

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini telah memasuki segala aspek kehidupan, semakin banyak pembaruan teknologi yang memudahkan kehidupan masyarakat. Semakin berubah pula cara pandang masyarakat terhadap segala hal. Kemajuan tersebut tentunya sangat berpengaruh pada aspek informasi dan komunikasi yang semakin pesat perkembangannya, tak bisa dipungkiri penyebaran informasi terus menerus berjalan dalam setiap detiknya. Masyarakat pun kini sangat mudah dalam mendapatkan beragam informasi baru dan berbagai pula tingkat kebenarannya. Hal tersebut berpengaruh pada perilaku masyarakat yang mulai senang akan segala hal yang serba instan. Kondisi tersebut jelas tergambar pada kehidupan sekarang yang semuanya serba *online* dimulai dari berbelanja, belajar, berdiskusi bahkan melakukan pemeriksaan kesehatan pun sekarang sudah tersedia pada *smartphone* mereka sendiri.

Sudah lebih dari 300 ribu artikel berita dan jurnal online yang menyebutkan Perpustakaan sepi pengunjung bukunya, salah satunya dari situs berita online Kompasiana yang ditulis oleh Sigit dalam situsnya <https://www.kompasiana.com/> memaparkan bahwa keberadaan perpustakaan saat ini terancam punah dan mati. Bahkan saat ini minat pembaca ataupun peminjam buku sangat sedikit sekali. Buku-buku di perpustakaan hanya jadi pajangan. Begitu pun pada artikel yang berjudul "Milenial Membunuh Perpustakaan" disebutkan bahwa tanpa kemajuan internet pun perpustakaan-perpustakaan di Tanah Air sudah makin sepi pengunjung, karena minat baca generasi muda yang kian merosot. Hal tersebut disebabkan oleh kemudahan mereka mendapatkan informasi dan kebiasaan mereka mencari informasi lewat internet. Sejak kecil mereka sudah terbiasa melibatkan internet dalam segala aspek kehidupannya. Gagasan tersebut disampaikan dari Yuswohady di situs <https://ekbis.sindonews.com/>. Sangat disayangkan jika perpustakaan akan tergantikan dengan kemajuan teknologi informasi yang tadinya berasal dari perpustakaan itu sendiri. Pasalnya informasi dan perpustakaan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Sebagaimana data riset Central Connecticut State University, Amerika Serikat, yang dirilis Maret 2016 pada harian Kompas pada situsnya <https://kompas.id/>

menempatkan Indonesia pada posisi kedua terbawah dari 61 negara dalam hal literasi, berbanding terbalik dengan jumlah perpustakaan yang menduduki posisi kedua sebagai negara yang memiliki perpustakaan terbanyak. Sesuai dengan data Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, terdapat sekitar 25.728 perpustakaan di seluruh Indonesia. Jawa Barat merupakan daerah yang memiliki perpustakaan terbanyak dengan jumlah 4.780 sangat disayangkan dengan jumlah yang begitu banyak dan tempat yang luas jika hanya menjadi belantara buku semata. Faktor lain yang diduga sebagai pemicu utamanya yaitu keberadaan situs penyedia buku digital (*ebook*) menjadi fasilitator maupun pendamping dalam proses belajar bagi generasi muda sekarang.



Gambar I.1 Grafik Hasil Survey Harian Kompas (sumber: www.kompas.com)

Hal ini diperkuat dengan adanya data survei yang diselenggarakan oleh harian Kompas (04/07/19) menyimpulkan bahwa 20,8% dari 200 orang mahasiswa dan pelajar tidak pernah meminjam buku dari Perpustakaan. Jika hal ini terus menerus terjadi tanpa ada solusi yang tepat, akan semakin banyak perpustakaan terbengkalai dan buku yang hanya menjadi pajangan di rak, serta budaya membaca buku di kalangan generasi muda akan semakin merosot jauh. Sirkulasi buku merupakan salah satu faktor sekaligus unsur penting dalam menentukan berjalan atau tidaknya perpustakaan tersebut.

Melihat pemaparan fenomena masalah diatas, maka diperlukan adanya pembaruan yang dapat meningkatkan *awareness* generasi muda sekarang dan jumlah sirkulasi bukunya, sehingga perpustakaan tidak akan hanya menjadi “gudang” buku saja. Menurut Adriyanto dan Syarief (2020:48-49), Budaya instan dalam era digital

saat ini memerlukan panduan yang baik dalam pengelolaannya. Maka dari itu Dispusipda Kota Bandung merancang sebuah layanan dengan upaya meningkatkan sirkulasi buku di Kota Bandung dan langkah percepatan program Pemerintah Jawa Barat dalam menumbuhkan minat baca masyarakat di Jawa Barat. Layanan tersebut bernama “Makan Jengkol (Mari Kita Antar Jemput Buku dengan Kolaborasi)” Yaitu sebuah layanan yang menggabungkan jasa transportasi *online* (*Grab*) dengan alur peminjaman buku melalui website Dispusipda sendiri. Sehingga masyarakat tidak perlu lagi pergi ke Perpustakaan secara langsung, cukup memesan buku pada website Dispusipda, kemudian manual memesan *Grab Express* pada *smartphone* mereka. Layanan “Makan Jengkol” telah diresmikan pada 4 Desember 2019 oleh Wakil Walikota Bandung Jawa Barat. Tetapi layanan tersebut masih kurang dikenal oleh masyarakat luas terutama pada cara penggunaan layanan tersebut yang terbilang masih cukup rumit. Oleh karena itu aplikasi berbasis *mobile* diharapkan akan menjadi media yang tepat dan sederhana untuk layanan “Makan Jengkol”.

Langkah yang dibutuhkan untuk menggunakan layanan “Makan Jengkol” akan lebih sederhana dan mudah jika dilakukan pada satu media aplikasi *mobile* saja dibandingkan alur yang digunakan saat ini. Dengan adanya aplikasi yang dibuat diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat bagi salah permasalahan yang telah ditentukan. Dengan meningkatkan sirkulasi buku di perpustakaan, mengedukasi dan memberikan informasi terkait buku dan perpustakaan serta menarik perhatian generasi muda untuk meningkatkan minat baca di Indonesia khususnya di Kota Bandung.

## **I.2. Permasalahan**

### **I.2.1 Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah dari latar belakang yang dipaparkan pada penelitian ini adalah :

1. Sirkulasi buku di perpustakaan yang kian sepi.
2. Belum adanya media yang lebih tepat untuk menjadikan metode peminjaman buku di perpustakaan lebih efektif dan efisien.

### **I.2.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang dapat mempermudah proses peminjaman buku sebagai upaya meningkatkan sirkulasi buku Perpustakaan, serta memberikan pengalaman interaktif yang lebih baik bagi *user* ?

### **I.3. Ruang Lingkup**

Membatasi masalah dilakukan agar penelitian ini dapat terfokuskan dengan baik, yaitu sebagai berikut :

1. Apa?

Objek perancangan purwarupa *User Interface* Aplikasi *Mobile Delivery* Buku Perpustakaan untuk meningkatkan sirkulasi buku di Perpustakaan.

2. Siapa?

Target perancangan aplikasi ini adalah seluruh masyarakat kota Bandung dan sekitarnya yang membutuhkan buku sebagai sumber informasi yang valid dan atau untuk menunjang proses belajar seseorang.

3. Kapan?

Seluruh proses penelitian ini dimulai pada bulan September 2019

4. Dimana?

Objek perancangan ini ditetapkan di Bandung.

5. Mengapa?

Membantu meningkatkan sirkulasi buku perpustakaan dan mengoptimalkan fungsi perpustakaan dalam perannya sebagai penunjang pusat informasi yang valid serta penunjang proses belajar.

6. Bagaimana?

Merancang aplikasi dengan antarmuka yang dapat memberikan pengalaman interaktif yang lebih baik kepada pengguna.

### **I.4. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini adalah menjadi sebuah aplikasi yang dapat mempermudah proses peminjaman buku sebagai upaya meningkatkan sirkulasi buku Perpustakaan, serta memberikan pengalaman interaktif yang lebih baik bagi *user*.

#### **I.4.1 Metode Pengumpulan Data**

##### **1. Observasi**

Observasi merupakan sebuah penelitian yang menggunakan pengamatan menyeluruh pada suatu kondisi tertentu serta perilaku kelompok orang maupun individu pada keadaan tertentu (Wiratna, 2014:23).

Dalam penelitian ini observasi dilakukan ke beberapa mahasiswa dengan rentang usia yang sudah ditetapkan yaitu 18-25 tahun. Serta telah melakukan wawancara bersama pihak Open Library Telkom University.

## **2. Wawancara**

Setyadin dalam Gunawan (2013:160) Suatu percakapan yang mengarahkan pada sebuah masalah tertentu serta merupakan proses tanya jawab lisan diantara dua orang atau lebih berhadapan secara langsung disebut wawancara.

Tahapan ini, bentuk kegiatan yang dilakukan adalah melakukan sesi tanya-jawab kepada ahli dibidang yang diambil pada objek penelitian yaitu *User Interface* aplikasi *mobile* dan pihak yang mengerti betul mengenai layanan sekaligus sirkulasi buku di perpustakaan dengan cara bertatap muka secara langsung.

## **3. Kuesioner**

Teknik melakukan pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawabnya disebut teknik kuesioner. (Sugiyono, 2005:162).

Pada tahapan ini, bentuk kegiatan yang dilakukan adalah membuat daftar pertanyaan di media *google forms* dan kemudian disebarakan melalui akun media sosial seperti Line, Whatsapp dan Instagram kepada target audiens dari objek penelitian.

## **4. Studi Pustaka**

Buku merupakan tempat menuangkan pikiran oleh penulis. Dari pemikiran, hasil penelitian, pengamatan serta khayalan maupun impian. Semakin banyak membaca hasil pemikiran para penulis maka akan semakin luas referensi yang dimiliki oleh peneliti. Sehingga peneliti perlu membaca buku untuk mengisi *frame of mind*-nya. (Soerwardikoen, 2013:16)

Studi pustaka yang dilakukan meliputi pengumpulan data dari sumber atau dokumen pustaka yang berasal dari perusahaan dan data survey yang masih berkaitan dengan objek penelitian yang diperoleh dari website untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penyusunan laporan, serta beberapa teori dari beberapa buku yang dapat menunjang analisis objek penelitian.

#### **I.4.2 Metode Analisis Data**

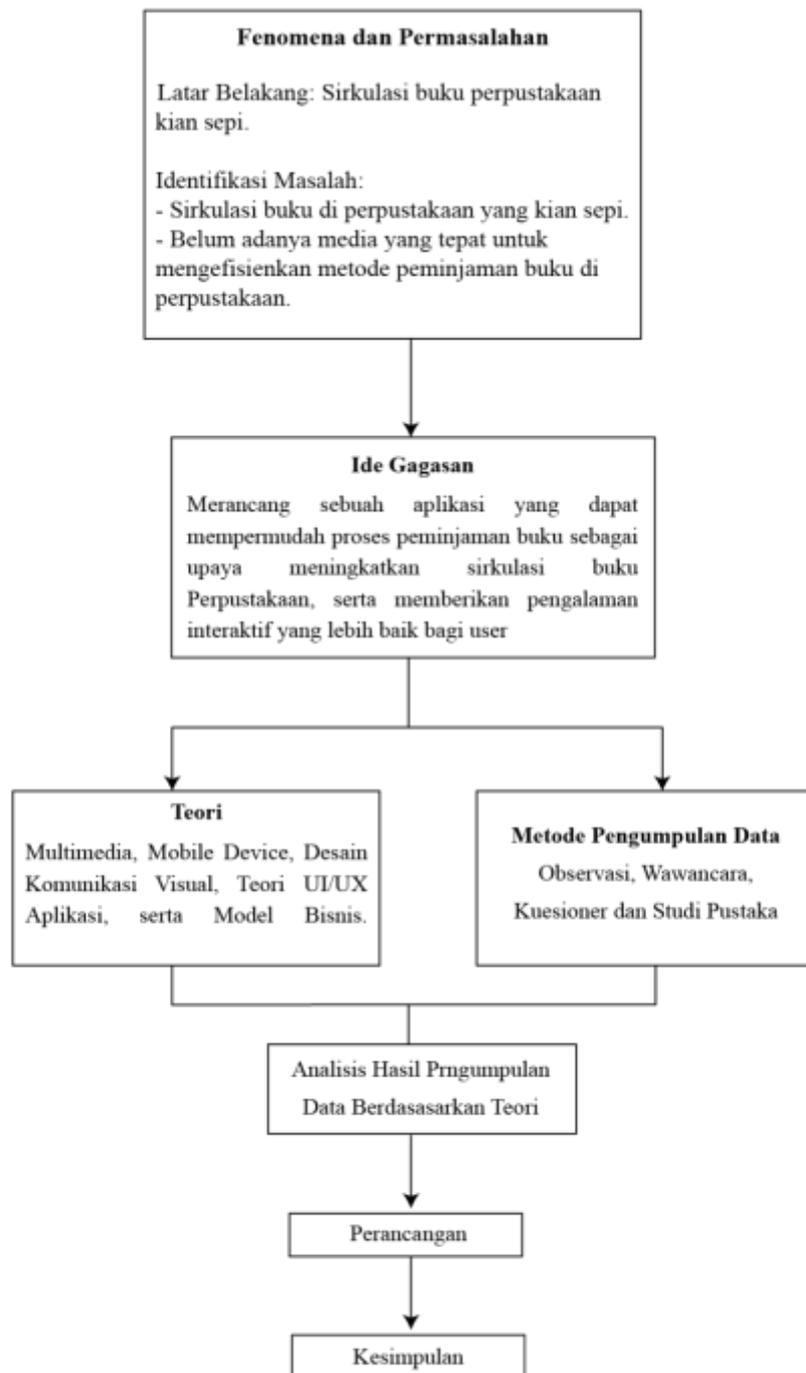
Adapun metode yang dilakukan untuk menganalisis data pada penelitian ini adalah :

##### **1. Matriks Perbandingan**

Suatu matriks yang terdiri dari kolom dan baris dan masing-masing mewakili dua dimensi yang berbeda, dapat berupa konsep atas kumpulan informasi. Prinsip matriks sendiri terdapat pada objek visual yang dibandingkan dengan secara sejajar sehingga akan terlihat perbedaannya (Soewardikoen, 2013:60).

Analisis matriks digunakan pada proses perbandingan objek visual penelitian dengan pesaingnya. Data-data yang dibandingkan antara lain aplikasi *mobile* dan media sejenis dan serupa mulai dari *landing page*, *UI/UX*, hingga *layout* dan hal lain yang menjadi standar spesifikasi aplikasi *mobile* yang baik.

## I.5. Kerangka Penelitian



Gambar I.2 Kerangka Penelitian  
(sumber: dokumen pribadi)

## **I.6. Pembabakan**

### **BAB I Pendahuluan**

Memuat informasi tentang latar belakang permasalahan yang memaparkan pemahaman terhadap beberapa fenomena yang berdampak pada perpustakaan saat ini, sirkulasi buku di perpustakaan, aplikasi *delivery* perpustakaan dan masalah yang terjadi saat ini. Berdasarkan latar belakang tersebut dirumuskan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, dan kerangka perancangan. Bab I ditutup dengan pembabakan yang menguraikan secara singkat mengenai apa saja isi masing-masing bab.

### **BAB II Dasar Teori**

Berisi teori-teori sebagai penunjang untuk menyelesaikan masalah yang telah disampaikan di Bab I. Teori yang akan dicantumkan antara lain teori Multimedia, Teori *Mobile Device*, UI/UX, teori model bisnis dan teori DKV.

### **BAB III Data dan Analisis Data**

Berisikan data hasil survey dan analisis visual yang memuat analisis data, ringkasan wawancara, data hasil kuesioner, analisis konten visual, analisis matriks visual, analisis data kuesioner, dan penarikan kesimpulan.

### **BAB IV Kesimpulan**

Memuat kesimpulan dari seluruh bab penelitian, saran, daftar pustaka dan lampiran.