

BAB III

HASIL PENGEMBANGAN

Pada hasil pengembangan ini terbagi atas beberapa point yang akan dibahas yaitu Analisis kebutuhan, Rancangan model (produk), pembuatan atau pengembangan model (produk), dan evaluasi atau pengujian model (produk)

A. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan analisis tingkat kebutuhan pengguna terhadap produk yang akan dibuat. Dalam hal ini, analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara terhadap Empat orang. Empat orang tersebut merupakan observasi dan wawancara yang berasal dari kalangan mahasiswa dan petugas perpustakaan. Data analisis diambil dengan cara mewawancarai .

Pendidikan pemakai bagi pengguna perpustakaan merupakan hal yang harus dilakukan oleh setiap perpustakaan. Kegiatan ini dipandang sangat penting dalam bagian pelayanan karena, masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui bagaimana penggunaan perpustakaan. Apabila hal ini dibiarkan, maka akan dapat menyebabkan menurunnya perpustakaan dalam segi pelayanan. Kurangnya pengetahuan dalam pendidikan pemakai akan menyebabkan pemustaka tidak mengetahui tata tertib yang ada pada perpustakaan, sering terlambat dalam pengembalian bahan pustaka, dan menyalahgunakan fasilitas yang telah disediakan oleh pihak perpustakaan Berdasarkan wawancara dengan mahasiswa Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, sebagian dari mahasiswa belum mengetahui kegiatan pendidikan pemakai beserta kegiatan lainnya yang ada di perpustakaan,

Adapun wawancara yang dilakukan penulis adalah wawancara dilakukan dengan Netra Waldi mahasiswa jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi, dan Veri Andani jurusan

Sistem Komputer Fakultas Ilmu Komputer sebagai informan pertama dan kedua pada tanggal 13 Juli 2018. Dalam wawancara tersebut di peroleh informasi bahwa yang diinginkan adalah menyampaikan informasi melalui media video semanarik mungkin. Wawancara ketiga dilakukan dengan Aulia Riski mahasiswa Jurusan Sistem Komputer Fakultas Ilmu Komputer sebagai informan ketiga pada tanggal 17 Juli 2018, Riski menyatakan bahwa dalam pembuatan produk disertai dengan narasi untuk semanarik mungkin. Wawancara ketiga dengan Aulia Riski Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer pada tanggal 18 Juli 2018, Riski mengatakan telah mengetahui bimbingan pemakai itu sedikit dan belum sepenuhnya, Riski ingin video yang dibuat memiliki aspek layanan dan aturan yang ada sehingga mahasiswa mudah mendapatkan informasi dengan cepat. Wawancara keempat dilakukakan dengan Romi Jamaris A,Md dari pihak petugas perpustakaan bagian sirkulasi, Romi mengatakan dalam hal pembuatan video sebaiknya sampaikan informasi sejelas mungkin, agar mahasiswa dapat menelusuri informasi dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa sumber infomasi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa menginginkan aspek yang perlu dalam video ada gambar dan layanan, aturan, sanksi dan tata tertib yang ada. Oleh karena itu, penulis membuat sebuah produk berupa rancangan video pendidikan pemakai untuk mengembangkan suatu kegiatan yang telah ada pada suatu tempat tersebut, khususnya pada *Andalusia library and Knowledge center*.

Maka, produk dengan rancangan video pendidikan pemakai ini diharapkan dapat membantu pemustaka baik dari kalangan mahasiswa ataupun masyarakat umum dalam memahami kegiatan pendidikan pemakai, sistem layanan, dan jenis layanan yang ada di setiap perpustakaan, khususnya *Andalusia library and Knowledge center*.

B. Rancangan Model Produk

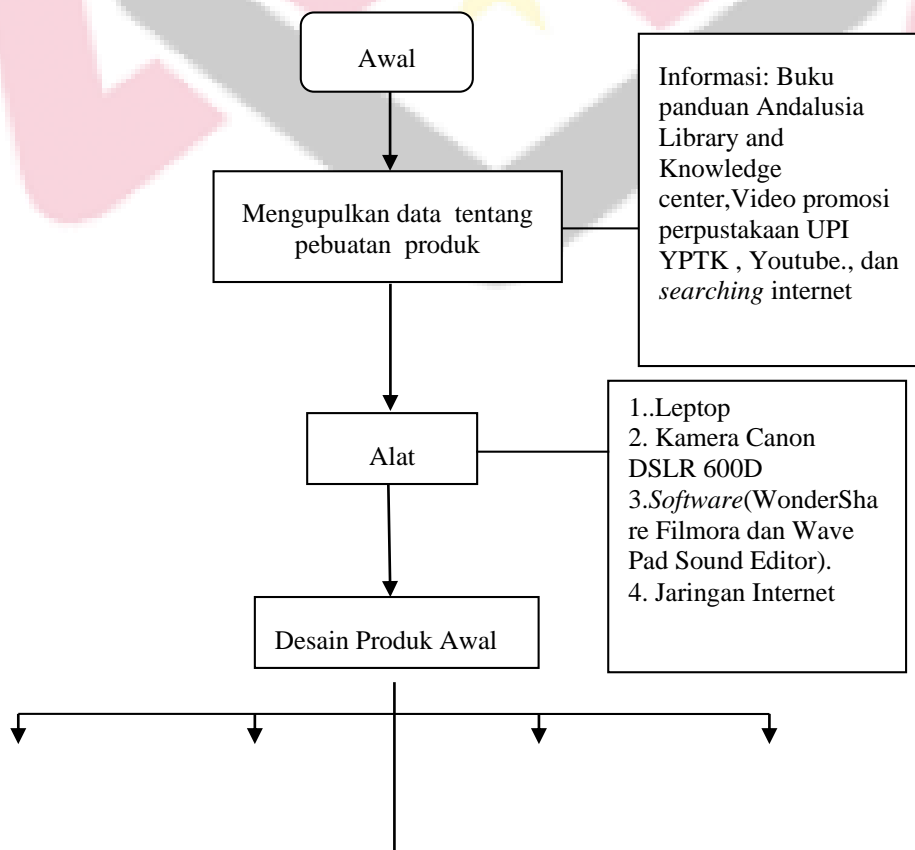
Rancangan model produk yang penulis buat terdapat pada alur rancangan produk (*Flow chart*). *Flow chart* rancangan produk yang direncanakan dibuat melalui beberapa langkah. Adapun langkah yang penulis lakukan adalah mempersiapkan alat, membuat rancangan video, menghasilkan produk dengan video bertampilan teks, animasi dan suara, terakhir melakukan uji coba produk. Alur bagan *Story Board* rancangan video dapat dilihat seperti dibawah ini.

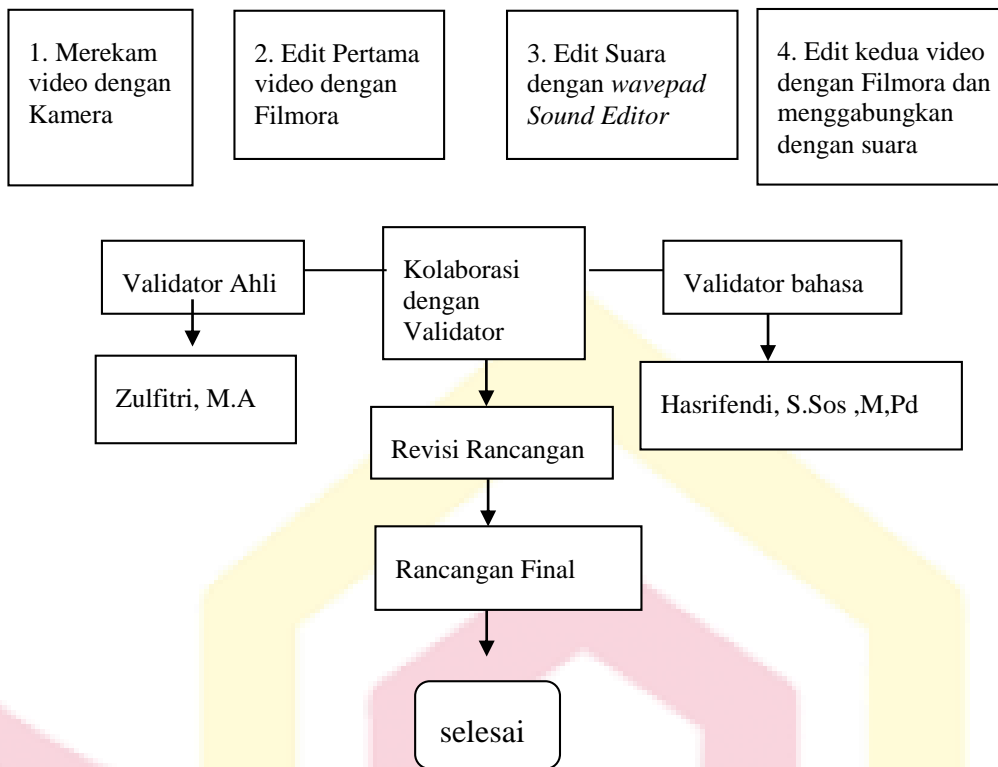
Tabel III. 1. *Story Board* Video Pendidikan Pemakai

Uraian Video	Durasi	Unsur Video		Multimedia	Pemeran	Tempat
		Suara	Gambar			
Intro	8 detik	Latar musik	Logo UPI YPTK padang	Wondershare Filmora	Baground animasi	
Bagian Pembukaan 1. Nama Perpustakaan beserta logo UPI YPTK. 2. sejarah 3. Visi dan Misi perpustakaan 4. Bimbingan Pemakai	2 Menit 25 detik	Musik dan suara,kepal a perpustakaa n	Kampus UPI tampak depan serta pemandangan sekitarnya,ruan gan kepala perpustakaan	Wondershare Filmora	Penulis beserta civitas	Gedung perpustakaan bagian luar, dan dalam
Tenis layanan 1. Layanan sirkulasi mandiri 2. Layanan referensi 3. Layanan lokal conten 4. Layanan Terbitan berkala 5. Populer corner 6. Ruang belajar mandiri 7. Ruang teleconference 8. BI corner 9. Bebas pustaka 10. Library cafe	2 menit 38 Detik	Latar musik dengan tema dan suara	Peminjaman buku, ruang baca perpustakaan, dan ruangan referensi,ruang an local conten,ruangan layanan,ruanga n pouler corner,	Wondershare Filmora	Penulis beserta pemustaka dan pustakawan	Gedung perpustakaan,
Sistem Layanan 1. Layanan Open Acces (terbuka)	21 detik	Latar musik dengan tema dan suara	Rak buku yang tersusun rapi, pemustaka baca ditempat, ruangan referensi,	Wondershare Filmora	Penulis beserta pemustaka	Gedung perpustakaan,
Tata tertib layanan 1. Jam buka layanan 2. Peraturan perpustakaan 3. Mengisi visitor counter 4. Menitip barang pada loker	2 menit	Latar musik dengan tema dan suara	Baca ditemat, mengisi buku tamu, menitipkan barang, mencari buku	Wondershare Filmora	Ruangan dalam perpustakaa n bagian peminjaman ,rak tersusun	Gedung perpustakaan,

5. Mengecek judul buku 6. Membawa buku 7. Menscan nomor anggotakan memasukkan pin			yang akan dipinjam, meminjam buku, dan meminjam buku.		rapi,visitor counter,opac .	
Penjelasan mengenai Tahapan Penelusuran sistem peminjaman, Tahapan peminjaman peminjaman dan sanksi	15 detik	Latar musik dengan tema dan suara	Tampak buku tersusun rapih pada rak	Wondershare Filmora		Gedung perpustakaan
Sistem pengembalian peserta penjelasannya	13 detik	Latar musik dengan tema dan suara	Mengembalikan buku,Drop box	Wondershare Filmora	Penulis dan drob box	Gedung perpustakaan
1. Buku hilang beserta penjelasan 2. keterlambatan mengembalikan buku	55 detik	Latar musik dengan tema dan suara	Penulis dan rak tampak rapi	Wondershare Filmora	Penulis dan rak tersusun rapi	Gedung perpustakaan
Penutup 1. Mengambil tas pada loker 2. Alamat wibsite perpustakaan 3. Gedung perpustakaan bagian depan 4. Ucapan terima kasih	52 Detik	Latar musik dengan tema dan suara	Gedung bagian dalam dan luar perpustakaan	Wondershare Filmora	Penulis dan locker,bagian luar perpustakaan	gedung perpustakaan
Jumlah Durasi	11 menit 15 detik					

C. Pembuatan atau Pengembangan Model (Produk)





Bagan III.2. Pembuatan Produk

Flow chart diatas menjelaskan alur pembuatan produk yang akan dibuat. Langkah pertama yang dilakukan adalah mencari data dan informasi untuk pembuatan produk dalam format video. Data diperoleh dari Buku panduan, informasi pustakawan, melakukan pencarian di internet serta menelusuri situs berbagai video Youtube. Setelah semua alat tersedia, yakni laptop, kamera dengan merek Canon DSLR tipe 600 D, aplikasi Wondershare Filmora dan Wave Pad Sound Editor serta jaringan internet untuk membuat beberapa tahapan pada video.

Desain produk yang akan dibuat berupa media pendidikan pemakai dengan menggunakan aplikasi Wondershare Filmora. Video kegiatan pendidikan pemakai yang telah direkam dengan menggunakan kamera Canon akan diedit sehingga menjadi media

awal pendidikan pemakai. Setelah semua rekaman video dikumpulkan dan diedit, penulis beralih kepada perekaman suara. Penulis merekam dan mengedit suara dengan Wave Pad Sound Editor. Setelah proses perekaman dan pengeditan suara selesai, penulis kembali kepada Wondershare Filmora untuk menggabungkan hasil editan suara dengan video yang telah disiapkan. Proses pengeditan akhir video dengan Wondershare Filmora. Video akhir yang telah selesai selanjutnya di *xort* atau disimpan dengan format video Mp4. Setelah desain produk selesai dibuat, selanjutnya melakukan kolaborasi dengan validator ahli.

Kolaborasi dengan Validator adalah melakukan penilaian terhadap rancangan produk yang telah dibuat. Penilaian rancangan produk dilakukan oleh Dosen Jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Imam Bonjol Padang dan kepala perpustakaan UIN Imam Bonjol padang Zulfitri M.A., beliau mengatakan, desain video pendidikan ini sangat menarik. Hanya ada beberapa unsur yang harus di revisi ulang, yaitu saat penyampaian *website* Badan Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Sumatera Barat untuk ditampilkan foto alamat *website* tersebut. Hal serupa juga dinyatakan oleh Hasri Fendi S.sos.,M.Pd dengan pengungkapan bahasa Indonesia oleh penulis dalam rancangan produk tersebut sudah sempurna dengan EYD dan Pedoman Umum Bahasa Indonesia sehingga mudah dipahami. Rancangan video ini sudah bagus dan dapat digunakan sehingga dapat dipublikasikan melalui You Tube.

Dalam pembuatan dan pengembangan model produk penulis membagi dalam beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut.

1. Persiapkan Alat Pendukung

Alat pendukung yang penulis gunakan dalam pembuatan produk ini, yaitu: Laptop, Kamera dengan merek Canon, Serta aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video yakni Wondershare Filmora dan Wave Pad Sound Editor. Kemudian juga digunakan

jaringan internet untuk melakukan pengambilan animasi pada *software* Wondershare Filmora yang berjalan secara *online*.

2. Pengumpulan Data

Setelah menentukan kebutuhan untuk pengembangan produk maka penulis mulai melakukan proses pengumpulan data. Pengumpulan data merupakan tahap pengambilan video rekaman di *Andalusia Library and Knowledge Center*. Adapun video yang diambil dengan uraian sebagai berikut:

- a. Video gerbang kampus UPI YPTK Padang
- b. Video Gedung perkuliahan dan Fasilitas UPI YPTK padang sebagai pembuka video
- c. Video Penyampaian Pendidikan pustaka oleh *Head Of Library*
- d. Video jenis layanan
- e. Video sistem layanan
- f. Video Tata Tertib Layanan
- g. Video sistem peminjaman
- h. Video sistem pengembalian
- i. Video sangsi untuk buku hilang dan denda keterlambatan
- j. Video gedung perpustakaan tampak depan sebagai penutup

Sepuluh data yang diuraikan kedalam rekaman video sangat diperlukan untuk menjadi media pendidikan pemakai terhadap pengguna.

3. Melakukan pengeditan pertama

Pada tahapan ini, penulis melakukan proses pengeditan video yang telah direkam agar menjadi sebuah video pendidikan pemakai. Proses pengeditan meliputi penyusunan

video yang diperoleh, memberikan teks, memasukkan *background* musik, serta transisi agar tampilan video menarik.

Berikut adalah Hasil dari penelitian dengan menggunakan Wondershare Filmora.

a. Bagian Pembuka



Gambar III.1. Pembuka Video

Pada bagian pembuka ini Media yang digunakan dalam video yaitu gambar logo UPI YPTK Padang beserta teks *Andalusia Library & Knowledge Center* diikuti Instrument dalam durasi 7 detik.

b. Gambaran Perpustakaan UPI YPTK Padang



Gambar III.2. Gambaran perpustakaan

Pada bagian ini dijelaskan sejarah berdiri perpustakaan UPI YPTK Padang secara singkat, media yang digunakan dalam bentuk teks dan musik instrument. Durasi yang dimiliki yaitu selama 19 detik.

c. Lokasi Perpustakaan UPI YPTK Padang



Gambar III.3. Lokasi Perpustakaan

Menjelaskan Lokasi dimana perpustakaan itu terletak, adapun media yang digunakan adalah logo lokasi, disertai dengan teks lokasi dan instrument musik durasi 8 detik.

d. Visi dan Misi Perpustakaan



Gambar III. 4. Visi dan Misi Perpustakaan

Pada tahapan ini dijelaskan Visi dan misi perpustakaan UPI YPTK Padang, media yang terlibat adalah Gambar rak perpustakaan dan meja belajar , teks dan musik durasi 30 detik.

e. Tahapan penyampaian materi *User Education*



Gambar III.5. Penyampaian materi *User Education*

Pada tahapan ini menjelaskan tentang materi *user education* oleh kepala perpustakaan UPI YPTK secara langsung, media yang digunakan adalah gambar dan teks yang layarnya terbagi dua, durasi 1 menit 20 detik.

f. Jenis layanan tersedia



Gambar III.6. Jenis layanan

Pada tahapan ini menjelaskan tentang Jenis-jenis layanan yang di sediakan oleh perpustakaan UPI YPTK Padang, media yang digunakan adalah video ruangan layanan, teks beserta instrument ,durasi 3 menit 23 detik.

g. Sistem Layanan



Gambar III.7. Sistem Layanan

Pada bagian ini dijelaskan bahwasanya perpustakaan UPI YPTK Padang Menggunakan sistem layanan *Open access* atau layanan terbuka, media yang digunakan antara lain : Gambar rak, teks beserta animasi, dan instrument musik, durasi 10 detik.

h. Keanggotaan



Gambar III.8. Keanggotaan

Pada tahapan menjelaskan tentang syarat-syarat menjadi anggota dan ketentuan lainnya mengenai keanggotaan, media yang digunakan antara lain : Gambar rak, teks beserta animasi, dan instrument musik, durasi 16 detik.

i. Penelusuran informasi melalui *OPAC*



Gambar III.9. Penelusuran Informasi

Pada bagian ini dijelaskan cara menelusuri informasi melalui *Online Public Access Catalogue (OPAC)*, fungsi dari OPAC sendiri yaitu memudahkan pemakai untuk dalam pencarian informasi yang diperlukan, media yang digunakan intrument, suara dan teks. Durasi 1 menit.

j. Tata tertib



Gambar III.10. Tata tertib

Bagian ini menjelaskan tentang tata tertib yang berlaku dan tidak boleh di langgar oleh pemakai perpustakaan UPI YPTK Padang, dengan durasi 30 detik.

k. Aturan Peminjaman



Gambar III.11. Aturan peminjaman

Menjelaskan tentang aturan peminjaman, media yang digunakan teks beserta animasi dan instrument musik, dengan durasi 14 detik.

1. Sistem Pengembalian



Gambar III.12. Sistem Pengembalian

Pada tahapan ini dijelaskan tentang sistem pengembalian mandiri melalui mesin *Drop Box*. tahapan pengembalian beserta penjelasan lainnya mengenai pengembalian. Durasi 1 menit 10 detik.

m. Sanksi



Gambar III.13. Sanksi

Menjelaskan tentang sanksi bagi pelanggar aturan yang ada pada perpustakaan UPI YPTK Padang, dalam hal ini media digunakan adalah gambar rak dan teks yang pakai animasi, dengan durasi 53 detik.

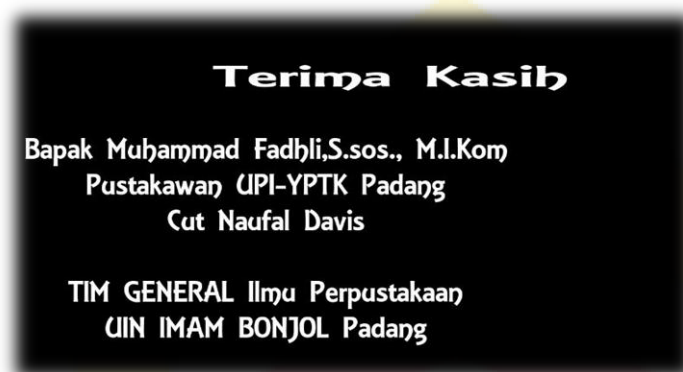
n. Website



Gambar III.14. Website

Pada tahapan ini perpustakaan menyediakan website sebagai fasilitas pendukung *online* guna mengetahui informasi terbaru seputar perpustakaan UPI YPTK padang, media yang digunakan adalah teks dengan latar hitam dan animasi, durasi 3 detik.

o. Penutup



Gambar III.15.Penutup

Pada bagian penutup ini ucapan terima kasih kepada seluruh yang berpartisipasi dalam pembuatan video, media yang digunakan adalah teks dengan latar hitam , dengan durasi 2 detik. .

4. Hasil Produk

Setelah semua langkah diatas, maka dihasilkan video pendidikan pemakai lengkap dengan suara dan animasi.

Hasil angket validasi dari ketiga validator dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel III. 2. Hasil Angket Validasi Ahli

Indikator	Zulfitri	Total Nilai
Desain	5	100
Penyampaian informasi	5	100
Media pendidikan pemakai	5	100
Bahasa	5	100
Mudah digunakan	5	100

Tabel.3 Hasil Angket validasi Bahasa

Indikator	Hasrifendi	Total Nilai
Teks	5	100
Penyampaian informasi	4	80

Penggunaan Istilah Sesuai KBBI	4	80
Narasi sesuai EYD	5	100
Bahasa	5	100

Kesimpulan sementara dari produk rancangan video pendidikan pemakai yang di validasi oleh Validator I dan Validator II secara keseluruhan sudah valid dan sudah bisa di uji cobakan untuk kegiatan pendidikan pemakai. Hanya saja, perlu direvisi sedikit sebagai unsur kelengkapan pada video.

Kesimpulan dari penilaian desain rancangan produk video pendidikan pemakai di Andalusia Library and Knowledge Center dari kedua penilaian mengatakan rancangan video ini dapat digunakan tanpa revisi dan dapat dilanjutkan untuk pembuatan produk.

D. Evaluasi atau Pengujian Model (Produk)

1. Uji Coba Lapangan

Uji coba produk rancangan video pendidikan pemakai di Andalusia Library and Knowledge Center ini dilakukan pada responden kecil yaitu pustakawan sebanyak 5 orang dan responden besar yaitu mahasiswa sebanyak 10 orang.

2. Keseluruhan Indikator

Kesimpulan dari keseluruhan indikator uji coba lapangan yang dilakukan pada lima orang pustakawan dan 10 orang mahasiswa yaitu bahwa rancangan video pendidikan pemakai di *Andalusia Library And Knowledge Center* sudah dapat digunakan dan di publikasikan. Hal ini bisa dilihat dari segi penyampaian informasi yang mudah dipahami. Walaupun masih ada sedikit revisi dari urutan video pendidikan pemakai tersebut. Berikut penilaian lima indikator pada lembaran angket uji coba lapangan.

Tabel III. 4. Hasil Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Skor hitung n=15	Skor maximum	Nilai
----	-------	---------------------	-----------------	-------

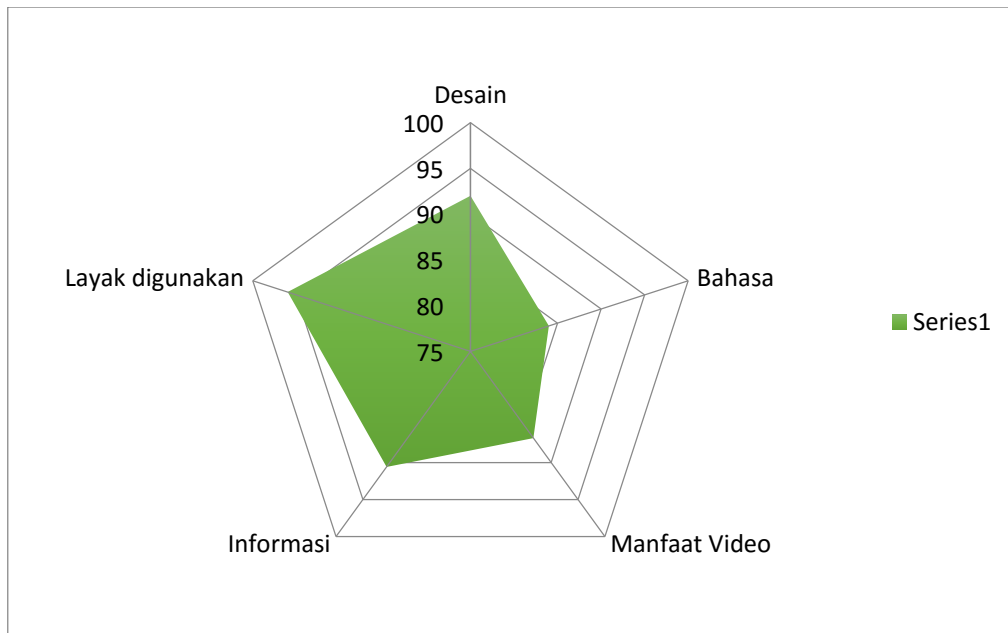
Penilaian				
1	Desain	69	75	92
2	Bahasa	63	75	84
3	Manfaat Video	65	75	86,7
4	Informasi	68	75	90,6
5	Layak digunakan	72	75	96
Rata- Rata				89,86

Skor hitung di dapat dari nilai jumlah total keseluruhan Responden

Skor Maximum diperoleh dari jumlah responden dikali jumlah banyak aspek yang ditanyakan kepada responden.

Nilai diperoleh dari jumlah Skor hitung dibagi jumlah skor maximum dikali 100%.

Tabel diatas merupakan hasil penilaian uji coba lapangan. Indikator yang memiliki penilaian paling tinggi adalah tentang kelayakan video untuk digunakan serta desain dari produk ini dapat membantu pemustaka agar dapat mengetahui pendidikan pemakai di perpustakaan. Sedangkan indikator yang mendapat penilaian paling rendah adalah indikator Bahasa yang masih belum akurat dan perlu ketelitian lagi dalam pemberian teks nya. Lebih jelasnya berikut Grafik penilaian uji coba lapangan ditampilkan dengan radar.



Gambar III. 16. Radar hasil uji coba lapangan

Dari Radar diatas dapat dilihat bahwasanya dari hasil uji coba lapangan dengan penyebaran angket yang memiliki angka tertinggi adalah pada kelayakan kegunaanya, dan angka terendah pada bahasa.