

Perilaku Pencarian Informasi di Era Digital: Pendekatan Bibliometrika

Amelia Pasha

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
234110602003@mhs.uinsaizu.ac.id

Indah Wijaya Antasari

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
indah@uinsaizu.ac.id

DOI:

© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license
(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam cara individu mengakses dan memperoleh informasi. Penelitian ini menggunakan metode bibliometrik sebagai pendekatan sekunder guna mengidentifikasi tren dan pola dalam publikasi ilmiah terkait topik tertentu. Pengumpulan data dilakukan melalui basis data Scopus dengan menggunakan kata kunci "*Information Seeking Behavior*", "*Digital Libraries*", dan "*User Studies*". Visualisasi data dianalisis menggunakan perangkat lunak VOSviewer. Hasil dari pemetaan bibliometrik menunjukkan bahwa fokus utama penelitian masih berkisar pada tema seperti *information*, *user*, *digital library*, *study*, dan *behavior*. Berdasarkan analisis jaringan kata kunci, terbentuk tiga kluster utama yang merepresentasikan keterkaitan topik tersebut dalam literatur ilmiah yang dianalisis. Temuan ini mengindikasikan bahwa kajian mengenai *information seeking behavior* telah mengalami kemajuan dengan mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, seperti teknologi informasi, psikologi informasi, dan rancangan sistem pencarian.

Kata kunci: perilaku pencarian informasi; perpustakaan digital; studi pengguna

Abstract

The advancement of information and communication technology has had a significant impact on various aspects of life, including the way individuals access and obtain information. This study uses a bibliometric method as a secondary approach to identify trends and patterns in scientific publications related to a particular topic. Data collection was carried out through the Scopus database using the keywords "Information Seeking Behavior", "Digital Libraries", and "User Studies". Data visualization was analyzed using VOSviewer software. The results of bibliometric mapping show that the main focus of the study still revolves around themes such as information, user, digital library, study, and behavior. Based on the keyword network analysis, three main clusters were formed that represent the relationship between the topics in the scientific literature analyzed. This finding indicates that the study of information-seeking behavior has progressed by integrating various disciplines, such as information technology, information psychology, and search system design.

Keywords: *information seeking behavior; digital libraries; user studies*

DOI:

© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam cara kita memperoleh informasi. Karena itu, kemampuan seseorang dalam mencari dan menggunakan informasi dengan baik sangat penting, terutama di dunia pendidikan. Perilaku mencari informasi menunjukkan bahwa seseorang menyadari kebutuhan informasinya, memilih cara mencari, menilai sumber, dan menggunakan informasi itu untuk menyelesaikan tugas atau menambah pengetahuan. Mempelajari perilaku ini penting agar perpustakaan bisa menyediakan layanan yang lebih sesuai dan bisa mengikuti perubahan kebutuhan pengguna (Nurfadillah & Ardiansah, 2021). Perilaku dalam pencarian informasi menunjukkan proses berpikir dan tindakan yang diambil oleh individu ketika mereka merasakan adanya kebutuhan informasi.

Perubahan dalam teknologi informasi telah memengaruhi cara seseorang mendapatkan dan menggunakan informasi. Perpustakaan digital muncul sebagai salah satu inovasi yang signifikan dalam dunia informasi, memberikan kesempatan bagi penggunanya untuk mengakses sumber pengetahuan tanpa terhalang oleh tempat dan waktu. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa jika desain sistem perpustakaan tidak sesuai dengan cara pengguna mencari informasi, maka layanan perpustakaan menjadi kurang efektif dan tidak banyak diminati (Wibowo et al., 2018). Perilaku pencarian informasi memiliki peranan penting dalam menentukan cara pengguna berinteraksi dengan perpustakaan digital. Dalam perpustakaan digital, perilaku ini penting untuk menilai seberapa baik layanan informasi yang diberikan. Pengguna tidak hanya mengambil data, tapi juga aktif mencari, memilih, dan menilai informasi yang ada di sistem digital (Hendrik et al., 2023).

Meskipun perpustakaan digital terus mengalami perkembangan, penerapannya di Indonesia masih menghadapi beberapa tantangan, salah satunya adalah rendahnya tingkat pemanfaatan aktif oleh para pengguna. Banyak institusi sudah memiliki fasilitas digital yang cukup baik, tetapi peningkatan kemampuan pengguna dalam mencari dan menggunakan informasi serta pemahaman tentang cara mereka menggunakan platform digital masih kurang (Hartono, 2017). Untuk itu, penelitian tentang pengguna menjadi penting sebagai metode yang terstruktur untuk mengevaluasi pengalaman, kebutuhan, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna. Melalui analisis terhadap pengguna, perpustakaan digital dapat mengumpulkan data konkret untuk meningkatkan desain antarmuka, susunan informasi, dan fitur pencarian. Contohnya, dalam penelitian Ikhsan menunjukkan bahwa pemahaman aspek emosional dan teknis saat

DOI:

© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

mencari informasi sangat memengaruhi seberapa sering mahasiswa menggunakan aplikasi perpustakaan digital (Ikhsan, 2024).

Studi pengguna sangat penting untuk mendapatkan data nyata tentang kebiasaan, kebutuhan, dan masalah yang dialami pengguna saat menggunakan perpustakaan digital. Oleh sebab itu, penting untuk memahami bagaimana hubungan antara perilaku pencarian informasi, studi pengguna dengan kemajuan perpustakaan digital. Artikel ini bertujuan untuk membahas mengenai hubungan antara perilaku pencarian informasi, studi pengguna, dan kemajuan perpustakaan digital dengan mempelajari perilaku pengguna. Dengan menciptakan pemahaman yang mendalam secara konseptual dan praktis, tulisan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan mutu layanan informasi digital di lembaga pendidikan serta masyarakat secara luas.

Perilaku pencari informasi (*information seeking behavior*) merupakan upaya individu dalam mencari informasi secara sadar untuk memenuhi kebutuhan untuk mencapai tujuan baik melalui sistem informasi secara manual maupun elektronik (Alhusna & Masruroh, 2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku ini meliputi kondisi psikologis seseorang, demografis, peran seseorang di masyarakat, serta lingkungan (Awumbas, 2023). Sementara itu, perpustakaan digital (*digital libraries*) adalah sistem yang menyediakan koleksi elektronik (*e-resources*) dan memungkinkan pengguna untuk mengakses, menelusuri, dan menyimpan informasi berupa teks, gambar, maupun suara melalui internet (Nafisah & Winoto, 2022). Adapun *user studies* merupakan suatu proses yang dilakukan untuk memahami perilaku, kebutuhan, dan pengalaman pengguna terhadap berbagai sumber informasi dalam konteks tertentu (Sudjiran et al., 2023).

Perilaku pencarian informasi berperan penting dalam membentuk cara pengguna berinteraksi dengan perpustakaan digital. Studi pengguna (*user studies*) memberikan data dan analisis yang diperlukan untuk memahami dinamika tersebut, sehingga memungkinkan pengembangan sistem perpustakaan digital yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil dari *user studies* biasanya digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan tampilan antarmuka, struktur informasi, serta mekanisme sistem, untuk mendukung perilaku pencarian informasi yang lebih baik. Jika ketiganya digabungkan maka akan merujuk pada pemahaman mengenai cara pengguna mencari dan mengakses informasi pada perpustakaan digital. Analisis ini juga mencakup kebiasaan pengguna, strategi pencarian yang diterapkan, jenis informasi yang dicari, serta berbagai kendala dan tantangan yang mereka hadapi.

DOI:

© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode bibliometrik sebagai pendekatan kuantitatif sekunder untuk mengeksplorasi tren dan pola dalam literatur ilmiah. Bibliometrika merupakan teknik yang menggabungkan metode statistik dan matematis guna menganalisis publikasi ilmiah serta media komunikasi lainnya (Sulistyo-Basuki, 2016). Proses pencarian data dilakukan melalui database Scopus menggunakan kata kunci "*Information Seeking Behavior*", "*Digital Libraries*", dan "*User Studies*".

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh dokumen ilmiah yang berkaitan dengan topik tersebut dan telah terindeks di Scopus selama periode tertentu. Karena penelitian ini menggunakan populasi penuh, maka tidak dilakukan proses sampling.

Adapun tahapan pengumpulan data dilakukan sebagai berikut:

1. Pengambilan data dari Scopus

Data awal dikumpulkan pada 24 Juni 2025 pukul 09.00 WIB melalui pencarian dengan kata kunci "*Information Seeking Behavior*", "*Digital Libraries*", dan "*User Studies*".

2. Konversi format data

Hasil pencarian kemudian diunduh dan disimpan dalam format CSV agar dapat diproses lebih lanjut.

3. Analisis dengan VOSviewer

File CSV yang sebelumnya disimpan kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi VOSviewer untuk dilakukan proses analisis bibliometrik dan visualisasi data.

- a) Langkah awal dimulai dengan membuka VOSviewer lalu memilih opsi "*Create*", dilanjutkan dengan "*Create a map based on text data*", dan memilih opsi "*Read data from bibliographic database files*".

- b) Setelah itu, sumber data ditentukan dari Scopus, dan pilih file CSV hasil ekspor.

- c) Pada proses berikutnya, pilih metode analisis "*Full counting*". Mengingat jumlah dokumen dari Scopus hanya sebanyak lima artikel, maka batas minimum kemunculan istilah ditetapkan sebanyak tiga kali. Dengan pengaturan ini, VOSviewer memetakan sebanyak 21 istilah yang memenuhi syarat dan siap digunakan dalam analisis visual selanjutnya.

4. Pemetaan dan visualisasi dengan VOSviewer

Dengan bantuan VOSviewer, dilakukan pemetaan terhadap istilah-istilah dalam data untuk menampilkan pola keterikatan kata, intensitas kemunculan, dan tren penelitian yang relevan. Visualisasi

DOI:

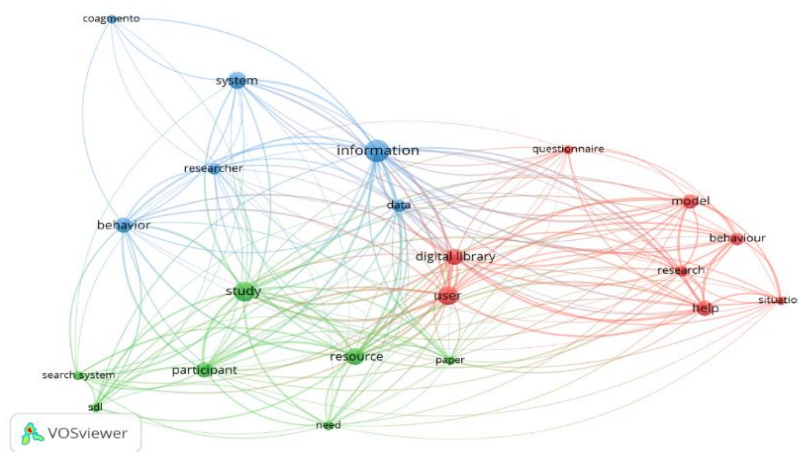
© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

yang dihasilkan memberikan gambaran struktur konseptual dan topik dominan dari publikasi tersebut.

Berdasarkan hasil pemetaan visual, dilakukan interpretasi mengenai kecenderungan topik, tema dominan, dan arah perkembangan penelitian dalam hal “*Information Seeking Behavior*”, “*Digital Libraries*”, dan “*User Studies*”. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan representasi yang akurat mengenai tren ilmiah berdasarkan publikasi yang terindeks Scopus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data ini diperoleh berdasarkan pencarian menggunakan kata kunci “*Information Seeking Behavior*”, “*Digital Libraries*”, dan “*User Studies*”, dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 1. Network Visualization

Visualization jenis ini menampilkan jaringan keterkaitan antar kata kunci atau jaringan dalam penelitian., menggambarkan bagaimana istilah-istilah tertentu saling berhubungan dalam satu bidang kajian. Kata kunci seperti “*information*”, “*study*”, dan “*user*” tampak paling dominan, yang ditunjukkan melalui ukuran lingkaran yang lebih besar. Perbedaan warna dalam visualisasi merepresentasikan kluster topik yang saling berkaitan.

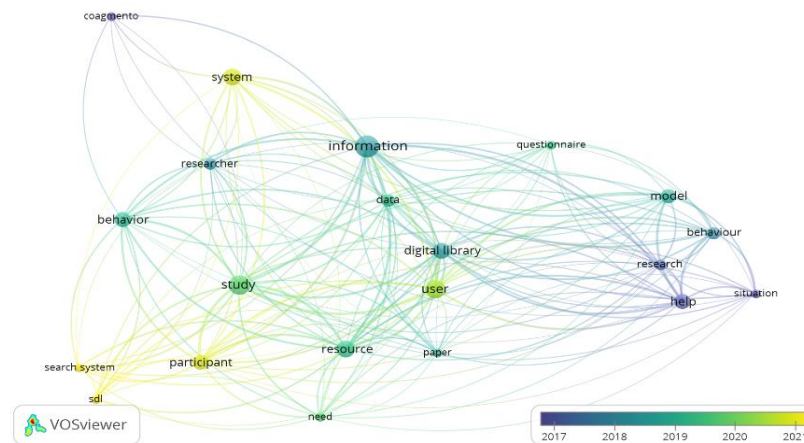
Garis-garis yang menghubungkan antar kata menunjukkan seberapa sering kata-kata tersebut muncul bersamaan dalam satu dokumen, dengan garis yang lebih tebal mengindikasikan hubungan yang lebih kuat. Beberapa kata atau istilah yang berada di posisi tengah bertindak sebagai titik utama yang menghubungkan berbagai topik.

DOI:

© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Visualisasi ini memudahkan membantu dalam mengidentifikasi tema serta tren penelitian yang tengah berkembang dalam bidang yang dikaji.

Berdasarkan hasil pencarian menggunakan kata kunci “*Information Seeking Behavior*”, “*Digital Libraries*”, dan “*User Studies*” melalui VOSviewer dari data yang terindeks di Scopus menghasilkan tiga kluster berbeda yang ditandai dengan warna merah, hijau, dan biru. Setiap warna mempresentasikan item yang menunjukkan kata kunci yang digunakan dalam artikel. Visualisasi ini memudahkan pembaca dalam mengidentifikasi informasi yang spesifik dan relevan dengan topik penelitian, seperti ditampilkan pada gambar 1.



Gambar 2. *Overlay Visualization*

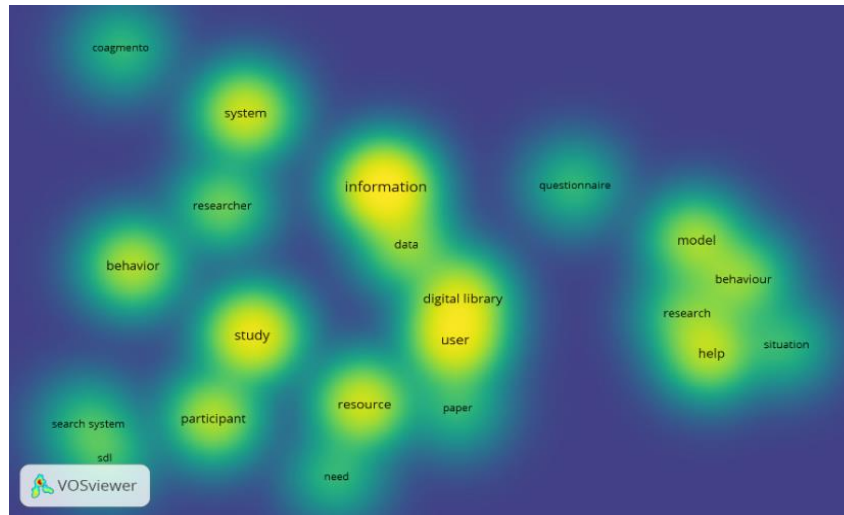
Gambar 2 menunjukkan visualisasi perkembangan tema penelitian yang terus berubah dari tahun ke tahun. Perbedaan warna pada visualisasi menggambarkan waktu kemunculan kata kunci, di mana warna biru tua menunjukkan tema yang muncul lebih awal, sementara warna kuning mencerminkan tema yang lebih baru. Pada periode 2017-2018, dengan warna biru tua terdapat istilah seperti *help*, *situation*, *research*, *coagmento*, dan *behaviour*, menandakan fokus masih pada landasan teoritis dalam studi perilaku pencarian informasi. Kemudian pada tahun 2019, kata kunci seperti *information*, *data*, *digital library*, *study* dan *resource* mulai tampil berwarna biru kehijauan yang cukup dominan, menunjukkan bahwa tema ini cukup intens dan populer.

Sementara itu, untuk tahun 2020-2021 istilah seperti, *user*, *system*, *search system*, *participant*, dan *sdl* (*self-directed learning*) dengan warna kekuningan yang menunjukkan fokus tentang personalisasi sistem, teknologi pencarian, dan strategi pembelajaran mandiri. Secara

DOI:

© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

keseluruhan, visualisasi ini menggambarkan adanya pergeseran arah kajian dalam bidang perilaku pencarian informasi, dari yang awalnya berfokus pada aspek teoritis dan perilaku, menuju integrasi yang lebih kuat dengan teknologi digital, sistem pencarian cerdas dan pengalaman pengguna yang semakin kompleks.



Gambar 3. Density Visualization

Pada jenis visualization ini, kita dapat mengamati intensitas frekuensi kemunculan kata kunci seperti *“Information Seeking Behavior”*, *“Digital Libraries”* dan *“User Studies”* dalam kajian yang dianalisis. Visualisasi ini menggunakan pendekatan heatmap, di mana warna yang lebih terang menunjukkan tingginya frekuensi pembahasan suatu topik, sedangkan warna yang lebih redup menandakan pembahasan yang lebih jarang.

Berdasarkan hasil visualisasi tersebut, terlihat bahwa istilah *“information”*, *“user”*, dan *“study”* merupakan kata kunci yang paling sering muncul. Sementara itu, untuk kata kunci lain seperti *“need”*, *“paper”*, *“questionnaire”*, *“coagmento”*, dan *“situation”* berada pada area dengan warna hijau kebiruan, yang menandakan bahwa meskipun tetap relevan dalam konteks penelitian, frekuensinya lebih rendah dibandingkan kata kunci lainnya.

DOI:

© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)



Gambar 4. Kluster

VOSviewer menyajikan penjelasan yang lebih mendalam melalui pengelompokan kata dalam bentuk kluster (tabel 1), yang berfungsi untuk menjelaskan visualisasi kluster berdasarkan warna (gambar 4). Tidak semua kata ditampilkan secara eksplisit, karena tingkat keterlihatan kata tergantung pada frekuensi kemunculannya, semakin sering muncul, maka tampilannya akan semakin terang. Dengan menggabungkan informasi dari table 1 dan gambar 4, dapat diketahui bahwa kluster 1 divisualisasikan dengan warna merah, kluster 2 berwarna hijau, dan kluster 3 ditandai dengan warna biru.

Tabel 1. Kluster

No.	Kluster 1 (8 item)	Kluster 2 (7 item)	Kluster 3 (6 item)
1.	<i>Behaviour</i>	<i>Need</i>	<i>Behavior</i>
2.	<i>Digital Library</i>	<i>Paper</i>	<i>Coagmento</i>
3.	<i>Help</i>	<i>Participant</i>	<i>Data</i>
4.	<i>Model</i>	<i>Resource</i>	<i>Information</i>
5.	<i>Questionnaire</i>	<i>SDL</i>	<i>Researcher</i>
6.	<i>Research</i>	<i>Search system</i>	<i>System</i>
7.	<i>Situation</i>	<i>Study</i>	
8.	<i>User</i>		

DOI:

© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Berdasarkan hasil analisis data kluster pada tabel 1, dapat diketahui informasi bahwa:

Kluster 1: Kluster ini terdiri atas istilah-istilah seperti *“behaviour”*, *“digital library”*, *“help”*, *“model”*, *“questionnaire”*, *“research”*, *“situation”*, dan *“user”*. Kluster ini menunjukkan keberagaman konsep yang cukup luas atau bersifat heterogen. Beberapa istilah seperti *“help”*, *“questionnaire”*, *“research”*, dan *“situation”* tampaknya kurang memiliki keterkaitan langsung dengan fokus utama kajian. Sebaliknya, istilah *“digital library”* dan *“model”* tampak relevan dan mendukung konteks pembahasan. Sementara itu, istilah *“behaviour”* memperlihatkan hubungan yang kuat dengan inti topik. Hal ini menunjukkan bahwa dalam kluster ini terdapat sejumlah tema yang kemungkinan saling berkaitan, meskipun hubungan antar konsep belum sepenuhnya tampak jelas tanpa penelusuran konteks yang lebih dalam.

Kluster 2: Kluster ini mencakup istilah-istilah seperti *“need”*, *“paper”*, *“participant”*, *“resource”*, *“SDL”*, *“search system”*, dan *“study”*. Beberapa istilah seperti *“need”*, *“participant”*, *“resource”*, dan *“SDL”* memiliki keterkaitan yang cukup kuat dengan proses pembelajaran mandiri serta perilaku dalam pencarian informasi. Di sisi lain, istilah seperti *“paper”*, *“search system”*, dan *“study”* cenderung lebih mendukung dalam konteks aktivitas riset dan pemahaman terhadap proses pencarian informasi, keseluruhan istilah dalam kluster ini saling melengkapi dalam menggambarkan perilaku studi informasi dari berbagai aspek, baik dari perspektif pengguna, sumber belajar, hingga sistem pencariannya.

Kluster 3: Kluster ini mencakup istilah-istilah seperti *“behavior”*, *“coagmento”*, *“data”*, *“information”*, *“researcher”*, dan *“system”*. Meskipun terlihat ada beberapa keterkaitan antar konsep, kluster ini tetap menunjukkan keragaman istilah yang tidak sepenuhnya seragam. Istilah *“Information”* dan *“Behavior”* jelas memiliki relevansi tinggi dengan tema utama, yaitu perilaku pencarian informasi. Namun, istilah lain seperti *“coagmento”*, *“data”*, *“researcher”*, dan *“system”* tampaknya kurang berhubungan secara langsung dengan inti fokus kluster, sehingga menunjukkan bahwa keterkaitan antara konsep-konsep tersebut masih memerlukan penelaahan lebih lanjut untuk dapat dipahami secara utuh.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil kluster sebagian besar relevan dengan konteks tema ini yaitu perilaku pencarian informasi sehingga dapat

DOI:

© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

digunakan untuk mengidentifikasi arah perkembangan ilmu perpustakaan dan informasi, dan sebagai rujukan dalam perancangan sistem informasi yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna di era digital. Temuan ini menegaskan bahwa topik-topik seperti “*information retrieval*”, “*digital libraries*”, dan “*user studies*” masih menjadi pusat perhatian dalam penelitian, dan visualisasi ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat perkembangan tema, masih ada kata kunci yang belum banyak diteliti sehingga bisa menjadi peluang untuk pengembangan penelitian lebih lanjut (Putri et al., 2023).

Topik perilaku pencarian informasi sering dikaitkan dengan berbagai aspek yang relevan. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku pencarian informasi terus berkembang seiring kemajuan teknologi digital. Oleh karena itu, pemahaman mendalam terhadap dinamika ini menjadi penting, terutama bagi para perancang sistem informasi dan pengembang layanan perpustakaan berbasis digital (Krisnawati, 2016).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis bibliometrik dengan VOSviewer, disimpulkan bahwa penelitian mengenai *Information Seeking Behavior* mengalami perkembangan yang signifikan, dari sisi kuantitas maupun keberagaman topik. Frekuensi kemunculan kata kunci seperti *information*, *user*, *digital library*, *study*, dan *behavior* menunjukkan fokus utama penelitian masih berpusat pada perilaku pengguna dalam mengakses dan memanfaatkan informasi digital. Hasil visualisasi jaringan antar kata kunci memperlihatkan adanya empat kluster utama yang saling berhubungan.

Kluster pertama berfokus pada tema perilaku pengguna dan interaksi dengan perpustakaan digital. Kluster kedua berkaitan dengan aspek pembelajaran mandiri, keterlibatan pengguna, dan kebutuhan informasi. Sementara itu, kluster ketiga menunjukkan pendekatan yang berhubungan dengan sistem informasi. Hasil ini menunjukkan bahwa penelitian tentang *Information Seeking Behavior* telah berkembang dengan menggabungkan aspek teknologi, psikologi informasi, dan desain sistem pencarian. Temuan ini sebagai landasan untuk mengidentifikasi arah perkembangan ilmu perpustakaan dan informasi, dan sebagai rujukan dalam perancangan sistem informasi yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna di era digital.

DOI:

© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

REFERENSI

- Alhusna, F., & Masruroh, S. (2021). *Model Perilaku Pencarian Informasi dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi: Kajian Literatur*. 5(1), 19.
- Awumbas, R. (2023). Model-Model Prilaku Pencarian Informasi. *LIBRIA*, 15(2), 162. <https://doi.org/10.22373/21718>
- Hartono, H. (2017). Strategi Pengembangan Perpustakaan Digital dalam Membangun Aksesibilitas Infromasi: Sebuah Kajian Teoritis pada Perpustakaan Perguruan Tinggi Islam di Indonesia. *UNILIB: Jurnal Perpustakaan*, 8(1). <https://doi.org/10.20885/unilib.vol8.iss1.art7>
- Hendrik, A., Latuperissa, R., & Narendra, A. P. (2023). Perilaku Pencarian Informasi Mahasiswa Program Studi S1 Perpustakaan dan Sains Informasi UKSW Menggunakan Model Kuhltau. *Journal Papyrus: Sosial, Humaniora, Perpustakaan dan Informasi*, 2(2), 9–18.
- Ikhsan, M. (2024). *Perilaku Pencarian Informasi dalam Penggunaan Aplikasi Iputaka Aceh oleh Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh.
- Krisnawati, E. (2016). Perilaku Konsumsi Media oleh Kalangan Remaja dalam Pencarian Informasi (Studi Kasus Perilaku Remaja di Kota Salatiga dalam Penggunaan Media dalam Perspektif Teori Ketergantungan Media). *Komunikatif: Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 5(1).
- Nafisah, E., & Winoto, Y. (2022). *Perpustakaan Digital Dalam Publikasi Jurnal Internasional: Sebuah Analisis Tematik di Google Scholar*.
- Nurfadillah, M., & Ardiansah, A. (2021). Perilaku Pencarian Informasi Mahasiswa dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Sebelum dan Saat Pandemi Covid-19. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 16(1), 21. <https://doi.org/10.14421/fhrs.2021.162.21-39>
- Putri, S. A., Winoto, Y., & Rohanda, R. (2023). Pemetaan Penelitian Information Retrieval System Menggunakan VOSviewer. *Informatio: Journal of Library and Information Science*, 3(2), 93. <https://doi.org/10.24198/inf.v3i2.46646>
- Sudjiran, S., Saefudin, M., & Perdana, S. A. (2023). Digital System UI/UX Design Management Submission of Agricultural Cost Loans Using Figma Software. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 7(1), 74. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v7i1.1090>
- Sulistyo-Basuki. (2016). Dari Bibliometrika Hingga Informetrika. *Media Pustakawan*, 23(1).
- Wibowo, M. P., Inamullah, M. H., & Hariyadi, U. B. R. (2018). *Perilaku Pencarian Informasi Mahasiswa Program Sarjana Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia Berbasis Sumber Literatur Elektronik dalam Era Digital*. 20(1).

DOI:

© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)