

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ipusnas Pada Pengikut @Literarybase Di Twitter Terhadap Minat Membaca Buku Digital

Ynez Permata Kala¹; Ruth Mei Ulina²

^{1&2}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis
Universitas Telkom

email: ¹ynezpermatakala@student.telkomuniversity.ac.id ,
²ruthmei@telkomuniversity.ac.id

Diterima: 21-03-2022

Disetujui: 23-04-2022

Diterbitkan: 23-04-2022

Abstrak

Kemajuan teknologi saat ini, merubah kehidupan masyarakat. Termasuk digitalisasi literasi. Dewasa ini, banyak pembaca memilih membaca buku digital. Terdapat beragam pilihan aplikasi baca digital. Salah satunya iPusnas, aplikasi membaca gratis yang dikelola oleh Perpustakaan Nasional Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Aplikasi iPusnas pada Pengikut @Literarybase di Twitter Terhadap Minat Membaca Buku Digital. Akun @Literarybase merupakan akun komunitas membaca Indonesia, yang memiliki ratusan ribu pengikut. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah pengikut akun @Literarybase di Twitter, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling*, melibatkan 405 responden. Variabel penelitian ini adalah "Pengaruh Penggunaan Aplikasi iPusnas" dengan teori *Uses and Gratification* pengaplikasian konsep *The Golden Rules of User Interface* (Variabel X) dan "Minat Membaca Buku Digital" (Variabel Y). Hasil penelitian deskriptif statistik pada variabel Pengaruh Penggunaan Aplikasi iPusnas yaitu diantaranya *Place Users in Control* (83.2%), *Reduce Users Memory Load* (77.8%) dan *Make The Interface Consistent* (79%). Rata-rata variabel ini dapat dikategorikan baik. Variabel Y "Minat Membaca Buku Digital" memiliki dimensi Perasaan (90.8%), dimensi Perhatian (83.8%) dan dimensi Motivasi (82%). Variabel ini dapat dikategorikan sangat baik. Berdasarkan pengolahan data, kedua variabel menunjukkan hubungan yang linier, sehingga Penggunaan Aplikasi iPusnas berpengaruh terhadap Minat Membaca Buku Digital.

Kata Kunci: Aplikasi iPusnas, Minat Baca, e-book.

Abstract

Advances in technology today, change people's lives. Including the digitization of literacy. Today, many readers choose to read digital books. There are various choices of digital reading applications. One of them is iPusnas, a free reading application managed by the Indonesian National Library. This study aims to determine the effect of using the iPusnas Application on @Literarybase Followers on Twitter on Interest in Reading Digital Books. The @Literarybase

account is an Indonesian reading community account, which has hundreds of thousands of followers. The research method used is a quantitative descriptive approach. The population of this study are followers of the @Literarybase account on Twitter, with sampling using a nonprobability sampling technique, involving 405 respondents. The variables of this study are "The Influence of the Use of iPusnas Applications" with the Uses and Gratification theory of applying the concept of The Golden Rules of User Interface (Variable X) and "Interest in Reading Digital Books" (Variable Y). The results of statistical descriptive research on the variables of the influence of the use of the iPusnas application include Place Users in Control (83.2%), Reduce Users Memory Load (77.8%) and Make The Interface Consistent (79%). The average of these variables can be categorized as good. Variable Y "Interest in Reading Digital Books" has a feeling dimension (90.8%), an attention dimension (83.8%) and a motivation dimension (82%). This variable can be categorized as very good. Based on data processing, the two variables show a linear relationship, so that the use of the iPusnas application affects the interest in reading digital books.

Key Words: *iPusnas Application, The Interest of Reading a Digital Book, e-book*

PENDAHULUAN

Perubahan teknologi dan internet yang semakin canggih, membuat pergeseran cara hidup bermasyarakat secara global. Hal-hal yang tadinya bersifat konvensional, perlahan sudah mulai tergantikan dengan media digital. Masyarakat dunia modern ini, lebih mengutamakan efisiensi waktu. Berdasarkan data yang dipublikasikan oleh situs internet Perpustakaan Nasional, Indonesia menempati urutan ke-2, negara dengan jumlah perpustakaan terbanyak di dunia. Namun, hal tersebut tidak serta-merta menjadikan Indonesia memiliki Indeks kegemaran membaca yang tinggi. Di lansir dari dokumen Peraturan Perpustakaan Nasional nomor 7 tahun 2020 tentang Rencana Strategis Perpustakaan Nasional Tahun 2020-2024, menunjukkan bahwa indeks kegemaran membaca di Indonesia pada tahun 2019 masih dikategorikan sebagai "Sedang".

Indeks tersebut erat kaitannya dengan Minat Membaca yang juga cenderung rendah. Darmono (Dalam Ruddamayanti, 2019) menjelaskan bahwa minat membaca adalah kecenderungan jiwa yang mendorong seseorang berbuat sesuatu terhadap membaca. Minat membaca merupakan keinginan yang timbul secara internal, untuk membaca sesuatu untuk memenuhi kebutuhan individu. Seiring dengan berkembangnya zaman, terjadinya peralihan dari media membaca buku, yang sebelumnya konvensional menjadi membaca buku digital (e-book). Salah satu media yang menyediakan layanan baca buku digital ini adalah aplikasi iPusnas.

iPusnas merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh Perpustakaan Nasional Indonesia, demi memenuhi kebutuhan membaca buku secara digital. Dengan layanan yang tidak dipungut biaya, persediaan buku yang cukup

lengkap, dan juga fitur aplikasi yang beragam, membuat aplikasi iPusnas menjadi aplikasi yang populer di kalangan komunitas membaca buku di platform Twitter, yaitu @Literarybase. Komunitas ini memiliki 111.100 pengikut di Twitter. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi iPusnas Pada Pengikut @Literarybase di Twitter Terhadap Minat Membaca Buku Digital”. Penelitian ini dilandasi dengan pengujian awal pada 66 pengikut akun @Literarybase di Twitter, yang menunjukkan bahwa sebanyak 93.9% responden, menyukai membaca buku secara digital dan 100% dari total keseluruhan responden, mengetahui aplikasi iPusnas.

Untuk memperkuat hipotesis awal pada penelitian ini, peneliti melakukan pre-test kepada 66 responden yang sudah memenuhi kriteria sampel pada penelitian ini. Sebanyak 100% dari jumlah responden sudah mengetahui aplikasi iPusnas dan sebanyak 93.9% atau sejumlah 62 responden, menyukai membaca buku secara digital. Maka, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan aplikasi ipusnas terhadap minat membaca buku secara digital pada pengikut @Literarybase di Twitter. Penelitian ini akan menggunakan dua variabel. Variabel X, yaitu Pengaruh Penggunaan Aplikasi iPusnas dengan teori “*Uses and Gratification*” dengan menggunakan pengaplikasian konsep “*The Golden Rules of User Interface*”, dan Variabel Y, yaitu Minat Membaca Buku Digital.

Teori *Uses and Gratification* adalah sebuah teori yang menyebutkan bahwa setiap konsumen, memiliki motif-motif tertentu dalam memilih untuk menggunakan sebuah media dalam rangka pencarian informasi. Menurut Karman (2013) teori *Uses and Gratification* memberikan perhatian pada “*apa yang dilakukan khalayak terhadap media*”. Teori ini sangat relevan dengan pembahasan penelitian ini, karena setiap pembaca memiliki berbagai pilihan untuk membaca buku secara digital di banyak platform-platform digital yang sudah tersedia. Namun para pengikut akun @Literarybase di Twitter, lebih memilih iPusnas sebagai media membaca buku secara digital. Teori ini dibagi menjadi dua, *Uses and Gratification Sought* (motivasi internal yang dirasakan oleh pengguna ketika sebelum menggunakan sebuah media) dan *Uses and Gratification Obtained* (teori yang menjelaskan rasa senang atau kepuasan yang dirasakan oleh pengguna, setelah menggunakan sebuah media tertentu).

Peneliti menggunakan pengaplikasian konsep *The Golden Rules of User Interface*, karena dalam praktiknya, rasa kepuasan yang timbul setelah penggunaan aplikasi iPusnas, berasal dari pelayanan aplikasi tersebut. Konsep *The Golden Rules of User Interface* merupakan sebuah konsep yang menjelaskan tentang 3 hal mendasar yang harus dipenuhi oleh sebuah aplikasi, untuk meningkatkan *User Interface* yang baik dan berpengaruh untuk pengguna. Konsep ini dicetuskan oleh Theo Mandel pada artikel ilmiahnya yang berjudul “*The Golden Rules of User Interface*”. Tiga aspek tersebut adalah: 1) *Place Users in Control* 2) *Reduce Users Memory Load* 3) *Make The Interface Consistent*

Penggunaan aplikasi iPusnas tersebut pastinya akan berjalan dengan lancar, jika terdapat minat membaca buku digital. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori minat membaca untuk menjelaskan Variabel Y. Siregar (dalam Ruddamayanti, 2019) mengemukakan bahwa minat membaca adalah keinginan atau kecenderungan hati yang tinggi (gairah) untuk membaca. Minat membaca merupakan perwujudan emosi alami yang dialami seseorang dalam komunikasi intrapersonal. Sehingga, dapat dikatakan bahwa penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui faktor apa saja yang menyebabkan timbulnya minat membaca pada seseorang, dengan membaca buku digital melalui aplikasi iPusnas.

Terdapat 3 faktor internal penentu paling utama yang mempengaruhi minat membaca. Yaitu faktor perasaan, faktor perhatian dan faktor motivasi. (Triana, 2016). Faktor Perasaan dapat dipengaruhi oleh rasa tertarik seseorang terhadap kegiatan membaca. Hal ini memiliki faktor pendukung internal dan eksternal yang beragam baik dari lingkungan sekitar individu tersebut, fasilitas yang individu tersebut dapatkan, dll. Faktor kedua adalah Faktor Perhatian. Faktor ini dapat dinilai dari jenis buku yang dibaca, dan juga tampilan buku tersebut. buku yang penuh dengan teks dinilai tidak terlalu menarik perhatian, dibandingkan buku yang memuat gambar pada halaman-halamannya. Hal ini juga memiliki alasan bahwa terdapat beberapa individu yang lebih menyukai penyerapan informasi dari visual yang ditampilkan.

Faktor Motivasi individu dalam membaca dapat dipengaruhi oleh faktor Internal dan Faktor Eksternal. Dalam faktor Internal, individu dapat memutuskan bahwa ia memilih untuk membaca karena individu tersebut memiliki sebuah motivasi pribadi yang mendukung kegiatan tersebut. contohnya untuk mendapatkan ilmu baru, untuk mengasah kompetensi, atau bahkan untuk mendapatkan hiburan. Sedangkan faktor eksternal contohnya adalah individu yang diharuskan untuk membaca buku referensi untuk kegiatan akademiknya, dorongan dari orang terdekatnya, dll.

KERANGKA TEORI

Uses and Gratification

Teori *Uses and Gratification* adalah sebuah teori yang menyebutkan bahwa setiap konsumen, memiliki motif-motif tertentu dalam memilih untuk menggunakan sebuah media dalam rangka pencarian informasi. Menurut Daryanto & Rahardjo (2016:154), Teori *Uses and Gratification* merupakan teori yang menjelaskan psikologis manusia yang selalu menempatkan manusia dalam sebuah kebutuhan yang pada akhirnya menciptakan harapan-harapan yang diciptakan manusia terhadap media massa yang digunakannya. Penelitian ini menggunakan 2 cabang dari teori ini, yaitu *Uses and Gratification Sought* dan *Uses and Gratification Obtained* untuk menjelaskan motif pengguna saat sebelum memutuskan

menggunakan media, dan juga menganalisa kepuasan pengguna setelah menggunakan media.

Uses and Gratification Sought. Menurut Palmgreen (dalam Adiandirgantoro, dkk, 2017) *Uses and Gratification Sought* berfokus kepada motif yang timbul dalam diri seseorang untuk menggunakan atau mengonsumsi media. Dalam memilih media, seseorang pasti memiliki motivasi-motivasi internal yang membuatnya memilih untuk menggunakan suatu media.

Uses and Gratification Obtained. Menurut Kriyantono (dalam Adiandirgantoro, dkk, 2017) *Uses and Gratification Obtained* adalah kepuasan nyata yang diperoleh seseorang setelah menggunakan suatu jenis media tertentu. Keputusan konsumen yang menyatakan puas dengan pelayanan media tertentu, pastinya tidak hanya dipengaruhi oleh terpenuhinya tujuan-tujuan dalam penggunaan media. Kepuasan-kepuasan individu tersebut dapat dipengaruhi oleh fitur-fitur yang dimiliki media atau aplikasi. Sebagai media membaca buku digital yang besar, iPusnas memiliki beragam fitur yang dapat mempermudah pengguna. Untuk memberikan penjelasan mengenai kepuasan yang diperoleh pengguna setelah menggunakan layanan dari aplikasi iPusnas, penulis menggunakan pengaplikasian konsep *The Golden Rules of User Interface* untuk mendeskripsikan pengalaman konsumen iPusnas dari sisi tampilan aplikasi (UI dan UX). Pengaplikasian konsep *The Golden Rules of User Interface* ini digagas oleh Theo Mandel pada artikel ilmiahnya yang berjudul "*The Golden Rules of User Interface*". Terdapat 3 aspek yang digagas oleh Theo Mandel. Yaitu:

Place Users in Control. Sebuah aplikasi harus mementingkan beberapa aspek, agar pengguna dapat menguasai kontrol penuh pada aplikasi: a) Dapat secara mudah dioperasikan oleh pengguna baru b) Memiliki navigasi aplikasi yang mudah dimengerti c) Pengguna dapat memiliki kuasa penuh pada pengoperasian aplikasi.

Reduce Users Memory Load. Sebuah aplikasi harus dapat memaksimalkan fitur, agar menghindari pengguna dari *short term memory* saat menggunakan aplikasi, beberapa hal yang perlu diperhatikan: a) Berfokus pada *recognition* bukan *remembering* b) Berfokus pada ikon yang dapat dikenal secara visual dengan mudah c) Menyediakan *shortcuts* atau jalan pintas.

Make The Interface Consistent. Sebuah aplikasi harus selalu konsisten dalam setiap aspek-aspek layanan pengoperasian yang ditawarkan untuk pengguna, beberapa hal yang perlu diperhatikan: a) menjaga interaksi tampilan tetap konsisten b) menjaga tingkat konsisten dari aspek fitur, tampilan dan produk c) menjaga tampilan yang disajikan kepada konsumen tetap sama.

Minat Membaca

Siregar (dalam Ruddamayanti, 2019) mengemukakan bahwa minat membaca adalah keinginan atau kecenderungan hati yang tinggi (gairah) untuk membaca. Minat membaca merupakan perwujudan emosi alami yang dialami seseorang dalam komunikasi intrapersonal. Sehingga, dapat dikatakan bahwa penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui faktor apa saja yang menyebabkan timbulnya minat membaca pada seseorang, dengan membaca buku digital melalui aplikasi iPusnas.

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi minat membaca buku, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Triatma, 2016). Pada penelitian ini, penulis menggunakan faktor internal untuk menjelaskan minat membaca buku digital, yaitu: 1) Faktor Perasaan, dipengaruhi oleh rasa ketertarikan seseorang terhadap minat membaca yang timbul dalam dirinya sendiri; 2) Faktor Perhatian, dipengaruhi oleh jenis buku yang menjadi kesukaan seorang individu, tampilan visual pada buku, dll; 3) Faktor Motivasi, dipengaruhi oleh motivasi atau dorongan yang timbul dalam diri seseorang, untuk membaca buku secara digital menggunakan aplikasi iPusnas.

METODE PENELITIAN

Metode pengolahan data yang digunakan dalam penelitian “Penggunaan Aplikasi iPusnas pada Pengikut @Literarybase di Twitter Terhadap Minat Membaca Buku Digital” ini adalah metode kuantitatif; Penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2016: 8) diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan.

Penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan penggunaan teknik *purposive sampling*. Jenis pendekatan ini berguna untuk melakukan klasifikasi populasi untuk dijadikan sampel, dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2018). Adapun kriteria responden pada penelitian ini adalah pengikut akun @Literarybase di Twitter dan menggunakan aplikasi membaca iPusnas.

Penelitian ini menggunakan penyebaran kuesioner untuk sumber data primer penelitian dan menggunakan sumber-sumber buku, jurnal dan internet sebagai sumber data sekunder. Data yang diperoleh kemudian akan melalui beberapa proses pengolahan statistik, yaitu analisis deskriptif, uji normalitas, analisis regresi linier sederhana, analisis koefisien korelasi, analisis koefisien determinasi dan juga hipotesis (uji t).

Dari total 412 responden yang mengisi kuesioner penelitian ini, penulis menghapus data dari 7 responden dikarenakan data tersebut tidak memenuhi kriteria pada penelitian ini. Maka dari itu, penelitian ini melibatkan 405 responden, yang sudah berhasil memenuhi kriteria dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Berdasarkan hasil pengolahan data pada analisis deskriptif, dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan Aplikasi iPusnas pada Pengikut @Literarybase di Twitter (X) mendapat presentase total sebesar 78.5% yang dapat dikategorikan baik. Kemudian untuk variabel minat membaca buku digital (Y) memiliki presentase total sebesar 85.9% dan dapat dikategorikan sangat baik.

Tabel 1. Rekapitulasi Tanggapan Responden pada Variabel X dan Variabel Y

No.	Variabel	Presentase Total	Kategori
1.	Penggunaan Aplikasi iPusnas pada Pengikut @Literarybase di Twitter (X)	78.5%	Baik
2.	Minat Membaca Buku Digital (Y)	85.9%	Sangat Baik

Sumber: Pengolahan Data Penulis (2021)

Uji Normalitas

Jumlah sampel yang cukup banyak menjadi salah satu pertimbangan penulis. Maka dari itu, Penelitian ini menggunakan dua jenis uji normalitas, yaitu dengan teknik *kolgomorov smirnov* dan juga P-P Plot. Pada pengujian *kolgomorov smirnov*, nilai Asymp. Sig yang didapatkan adalah sebesar 0,200 yang mana jumlahnya lebih besar dari nilai alpha (0,05).

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kolgomorov Smirnov

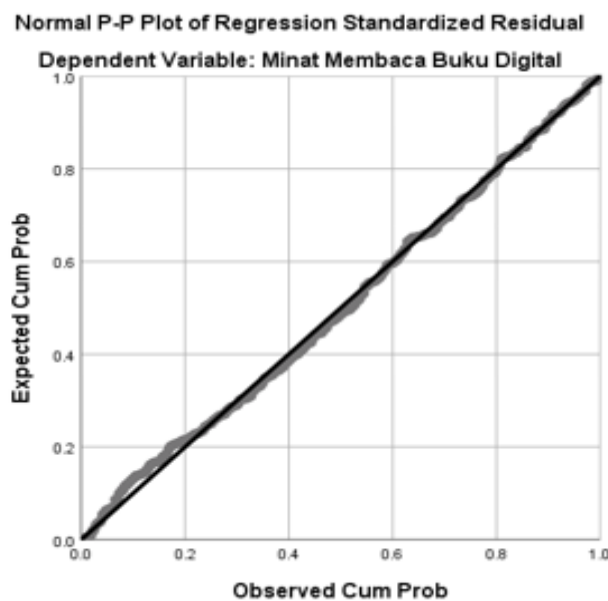
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		405
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.43758928
	Most Extreme Differences	Absolute
	Positive	.023
	Negative	-.034

Test Statistic	.034
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}

Sumber: Pengolahan Data Penulis (2021)

Kemudian untuk pengujian P-P Plot, dapat disimpulkan bahwa titik penyebaran distribusi pada penelitian ini sudah mengikuti garis diagonal. Sehingga berdasarkan dua hasil pengujian, dapat dikatakan bahwa distribusi data pada penelitian ini tergolong normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas P-P Plot



Sumber: Pengolahan Data Penulis (2021)

Analisis Regresi Linier Sederhana

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki nilai koefisien yang positif dan menandakan bahwa variabel X berpengaruh secara positif pada variabel Y. Selain itu, jumlah nilai signifikansi yang lebih kecil dari nilai alpha (0,05) menunjukkan bahwa variabel X memiliki pengaruh pada variabel Y.

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	8.040	1.254		6.413	.000
Penggunaan Aplikasi iPusnas	.276	0.16	.662	17.753	.000

Sumber: Pengolahan Data Penulis (2021)

Analisis Koefisien Korelasi

Berdasarkan hasil data pengolahan analisis koefisien korelasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi iPusnas pada pengikut @Literarybase (variabel X) memiliki korelasi kepada minat membaca buku digital (variabel Y) sebesar 0,662.

Tabel 5. Hasil Pengujian Koefisien Korelasi

Correlations			
		Penggunaan Aplikasi iPusnas	Minat Membaca Buku Digital
Penggunaan Aplikasi iPusnas	Pearson Correlation	1	.662**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	405	405
Minat Membaca Buku Digital	Pearson Correlation	.662**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	405	405

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

Sumber: Pengolahan Data Penulis (2021)

Analisis Koefisien Determinasi

Tabel 6. Tabel Analisis Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.662 ^a	.439	.437	3.44185

Sumber: Pengolahan Data Penulis (2021)

Berdasarkan hasil pengujian Analisis Koefisien Determinasi, dapat disimpulkan bahwa nilai R Square pada penelitian ini adalah 0,439. Sehingga hubungan variabel X dan variabel Y dapat dijelaskan pada rumus berikut:

$$\begin{aligned} \text{KD} &= r^2 \times 100\% \\ &= 0,439 \times 100\% \\ &= 43,9\% \text{ atau dapat dibulatkan menjadi } 44\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil pengolahan data analisis koefisien determinasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi iPusnas (variabel X) berpengaruh pada minat membaca buku digital (variabel Y) sebesar 43,1%, Sedangkan untuk sisanya, sebesar 56,1% (100% - 43,9%) dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan dua variabel, variabel X yang juga variabel independen adalah "Pengaruh Penggunaan Aplikasi iPusnas" dan variabel Y yang merupakan variabel dependen adalah "Terhadap Minat Membaca Buku Digital". Variabel X menggunakan teori *Uses and Gratification* (76.8%), yang kemudian akan diaplikasikan dalam konsep *The Golden Rules of User Interface* yang memiliki 3 dimensi, yaitu *Place Users in Control* (83.2%), *Reduce Users Memory Load* (77.8%) dan *Make The Interface Consistent* (79%). Untuk rata-rata yang diperoleh dapat dikatakan baik.

Pada variabel Y, terdapat 3 dimensi, yaitu dimensi Perasaan (90.8%), Perhatian (83.8%) dan dimensi Motivasi (82%). Variabel dependen ini dapat dikatakan memiliki rata-rata Sangat Baik. Hasil uji asumsi klasik, didapatkan besarnya nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0.200 yang dikatakan lebih besar dari alpha (0.05). Kemudian, hasil perhitungan uji asumsi klasik, membuktikan bahwa data pada penelitian ini berdistribusi normal. Pengaruh Penggunaan Aplikasi iPusnas dengan Minat Membaca Buku Digital pada Pengikut @Literarybase di Twitter, menunjukkan hubungan yang lurus atau linier, berdasarkan perhitungan nilai signifikansi *Linearity* sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, perhitungan uji t pada penelitian ini memiliki nilai

$t_{hitung} = 17.753 > t_{tabel} = 1.996$ Dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 maka, hipotesis H1 diterima dan H0 ditolak. Dapat dikatakan, bahwa Penggunaan Aplikasi iPusnas dapat memiliki pengaruh terhadap Minat Membaca Buku Digital pada pengikut @Literarybase di Twitter.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y.Z. (2015) *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Pustaka Setia, 2015, hlm. 100.
- Andina, E. (2011). Buku digital dan pengaturannya. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 2(1), 79-95.
- Azima, D. M., Suadnya, W., & Indiyati, D. (2022). Aplikasi Digital Sebagai Sarana Komunikasi Pemasaran Madu Trigona Desa Salut Melalui PHP2D. *Journal of New Media and Communication*, 1(1), 16-27.
Retrieved from
<https://journal.sinergiinstitute.com/index.php/JNMC/article/view/4>
- Doni, D., Yogya, M. A., Wedayanti, M. D., & Purwati, A. A. (2021, February). The Effect of Leadership and Incentives on Employee Performance of Market Retribution. In 2nd International Conference on Social Sciences Education (ICSSE 2020) (pp. 167-171). Atlantis Press.
- Fonna, Desita. 2020. Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi iPusnas terhadap Kemudahan Akses Informasi Perkuliahan Mahasiswa Angkatan 2015 Prodi S1 Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Raniry. Banda Aceh: Universitas UIN Raniry.
- Girnanfa, F. A., & Susilo, A. (2022). Studi Dramaturgi Pengelolaan Kesan Melalui Twitter Sebagai Sarana Eksistensi Diri Mahasiswa di Jakarta. *Journal of New Media and Communication*, 1(1), 58-73.
Retrieved from
<https://journal.sinergiinstitute.com/index.php/JNMC/article/view/2>
- Ghofur, A., & Rachma, E. A. (2019). Pemanfaatan Media Digital Terhadap Indeks Minat Baca Masyarakat Kabupaten Lamongan. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 89-92.
- Ispik, A., Yogya, M. A., Wedayanti, M. D., & Purwati, A. A. (2021, February). The Role of Organizational Culture on Employee Satisfaction and Performance. In The 2nd International Conference on Social Sciences Education (ICSSE 2020) (pp. 270-275). Atlantis Press.
- Julianti, Ulfah. 2020. Pengaruh Hadirnya Aplikasi Perpustakaan Online I-Tangsel Terhadap Minat Baca Siswa SMA Negeri 6 Kota Tangerang Selatan. Tangerang: Universitas Pamulang.
- KHUAN, O. B. (2013). STUDY OF FSKKP PORTAL BASED ON SHNEIDERMAN" S EIGHT GOLDEN RULES. *J. Teknol.*

- Khairana, Atikah. 2018. Pengaruh Aplikasi *Line Webtoon* terhadap Minat Remaja Membaca Komik Digital. Bandar Lampung: Universitas Negeri Lampung.
- Karman. 2013. Riset Penggunaan Media dan Perkembangannya Kini
- Mahendra, Dimas P. 2021. Pengaruh Social Media Marketing Activities Terhadap Brand Awareness Hearo di Instagram. Bandung: Universitas Telkom.
- Mardiyanto, V. (2018). Opini dan analisis program layanan informasi di perpustakaan dengan metode jarak jauh (studi kasus layanan informasi menggunakan aplikasi imobile ipusnas). *Tik Ilmeu: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 2(1), 1-22.
- Mumpuni, A. (2019). Analisa Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca Mahasiswa PGSD. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(2), 123. <https://doi.org/10.20961/jdc.v3i2.35229>
- Mulia, V. K. (2019). HOW TECHNOLOGY AFFECTS THE READING INTEREST OF YOUNG PEOPLE IN INDONESIA. In *The 7th Undergraduate Conference on ELT, Linguistic and Literature (2019)* (p. 52).
- Nento, K. (2019). EVALUASI APLIKASI IJAKARTA MENGGUNAKAN TEORI GOLDEN RULES OF USER INTERFACE DESIGN THEO MANDEL. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII)*, 4(1), 7-17. <https://doi.org/10.30869/jtii.v4i1.372>
- Muda, A. Komunikasi Anak Muda dan Perubahan Sosial.
- Muhtadi, A.S (2015). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Permatasari, A. (2015). Membangun kualitas bangsa dengan budaya literasi.
- Phyana, R. A., & Zinaida, R. S. (2022). Eksistensi Penyiar Program Morning Zone di Radio Trax Fm Palembang. *Journal of New Media and Communication*, 1(1), 28-42. Retrieved from <https://journal.sinergiinstitute.com/index.php/JNMC/article/view/3>
- Prawesti, D. A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Bacaan Digital Terhadap Tingkat Minat Baca Di Kalangan Mahasiswa Universitas Airlangga* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Qurniawati, E. F., & Riauan, M. A. I. (2015). Analisis Framing Pencitraan Pariwisata Indonesia pada Majalah Penerbangan Linker. *Editor*, 12, 219.
- Siregar, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif* (cet.ke-4). Jakarta: Kencana.
- Suryadi, E., Deni D., Ajang, M. (2019). *Metode Penelitian Komunikasi Dengan Pendekatan Kuantitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Subhayano, T., Yogya, M. A., Wedayanti, M. D., & Zainal, Z. (2021). The Role of the Camat in Coordinating the Administration of Peace and Order in Pangkalan Kerinci District Pelalawan Regency.
- Ruddamayanti, R. (2019, March). Pemanfaatan buku digital dalam meningkatkan minat baca. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* (Vol. 12, No. 01)
- Situmorang, J. R. (2012). Pemanfaatan internet sebagai new media dalam bidang politik, bisnis, pendidikan dan sosial budaya. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 8(1).
- Siregar, A. K., & Qurniawati, E. F. (2022). Analisis Framing Pemberitaan Buzzer di tempo.co. *Journal of New Media and Communication*, 1(1), 1–15. Retrieved from <https://journal.sinergiinstitute.com/index.php/JNMC/article/view/1>
- Tresnawati, Y., & Prasetyo, K. (2022). Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro Kecil dan Menengah Bisnis Kuliner. *Journal of New Media and Communication*, 1(1), 43–57. Retrieved from <https://journal.sinergiinstitute.com/index.php/JNMC/article/view/5>
- Triatma, IN. (2016). Minat Baca Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Delegan 2 Prambanan Sleman Yogyakarta. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 5, No. 6, Pg. 166-178
- Yasin, A. MZ, Yurmalin. 2016. Evaluasi Web UJB Menggunakan *Golden Rules of User Interface Design Theo Mandel*.
- Yulandari, Zelita Dwi, 2019. Pengaruh *Line Webtoon* Terhadap Minat Membaca Komik Digital. Bandung: Universitas Telkom.
- Yuza, A. F. (2014). Policy Dynamics on Subdistricts and Various Post-Reformation Implications.