

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan sebagai instansi atau tempat yang menyediakan akses kepada berbagai jenis bahan Pustaka seperti buku, majalah, jurnal, surat kabar, rekaman audio, dan materi digital lainnya dengan tujuan untuk memberikan informasi, pendidikan, dan hiburan kepada masyarakat umum. Perpustakaan juga berfungsi sebagai pusat sumber daya informasi yang menyediakan layanan seperti peminjaman, konsultasi referensi, penelitian, dan pendidikan. Peran perpustakaan terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan kebutuhan masyarakat *modern*, dengan semakin menekankan pada akses digital dan inovasi layanan.

Dengan perkembangan teknologi saat ini, perpustakaan sebaiknya mengarah pada pengembangan secara digital. Perpustakaan digital merupakan sebuah *platform* atau *system* yang menyediakan akses kepada koleksi bahan pustaka dalam bentuk digital, seperti e-book, jurnal elektronik, *database*, dan materi digital lainnya. Berbeda dengan perpustakaan pada umumnya yang menyimpan koleksi fisik dalam bentuk cetak, perpustakaan digital menyediakan akses ke koleksi tersebut secara online. Ini memungkinkan pengguna lebih mudah dalam mencari, menelusuri, dan mengakses berbagai jenis informasi dan literatur dari mana saja dan kapan saja, tanpa terbatas oleh batasan fisik lokasi dan waktu.

Berdasarkan pengamatan, hampir semua perpustakaan di wilayah Bandung memiliki *website* perpustakaan namun ada juga yang tidak memiliki *website* perpustakaan. Ada juga keluhan dari orang-orang bahwa mereka kesulitan untuk mencari buku salah satunya di Dinas Arsip dan Perpustakaan kota Bandung. Mereka harus menelusuri tiap rak buku yang ada di Dinas Arsip dan Perpustakaan kota Bandung untuk mencari buku yang sedang dicari. Informasi hasil amatan dan wawancara dengan pustakawan didapatkan bahwa kebanyakan pengunjung dari Dinas Arsip dan Perpustakaan kota Bandung merupakan anak muda yang memiliki rentang usia 18-22 tahun. Anggota yang terdaftar di rentang usia tersebut memiliki prosentase yang lebih besar dibandingkan rentang usia lainnya. Latar belakang profesi mereka adalah mahasiswa dan pelajar yang memiliki hobi membaca, dalam rangka mengerjakan tugas, dan tentu masih melek dengan literasi.

Upaya mencari buku di perpustakaan tanpa mengetahui apakah buku tersebut tersedia atau tidak, tentu saja membuang waktu dan energi bahkan terkadang masih ada buku-buku yang tidak tersedia secara fisiknya sehingga kesulitan untuk akses membacanya. Tujuan dari perpustakaan digital adalah untuk menyediakan akses yang lebih mudah dan cepat kepada informasi dan literatur dalam bentuk digital, serta untuk memfasilitasi pembelajaran, penelitian, dan akses kepada sumber daya informasi bagi masyarakat umum, akademisi, dan profesional di berbagai bidang ilmu. Keberadaan perpustakaan juga sangat dibutuhkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, terutama dari materi referensi pustaka sehingga layak sebagai landasan alasan dilakukannya penelitian untuk karya Tugas Akhir Desain Grafis.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Kesulitan dalam mencari buku di Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung.
2. Kurangnya informasi data buku seperti letak, kode, dan jenis di Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang aplikasi yang dapat memudahkan dalam mencari dan meminjam buku di Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa (What): Objek perancangan aplikasi perpustakaan digital dalam mempermudah untuk mencari dan meminjam buku.
2. Siapa (Who): Aplikasi perpustakaan digital ini ditargetkan pada usia 17 - 22 tahun.
3. Di mana (Where): Penelitian ini dilakukan di Dinas Arsip dan Perpustakaan kota Bandung.
4. Kapan (When): Seluruh proses penelitian ini dilakukan pada bulan Febuari 2024 – Juni 2024.
5. Kenapa (Why): Penelitian ini dilakukan karena kesulitan dalam mencari buku dan kurangnya informasi data buku.

6. Bagaimana (How): Penelitian ini akan berfokus pada perancangan aplikasi perpustakaan digital.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan penelitian ini adalah memberikan kemudahan bagi pengguna dalam beraktivitas di Dinas Arsip dan Perpustakaan kota Bandung.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif. (Moleong, 1999) bahwa metode penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dan orang dengan perilaku yang diamati. Selain itu ada beberapa cara dalam pengumpulan data seperti:

1. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung antara peneliti dan responden (Sugiyono, 2016). Dalam proses ini dilakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa yang mengalami kesulitan saat mencari buku dan pustakawan yang memahami prosedur perpustakaan. Wawancara dilakukan dengan tiga narasumber yaitu pengunjung Dinas Arsip dan Perpustakaan kota Bandung, ahli UI/UX dan Pustakawan Dinas Arsip dan Perpustakaan kota Bandung.

2. Observasi

Observasi adalah cara mengumpulkan data dengan mengamati langsung suatu objek atau peristiwa (Bungin, 2007). Dengan penelitian ini, observasi yang dilakukan dapat memberikan gambaran dari pengguna saat mencari buku. Observasi dilakukan di Dinas Arsip dan Perpustakaan kota Bandung.

3. Kuisisioner

Kuisisioner merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk melihat bagaimana perilaku, preferensi, pendapat, hingga sikap dari responden penelitian (Kusuma, 2023). Pada penelitian kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui kesulitan pengunjung perpustakaan dalam mencari buku di Dinas Arsip dan Perpustakaan kota Bandung dengan target audiens berusia 17-22 tahun. Penulis akan menyebarkan kuisisioner melalui *google form* dengan target 30 responden.

4. Studi Pustaka

Menurut (Nazir M. , 2013), mengatakan bahwa studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menelaah teori-teori, pendapat-pendapat, serta pokok-pokok pikiran yang terdapat dalam media cetak, khususnya buku-buku yang menunjang dan relevan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian. Pada penelitian ini, studi pustaka dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan teori dan data yang relevan dengan topik yang

diambil. Penulis melakukan studi pustaka dan buku-buku, literatur dan laporan untuk mendapatkan informasi atau data yang valid sebagai penguat dan ketentuan yang berlaku. Buku-buku dan informasi yang digunakan yaitu mengenai teori aplikasi, teori UI/UX, teori DKV, seperti warna, layout, wireframe, wireflow, dll. Teori tersebut digunakan sebagai landasan dasar dalam meneliti perancangan.

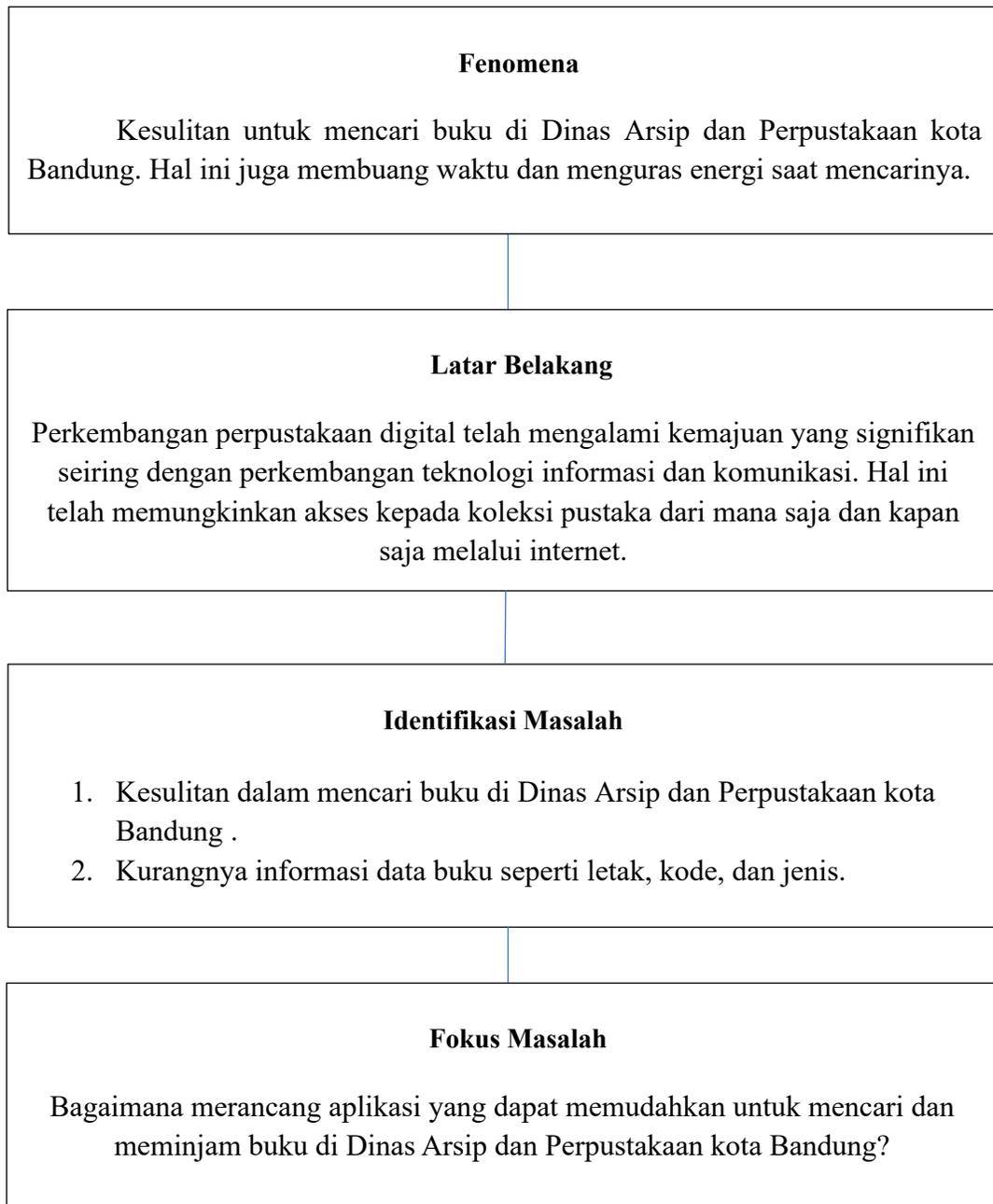
1.7 Metode Analisis

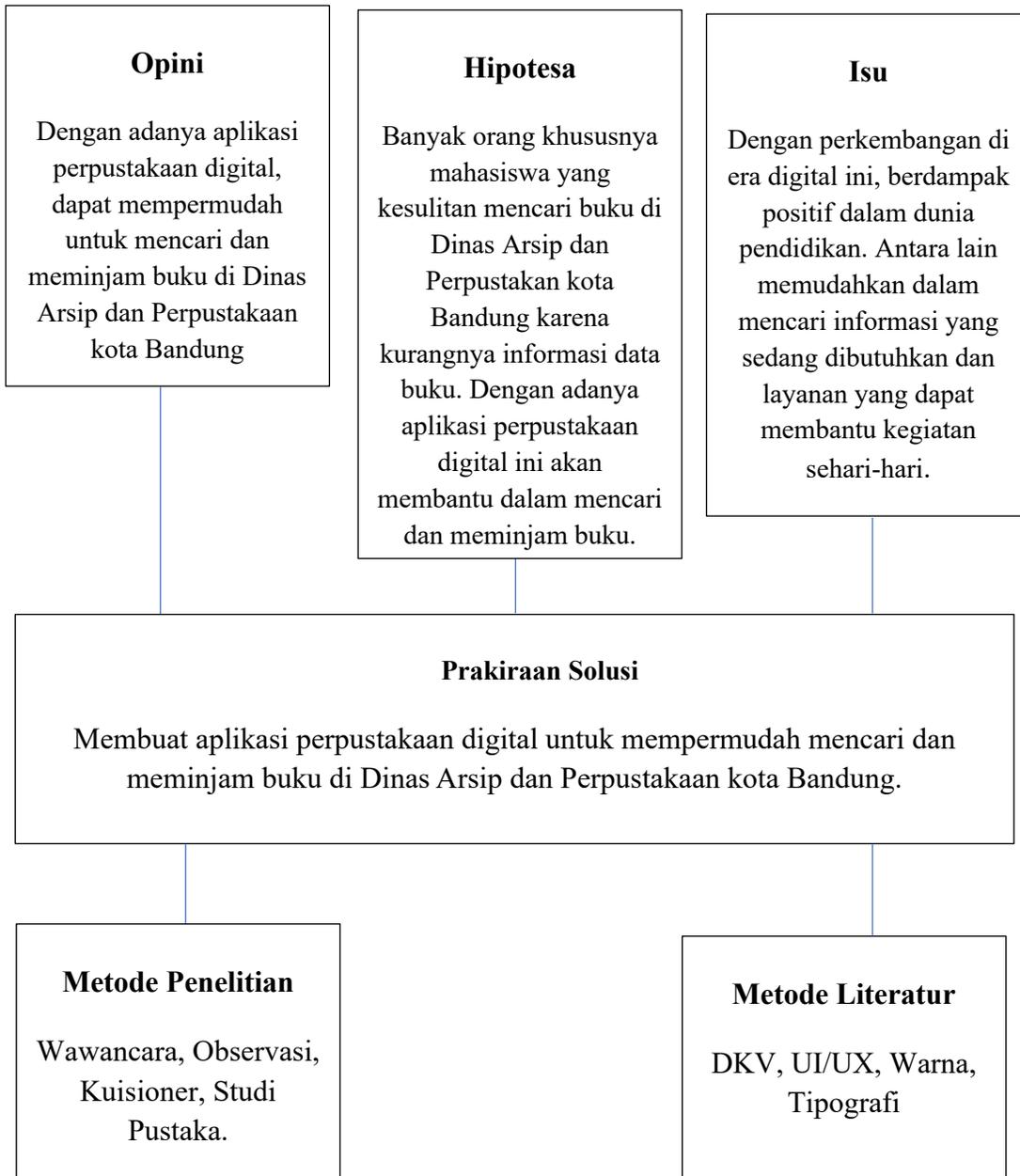
Matriks perbandingan adalah tabel yang berisi nilai-nilai yang menunjukkan perbandingan relatif antara elemen-elemen dalam suatu hirarki (Saaty, 1980). Analisis matriks digunakan pada perbandingan objek penelitian dengan pesaingnya. Data-data yang dibandingkan antara lain fitur dalam aplikasi, tampilan UI/UX, warna, dan tipografi.

(David, Strategic Management: Concept and Applications, 2018) mengatakan bahwa “Analisis SWOT adalah alat perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weakness*), dan ancaman (*Threats*) dalam suatu organisasi, proyek, atau individu. Dengan menggunakan analisis dapat mengetahui kelebihan maupun kelemahan dari kompetitor dalam perancangan aplikasi perputakaan digital.

1.8 Kerangka Berpikir

Tabel 1. 1Kerangka Berpikir





1.9 Kerangka Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang penjelasan latar yang membelakangi perkembangan perpustakaan digital dari faktor penyebab, hingga dampak. Berisi juga latar belakang masalah yang dialami di Dinas Perpustakaan kota Bandung terhadap koleksi dan aktivitas disana.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan penjelasan teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi teori-teori aplikasi mobile, UI/UX, Wireflow dan Wireframe, desain komunikasi visual, dan perpustakaan di era digital.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini berisikan analisis dan hasil analisis yang digunakan dalam penelitian. Di bagian analisis, data yang dikumpulkan melalui kuisisioner yang disebarkan kepada pengunjung Dinas Arsip dan Perpustakaan kota Bandung. Wawancara dilakukan dengan tiga narasumber, yaitu pengunjung perpustakaan dengan Antonia Dian Putri, ahli UI/UX dengan Alfa Nadhya Maimanah. Dilanjutkan dengan data hasil kuisisioner, analisis matriks proyek sejenis, dan analisis SWOT.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisi konsep dan hasil perancangan dari media yang dibuat yaitu aplikasi. Bab ini juga mencakup konsep pesan, kreatif, media dan komponen perancangan dalam merancang aplikasi perpustakaan digital.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan bab dari latar belakang hingga hasil perancangan aplikasi dan saran dari penulis untuk perkembangan aplikasi yang dirancang untuk ke depannya.