**TUGAS AKHIR ESSAY**

**MATA KULIAH PENGANTAR ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN**

**“INFORMATION BEHAVIOR”**



Disusun Oleh :

Indah Lestari 071911633007 / 07

**JURUSAN ILMU INFORMASI DAN PEPUSTAKAAN**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS AIRLANGGA**

**2019**

Di era globalisasi sekarang ini keberadaan informasi sangat memungkinkan dan sangat mudah ditemukan serta disebarluaskan. Banyaknya penelitian yang dilakukan menjadikan salah satu faktor adanya pengetahuan baru sehingga menghasilkan informasi itu ada. Selain itu informasi juga terbentuk dari setiap individu yang melakukan interaksi dengan sesama individu maupun dengan kelompok. Informasi sendiri merupakan data yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki arti bagi si penerima dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang ( Raymond Mc.leod ). Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (event) yang nyata (fact) yang digunakan untuk pengambilan keputusan. ( Jogiyanto HM , 1999 : 692 ). Hal ini berawal dari sesuatu yang ditangkap oleh panca indera manusia kemudian di fikirkan sehingga menghasilkan suatu data yang diartikan sebagai suatu informasi dimana hal tersebut memberikan keterangan yang berfungsi untuk menambah pengetahuan.

Suatu pengetahuan yang diperoleh oleh manusia akan menjadikan suatu progress baru atau sebagai poin plus guna meningkatkan wisdom dari individu itu sendiri. Bisa terlihat semakin mudahnya informasi yang didapat di dunia digital melalui hp pintar tidak dapat dipungkiri hal tersebut menambah berkali lipat peran penting dari suatu informasi. Sehingga informasi menempati peringkat pertama bahkan menjadi hal utama dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga hal pokok yang kecil kemungkinannya punah dari peradaban. Hal kecil yang sering kita lakukan adalah ketika ingin melakukan ataupun ingin mengetahui sesuatu maka secara otomatis kita akan meresearch atau bertanya disekitar untuk mengetahui informasi yang ingin kita ketahui. Namun dari informasi yang kita dapat melalui pencarian maupun yang tersebar dikalangan umum belum tentu sepenuhnya benar dan akurat, maka dari itu perlu adanya filter yang individu lakukan supaya mendapatkan hasil yang lebih baik dan konsisten.

Informasi termudah saat ini dapat didapatkan melalui media internet. Peran penyedia infomasi seperti internet maupun perpustakaan dapat memberikan formulasi bagaimana internet dapat digunakan secara tepat, hasil penelitian tersebut digunakan untuk mengembangkan koleksi perpustakaan, sarana dan prasarana untuk meningkatkan pelayanan informasi (Sri Purnamawati et al. 1995). Internet sendiri merupakan media yang ditempuh untuk mencari inforasi setelah buku atau media informasi lainnya, yang juga menjadi suatu kebutuhan utapa bagi setiap kalangan masyarakat, sebut saja dari kalangan dunia akademik, para pekerja, laki-laki dan perempuan, muda sampai tua, semua menggunakan internet. Alasan yang mendasari adalah mudahnya mengakses serta luasnya informasi yang didapatkan serta cepat dan up to date. Yang terpenting adalah memiliki sarana utama yang memadai seperti misalnya gadget yang beredar dipasaran maka tidaklah sulit untuk mendapatkan infomasi yang diinginkan.

Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penggunaan internet di Indonesia meningkat setiap tahun. Pada tahun 2002, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai angka 4 juta orang, dibandingkan pada tahun 2000 yang hanya 1,9 juta orang, kemudian tahun 2003 menjadi 12 juta, tahun 2004 menjadi 14 juta. Tahun 2005 menembus 16 juta, tahun 2006 naik lagi 18 juta, tahun 2007 menjadi 20 juta orang, dan pada April tahun 2008 mencapai angka 28 juta pengakses. Dan pada tahun 2012 pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 63 juta orang (Suara Merdeka 6 Juni 2008). Peningkatan yang signifikan pengguna internet yang ada di Indonesia dari tahun ke tahun memberikan pemenuhan atas informasi. Sehingga Tak dapat dipungkiri, internet dapat memberikan informasi ditambah dengan kemudahan dalam mengaksesnya. Belum lagi informasi yang selalu terupdate di era globalisasi yang kian canggih, hampir semua kalangan seperti pelajar, mahasiswa, pekerja atau ibu rumah tangga, semua membutuhkannya.

Hasil riset Yahoo pada tahun 2009, di Indonesia kalangan remaja usia antara 15-19 tahun mendominasi penggunaan internet di Indonesia atau mencakup 64% dari pengguna internet di Indonesia. Hasil riset Yahoo juga menyebutkan dominasi pengunaan layanan online pada email 59%, instant messaging 59%, dan social networking 58%. Selain itu pengguna juga menggunakan search engine 56%, mengakses berita online 47%, menulis blog 36%, serta memainkan game online 35% (inet.detik.com). Sedangkan hasil temuan Kemenkominfo dari APJII tahun 2010 total pengguna internet di Indonesia menembus 40 juta pengguna, dari angka itu 64% adalah remaja (teknologi.news.viva.co.id). Survey yang dilakukan APJII pada tahun 2012, penduduk berusia 12-34 tahun mendominasi penggunaan internet di Indonesia dengan presentase 64,2%. Sedangkan pengguna usia 20-24 tahun mencapai 15,1% dari total pengguna. Dari profil usia pengguna tersebut dapat diasumsikan mereka merupakan pekerja, ibu rumah tangga, dan pelajar (antaranews.com). Disini peran perpustakaan sebagai salah satu penyedia informasi sudah dirundung keredupan. Bagaimana tidak internet sudah merajai berbagai lapisan kehidupan karena mudahnya akses yang dilakukan serta lebih cepat. Menurut Budi Rahardjo (2008), ada beberapa manfaat dari penggunaan internet seperti komunikasi interaktif, akses ke pakar, akses ke perpustakaan, akses ke sumber informasi sebagai perpustakaan online, sumber literatur, akses hasil-hasil penelitian, dan kerjasama media. Fenomena yang muncul seperti ini akan memberikan peluang dan kemudahan untuk masyarakat dalam menyelesaikan masalah. Kebutuhan akses informasi disini tidak hanya terfokus pada kebutuhan mereka yang dalam bidang akademis saja namun juga menunjang siapapun dalam menemukan jati diri individunya.

Ulasan mengenai sisi lain internet adalah menimbulkan sisi negative, tidak melulu semuanya positif karena keragaman informasi tanpa batas yang dimilikinya. Tercatat setidakya 60% remaja yang mengakses internet seputar bunuh diri melalui search engine dan dari angka tersebut, ¾ diketahui pernag melakukan tindakan uji coba bunuh diri (merdeka.com). Sangat disayangkan ketika remaja tersebut tidak bisa berfikir dengan akal sehatnya. Hal ini menimbulkan catatan kembali untuk internet supaya lebih diatur lagi tentang keamanan beredarnya video yang memungkinkan menimbulkan hal-hal yang tidak diinginkan. Ada juga survey dalam penelitian yang didasari pada penelitian dan wawancara yang dilakukan para pemuda Inggris, salah satu hasil investigasi menunjukkan bahwa sebanyak 99% kaum muda terpapar gambar yang bermuatan negative. Laporan ini berisi informasi tentang jenis gangguan aktivitas negative di pemuda, bahkan yang melihat hal tidak pantas secara online ( Tribunnews ).

Dari beberapa hal diatas menunjukkan para perilaku informasi menunjukkan bagaimana ia mendapatkan informasi tersebut sampai bisa menjadi suatu kebutuhan yang harus terpenuhi tiap kali informasi yang dicarinya. Namun kebiasaan ini menjadikan bentuk dari suatu pola piker yang melekat dalam dirinya serta menjadikan perilaku yang terlihat secara tidak sadar ia lakukan pada kehidupan pribadi bahkan hal terburuk adalah dapat mempengaruhi orang disekitar atau juga untuk kehidupan yang akan datang. Dalam mendapatkan informasi juga terdapat hambatan yang kurang lebih ditemukan bahkan sampai proses pencarian informasi itu selesai juga masih dirasakan. Hambatan yang dimaksud disini ketika ketersediaan informasi mengalami kendala antara lain dari bahasa yang digunakan, kata kunci, dan masih banyak lagi. Ahli dari Pakistan bernama Sarmad Hussain mengatakan sebagian besar aktivitas internet menggunakan bahasa yang jarang digunakan oleh orang-orang Asia, karena sebagian besar menggunakan bahasa China dan inggris. Adapun tambahan 3000 bahasa yang digunakan di Asia, yang juga belum efektif digunakan di berbagai situs (techno.okezone.com).

Keunggulan dari individu pengguna informasi perlu ditingkatkan kualitasnya baik secara tingkat bahasa maupun kecakapan ilmu pengetahuan dan teknologinya. Pengaruhnya ketika mendapatkan informasi yang diperoleh lebih luas karena dari segala aspek dan sudut pandang. Sehingga lambat laun akan menambahkan suatu peningkatan pada tiap kualitas SDM yang ada. Keterampilan lainnya ketika suatu pencarian informasi adalah mengerti apa itu OPAC perpustakaan ataupun database online, memanfaatkan penuh pencarian di internet, kemudian juga menggunakan web yang friendly dengan user, sederhananya diprioritaskan untuk para pemula. Luasnya lingkup koleksi dam faktor-faktor dasar lainnya. Dengan kata lain dari penjelasan diatas dapat dikatakan pencarian informasi melalui hal yang termudah saat ini yaitu internet masih cenderung menemui berbagai hambatan sehingga sangat ditekankan bagi semua pengguna internet untuk lebih bijak lagi dalam pencarian informasi dan meminimalisir adanya hambatan yang akan dialami dalam menelusuri informasi yang dibutuhan sejak awal. Keberadaan informasi ini sangat melimpah ruah sesuai kebutuhan informasi yang selaras dengan juga kebutuhan manuia. Dalam pencarian infromasi terlebih dahulu harus mengerti informasi apa yang akan dicari baru kemudian dilanjutkan dengan tahap pencarian infotmasi. Jadi kemungkinan besar lebih mudah menemukan informasi jika sebelumnya sudah ada konsep dengan begitu juga hasil yang didapat tidak rancu.

Seperti yang sering kita ketahui bahwa informasi selama ini sudah beredar dengan mudah baik secara langsung maupun tidak langsung. Walaupun dasarnya informasi adalah membaca namun hal ini sama sekali tidak ada pengaruhnya kepada perpustakaan. Dimana nenek moyang informasi adalah berasal dari sana, tetapi dijaman sekarang perpustakaan sudah mulai sedikit demi sedikit mengalami keroposan sebagai fungsi utamanya, mengapa demikian, karena sudah adanya akses internet di gadget sehingga memungkinkan semua fungsinya teralihkan. Walaupun seperti ini, informasi akan tetap mendasar pada buku-buku, majalah, koran dan berbagai bahan cetak atau hasil fisik yang ada di perpustakaan. Uniknya saat ini adalah ketika internet disambungkan atau diserasikan dengan perpustkaan. Sehingga menciptakan hal baru dalam dunia keinformasian. Paling nyata dan pasti ada adalah ruangan serba digital yang mulai diterapkan didalam perpustakaan. Dampak yang dirasakan kali ini yaitu sangat terbantu bahkan menjadi lebih tertarik untuk selalu datang ke perpustakaan. Untuk mengakses informasi yang dibutuhkan serta membuat para pengunjungnya lebih nyaman disana. Inilah salah satu bukti bahwa informasi sangat mendarah daging di tubuh manusia milenial saat ini, jika hal demikian tidak berlaku pada beberapa orang mungkin saja dia belum menemukan informasi yang dia ingin dan dapatkan atau juga bisa karena sulitnya bergaul dengan orang lain, ini juga sangat mempengaruhi, karena informasi itu akan datang ketika kita mencari sesuatu. Seakan-akan bisa digambarkan bagaikan peta perjalanan namun dalam ranah informasi.

**KEBUTUHAN INFORMASI**

Manusia secara harfiah merupakan makhluk sosial yaitu tidak bisa hidup tanpa orang lain, atau singkatnya adalah tidak bisa berdiri sendiri. Sehebat apapun pangkat maupun kekayaan yang dimiliki tetap saja ada orang lain dibelakangnya. Dalam kehidupan sehari-hari komunikasi yang terjalin dengan koneksi otomatis menghasilkan sebuah informasi secara tidak langsung dirasakan. Namun ada juga situasi yang terjadi dimana posisi antara kesenjangan atau gap atau jarak pengetahuan meliputi informasi dengan sesorang sehingga memunculkan yang namanya kebutuhan informasi. Maksudnya adalah diri seseorang tersebut menembus gap atau jarak untuk menghancurkan kekurangan dan akhirnya mendapat sebuah pengetahuan dari informasi yang didapat.

Timbulnya kebutuhan juga terjadi karena adanya informasi yang datang kepada seseorang yang bersangkutan. Tetapi ketika suatu kebutuhan informasi tersebut tidak terpenuhi maka akan menimbulkan dampak negative. Menurut Krech, Crutchfield, dan Ballachey (1962, p. 84), timbulnya suaru kebutuhan seseorang itu didapat dari beberapa faktor yang melatar belakangi antara lain, kondisi fisiologis, situasi, dan kognisinya. Kondisi-kondisi tersebut kurang lebih dati individunya sendiri atau juga kebisaan sehari-harinya dan bisa juga dari pengaruh lingkungan sekitarnya. Disepanjang hidup setiap orang tentu mendapat yang namanya kebutuhan beserta masalah-masalah yang membututi. Kebutuhan terjadi jika terdapat kesenjangan antara harapan dengan kenyataan, antara yang seharusnya dengan kondisi kenyataan sekarang. Banyak bahkan sering hal ini terjadi yang pada akhirnya menimbulkan hal-hal yang tidak diinginkan, karena akal sehat dari seseorangnya sendiri yang seharusnya bisa memperbaiki apa yang menjadi sebab kebutuhan tidak terealisasikan, bukan malah memainkan emosi.

Bentuk pendidikan yang melatar belakangi seseorang juga mempengaruhi dari sebuah kebutuhan-kebutuhan yang timbul. Menurut Katz, Gurevitch dan Haas seperti yang dikutip Alexis Tan ( 1981, p.300), bahwa tingkat pendidikan yang lebih tinggi akan mempunyai kebutuhan yang lebih banyak ketimbang tigkat pendidikan rendah. Yang dimaksud disini adalah kebutuhan seseorang yang berpendidikan tinggi pasti akan mempunyai kebutuhan informasi lebih banyak untuk memenuhi atau menunjang sebagaimana mestinya. Karena setiap orang juga memiliki keunikan dan perbedaan sehingga kebutuhan informasi yang dibutuhkan bisa sama atau bahkan berbeda, termasuk didalamnya kebutuhan akan informasi. Terprnuhinya suatu kebutuhan akan menimbulkan perasaan puas, menginginkan, atau mengharapkan (Yusup dan Subekti, 2010, p.90). Kemudian Katz, Gurevitch dan Haas seperti yang dikutip Alexis Tan (1981,p.298) mengemukakan, kebutuhan yang harus dipuaskan antara lain :

1. *Kebutuhan kognitif*

Yaitu kebutuhan dimana memiliki tujuan untuk menguatkan pengetahuan serta pemahaman yang dimiliki seseorang terhadap lingkungan sekitarnya. Namun kebutuhan ini terjadi apabila individunya memiliki keinginan untuk memahami dan menguasai pengetahuan lingkungannya. Misalnya dalam kehidupan sehari-hari, ketika seseorang ini merasa ingin tahu pada suatu hal yang pernah dan sedang terjadi maka pada kondisi tertentu itu juga sering ingin tahu apa yang bakal terjadi pada masa mendatang. Sarana dan prasarana yang dapat digunakan pada era sekarang sudah sangat mudah dan terbuka lebar serta banyak variasi yang dapat digunakan. Mulai dari media massa seperti google hingga obrolan yang sering dilakukan dimanapun sebagai contoh pada komunitas. Sudah tidak mungkin pada jaman sekarang jika ada orang yang merasa masih kesulitan untuk menemukan sebatas informasi yang dibutuhkan. Singkatnya bisa jadi kurangnya pergaulan dan jalinan komunikasi yang kurang. Mungkin sudah sangat minim hal ini terjadi tapi juga masih banyak dirasakan oleh orang yang berkecimpung dalam dunia pendidikan, penelitian, dan pengembangan. Tetapi semua masih bisa diatasi ketika dari individunya sendiri memiliki kemauan dalam mengatasi kebutuhan tersebut.

1. *Kebutuhan afektif*

Pada kebutuhan ini berkaitan dengan kebutuhan estetis atau hal yang dapat menyenangkan dan pengalaman emosional. Namun sangat mudah dalam memenuhi kebutuhan ini, karena hal tersebut ada disekitar kita bahkan seperti suatu kebutuhan pokok yaitu media komunikasi yang dapat dijadikan sebagai alat untuk memuaskan kebutuhan afektif, sebagai contoh televise, radio, komputer, dan tidak lupa yaitu gadget atau smart phone. Karena dalam hal ini media sering dijadikan alat untuk mengejar kesenangan dan hiburan, jadi wajar saja jika sudah menjadi suatu kewajiban yang harus terpenuhi dalam kehidupan sehari-hari. Tidak jauh-jauh seperti saya sendiri yang akan merasa hampa ketika lupa membawa hp, bahkan juga untuk merefresingkan fikiran saya juga akan memuaskan diri dengan menonton film di bioskop. Hal ini dimaknai sebagai rasa penghargaan diri terhadap situasi, kondisi, waktu, lingkungan, dan semua yang telah ikut dikorbankan. Sehingga memungkinkan kita dapat bersikap bijak dalam menghadapi peristiwa atau apapun yang akan terjadi serta diharapkan bermanfaat untuk sikap seperti santunnya dalam menggunakan teknologi informasi dan lebih bersabar ketika menelusuri informasi melalui internet. Tidak lupa juga untuk lebih bijak dalam penggunaannya.

1. *Kebutuhan Integrasi Personal*

Pada kebutuhan ini diutamakan pada diri individunya dimana ini dikaitkan dengan penguatan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas dan status individu. Hal ini juga menunjukkan pada kepercayaan diri pada tiap individunya yang berasal dari hasrat seseorang untuk mencari harga diri. Seseorang akan dapat tampil beda jika sedang menelusuri informasi internet, kemudian ketika sudah mendapat informasi yang didapat secara otomatis akan ada perubahan dalam sikap maupun pemikiran dengan begitu akan semakin matang. Informasi yang dimiliki tidak hanya sebatas dari internet atau pada teknologi yang kita miliki tetapi bagaimana ketika setelah informasi itu didapat kemudian diimplementasikan dalam kehidupannya baik secara langsung atau bertahap yang menjadikan suatu kepercayaan diri baru manakala dalam dirinya tersedia beragam informasi yang sudah didapatkannya.

1. *Kebutuhan Integrasi Sosial ( social integrative needs )*

Pada kebutuhan ini dikaitkan dengan penguatan kebutuhan internal dengan hubungan keluarga, kerabat, teman dan orang-orang yang ada disekitar kita. Dasarnya adalah dari hasrat diri sendiri untuk bergabung atau berkelompok dengan orang lain. Awalnya adalah mau tidaknya untuk memulai dengan berkomunikasi dengan orang lain, ini akan memudahkan seseorang untuk bisa mengenal orang banyak. Selain itu juga ada dampak yang akan dirasakan nantinya ketika komunikasi ini dijalin dengan baik, antara lain adalah terlatihnya public speaking yang bagus dan jangkauan relasi yang luas. Sebagai contoh adalah menjalin komunikasi diberbagai media jejaring sosial dengan chatting di email, facebook, atau lebih tidak asing lagi adalah game online. Maka tidak jarang jika semua saat ini sudah mudah dilakukan bahkan semua hal yang tidak mungkinpun bisa dibutktikan karena adanya sebuah kecanggihan dari teknologi. Hal ini juga terjadi karena dari manusia yang tidak luput dari sifat sosialnya yaitu memerlukan orang lain untuk turut membantu dalam penyelesainnya, karena dengan informasi, pengalaman, serta pengetahuan yang didapatkan dari orang lain akan menambah pengetahuan yang kita milliki, dan bisa menjadi suatu motivasi baru.

1. *Kebutuhan berkhayal (escapist needs)*

Dalam kebutuhan ini agak unik karena ini dikaitkan dengan kebutuhan-kebutuhan untuk melarikan diri, melepaskan ketegangan, serta hasrat mencari hiburan dan pengalihan. Tidak menutup kemungkinan dalam kehidupan pasti ada permasalahan hidup, namun dengan kecanggihan teknologi saat ini juga dimanfaatkan sebagai peralihan atau balas dendam terhadap masalah yang dihadapi. Alhasil muncul banyak pengguna media yang tidak bijak dalam memainkan gadgetnya. Internet menjadikan seseorang merubah sifatnya secara tidak sadar dari sosial menjadi asosial terhadap lingkungannya. Mirisnya adalah dianggap suatu kewajaran padahal efek yang ditimbulkan sangat membahayakan bahkan bisa sampai nyawa sekalipun. Perlu adanya peraturan agar memberikan efek jera serta tidak menimbulkan lagi hal-hal yang tidak diinginkan.

**PENDEKATAN PERILAKU INFORMASI**

Perilaku informasi menurut Wilson, 1999 adalah suatu tindakan yang dilakukan individu dalam mengidentifikasi kebutuhan informasi, mencari informasi melalui berbagai sumber dan saluran informasi, dan menggunakan atau mentransfer informasi tersebut. Adapun menurut Putu Laxman Pendit yang mengulas pandangan TD Wilson, seperti yang dikutip Pawit M. Yusup (2012, p.152) terdapat batasan perilaku informasi, diantaranya antara lain :

1. *Perilaku Informasi (information behavior)* yaitu perilaku manusia secara keseluruhan yang berkaitan dengan sumber dan saluran informasi. Termasuk pada perilaku pencarian dan penggunaan informasi baik secara aktif maupun pasif. Sebagai contoh ketika kita sedang menonton acara televisi, menonton film di bioskop, bahkan juga ketika berkomunikasi antar muka dengan orang lain.
2. *Perilaku penemuan informasi* *(information seeking behavior)* yaitu perilaku dimana seseorang melakukan sebuah usaha untuk menemukan sesuatu dengan tujuan tertentu sebagai adanya kebutuhan yang juga memenuhi tujuan tertentu. Dalam usaha ini bisa dilakukan banyak bentuk diantaranya dengan surat kabar, majalah, hingga perpustakaan.
3. *Perilaku pencarian informasi (information searching behavior)* yaitu perilaku yang menunjukkan seseorang ketika berinteraksi dengan sistem informasi. Bentuk dari perilaku ini bisa interaksi dengan komputer maupun dengan intelektual dan mental misalnya ketika memilih buku yang paling relevan diantara buku di perpustakaan.
4. *Perilaku penggunaan informasi (information user behavior)* yaitu perilaku atau tindakan yang dilakukan seseorang yang menggabungkan antara informasi yang telah ditemukan dengan pengetahuan dasar yang sebelumnya telah dimiki.

Dari berbagai rincian diatas garis besarnya adalah dari manusia sendiri sebagai perilaku utama yang menjadi pusat objek sekaligus subjeknya dan juga sebagai penyampai informasi. Dalam pencarian informasi dan menemukan informasi untuk kepentingan tertentu itu tidak hanya dilakukan dengan hanya mengandalkan para ketersediaan sistem informasi termasuk saluran dan sumber informasi yang tersedia disekitar kita. Antara lain seperti melalui media masa, media cetak, buku, perpustakaan, pusat layanan informasi, dari orang sekitar baik itu tetangga hingga teman dan lain-lain. Hal sederhana saat penggunaan informasi tanpa teknologi misalnya ketika bertanya tentang jadwal kerja bakti mingguan dan masih banyak lagi.

**DAFTAR PUSTAKA**

Sri Ati, Winarsih.2013. Kebutuhan Dan Perilaku Pencarian Informasi Taruna Angkatan 46 Di Perpustakaan Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang.*Jurnal Perpustakaan*, *4.*

Syawqi Ahmad & Moch. Isra Hajiri. Januari-Juni 2017. Perilaku Pencarian Informasi (Information Seeking Behavior) Guru Besar IAIN Antasari Banjarmasin.

Widiyastuti. Juli 2016. Perbandingan Teori Perilaku Pencarian Informasi Menurut Ellis, Wilson dan Kuhlthau. *Jurnal Pustaka Budaya, 2.*

Dewi N, Amalia & Zeni Istiqomah. May 2019. Perilaku Remaja Informasi Dalam Memanfaatkan Facebook. *Jurnal kajian perpustakaan dan informasi*. *1.*