

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan merupakan salah satu penunjang dalam rangka pelaksanaan program Tri Dharma Perguruan Tinggi (Pendidikan dan Pengajaran, Penelitian dan Pengembangan, dan Pengabdian kepada Masyarakat), salah satu tujuan yang harus dicapai dan dilaksanakan oleh setiap perguruan tinggi yang ada di Indonesia. Sehingga penting untuk membantu perpustakaan mencapai pemanfaatan yang optimal oleh penggunanya melalui kegiatan orientasi pendidikan pengguna (*user guidance*) UPT Perpustakaan Universitas Jambi untuk memperkenalkan, memperlihatkan, dan menjelaskan ruang lingkup dan tata cara pemanfaatan layanan UPT Perpustakaan Universitas Jambi. Di samping itu, berkat perkembangan teknologi yang semakin mengingkat, berbagai teknologi telah diciptakan untuk berbagai keperluan dan berbagai bidang ilmu pengetahuan. Khususnya dalam bidang informasi, komunikasi, dan edukasi, perkembangan teknologi ini dapat memberikan banyak dampak positif bagi para pengguna (*user*). Namun, pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pengenalan masih sering menggunakan cara konvensional dan tidak memadukan unsur teknologi modern.[1] Ditambah lagi dengan adanya langkah-langkah mitigasi yang diterapkan di Kota Jambi untuk mengurangi dan memperlambat penyebaran virus Covid-19 seperti pembatasan perjalanan, penguncian kota (*lockdown*), penerapan konsep *Work From Home* (WFH), dan penerapan konsep Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sehingga membuat sulitnya mengadakan pengenalan lingkungan perpustakaan secara daring.[2], [3]

Salah satu produk pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pengenalan yang mulai eksis di dunia teknologi saat ini adalah video bercabang interaktif (*interactive branching video*). Metode dalam video bercabang interaktif dapat dimanfaatkan menjadi beberapa produk berbeda, seperti *interactive movie game* dan *interactive cinema*. Salah satu contoh *interactive cinema* yang pertama kali hadir adalah Kinoautomat (1967), yang ditulis dan disutradarai oleh Radúz Činčera. Film ini diputar pertama kali pada Expo '67 di Montreal. Film ini dibuat sebelum penemuan laserdisc atau

teknologi serupa, sehingga moderator langsung tampil di atas panggung pada titik-titik tertentu untuk meminta penonton memilih di antara dua adegan. Adegan yang dipilih, diputar sesuai hasil pemungutan suara penonton. Selain itu, metode dalam video bercabang interaktif juga dapat dimanfaatkan untuk multimedia berbasis komputer yang dapat mensimulasikan suatu keterampilan atau kemampuan tertentu sesuai dengan pemikiran masing-masing pengguna.[4]

Sebagai solusi dari masalah pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pengenalan tata cara pemanfaatan layanan UPT Perpustakaan Universitas Jambi di masa pandemi virus Covid-19 ini, diperlukan bantuan suatu teknologi yang dapat diakses oleh masyarakat kampus UPT Perpustakaan Universitas Jambi. Teknologi tersebut diharapkan dapat diakses dengan tidak terhambat oleh lokasi dan waktu, serta tidak mengesampingkan cara penyampaian informasi yang sesuai dengan kebutuhan informasi masing-masing pribadi masyarakat UPT Perpustakaan Universitas Jambi. Salah satu bentuk teknologi dalam penyampaian informasi ataupun pengenalan suatu lingkungan yang dapat diterapkan yaitu teknologi video bercabang interaktif. Pembangunan video interaktif sosialisasi layanan perpustakaan untuk UPT Perpustakaan Universitas Jambi dengan metode perpindahan alur sesuai pilihan pengguna dapat membantu pemahaman dan pengetahuan seputar layanan UPT Perpustakaan Universitas Jambi dengan cara yang interaktif melalui video agar pengguna dapat memilih secara bebas alur informasi mengenai layanan perpustakaan yang ingin diketahui oleh pengguna dan video bercabang interaktif memunculkan informasi tersebut. Dengan begitu, pengguna dapat menambah pemahaman dan pengetahuan mengenai layanan perpustakaan sesuai dengan informasi yang ingin diketahui dan dengan cara yang menyenangkan tanpa perlu menginjakkan kaki di sana.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah pada pengerjaan proyek akhir ini yaitu mengenai bagaimana pengenalan tata cara pemanfaatan layanan UPT Perpustakaan Universitas Jambi dapat dilakukan secara daring sesuai hanya

dengan informasi yang ingin diketahui oleh pengguna dan dapat dilakukan secara pribadi tanpa terpengaruh jarak dan waktu.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pengerjaan proyek akhir ini yaitu dengan membangun video bercabang interaktif untuk mengenalkan tata cara pemanfaatan layanan UPT Perpustakaan Universitas Jambi.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Adapun hal-hal yang menjadi ruang lingkup proyek akhir adalah sebagai berikut:

1. Video bercabang interaktif berupa rekaman video dengan narasi informasi. Alur yang diterapkan dalam video ini memuat pilihan arah informasi yang diserahkan kepada penggunanya.
2. Aplikasi didistribusikan secara mandiri, tidak dipasarkan melalui pasar aplikasi, tidak menggunakan internet, serta berdiri sendiri (standalone).
3. Ruang lingkup informasi yang diperkenalkan terbatas pada pengenalan tata cara penggunaan layanan perpustakaan di UPT Perpustakaan Universitas Jambi oleh anggota perpustakaan, khususnya mahasiswa, yang melingkupi:
 - a. Tata cara penggunaan layanan peminjaman buku.
 - b. Tata cara penggunaan layanan pengembalian buku.
 - c. Tata cara penggunaan layanan perpanjangan masa pinjaman buku.
 - d. Tata cara penggunaan layanan penerbitan surat bebas pustaka.

1.5 Luaran

Adapun luaran dari kegiatan pengerjaan proyek akhir yang dicapai, di antaranya:

1. Form TKT (Tingkat Kesiapan Teknologi)
2. Berkas pendaftaran HAKI
3. CD Aplikasi
4. User Manual
5. Jurnal
6. Video Pitching (Youtube Prodi)