

KAJIAN DESAIN WEBSITE PERPUSTAKAAN PUBLIK UNTUK MASYARAKAT URBAN

Satya Yudha Azwir

Fakultas Desain Industri Kreatif Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jl. Arjuna Utara No. 9 Kebon Jeruk, Kota Jakarta Barat -11510
satya.yudha@esaunggul.ac.id

Abstract

The exchange of information in Virtual World is happening every time and all people around the world have accessed it. It's happening every second and its non-stop and always being developed. Library is a source of information, like conventional library that every individual could accessed all information (books) inside the library including borrow it. The development of information media through the Web is one of the revolutionary breakthroughs. Specifically, in Libraries a web media is one of the new breakthroughs that gives ease to the user. The needs of Urban Society of Library Service is very high which is the level of occupation is also very high. In that case it is require the look of interface, which is much better to obtain a better usage to the users. The Ideal Design Interface for Website is a recommendation that Author proposed in this research. The optimal design interface, attractive design and communicative design would obtain a new image of the Library and also can 'drive' the user in accessing to find the information they're looking for.

Keywords: *technology, website, design interface*

Abstrak

Pertukaran informasi dalam Dunia Virtual berlangsung setiap waktu dan masyarakat di seluruh dunia dapat mengaksesnya. Hal ini berlangsung tanpa henti dan selalu diperbaharui. Perpustakaan adalah pusat informasi seperti halnya perpustakaan konvensional dimana setiap individu dapat mengakses dengan cara meminjam buku yang ada pada perpustakaan tersebut. Pembangunan informasi melalui Web adalah terobosan yang paling revolusioner. Khususnya perpustakaan berbasis web adalah salah satu terobosan baru yang mana memberikan kemudahan pada penggunaannya. Kebutuhan masyarakat perkotaan akan perpustakaan termasuk tinggi. Oleh karenanya untuk mempermudah penggunaannya, tampilan antar muka juga berperan kepada penggunaannya. Pada kesempatan ini penulis mengajukan tema mengenai tampilan antar muka yang mana telah diteliti oleh penulis. Dimana tampilan yang antarmuka yang baik dan informatif akan memudahkan para penggunaannya dalam pencariannya.

Kata kunci : *Technology, website, design interface*

Pendahuluan

Dunia informasi yang berkembang dewasa ini sangat melaju pesat dan semakin mudahnya informasi didapatkan dengan berbagai macam media. Hal ini tentunya memberikan kemudahan dan keuntungan bagi para masyarakat

perkotaan khususnya. Sistem pencarian informasi yang begitu mudah seperti media Internet sangat memungkinkan mendapatkan berbagai macam informasi. Buku adalah sumber ilmu pengetahuan yang akurat yang menjadi sumber informasi bagi masyarakat banyak.

Sumbangsih untuk ilmu pengetahuan setiap hari semakin bertambah dan terus menerus menjadi kebutuhan sepanjang waktu. Informasi adalah sumber terpenting dari segala kebutuhan kehidupan, tanpa informasi atau data kita semua tidak akan dapat mengembangkan pengetahuan.

Pertukaran informasi adalah hal yang terjadi sehari-hari dalam kehidupan manusia. Dan manusia pun tidak dapat lepas dari kebutuhan informasi. Dari jaman ke jaman seiring dengan perkembangan teknologi pertukaran informasi makin maju dan terus berkembang. Internet yang mulai berkembang pada tahun 1989 ketika pertama kali Dunia dapat 'diakses' melalui layar monitor komputer melalui WWW (World Wide Web) dan merupakan tonggak pertama yang revolusioner dalam sejarah perkembangan Dunia Informasi. Internet menghubungkan setiap individu kepada sesama, ruang publik, kebutuhan sehari-hari, mengakses informasi dalam jarak yang jauh. Dalam jumlah dan waktu yang tak terbatas. Internet memberikan kebebasan sekaligus memberikan resiko dan dampak negatif pula atas informasi yang diakses di dunia maya.

Masalah masyarakat urban adalah tidak lepas dari kesibukan sehari-hari yang tidak dapat terelakkan. Masyarakat perkotaan dengan mayoritas adalah pekerja kantor (staff), peneliti, mahasiswa dan pelajar adalah segment terbesar yang mengkonsumsi perpustakaan untuk segala kebutuhannya. Tentunya semua ini tidak lepas daripada perilaku akan kebutuhan manusia dalam pencarian informasi. Salah satu penelitian yang dikutip Wilson adalah penelitian di Baltimore, Amerika Serikat, pada tahun 1972 yang berupaya memahami kebutuhan informasi penduduk kota. Penelitian ini dianggap patokan bagi sebuah penelitian kebutuhan informasi dalam skala besar untuk menjawab kebutuhan masyarakat urban akan layanan perpustakaan yang berbasis web. Dan

persoalan tersebut dirumuskan sehingga mengerucut menjadi beberapa pertanyaan, seperti:

1. Bagaimanakah kebutuhan Masyarakat Jakarta terhadap Layanan Perpustakaan Berbasis Web?
2. Bagaimana bentuk Website yang Ideal?

Kedua hal tersebut yang pada akhirnya menjadi kebutuhan para masyarakat pengguna perpustakaan berbasis web. Yang mana hal tersebut menjadi tolok ukur kemudahan audience dalam mengakses media web.

Metode Penelitian

Untuk mengetahui lebih detail penulis melakukan survey lapangan, observasi dan questionnaire. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan masyarakat urban terhadap layanan informasi kepustakaan. Survey lapangan ini meliputi berbagai kalangan masyarakat seperti karyawan, wirausahawan, peneliti, mahasiswa dan pelajar. Apakah yang ingin ditekankan adalah apa yang menjadi kebutuhan para pengguna. Sebagian besar pengguna mengalami kesulitan saat mengakses website dikarenakan kurang jelasnya konten dan arahnya. Banyak para pengguna yang bingung misalnya dalam pencarian buku. Questionnaire lebih menggali kesulitan apa saja yang terjadi pada saat mengakses web.

Penelitian ini dilakukan di Perpustakaan Nasional Jakarta Pusat. Penulisan melakukan survey dengan melakukan *questionnaire* kepada 100 orang mengenai user experience mengenai web perpustakaan, bagaimana kemudahan penggunaannya, apakah mudah digunakan dan hal yang menyangkut mengenai kemudahan penggunaan web library yang sudah ada. Kemudian penulis juga melakukan metode kualitatif yang mana mengutip dari beberapa bukau yang berkaitan tentang teori antar muka sera

kemudahan dan pengalaman penggunaannya.

Hasil dan Pembahasan

Berikut ini adalah hasil penelitian dan pembahasannya:

Tampilan Antar muka untuk Website

Ketika manusia berinteraksi dengan alat (*device*) atau lebih spesifik computer, berarti pada waktu yang bersamaan manusia dengan berinteraksi dengan benda mati yang objek akan memberikan pilihan-pilihan jawaban yang memungkinkan kepada tugas yang akan dilakukannya. Dalam hal ini objek dapat menampilkan tulisan, gambar, animasi atau apa-pun yang mengacu kepada perintah atau tugas yang akan dilakukan kepada penggunaannya. Dalam hal ini ada dua pelaku yaitu pengguna dan objek. Untuk dapat 'berkomunikasi' maka diperlukan tampilan Antarmuka (Interface) yang mana akan mengkomunikasikan kepada penggunaannya. Untuk dapat membuat desain tampilan yang baik ada beberapa hal yang harus diperhatikan yang diantaranya adalah Prinsip Desain Interaktif (Principles of Interaction Design) yang sebagai mana dikutip dari Jacob Nielsen dan Donald Norman. Beberapa poin mengenai Prinsip Desain Interaktif akan dijelaskan sebagai berikut:

Visibility, Affordances:

Para pengguna dapat dengan mudah melihat aksi yang mungkin dilakukan.

1. Error Prevention and Handling

Jika kesalahan dibuat sistem harus mampu mendeteksi dan menawarkan mekanisme dipahami sederhana untuk menangani kesalahan.

2. Consistency, Standards

Antarmuka harus menyediakan operasi serupa dan menggunakan elemen yang sama untuk mencapai tugas serupa.

3. Keep the user in mind

Mendesain untuk audiens target Anda. Ketika mendesain maka harus

dipertimbangkan kepada siapa yang akan memakainya.

4. Control by the user

Desain sistem untuk membuat pengguna penggagas tindakan daripada responden

5. Help and Documentation

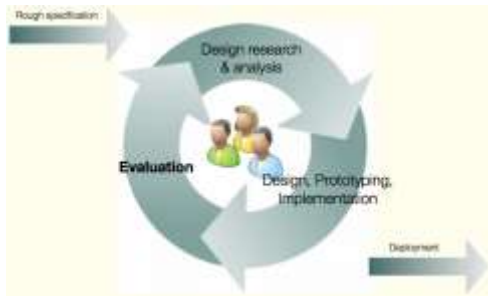
Meskipun lebih baik jika sistem dapat digunakan tanpa dokumentasi, mungkin perlu untuk memberikan bantuan dan dokumentasi.

6. Mapping

Sistem harus berbicara bahasa pengguna dengan kata-kata, frase dan konsep akrab bagi pengguna (bukan istilah sistem-oriented)

Membuat Prototype

Para designer merasa perlu untuk membuat prototype untuk memvisualkan bentuk dan ekspresi dari sebuah desain. Dan prototype adalah cara yang efektif untuk mengkomunikasikan sebuah desain interface. Low Fidelity Prototypes adalah gambaran/ visualisasi diatas kertas yang mana merupakan cara yang cecepat dan mudah untuk kemudian membuat *mock up* interface. Kemudian pada tingkat yang komprehensif maka dibuatlah prototype fisik yang dapat terbuat dari kayu, tanah liat, kertas, plastik, dan lain-lain. Membuat sebuah mock up sangat berpengaruh kepada tactile ketika digenggam, dipegang, yang mana juga akan mempengaruhi pengalaman pengguna. Prototype berbasis komputer selayaknya harus realistis dalam interaksi pengguna (user interaction). High-Fidelity prototype dapat mensimulasikan sistem kerja yang sebenarnya selayaknya yang sudah jadi.



Gambar 4
Proses pembuatan Design Interface
(sumber: J. Nielsen & D. Norman)

Web Responsif

Seiring dengan perkembangan teknologi *device*, dimana internet telah merambaha ke media telepon genggam (*mobile device*) dimana *handset* tidak hanya berfungsi untuk menelpon tetapi juga untuk *browsing* internet atau yang kita sebut *SmartPhone*. Ketika orang melakukan aktivitas online melalui *device SmartPhone*, seperti interaksi Media Sosial untuk update status, *upload* gambar, dan tidak terkecuali mengakses sebuah website. Dengan kondisi seperti ini, sebagai pemilik website harus memiliki website yang bisa diakses melalui *device SmartPhone* tersebut. Apakah *Responsive Web Design*? *Responsive Web Design* adalah sebuah teknik yang digunakan untuk membuat layout website menyesuaikan diri dengan tampilan *device* pengunjung, baik ukuran maupun orientasinya. Tampilan yang berada di desktop komputer dengan tampilan yang diakses melalui misalnya pada *SmartPhone*, akan berbeda tampilannya. *Responsive Web Design* untuk mengetes tampilan yang menggunakan teknik *Responsive* tersebut tidak harus mengaksesnya melalui *mobile device* ataupun *device* lainnya, namun cukup dengan meminimize browser saja ke dalam ukuran *mobile device* yang diinginkan, kita sudah dapat melihat tampilan website kita pada layar *mobile device*.

Kelebihan dan Kekurangan

Teknik *Web Responsive* mulai banyak digunakan di kalangan web desainer luar maupun lokal dan memiliki beberapa keuntungan, salah satunya adalah penghematan penggunaan sub domain, bila sebelumnya mengakses harus menggunakan kata “*mobile*” atau “*m*” didepan domainnya, sekarang cukup dengan mengetik nama domainnya saja dan tampilan akan menyesuaikan dengan *device* yang digunakan. Keuntungan yang paling utama tentu saja dapat mengurangi jumlah development menjadi satu saja untuk dipakai semua *devices*. Dan kelemahan dari teknik ini adalah jika digunakan pada website yang bertujuan untuk menampilkan gambar saja, seperti website fotografi misalnya. Resource gambar yang di load oleh *device* kita akan sama dengan yang di-load dikomputer. Untuk itu perlu memperhatikan apakah website yang dibuat cocok untuk diaplikasikan teknik *Responsive* ini.

Cara Penggunaannya

Teknik ini sama dengan membuat design dengan HTML dan CSS. Namun setelah selesai membuat tampilan untuk desktop, harus buat satu file CSS untuk *device* lainnya. Untuk file CSS yang kedua, pembuatannya akan sedikit berbeda dengan CSS yang pertama, karena adanya trik khusus yaitu *Media Queries Boilerplate*, yang digunakan untuk mendeteksi layar *device*.



Gambar 5.
Aplikasi Web Responsive di berbagai
mobile device

(Close) Secure Access dan Open Access

Website yang berada di khalayak adalah gerbang informasi dimana segala informasi, berita tersedia. Misalnya portal informasi seperti detik.com, viva.com dan lainnya. Untuk beberapa kebutuhan web juga memerlukan sekuriti dimana akses hanya dapat dilakukan dengan ijin (grant) misalnya untuk bertransaksi, jual beli, email. Beberapa hal yang menyangkut data pribadi, privasi, kode etik. Contohnya seperti Banking. Ada beberapa hal yang tidak boleh disalahgunakan di dunia maya karena dapat berakibat penipuan atau bahkan hal yang lebih fatal lagi seperti pencemaran nama baik. Perlu dipahami bahwa website adalah dunia maya yang mana segala aktifitas dilakukan di dunia virtual yang disebut *World Wide Web*. Artinya para pelaku dapat melakukannya kapan saja dan dimana saja. Dengan kondisi ini terdapat dua jenis hal yang mendasar yang menyangkut keamanan informasi yang disajikan pada web itu sendiri. *Open Access* dan *Secure Access*. *Open Access* adalah informasi yang dapat digunakan secara terbuka yang bersifat umum. Atau informasi yang sengaja diberikan untuk konsumsi publik. Seperti contohnya berita.

Secure Acces adalah dimana akses dimana hanya akan diberikan kepada pengakses web dengan konfirmasi otorisasi. Dalam hal ini secara sederhana berupa Log In. Log In adalah dimana web site mengkonfirmasi identitas pengguna ketika akan melakukan akses ke sebuah halaman web. Konfirmasi tersebut adalah berupa User Name dan Password. User Name dan Password adalah dua 'identitas' yang hanya dapat dibuat dan diketahui oleh si pembuatnya itu sendiri. Kecuali si pembuat tersebut membocorkannya kepada orang lain.

Dalam lingkup dunia maya, selain Log In User Name dan Password, ada juga Captcha. CAPTCHA adalah singkatan dari Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart. Yaitu serangkaian tantangan yang diujikan kepada pemakai untuk mengidentifikasi apakah pengaksesnya adalah manusia. Test Captcha berupa huruf, angka atau keduanya yang didistorsikan yang muncul di layar dan pengguna diminta untuk mengetik ulang huruf yang tertera tersebut. Pada kolom Log In, biasanya bersamaan setelah kolom Log In dan Password. Dengan maksud agar bila pengguna adalah manusia maka akan dapat melakukannya.



Gambar 6
Contoh tampilan Captcha

MAC address adalah identitas *device* bisa berupa komputer, smart phone atau perangkat apapun yang dapat menghubungkan On Line. MAC address juga berupa angka identik yang terdapat pada setiap perangkat. Ketika melakukan kontak dengan dunia maya atau mengakses website, server akan mendeteksi setiap

pengguna yang mengakses halaman web. Dan setiap pengguna akan tercatat IP address dan MAC Address nya. Server melakukan pencatatan jutaan kali dalam 24 jam dan terus mendeteksi selama interaksi berlangsung. Artinya bahwa server dapat mendeteksi identitas IP dan perangkatnya saja, namun tidak dapat mendeteksi keberadaan (lokasi) dan siapa penggunaannya. Terkecuali server terhubung dengan GPS (Global Positioning System) yang terhubung melalui Satelite dan kemudian dapat mendeteksi keberadaan lokasi pengakses dan tempat perangkat itu berada.

Kesimpulan

Pertukaran informasi khususnya didunia Maya terjadi setiap saat dan diakses oleh semua individu diseluruh dunia. Pertukaran informasi yang setiap detik tidak pernah henti yang selalu diperbarui. Perpustakaan adalah sumber informasi seperti perpustakaan konvensional adalah sumber informasi dimana setiap individu adalah mengakses informasi (buku) didalam perpustakaan maupun dipinjam. Berkembangnya dunia informasi melalui media web adalah sebuah terobosan yang revolusioner dimana segala informasi dapat diakses setiap saat, secara gratis maupun membayar, dengan sistim pembayaran dan lain sebagainya. Secara spesifik dalam dunia Kepustakaan media web adalah salah satu terobosan baru yang memberikan kemudahan kepada penggunanya. Seperti halnya *E-commerce, Internet Banking*. Perpustakaan Berbasis Web adalah informasi yang dikemas dalam format Digital yang mana siap dikonsumsi untuk khalayak. Dengan media web khalayak dapat mengakses segala informasi yang disediakan. Secara spesifik hal ini dapat dikatakan adalah sebagai layanan publik, dan selayaknya layanan public berbasis web idealnya adalah memberikan layanan informasi

yang lengkap serta tampilan visual yang baik.

Kebutuhan masyarakat Urban akan layanan Perpustakaan berbasis web adalah sangat tinggi dimana tingkat kesibukan yang tinggi pula. Untuk itu maka diperlukan tampilan website yang lebih baik agar dapat memudahkan penggunaannya. Penelitian yang dilakukan memfokuskan pada analisa untuk mengukur sejauh mana reaksi atau respon yang terjadi pada khalayak pengguna website Perpustakaan. Yang mana keterkaitannya yaitu pada dimana pengaruh Visual pada tampilan website dapat mempengaruhi kemudahan dan persepsi khalayak dalam mengakses website. Untuk itu hal ini sedikit banyak berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual dimana tampilan sebuah website tidak hanya berfokus pada visual saja, namun juga kepada Komunikasinya. Fenomena ini menjelaskan lebih lanjut akan hubungan antara Komunikasi Visual yang ditujukan untuk memudahkan pengguna.

Tampilan website yang Ideal adalah sebagai bahan acuan yang dibuat sebagai representasi dari penelitian yang telah dilakukan. Tampilan website yang ideal yaitu dengan Visual yang atraktif misalnya dengan visual yang berkarakter dengan tema tertentu, Interface yang komunikatif misalnya dengan memberikan konten yang hanya dibutuhkan tanpa ada pengulangan konten akan memudahkan pengguna dan persepsi yang positif pula pada pengguna website. Tampilan Interface adalah kunci dimana yang akan memudahkan pengguna untuk dapat mengakses web secara optimal dan sesuai dengan informasi yang dicari.

Daftar Pustaka

- C. Larasati Milburga, et.all., (2013) *Membina Perpustakaan Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Darmono. (2001). *Manajemen dan Tata Kerja Perpustakaan Sekolah*.

- Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Fatah Syukur NC. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Semarang: RaSAIL.
- Gilbert, Alan dan Gugler J. (2015). *Urbanisasi dan Kemiskinan di Dunia Ketiga*. Yogyakarta: PT Tiara WacanaYogya.
- Giyarsih, Sri Rum. (2013). *Gejala Urban Sprawl Sebagai Pemicu Proses Densifikasi Permukiman Daerah Pinggiran Kota (Urban Fringe Area) Kasus Pinggiran Kota Yogyakarta*. Yogyakarta: Fakultas Geografi Universitas Gadjah Mada.
- J. Nielsen, D. Norman, Ben Shneiderman. *Human – Computer Interaction*. Slide Presentation. Universitas Bielefeld
- P. Sumardji. (2014). *Perpustakaan Organisasi dan Tata Kerjanya*, Yogyakarta: Kanisius.
- Qalyubi Syihabuddin dkk., (2013). *Dasar-Dasar Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Rogers, Yvonne; Sharp, Helen; Preece, Jenny. (2013). *Interaction Design: Beyond Human - Computer Interaction*. USA: John Wiley & Sons Ltd.
- Samara, Timothy. (2014). *Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop*. USA: Rockport Publishers.
- Setijowati, Adi dan Kawan-Kawan (Ed). (2016). *Sastra dan Budaya Urban dalam Kajian Lintas Media*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Sihombing, Danton MFA, Wagiono Sunarto, Msc. (Ed). (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sudjatmo. (20021). *Pengantar Perpustakaan*. Semarang: Perpustakaan Daerah Propinsi Jawa Tengah.
- Urbanisme, urbanisasi yaitu proses berpindahnya penduduk dari desa ke kota/ proses terjadinya masyarakat perkotaan. *Ibid.*, hal. 140.
- Winarti, Ida; Mansjur, Surya: Sophia, Sulastuti. 2013. *Sistem Pelayanan Perpustakaan*. Pusat Perpustakaan dan Penyebaran Teknologi Pertanian, Departemen Pertanian Bogor.