

PEMANFAATAN APLIKASI PERPUSTAKAAN DIGITAL iSAMARINDA DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA DI KOTA SAMARINDA

Arsyad Nurdi Setiawan¹ Kadek Dristiana Dwivayani²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis kemanfaatan perpustakaan digital iSamarinda dalam meningkatkan minat baca di Samarinda. Adapun jenis penelitian ini, yakni deskriptif kualitatif dengan pemaparan secara mendasar dari hasil observasi dan wawancara. Sumber penelitian terbagi menjadi dua, yaitu sumber data primer berupa key informant dan informant. Sedangkan sumber data sekunder adalah foto dan rekaman hasil wawancara. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis model interaktif oleh Miles & Huberman.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam teori new media yang terbagi menjadi enam karakteristik telah diterapkan dalam aplikasi perpustakaan digital iSamarinda, sehingga pemanfaatannya terlihat pada bidang pendidikan yang cukup membantu pengunjung untuk memperoleh koleksi buku bacaan. Selanjutnya, pada faktor pendukung meliputi kerja sama antar penerbit, dilakukannya promosi dan sosialisasi, dan akses unduh yang mudah dan murah. Namun, dalam pengaplikasiannya, aplikasi ini kurang meningkatkan minat baca yang terkendala dari anggaran dana yang kurang. Kurangnya dana ini menyebabkan masalah baru, yakni aplikasi menjadi kurang update, akses unduh terbatas, dan koleksi buku yang sedikit. Kendala ini akhirnya menyebabkan penurunan jumlah pengunjung perpustakaan digital iSamarinda dari tahun ke tahun.

Kata Kunci: *Aplikasi, Perpustakaan Digital, iSamarinda, Minat Baca, New Media, Pemanfaatan*

¹ Mahasiswa Program S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: arsyad.nurdi99@gmail.com

² Dosen Pembimbing dan Staf Pengajar Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.

Pendahuluan

Pada dasarnya, kegiatan membaca bertujuan untuk mencari atau mengumpulkan informasi baru. Membaca menjadi cara yang sangat penting untuk menggali pengetahuan baru maupun mengembangkannya. Pengetahuan, informasi, dan ide-ide baru yang didapat dari kegiatan membaca akan sangat berguna bagi pembaca di kemudian hari. Namun, Pada tahun 2019, Program for International Student Assessment (PISA) melakukan survei yang dirilis Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) dengan -hasil, Indonesia menempati peringkat ke-62 dari 70 negara terkait dengan tingkat literasi, atau berada di sepuluh negara terbawah dengan tingkat literasi yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat literasi Indonesia masih termasuk rendah dan harus ditingkatkan. Ada pengenalan bentuk literasi, yakni dalam bentuk konvensional dan digital. Sejak dikenalnya teknologi berbasis digital, pembaruan dalam berbagai aspek kehidupan juga mendapat pengaruh yang signifikan. Teknologi berbasis digital dapat dengan mudah diakses dengan menggunakan internet. Dalam hal ini tentu akan mempermudah aksesibilitas manusia mencari informasi dan ilmu pengetahuan.

Hal ini juga yang ingin diusung oleh Dinas Perpustakaan Kota Samarinda sebagai pengelola perpustakaan untuk dapat meningkatkan budaya gemar membaca dengan dukungan pesatnya perkembangan teknologi informasi, terlebih apabila memperhatikan persentase total penduduk Samarinda yang mengakses internet terus melonjak hingga sebesar 95,3% dari total penduduk berdasarkan sensus penduduk tahun 2020 sebanyak 827.994 jiwa (Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Samarinda, 2021). Dalam hal ini perpustakaan digital menjadi salah satu solusi bagi pengelola perpustakaan untuk mengembangkan aksesibilitas terhadap perpustakaan dan meningkatkan minat membaca masyarakat. Dinas Perpustakaan Kota Samarinda kemudian menghadirkan aplikasi perpustakaan digital yang disebut iSamarinda. Pada tahun awal peluncurannya, iSamarinda membawa 959 judul buku yang dapat dibaca langsung melalui smartphone berbasis Android dan komputer. Pengguna dalam perpustakaan digital iSamarinda diberikan banyaknya fitur dan akses terhadap berbagai macam buku bacaan dan mampu berinteraksi dengan pengguna perpustakaan digital yang berbeda.

Berdasarkan Indikator Kinerja Utama Perpustakaan Kota Samarinda yang menjadi acuan, perpustakaan Kota Samarinda telah melaksanakan indikator tersebut. Indikator tersebut meliputi jumlah pemustaka atau pengunjung, tingkat kepuasan publik terhadap pelayanan perpustakaan, jumlah koleksi buku dan jumlah kegiatan dalam rangka mendorong minat baca. Namun, tidak sesuai yang ditargetkan pada pengadaan e-book untuk menambah koleksi perpustakaan digital iSamarinda dan jumlah pengguna atau pengunjung aplikasi iSamarinda.

Selain itu, penggunaan aplikasi perpustakaan digital iSamarinda dapat dikatakan belum meningkat secara signifikan, hal ini dapat dibuktikan dengan

melihat jumlah unduhan aplikasi tersebut di Play Store yang berkisaran 1001-5000 pengguna, sangat tidak mendekati seperempat dari jumlah masyarakat Kota Samarinda yang berjumlah 827.994 jiwa. Hal ini menjadi suatu pertimbangan bagi Dinas Perpustakaan Kota Samarinda selaku yang meluncurkan aplikasi iSamarinda untuk terus berupaya memanfaatkan aplikasi perpustakaan berbasis digital untuk senantiasa meningkatkan minat baca di Kota Samarinda dalam menyongsong Kota Pusat Peradaban dan wacana Ibu Kota Negara (IKN).

Kerangka Dasar Teori

Computer Mediated Communication (CMC)

Dalam Bahasa Indonesia, *Computer Mediated Communication* dapat diterjemahkan menjadi komunikasi yang diperantarai oleh komputer. Model CMC memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi melalui alat komunikasi berbasis komputer, dengan dibantu perangkat internet dan aplikasi-aplikasi yang memungkinkan pengguna membaca berita terbaru dari koran *online*, bermain game virtual dengan seseorang yang jauh, dapat berbincang-bincang dan berdiskusi dengan seseorang di manapun, apalagi sekarang ini trend berdagang dapat dilakukan melalui media *online* jejaring sosial.

Kartika dalam Hardijah Arnus (2015) menambahkan, si pengirim dan penerima dapat menyunting komunikasi mereka dikarena karakter asinkronis pada CMC, menjadikan interaksi di dalam CMC lebih mudah dikontrol serta meminimalkan keharusan memberu umpan balik pada interaksi *face to face* (FTF) (Hadijah Arnus, 279:2015).

New Media

McQuail dalam bukunya Teori Komunikasi Massa, menjelaskan *New media* terdiri dari dua kata yaitu New dan Media. *New* yang artinya Baru dan Media yang memiliki arti Perantara. Sederhananya, *New media* adalah media yang tercipta dari interaksi manusia dengan komputer dan internet. Sebagai contoh pada *website*, *blog*, *online social network*, majalah digital, koran digital, dan lain-lain. Karakteristik *New media* dalam bidang komunikasi dan informasi sudah terlihat dengan jelas memberi kemudahan bagi khalayak. Namun, saat mayoritas khalayak sudah menggunakan *New media*, tak banyak khalayak yang memahami ciri-ciri media baru.

Metode Penelitian

Metode penelitian menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan riset kualitatif dengan maksud menjawab masalah utama penelitian yang diteliti perihal pemanfaatan aplikasi perpustakaan digital iSamarinda. Sumber informasi dalam penelitian ini berasal dari sumber data primer berupa *key informant* dan informan. Informan adalah narasumber yang

menggunakan aplikasi perpustakaan digital iSamarinda. Sedangkan, sumber data sekunder berasal dari dokumen terkait penelitian. Dalam memperoleh beberapa data yang diperlukan untuk penelitian ini, digunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian menggunakan metode analisis deskriptif yang menganalisis dan mendeskripsikan data yang telah didapat dan kemudian diuraikan ke dalam bentuk penjelasan yang sesungguhnya. Dalam memanfaatkan analisis data kualitatif deksriptif, menurut pandangan Mathew B. Miles dan A. Michael Huberman (1992) dibagi menjadi empat, yakni pengumpulan data, reduksi data, dan penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil Penelitian

Perpustakaan digital iSamarinda adalah bentuk sebuah platform media yang diperuntukkan membantu dalam memberikan akses e-book dan e-pustaka, serta membangun jaringan sosial sesama anggota pembaca dan tentunya sebagai e-reader untuk membuka e-book. iSamarinda diluncurkan pada tahun 2019 bersamaan dengan 40 aplikasi perpustakaan digital daerah lainnya. iSamarinda disediakan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda sebagai aplikasi berbasis sosial media yang dilengkapi dengan e-reader. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda percaya bahwa iSamarinda dapat menghadirkan bahan bacaan yang mudah diakses dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan meningkatkan minat baca di Kota Samarinda.

Pada awal aplikasi iSamarinda dibuka, pengguna akan dihadapkan pada tampilan sebagai berikut:



Gambar 1. iSamarinda versi Gawai

Fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi perpustakaan digital iSamarinda cukup banyak dan beragam. Fitur yang hadir diharapkan dapat memudahkan dan memberikan kenyamanan dalam menggunakan aplikasi ini.

Koleksi Buku

Fitur Koleksi Buku menyediakan ratusan sampai ribuan bahan bacaan ebook yang ada di iSamarinda. Pemustaka dapat mencari dan memilih judul buku, meminjam, dan kemudian dapat membacanya secara online maupun offline.

ePustaka

Fitur ini memungkinkan pemustaka bergabung menjadi anggota perpustakaan digital dengan beragam koleksi dan memudahkan anggotanya mengakses koleksi iSamarinda.

Beranda

Fitur ini difungsikan untuk melihat segala aktivitas pengguna iSamarinda seperti pemberitahuan buku terbaru, buku yang dipinjam pengguna lain dan berbagai aktivitas lainnya.

Rak Buku

Fitur Rak Buku virtual menjadikan pengguna memiliki tempat melihat buku yang sedang dipinjam dan riwayat peminjamannya.

eReader

Pengguna iSamarinda dapat memanfaatkan fitur eReader untuk membaca ebook yang telah dipinjam, sehingga membaca menjadi semakin mudah tanpa perlu menggunakan aplikasi eReader di luar aplikasi iSamarinda.

Kotak Masuk dan Aktivitas

Salah satu fitur yang menjadikan iSamarinda berbasis sosial media dengan hadirnya kotak masuk percakapan antar pengguna dan notifikasi pemberitahuan terbaru.

Adapun perbandingan data pengguna oleh Aplikasi Perpustakaan Digital iSamarinda dan Perpustakaan konvensional Kota Samarinda sebagai berikut:

**Tabel 1. Data Pengguna iSamarinda Bulan
September-November 2022**

Bulan	Pengguna Aktif	Semua Pengguna
September	2	9
Oktober	2	9
November	4	10

Tabel 2. Data Perpustakaan Kota Konvensional Bulan September-Desember 2022

Bulan	Jumlah Anggota	Non Anggota	Rombongan
September	899	442	1226
Oktober	1062	577	1146
November	1230	535	1397
Desember	1337	592	156
Total	4.528	2.146	3.925

Hasil data jumlah pengunjung pada kedua bentuk perpustakaan kemudian disusun ke dalam hasil rekapitulasi persentase dari perpustakaan digital dan perpustakaan konvensional kota yang dihitung berdasarkan jumlah kunjungan bulan Januari sampai Desember 2022 berikut ini.

Tabel 3. Persentase Jumlah Kunjungan Perpustakaan Konvensional 2022

No.	Bulan	Jumlah	Persentase
1	Januari	-	-
2	Februari	82	0,48%
3	Maret	623	3,64%
4	April	1,236	7,21%
5	Mei	1,081	6,31%
6	Juni	1,560	9,11%
7	Juli	663	3,87%
8	Agustus	1,055	6,16%
9	September	2,664	15,55%
10	Oktober	2,874	16,78%
11	November	3,209	18,73%
12	Desember	2,085	12,17%
Total		17,132	100%

Tabel 4. Persentase Pengunjung Aplikasi iSamarinda 2022

No.	Bulan	Semua Pengguna	Pengguna Aktif	Persentase
1	Januari	11	5	5.62%
2	Februari	15	5	5.62%
3	Maret	10	5	5.62%
4	April	42	13	14.61%
5	Mei	8	9	10.11%
6	Juni	16	10	11.24%
7	Juli	54	16	17.98%
8	Agustus	24	10	11.24%
9	September	9	2	2.25%
10	Oktober	9	2	2.25%
11	November	10	4	4.49%
12	Desember	9	8	8.99%
Total		217	89	100.00%

Pembahasan

Adapun yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yakni pemanfaatan aplikasi perpustakaan digital melalui karakteristik *new media* dan faktor-faktor yang memengaruhi kinerja dari aplikasi perpustakaan digital iSamarinda itu sendiri. Berikut dipaparkan pembahasan dari hasil penelitian yang telah penulis deskripsikan sebelumnya. Dinas Perpustakaan yang ditunjuk sebagai pengelola aplikasi perpustakaan digital iSamarinda yang dirancang oleh vendor Aksamaraya di dalam penelitian ini cukup berperan dalam beberapa data yang dikumpulkan. Pengembangan aplikasi perpustakaan digital iSamarinda ini telah memenuhi beberapa karakteristik *new media*.

Karakteristik New Media dalam Pemanfaatan Perpustakaan Digital

Di dalam bukunya, McQuail (2009) menyebutkan ada karakteristik *new media* sebagai pembeda dari bentuk media yang lama, yakni digitalisasi, interaktif, hiperteks, jaringan, virtual, dan simulasi. Dari keenam bentuk *new media* ini, telah memenuhi kriteria yang dibutuhkan dalam pemanfaatan aplikasi perpustakaan digital iSamarinda.

Yang pertama, penerapan digitalisasi dalam pemanfaatan aplikasi perpustakaan digital iSamarinda dengan perpindahan sebuah media dari bentuk fisik ke dalam bentuk digital. Hal ini juga berlaku kepada aplikasi iSamarinda karena menerapkan digitalisasi. Penggunaan aplikasi ini dapat digunakan dari perangkat komputer maupun gawai yang dapat diunduh oleh pembaca melalui platform Play Store. Penerapan digitalisasi dari perpustakaan konvensional

menjadi perpustakaan digital dirasa mampu membantu para pembaca di sela-sela waktu kosong dengan membaca bahan bacaan melalui gawai, sehingga tidak memerlukan waktu untuk pergi ke perpustakaan yang ada di kota. Namun, kelemahan bentuk digitalisasi terletak pada terbatasnya akses buku daripada buku yang ada di perpustakaan konvensional dan adanya proses integrasi dari buku fisik ke dalam bentuk digital memerlukan biaya yang lumayan banyak. Penerapan digitalisasi ini juga perlu agar metode membaca buku lebih bervariasi dan beragam.

Berikutnya adalah interaktif. Penerapan interaktif dalam aplikasi perpustakaan digital iSamarinda dapat dilihat dari sebuah fitur video yang baru disematkan ke dalam aplikasi ini. Fitur video dirancang untuk memudahkan para pembaca atau pengunjung untuk dapat berinteraksi satu sama lain. Para pembaca juga dapat saling berkiriman pesan melalui kotak masuk yang berada di panel notifikasi. Penerapan karakter *new media* berupa *interactivity* juga sejalan dengan karakter CMC yang disampaikan oleh Wright dan Webb (2011) mengenai interaktivitas. Oleh karena itu, aplikasi perpustakaan digital iSamarinda ini telah menerapkan karakter dari kedua bentuk interaktif yang ada di dalam karakter *new media* dan CMC, sehingga dalam penelitian ini dapat dibuktikan bahwa perpustakaan digital iSamarinda menunjukkan kemanfaatannya melalui penerapan karakter dari dua bentuk interaktivitas ini. Kemanfaatan interaktivitas ini menunjang para pembaca untuk dapat terus *update* dari interaksi yang dibangun satu sama lain. Dengan demikian, penerapan interaktivitas sangat diperlukan dalam aplikasi perpustakaan digital iSamarinda.

Selain itu, perbedaan yang tampak antara perpustakaan kota dan perpustakaan digital, yakni komunikasi yang terjalin antara pembaca satu dengan yang lain. Di dalam perpustakaan kota, kurang memungkinkan untuk terjadi komunikasi dua arah karena adanya aturan perpustakaan untuk tidak ribut dan berisik di dalam ruangan perpustakaan. Sedangkan, di dalam perpustakaan digital iSamarinda, para penggunanya dapat berkiriman pesan dan bertukar bahan bacaan melalui pesan yang dikirimkan dari pesan pribadi. Hal inilah yang dapat dinamakan sebagai bagian dari media baru di mana adanya interaksi antara pengguna di dalam satu aplikasi tersebut.

Ketiga, terdapat penerapan karakteristik hiperteks. Hiperteks memungkinkan para pembaca dan pengunjung dapat mengakses segala judul buku dan e pustaka yang tersedia hanya dengan menggunakan kata kunci yang dimasukkan ke dalam kolom pencarian yang tersedia di pojok kanan atas aplikasi perpustakaan digital iSamarinda. Dengan penerapan hiperteks ini, pemanfaatan aplikasi perpustakaan digital dapat dirasakan dan menambah kenyamanan para pengunjung atau *user* dalam memperoleh buku bacaan yang diinginkannya. Keunggulan hiperteks di dalam aplikasi ini adalah mampu membantu para pembaca dan pengguna dalam mencari bahan buku bacaan. Namun, kelemahan penerapan hiperteks, yakni penambahan kata kunci yang

terbatas dan pengkategorianya hanya berfokus menampilkan judul buku. Berdasarkan paparan di atas, dikatakan bahwa hiperteks sangat diperlukan kegunaannya di dalam aplikasi ini.

Kemudian, karakteristik *networked* atau jaringan yang ada di dalam penelitian ini terlihat dari para pengguna (*user*) atau pembaca yang terjaring satu sama lain, dapat berdiskusi mengenai buku yang perlu dipinjam, dan buku yang saat ini ramai dibaca oleh pembaca di dalam aplikasi perpustakaan digital iSamarinda. Jaringan yang ada di dalam aplikasi memungkinkan pengguna dan pembaca lain membangun relasi dengan cara berinteraksi melalui kolom komentar yang tersedia di beranda. Diketahui pula, pengguna yang telah mengunduh aplikasi ini sebanyak 1.554 orang.

Terakhir, yakni penggunaan virtual dan simulasi yang ada di dalam aplikasi perpustakaan digital iSamarinda. Di dalam aplikasi ini, para pembaca dapat melihat ataupun menampilkan foto untuk profil pengguna yang tampak berwujud wajah pengguna. Namun, dalam hal ini dikatakan sebagai hasil penerapan bentuk media baru, yaitu simulasi karena profil pengguna yang ditampilkan bukan wujud asli dari apa yang sebenarnya terjadi. Kekurangan dari karakteristik virtual ini adalah para pengguna tidak benar-benar mengetahui pengguna lainnya secara nyata, karena tampilan informasi hanya berupa foto profil dan nama yang biasanya ditulis sebagai nama panggilan. Namun, penerapan virtual dan simulasi di dalam aplikasi ini sudah sangat baik.

Di dalam penelitian ini juga terdapat kesamaan lain, antara karakteristik *new media* dan CMC oleh Wright dan Webb (2011) pada penggunaan simulasi dan anonimitas. Pada penerapannya, kedua karakteristik ini memungkinkan pengguna menggunakan foto profil yang mempresentasikan level personalnya. Para pengguna dapat memberikan informasi mengenai dirinya dari tampilan foto sebagai profil pribadinya. Hal ini pun bagian dari kemudahan *new media* dan CMC dalam penerapannya di dalam aplikasi perpustakaan digital iSamarinda.

Pemanfaatan aplikasi perpustakaan digital iSamarinda menggunakan karakteristik *new media* dalam meningkatkan minat baca di Kota Samarinda. Karakteristik *new media* dapat terlihat pada fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi ini. Penerapan *new media* dalam perpustakaan digital memungkinkan pengguna mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas melalui pemanfaatan aplikasi perpustakaan digital iSamarinda ini.

Faktor Pendukung Pemanfaatan Aplikasi Perpustakaan Digital iSamarinda

Aplikasi perpustakaan digital iSamarinda yang dirancang dan diluncurkan pada tahun 2019 oleh vendor Aksamaraya yang bekerja sama dengan Dinas Perpustakaan Kota Samarinda telah diupayakan untuk dapat membantu dan meningkatkan minat baca para pembaca di Kota Samarinda. Namun, dalam mengembangkan aplikasi perpustakaan digital iSamarinda ini tidak terlepas pula dari hambatan atau kendala.

Pada faktor pendukung, ada beberapa hal yang dijadikan sebagai landasan dalam menentukan faktor pendukung itu sendiri. Pertama, dilakukannya kerja sama antar penerbit yang ada di Indonesia. Kerja sama yang telah berhasil dilakukan, yakni salah satunya kerja sama antara pihak Penerbit Erlangga dan Elex Media Komputindo yang diketahui sebagai penerbit besar yang ada di Indonesia. Kerja sama tersebut juga menjadi gerbang baru dalam menarik minat para pembaca, dengan melakukan penginputan buku-buku epustaka yang berasal dari para penerbit besar tersebut.

Kedua, dengan melakukan promosi dan sosialisai. Kegiatan ini gencar dilakukan oleh Dinas Perpustakaan sebagai pengelola aplikasi perpustakaan digital iSamarinda dengan datang ke sekolah, baik itu SMP, SMA, ataupun kampus-kampus yang tersebar di Kota Samarinda. Target pasar Dinas Perpustakaan, yakni siswa dan mahasiswa yang memiliki gawai dan komputer. Hal ini dilakukan karena penggunaan aplikasi perpustakaan digital iSamarinda membutuhkan kedua perangkat tersebut. Ketiga, akses aplikasi yang mudah dan murah. Aplikasi yang telah dipromosikan melalui sekolah-sekolah dan kampus ini dapat diunduh oleh para siswa dan mahasiswa secara gratis melalui aplikasi Play Store. Aplikasi perpustakaan digital iSamarinda dengan mudah dapat diakses tanpa membayar fitur apapun. Para pembaca juga dapat memasukkan daftar buku sehingga dapat dibaca secara *offline*. Faktor-faktor pendukung ini tentu dapat mengedepankan pemanfaatan aplikasi perpustakaan digital iSamarinda dengan baik.

Faktor Penghambat Pemanfaatan Perpustakaan Digital iSamarinda

Kendala-kendala yang menjadi penghambat dalam pengembangan aplikasi ini dibagi menjadi beberapa bagian, yakni anggaran dana yang belum memadai, aplikasi yang kurang *update*, akses unduh yang terbatas, dan koleksi buku yang sedikit jumlahnya. Permasalahan utama yang seringkali diucapkan oleh Bapak Andri selaku Staf Dinas Perpustakaan, yakni anggaran dana untuk pembaruan aplikasi yang tidak kunjung ada. Pihak pemerintah belum mengalokasikan dana untuk pembaruan aplikasi perpustakaan digital iSamarinda ini. Dari pihak Dinas Perpustakaan juga hanya menunggu kebijakan, tidak mempunyai andil besar dalam permasalahan ini. Hal ini pun menyebabkan kendala baru dengan aplikasi yang kurang *update* karena terhambat oleh anggaran dana yang belum mendukung pembaruan tersebut.

Aplikasi ini dirasa tertinggal jauh dari perpustakaan digital yang ada di kota-kota besar. Kurangnya dana tersebut membuat banyak fitur-fitur yang dapat ditambahkan di dalam aplikasi ini, tertunda sementara. Hal ini juga yang dapat mengganggu kenyamanan para pengguna dan pembaca yang selalu mengakses aplikasi perpustakaan digital iSamarinda ini. Berikutnya, aplikasi ini terkendala dalam akses unduh yang terbatas. Aplikasi yang kurang *update* ini membuat akses unduh hanya berlaku pada perangkat Windows dan Android

saja. Untuk saat ini, pengguna iOS dan macOS belum dapat mengunduh aplikasi ini.

Faktor penghambat yang terakhir adalah koleksi buku yang kurang banyak jumlahnya. Jika dibandingkan dengan perpustakaan digital iPusnas dan iJakarta, koleksi buku yang dimiliki oleh iSamarinda jauh tertinggal. Koleksi buku yang ada hanya sebanyak 959 judul buku yang belum diperbarui sejak tahun 2019. Kendala ini dapat mengurangi minat baca di Samarinda karena akses buku bacaan yang kurang banyak. Dalam hal ini tentu hal utama yang perlu dilakukan adalah dengan memperoleh anggaran dana untuk memperbarui segala kendala-kendala yang terjadi pada aplikasi perpustakaan digital iSamarinda ini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan informan diketahui bahwa upaya pemanfaatan aplikasi digital iSamarinda dalam meningkatkan minat baca masih kurang dan belum berjalan dengan baik karena terkendala dalam pembaruan komponen aplikasi, sehingga mengalami penurunan jumlah pengunjung dan pembaca aktif dari tahun 2019 hingga 2022. Selain itu, pemanfaatan aplikasi perpustakaan digital iSamarinda dibuktikan melalui karakteristik media baru, yang terdiri dari digitalisasi, hiperteks, jaringan, interaktif, virtual, dan simulasi yang bermanfaat dalam bidang pendidikan. Kemudian, faktor pendukung meliputi, kerja sama yang dilakukan antar penerbit, akses aplikasi yang murah dan mudah, serta diadakannya promosi dan sosialisasi. Faktor penghambat dilihat berdasarkan kurangnya anggaran dana, fitur aplikasi yang tidak update, akses unduh terbatas, dan koleksi buku yang sedikit jumlahnya. Faktor yang paling memengaruhi pemanfaatan aplikasi iSamarinda adalah faktor penghambat karena permasalahan utama yang disebabkan oleh kurangnya dana menyebabkan aplikasi yang kurang update.

Daftar Pustaka

- Budiargo, Dian. 2015. *Berkomunikasi Ala Net Generation*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Dalman. 2014. *Ketrampilan Membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kriyantono, Rachmat. 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana. Prenada Media Group.
- Meliyawati. 2016. *Pemahaman Dasar Membaca*. Yogyakarta: Deepublish.
- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa* McQuail, Edisi 6 Buku 1. Jakarta: Salemba Humanika.
- Miles, M. B. & Huberman, M. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Pendit, Putu Laxman (Ed.). 2007. *Perpustakaan Digital: Sebuah Impian dan Kerja Bersama*. Jakarta: Sagung Seto.

- Poerwadarminta WJS. 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sismanto, 2008. Manajemen Perpustakaan Digital. Jakarta: AfifaPustaka.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.
- Sutarno. 2003. Perpustakaan dan Masyarakat. Jakarta. Yayasan Obor Indonesia.
- Suryandari, Ari (Ed.). 2007. Aspek Manajemen Perpustakaan Digital. Jakarta: CV Sagung Seto.
- Wahadaniah, Herman. Perpustakaan Sekolah Sebagai Sarana Pengembangan. Minat dan Kegemaran Membaca. 2017. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Wright, Kevin B., Lynne., M. Webb. 2011. Computer-Mediated Communication In. Personal Relationship. New York: Peter Lang Publishing

Jurnal :

- Aprilia Kartika Sari, Atiqa Sabardila. 2021. Meningkatkan Minat Baca, Pemkab Klaten Berikan Perpustakaan Digital Berbasis Aplikasi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika/article/view/22254>
- Gatot Subrata, "Perpustakaan Digital" Universitas Negeri Malang, Malang 2009.
<http://digilib.um.ac.id/images/stories/pustakawan/kargto/Perpustakaan%20Digital.pdf> (Diakses 30 Maret 2022)
- Imam Yuadi. "Perpustakaan Digital: Paradigma, Konsep dan Teknologi Informasi yang Digunakan" Universitas Airlangga, Surabaya 2006.
<http://journal.unair.ac.id/filerPDF/PERPUSTAKAAN%20DIGITAL.pdf> (Diakses 6 Juni 2022)
- Sri Hadijah Arnus. Institut Agama Islam Negeri Kendari, Vol. VII, No. 2, November 2015, "Computer Mediated Communication (CMC), Pola Baru Berkomunikasi" <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-munzir/article/view/744> (Diakses 3 Juni 2022)

Internet :

- Anang Nazarudin, 2021, Pengembangan e-Book Dalam Pembelajaran, BKD Banjarmasin Kementerian Agama
<https://bdkbanjarmasin.kemenag.go.id/berita/pengembangan-e-book-dalam-pembelajaran-anang-nazaruddin> (diakses 18 Juni 2022)
- Bassam Kaado, 2022, Read A Book! It's Good For Your Carrer
<https://www.businessnewsdaily.com/9998-reading-helps-career.html> (diakses 5 Oktober 2022)
- Dewayani, Sofie. 2018. Seri Manual GLS Membaca Untuk Kesenangan. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2019/04/6.-Seri-Manual-GLS_Membaca-Untuk-Kesenangan.pdf (diakses 10 November 2022)
- Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Provinsi Jawa Barat. 2016. 15 Manfaat Membaca Buku Dalam Kehidupan.
<http://dispusipda.jabarprov.go.id/artikel/detail/16021509182032> (diakses 8 Oktober 2022)
- Larasati Dyah Utami. 2021. Tingkat Literasi Indonesia di Dunia Rendah, Ranking 62 dari 70 Negara. Perpustakaan Kemendagri.
<http://perpustakaan.kemendagri.go.id/tingkat-literasi-indonesia-di-dunia-rendah-ranking-62-dari-70-negara/> (diakses 29 November 2022)
- PBKM Monapa. 2018. Apa Sih Manfaat Membaca?. Keaksaraan Kemendikbud. <http://sibopaksara.kemdikbud.go.id/artikel-detail/apa-sih-manfaat-membaca> (diakses 20 November 2022)

Dokumen – Dokumen:

- Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda. 2021. Laporan Kinerja Instansi Pemerintah. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda.
- Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Samarinda. 2021. Buku Profil Daerah. Dinas Komunikasi dan Informatika.