

**INOVASI PERPUSTAKAAN DIGITAL MELALUI
PROGRAM APLIKASI ISAMARINDA OLEH
DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
KOTA SAMARINDA**

Dessi Anitasari, Santi Rande

**eJournal Administrasi Publik
Volume 12, Nomor 1, 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN PENERBITAN ARTIKEL EJOURNAL

Artikel eJournal dengan identitas sebagai berikut:

Judul : Inovasi Perpustakaan Digital Melalui Program Aplikasi iSamarinda
Oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda.

Pengarang : Dessi Anitasari

NIM : 1902016016

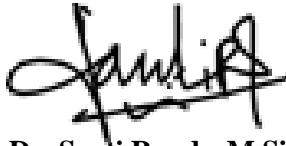
Program Studi : Administrasi Publik

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman

telah diperiksa dan disetujui untuk dionlinekan di eJournal Program Studi
Administrasi Publik Fisip Unmul.

Samarinda, 14 Januari 2024

Pembimbing,



Dr. Santi Rande, M.Si.
NIP 19751001 200604 2 001

Bagian di bawah ini

DIISI OLEH ADMIN EJOURNAL ADMINISTRASI PUBLIK

Identitas terbitan untuk artikel di atas

Nama Terbitan : eJournal Administrasi Publik	 Koordinator Program Studi Administrasi Publik  Dr. Fajar Apriani, M.Si. NIP 19830414 200501 2 003
Volume : 12	
Nomor : 1	
Tahun : 2024	
Halaman : 54-65	

INOVASI PERPUSTAKAAN DIGITAL MELALUI PROGRAM APLIKASI ISAMARINDA OLEH DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN KOTA SAMARINDA

Dessi Anitasari ¹, Santi Rande ²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui inovasi perpustakaan digital melalui program aplikasi iSamarinda dan mengetahui faktor penghambatnya menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan fokus penelitian yaitu inovasi perpustakaan digital melalui program aplikasi iSamarinda dan faktor penghambat inovasi perpustakaan digital melalui program aplikasi iSamarinda oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui teknik analisis data model interaktif. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa inovasi perpustakaan digital aplikasi iSamarinda memiliki keunggulan secara ekonomis yang dapat menguntungkan pihak perpustakaan dan masyarakat, telah sesuai dengan nilai yang ada sebelumnya dikarenakan tidak bertentangan atau menghilangkan budaya membaca pada masyarakat, namun masih mengandung kerumitan akibat bila pengguna tidak terhubung jaringan internet atau bila pengguna tidak tuntas dalam proses peminjaman buku atau ter-log out, maka aplikasi tidak dapat dipergunakan. Selain itu, jumlah buku yang dapat dipinjam juga masih dibatasi. Aplikasi iSamarinda hanya diujicobakan pihak Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda kepada staf yang bertugas mengelola aplikasi tersebut saja, baru kemudian disosialisasikan kepada masyarakat. Aplikasi iSamarinda sangat mudah diakses dan kehadirannya memang diapresiasi tinggi oleh pengguna sebab menghasilkan inovasi yang lebih baik dalam hal penyediaan layanan pustaka bagi masyarakat. Namun demikian, masih terdapat sejumlah faktor penghambat antara lain, belum adanya sosialisasi lanjutan terkait inovasi perpustakaan digital aplikasi iSamarinda, tidak dapat mengupgrade aplikasi iSamarinda serta menambahkan koleksi buku digital.

Kata Kunci : *Inovasi, Perpustakaan Digital, Aplikasi iSamarinda*

Pendahuluan

Perpustakaan bertransformasi memberikan layanan berupa pelayanan yang bersifat tidak bertemu secara langsung antara pustakawan dengan pemustaka.

¹ Mahasiswa Program Studi Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: dessianita791@gmail.com

² Dosen Program Studi Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.

Adanya kebijakan perpustakaan digital ini agar esensinya sebagai lembaga yang bertanggungjawab memberikan pelayanan dalam memenuhi kebutuhan informasi masyarakat tidak hilang. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan Bab V Pasal 14 bahwa setiap perpustakaan harus mengembangkan layanan perpustakaan sesuai dengan kemajuan teknologi dan informasi.

Pada Januari 2019, pemerintah Kota Samarinda melalui Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda dan Aksaramaya meluncurkan aplikasi perpustakaan digital bernama iSamarinda. Tujuan diluncurkannya aplikasi iSamarinda ialah untuk mendekatkan buku atau bahan bacaan kepada masyarakat yang dapat diakses melalui smartphone android secara mudah, cepat dan dapat membaca buku bacaan dimana saja dan kapan saja. Selain itu, alasan dikembangkannya aplikasi iSamarinda adalah dalam rangka menjalankan Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan Bab XIII terkait Pembudayaan Kegemaran Membaca pasal 50 berbunyi Pemerintah dan Pemerintah Daerah memfasilitasi dan mendorong pembudayaan kegemaran membaca sebagaimana diatur dalam pasal 48 ayat 2 sampai dengan ayat 4 dengan menyediakan bahan bacaan yang bermutu, murah dan terjangkau serta menyediakan sarana prasarana perpustakaan yang mudah diakses.

Pihak Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda berharap kehadiran sistem baru ini yakni aplikasi iSamarinda mampu meningkatkan tingkat literasi warga Kota Tepian dalam rangka membantu pelayanan perpustakaan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda. Namun, diakuinya perpustakaan digital ini masih belum terlalu diminati oleh pengunjung karena beberapa kendala, salah satunya kurang disosialisasikan.

Dengan adanya perpustakaan digital sebagai sarana prasarana tempat masyarakat membaca dan mencari berbagai informasi sangat mendukung kualitas penyelenggaraan pemenuhan kebutuhan pemustaka dan pustakawan juga tetap bisa melayani masyarakat secara online dengan pelayanan yang prima kepada pemustaka. Namun kenyatannya inovasi pelayanan digital ini belum berjalan maksimal dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat serta aplikasi perpustakaan digital ini tidak mempengaruhi tingkat minat kunjungan pemustaka perpustakaan digital.

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui inovasi perpustakaan digital aplikasi iSamarinda dan mengetahui faktor yang menghambat inovasi perpustakaan digital melalui program aplikasi iSamarinda oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda.

Kerangka Dasar Teori

E-Government

Electronic Government disingkat menjadi “*e-government*” atau “*e-gov*” dibeberapa kalangan. Indrajit dalam Yuhefizar, dkk. (2017) mengemukakan

pendapatnya bahwa *E-government* adalah jenis sistem pemerintahan yang memanfaatkan kekuatan teknologi digital untuk menangani semua tugas administratif, layanan masyarakat dan pemantauan serta pengendalian keuangan, sumber daya, tugas dan tenaga kerja suatu organisasi. *E-government* adalah sebuah konsep yang relatif baru yang berfokus pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan pelayanan publik menjadikannya lebih efektif, efisien, transparan dan akuntabel. *Electronic Government* atau *E-Gov* adalah penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah untuk memberikan pelayanan dan informasi bagi warganya. Layanan dan informasi ini meliputi:

1. Salah satu bentuk hubungan antara pemerintah dan masyarakat disebut *Government to Citizen* (G2C). Meningkatkan keterlibatan masyarakat-pemerintah dan memperlancar akses masyarakat terhadap berbagai informasi pemerintah adalah tujuannya.
2. Salah satu jenis hubungan pemerintah-bisnis disebut *Government to Business* (G2B). Hal ini mengingat pentingnya membina hubungan positif antara pemerintah dan dunia usaha yang tujuan utamanya adalah memperlancar transaksi bisnis.
3. Salah satu bentuk hubungan pemerintah dengan pemerintah lain dikenal dengan *Government to Government* (G2G). Hal ini bertujuan untuk memfasilitasi kerja sama antar pemerintah terkait serta memenuhi berbagai jenis kebutuhan informasi antara satu pemerintah dengan pemerintah lainnya.
4. Salah satu jenis hubungan yang terjalin antara pemerintah dan pegawainya disebut *Government to Employees* (G2E). Hal ini untuk menjamin pegawai negeri sipil dan pegawai pemerintah dapat meningkatkan kesejahteraan dan produktivitas pekerja di lembaga pemerintah.
5. Salah satu jenis hubungan pemerintah dengan organisasi nirlaba disebut *Government to Non-Profit* (G2N). Hal ini dimaksudkan untuk menjamin organisasi atau lembaga nirlaba dapat dijalankan sehingga tujuannya sesuai dengan tanggung jawab dan wewenang yang diberikan.

Pemerintahan elektronik, sering dikenal sebagai *e-Government*, mengacu pada pemerintahan digital atau *online*. Transformasi pemerintahan adalah istilah lain dari *e-Government*. *E-Government* merupakan salah satu inisiatif pemerintah untuk mendorong penyampaian layanan pemerintahan secara elektronik. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam administrasi pemerintahan berupaya menjadikan pemerintahan lebih efektif dan efisien baik di tingkat federal maupun regional. Hal ini pada akhirnya dapat mendorong keterbukaan dalam pengelolaan pemerintahan. (Trisantosa, dkk. 2022).

Inovasi

Inovasi secara umum dipahami dengan arti perubahan, inovasi erat kaitannya dengan lingkungan yang berkarakteristik dinamis dan berkembang. Rogers (2003) menjelaskan bahwa inovasi adalah sebuah ide, praktek atau objek yang dianggap baru oleh individu atau unit adopsi lainnya. Kebaruan dalam inovasi tidak harus hanya melibatkan pengetahuan baru. Seseorang mungkin telah

menyadari inovasi tersebut selama beberapa waktu, namun belum mengembangkan sikap positif atau negatif terhadapnya, tidak menerima atau menolaknya. “Kebaruan” suatu inovasi dapat dinyatakan dalam bentuk pengetahuan, persuasi, atau keputusan untuk mengadopsi. Terdapat lima karakteristik inovasi yang dikemukakan oleh Rogers (2003), yaitu:

a. *Relative Advantage* (Keuntungan Relatif)

Keunggulan relatif yaitu sejauh mana suatu inovasi dianggap lebih unggul dari konsep yang digantikannya. Metrik ekonomi dapat digunakan untuk mengukur tingkat keuntungan relatif, tetapi pertimbangan utama lainnya termasuk kenyamanan, kepuasan, dan status sosial. Apakah suatu inovasi memiliki banyak keunggulan "objektif" tidaklah begitu penting yang penting adalah apakah seseorang melihat penemuan itu bermanfaat. Keuntungan relatif yang dirasakan dari suatu inovasi akan menentukan seberapa cepat inovasi itu diadopsi.

b. *Compatibility* (Kesesuaian)

Kesesuaian adalah sejauh mana suatu penemuan dianggap konsisten dengan nilai-nilai saat ini, pengalaman sebelumnya, dan permintaan pengguna di masa depan. Suatu gagasan yang lebih cocok akan mengurangi ketidakpastian bagi calon pengadopsinya dan lebih cocok dengan situasi individu. Kesesuaian seperti itu membantu individu memberi makna pada gagasan baru sehingga dianggap lebih familiar. Seseorang dapat mengkategorikan suatu inovasi sebagai sesuatu yang konsisten atau tidak konsisten dengan tiga hal: 1) ide-ide yang diperkenalkan sebelumnya, 2) nilai-nilai dan kepercayaan sosio-kultural, dan 3) kebutuhan pelanggan.

c. *Complexity* (Kerumitan)

Kerumitan Ukuran seberapa sulit suatu inovasi dianggap untuk dipahami dan digunakan. Setiap ide baru dapat dimasukkan ke dalam rangkaian kompleksitas dan kesederhanaan. Beberapa inovasi memiliki makna yang jelas bagi calon pengadopsinya, sementara inovasi lainnya tidak. Kompleksitas mungkin tidak sepenting keunggulan relatif atau kompatibilitas bagi banyak inovasi, namun bagi beberapa ide baru, kompleksitas merupakan hambatan yang sangat penting dalam penerapannya.

d. *Trialability* (Kemungkinan Dicoba)

Kemampuan menguji mengacu pada seberapa jauh suatu ide dapat diuji dalam skala kecil. Ide-ide baru yang dapat diuji secara bertahap umumnya diterima lebih cepat dibandingkan penemuan yang tidak dapat dibagikan. Beberapa inovasi lebih sulit untuk diuji dan dikomunikasikan dibandingkan inovasi lainnya. Individu dapat memahami suatu inovasi dan mempelajari bagaimana inovasi tersebut berfungsi di lingkungan mereka sendiri dengan mengujinya secara langsung. Eksplorasi pribadi mungkin membantu menghilangkan keraguan terhadap gagasan baru.

e. *Observability* (Kemudahan Diamati)

Kemudahan diamati adalah sejauh mana hasil suatu inovasi terlihat oleh orang lain. Beberapa pemikiran mudah untuk diperhatikan dan diungkapkan kepada orang lain, sementara pemikiran lainnya lebih sulit untuk diamati dan dijelaskan kepada orang lain. Individu lebih cenderung menerima suatu penemuan jika mereka dapat dengan mudah melihat dampak dari penemuan tersebut.

Sedangkan, menurut Andrew dalam Sujatna (2018) inovasi adalah pengembangan dan pengimplementasian gagasan-gagasan baru dalam jangka waktu tertentu yang dilakukan dalam tatanan organisasi tertentu.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 mendefinisikan inovasi sebagai kegiatan penelitian, pengembangan dan atau perekayasaan yang dilakukan dengan tujuan melakukan pengembangan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru.

Perpustakaan

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 pengertian perpustakaan adalah instansi yang mengelola koleksi karya tulis, cetak, dan rekam secara profesional dengan sistem yang telah diatur untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, informasi, rekreasi dan pelestarian para pemustaka.

Menurut Basuki dalam Suwarno (2016), perpustakaan adalah suatu ruangan, bagian dari suatu bangunan, atau bangunan itu sendiri yang di dalamnya disimpan buku-buku dan terbitan lainnya, biasanya untuk digunakan oleh pembaca, bukan untuk dijual, dan diselenggarakan berdasarkan kontrak tertentu. Atau suatu unit kerja yang isinya menjadi sumber informasi yang tersedia bagi Pengguna Layanan setiap saat. Selain buku, terdapat juga berbagai karya media audiovisual seperti majalah, laporan, pamflet, prosiding konferensi, naskah atau manuskrip, lembaran musik, film slide, kaset, pelat hitam, dan bahan cetakan lainnya seperti mikrofilm, mikrofis, serta mikroburam (*microopaque*).

Definisi Konsepsional

Inovasi Perpustakaan Digital adalah sebuah pengembangan dan pengimplementasian yang dirancang untuk ditetapkan dan dijalankan dari suatu ide atau gagasan baru yang dibuat dalam bentuk digital dengan tujuan memudahkan masyarakat untuk membaca dan melakukan pemenuhan kebutuhan layanan informasi yang dilakukan oleh pihak dinas terkait.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan fokus penelitian yaitu inovasi perpustakaan digital melalui program aplikasi iSamarinda yang memiliki subfokus sebagai berikut: a. *Relative Advantage* (Keuntungan Relatif), b. *Compatibility* (Kesesuaian), c. *Complexity* (Kerumitan), d. *Trialability* (Kemungkinan Dicoba), e. *Observability* (Kemudahan Diamati) dan faktor

penghambat inovasi perpustakaan digital melalui program aplikasi iSamarinda oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda. Adapun pengumpulan data dilakukan melalui penelitian lapangan untuk mendapatkan data primer dan sekunder dengan melakukan observasi lapangan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda, melakukan wawancara menggunakan teknik *purposive sampling* dengan *key informan* yaitu staf otomasi di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda dan informan yaitu pemustaka yang berkunjung ke Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda serta adanya dokumentasi. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data model intraktif yang dikemukakan oleh Miles & Huberman dalam Nugrahani (2014).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Inovasi Perpustakaan Digital Melalui Program Aplikasi iSamarinda

Dinamika perpustakaan elektronik melalui berbagai inovasi telah merambah seluruh aspek kehidupan masyarakat, tidak hanya memenuhi kebutuhan informasi di lingkungan perguruan tinggi, namun juga merambah ke seluruh lapisan masyarakat. Modernisasi perpustakaan juga diadopsi dalam Undang-Undang Perpustakaan Nomor 43 Tahun 2007. Bab V Pasal 14 Ayat 3 mengatur bahwa setiap perpustakaan wajib mengembangkan layanan perpustakaan sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Terdapat 5 (lima) karakteristik inovasi yaitu *relative advantage* (keuntungan relatif), *compatibility* (kesesuaian), *complexity* (kerumitan), *trialability* (kemungkinan dicoba), dan *observability* (kemudahan diamati) menurut Rogers (2003) ke lima karakteristik inovasi tersebut termasuk dalam proses keputusan inovasi berada pada tahap persuasion stage atau tahap persuasi yang sangat penting perannya dalam penentuan keputusan inovasi.

1. *Relative Advantage* (Keuntungan Relatif)

Rogers (2003) mendefinisikan keunggulan relatif (*relative advantage*) sejauh mana suatu inovasi yang dibuat dianggap lebih menguntungkan dari gagasan yang digantikan. Metrik ekonomi dapat digunakan untuk mengukur tingkat keuntungan relatif, tetapi pertimbangan utama lainnya termasuk kenyamanan, kepuasan, dan status sosial. Para ahli difusi telah menemukan bahwa keunggulan relatif merupakan salah satu prediktor terkuat terhadap tingkat adopsi suatu inovasi. Keunggulan relatif adalah rasio manfaat yang diharapkan dan biaya penerapan suatu inovasi. Subdimensi keunggulan relatif mencakup profitabilitas ekonomi, biaya awal yang rendah, penurunan ketidaknyamanan, prestise sosial, penghematan waktu dan tenaga, dan imbalan yang segera.

Pendapat diatas sejalan dengan bunyi Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik yang mengatur bahwa pelayanan publik harus memiliki sistem yang dapat memberikan kemudahan kepada masyarakat, maka secara jelas mengaitkan antara pelayanan publik dengan masa modern revolusi industri 4.0.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa inovasi perpustakaan digital aplikasi iSamarinda ini memiliki keunggulan secara ekonomis yang dapat menguntungkan pihak perpustakaan dan masyarakat dimana pihak perpustakaan dapat menghemat biaya operasional perpustakaan. Di samping itu, masyarakat juga merasa puas dan terbantu dengan adanya inovasi perpustakaan digital aplikasi iSamarinda ini, masyarakat mendapatkan banyak manfaat dengan adanya aplikasi ini karena masyarakat bisa dengan mudah mencari referensi buku dan membaca buku hanya dengan menggunakan aplikasi iSamarinda. Di dalam aplikasi ini juga pengguna bisa saling berinteraksi berkirim pesan. Aplikasi ini membuat masyarakat merasa sangat cepat dalam menemukan buku yang di cari sehingga tidak membuang banyak waktu. Dari hasil yang di dapatkan oleh peneliti ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Rogers (2003).

2. Compatibility (Kesesuaian)

Rogers (2003) mendefinisikan compatibility (kesesuaian) sejauh mana suatu penemuan dianggap konsisten dengan nilai-nilai saat ini, pengalaman sebelumnya, dan permintaan pengguna di masa depan. Suatu gagasan yang lebih cocok akan mengurangi ketidakpastian bagi calon pengadopsinya dan lebih cocok dengan situasi individu. Kesesuaian seperti itu membantu individu memberi makna pada gagasan baru sehingga dianggap lebih familiar.

Sejauh mana suatu penemuan sesuai dengan persyaratan yang dipersepsikan merupakan indikator kesesuaiannya. Agen perubahan mencoba menemukan kebutuhan klien mereka dan kemudian menawarkan solusi yang sesuai dengan tuntutan tersebut. Namun, menentukan persyaratan yang dirasakan sulit dilakukan. Untuk menganalisis tuntutan klien mereka secara efektif, agen perubahan harus memiliki tingkat empati dan hubungan baik yang tinggi dengan mereka. Sejauh mana suatu inovasi dianggap sesuai dengan kebutuhan sistem pelanggan merupakan salah satu dimensi kompatibilitas. Ketika kebutuhan yang dirasakan terpuaskan, tingkat adopsi sering kali meningkat. Seseorang dapat mengkategorikan suatu inovasi sebagai sesuatu yang konsisten atau tidak konsisten dengan tiga hal: 1) ide-ide yang diperkenalkan sebelumnya, 2) nilai-nilai dan kepercayaan sosio-kultural, dan 3) kebutuhan pelanggan.

Berdasarkan hasil penelitian inovasi perpustakaan digital aplikasi iSamarinda ini telah sesuai dengan nilai yang ada sebelumnya dikarenakan tidak bertentangan atau menghilangkan budaya membaca pada masyarakat dan sudah memenuhi kebutuhan pemustaka atau masyarakat dalam menemukan dan mencari buku yang diinginkan yang mana itu merupakan tujuan yang sama dari Praktik sebelumnya. Masyarakat dari berbagai kalangan dapat menggunakan aplikasi iSamarinda ini sebagai media untuk membaca dan belajar sama halnya pada saat mengunjungi perpustakaan umum hanya saja yang membedakan inovasi ini bertransformasi menjadi perpustakaan digital yang dapat digunakan melalui handphone maka aplikasi iSamarinda ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja tanpa harus pergi ke perpustakaan umum. Dapat dikatakan bahwa teori yang dikemukakan oleh Rogers (2003) belum optimal dengan kenyataannya di

lapangan karena, kebutuhan masyarakat dapat dikatakan belum terpenuhi disebabkan masih ada beberapa kekurangan yang dialami oleh masyarakat terkait koleksi buku-buku yang ada didalam aplikasi tersebut dan dapat dikatakan masih minim referensi ilmu pengetahuan sehingga masyarakat tidak dapat menemukan atau membaca buku yang diinginkan.

3. *Complexity* (Kerumitan)

Rogers (2003) mendefinisikan *Complexity* (Kerumitan) adalah sejauh mana suatu penemuan dianggap sulit untuk dipahami dan digunakan. Setiap konsep baru dapat ditempatkan pada kontinum kompleksitas-kesederhanaan. Beberapa kemajuan terlihat jelas bagi calon konsumen, sementara kemajuan lainnya tidak. Kompleksitas mungkin tidak sepenting manfaat relatif atau kesesuaian untuk banyak terobosan, namun untuk konsep-konsep baru tertentu, kompleksitas merupakan hambatan besar dalam implementasi.

Berdasarkan hasil penelitian inovasi perpustakaan digital aplikasi iSamarinda ini terdapat beberapa kendala yang terjadi yaitu bagi pengguna atau pemustaka yang tidak terhubung dengan jaringan internet maka tidak akan bisa menggunakan aplikasi iSamarinda walaupun telah mengunduh bahan bacaan buku tersebut tidak akan bisa terbuka atau dibaca. Selain itu, sering log out saat ingin meminjam buku sehingga harus memasukkan email ulang untuk log in dan jumlah buku yang dibatasi untuk dipinjam serta hanya pengguna android yang bisa mengunduh aplikasi iSamarinda. Dapat dikatakan bahwa teori yang dikemukakan oleh Rogers (2003) belum optimal dengan fakta dilapangan karena inovasi perpustakaan digital aplikasi iSamarinda ini belum ada respon terhadap masalah-masalah yang dihadapi pengguna aplikasi iSamarinda untuk diperbaiki agar lebih baik lagi kedepannya.

4. *Trialability* (Kemungkinan Dicoba)

Rogers (2003) mendefinisikan *trialability* (Kemungkinan Dicoba) adalah sejauh mana suatu inovasi dapat diuji cobakan secara terbatas. Ide-ide baru yang dapat dicoba secara cicilan umumnya lebih cepat diadopsi dibandingkan inovasi yang tidak dapat dibagi-bagi. Beberapa inovasi lebih sulit untuk dibagikan untuk diuji coba dibandingkan inovasi lainnya. Uji coba inovasi secara pribadi adalah salah satu cara bagi individu untuk memberi makna pada suatu inovasi dan mengetahui cara kerjanya dalam kondisinya sendiri. Uji coba pribadi dapat menghilangkan ketidakpastian tentang ide baru.

Jika suatu inovasi dapat dirancang agar dapat dicoba dengan lebih mudah, maka tingkat adopsinya akan lebih cepat. Mencoba sebuah ide baru mungkin melibatkan penemuan kembali ide tersebut agar dapat disesuaikan dengan kondisi individu. Jadi suatu inovasi sebenarnya dapat diubah selama uji coba.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa pihak Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda memang tidak melakukan uji coba secara masif atau keseluruhan kepada seluruh staf perpustakaan dan kepada masyarakat akan tetapi uji coba tetap ada dilakukan oleh staf dari pihak Dinas Perpustakaan dan

Kearsipan Kota Samarinda yang bertugas mengelola aplikasi tersebut. Setelah itu, pihak Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda melakukan sosialisasi mengenai inovasi perpustakaan digital aplikasi iSamarinda, diketahui bahwa sosialisasi ini dilakukan di beberapa sekolah dan universitas pada tahun 2019. Partisipan dalam sosialisasi ini sangat antusias terhadap aplikasi iSamarinda ini, karena dalam sosialisasi ini partisipan diberitahukan bagaimana cara-cara untuk menggunakan aplikasi ini dan diberitahukan kelebihan serta kekurangan dari aplikasi ini. Menurut partisipan aplikasi ini sangat bermanfaat bagi pengguna karena dapat digunakan dimana saja dan kapan saja selagi pengguna memiliki jaringan internet. Hal ini telah sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Rogers (2003). Namun, terdapat fakta bahwa kenyataannya sebagian pengguna lainnya tidak mengetahui tentang adanya tahap sosialisasi ini pengguna mengetahui dari mencari-cari aplikasi di play store dan juga mengetahui aplikasi ini dari media sosial yang membuat pengguna menjadi tertarik untuk mengunduh aplikasi iSamarinda ini.

5. Observability (Kemudahan Diamati)

Rogers (2003) mendefinisikan observability (kemudahan diamati) sejauh mana hasil suatu inovasi terlihat oleh orang lain. Beberapa pemikiran mudah untuk diperhatikan dan diungkapkan kepada orang lain, sementara pemikiran lainnya lebih sulit untuk diamati dan dijelaskan kepada orang lain. Individu lebih cenderung menerima suatu penemuan jika mereka dapat dengan mudah melihat dampak dari penemuan tersebut. Suatu inovasi juga harus dapat diobservasi, mulai dari cara kerjanya hingga dapat menghasilkan sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.

Perpustakaan digital merupakan perpustakaan yang menawarkan layanan online dengan koleksi digital yang tersedia secara bebas bagi semua orang dengan menggunakan teknologi informasi. Dengan adanya teknologi informasi dapat menghubungkan koleksi yang dimiliki di database perpustakaan (Suharso, dkk.2020).

Berdasarkan hasil penelitian bahwa aplikasi iSamarinda ini sangat mudah untuk diakses, pengguna sangat mengapresiasi hadirnya aplikasi iSamarinda ini karena aplikasi ini membuat pengguna dapat mencari buku dengan cepat dan mudah serta aplikasi ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Pelayanan aplikasi iSamarinda ini dapat dikatakan menghasilkan sesuatu yang lebih baik dari yang sebelumnya. Hal ini didasarkan pada aplikasi iSamarinda yang masih pada tahap pengembangan dan sudah melewati tahap uji coba serta telah dilakukannya tahap sosialisasi sehingga sangat mudah memberikan nilai terkait kemudahan penggunaan aplikasi iSamarinda karena, masyarakat telah mengetahui apa saja kelebihan dan kekurangan dari aplikasi iSamarinda. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Rogers (2003).

Faktor Penghambat Inovasi Perpustakaan Digital Melalui Program Aplikasi iSamarinda Oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda

Secara keseluruhan inovasi perpustakaan digital aplikasi iSamarinda dalam

pelaksanaannya telah berjalan dengan sesuai, meskipun demikian masih terdapat beberapa faktor penghambat yang mempengaruhi inovasi perpustakaan digital aplikasi iSamarinda. Adapun yang menjadi faktor penghambat dalam inovasi perpustakaan digital melalui program aplikasi iSamarinda Oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda adalah:

1. Belum adanya sosialisasi lanjutan terkait inovasi perpustakaan digital aplikasi iSamarinda yang menjadi penghambat berkembangnya aplikasi iSamarinda di kalangan masyarakat.
2. Tidak dapat mengembangkan atau mengupgrade aplikasi iSamarinda serta menambahkan koleksi buku digital ini dikarenakan menunggu anggaran dari Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda kepada pihak developer aplikasi tersebut, jika tidak ada anggaran yang diberikan maka tidak bisa mengupgrade dan menambah buku digital di aplikasi tersebut.

Penutup

Kesimpulan

1. Inovasi Perpustakaan Digital adalah sebuah pengembangan dan pengimplementasian yang dirancang untuk ditetapkan dan dijalankan dari suatu ide atau gagasan baru yang dibuat dalam bentuk digital dengan tujuan memudahkan masyarakat untuk membaca dan melakukan pemenuhan kebutuhan layanan informasi yang dilakukan oleh pihak Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda. Modernisasi perpustakaan juga telah diadopsi dalam Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan disebutkan bahwa pada Bab V pasal 14 ayat 3 bahwa setiap perpustakaan mengembangkan layanan perpustakaan sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Inovasi perpustakaan digital melalui program aplikasi iSamarinda terdiri dari 5 (lima) karakteristik inovasi yaitu:
 - a. *Relative Advantage* (Keuntungan Relatif), inovasi perpustakaan digital melalui aplikasi iSamarinda memiliki keunggulan secara ekonomis yang dapat menguntungkan pihak perpustakaan dan masyarakat dimana perpustakaan dapat menghemat biaya operasional perpustakaan. Disamping itu, masyarakat merasa puas dan terbantu dengan adanya inovasi perpustakaan digital aplikasi iSamarinda ini, masyarakat juga mendapatkan banyak manfaat dengan adanya aplikasi ini karena masyarakat bisa dengan mudah mencari referensi buku dan membaca buku hanya dengan menggunakan aplikasi iSamarinda;
 - b. *Compatibility* (Kesesuaian), inovasi perpustakaan digital aplikasi iSamarinda ini telah sesuai dengan nilai yang ada sebelumnya dikarenakan tidak bertentangan atau menghilangkan budaya membaca pada masyarakat dan sudah memenuhi kebutuhan pemustaka atau masyarakat dalam menemukan dan mencari buku yang diinginkan yang mana itu merupakan tujuan yang sama dari Praktik sebelumnya. Masyarakat dari berbagai

- kalangan dapat menggunakan aplikasi iSamarinda ini sebagai media untuk membaca dan belajar sama halnya pada saat mengunjungi perpustakaan umum;
- c. *Complexity* (Kerumitan), inovasi perpustakaan digital aplikasi iSamarinda memiliki beberapa kendala yang terjadi yaitu bagi pengguna atau pemustaka yang tidak terhubung dengan jaringan internet maka tidak akan bisa menggunakan aplikasi iSamarinda walaupun telah mengunduh bahan bacaan buku tersebut tidak akan bisa terbuka atau dibaca. Selain itu, sering log out saat ingin meminjam buku sehingga harus memasukkan email ulang untuk log in dan jumlah buku yang dibatasi untuk dipinjam serta hanya pengguna android yang bisa mengunduh aplikasi iSamarinda;
 - d. *Trialability* (Kemungkinan Dicoba), pihak Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda memang tidak melakukan uji coba secara masif atau keseluruhan kepada seluruh staf perpustakaan dan kepada masyarakat akan tetapi uji coba tetap ada dilakukan oleh staf dari pihak Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda yang bertugas mengelola aplikasi tersebut. Setelah itu, pihak Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda melakukan sosialisasi mengenai inovasi perpustakaan digital aplikasi iSamarinda.
 - e. *Observability* (Kemudahan Diamati), aplikasi iSamarinda ini sangat mudah untuk diakses, pengguna sangat mengapresiasi hadirnya aplikasi iSamarinda ini karena aplikasi ini membuat pengguna dapat mencari buku dengan cepat dan mudah serta aplikasi ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Pelayanan aplikasi iSamarinda ini dapat dikatakan menghasilkan sesuatu yang lebih baik dari yang sebelumnya.
2. Faktor penghambat pada inovasi perpustakaan digital melalui program aplikasi iSamarinda oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda diantaranya, yaitu belum adanya sosialisasi lanjutan terkait inovasi perpustakaan digital aplikasi iSamarinda yang menjadi penghambat berkembangnya aplikasi iSamarinda di kalangan masyarakat, tidak dapat mengembangkan atau mengupgrade aplikasi iSamarinda serta menambahkan koleksi buku digital ini dikarenakan menunggu anggaran dari Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda kepada pihak developer aplikasi tersebut, jika tidak ada anggaran yang diberikan maka tidak bisa mengupgrade dan menambah buku digital di aplikasi tersebut.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan peneliti tentang inovasi perpustakaan digital melalui program aplikasi iSamarinda oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda, peneliti mengajukan beberapa saran dan masukan yang sekiranya dapat diterima dan bermanfaat yaitu, sebagai berikut:

1. Terkait masalah belum adanya sosialisasi lanjutan terhadap inovasi perpustakaan digital aplikasi iSamarinda sebaiknya pihak Dinas Perpustakaan

dan Kearsipan Kota Samarinda membuat jadwal rutin tahunan untuk kegiatan memberikan sosialisasi lanjutan yang terfokus hanya untuk mensosialisasikan aplikasi iSamarinda supaya inovasi ini lebih dikenal oleh masyarakat luas baik melalui sosial media maupun terjun langsung ke lapangan.

2. Untuk masalah tidak dapat mengembangkan atau mengupgrade aplikasi iSamarinda serta menambahkan koleksi buku digital dikarenakan menunggu anggaran dari Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda kepada pihak developer aplikasi tersebut sebaiknya pihak Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda dapat mengalokasikan biaya khusus untuk perpustakaan digital ini secara cepat agar fasilitas perpustakaan digital ini dapat ditingkatkan lagi seperti menambahkan koleksi buku digital lebih banyak, dan dapat mengupgrade kembali aplikasi iSamarinda agar kendala-kendala yang sering terjadi dapat diatasi.

Daftar Pustaka

- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books. <http://digilibfkip.univetbantara.ac.id> (diakses pada 19 Maret 2022).
- Rogers, E. M. 2003. *Diffusion Of Innovations*. New York: Free Press.
- Suharso, P., dkk. (2020). *Layanan Perpustakaan Perguruan Tinggi dalam Menghadapi Pandemi Covid-19*. Anuva. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/view/8185> (diakses pada 6 Maret 2022).
- Sujatna. 2018. *Inovasi Pustakawan Zaman Now*. Tangerang: Mahara Publising.
- Suwarno, W. 2016. *Dasar-Dasar Ilmu Perpustakaan (Sebuah Pendekatan Praktis)*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tahir, M. 2020. *Perpustakaan: Antara Layanan, Kinerja, dan Harapan Pengguna*. Medan: Bening Media Publishing.
- Trisantosa, dkk. 2022. *Pelayanan Publik Berbasis Digital*. Yogyakarta: Deepublish.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Inovasi.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik.
- Yuhefizar, dkk. (2017). *Naskah Akademik dan Rancangan Peraturan Daerah Tentang Pengelolaan E-Government di Provinsi Sumatera Barat*. Padang: Pemerintah Provinsi Sumatera Barat. <https://ppid.sumbarprov.go.id> (diakses pada 5 Desember 2022).