

**RANCANGAN SISTEM “WEBIOPEDIA” DALAM  
MENINGKATKAN INTERAKSI DAN PARTISIPASI MINAT  
DALAM MEMBACA MENGGUNAKAN FRAMEWORK  
LARAVEL & ALPHINE JS. (STUDI KASUS :  
PERPUSTAKAAN UMUM TELUKKUANTAN)**

**PROPOSAL SKRIPSI**



**Oleh :**

<b>NPM</b>	<b>: 200210020</b>
<b>NAMA</b>	<b>: DIDI RIWANDA</b>
<b>JENJANG STUDI</b>	<b>: STRATA SATU (S1)</b>
<b>PROGRAM STUDI</b>	<b>: TEKNIK INFORMATIKA</b>

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI**

**2024**

**RANCANGAN SISTEM “WEBIOPEDIA” DALAM  
MENINGKATKAN INTERAKSI DAN PARTISIPASI MINAT  
DALAM MEMBACA MENGGUNAKAN FRAMEWORK  
LARAVEL DAN ALPHINE JS. (STUDI KASUS :  
PERPUSTAKAAN UMUM TELUKKUANTAN)**

**PROPOSAL SKRIPSI**

**DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT  
UNTUK MENYUSUN SKRIPSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**



**Oleh :**

<b>NPM</b>	<b>: 200210020</b>
<b>NAMA</b>	<b>: DIDI RIWANDA</b>
<b>JENJANG STUDI</b>	<b>: STRATA SATU (S1)</b>
<b>PROGRAM STUDI</b>	<b>: TEKNIK INFORMATIKA</b>

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI  
2024**

## PERSETUJUAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

NPM : 200210020  
Nama : Didi Riwanda  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul Proposal : Rancangan Sistem “WebioPedia” Dalam Meningkatkan Interaksi dan Partisipasi Minat Dalam Membaca Menggunakan Framework Laravel dan Alphine Js. (Studi Kasus : Perpustakaan Umum Telukkuantan)

Telukkuantan, 18 Maret 2024

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II

**Jasri, S.Kom., M.Kom**  
**NIDN. 1001019001**

**M. Yusfahmi, S.Kom., M.Kom**  
**NIDN. 1020097802**

Mengetahui,  
Ketua Prodi Teknik Informatika

**Jasri, S.Kom., M.Kom**  
**NIDN. 1001019001**

Tanggal, 18 Maret 2024

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Proposal Penelitian yang berjudul “**Rancangan Sistem ‘WebioPedia’ Dalam Meningkatkan Interaksi dan Partisipasi Minat Dalam Membaca Menggunakan Framework Laravel dan Alpine Js. (Studi Kasus : Perpustakaan Umum Telukkuantan)**”. Penulisan ini bertujuan untuk menyelesaikan studi S-1 di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Islam Kuantan Singingi dan menambah pengetahuan penulis serta memberikan informasi mengenai minat baca yang terdapat di Kabupaten Kuantan Singingi.

Atas tersusunnya Proposal Penelitian ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Zulfan Saam, MS**, selaku Ketua Yayasan Perguruan Tinggi Islam Kuantan Singingi Universitas Islam Kuantan Singingi, Riau.
2. Bapak **Dr. H. Nopriadi, S.K.M., M.Kes** selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi.
3. Bapak **Agus Chandra, ST., M.Si**, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Islam Kuantan Singingi.
4. Bapak **Jasri, S.Kom., M.Kom** selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Kuantan Singingi.
5. Bapak **Jasri, S.Kom., M.Kom**, selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing serta memberi semangat kepada penulis selama melaksanakan penelitian.

6. Bapak **M. Yusufahmi, S.Kom., M.Kom**, selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing serta memberi semangat kepada penulis selama melaksanakan penelitian.
7. Kedua orang tua, Ibunda Sriani Hasibuan dan Ayahanda Syamsuriadi yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil kepada penulis dari awal perkuliahan hingga penyusunan proposal penelitian ini.
8. Seluruh teman-teman Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika angkatan 2020 atas kebersamaannya selama menjalani perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari seluruh pihak sebagai bahan perbaikan. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Telukkuantan, 11 Mei 2024

**Didi Riwanda**  
**200210020**

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang Masalah .....	1
1.2    Identifikasi Masalah .....	3
1.3    Rumusan Masalah .....	4
1.4    Tujuan Penelitian.....	4
1.5    Manfaat Penelitian.....	5
1.6    Ruang Lingkup Penelitian .....	6
1.7    Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1    Pendahuluan .....	8
2.2    Pengertian Minat .....	8
2.3    Pengertian Membaca .....	9
2.4    Pengertian Minat Baca .....	10
2.5    Pengertian Literasi.....	11
2.6    Pengertian Perpustakaan.....	13
2.7    Konsep Dasar Sistem.....	14
2.8    Konsep Dasar Informasi .....	19
2.9    Sistem Informasi.....	20
2.10    Alat Bantu Perancangan Sistem .....	23
2.11    Alat Bantu Perancangan Logika Program .....	24
2.12    Unified Modelling Language (UML) .....	27
2.13    Perangkat Lunak Pendukung .....	32
2.14    Penelitian Terkait .....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>42</b>
3.1    Sejarah Instansi.....	42

3.2	Struktur Organisasi .....	44
3.3	Metode Penelitian .....	45
3.4	Kerangka Penelitian .....	47
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	48
3.6	Teknik Analisis Data .....	50
3.7	Instrumen Penelitian .....	51
3.8	Indikator Pencapaian .....	52
<b>BAB IV JADWAL KERJA .....</b>		<b>53</b>
4.1	Lokasi Penelitian .....	53
4.2	Jadwal Penelitian .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>54</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Aliran Sistem Informasi .....	23
Tabel 2. 2 Simbol Flowchart.....	25
Tabel 2. 3 Simbol Pada Diagram Use Case .....	28
Tabel 2. 4 Simbol Pada Activity Diagram .....	29
Tabel 2. 5 Simbol Pada Sequence Diagram .....	30
Tabel 2. 6 Simbol Pada Class Diagram.....	31
Tabel 2. 7 Penelitian Terkait .....	39
Tabel 4. 1 Jadwal Kegiatan .....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Figma .....	28
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi.....	46
Gambar 3. 2 Kerangka Penelitian .....	48
Gambar 4. 1 Lokasi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan .....	54

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Minat baca merupakan faktor utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menunjang keberhasilan program pendidikan nasional yang mencerdaskan kehidupan bangsa. Peningkatan kualitas sumber daya manusia sangat diperlukan untuk menghadapi persaingan dalam berbagai hal. Oleh sebab itu, semakin tinggi minat baca masyarakat maka semakin tinggi juga sumber daya manusia tersebut dan dapat tumbuh menjadi bangsa yang maju. Minat baca dapat diperoleh mulai usia dini yaitu melalui kebiasaan melakukan kegiatan membaca. Dengan banyak membaca maka akan memiliki kemampuan berbicara yang sistematis dan logis dengan alur pikiran yang runtut.

Minat baca ialah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca [1]. Minat baca terkandung unsur perhatian, kemauan, dorongan dan rasa senang untuk membaca. Perhatian bisa dilihat dari perhatiannya terhadap kegiatan membaca, mempunyai kemauan yang tinggi untuk membaca, dorongan dan rasa senang yang timbul dari dalam diri maupun dari pengaruh orang lain. Definisi itu sejalan dengan pendapat Darmono yang menyatakan bahwa minat baca merupakan kecenderungan jiwa yang mendorong seseorang berbuat sesuatu terhadap membaca [2]. Minat baca tumbuh dari pribadi masing-masing seseorang, sehingga untuk meningkatkan minat baca perlu kesadaran setiap individu. Semua itu merupakan aktivitas yang dilakukan dengan penuh ketekunan dan cenderung menetap. Di Indonesia, minat membaca masyarakat saat ini masih memprihatinkan, terlihat dari

berbagai penelitian yang dilakukan di Indonesia. *Internasional Education Achievement* (IEA) melaporkan bahwa kemampuan membaca di Indonesia berada pada urutan 38 dari 39 negara peserta studi. Dalam survey bertajuk “*World’s Most Literate Nations Ranked*” yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* (CCSU) pada Maret 2016, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca, persis dibawah Thailand (59) dan diatas Botswana (61). Dan juga berdasarkan data UNESCO di tahun 2018 indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001%. Jadi setiap 1.000 orang hanya ada satu orang yang memiliki minat baca. Data itu menggambarkan betapa rendahnya minat baca masyarakat Indonesia.

Salah satu sarana dalam menunjang proses meningkatkan minat baca adalah perpustakaan. Perpustakaan bukan hanya merupakan unit kerja yang menyediakan bacaan guna menambah pengetahuan dan wawasan, tapi juga merupakan bagian yang integral pembelajaran. Dengan membanjirnya informasi dalam skala global, perpustakaan diharapkan tidak hanya menyediakan buku bacaan saja namun juga menyediakan sumber informasi lainnya seperti bahan audio-visual, multimedia, serta akses informasi ke internet.

Perpustakaan Umum Telukkuantan merupakan suatu Lembaga yang menyediakan fasilitas berbagai buku sebagai sarana untuk meningkatkan minat baca khususnya di masyarakat Kuantan Singingi. Namun, kekurangan dalam hal sarana *Information Technology* menjadi kendala dalam meningkatkan minat baca di Indonesia, khususnya masyarakat Kuantan Singingi. Masyarakat Kuantan Singingi cenderung lebih sering menghabiskan waktu dengan perangkat lunak maupun perangkat keras seperti *gadget* dan sebagainya. Maka dari itu,

berdasarkan hubungan data serta kebiasaan masyarakat Indonesia secara umum, peneliti berinisiatif menciptakan suatu sistem berbasis perangkat lunak bernama “WebioPedia” yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun yang bertujuan agar dapat meningkatkan minat baca masyarakat Kuantan Singingi secara khusus dengan berbasis website. Dalam upaya mempermudah penulis dalam mengembangkan sistem tersebut, penulis menggunakan *Framework Laravel* dan *Alphine.Js* sebagai media atau alat pendukung untuk merancangnya.

Sistem ini juga akan dirancang *responsif*, sehingga dapat diakses dengan mudah melalui perangkat seluler seperti *laptop*, *smartphone* dan *tablet*. Dengan demikian, pengguna dapat menikmati pengalaman *browsing* yang nyaman dan fleksibel dimanapun mereka berada. Secara keseluruhan, perancangan *website* ini merupakan langkah konkret untuk meningkatkan minat baca yang terdapat di Kabupaten Kuantan Singingi secara khusus. Selain itu, *website* ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat luas dengan menyediakan akses mudah dan terorganisir ke informasi dan konten bermanfaat.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka masalah yang diteliti dapat penulis identifikasikan sebagai berikut :

1. Rendahnya minat baca yang terdapat di masyarakat Kuantan Singingi secara khusus yang menjadikan Indonesia sebagai Negara dengan urutan terbawah dalam minat baca yang salah satunya disebabkan oleh minimnya fasilitas pendukung yang disediakan oleh perpustakaan untuk menarik minat masyarakat untuk melakukan kegiatan membaca.

2. Belum adanya sistem yang disediakan oleh Perpustakaan Umum Telukkuantan untuk mendukung dan menarik minat masyarakat Kuantan Singingi dalam meningkatkan minat baca yang menyesuaikan seluruh kalangan.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah penulis uraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Rendahnya angka minat baca yang terdapat di masyarakat Kabupaten Kuantan Singingi menjadi hal yang cukup memprihatinkan, selain dapat menurunkan kualitas masyarakat juga mempengaruhi pola pikir setiap elemen masyarakat terkhusus di mulai dari anak – anak yang disebabkan oleh minimnya fasilitas pendukung yang dimiliki oleh institusi penyelenggara minat baca seperti Perpustakaan Umum Telukkuantan. Apa yang dapat di lakukan peneliti untuk meningkatkan pola minat baca di masyarakat Kuantan Singingi dengan memanfaatkan Perpustakaan Umum Telukkuantan tersebut, terlebih fasilitas pendukung yang terdapat di Perpustakaan Umum Telukkuantan saat ini masih sangat minim?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan di Perpustakaan Umum Telukkuantan adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan angka minat baca yang terdapat di Kabupaten Kuantan Singingi melalui sistem “WebioPedia” yang responsif, efisien, elegan, agar dapat dinikmati oleh seluruh kalangan.

2. Melakukan pengujian dan evaluasi terhadap sistem “WebioPedia” dengan tujuan agar memastikan keefektifan sistem dalam mendukung meningkatkan minat baca yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi.
3. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat meningkatkan jumlah pengunjung di Perpustakaan Umum Telukkuantan.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dari permasalahan yang telah dibahas pada tujuan penelitian sebelumnya, maka penulis menemukan manfaat sebagai berikut :

1. Meningkatkan minat baca yang terdapat di Kabupaten Kuantan Singingi secara umum, sehingga akan menciptakan lingkungan masyarakat yang berwawasan luas dan berdaya saing tinggi. Sebab semakin tinggi minat baca masyarakat maka semakin tinggi juga sumber daya manusia tersebut dan dapat tumbuh menjadi bangsa yang maju.
2. Memberikan manfaat kepada Perpustakaan Umum Telukkuantan dengan merancang dan mengembangkan sistem “WebioPedia”. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat menunjang proses kegiatan perpustakaan lebih berdaya guna. Berbagai kemudahan dalam menelusuri sumber-sumber informasi bisa saling melengkapi dan tentunya kedudukan perpustakaan sebagai sarana sumber informasi dan sarana penyaji informasi akan lebih bermakna bagi pengguna.
3. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan edukasi dalam meningkatkan minat baca khusus nya di masyarakat Kuantan Singingi.
4. Penelitian ini juga akan memberikan kontribusi terhadap penelitian lokal dan inovasi dibidang pendidikan. Hasil dari penelitian ini diharapkan

menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut mengenai pengaruh minat baca di Indonesia.

### **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

Berdasarkan uraian yang telah penulis paparkan sebelumnya, maka ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh masyarakat Kabupaten Kuantan Singingi, mulai dari remaja hingga orang dewasa.
2. Lokasi penelitian ini berada di Perpustakaan Umum Telukkuantan, tepatnya di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kuantan Singingi yang menyediakan fasilitas berbagai buku sebagai sarana dalam melakukan kegiatan membaca.
3. Variabel bebas atau *independent variable* dalam penelitian ini adalah minat baca yang terdapat dimasyarakat Kuantan Singingi, serta sistem “WebioPedia” sebagai media dalam meningkatkan angka minat baca tersebut.
4. Variabel terikat atau *dependent variable* dalam penelitian ini adalah masyarakat Kabupaten Kuantan Singingi secara khusus.
5. Perancangan dan pengembangan sistem “WebioPedia” akan melibatkan perangkat keras (hardware) dan berbagai perangkat lunak (software) yang diperlukan oleh sistem.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan.

### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, serta sistematika penelitian.

### **BAB II**

#### **TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan membahas berbagai landasan teori yang digunakan untuk menggambarkan analisis masalah sebagai acuan untuk penyusunan penelitian.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

Pada bab ketiga ini akan berisi mengenai metode penelitian meliputi informasi tentang jenis penelitian yang digunakan, metode pengumpulan data, serta analisis penulisan secara garis besar.

### **BAB IV**

#### **BAGIAN AKHIR PROPOSAL PENELITIAN**

Pada bab keempat ini akan membahas tentang dimana lokasi penelitian yang dilakukan dan jadwal kegiatan penelitian.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pendahuluan**

Tinjauan Pustaka merupakan pondasi dari pemahaman penelitian yang lebih mendalam. Menurut Sandu Siyoto, penelitian adalah suatu penyelidikan terorganisasi atau penyelidikan yang hati-hati dan kritis dalam mencari fakta untuk menentukan sesuatu [3]. Dasar acuan yang berupa teori atau temuan melalui hasil berbagai penelitian sebelumnya merupakan hal yang sangat penting dan dapat dijadikan sebagai acuan dan data pendukung. Salah satu data pendukung yang perlu dijadikan sebagai bagian tersendiri adalah penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang sedang dibahas. Dalam hal ini, pembahasan terfokus pada bagaimana cara meningkatkan minat baca yang terdapat di masyarakat Indonesia secara umum dan masyarakat Kuantan Singingi secara khusus menggunakan sarana *Information Technology* atau teknologi informasi.

#### **2.2 Pengertian Minat**

Setiap orang mempunyai kecenderungan untuk selalu berhubungan dengan sesuatu yang dianggap dapat memberikan kesenangan dan kebahagiaan. Dari perasaan senang tersebut timbul keinginan untuk memperoleh dan mengembangkan sesuatu yang telah membuat mereka merasa senang dan bahagia. Slameto mengatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan [4]. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan secara terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat selalu

diikuti dengan perasaan senang dan dari perasaan senang tersebut diperoleh suatu kepuasan tersendiri.

Menurut Fikriyah, minat merupakan sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang mereka inginkan [5]. Bila mereka melihat sesuatu yang menguntungkan, akan timbul minat mereka untuk memiliki atau meraih yang kemudian mendatangkan kepuasan bagi mereka. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu sikap batin dari dalam diri seseorang dalam bentuk perhatian khusus terhadap sesuatu hal tertentu. Hal tersebut terbentuk dengan penuh kemauan dan perasaan senang yang timbul dari dorongan batin seseorang. Minat dapat dikatakan sebagai dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan segala sesuatu dalam mewujudkan tercapainya tujuan dan cita-cita yang menjadi keinginan mereka.

### **2.3 Pengertian Membaca**

Kegiatan membaca merupakan kegiatan reseptif dalam bentuk penyerapan yang aktif. Dalam kegiatan membaca, pikiran dan mental dilibatkan secara aktif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis. Membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Dengan kata lain, membaca adalah memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tulis. Akhadijah mengatakan bahwa membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi serta maknanya, serta menarik kesimpulan

mengenai maksud bacaan [6]. Selanjutnya, Hodgson mengemukakan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis [7]. Anderson, mengartikan membaca ditinjau dari sudut lingkungan. Membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pembacaan sandi (*a recording and decoding process*) [8].

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan proses aktivitas komunikasi yang kompleks. Membaca bertujuan untuk melihat, memahami isi atau makna dan memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis sehingga diperoleh pemahaman terhadap bacaan. Melalui membaca, pembaca memperoleh informasi dan pengetahuan yang berguna bagi kehidupan mereka. Dengan membaca akan menjadikan seseorang berpikir untuk memahami makna yang terkandung dalam tulisan. Semakin banyak seseorang membaca, semakin tertantang seseorang untuk terus berpikir terhadap apa yang mereka telah baca.

## **2.4 Pengertian Minat Baca**

Farida Rahim mengemukakan bahwa minat baca adalah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. Orang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadaran sendiri atau dorongan dari luar [9]. Menurut Herman Wahadaniah, minat baca adalah suatu perhatian kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri atau

dorongan dari luar [10]. Minat membaca merupakan perasaan senang seseorang terhadap bacaan karena adanya pemikiran bahwa dengan membaca orang tersebut memperoleh manfaat bagi dirinya. Minat baca merupakan suatu kecenderungan kepemilikan keinginan atau ketertarikan yang kuat disertai usaha-usaha yang terus menerus pada diri seseorang terhadap kegiatan membaca yang dilakukan secara terus menerus dan diikuti dengan rasa senang tanpa paksaan, atas kemauannya sendiri atau dorongan dari luar sehingga seseorang mengerti atau memahami apa yang dibacanya.

Dari pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa dalam minat baca terkandung unsur perhatian, kemauan, dorongan dan rasa senang untuk membaca. Perhatian bisa dilihat dari perhatian mereka terhadap kegiatan membaca, mempunyai kemauan yang tinggi untuk membaca, dorongan dan rasa senang yang timbul dari dalam diri maupun dari pengaruh orang lain. Semua kegiatan merupakan aktivitas yang dilakukan dengan penuh ketekunan dan cenderung menetap.

## **2.5 Pengertian Literasi**

Literasi merupakan kemampuan membaca, menulis, melek huruf atau kemelekwacanaan yang kini menjadi istilah yang terus tumbuh, sehingga tidak aneh jika jenis literasi ikut berkembang. Meskipun demikian, pada dasarnya inti dari literasi adalah membaca. Tanpa ada kegiatan membaca, literasi jenis apapun akan menjadi sulit untuk dikuasai dengan maksimal. Dengan demikian, literasi dengan membaca tetap memegang peranan yang sangat penting [11]. Literasi terdiri dari atas 6 (enam) bagian yaitu; literasi dini, literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual. Di Indonesia, literasi dini sangat

dibutuhkan untuk memperoleh kemampuan literasi tahap berikutnya. Adapun komponen tersebut secara rinci adalah sebagai berikut :

1. Literasi Dini (*Early Literacy*),

Merupakan kemampuan dalam menyimak, memahami bahasa lisan, atau berkomunikasi melalui gambar dan lisan yang terbentuk oleh pengalaman seseorang saat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya di tempat dimana ia tinggal. Pengalaman seseorang dalam berkomunikasi dengan bahasa ibu menjadi pondasi perkembangan literasi sejak dini.

2. Literasi Dasar (*Basic Literacy*),

Adalah kemampuan membaca, berbicara, menulis, mendengar, dan berhitung (*counting*) yang berkaitan dengan kemampuan analitik dalam hal mengkomunikasikan, mempersepsikan (*perceiving*), memperhitungkan (*calculating*), dan menggambarkan informasi (*drawing*) pada pemahaman dan pengambilan kesimpulan sendiri.

3. Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*),

Diantaranya menyampaikan pemahaman membedakan bacaan fiksi dan non-fiksi, memahami cara menggunakan katalog dan pengindeksan, memahami *Dewey Decimal System* sebagai klasifikasi ilmu pengetahuan yang mempermudah penggunaan perpustakaan, memanfaatkan koleksi referensi dan periodikal, hingga memiliki kemampuan untuk memahami informasi saat menyelesaikan suatu tulisan, penelitian, pekerjaan, atau mengatasi masalah.

4. Literasi Media (*Media Literacy*),

Merupakan keterampilan seseorang dalam memahami berbagai jenis media yang berbeda, misalnya media digital (internet), media elektronik (media radio, media televisi), media cetak, dan memahami tujuan penggunaannya.

#### 5. Literasi Teknologi (*Technology Literacy*),

Adalah kemampuan memahami kemajuan teknologi seperti perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), serta etika dalam memanfaatkan teknologi.

#### 6. Literasi Visual (*Visual Literacy*),

Merupakan kemampuan tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yaitu dengan meningkatkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan pemanfaatan materi visual dan audiovisual.

### **2.6 Pengertian Perpustakaan**

Perpustakaan merupakan sebuah koleksi buku dan majalah. Walaupun dapat diartikan sebagai koleksi pribadi perseorangan, namun perpustakaan lebih umum dikenal sebagai sebuah koleksi besar yang dibiayai dan dioperasikan oleh sebuah institusi dan dimanfaatkan oleh masyarakat yang rata-rata tidak mampu membeli sekian banyak buku atas biaya sendiri. Perpustakaan dapat juga diartikan sebagai kumpulan informasi yang bersifat ilmu pengetahuan, hiburan, rekreasi, dan ibadah yang merupakan kebutuhan hakiki manusia.

Perpustakaan adalah suatu unit kerja dari suatu badan atau lembaga tertentu yang mengelola bahan-bahan pustaka, baik berupa buku-buku maupun bukan

berupa buku (*non book material*) yang diatur secara sistematis menurut aturan tertentu sehingga dapat digunakan sumber informasi oleh setiap pemakainya. Perpustakaan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia artinya adalah tempat, gedung, ruang yang disediakan untuk pemeliharaan dan penggunaan koleksi buku dan sebagainya. Atau arti kedua, yaitu koleksi buku, majalah, dan bahan kepustakaan lain yang disimpan untuk dibaca, dipelajari, dan dibicarakan.

Dian Sinaga menerangkan bahwa sesungguhnya perpustakaan adalah sarana dalam meningkatkan minat baca yang turut menentukan pencapaian tujuan lembaga yang menaunginya [12]. Oleh karena itu perpustakaan adalah salah satu komponen yang turut menentukan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Dengan begitu, perpustakaan harus diciptakan sedemikian rupa supaya bisa benar-benar berfungsi sebagai penunjang proses meningkatkan minat baca. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perpustakaan adalah tempat, gedung yang disediakan untuk pemeliharaan bahan-bahan pustaka baik berupa buku maupun bukan berupa buku, sehingga dapat digunakan sebagai sumber informasi oleh setiap pemakainya. Perpustakaan tidak hanya menyimpan buku-buku, tetapi juga bisa merupakan bahan cetak lainnya, seperti majalah, laporan, dan sebagainya. Dengan demikian perpustakaan turut serta dalam menyukseskan pencapaian tujuan lembaga pendidikan yang menaunginya.

## **2.7 Konsep Dasar Sistem**

Perancangan suatu program aplikasi terdiri dari satu kesatuan sistem. Terdapat dua kelompok pendekatan didalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedur dan yang mendekatkan pada komponen. Menurut Jogiyanto, pengertian sistem dengan pendekatan prosedur dapat didefinisikan

sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu [13]. Dengan kata lain, sistem merupakan kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan menurut Kenneth E.Kendall dan Julie E.Kendal, Sistem adalah serangkaian sub sistem yang saling terkait dan tergantung satu sama lainnya, bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan dan sasaran yang sudah ditetapkan sebelumnya [14].

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah di kemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem adalah kumpulan elemen atau bagian-bagian atau komponen-komponen atau prosedur-prosedur yang terintegrasi satu sama lain dan bekerja secara harmonis untuk mencapai tujuan tertentu atau maksud tertentu. Suatu sistem juga dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, yang saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain, dan terpadu.

#### 2.7.1 Elemen Sistem

Ada beberapa elemen yang membentuk sebuah sistem, yaitu : tujuan, masukan, keluaran, batas, mekanisme pengendalian dan umpan balik serta lingkungan. Berikut penjelasan mengenai elemen-elemen yang membentuk sebuah sistem :

##### a. Tujuan

Setiap sistem memiliki tujuan (*goal*), entah hanya satu atau mungkin banyak. Tujuan inilah yang menjadi motivasi dalam mengarahkan sistem. Tanpa tujuan, sistem menjadi tak terarah dan tak



terkendali. Tentu saja, tujuan antara satu sistem dengan sistem yang lain berbeda.

b. Masukan

Masukan (*input*) sistem adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan yang diproses. Masukan dapat berupa hal-hal yang berwujud (tampak secara fisik) maupun yang tidak tampak. Contoh masukan yang berwujud adalah bahan mentah, sedangkan contoh yang tidak berwujud adalah informasi (misalnya permintaan jasa pelanggan).

c. Proses

Proses merupakan bagian yang melakukan perubahan atau transformasi dari masukan menjadi keluaran yang berguna dan lebih bernilai, misalnya berupa informasi dan produk, tetapi juga bisa berupa hal-hal yang tidak berguna, misalnya saja sisa pembuangan atau limbah. Pada pabrik kimia, proses dapat berupa bahan mentah. Pada rumah sakit, proses dapat berupa aktivitas pembedahan pasien.

d. Keluaran

Keluaran (*output*) merupakan hasil dari pemrosesan. Pada sistem informasi, keluaran bisa berupa suatu informasi, saran, cetakan laporan, dan sebagainya.

e. Batas

Yang disebut batas (*boundary*) sistem adalah pemisah antara sistem dan daerah di luar sistem (lingkungan). Batas sistem menentukan konfigurasi, ruang lingkup, atau kemampuan sistem. Sebagai

contoh, tim sepakbola mempunyai aturan permainan dan keterbatasan kemampuan pemain. Pertumbuhan sebuah toko kelontong dipengaruhi oleh pembelian pelanggan, gerakan pesaing dan keterbatasan dana dari bank. Tentu saja batas sebuah sistem dapat dikurangi atau dimodifikasi sehingga akan mengubah perilaku sistem. Sebagai contoh, dengan menjual saham ke publik, sebuah perusahaan dapat mengurangi keterbatasan dana.

f. Mekanisme dan Umpan Balik

Mekanisme pengendalian (*control mechanism*) diwujudkan dengan menggunakan umpan balik (*feedback*), yang meniru keluaran. Umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan baik masukan maupun proses. Tujuannya adalah untuk mengatur agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan.

g. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada diluar sistem. Lingkungan bisa berpengaruh terhadap operasi sistem dalam arti bisa merugikan atau menguntungkan sistem itu sendiri. Lingkungan yang merugikan tentu saja harus ditahan dan dikendalikan supaya tidak mengganggu kelangsungan operasi sistem, sedangkan yang menguntungkan tetap harus terus dijaga, karena akan memacu terhadap kelangsungan hidup sistem.

## 2.7.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik. Karakteristik sistem menurut Jogiyanto adalah sebagai berikut :

- a. Suatu sistem mempunyai komponen-komponen sistem (*components*) atau subsistem – subsistem.
- b. Suatu sistem mempunyai batasan sistem (*Boundary*).
- c. Suatu sistem mempunyai lingkungan luar (*environment*).
- d. Suatu sistem mempunyai penghubung (*interface*).
- e. Suatu sistem mempunyai tujuan (*goal*).

### 2.7.3 Klasifikasi Sistem

Menurut Jogiyanto, Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Sistem abstrak (*abstract sistem*) lawan sistem fisik (*physical sistem*).  
Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem computer.
- b. Sistem alamiah (*natural sistem*) lawan sistem buatan (*human made sistem*). Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Misalnya sistem perputaran bumi. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia. Misalnya sistem informasi akuntansi karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.
- c. Sistem Pasti (*deterministic sistem*) lawan sistem tidak tentu (*probabilistic sistem*).

Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan.

Sistem komputer adalah contoh dari sistem tertentu yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program yang dijalankan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

d. Sistem tertutup (*closed sistem*) lawan sistem terbuka (*open sistem*)

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luarnya. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Karena sistem sifat terbuka dan terpengaruh oleh lingkungan luarnya, maka suatu sistem harus mempunyai suatu sistem pengendalian yang baik.

## **2.8 Konsep Dasar Informasi**

Konsep dasar informasi memiliki dua lingkup pembahasan, yaitu pengertian dari Informasi dan kualitas informasi.

### **2.8.1 Pengertian Informasi**

Tujuan dari sistem informasi adalah menghasilkan Informasi. Menurut Jogiyanto pengertian informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainya. Sedangkan menurut Williams/Sawyer yang di maksud dengan informasi adalah data yang telah dirangkum atau di manipulasi dalam bentuk lain untuk tujuan pengambilan keputusan [15]. Sedangkan data itu sendiri menurut Williams/Sawyer adalah sesuatu yang terdiri dari fakta-fakta dan

gambar mentahan yang akan di proses menjadi informasi. Dari pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa informasi merupakan hasil dari pengolahan data, akan tetapi tidak semua hasil dari pengolahan data tersebut bisa menjadi informasi jika tidak dapat memberikan manfaat bagi masyarakat luas atau pemakai informasi tersebut.

#### 2.8.2 Kualitas Informasi

Menurut Jogiyanto, kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal yaitu :

a. Akurat

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan yang biasanya terjadi dan selain itu harus jelas maksud dan tujuannya, sehingga *output* (keluaran) bisa dipertanggung jawabkan.

b. Tepat Waktu

Informasi pada saat diperlukan tidak boleh terlambat karena informasi yang terlambat tidak akan mempunyai nilai lagi dalam pengambilan suatu keputusan.

c. Relevan

Informasi harus bermanfaat dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan pemakai.

### 2.9 Sistem Informasi

#### 2.9.1 Pengertian Sistem Informasi

Informasi merupakan komponen penting dalam suatu sistem. Informasi dibutuhkan bagi manajemen untuk pengambilan keputusan

atau kebijakan. Menurut Jogiyanto Sistem informasi merupakan suatu sistem yang tujuannya menghasilkan informasi. Sedangkan menurut Reglitz, sistem informasi (*Information System*) adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mengumpulkan atau mendapatkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi serta membantu seseorang dalam mengambil keputusan [16].

Berdasarkan definisi di atas, sistem informasi dapat diartikan sebagai kumpulan dari komponen sistem yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerjasama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan yaitu mengolah data untuk menghasilkan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi serta membantu seseorang dalam mengambil keputusan.

#### 2.9.2 Komponen Sistem Informasi

Terdapat beberapa komponen dalam sistem informasi menurut Jogiyanto, yaitu :

##### a. Komponen Input

Sistem informasi tidak akan dapat menghasilkan informasi jika tidak mempunyai komponen input. Input merupakan data yang masuk kedalam sistem informasi. Komponen ini perlu ada karena merupakan bahan dasar dalam pengolahan informasi.

##### b. Komponen Model

Pada komponen ini terjadi suatu pengolahan data yang diinput sebelumnya. Sehingga dari komponen model ini menghasilkan suatu keluaran informasi.

c. Komponen Output

Komponen ini harus ada di sistem informasi. Karena dengan output suatu sistem informasi dapat berguna bagi pemakainya.

d. Komponen Teknologi

Komponen ini harus ada di sistem informasi. Tanpa adanya teknologi yang mendukung, maka sistem informasi tidak akan menghasilkan informasi yang tepat waktunya.

e. Komponen Basis Data

Komponen ini harus ada di sistem informasi. Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

f. Komponen Manusia

Manusia yang terlibat dalam suatu sistem informasi meliputi *operator, programmer, system analyst*, manajer sistem informasi, manajer pada tingkat operasional, manajer pada tingkat manajerial, manajer pada tingkat strategis, teknisi, administrator basis data (*Database Administrator/DBA*), serta individu lain yang terlibat didalamnya.


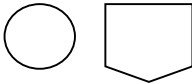

## 2.10 Alat Bantu Perancangan Sistem

Alat bantu perancangan sistem merupakan sesuatu yang perlu disiapkan agar dapat dilakukan perancangan sistem sebelum dibuat sistem yang terkomputerisasi. Adapun komponen pendukung dari alat bantu perancangan sistem “WebioPedia”, yaitu :

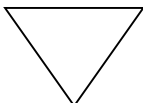

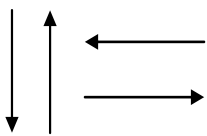
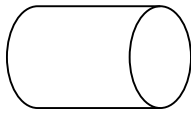
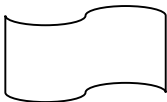
### 2.10.1 Aliran Sistem Informasi

Aliran sistem informasi sangat berguna untuk mengetahui permasalahan yang ada pada suatu sistem. Dari sini dapat diketahui apakah sistem informasi tersebut sudah ada atau belum, masih layak dipakai atau tidak, masih manual atau sudah terkomputerisasi. Jika sistem informasinya tidak layak lagi maka perlu adanya perubahan dalam pengolahan datanya sehingga menghasilkan informasi yang cepat dan akurat serta keputusan yang lebih baik. Adapun simbol-simbol dari aliran sistem informasi adalah :

**Tabel 2. 1 Aliran Sistem Informasi**

Simbol	Nama	Keterangan
	Proses komputerisasi	Untuk proses pengolahan data secara komputerisasi
	Penghubung	Digunakan untuk menghubungkan sambungan aliran
	Dokumen	Digunakan untuk operasi input



	<i>Arsip</i>	Merupakan arsip data yang dihasilkan
	<i>Proses Manual</i>	Untuk proses pengolahan data secara manual
	<i>Aliran Sistem</i>	Untuk arah pengaliran data proses
	<i>Basis Data</i>	Untuk media penyimpanan secara terkomputerisasi
	<i>Pita Kertas</i>	Untuk menunjukkan input/output menggunakan pita kertas

Sumber : Sukrianto (2017)

## 2.11 Alat Bantu Perancangan Logika Program


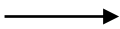

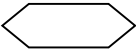
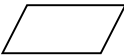
Alat bantu perancangan logika program yang digunakan untuk perancangan “WebioPedia” sebagai upaya untuk meningkatkan minat baca di masyarakat Kuantan Singingi pada penelitian ini adalah sebagai berikut.


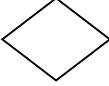


### 2.11.1 Flowchart

*Flowchart* adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan menggunakan *Flowchart* akan memudahkan pengembang dalam melakukan analisis masalah sehingga akan menimbulkan ide

penyelesaian dari masalah tersebut. Disamping itu, *flowchart* membantu memahami urutan-urutan logika yang rumit dan panjang. *Flowchart* membantu mengkomunikasikan jalannya program ke orang lain yang bukan *programmer* dengan lebih mudah. Secara sederhana *flowchart* adalah simbol-simbol pekerjaan yang menunjukkan bagan aliran proses yang saling terhubung. Jadi, setiap simbol *flowchart* melambangkan pekerjaan dan instruksinya. Berikut adalah gambar simbol-simbol *flowchart* yang digunakan pada penelitian ini.

**Tabel 2. 2 Simbol Flowchart**

Simbol	Nama	Fungsi
	<i>On page connector</i>	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman.
	<i>Garis alir</i>	Arah aliran program
	<i>Proses</i>	Proses pengolahan data
	<i>Preparation</i>	Proses inisialisasi
	<i>Input/output</i>	Proses input/output data

	<i>Predefined process</i>	Permulaan sub program/proses menjalankan sub program.
	<i>Decision</i>	Perbandingan pernyataan penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya.
	<i>Off page connector</i>	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada di halaman yang berbeda.
	Terminator	Permulaan/akhir program

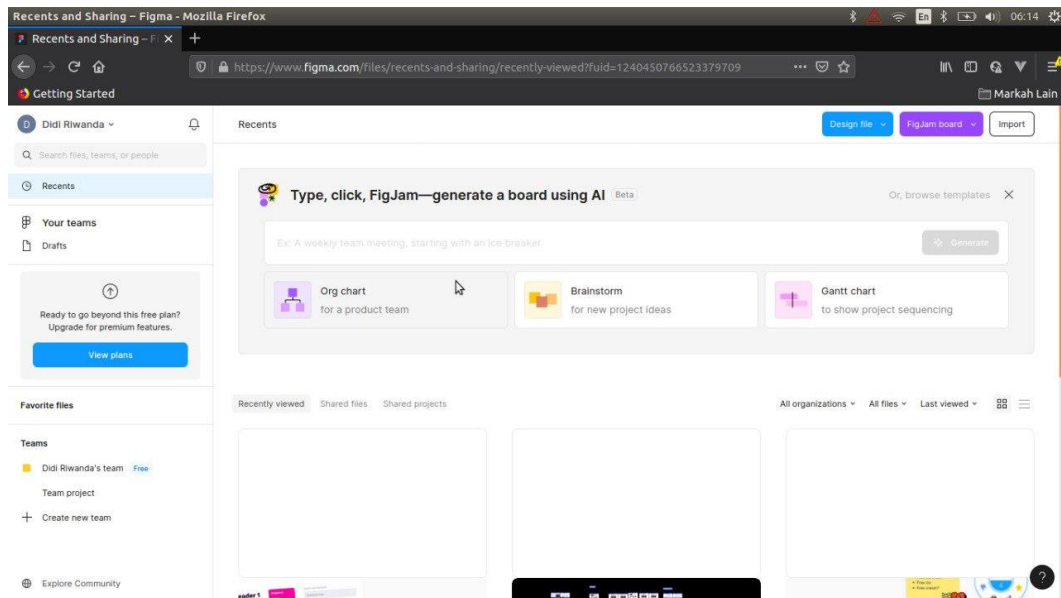
Sumber : Sukrianto (2017)

### 2.11.2 Desain UI/UX (Figma)

Figma adalah editor grafis vektor dan alat prototyping dengan berbasis web serta fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS, Windows, serta Linux. Secara sederhana, Figma adalah alat desain digital. Selain memiliki kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, Figma juga mempunyai keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX designer untuk membuat prototype website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan

efektif [17]. Penggunaan Figma bagi penulis adalah sebagai tools yang digunakan untuk mendesain prototype web.

**Gambar 2. 1 Tampilan Figma**



## 2.12 Unified Modelling Language (UML)




*Unified Modelling Language* adalah sebuah "bahasa" yg telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Beberapa diagram yang digunakan di UML adalah sebagai berikut :

### 2.12.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case

merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Satu buah *usecase* merupakan penggambaran interaksi antara sistem dengan aktor. Aktor merupakan entitas berupa manusia atau mesin yang melakukan interaksi dengan sistem untuk melakukan fungsi tertentu. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *diagram use case* :

**Tabel 2. 3 Simbol Pada Diagram Use Case**

Notasi	Keterangan	Simbol
<i>Actor</i>	Penggunaan sistem atau yang berintegrasi dengan sistem. Misalnya manusia, aplikasi atau objek lain.	
<i>Use Case</i>	Digunakan dengan lingkungan elips dengan nama <i>use case</i> tertulis di tengah lingkaran.	
<i>Assosiation</i>	Digambarkan dengan sebuah garis yang berfungsi menghubungkan aktor dengan <i>use case</i> .	

Sumber : Sukrianto (2017)






### 2.12.2 Activity Diagram

*Activity diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity*

*Diagram* digunakan untuk menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem.

Simbol-simbol yang digunakan dalam *activity diagram* adalah sebagai berikut :

**Tabel 2. 4 Simbol Pada Activity Diagram**

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

Sumber : Sukrianto (2017)

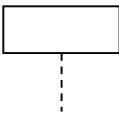


### 2.12.3 Sequence Diagram

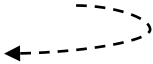
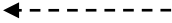

*Sequence diagram* menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan

sebagainya) berupa pesan yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri antar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). *Sequence diagram* bisa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah event untuk menghasilkan *output* tertentu. Diawali dari apa yang men-*trigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan *output* yang dihasilkan. Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki *lifeline* vertikal. *Message* digambarkan sebagai garis berpanah garis suatu objek ke objek lainnya.

Simbol-simbol yang digunakan dalam *Sequence Diagram* ada sebagai berikut:

**Tabel 2. 5 Simbol Pada Sequence Diagram**

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Object Lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek
	<i>Actor</i>	Orang atau divisi yang terlibat dalam suatu sistem
	<i>Message</i>	Manyatakan arah tujuan antara <i>object Lifeline</i>


	<i>Message (return)</i>	Menyatakan arah kembali dalam 1 <i>object lifeline</i>
	<i>Message (return)</i>	Menyatakan arah kembali antara <i>object lifeline</i>
	<i>Activation</i>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi

Sumber : Sukrianto (2017)



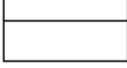

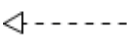
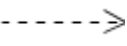

#### 2.12.4 Class Diagram

*Class diagram* digunakan ketika mengembangkan suatu model sistem berorientasi objek untuk menunjukan kelas dalam sistem dan hubungan antara kelas-kelas. Kelas objek dapat dianggap sebagai definisi umum dari satu jenis objek sistem. Sebuah asosiasi adalah hubungan antara kelas-kelas ini. Simbol-simbol yang digunakan dalam *class diagram* adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. 6 Simbol Pada Class Diagram**

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).



	<i>Nary</i>	
	<i>Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
	<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Sumber : Sukrianto (2017)

### 2.13 Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat Lunak Pendukung merupakan sesuatu yang perlu disiapkan agar dapat dilakukan perancangan serta pengembangan yang terorganisir dan

dapat menciptakan sistem yang mutakhir. Adapun komponen pendukung dari perangkat lunak yang digunakan untuk merancang sistem “WebioPedia”, adalah :

#### 2.13.1 Sistem Operasi

Sistem operasi merupakan sebuah penghubung dari pengguna komputer dengan perangkat keras komputer, serta mengelola seluruh sumber daya yang terdapat pada Sistem Komputer. Sistem Operasi adalah sebuah perangkat lunak yang berfungsi sebagai sistem dasar pada sebuah perangkat. Sistem operasi menyediakan sekumpulan layanan aplikasi pada pengguna sehingga dapat memudahkan dalam menggunakan komputer. Dengan adanya sistem operasi, para pengguna dapat dengan mudah menjalankan suatu program maupun aplikasi pada komputer. Selain itu, tampilan yang terdapat pada komputer merupakan hasil dari sistem operasi, tampilan tersebut berupa tampilan *interface* dari hasil terjemahan sebuah bahasa pemrograman dari CPU.

Terdapat berbagai macam sistem operasi saat sekarang ini, diantaranya adalah Windows, Mac OS, Linux, dan sebagainya, mulai dari *open source* hingga *closed source*. Dalam pengembangan “WebioPedia” ini, penulis menggunakan sistem operasi Linux yang memiliki berbagai kelebihan, diantaranya *open source* dan kebal terhadap virus.

#### 2.13.2 HTML (*Hypertext Markup Language*)

HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah kombinasi teks dan informasi yang dipakai untuk membuat suatu halaman web. HTML

menampilkan berbagai macam informasi didalam sebuah aplikasi web browser dan *formatting hypertext* sederhana yang ditulis dalam berkas format standar internasional ASCII (*American Standard Code for Information Interchage*).

HTML berasal dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak dipakai didunia penerbitan dan percetakan yang disebut SGML (*Standard Generalized Markup Language*). HTML merupakan kode yang berisi tag-tag yang menginstruksikan penjelajahan situs untuk menghasilkan tampilan sesuai dengan yang diinginkan.

### 2.13.3 CSS

CSS merupakan singkatan dari *Cascading Style Sheets* adalah sebuah dokumen yang berguna untuk melakukan pengaturan pada komponen halaman web, inti dari dokumen ini adalah berfungsi untuk mengontrol tampilan dari sebuah halaman website standar menjadi bentuk website yang memiliki kualitas yang lebih indah dan menarik. CSS biasanya digunakan untuk melakukan pengaturan global yang berkaitan dengan objek tetap, misalnya memberikan warna pada halaman web, pengaturan lebar dan kecil bagian web serta menentukan bentuk font jenis huruf yang digunakan secara menyeluruh dalam halaman web.

CSS adalah suatu dokumen yang berdiri sendiri dan dapat dimasukkan dalam kode HTML atau sekedar menjadi rujukan oleh HTML dalam pendefinisian style [18]. CSS menggunakan kode-kode yang tersusun untuk menetapkan style pada elemen HTML atau dapat

juga digunakan untuk membuat style baru yang biasa disebut class. Tujuan utama penggunaan CSS antara lain untuk membedakan konten (isi) dari dokumen dan dari tampilan dokumen. Dengan adanya perbedaan tersebut memudahkan pembuatan atau pemrograman ulang web. Bagian yang termasuk dalam desain web meliputi warna, ukuran dan formatting.

#### 2.13.4 JavaScript

JavaScript adalah bahasa pemrograman web yang bersifat *Client Side Programming Language*. *Client Side Programming Language* adalah tipe bahasa pemrograman yang pemrosesannya dilakukan oleh *client*. Aplikasi *client* yang dimaksud merujuk kepada *web browser* seperti Google Chrome dan Mozilla Firefox. Bahasa pemrograman *Client Side* berbeda dengan bahasa pemrograman *Server Side* seperti PHP, dimana untuk *server side* seluruh kode program dijalankan di sisi server. Untuk menjalankan *JavaScript*, kita hanya membutuhkan aplikasi *text editor* dan *web browser*. *JavaScript* memiliki fitur: *high-level programming language*, *client-side*, *loosely typed* dan berorientasi objek. Tujuan utama dari penggunaan JavaScript pada perancangan “WebioPedia” ini adalah agar pengguna semakin tertarik menggunakan “WebioPedia” sehingga semakin menunjang peningkatan minat baca tersebut.

#### 2.13.5 Alpine JS

Alpine JS adalah *library* JavaScript yang menawarkan sifat reaktif dan deklaratif, yang mana dirancang mampu menulis JavaScript

kedalam HTML. Meskipun mirip dengan *framework* lain seperti *Angular*, *React*, dan *Vue*, tetapi Alpine JS ini berukuran sangat kecil. Tidak ada proses *build* dan ukuran file *library* sekitar 8 kb dalam format *gzip*. Tujuan utama dari penggunaan Alpine JS ini adalah agar semakin menarik minat pengguna dalam menggunakan “WebioPedia” yang menampilkan sistem interaktif dan dengan skala keamanan cukup tinggi.

#### 2.13.6 PHP

Pada awalnya PHP merupakan singkatan dari *Personal Home Page tools*, sebuah *tool* (alat bantu) untuk memonitor pengunjung suatu web. PHP atau *Hypertext Preprocessor* merupakan salah satu bahasa pemrograman web server (*server side*), bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan kedalam *HTML*. PHP sering digunakan untuk memprogram situs web yang bersifat dinamis.

PHP merupakan bahasa *opensource* yang dapat digunakan diberbagai *system operasi* (*Linux*, *Unix*, *Machintosh*, *Windows*) dan juga dapat dijalankan secara *runtime* dengan console serta juga dapat menjalankan perintah - perintah sistem. Dalam penggunaannya ada beberapa *software* yang harus ada guna untuk mendukung penggunaan PHP, *software* tersebut antara lain, *Apache Server*, *PHP*, *PHP MyAdmin* dan *MySQL Server*. Salah satu keunggulan yang dimiliki PHP adalah kemampuannya untuk melakukan koneksi ke berbagai macam *software* sistem manajemen basis data atau *Database Management Sistem* (*DBMS*), sehingga dapat menciptakan suatu halaman web dinamis. PHP

mempunyai koneksitas yang baik dengan beberapa DBMS seperti Oracle, Sybase, MySQL, Microsoft SQL Server, Solid, PostgreSQL, Adabas, FilePro, Velocis, dBase, Unix dbm, dan tidak terkecuali semua database ber-interface ODBC. Hampir seluruh aplikasi berbasis web dapat dibuat dengan PHP. Namun kekuatan utama adalah konektivitas basis data dengan web. Dengan kemampuan ini peneliti merancang “WebioPedia” yang mempunyai suatu sistem basis data yang dapat diakses.

#### 2.13.7 Laravel

Laravel adalah sebuah framework PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT, dibangun dengan konsep MVC (*model view controller*). Laravel adalah pengembangan website berbasis MVC yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu.

MVC adalah sebuah pendekatan perangkat lunak yang memisahkan aplikasi logika dari presentasi. MVC memisahkan aplikasi berdasarkan komponen-komponen aplikasi, seperti : manipulasi data, *controller*, dan *user interface*. Berikut adalah fitur yang dapat membuktikan keunggulan dari penggunaan laravel di bandingkan dengan tanpa menggunakan framework.

- a. *Bundles*, yaitu sebuah fitur dengan sistem pengemasan modular dan tersedia beragam di aplikasi.
- b. *Eloquent ORM*, merupakan penerapan PHP lanjutan yang menyediakan metode internal dari pola “*active record*” yang mengatasi masalah pada hubungan objek database.
- c. *Application Logic*, merupakan bagian dari aplikasi, menggunakan *controller* atau bagian *route*.
- d. *View Composer*, adalah kode unit logikal yang dapat dieksekusi ketika view sedang loading.
- e. *Migration*, laravel menyediakan sistem kontrol untuk skema database.
- f. *Unit Testing*, laravel mampu melakukan banyak tes untuk mendeteksi dan mencegah regresi.
- g. *Automatic Pagination*, menyederhanakan tugas dari penerapan halaman

Dengan berbagai kelebihan dari laravel tersebut, maka peneliti bermaksud menggunakan framework laravel sebagai sarana pengembangan untuk menciptakan “WebioPedia” dengan tujuan meningkatkan minat baca di masyarakat Kuantan Singingi.

#### 2.13.8 MariaDB

MariaDB adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengolahan datanya. MariaDB merupakan *database* yang pertama kali didukung oleh bahasa

pemrograman *script* untuk internet (PHP dan Perl). MariaDB merupakan database dengan paradigma *open source*. MariaDB dan PHP dianggap sebagai pasangan *software* pembangun aplikasi *web* yang ideal. MariaDB lebih sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis *web*, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman script PHP.

## 2.14 Penelitian Terkait

Dalam penelitian ini penulis mengambil dan menggali informasi dari beberapa penelitian terdahulu sebagai bahan rujukan. Tabel berikut menunjukkan penelitian terkait yang berhubungan dengan penulis lakukan.

**Tabel 2. 7 Penelitian Terkait**

No.	Judul Penelitian	Penulis	Keterangan
1.	Perancangan Sistem Informasi Literasi Berbasis Web Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa	Ricky Firmansyah, Nanang Hunaifi, Sugiyono	Penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu sistem yang dapat meningkatkan minat baca siswa menggunakan logika waterfall, dimana penelitian ini mengharuskan menyelesaikan seluruh tahapan kemudian melanjutkan ketahapan lainnya. Kekurangan dari sistem ini adalah design tampilan yang tidak sesuai disemua kalangan dan hanya dapat diakses oleh para siswa saja.



2.	Sistem Literatur Review Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis <i>Artificial Intelligence (AI)</i>	Mutia Atika, Retno Sayekti	Penelitian ini menghasilkan suatu sistem layanan yang dapat meningkatkan minat baca anak menggunakan <i>Artificial Intelligence (AI)</i> yang menghasilkan robot humanoid (mirip manusia), sehingga anak lebih cenderung betah diperpustakaan. Namun sistem ini terdapat kekurangan dibiaya produksi yang cukup mahal dan membutuhkan sumber daya yang cukup tinggi.
3.	E-KOMPEN (Elektronik Komik Pendek) Sebagai Solusi Cerdas Dalam Meningkatkan Minat Baca Masyarakat Indonesia di Era Digital	Anwar Efendi Nasution, Muhammad Wahyu Hidayah	Penelitian ini menghasilkan suatu sistem yang bernama E-KOMPEN dimana bertujuan membuat suatu komik berbasis digital. Namun, sistem ini terdapat kekurangan dimana hanya disediakan untuk kalangan tertentu saja, missal anak-anak.

Dari beberapa penelitian diatas, maka dapat digambarkan beberapa persamaan dan perbedaan. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah bagaimana cara meningkatkan minat baca yang terdapat di masyarakat Indonesia secara umum dan masyarakat Kuantan Singingi secara khusus dengan memberikan suatu sistem yang bernama

“WebioPedia” yang dapat dinikmati oleh seluruh kalangan dengan tetap mengikuti perkembangan zaman.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Sejarah Instansi**

Kantor Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kuantan Singingi berdiri pada 2 Mei 2007 yang diresmikan oleh Pemerintah Kabupaten Kuantan Singingi. Perpustakaan Umum Telukkuantan terletak di Jl. Abdoer Ra'oef , Kelurahan Sungai Jering, Kecamatan Kuantan Tengah. Pada awalnya Perpustakaan Umum Telukkuantan dibina oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Kuantan Singingi, yang diatur dalam Peraturan Daerah Kabupaten Kuantan Singingi Nomor 4 Tahun 2008 tentang Organisasi Tata Kerja Dinas Daerah Kabupaten Kuantan Singingi. Sejak dikeluarkannya Peraturan Daerah Kabupaten Kuantan Singingi Nomor 4 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Kuantan Singingi, maka pengawasan dan pembinaan Perpustakaan Umum Telukkuantan dilakukan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kuantan Singingi. Hal ini sesuai dengan tugas dan fungsi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kuantan Singingi. Lembaga ini terbentuk dari gabungan Kantor Perpustakaan Umum dan Kantor Arsip Daerah.

Perpustakaan Umum Telukkuantan dilatar belakangi oleh keinginan para tokoh-tokoh masyarakat dan kalangan mahasiswa Telukkuantan untuk meningkatkan kualitas dan derajat pendidikan masyarakat Kabupaten Kuantan Singingi sehingga diperoleh kehidupan yang lebih berkualitas. Pada tahun 2007 gedung perpustakaan terletak di pusat Kota Telukkuantan

dan dekat dengan pusat pemerintahan. Namun karena kondisi gedung perpustakaan yang kurang layak dan umur bangunannya yang sudah lama serta perlu adanya renovasi gedung baru, maka pada tahun 2019 barulah dibangun gedung perpustakaan baru yang terletak di Sungai Jering di depan gedung Dharma Wanita. Pembangunan perpustakaan tersebut dilaksanakan dari tahun 2019 hingga tahun 2021 dan baru di tempati pada pertengahan tahun 2021.

#### 1.1.1 Visi

“Mewujudkan Perpustakaan Umum Kabupaten Kuantan Singingi sebagai sumber informasi, rekreasi, dan tempat masyarakat belajar sepanjang hayat “.

#### 1.1.2 Misi

- a) Menyediakan bahan informasi yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi masyarakat.
- b) Meningkatkan pembinaan pengembangan kerja sama dengan seluruh jenis perpustakaan dan unit pengelola arsip.
- c) Menumbuhkan minat baca masyarakat dari usia dini.
- d) Meningkatkan peran serta masyarakat dalam pengembangan dan pemberdayaan perpustakaan
- e) Menjadikan perpustakaan yang nyaman bagi pemustaka.
- f) Memberikan layanan perpustakaan dan kearsipan secara cepat, tepat, dan berkualitas.

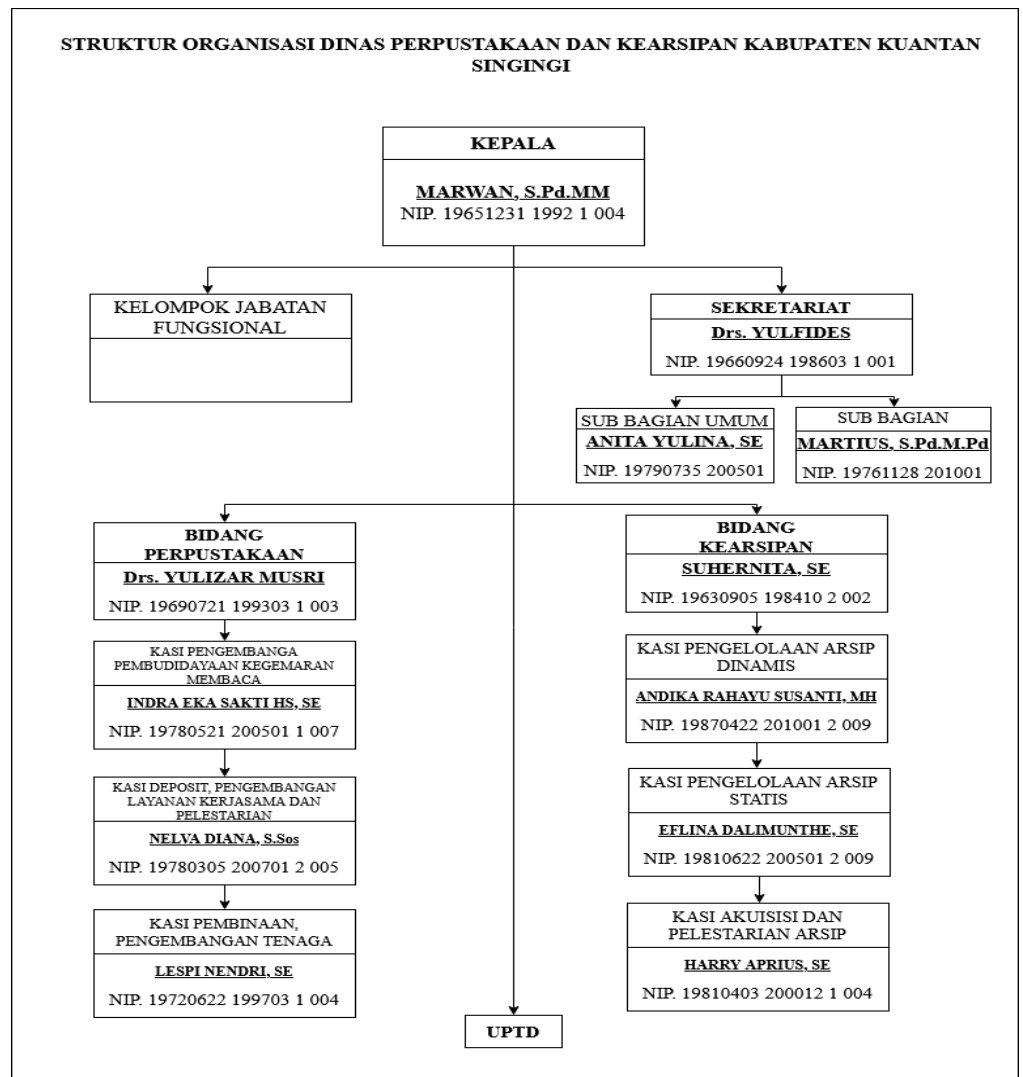
### 3.2 Struktur Organisasi

Dalam sebuah instansi diperlukan suatu struktur yang berfungsi untuk mengatur jalannya sebuah instansi. Struktur organisasi juga diperlukan untuk pembagian tugas, tanpa adanya struktur organisasi maka tugas yang ada tidak akan berjalan dengan semestinya. Struktur organisasi adalah sistem yang digunakan untuk mendefinisikan *hierarki* dalam sebuah organisasi dengan tujuan menetapkan cara sebuah organisasi dapat beroperasi, dan membantu organisasi tersebut dalam mencapai tujuan yang ditetapkan di masa depan. Seperti bagaimana pekerjaan dibagi, dikelompokkan, dan dikomunikasikan secara formal.

Organisasi dalam pengertian statis adalah suatu wadah tempat kerjasama untuk melaksanakan tugas-tugas sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Sedangkan dalam pengertian yang dinamis adalah suatu proses penetapan dan pembagian pekerjaan yang akan dilakukan pembatasan tugas-tugas atau bertanggung jawab serta wewenang dan penetapan hubungan antara unsur-unsur organisasi, sehingga memungkinkan orang-orang dapat bekerja sama secara efektif dan efisien. Pada umumnya suatu organisasi dapat digambarkan dalam bentuk bagan tertentu, sehingga dengan bagan itu akan terlihat jelas tugas serta kedudukan masing-masing orang dalam suatu organisasi.

Berikut ini merupakan struktur Organisasi Dinas Kearsipan Kabupaten Kuantan Singingi.

**Gambar 3. 1 Struktur Organisasi**



Sumber : Bagian Umum (2023)

### 3.3 Metode Penelitian

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* mewajibkan terlebih dahulu menyelesaikan setiap tahapan secara keseluruhan sebelum lanjut ke tahap berikutnya guna menghindari terjadinya tahapan yang terulang [19]. Berikut adalah tahapan-tahapan yang digunakan dalam perancangan sistem informasi “WebioPedia”

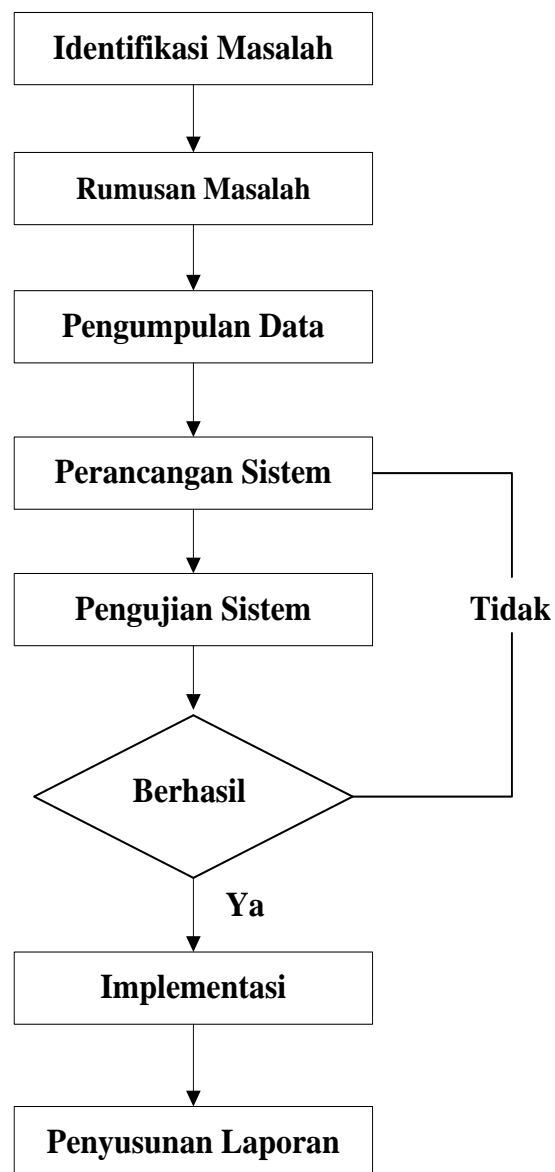
untuk meningkatkan minat baca pada masyarakat Kabupaten Kuantan Singingi  
:

- a. Tahapan analisa masalah dan kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang nantinya akan ditangani oleh “WebioPedia”. Dengan kata lain, tahapan ini untuk mengetahui permasalahan yang akan diselesaikan oleh “WebioPedia” sebagai sistem yang dirancang. Mulai dari apa saja yang akan menjadi input dan output, bagaimana prosesnya hingga mengetahui karakteristik dari calon pengguna.
- b. Tahapan desain dan perancangan dilakukan guna mengimplementasikan hasil analisis menggunakan bahasa pemrograman web. Perancangan akan memberikan panduan kepada *programmer* memahami alur/kerja dari “WebioPedia”
- c. Tahapan implementasi dan pengujian merupakan proses pengembangan *software* menggunakan bahasa pemrograman web dengan framework Laravel dan Alpine.js. Proses implementasi ini diakhiri dengan proses pengujian untuk memastikan sistem telah sesuai dengan yang diharapkan.
- d. Tahapan penggunaan dan perawatan (*maintenance*) berkala diperlukan untuk menangani permasalahan *bugs*. Biasanya *bugs* ditemukan pada saat sistem telah digunakan.

### 3.4 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian berfungsi sebagai alur dalam penelitian agar penelitian yang dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar dan hasil yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Berikut merupakan kerangka penelitian yang dilakukan oleh peneliti :

**Gambar 3. 2 Kerangka Penelitian**





### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian yang dilakukan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kuantan Singingi ini menggunakan beberapa tahapan atau teknik agar menghasilkan data yang berkualitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik berikut :

a. Observasi (Pengamatan)

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis [20]. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan prilaku manusia, proses kerja, serta gejala-gejala alam. Berdasarkan pendapat tersebut, maka yang diamati dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan pengelolaan dan peningkatan minat baca masyarakat Kabupaten Kuantan Singingi melalui perpustakaan Daerah Kabupaten Kuantan Singingi oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan.

b. Interview (Wawancara)

Wawancara disini adalah wawancara penelitian, yaitu pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan penelitian dan diberikan kepada subjek penelitian. Wawancara terdapat beberapa macam, yaitu : (1) *wawancara terstruktur*

(peneliti telah mengetahui dengan pasti informasi apa yang akan diperoleh sehingga peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan); (2) *wawancara semistruktur* (pelaksanaan wawancara lebih bebas, bertujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dimana responden dimintai pendapat dan ide-idenya); dan (3) *wawancara tidak terstruktur* (merupakan wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya) [21].

Berdasarkan pendapat tersebut, maka penelitian ini menggunakan teknik wawancara sebagai data pokok untuk mengetahui tingkat minat baca dan pengelolaan perpustakaan Daerah Kabupaten Kuantan Singingi oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan. Adapun jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur, dimana pertanyaan disusun secara sistematis berdasarkan permasalahan penelitian.

c. Kuisisioner (Angket)

Angket ini bertujuan untuk memperoleh data tentang minat baca dan pengelolaan perpustakaan Daerah Kabupaten Kuantan Singingi berdasarkan indikator setiap responden yang ada.

#### d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pencatatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang [22]. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data mengenai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan, yaitu data mengenai profil atau sejarah, struktur organisasi, maupun tugas pokok dan fungsinya.

### **3.6 Teknik Analisis Data**

Dalam melakukan penelitian perlu dilakukan teknik analisis data untuk menganalisa data-data yang didapat dari berbagai sumber. Adapun teknik yang digunakan dalam analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Melakukan Perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Peneliti menganalisa proses pengolahan data pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kuantan Singingi.
- b. Peneliti membuat instrumen-instrumen peneliti yang akan digunakan untuk penelitian ini.

#### 2. Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini menggunakan berbagai koresponden untuk melihat minat baca sebagai sampel penelitian.
- b. Peneliti melakukan uji coba, menganalisa, dan menetapkan instrumen penelitian.

### 3. Evaluasi

Pada tahap ini, peneliti menganalisa dan mengolah data yang telah dikumpulkan dengan metode yang telah ditentukan.

### 4. Penyusunan Laporan

Pada tahap ini, seluruh data yang diperoleh melalui penelitian beserta cara penanganannya dilaporkan dalam bentuk laporan.

Berdasarkan tahapan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa data didapatkan dari jawaban wawancara responden mengenai minat baca dan pengelolaan Perpustakaan Umum Telukkuantan. Data yang diperoleh berupa hasil wawancara dan setiap hasil wawancara dianalisis dengan cara mendeskripsikan serta menarik kesimpulannya.

## **3.7 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara langsung terhadap kepala bidang perpustakaan dan kepala pustakawan serta pegawai bagian pengelolaan data perpustakaan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kuantan Singingi. Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk memantau suatu penelitian yang sedang diamati. Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian diperlukan untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah yang diangkat pada penelitian ini.

### **3.8 Indikator Pencapaian**

Adapun indikator pencapaian yang dikemukakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan angka minat baca yang terdapat di masyarakat Kabupaten Kuantan Singingi secara khusus.
2. Meningkatkan kinerja pegawai dalam mengolah data perpustakaan di Perpustakaan Umum Telukkuantan.
3. Meningkatkan kualitas perpustakaan yang merupakan salah satu penunjang pendidikan bagi masyarakat Kabupaten Kuantan Singingi.
4. Pemahaman pegawai tentang “WebioPedia” sebagai media yang akan meningkatkan angka minat baca di masyarakat Kabupaten Kuantan Singingi akan lebih besar dikarenakan penggunaan sistem dalam jangka waktu yang panjang.

## **BAB IV**

### **JADWAL KERJA**

#### **4.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kuantan Singingi yang terletak di Jl. Abdoer Ra'uf, Kelurahan Sungai Jering, Telukkuantan. Lokasi ini digunakan untuk pengambilan sampel data yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

**Gambar 4. 1 Lokasi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan**



Sumber : Google Maps(2024)

#### **4.2 Jadwal Penelitian**

Lokasi penelitian ini berada di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kuantan Singingi. Jadwal penelitian dilaksanakan pada semester VIII Tahun Akademik 2023/2024. Penelitian ini direncanakan berlangsung selama tiga bulan. Adapun jadwal kegiatan yang dilakukan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4. 1 Jadwal Kegiatan**

No	Kegiatan	April				Mei				Juni			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Studi Literatur												
2	Analisis Sistem												
3	Desain Sistem												
4	Implementasi Sistem												
5	Pengujian Sistem												
6	Penulisan Laporan												

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Y. Pawit, "Pengembangan Kapasitas Pemerintah Studi di Perpustakaan Umum Daerah "Rumah Baca Hafrita Dara" Kabupaten Siak," *JOM FISIP*, vol. 4, no. 4, p. 1, 2019.
- [2] R. S. Mutia Atika, "Studi Literatur Review Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Artificial Intelligence (AI)," *Jurnal Informasi dan Perpustakaan Sains*, vol. 14, no. 1, pp. 39-52, 2023.
- [3] A. Larasati, "Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah dan Minat Baca Terhadap Keterampilan Berkomunikasi Siswa," *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 27-31, 2021.
- [4] W. Umar, "Meningkatkan Minat Baca Siswa Melalui Gerakan Majalah Dinding Kelas," *Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, vol. 1, no. 1, 2021.
- [5] M. I. Awaluddin, R. W. Arifin and D. Setiyadi, "Implementasi Framework Laravel Pada Sistem Informasi Pengelolaan Aset Laboratorium Komputer," *Jurnal Bina Insani ICT*, vol. 7, no. 2, pp. 187-197, 2020.
- [6] A. E. Nasution and M. W. Hidayah, "E-kompen (Elektronik-Komik-Pendek) sebagai solusi cerdas dalam meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia di era digital," *Jurnal Iqra'*, vol. 13, no. 1, 2019.



- [7] Hoerudin and C. Wahyu, "Mewujudkan Budaya Literasi Melalui Peningkatan Minat Baca Pada Masyarakat Desa," *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, vol. 1, no. 1, pp. 53-64, 2023.
- [8] K. Wijaya and A. Christian, "Implementasi Metode Model View Controller (MVC) Dalam Rancang Bangun Website SMK Yayasan Bakti Prabumulih," *Jurnal Paradigma Jaringan Komputer dan Informasi*, vol. 21, no. 1, pp. 95-102, 2019.
- [9] A. Kartubi and R. W. Arifin, "Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Dengan Framework Laravel," *jurnal mahasiswa bina insa*, vol. 3, no. 2, pp. 213-222, 2019.
- [10] D. Setiyadi, *Sistem Basis Data dan SQL*, Jakarta: Mitra Wacana Media, 2020.
- [11] A. A. Adejo and A. Y. Misau, "Application of Artifical Intelligence in Academic Libraries in Nigeria," *Journal of Library Philosophy and Practice*, vol. 6639, pp. 1-16, 2021.
- [12] W. Nasihuddin, "Pemahaman Pemustaka Dalam Menelusur Sumber-Sumber Literatur," *Jurnal Pustakawan Indonesia*, vol. 13, no. 2, pp. 28-39, 2019.
- [13] M. Reglitz, "The Human Right to Free Internet Access," *Journal of Applied Philosophy*, vol. 37, no. 2, pp. 314-331, 2020.
- [14] N. Vitriana and T. Hermansyah, "Digitalisasi Grey Literature Sebagai Strategi Pengembangan Koleksi Pada Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas

- Sriwijaya," *Journal of Library and Information Science*, vol. 5, no. 2, pp. 225-244, 2021.
- [15] Y. Widayanti, "Pengelolaan Perpustakaan Digital," *Jurnal Libraria*, vol. 3, no. 1, pp. 125-137, 2019.
- [16] H. Jogiyanto, *Analisis dan Desain (Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis)*, Yogyakarta: Andi, 2019.
- [17] R. Shinta, Barsihanor, F. A. Muhammad and H. Abdul, "Upaya Menumbuhkan Minat Baca Siswa Melalui Budaya Literasi di SDIT Qurrata A'yun Kandungan," *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 1, pp. 61-71, 2020.
- [18] A. Puspo, "Minat Baca di Perpustakaan SD Negeri Glagah Yogyakarta," *Jurnal Informasi dan Pendidikan*, vol. 1, no. 1, pp. 1-5, 2019.
- [19] Safriadi, "Manajemen Kearsipan pada UPT Badan Perpustakaan Umum, Arsip dan Dokumentasi Kecamatan Siak Kecil Kabupaten Bengkalis," *Administrasi Publik Fakultas Ilmu Sosial*, vol. iii, no. 12, pp. 50-62, 2019.
- [20] N. Rahmi, "Pengelolaan Arsip Statis Pada Dinas Perpustakaan dan Arsip Provinsi Sumatra Utara," *Perpustakaan dan Ilmu Sosial*, vol. 3, no. 15, pp. 18-28, 2020.
- [21] I. Andi, "Konsep Dasar Manajemen Perpustakaan Dalam Mewujudkan Mutu Layanan Prima dengan Sistem Temu Kembali Informasi Berbasis Digital,"

*Ilmu Perpustakaan dan Kearsipan Khizannah Al Hikmah*, vol. 2, no. 2, pp. 129-138, 2021.

[22] D. A. Ritonga, "Peranan Perpustakaan Umum Kabupaten Deli Serdang Bagi Masyarakat Medan," *Pendidikan*, vol. 2, no. 3, pp. 13-15, 2019.

[23] D. Mulyana, "Manajemen Perpustakaan Suatu Pendekatan Praktik," *Perpustakaan dan Kearsipan*, vol. 2, no. 2, pp. 19-25, 2019.