

## Implementation of Digital Libraries in Increasing Reading Interest at the Breda Literacy Corner, Medan City

Nuraini Br Aruan<sup>1</sup>, Naniah Andrianni<sup>2</sup>, Najla Shabirah<sup>3</sup>, Muhammad Dwi Bagus<sup>4</sup>,  
Fahmi Kurniawan<sup>5</sup>, Toman Sony Tambunan<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Pembangunan Panca Budi, Indonesia

<sup>6</sup>Badan Riset Inovasi & Daerah Kota Medan, Indonesia

Email: [ainiaruann@gmail.com](mailto:ainiaruann@gmail.com); [naniahandrianni27@gmail.com](mailto:naniahandrianni27@gmail.com); [najlashabirah96@gmail.com](mailto:najlashabirah96@gmail.com);  
[mhdbagus01@gmail.com](mailto:mhdbagus01@gmail.com); [fahmikurniawan@dosen.pancabudi.ac.id](mailto:fahmikurniawan@dosen.pancabudi.ac.id); [toman.tbn@gmail.com](mailto:toman.tbn@gmail.com)

### ABSTRAK

Pelaksanaan gerakan literasi pojok baca dan perpustakaan yang kurang optimal menyebabkan kurangnya minat baca pada masyarakat umum dalam membaca. pemanfaatan perpustakaan belum berjalan sebagaimana mestinya hingga saat ini. Gerakan literasi digital diupayakan dengan cara mengajak masyarakat umum untuk membiasakan diri membaca BUKU dan melakukan kegiatan literasi digital. Program utama PENELITIAN Universitas Pembangunan Panca Budi Medan bertujuan untuk memberdayakan peningkatan literasi pada masyarakat umum, Era digital merupakan masa dimana manusia hidup berdampingan dengan perkembangan teknologi digital yang merupakan kemajuan peradaban bagi manusia itu sendiri. Di era digital saat ini banyak sekali disrupsi yang terjadi di tengah-tengah kehidupan masyarakat, tidak terkecuali media literasi yang sudah berubah dari cetak menjadi digital, namun derasnya arus informasi dan sumber informasi yang valid menjadi tantangan tersendiri dalam literasi digital, oleh karena itu dalam rangka mendukung perkembangan motorik, minat baca, serta upaya perluasan ilmu pengetahuan melalui media baca, kami menggagas program terkait literasi media digital melalui "Perpustakaan Digital" yang memuat berbagai buku dengan referensi informasi, yang menjamin keabsahan informasi yang terkandung di dalamnya, serta menjaga kaidah penulisan yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia menurut EYD, dan PEUBI yang menjadikan buku sebagai media literasi yang konkret.

**Keyword: Pojok Literasi; Minat Baca; Perpustakaan; Media; Digital**

### ABSTRACT

*The implementation of the literacy movement of reading corners and libraries that is less than optimal causes a lack of interest in reading in the general public in reading. the use of libraries has not been running as it should until now. The digital literacy movement is attempted by encouraging the general public to get used to reading BOOKS and carrying out digital literacy activities. The main program of RESEARCH of Panca Budi Medan Development University aims to empower the improvement of literacy in the general public, The digital era is a time when humans live side by side with the development of digital technology which is the progress of civilization for humans themselves. In the digital era, there are many disruptions that occur in the midst of people's lives, including literacy media that have changed from print to digital, but the rapid flow of information and valid sources of information have become a challenge in digital literature, therefore in order to support motor development, reading interest, and efforts to expand knowledge through reading media, we initiated our program related to digital media literacy through the "Digital Library" which contains various books with information references, which guarantees the validity of the information contained therein, and maintains writing rules that are in accordance with Indonesian language rules according to EYD, and PEUBI which make books a concrete literature media.*

**Keyword: Literacy Corner; Interest in Reading; Library; Media; Digital**

**Corresponding Author:**

Naniah Andrianni,  
 Universitas Pembangunan Panca Budi,  
 Jl. Gatot Subroto No.km, Simpang Tj., Kec. Medan Sunggal, Kota Medan,  
 Sumatera Utara 20122, Indonesia  
 Email: [naniahandrianni27@gmail.com](mailto:naniahandrianni27@gmail.com)

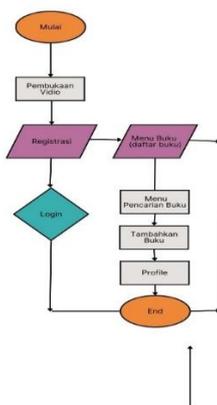


**1. INTRODUCTION**

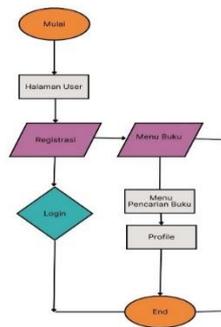
Minat baca masyarakat sangatlah minim, terlihat pada kunjungan perpustakaan yang sedikit dan peminjaman buku yang sedikit. Hal tersebut disebabkan oleh fasilitas, kenyamanan dan bahan bacaan yang belum memenuhi kebutuhan pengunjung. Karna fasilitas dan bahan bacaan yang belum menarik ataupun sesuai kebutuhan, masyarakat pun enggan untuk melakukan kegiatan membaca dan menjadikan membaca sebagai suatu kebiasaan yang dapat meningkatkan kualitas Pendidikan seseorang Peningkatan minat baca memerlukan peran aktif berbagai pihak, termasuk lembaga pendidikan, perpustakaan, dan negara. Di antara ketiganya, perpustakaan memiliki peran yang sangat strategis dalam meningkatkan minat baca, mengingat bahwa perpustakaan adalah tempat yang menyediakan akses ke berbagai informasi dan pengetahuan. Masyarakat Indonesia umumnya tidak memprioritaskan pembelian buku dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk konsumsi pribadi maupun keluarga. Oleh karena itu, perpustakaan hadir untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan buku dan bahan bacaan lainnya yang dapat diakses tanpa beban finansial.

Menurut Meilina Bustari (2021:12), perpustakaan merupakan lembaga yang berfungsi untuk menghimpun, mengelola, dan menyebarluaskan informasi kepada masyarakat. Rahmat Iswanto (2019:3) mendefinisikan perpustakaan sebagai ruang atau bagian dari gedung yang menyimpan buku-buku yang dapat dibaca oleh masyarakat untuk memperoleh informasi. Berdasarkan definisi ini, dapat disimpulkan bahwa perpustakaan adalah ruang yang menyediakan akses ke buku dan informasi yang berguna untuk pendidikan dan pengembangan pengetahuan.

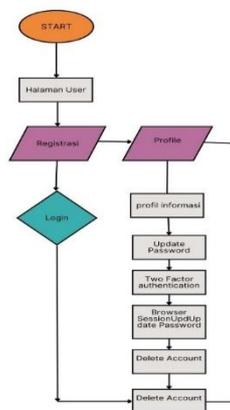
Namun, di era digital yang serba canggih ini, masyarakat dihadapkan pada tantangan baru dalam mengakses informasi. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memainkan peran yang sangat penting dalam penyebaran informasi dan literasi. Syarif Hidayatullah (2021:2) menyatakan bahwa "Teknologi informasi dan komunikasi adalah upaya untuk menyampaikan informasi menggunakan perangkat komputer, baik perangkat keras maupun perangkat lunak." Teknologi telah merubah cara orang mengakses dan informasi, dan hal ini juga memengaruhi dunia literasi. Surya Hendraputra (2021:1) menambahkan bahwa teknologi saat ini memiliki peran besar dalam pengambilan keputusan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, dan penyebaran informasi. Dengan kata lain, teknologi digital memberikan peluang besar bagi pengelola perpustakaan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam meningkatkan minat baca melalui media teknologi informasi menyebarkan, seperti perpustakaan digital atau perpustakaan online.



Gambar 1. Flowchart Admin



Gambar 2. Flowchart Peneliti



Gambar 3. Flowchart Profile

## 2. RESEARCH METHOD

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mengeksplorasi penerapan perpustakaan digital memahami pengalaman pengguna serta mengidentifikasi tantangan dan peluang dalam mengimplementasikanya.

Jenis penelitian deskriptif digunakan untuk memberikan Gambaran mendalam terkait penerapan perpustakaan digital, meliputi analisis system, pengguna teknologi, dan pengaruhnya terhadap efisiensi serta akseibilitas layanan perpustakaan.

Lokasi dan subjek penelitian di lakukan di badan riset dan inovasi daerah kota medan (BRIDA) subjek penelitian meliputi: Pengelola perpustakaan digital, pengguna perpustakaan digital (mahasiswa, dosen, dan peneliti).

Pembuatan web ini memakai beberapa APLIKASI yang digunakan yaitu:

1. XAMPP: Merupakan software yang dikembangkan oleh sekelompok tim Apache Friend pada 2002 dan bisa didapatkan secara gratis dengan label General Public License (GNU). Biasanya disebut juga sebagai standalone server atau server yang dapat berdiri sendiri sehingga memudahkan pengguna saat menjalankan proses pengeditan, desain, dan pengembangan aplikasi.
2. Node.js: Merupakan platform yang diciptakan secara khusus untuk membantu pengembangan aplikasi berbasis web. Walau demikian, Node.js bukan bahasa pemrograman yang baru, tetapi runtime environment atau interpreter untuk menjalankan bahasa pemrograman JavaScript sebagai kebutuhan back-end developing.
3. Vscode: Adalah singkatan dari Visual Code Studio, yang merupakan aplikasi code editor untuk membantu proses pengembangan sebuah aplikasi. Software ini dikembangkan oleh perusahaan

teknologi raksasa ternama, Microsoft. Meskipun begitu, VSCODE mendukung untuk dioperasikan pada perangkat selain Windows, seperti Linux dan Mac OS.

4. Git Bash: Merupakan antarmuka baris perintah (CLI) yang menggabungkan fungsionalitas Git dan Bash, shell Unix yang populer. Ia menawarkan cara yang mudah digunakan untuk berinteraksi dengan repositori Git, menjalankan tugas kontrol versi, dan menavigasi sistem berkas. Fitur utama Git Bash meliputi dukungan perintah Git yang luas, integrasi dengan berbagai sistem operasi, dan kemampuan untuk menjalankan perintah mirip Unix di Windows.
5. Composer: Adalah sebuah tools manajemen dependensi untuk bahasa pemrograman PHP. Dalam konteks pemrograman, Composer adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengelola dan mengatur dependensi seperti library, framework, atau paket lain yang diperlukan dalam proyek PHP.

### 3. RESULTS AND DISCUSSION

Membaca dipojok literasi merupakan salah satu cara untuk mengakses literasi para pembaca. Hal ini semakin mendekatkan para pembaca agar lebih antusias dalam membaca buku, kehadiran teknologi sekarang lambat laun akan mengerus budaya membaca. Salah satunya perangkat yang menyediakan berbagai akses membuat para pembaca lebih gemar dengan teknologi sekarang dari pada membaca buku.

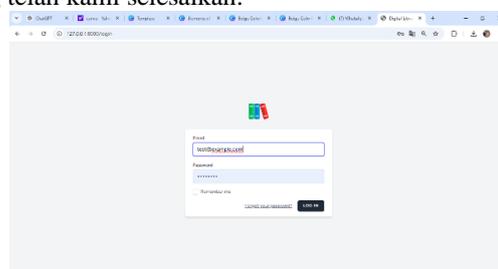
Program kerja pojok literasi yang telah terlaksana di Brida Kota Medan, dapat meningkatkan rasa tertarik dan menumbuhkan minat para pembaca buku. Pojok literasi menjadi program dengan tujuan sebagai Upaya meningkatkan literasi membaca

Berikut adalah tampilan hasil akhir dari web yang telah kami selesaikan:



Gambar 4. Halaman User

Halaman User adalah sebuah tampilan awal dari pembukaan web digital yang menampilkan sebuah video brida.



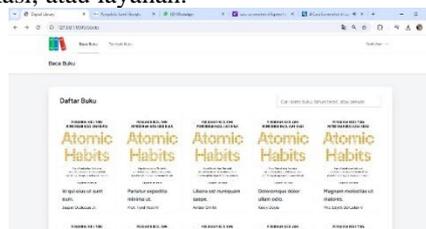
Gambar 5. Tampilan Login

Tampilan login adalah tampilan antarmuka yang Dimana pengguna memungkinkan untuk memasukkan kredensial untuk mengakses system, aplikasi, atau layanan.



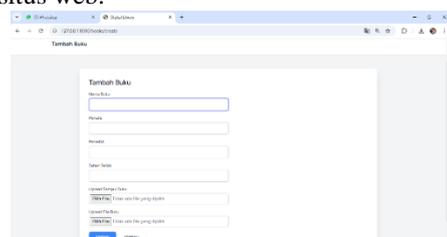
Gambar 6. Tampilan Registrasi

Tampilan registrasi adalah tampilan halaman atau form yang muncul saat pengguna ingin mendaftar atau membuat akun baru pada suatu platform, aplikasi atau situs web.



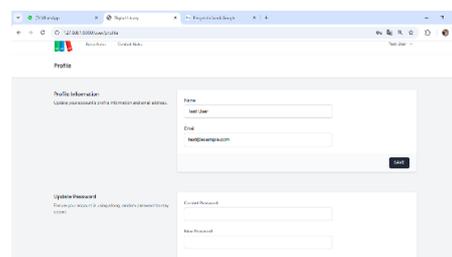
Gambar 7. Tampilan Daftar Buku

Tampilan daftar buku adalah antarmuka pengguna yang menampilkan koleksi buku secara terstruktur dan mudah dinavigasi.



Gambar 8. Tampilan Tambah Buku

Tampilan daftar buku adalah antarmuka pengguna untuk menambahkan buku baru ke koleksi.



Gambar 9. Tampilan Profil

Tampilan profile merupakan tampilan yang menampilkan sebuah informasi tentang pengguna.

#### 4. CONCLUSION

Kesimpulan dari pembahasan jurnal mengenai pojok literasi umumnya menekankan pentingnya peran pojok literasi dalam mendukung peningkatan minat baca dan keterampilan literasi masyarakat, khususnya di lingkungan sekolah atau perpustakaan. Pojok literasi dianggap sebagai ruang yang dapat mengakses berbagai jenis bacaan yang menarik dan edukatif, serta menciptakan suasana yang kondusif bagi perkembangan literasi. Dengan adanya pojok literasi, diharapkan mampu mendorong partisipasi aktif dari para masyarakat atau pengunjung dalam kegiatan membaca, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan berpikir kritis mereka.

Selain itu, keberhasilan pojok literasi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti ketersediaan bahan bacaan yang relevan, pengelolaan yang efektif, serta dukungan dari pihak perpustakaan. Program-program yang melibatkan interaksi aktif antara pengunjung dengan materi bacaan, seperti diskusi atau kegiatan kreatif berbasis literasi, dapat memperkaya pengalaman literasi dan memperkuat budaya baca di kalangan masyarakat

#### REFERENCES

- Hidayat, R. (2017). *Pengaruh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap minat baca peserta didik kelas XI di perpustakaan SMA Teladan Way Jepara tahun pelajaran 2016/2017*. [Skripsi Sarjana, Universitas Lampung]. <http://digilib.unila.ac.id/26539/>
- Nabilah, N. Z., Nensilianti, & Usman. (2023). Implementasi program literasi dalam meningkatkan minat baca peserta didik di SDN Unggulan Bontomanai. *Indonesian Language Teaching & Literature Journal*, 1(1), 32–45. <https://doi.org/10.59562/iltj.v1i1.359>
- Putra, R., & Putra, E. (2021). Aplikasi perpustakaan berbasis web pada SMP Swasta PAB 9 dalam peningkatan pelayanan dan struktur perpustakaan. *Seminar Nasional Sosial Sains dan Teknologi Halal*, 125–132. <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/halal/article/view/4126/3847>
- Saputra, M. R. A., Jannah, F., & Rambe, R. N. (2023). Implementasi kegiatan pojok baca untuk meningkatkan minat dan literasi membaca peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Sumenep. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 3(2), 89–103. <http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v3i2.3107>
- Sun, Y., Sen, Qiu, B., & Li, Q. S. (2013). The research of negative ion test method for fabric. *Advanced Materials Research*, 756–759(1), 138–140. <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMR.756-759.138>
- Zulnadi, & Falikah, T. Y. (2021). Peningkatan minat baca melalui media teknologi informasi. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*, 2(1), 299–303. <https://seminar.uad.ac.id/index.php/semhasmengajar/article/view/6710>