \beta \left(\left(\frac{Dp}{Np} \right) - \left(\frac{Dn}{Nn} \right) \right) \quad \dots (2.3)$$

Keterangan:

R: tingkat kemiripan *term*.

N: jumlah *term* tiap dokumen.

β : nilai bobot *term*.

Dp: *term* dari dokumen relevan.

Np: jumlah dokumen relevan.

Dn: *term* dari dokumen tak relevan.

Nn: jumlah dokumen tak relevan.

2.4 Precision, Recall, dan F-Measure

Komponen dalam sistem *information retrieval* adalah penilaian relevansi. Penilaian ini berguna untuk menentukan dokumen yang relevan dengan kebutuhan informasi pengguna, hasil nilai tersebut merupakan parameter yang dapat digunakan untuk menggambarkan efektivitas dari suatu sistem pencarian (Jizba, 2007).

Menurut Hasugian (2006), dalam penilaian relevansi ada dua hal penting yang biasa digunakan untuk mengukur kemampuan suatu sistem dalam memanggil dokumen sesuai dengan istilah yang diformulasikan, yaitu *recall* dan *precision*. Penggunaan perhitungan *precision* dan *recall* dapat menggunakan tabel berikut.

Tabel 2.1 Perhitungan Recall dan Precision

	Relevant	Not Relevant	Total
Retrieved	A	B	A+B
Not Retrieved	C	D	C+D
Total	A+C	B+D	

Recall atau perolehan merupakan istilah yang digunakan untuk dokumen terpanggil yang relevan dalam pernyataan kata kunci yang di-input oleh pengguna dalam suatu sistem pencarian informasi (Jizba, 2006).

Rumusan *recall* dapat dijabarkan sebagai berikut (Jizba, 2006).

$$Recall = \frac{A}{A + C} \quad \dots (2.4)$$

Rumus *recall* juga dapat diartikan secara sederhana sebagai (Jizba, 2006).

$$Recall = \frac{\text{Jumlah Dokumen Relevan pada Aplikasi}}{\text{Jumlah Dokumen Relevan pada Database}} \quad \dots (2.5)$$

Precision adalah jumlah kelompok dokumen relevan dari total jumlah dokumen yang ditemukan oleh sistem (Jizba, 2006).

Rumusan *precision* dapat dijabarkan sebagai berikut (Jizba, 2006).

$$Precision = \frac{A}{A + B} \quad \dots (2.6)$$

Rumus *precision* juga dapat diartikan secara sederhana sebagai (Jizba, 2006).

$$Precision = \frac{\text{Jumlah Dokumen Relevan dalam Aplikasi}}{\text{Jumlah Dokumen yang Didapat (Hasil)}} \quad \dots (2.7)$$

Menurut Hasugian (2006), *recall* sebenarnya sulit untuk diukur karena jumlah seluruh dokumen yang relevan dalam *database* sangat besar. Oleh karena itu, *precision* yang dijadikan salah satu ukuran yang digunakan untuk menilai

keefektifan suatu sistem pencarian. *F-Measure* atau sering disebut *F1 score* adalah *harmonic mean* atau nilai rata-rata harmonis antara perhitungan *precision* dan *recall* (Hripsack dan Rothschild, 2005). *F-Measure* dapat dihitung menggunakan rumusan berikut (Hripsack dan Rothschild, 2005).

$$F1 = 2 * \frac{precision * recall}{precision + recall} \quad \dots(2.8)$$

Nilai *F-Measure* dapat dihitung dari 0 hingga 1 atau dalam persentase 0% - 100%

2.5 Survei Penelitian Kualitatif dan Likert Scale

Menurut Sugiyono (2010), metode penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Di sisi lain, metode survei dengan menggunakan pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian dapat dilakukan untuk sampel populasi besar maupun kecil. Tiap pertanyaan merupakan jawaban-jawaban yang mempunyai makna dalam menguji hipotesis (Nazir, 2003). Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa metode kualitatif khususnya menggunakan teknik kuesioner dapat digunakan pada penelitian dengan sampel yang kecil maupun besar dan dapat dilakukan dengan mengumpulkan sampel secara acak.

Untuk mendukung penelitian secara kualitatif, data yang sudah didapatkan harus diolah secara statistik. Metode yang dapat digunakan dalam pengukuran sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan secara kualitatif dapat menggunakan *Likert Scale* (Djaali, 2008). Dengan penggunaan *Likert Scale*, data yang dilakukan secara

kualitatif dapat lebih mudah diolah dan dipetakan ke dalam sebuah kesimpulan (Trochim, 2006).

Dalam suatu himpunan pilihan *Likert* (*Likert Items*) harus berisikan suatu pernyataan atau pertanyaan sederhana yang mewakili suatu angka berdasarkan suatu dimensi objektivitas tertentu. Himpunan *likert* haruslah bersifat simetris dan imbang yang berarti himpunan pilihan harus mengandung nilai dengan jarak yang sama serta mengandung nilai baik dalam posisi yang bersifat negatif maupun positif (Uebersax, 2006).

Dalam pengumpulan skala *likert*, perhitungan dilakukan dengan menggunakan *likert scale* dengan skala 1 sampai dengan 5, kriteria penilaian hasil skor menggunakan *likert scale* menurut Sugiyono (2010) yaitu.

Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Hasil Likert Scale

Kategori	Keterangan	Persentase
Kategori 1	Sangat Tidak Setuju (Sangat Negatif)	$\geq 0\%$ dan $< 20\%$
Kategori 2	Tidak Setuju (Negatif)	$\geq 20\%$ dan $< 40\%$
Kategori 3	Cukup Setuju (Cukup)	$\geq 40\%$ dan $< 60\%$
Kategori 4	Setuju (Positif)	$\geq 60\%$ dan $< 80\%$
Kategori 5	Sangat Setuju (Sangat Positif)	$\geq 80\%$ dan $\leq 100\%$

Rumus yang digunakan pada perhitungan adalah.

Rumus = $(\text{Responden Sangat Negatif} * 1 + \text{Responden Negatif} * 2 + \text{Responden Cukup} * 3 + \text{Responden Positif} * 4 + \text{Responden Sangat Positif} * 5) / (5 * \text{Jumlah Sampel})$... (2.9)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian diambil melalui kuesioner menggunakan perhitungan *likert* yang disebar ke seluruh mahasiswa UMN ditujukan untuk melakukan hipotesis. Pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun memiliki beberapa penarikan faktor-faktor, yaitu.

1. Usability (Padayachee, Kotze, dan Van Der Merwe, 2001)

Karakteristik yang menggambarkan bahwa *software* dapat dimengerti, dipelajari, dan digunakan sesuai dengan fungsinya, dan dapat disesuaikan dengan kondisi dari penggunaan (*effort* yang dibutuhkan dalam penggunaan). Dalam kuesioner, penarikan karakteristik *usability* diambil beberapa sub-karakteristik, yaitu.

A. Learnability

Kemampuan *software* untuk dapat mudah dipelajari.

B. Operability

Software yang dapat dioperasikan dalam *environment* tertentu.

2. Functionality (Padayachee, Kotze, dan Van Der Merwe, 2001)

Karakteristik yang menggambarkan kemampuan *software* berjalan sesuai dengan fungsinya yang digunakan oleh *user* untuk kondisi tertentu. Dalam kuesioner, penarikan karakteristik *functionality* dibagi menjadi dua sub-karakteristik, yaitu.

A. Suitability

Kemampuan *software* untuk mengerjakan *task* sesuai dengan perintah yang dimasukan.

B. Accurateness

Kemampuan *software* untuk menghasilkan *output* yang akurat sesuai dengan *input* yang dimasukan.

3. User Satisfaction (Miss, 2014)

Karakteristik yang menggambarkan tentang kepuasan dalam menggunakan *software*.

4. Innovativeness (Aharony, 2012)

Inovasi yang diberikan kepada *user* tentang teknologi terkini.

5. User Experience (Cota dkk., 2014)

Hal yang mengacu terhadap persepsi dan respon atau tanggapan seseorang dari penggunaan sebuah sistem, produk, dan jasa. *User experience* mengacu pada kecenderungan untuk memperluas konsep dari *usability* dan menyatukannya dalam satu pandangan antara interaksi manusia dengan sistem. *User experience* dapat dijabarkan menjadi beberapa poin berikut.

A. Attractiveness

Mengacu pada kesan secara umum terhadap suatu produk atau sistem, suka atau tidak suka.

B. Perspicuity

Mengacu kepada kemudahan memahami suatu produk.

C. Efficiency

Mengacu pada kinerja produk secara cepat dan efisien dan apakah tampilan yang digunakan sudah terorganisir dengan baik.

D. Dependability

Mengacu pada interaksi produk dengan *user*. Apakah *user* dapat berinteraksi dengan aman dan dapat memprediksi bagaimana menggunakan produk dengan baik.

E. Stimulation

Tingkat ketertarikan dan memberikan motivasi kepada *user* dalam menggunakan produk.

F. Novelty

Mengacu pada desain yang memberikan sebuah inovasi baru dan menuangkan kreatifitas.

2.6 Hipotesis

Hipotesis berasal dari dua buah suku kata *Hypo* dan *Thesis*, *Hypo* berarti sebelum sedangkan *Thesis* berarti pernyataan atau pendapat (Saefuddin, 2011). Sebelum melakukan penelitian biasanya seorang peneliti memiliki dugaan berdasarkan teori, tahap ini yang disebut sebagai hipotesis. Hipotesis merupakan elemen penting dalam penelitian yang dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian (Universitas Ciputra Entrepreneurship Online, 2016).

Metode pengumpulan data sangat penting, dibutuhkan teknik-teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Sementara itu, instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data, beberapa teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan yaitu (Universitas Ciputra Entrepreneurship Online, 2016).

1. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab secara langsung antara peneliti dan narasumber. Seiring perkembangan teknologi, metode wawancara dapat dilakukan melalui media tertentu seperti telepon, *email*, atau melalui internet.

2. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang kompleks karena melibatkan berbagai faktor dalam pelaksanaannya. Metode pengumpulan data observasi tidak hanya mengukur sikap dari responden, tetapi dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi.

3. Angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang lebih efisien bila peneliti telah mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden.

4. Studi Dokumen

Studi dokumen adalah metode pengumpulan data yang tidak ditujukan langsung kepada subjek penelitian. Studi dokumen adalah jenis pengumpulan data yang meneliti berbagai macam dokumen yang berguna untuk bahan analisis.