

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Membaca merupakan salah satu aktivitas literasi yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pengetahuan, kemampuan berpikir, serta keterampilan komunikasi individu [1]–[4]. Namun, tingkat literasi masyarakat di Indonesia masih menunjukkan ketimpangan antar wilayah, terutama antara daerah perkotaan dan wilayah dengan keterbatasan akses seperti Papua [5]–[7]. Kondisi tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh minat membaca masyarakat, tetapi juga oleh ketersediaan fasilitas serta kemudahan dalam mengakses sumber informasi.

Di Kota Jayapura, aktivitas literasi menunjukkan perkembangan yang cukup baik, khususnya melalui peran komunitas anak muda seperti Torang Baca, Komunitas Sastra Papua (Kosapa), Sekolah Menulis Papua, Pilamo Aksara, dan Gerakan Papua Mengajar [10]. Keberadaan komunitas tersebut menunjukkan adanya minat baca serta keterlibatan aktif generasi muda dalam kegiatan literasi. Akan tetapi, potensi tersebut belum sepenuhnya didukung oleh layanan perpustakaan yang mampu memberikan akses informasi secara fleksibel, cepat, dan mudah dijangkau.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Provinsi Papua, diketahui bahwa perpustakaan telah memiliki sistem digital berupa OPAC (*Online Public Access Catalog*) yang digunakan untuk membantu pengguna dalam melakukan pencarian koleksi buku [11]. Akan tetapi, penggunaan sistem tersebut masih terbatas pada area perpustakaan sehingga pengguna tetap harus datang langsung untuk melakukan penelusuran koleksi maupun proses peminjaman buku. Selain itu, beberapa kendala seperti keterbatasan akses jarak jauh, ketergantungan pada jaringan internet, serta belum tersedianya informasi koleksi secara real-time menyebabkan layanan digital yang ada belum berjalan secara optimal.

Hasil wawancara dengan pengguna juga menunjukkan bahwa masyarakat masih mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi terkait ketersediaan buku

sebelum datang ke perpustakaan. Pengguna umumnya masih harus bertanya langsung kepada petugas untuk mengetahui apakah koleksi yang dicari tersedia atau tidak. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa akses informasi perpustakaan masih belum sepenuhnya praktis dan efisien bagi pengguna, khususnya bagi kalangan anak muda yang telah terbiasa menggunakan teknologi digital dalam aktivitas sehari-hari.

Jika ditinjau dari perspektif pengalaman pengguna (*user experience*), kondisi tersebut menunjukkan beberapa permasalahan mendasar. Aspek *accessibility* masih tergolong rendah karena layanan hanya dapat diakses secara langsung di lokasi perpustakaan. Aspek *findability* juga belum optimal karena pengguna belum memiliki akses terhadap sistem pencarian koleksi yang fleksibel dan dapat digunakan dari mana saja. Selain itu, aspek *usability* menjadi terbatas akibat alur layanan yang masih mengharuskan pengguna datang langsung untuk memperoleh informasi terkait koleksi buku.

Permasalahan tersebut turut berdampak pada aspek *usefulness*, di mana layanan perpustakaan belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan pengguna terhadap akses informasi yang cepat, fleksibel, dan praktis. Dari sisi *desirability*, sistem layanan yang kurang interaktif dan belum terintegrasi secara daring berpotensi menurunkan minat pengguna, khususnya generasi muda yang telah terbiasa dengan layanan digital modern. Sementara itu, aspek *credibility* juga dipengaruhi oleh keterbatasan sistem dalam menyediakan informasi ketersediaan buku yang akurat dan terkini.

Sebagai perbandingan, beberapa perpustakaan di wilayah perkotaan Indonesia telah mengembangkan layanan berbasis digital seperti JakLITera dan iPusnas yang memungkinkan pengguna mengakses katalog, mengetahui ketersediaan buku, serta memperoleh informasi layanan perpustakaan secara daring [8], [9]. Kehadiran layanan tersebut menunjukkan bahwa digitalisasi perpustakaan mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna, khususnya dalam aspek *usability*, *accessibility*, dan *efficiency*.

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat diidentifikasi bahwa kelompok pengguna potensial dalam pengembangan layanan perpustakaan digital di Kota Jayapura adalah kalangan anak muda yang aktif dalam kegiatan literasi. Kelompok ini memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap akses informasi yang cepat, mudah, dan fleksibel, serta memiliki tingkat adaptasi yang baik terhadap penggunaan teknologi digital [26], [27].

Oleh karena itu, diperlukan suatu perancangan UI/UX situs *website* perpustakaan yang dapat menjadi alternatif layanan digital untuk mendukung sistem perpustakaan yang telah ada. Situs *website* ini diharapkan mampu mempermudah pengguna dalam mengakses informasi koleksi buku secara jarak jauh melalui fitur pencarian katalog, pengecekan ketersediaan buku, reservasi peminjaman, serta informasi layanan perpustakaan secara daring. Dengan demikian, pengguna tidak harus datang langsung ke perpustakaan hanya untuk memperoleh informasi terkait koleksi buku yang tersedia.

Dengan mengacu pada kerangka UX Honeycomb yang mencakup aspek *usefulness*, *usability*, *findability*, *accessibility*, *desirability*, dan *credibility*, perancangan UI/UX situs *website* perpustakaan daerah diharapkan mampu menghasilkan solusi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif, efisien, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna. Melalui pengembangan layanan berbasis *website* ini, diharapkan kualitas layanan perpustakaan daerah di Kota Jayapura dapat meningkat serta mampu mendukung perkembangan ekosistem literasi masyarakat secara lebih optimal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi beberapa masalah terkait sebagai berikut:

1. Akses masyarakat terhadap informasi dan layanan peminjaman buku di perpustakaan daerah masih terbatas karena pengguna harus datang langsung ke perpustakaan.

2. Sistem digital perpustakaan yang tersedia belum dapat digunakan secara fleksibel untuk mengakses informasi dan ketersediaan koleksi buku secara jarak jauh.
3. Belum tersedia media layanan berbasis *website* yang mendukung akses informasi dan peminjaman buku secara cepat dan mandiri.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan diatas, maka rumusan masalah yang relevan dalam perancangan desain UI/UX untuk situs *website* Perpustakaan Daerah Wilayah Jayapura adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang desain UI/UX situs *website* Perpustakaan Daerah Wilayah Jayapura yang dapat membantu masyarakat mengakses informasi koleksi dan melakukan peminjaman buku fisik dengan lebih praktis, nyaman, dan efisien melalui layanan reservasi secara online?

1.4 Batasan Masalah

Dalam perancangan desain UI/UX situs web Perpustakaan Daerah Wilayah Jayapura, batasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. Pengguna
 - a. Pengguna mencakup masyarakat umum di Wilayah Jayapura yang memiliki minat membaca. Namun, perancangan difokuskan pada kalangan anak muda usia 18–35 tahun sebagai target utama pengguna.
 - b. Fokus utama adalah orang yang mempunyai minat baca
2. Wilayah
 - a. Aktivitas sewa dan peminjaman buku dibatasi dalam kota Jayapura.
3. Aspek perancangan
 - a. Perancangan berfokus pada desain UI/UX situs web menggunakan *software* Figma

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan perumusan masalah dan batasan masalah yang telah dijelaskan, tujuan perancangan desain UI/UX situs *website* Perpustakaan Daerah Wilayah Jayapura, adalah sebagai berikut:

1. Merancang desain UI/UX situs *website* Perpustakaan Daerah Wilayah Jayapura yang mampu memfasilitasi masyarakat dalam mencari informasi koleksi buku dan melakukan reservasi peminjaman buku fisik secara praktis, nyaman, dan efisien.

1.6 Manfaat Perancangan

Perancangan desain UI/UX situs *website* Perpustakaan Daerah Wilayah Jayapura, diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, manfaat itu diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah wawasan dan referensi tentang perancangan UI/UX situs *website* untuk layanan perpustakaan digital.
 - b. Memberikan contoh penerapan desain berbasis kemudahan akses dan pengalaman pengguna (*user experience*) pada sistem informasi publik.
2. Manfaat Praktis
 - a. Mempermudah masyarakat Jayapura dalam memperoleh informasi koleksi buku secara jarak jauh.
 - b. Membantu pengguna mengetahui ketersediaan koleksi buku tanpa harus datang langsung ke perpustakaan.
 - c. Mendukung pengembangan layanan perpustakaan digital yang lebih modern, fleksibel, dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.
 - d. Menjadi alternatif layanan digital yang melengkapi sistem perpustakaan yang telah tersedia sebelumnya.