



Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai Sarana Informasi Layanan di UPT Perpustakaan Universitas Andalas (UNAND)

Beni Adri Yassin

Universitas Andalas

beniadriyassin@adm.unand.ac.id

Iswadi Syahrial Nupin

Universitas Andalas

iswadi@adm.unand.ac.id

Received: 25 Februari 2025

Accepted: 5 Juni 2025

Published: 20 Juni 2025

ABSTRACT - This research is an initial study on the utilization of Canva AI as an information service tool at the UPT Library of UNAND. This research approach uses a qualitative descriptive method. Data collection was conducted using documentation and interview techniques with research subjects who are active students and visit the UNAND Library twice a week. The research subjects were determined to be 12 students. As research subjects, the students were given the opportunity to evaluate the service video at the UPT Library of UNAND, which was created using the Canva AI application. The steps for determining the subjects were established through the research workflow. The research steps include topic selection, data collection from library sources, data analysis, report preparation, and presentation of research results. The research results show that the use of AI-based videos through Canva helps improve students' understanding of library services and has the potential to increase visit interest. The use of technology combined with Canva and artificial intelligence provides a different touch in the literacy of library patrons. The use of AI in libraries has become an important strategy in supporting adaptive and Inclusive information services.

Keywords: Artificial Intelligence; Library Services; Visit Interest

ABSTRAK - Penelitian ini merupakan kajian awal tentang pemanfaatan Canva AI sebagai sarana informasi layanan di UPT Perpustakaan UNAND. Pendekatan penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik dokumentasi dan wawancara dengan subyek penelitian yang berstatus mahasiswa aktif dan berkunjung 2 kali seminggu ke Perpustakaan UNAND. Subyek penelitian ditetapkan sebanyak 12 orang mahasiswa. Sebagai subyek penelitian, mahasiswa diberikan kesempatan memberikan penilaian terhadap video layanan di UPT Perpustakaan UNAND yang dibuat menggunakan aplikasi Canva ai. Langkah penentuan subyek ditentukan melalui alur kerja penelitian. Langkah-langkah penelitian meliputi pemilihan topik, pengumpulan data dari sumber kepustakaan, analisis data, penyusunan laporan, dan presentasi hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan video berbasis AI melalui Canva membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap layanan perpustakaan dan berpotensi meningkatkan minat kunjung. Pemanfaatan teknologi yang dikombinasikan antara canva dan artificial intelligence memberikan sentuhan yang berbeda dalam literasi pengetahuan pemustaka. Penggunaan AI di perpustakaan menjadi strategi penting dalam mendukung layanan informasi yang adaptif dan inklusif.

Kata kunci: Kecerdasan Buatan; Layanan Perpustakaan; Minat Kunjung

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi semakin meningkat pesat di era Revolusi Industri. Revolusi Industri 4.0 sering pula disebut dengan istilah Sistem Siber Fisik. Revolusi ini berfokus pada otomatisasi dan integrasi dengan teknologi internet. Ciri terpenting dari revolusi industri adalah teknologi informasi dan komunikasi telah terintegrasi ke dalam ruang industri.

Tujuan penulisan artikel ini untuk menjelaskan pemanfaatan AI sebagai sarana informasi layanan di UPT.Perpustakaan UNAND. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas penggunaan Canva AI dalam meningkatkan daya tarik dan pemahaman informasi layanan perpustakaan. Pemanfaatan AI sebagai sarana informasi layanan untuk memudahkan pengguna mengetahui layanan apa saja layanan yang tersedia di UPT.Perpustakaan UNAND. Masalah yang terjadi selama ini, informasi mengenai layanan dan layanan apa saja yang disediakan oleh UPT.Perpustakaan UNAND relatif jarang dibaca pengguna di *website* perpustakaan. Rata-rata pengguna UPT.Perpustakaan UNAND adalah generasi *digital native*. Generasi ini

lebih menyukai cara mengakses informasi dengan mengonsumsi konten digital, dibandingkan dengan membaca narasi pada website.

Mardina (2011) menyatakan bahwa karakteristik *digital natives* lebih cenderung melakukan sesuatu dengan cara multitasking, pekerjaan dilakukan secara berjejaring, suka permainan interaktif, akses informasi secara acak, informasi yang diperoleh secara cepat dan tepat serta lebih menyukai sumber-sumber *online* dibandingkan sumber di perpustakaan. Mereka membutuhkan adanya bimbingan dari perpustakaan dalam hal pencarian informasi yang lebih akurat dan sesuai dengan kebutuhan informasi yang mereka butuhkan.

Aplikasi AI yang digunakan sebagai pembuatan video sarana informasi layanan adalah Canva ai. Canva AI adalah salah satu perangkat lunak kecerdasan buatan terbaru yang menggemparkan dunia. Canva AI diprediksi akan membuat pekerjaan para penulis, desainer grafis, videografer, dan semua orang di industri kreatif menjadi lebih efisien (ProfileTree, 2024). Video layanan UPT.Perpustakaan UNAND dibuat dengan aplikasi Canva ai. Aplikasi Canva ai memiliki desain gambar yang

menarik dan beragam fitur yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan serta *user friendly*. Minimnya Penelitian tentang Canva AI dalam Konteks Perpustakaan, ditandai dengan sebagian besar penelitian yang ada masih berfokus pada penggunaan Canva secara umum (tanpa AI) sebagai alat desain grafis manual.

Berdasarkan fenomena yang terjadi penulis tertarik untuk menulis artikel yang berjudul Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai sarana informasi layanan di UPT.Perpustakaan UNAND. Diharapkan video hasil Canva ai memudahkan pengguna perpustakaan dalam mengetahui layanan dan layanan apa saja yang disediakan oleh UPT.Perpustakaan UNAND.

A. LANDASAN TEORI

Artificial Intelligence (AI)

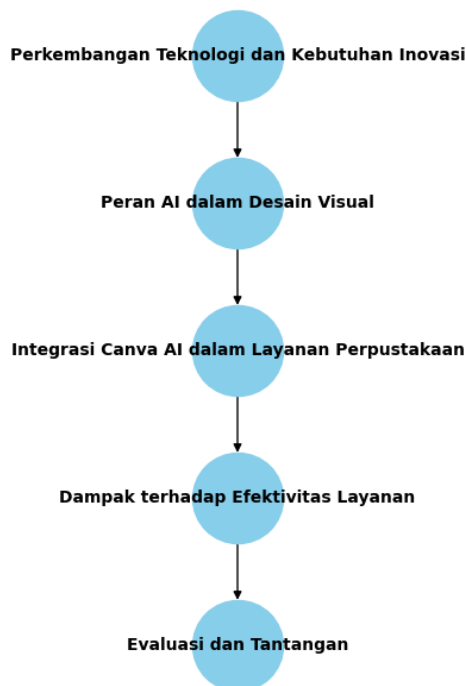
Dalam perkembangannya, AI dapat pula dimanfaatkan oleh Perpustakaan Perguruan Tinggi. Penggunaan AI di Perpustakaan Perguruan Tinggi berawal dari penggunaan komputer di Perpustakaan dalam rangka otomasi perpustakaan. Di tahun 1990-an, hampir semua operasi perpustakaan mulai diotomasi, dan

komunikasi data antar perpustakaan menjadi lebih elektronik. Sebagai bagian dari tren yang lebih luas, AI juga merambah ke berbagai bentuk perpustakaan. Ada kemungkinan besar AI dapat diterapkan pada temu balik koleksi perpustakaan dan menjadi sarana membantu layanan di masa depan.

Selanjutnya, Hauptmann dkk. (1997) memperkenalkan teknologi AI, seperti pengenalan suara, bahasa alami pemrosesan, dan analisis gambar serta video di Perpustakaan Infomedia Digital Universitas Carnegie Mellon untuk membantu pelanggan menavigasi dan menelusuri database dan menemukan lokasi yang membutuhkan informasi secara efektif. Di abad ke-21, khususnya satu dekade terakhir, banyak sekali sarjana di seluruh dunia memperkenalkan penerapan AI di perpustakaan. Di Tiongkok, AI telah dipergunakan di perpustakaan akademik dan berkembang pesat penggunaannya (Asemi & Asemi, 2018; Finley, 2019; Masis, 2018).

Berikut ini adalah kerangka fikir yang menghubungkan AI dengan layanan perpustakaan :

Gambar 1. Kerangka Fikir Antara AI dengan Layanan perpustakaan.



Sumber: Dokumentasi Penulis

Perpustakaan perguruan tinggi sebetulnya telah memanfaatkan teknologi AI ini dalam berbagai tipe tingkatan. Menurut paparan Mahbob Yusof, Chief Librarian dari Universiti Putra Malaysia pada Webinar Internasional yang diselenggarakan oleh Perpustakaan UI, sekitar 88% perpustakaan di Malaysia telah menerapkan AI pada layanannya, 12% menjawab belum/tidak(Monohevit, 2024).

Berdasarkan penelitian Zikry et.al (2024) menyebutkan bahwa penggunaan AI secara signifikan, rekomendasi produk dan personalisasi pengalaman pengguna keduanya secara signifikan

meningkatkan kepuasan pengguna. Personalisasi pengalaman pengguna memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan rekomendasi produk dalam meningkatkan kepuasan pengguna.

Canva.ai

Sejarah Canva dimulai pada tahun 2012, tepatnya pada tanggal 1 Januari yang menjadi hari lahirnya. Canva didirikan oleh Melanie Perkins yang sebelumnya juga mendirikan Fusion Books, penerbit buku ternama di Australia. Di tahun pertama debutnya, Canva melejit dengan membukukan rekor pengguna sebanyak 750.000 (Kayana, 2024 ; Resmini et al., 2021)

UPT.Perpustakaan UNAND

UPT.Perpustakaan UNAND memiliki dua jenis layanan yaitu layanan pengguna dan layanan teknis.

1. Layanan Pengguna

Layanan pengguna di UPT. Perpustakaan Unand yaitu layanan yang berhubungan langsung dengan pemustaka yaitu layanan baca di tempat dan layanan sirkulasi.

2. Layanan Teknis

Layanan teknis di UPT. Perpustakaan UNAND adalah layanan yang tidak berhubungan langsung dengan

pengguna yang bersifat teknis dan administratif. Yang termasuk dalam bidang layanan teknis adalah bidang administrasi, bidang teknologi informasi dan bidang pengembangan dan pengolahan koleksi.

B. METODE

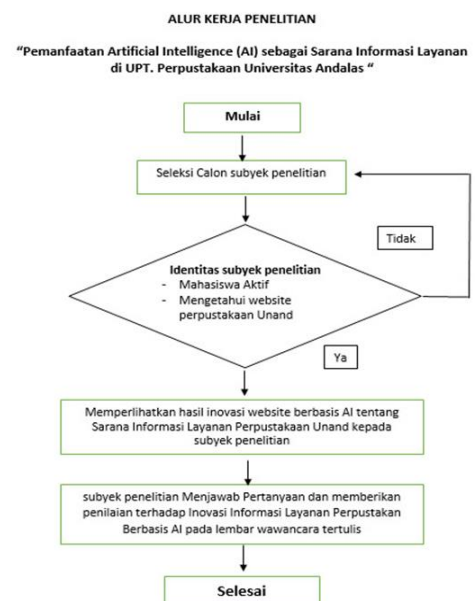
Pendekatan penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi dan wawancara. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan maksud mencari informasi yang relevan dan terkait dengan tema penelitian. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan meliputi pemilihan topik penelitian, pengumpulan data dari sumber-sumber kepustakaan, analisis data, penyusunan laporan penelitian, dan presentasi hasil penelitian. Teknik analisis data menggunakan metode triangulasi yaitu triangulasi sumber, metode dan teori.

Selanjutnya dilakukan wawancara mendalam kepada pengguna UPT.Perpustakaan UNAND yakni Mahasiswa Angkatan 2020 s.d 2023 berjumlah 12 orang yang ditetapkan sebagai subyek penelitian dengan kriteria mahasiswa aktif dan berkunjung ke

UPT.Perpustakaan UNAND dua kali dalam seminggu. Subyek penelitian adalah informan yang memberikan informasi dan data yang diinginkan peneliti. Subyek diberikan kesempatan memberikan penilaian terhadap video layanan di UPT.Perpustakaan UNAND yang dibuat menggunakan aplikasi Canva ai.

Langkah penentuan subyek penelitian dapat dilihat melalui alur kerja berikut ini :

Gambar 2 : Alur Kerja Penelitian



Sumber: Dokumentasi Penulis

Dengan menerapkan alur kerja diatas maka diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan informasi yang akurat dan dapat digunakan sebagai referensi dalam konteks pemanfaatan AI sebagai sarana informasi layanan di UPT.Perpustakaan UNAND

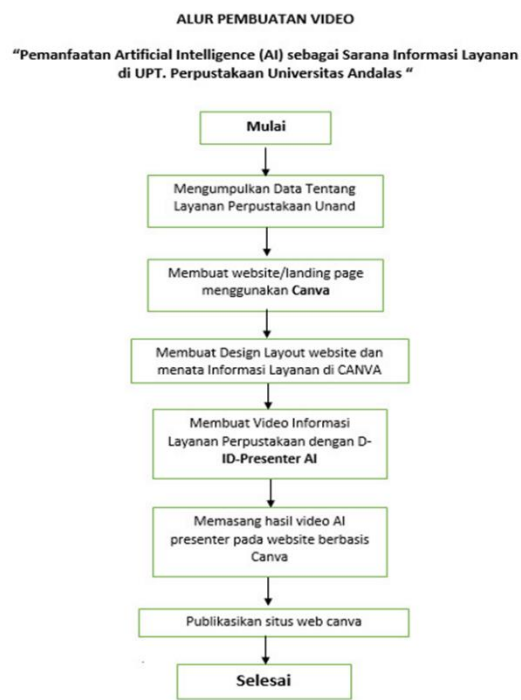
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Artificial Intelligences (AI) memberikan manfaat dalam konteks pendidikan dan memberikan peluang baru bagi pengembangan pendidikan untuk aktivitas pembelajaran (Mambu et al., 2023). Berbagai manfaat besar yang ditawarkan oleh AI tersebut diantaranya: efisiensi dalam pengelolaan data; mempersonalisasi pembelajaran; memberikan feedback atau umpan balik; meningkatkan efektifitas pembelajaran. Dalam pemanfaatan AI, Perpustakaan Perguruan Tinggi termasuk Perpustakaan yang banyak mengadopsi AI dalam pelayanannya. Hal ini ditegaskan melalui riset yang dilakukan Harisanty et al. (2023), perpustakaan perguruan tinggi adalah perpustakaan yang paling aktif menggunakan AI, penerapannya sangat penting untuk mendukung riset dan pembelajaran.

UPT.Perpustakaan UNAND berusaha mengadopsi AI untuk memberikan pengetahuan kepada penggunanya mengenai layanan yang disediakan oleh Perpustakaan dan sekaligus memberikan informasi tentang prosedur layanan yang berlaku. AI yang dibuat berbentuk video dengan menggunakan Canva.ai. Alur pembuatan

video tentang sarana informasi layanan menggunakan Canva.ai adalah sebagai berikut :

Gambar 3 : Alur Pembuatan Video



Sumber: Dokumentasi Penulis

Berikut ini dijelaskan tentang langkah-langkah pembuatan video berbasis AI sarana informasi layanan di UPT.Perpustakaan UNAND :

A. Mengumpulkan Data tentang Layanan Perpustakaan Unand

1. Mulai
2. Membuat dokumen untuk informasi layanan perpustakaan di microsoft word
3. Membuat jenis-jenis layanan yang ada di perpustakaan.
4. Mendeskripsikan jenis-jenis layanan beserta fungsi layanan

yang

- ada di UPT. Perpustakaan UNAND.
- B. Membuat website /landing page menggunakan canva
1. Membuka canva.com
 2. Login menggunakan akun canva/menggunakan akun g-mail
 3. Memilih fitur situs web untuk membuat WEBSITE
 4. Pilih template website
- C. Membuat Design Layout website dan menata Informasi Layanan di CANVA
1. Membuat halaman-halaman website untuk meletakkan informasi layanan perpustakaan
 2. Mulai setting tata letak fitur website yang digunakan
 3. Setting penggunaan warna pada website
- D. Membuat Video Informasi Layanan Perpustakaan dengan D-ID AI Presenter
1. Membuka aplikasi D-ID AI presenter pada browser
 2. Login menggunakan akun Gmail.
 3. Create a video
 4. Tempel informasi layanan yang akan di konversi pada pagian text.
 5. Generate Video informasi masing-masing layanan yang ada di UPT. Perpustakaan UNAND
 6. Export video dan simpan video informasi layanan perpustakaan.
- E. Memasang hasil video AI presenter pada website berbasis Canva
1. Import video informasi layanan berbasis AI kedalam Canva
 2. Setting tata letak video pada website.
 3. Membuat informasi layanan berbasis teks pada setiap halaman website, sesuai dengan jenis layanan yang ada di UPT.Perpustakaan UNAND.
- F. Publikasikan situs web canva
1. Lakukan finishing terhadap design web yang telah dibuat
 2. Lakukan publikasi situs web yang telah dibuat.
 3. Selesai.
- Video berbasis AI tentang sarana informasi layanan di UPT.Perpustakaan UNAND dapat diakses di <https://s.id/281Uy>

Gambar 4. Tampilan Website Informasi



Sumber: Dokumentasi Penulis

Layanan UPT. Perpustakaan UNAND Berbasis AI

Gambar 5 : Tampilan Halaman Informasi Layanan Bidang Layanan Pengguna



Sumber: Dokumentasi Penulis

Layanan Bidang Layanan Pengguna

Gambar 6 : Tampilan Integrasi Website



Sumber: Website Perpustakaan UNAND

Informasi Layanan Berbasis AI dengan Website Utama Perpustakaan Universitas Andalas. Selanjutnya,

1. Peneliti menanyakan kepada tentang website UPT.Perpustakaan Unand

kepada semua subyek penelitian. A, DMOT, MA (2020); APS, T, AA (2021); MPS, GR, SZ (2 022) dan SN, KKA, AS (2023) menjawab,” Saya mengetahui website perpustakaan UNAND sejak menjadi anggota perpustakaan”.

2. Peneliti menanyakan kepada subyek, apakah mengetahui semua sarana layanan di UPT.Perpustakaan Unand. A, MA, APS, T, AA, MPS, GR, SZ SN, KKA dan AI menjawab mengetahui semua sarana layanan sedangkan DMOT tidak mengetahui.
3. Peneliti mengajukan pertanyaan tentang perkembangan AI dewasa ini. Mayoritas subjek menjawab perkembangan AI sangat membantu pekerjaan dengan baik.
4. Pertanyaan selanjutnya bagaimana pendapat subyek terkait dengan manfaat AI dalam pengenalan layanan di UPT.Perpustakaan UNAND. Menurut A, MPS, DMOT, dan T mempermudah pengunjung perpustakaan mengenal layanan perpustakaan. APS, MA, AA, GR, SZ, AS, SN dan KKA berpendapat dengan dimanfaatkan maka penyampaian informasi tentang layanan menjadi simpel.

5. Peneliti menanyakan pendapat subyek tentang penampilan video informasi layanan perpustakaan berbasis AI di website UPT.Perpustakaan UNAND dari sisi suara, gambar dan informasi yang disampaikan video tersebut. A, DMOT, APS, T, GR, SZ, MPS, SN, AA, AS, MA dan KKA menyebutkan tampilan video sudah sangat bagus. Suara jernih gambar tajam dan informasi yang disampaikan sangat jelas.
6. Peneliti mengajukan pertanyaan kepada subyek, apakah dengan adanya video informasi layanan berbasis AI dapat meningkatkan kunjungan mahasiswa ke UPT.Perpustakaan UNAND? Mayoritas subjek penelitian menjawab iya.
7. Pertanyaan peneliti selanjutnya adalah apakah dengan pemanfaatan teknologi AI, pengenalan sarana layanan perpustakaan menjadi lebih menarik?. A, DMOT, MA, MPS, GR, T, AA sepakat menjawab iya. APS, SZ, SN, KKA, dan DMOT mengomentari pengenalan dengan AI kurang menarik.
8. Pertanyaan terakhir yang diajukan peneliti yakni apa saran subyek

tentang pemanfaatan AI agar dapat peningkatan layanan di UPT.Perpustakaan Unand?

Semua subjek menjawab bahwa dengan penerapan AI, diharapkan UPT. Perpustakaan UNAND kedepan menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti menemukan bahwa subyek penelitian umumnya mengetahui bahwa UPT.Perpustakaan UNAND memiliki website dalam melayani penggunaanya. Bagi UPT.Perpustakaan UNAND website sangat penting untuk menginformasikan struktur organisasi, pemikiran pustakawan dan berita kegiatan perpustakaan kepada netizen yang mengaksesnya.

Subyek penelitian umumnya mengetahui semua sarana layanan yang tersedia di UPT.Perpustakaan UNAND. Pengetahuan tentang sarana layanan biasanya diperoleh dari informasi website UPT.Perpustakaan UNAND atau sosialisasi perpustakaan yang diselenggarakan oleh perpustakaan setiap tahun. Tujuannya untuk menarik minat kunjung ke perpustakaan. Untuk menarik minat mahasiswa berkunjung dan memanfaatkan perpustakaan

pascasarjana, perpustakaan memberikan sosialisasi perpustakaan pada materi pengenalan kampus semester 1, sehingga langkah ini sangat membantu bagi mahasiswa baru agar maksimal dalam memanfaatkan layanan yang ada di perpustakaan pascasarjana ISI Yogyakarta (Cahyadi dkk, 2021).

Pengetahuan dan wawasan subyek tentang perkembangan AI sangat baik. Secara umum subyek beranggapan bahwa AI memberikan kemudahan dalam membantu pekerjaan dan menciptakan inovasi akan tetapi dampak pemanfaatan AI sangat perlu diperhatikan apakah dampaknya positif atau negatif. Hal ini sesuai dengan riset yang dilakukan oleh Pabubung (2023) yang menyebutkan bahwa teknologi kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) telah memberikan banyak dampak positif. Subyek memberikan pendapat yang positif berkaitan dengan manfaat AI dalam pengenalan layanan di UPT.Perpustakaan UNAND. Bagi mereka manfaatnya memudahkan penyampaian informasi dari staf ke pengunjung, penyampaian informasi menjadi lebih mudah, memudahkan proses temu balik informasi dalam penncarian buku, menghemat tenaga dan

waktu dan sosialisasi perpustakaan dapat dilakukan secara langsung tanpa perlu pengguna datang ke perpustakaan. Manfaat positif pemanfaatan AI ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Prasetio dan Winanda (2023) yang menemukan bahwa dampak penerapan kecerdasan buatan (AI) dalam perpustakaan telah membawa perubahan signifikan dalam cara pustaka mengakses dan memanfaatkan sumber daya informasi.

Pendapat subyek mengenai video berbasis AI yang diproduksi oleh peneliti dari sisi suara, gambar dan informasi mendapatkan respon positif. Secara umum subyek berpendapat dari sisi suara, gambar dan informasi yang disampaikan telah bagus. Ada usulan untuk memperbaiki suara yang monoton dan kualitas gambar perlu ditingkatkan serta adanya figur yang membawa bahasa isyarat agar pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh tuna wicara. Penyampaian informasi perpustakaan melalui video adalah bentuk promosi perpustakaan. Video sangat efektif untuk mempengaruhi seseorang untuk mengunjungi perpustakaan. Fakta tersebut dijelaskan Supriyono (2010) bahwa video promosi

adalah salah satu media yang efektif dalam mempengaruhi seseorang atau sebuah lembaga atau instansi dengan penyampaian yang menarik. Dengan komunikasi melalui audio visual tentunya penyampaian promosi semakin efektif.

Minat kunjung perpustakaan yang tinggi merupakan keberhasilan perpustakaan menjadi sumber belajar. Video berbasis AI yang memuat informasi layanan seyogianya dapat meningkatkan kunjungan ke perpustakaan. Secara keseluruhan subyek berpendapat bahwa diprediksi kunjungan ke UPT.Perpustakaan UNAND dapat meningkat pesat apabila video berbasis AI disaksikan oleh seseorang. Dipastikan mereka tidak ragu lagi untuk berkunjung ke UPT.Perpustakaan UNAND karena telah mengetahui layanan yang disediakan. Minat pengunjung sangat ditentukan oleh kondisi daya tarik objek, yang terdiri dari keunikan objek dan atraksi, kesiapan amenities, dan kelancaran moda transportasi dan aksesibilitas (Abdulhaji & Yusuf, 2016; Nurbaeti, 2021). Atas dasar penelitian tersebut maka video berbasis AI milik UPT.Perpustakaan UNAND termasuk obyek yang menarik

yang dapat memengaruhi minat seseorang untuk berkunjung ke UPT.Perpustakaan UNAND.

Respon subyek tentang pemanfaatan teknologi AI dalam kaitanya dengan pengenalan sarana layanan perpustakaan menjadi lebih menarik mendapat tanggapan yang positif. Umumnya subyek berpendapat sarana layanan perpustakaan semakin mudah diketahui mahasiswa. Hanya satu orang responden yang tidak sepakat pemanfaatan teknologi AI membuat pengenalan sarana layanan perpustakaan menjadi kurang menarik dan lebih baik disampaikan ke pengguna secara langsung. Pemanfaatan teknologi AI dilakukan oleh UPT.Perpustakaan UNAND agar terjadi peningkatan efisiensi dan meningkatnya responsivitas dalam pelayanan. Peningkatan Efisiensi AI membantu mengotomatisasi tugas-tugas rutin dan memproses data secara cepat, dan juga meningkatkan responsivitas dengan adopsi chatbots, sentimen media sosial, sehingga lebih responsif terhadap kebutuhan dan masalah yang diungkapkan oleh masyarakat (Zsa Zsa, CKM & Sitepu, 2023).

Pendapat subyek tentang jenis AI yang dipergunakan oleh UPT.Perpustakaan UNAND untuk meningkatkan pelayanannya beragam. Ada pendapat yang menginginkan AI diterapkan di layanan referensi, di media sosial UPT.Perpustakaan UNAND, diterapkan secara menyeluruh, dilengkapi bahasa isyarat, menjelaskan sarana dan prasarana serta diterapkan pada security gate dan layanan sirkulasi. Masifnya perkembangan AI menjadi suatu keniscayaan bagi perpustakaan untuk menyesuaikan diri agar tidak ditinggal oleh penggunanya. Menurut Aliwijaya (2023) implementasi AI di perpustakaan dapat dilakukan dengan cara membuat *library virtual tour*, *Speech to text Collection in Library*, *Chatbots open 24 hours*, *Book Shelving Machine*, *Book Shelving Robot*, *Compact Bookstacks Shelving Moving On*, *OPAC Assistant Service*, *Tour Guide Assistant*, dan *Library System Analytics*.

D. SIMPULAN

Berdasarkan wawancara yang diperoleh dari subyek penelitian yang berjumlah 12 orang dapat disimpulkan bahwa Secara kontribusi praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau

dasar implementasi dalam Peningkatan kualitas layanan informasi perpustakaan, melalui pelatihan pustakawan dalam penggunaan Canva AI secara efektif dan efisien. Kontribusi teoritis dari penelitian ini adalah Integrasi teknologi AI dalam desain komunikasi informasi, menambah literatur tentang bagaimana teknologi desain berbasis AI seperti Canva AI dapat diadopsi dalam layanan informasi formal seperti perpustakaan.

Adapun untuk calon peneliti selanjutnya, pertama, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan pendekatan eksperimen atau studi komparatif, misalnya membandingkan efektivitas Canva AI dengan platform desain lainnya. Kedua, melibatkan sampel yang lebih luas dan beragam dari berbagai jenis perpustakaan (perpustakaan sekolah, kampus, daerah, dan khusus) untuk memperoleh hasil yang lebih generalisasi. Ketiga, meneliti dampak jangka panjang dari pemanfaatan Canva AI terhadap peningkatan jumlah pengunjung, partisipasi layanan digital, dan keterlibatan pengguna perpustakaan.

Pengembangan strategi komunikasi perpustakaan digital, di mana Canva AI digunakan sebagai alat bantu utama

dalam membuat konten promosi, pengumuman layanan, dan materi edukatif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulahji, S., & Yusuf, I. S. H. (t.t.). *Pengaruh Atraksi, Aksesibilitas, dan Fasilitas Terhadap Citra Objek Wisata Danau Tolire Besar di Kota Ternate*.
- admin-kayanacreative. (2021, Mei 27). Mengenal Apa Itu Canva. *Elevate Your Brands Presence with Kayana Creative*.
<https://kayanacreative.com/mengenal-apa-itu-canva/>
- Araf Aliwijaya & Hanny Chairany Suyono. (2023). Peluang Pemanfaatan Big Data di Perpustakaan: Sebuah Kajian Literatur. *Info Bibliotheca: Jurnal Perpustakaan dan Ilmu Informasi*, 4(2), 1–17.
<https://doi.org/10.24036/ib.v4i2.397>
- Asemi, A., & Asemi, A. (2016). Artificial Intelligence (AI) application in Library Systems in Iran: A taxonomy study. *Artificial Intelligence*.
- Finley, T. K. (2019). The Democratization of Artificial Intelligence: One Library's Approach. *Information Technology and Libraries*, 38(1), 8–13.
<https://doi.org/10.6017/ital.v38i1.10974>
- Hauptmann, A. G., Witbrock, M. J., & Christel, M. G. (1997). Artificial intelligence techniques in the interface to a Digital Video Library. *CHI '97 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems Looking to the Future - CHI '97*, 2.
<https://doi.org/10.1145/1120212.1120214>
- Mambu, J. G. Z., Pitra, D. H., Ilmi, A. R. M., Nugroho, W., & Saputra, A. M. A. (t.t.). *Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital*.
- Mardina, R. (t.t.). *Potensi Digital Natives dalam Representasi Literasi Informasi Multimedia Berbasis Web di Perguruan Tinggi*. 11(1).
- Massis, B. (2018). Artificial intelligence arrives in the library. *Information and Learning Science*, 119(7/8), 456–459. <https://doi.org/10.1108/ILS-02-2018-0011>

- Monohevit, L (2024) Transformasi Perpustakaan untuk Masa Depan Berkelanjutan. *UI-Lib Berkala*, 10 (2), 4-6.
- Nurbaeti, N., Rahmanita, M., Ratnaningtyas, H., & Amrullah, A. (2021). Pengaruh Daya Tarik Wisata, Aksesibilitas, Harga dan Fasilitas Terhadap Minat Berkunjung Wisatawan di Objek Wisata Danau Cipondoh, Kota Tangerang. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 10(2), 269. <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v10i2.33456>
- Nurchayadi, I., Hartono, Fl. A., & Sriwahyudewi, I. (2021). Peranan Perpustakaan Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa Pascasarjana ISI Yogyakarta. *ABDI PUSTAKA: Jurnal Perpustakaan dan Kearsipan*, 1(1), 7-14. <https://doi.org/10.24821/jap.v1i1.5918>
- Pabubung, M. R. (2023). Era Kecerdasan Buatan dan Dampak terhadap Martabat Manusia dalam Kajian Etis. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 6(1), 66-74. <https://doi.org/10.23887/jfi.v6i1.49293>
- Prasetio, A., & Winanda, T. (2023). Dampak Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Terhadap Pemustaka Dalam Mencari Informasi di UPT Perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Fatah. *TADWIN: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 4(2),