



## IMPLEMENTASI ARSITEKTUR INFORMASI PADA INOVASI PERPUSTAKAAN

**Wiji Suwarno**

Pustakawan IAIN Salatiga  
[wiji.suwarno@gmail.com](mailto:wiji.suwarno@gmail.com)

**ABSTRACT-** *This writing takes the theme of information architecture and its implementation in library innovation. This writing is based on qualitative research with a case study approach. The object of research is the best practice library. This paper discusses information architecture and the implementation of information architecture in libraries. The result of this writing is that the information that develops requires a strategy in its management. Information architecture is one of the concepts that regulates information both structurally and infrastructure so that information can be adapted to needs. The implementation of information architecture in the library of IAIN Salatiga is in the development of library information systems, web management, information systems and media for library promotion tools.*

**Keywords:** *information architecture, library innovation, implementation*

**ABSTRAK-** *Penulisan ini mengambil tema tentang arsitektur informasi dan implementasinya pada inovasi perpustakaan. Penulisan ini berbasis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Objek penelitian berupa best practis perpustakaan. Pada penulisan ini membahas mengenai arsitektur informasi dan implementasi arsitektur informasi di perpustakaan. Hasil dari penulisan ini bahwa informasi yang berkembang ini perlu ada strategi dalam pengelolaannya. Arsitektur informasi menjadi salah satu konsep yang mengatur informasi baik secara struktur maupun infrastrktur sehingga informasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Implementasi arsitektur informasi di perpustakaan IAIN Salatiga adalah pada pembangunan sistem informasi perpustakaan, pengelolaan web, sistem informasi dan media perangkat promosi perpustakaan.*

**Kata Kunci:** *Arsitektur informasi, Inovasi perpustakaan, Implementasi*

### A. PENDAHULUAN

Teknologi menjadi titik perhatian dalam perkembangan peradaban, dimana teknologi berperan sebagai katalisator dari sumber peradaban, yakni: data, informasi dan ilmu

pengetahuan. Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi seolah-olah menjadi kran besar yang mengalirkan informasi ke berbagai arah lapisan masyarakat. Informasi yang lahir pun seperti lahir tanpa bisa dikendalikan.

Setiap waktu dengan tanpa jadwal yang tetap, informasi dimungkinkan untuk muncul yang syarat dengan berbagai pesan di dalamnya.

Melimpahkan informasi, padatnya data yang membersamainya seringkali *user* kesulitan menangkap mana yang penting dan berguna baginya. Karenanya dikenallah dengan istilah banjir informasi. Resiko dari banjir informasi ini akan bermunculan pula informasi-informasi “sampah” yang terbuang karena tidak memiliki nilai guna bagi usernya. Jika beberapa dekade yang lalu tidak sedikit penulis yang mengalami kesulitan mencari informasi (baca: referensi) untuk bahan karya tulis, kini informasi/ referensi ini melimpah, bahkan cenderung mengalami kebingungan memilih referensi yang akan digunakan.

Banjir informasi yang melanda dunia maya sehingga menyebabkan meruahnya informasi, salah satu penyebabnya adalah adanya pabrikasi informasi, dimana informasi direkayasa dan diciptakan sedemikian rupa sehingga penerimanya terbuai dan menjadikannya sebagai landasan dalam memproduksi informasi berikutnya. Dengan kata lain, berita hoax karena pabrikasi informasi

ini akan berakibat panjangnya mata rantai kesalahan informasi yang diterima oleh user.

Akibat lainnya adalah fakta yang dikaburkan atau diistilahkan dengan *Post truth*. Dalam konteks produksi informasi, *Post truth* ini merupakan penciptaan informasi yang memiliki kebenaran, tetapi kebenaran ini tidak disampaikan dengan apa adanya, melainkan diberi tambahan-tambahan informasi yang mengaburkan substansi yang sesungguhnya. Kepercayaan terhadap simbol, figur, idola, mengalahkan kebenaran fakta yang sebenarnya.

Beberapa fakta ini menjadi menarik dicermati untuk kemudian menjadikannya sebagai bahan kajian untuk melihat secara lebih dalam mengenai diseminasi informasi agar user dapat berselancar dalam menemukan informasi yang dibutuhkannya secara efektif, efisien, dan akurat.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan informasi sebagai asset penting dalam suatu organisasi. Informasi sudah menjadi kebutuhan bagi organisasi saat ini karena informasi merupakan salah satu sumber daya yang harus ada pada setiap

kegiatan organisasi. Informasi merupakan hasil pengolahan data yang bermanfaat sebagai pendukung pengambilan keputusan organisasi. Informasi yang disampaikan harus berkualitas dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan organisasi sehingga bisnis organisasi dapat berjalan dengan baik.

Guna menghasilkan informasi yang berkualitas perlu didukung sistem pengelolaan informasi yang baik dan mendukung bisnis organisasi yakni dengan mengembangkan sistem informasi berbasis komputer terintegrasi. Dalam perkembangannya, sistem informasi bukan hanya sekedar otomatisasi, tetapi juga dapat menjadi strategi organisasi untuk mencapai tujuannya. Organisasi terkadang mengembangkan sistem informasi tanpa mengacu pada arsitektur informasi, dimana arsitektur informasi merupakan sebuah kerangka informasi yang menggambarkan aliran informasi dalam suatu organisasi yang menyebabkan sistem informasi yang ada hanya berupa kumpulan sistem-sistem yang tidak terintegrasi.

Informasi yang tidak menentu ini akan bisa dimaksimalkan nilai gunanya jika dikelola dengan sistem yang

terstruktur, sistematis dan mudah digunakan. Karenanya diperlukan arsitektur informasi yang baik, terkonsep, dan futuristik. Pada konteks ini penulis mengambil sampel dari materi arsitektur informasi yang disandingkan dengan kurikulum ilmu perpustakaan

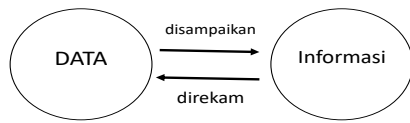
## **B. RUMUSAN MASALAH**

Dari latar belakang ini, di tentukan suatu rumusan masalah yaitu: Bagaimana implementasi arsitektur informasi pada inovasi perpustakaan?

## **C. LANDASAN TEORI**

### **Konsep data dan informasi**

Data dan informasi seperti dua sisi mata uang yang saling terkait. Berbeda pengertian tetapi satu fungsi. Data bisa dikatakan sebagai informasi yang akurat, dan semua data adalah embrionya informasi. Sementara itu informasi belum tentu dikatakan data, sebab ada informasi yang disampaikan tanpa data (seperti gosip, "kabar burung"). Tetapi informasi juga merupakan data jika informasi itu diterima kemudian direkam. Dengan demikian dapat digambarkan sebagai berikut:(Suwarno, 2016)



Gambar 2 Hubungan data dan informasi

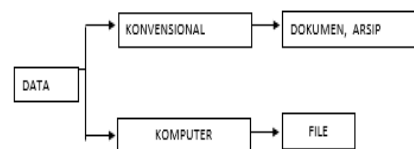
Dari gambar di atas nampak ada benang merah yang menggambarkan adanya keterkaitan antara data dan informasi.

Dalam konteks perkembangan teknologi informasi, data adalah

*information which is input to a computer systems and is then processed by mathematical and logical operations so that it can ultimately be out put in a sensible form. It usually has numbers, facts, letters, or systems that refer to or describe an object, idea, condition, situation, relationship, or other type of information.* (Suwarno, 2011)

Jadi menurut Corea, data merupakan informasi yang dimasukkan (*input*) pada suatu sistem komputer dan diproses sedemikian rupa oleh sistem operasi matematika dan logika sehingga akhirnya menjadi keluaran (*output*) yang logis. Data ini biasanya berupa angka-angka, fakta-fakta, tulisan, atau sistem mengenai suatu objek, gagasan, kondisi, situasi, hubungan, atau jenis informasi lainnya.

Data yang telah masuk dalam komputer disebut sebagai *file*. *file is a collection of related records treated as a unit*. Sehingga dapat dikatakan bahwa file merupakan rekaman (*records*) yang diberlakukan sebagai suatu unit, menjadi bagian dari komputer itu sendiri. Maka, data yang telah masuk dalam komputer sangat tergantung terhadap komputernya itu sendiri, jika komputer tidak aktif, maka data inipun tidak bisa diakses oleh pengguna. Jika data dalam komputer dikenal dengan nama file, maka data konvensional disebut dengan dokumen atau arsip.



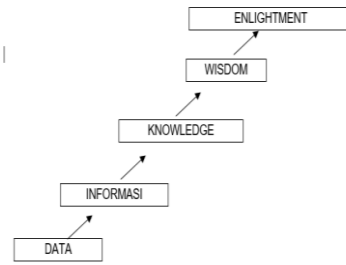
Gambar 3. Bentuk data

Data konvensional maupun data yang ada dalam komputer, merupakan sumber informasi yang harus dijaga, sebab informasi yang ada di dalamnya merupakan "aset" yang cukup berharga bagi dunia informasi.

### Konsep arsitektur informasi

Organisasi informasi adalah suatu aktivitas bidang informasi yang menjadi rutinitas bagi lembaga-lembaga informasi tidak terkecuali perpustakaan. Informasi ini tidak saja berupa buku, majalah atau jurnal sebagaimana awamnya orang mengenal yang dikoleksi perpustakaan, melainkan beragam lagi jenis informasi termasuk pengetahuan. *Information is knowledge shared by communication*, ya, salah satunya seperti yang dikemukakan oleh Foskett, A.C. ini, bahwa informasi itu semua jenis pengetahuan yang disampaikan melalui komunikasi. Tujuan akhir dari organisasi informasi ini adalah suatu pencerahan hidup manusia. Dengan organisasi informasi yang berjalan baik, ideal dan dilakukan dengan sungguh-sungguh maka pemustaka (*receiver*) atau konsumen dari informasi itu akan menjadi orang yang bijak dan dapat memberi pencerahan bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain.

Jadi sasaran perpustakaan ke depan, dapat dilihat pada bagan berikut:(Hey, 2004)



Gambar.4. Hirarki data

Dari bagan ini dapat dijelaskan bahwa perpustakaan bertugas mencari dan sekaligus mengelola berbagai data, yang kemudian data diseleksi, dan diatur sedemikian rupa sehingga menjadi suatu informasi yang layak saji untuk kepentingan pemustakanya. Lebih lanjut, informasi tentu akan disajikan dan digunakan oleh pemustaka. Informasi yang ditangkap oleh pemustaka inilah yang menjadi ilmu pengetahuan yang berguna bagi pemustaka. Harapannya, ketika pemustaka sudah memiliki ilmu pengetahuan, maka ia diharapkan akan menjadi bijaksana baik dalam memilih atau memilah informasi, dalam menentukan sikap, maupun dalam mengambil suatu keputusan. Jika hidup sudah bertumpu pada kebijaksanaan ini, maka dapat dikatakan ia sudah menjadi orang-orang yang terdidik, yang memiliki pengetahuan dan wawasan

luas, yang akhirnya mampu memberi pencerahan bagi dirinya sendiri, maupun bagi orang lain.

Sebagaimana disampaikan pada pembahasan sebelumnya, bahwa organisasi informasi adalah kegiatan mengelola, menyusun, mengolah, dan atau menata suatu data, ilmu pengetahuan, dan informasi lainnya sedemikian rupa sehingga mudah untuk ditemukan kembali, dapat dimengerti dan bermanfaat bagi oleh penerimanya sebagai upaya pengembangan ilmu pengetahuan.

Dapatlah dipahami sekarang, antara organisasi dan arsitektur informasi adalah dua entitas yang berbeda, tetapi dalam satu ranah pengelolaan informasi. Jika organisasi informasi mengelola kontent untuk dilayankan, arsitektur informasi mengatur strategi agar informasi dapat disampaikan kepada konsumen dengan cara yang elegan dan mudah diterima.

### **Mengapa perlu arsitektur informasi**

Perkembangan informasi di era internet ini melaju begitu cepat, sehingga disebut sebagai era banjir informasi. Produksi informasi ini pun tidak berturan, dimana setiap orang

mempunyai kesempatan dan hak menciptakan dan mendiseminasikan informasi baik melalui media sosial maupun media informasi lainnya. Namun demikian penggunaan informasi (user) tetap saja menghendaki kemudahan akses terhadap informasi yang dibutuhkannya.

Berbagai strategi agar informasi ini mudah diterima oleh user-nya, Peter Morville menyebut bahwa arsitektur informasi adalah seni yang menggambarkan suatu desain atau konsep yang digunakan dalam aktivitas-aktivitas yang membutuhkan detail dari suatu sistem yang kompleks. (Rosenfeld et al., 2015) Dengan kata lain Morville memberikan pandangan bahwa dalam menyampaikan informasi perlu ada seni sehingga penerima akan merasakan keindahan saat menerima informasi. Perencanaan atau konsep perancangan informasi ini dikenal dengan arsitektur informasi. Arsitektur informasi bisa juga disebut sebagai arsitektur teknologi informasi, atau arsitektur sistem informasi, atau infrastruktur teknologi informasi.

## Jenis arsitektur informasi

Arsitektur informasi menyangkut struktur dan infrastruktur dalam tubuh suatu organisasi. Struktur dapat ditinjau dari sistem informasi yang dimiliki suatu organisasi. Struktur adalah hirarki suatu objek objek yang saling berhubungan. Sedangkan infrasturktur adalah perangkat fisik yang dibutuhkan oleh suatu organisasi.



Gambar 5. Jenis arsitektur informasi

Gambar di atas menunjukkan jenis arsitektur informasi dalam dua kategori yakni Jenis stuktur dan jenis infrastruktur. Jenis struktur menyangkut sistem atau aplikasi yang digunakan dalam menyampaikan informasi. sementara itu kategori infrastruktur meyangkat perangkat fisik sebagai alat yang dipergunakan dalam menyampaikan informasi. perangkat fisik ini termasuk hardware yang digunakan yang terkait antara satu

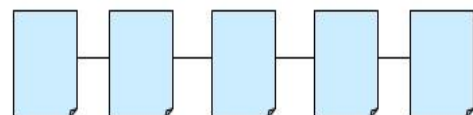
dengan lainnya yang tergabung dalam sebuah jaringan informaasi,.

Beberapa tipe arsitektur informasi yang sudah umum digunakan oleh berbagai aplikasi multimedia diantaranya adalah sebagai berikut :*(Arsitektur Informasi, n.d.)*

### 1. Linear / Sequential

Pada tipe aplikasi linear / sequential, tipe ini sering digunakan pada aplikasi yang memiliki informasi yang tidak terlalu banyak jenisnya dan sifatnya sederhana dan cenderung setara. Arsitektur informasi ini juga lebih mudah digunakan oleh user bertipe new user, misalnya pada anak-anak balita atau orang dewasa yang tidak terlalu sering berinteraksi dengan komputer, sehingga memudahkan mereka untuk mencari informasi dengan hanya maju dan mundur dari page yang dilihat.

Tipe arsitektur informasi linear / sequential ini pada aplikasi yang memiliki tahap-tahap tertentu yang sejajar berurutan. User tinggal melakukan satu atau dua kali proses, dan tombol next dan back untuk berpindah layar / informasi.



## Gambar 6. Sequential

Melihat gambar di atas, dapat dicontohkan dengan sistem absensi atau counter kunjungan, bahwa dalam melakukan absensi cukup dengan satu kali tab tanpa harus masuk ke dalam menu-menu yang lainnya.

## 2. Hierarchical

Pada tipe aplikasi hierarchical, tipe ini sering digunakan pada aplikasi yang memiliki banyak informasi dan memiliki level informasi yang berbeda. Arsitektur informasi ini juga biasanya digunakan oleh user bertipe intermediate, misalnya pada anak usia sekolah atau orang dewasa yang cukup sering tetapi tidak setiap hari berinteraksi dengan komputer, sehingga memudahkan mereka untuk mencari informasi dengan pengaturan menu yang jelas dan terstruktur. Tipe arsitektur hierarchical dapat dijumpai pada aplikasi multimedia yang memiliki banyak menu yang bisa dikelompokkan dalam hirarki tertentu, biasanya terdapat pada aplikasi seperti game dan juga aplikasi pembelajaran. Pada arsitektur informasi ini, user memilih menu yang paling

umum sampai ke sub menu yang paling spesifik, untuk berpindah layar, dan harus kembali ke menu sebelumnya, sampai ke menu umum sebelum bisa berpindah ke sub menu lain di menu yang lainnya.



Gambar 7. Contoh pola hirarki

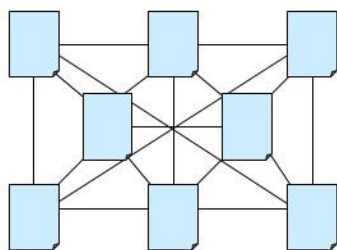
Pola hirarki adalah pola yang menunjukkan adanya menu bertingkat dari menu utama yang mempunyai sub menu yang terkait dengan menu utama. Gambar 2 dapat dilihat susunan menu utama dan sub menu yang mengiringinya.

## 3. Network / Web

Pada tipe aplikasi Network / Web, tipe ini sering digunakan pada aplikasi yang memiliki banyak informasi dan memiliki level informasi setara. Arsitektur informasi ini juga biasanya digunakan oleh user bertipe expert,



misalnya pada orang yang hampir setiap hari berinteraksi dengan komputer, sehingga memudahkan mereka untuk mencari informasi dengan cepat dan mudah tanpa harus mengikuti suatu hirarki tertentu.



Gambar 8. Arsitektur - network

Tipe arsitektur network / web dapat dijumpai pada aplikasi web portal berita. Pada arsitektur informasi ini, user memilih informasi yang dibutuhkan tanpa harus mengikuti suatu hirarki, dan berpindah layar tanpa harus kembali ke menu sebelumnya, sehingga informasi yang dibutuhkan dapat lebih cepat ditemukan.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN Implementasi Arsitektur Informasi Untuk Perpustakaan**

Dalam sebuah desain multimedia yang baik, salah satu hal yang harus diperhatikan adalah arsitektur informasi. Arsitektur informasi akan membantu user untuk menemukan informasi yang dibutuhkannya dengan lebih mudah dan

cepat. Suatu aplikasi multimedia dikatakan memiliki arsitektur informasi yang baik jika aplikasi tersebut, melakukan organisasi informasi dengan baik dan terstruktur. Dengan demikian user tidak akan tersesat dalam aplikasi saat membutuhkan suatu informasi, dan akan mendapatkan informasi yang dibutuhkannya dengan cepat. (Vaughan, 2006)

Arsitektur informasi dapat diimplementasikan di perpustakaan dalam berbagai produk, diantaranya:

##### 1. sistem informasi perpustakaan

Sistem informasi perpustakaan merupakan program aplikasi yang telah dirancang sedemikian rupa guna membantuk pekerjaan pustakawan dalam melaksanakan tugas rutin teknis yang biasa dilakukan secara konvensional seperti pendataan usulan pengadaan buku, pendataan bibliografi, klasifikasi dan pengolahan lainnya, pelayanan, sampai dengan pelaporan.

Dengan adanya sistem informasi perpustakaan ini, tentu diharapkan pada pustakawan atau pengelola perpustakaan lainnya memperoleh kemudahan-kemudahan dalam menjalankan tugasnya sehari-hari, serta

mendapatkan pengalaman pekerjaan satu entry untuk semua kegiatan teknis.

Arsitektur informasi bekerja secara hirarkis menyangkut berbagai menu utama seperti dashboard, transaksi, anggota, pelaporan, statistik, dan lain-lain. Masing-masing menu utama memiliki sub menu yang bertujuan memberikan akses lebih detail terkait dengan pekerjaan teknis yang diperlukan. Sebagai contoh, menu anggota memiliki submenu daftar anggota, input anggota, cetak kartu anggota, blokir anggota, dan beberapa menu keanggotaan lainnya.

## 2. Web perpustakaan

Web perpustakaan menjadi “rumah kedua” perpustakaan IAIN Salatiga, dimana alamat akses dan konten yang dimiliki perpustakaan dapat dijangkau oleh pemustaka melalui web ini. Web ini dirancang sedemikian rupa sehingga memberikan kemudahan dan memberi rasa nyaman kepada pemustaka untuk berselancar menelusur informasi maupun mengakses informasi melalui web ini. web ini menyediakan konten berita, informasi kegiatan, akses pada

jaringan kerjasama yang sudah dibangun oleh perpustakaan, sumber-sumber informasi digital yang diwadahi dalam menu eresources, dan lain sebagainya. berikut tampilan web perpustakaan IAIN Salatiga yang mengimplementasikan arsitektur informasi pada proses pembentukannya:



Gambar 8. Web Perpustakaan IAIN Salatiga

Arsitektur informasi bekerja secara hirarkis dalam proses mengatur relasi antar menu, estetika tampilan dan efektivitas akses terhadap konten yang disediakan. Relasi antar menu ditunjukkan dengan menu-menu yang disajikan pada interface web perpustakaan yang menginformasikan menu-menu utama dan sub menunya. Sebagai

contoh pada gambar dapat dilihat menu informasi umum menginformasikan terdapatnya sub menu sejarah, visi-misi, struktur organisasi dan layanan.

Secara estetika web perpustakaan ini menarik untuk dinikmati karena disajikan varian menu, warna, dan aksesoris tampilan yang memberikan kesan artistik. Sementara aspek efektivitas dilihat dari kemudahan akses terhadap konten. Untuk akses terhadap suatu konten tidak memerlukan cara yang menyulitkan, cukup dengan sekali atau dua kali klik, pemustaka sudah dapat menuju konten yang dimaksudkan atau telah diarahkan pada link tempat konten yang dibutuhkan berada.

### 3. Media promosi perpustakaan

Media promosi yang diproduksi Perpustakaan IAIN Salatiga sebagai upaya menyampaikan pesan-pesan kepada pemustaka dengan cara menggunakan media perantara infografis, diantaranya adalah dengan menggunakan flyer, brosur atau poster.

Arsitektur informasi berperan kerja secara linier dalam rangka

mengatur tata letak, etika dan estetika. Tata letak dalam konteks ini mengatur letak konten yang pas dan bisa dipahami oleh pembaca. Misalnya meletakkan judul kegiatan, waktu pelaksanaa, sampai dengan informasi pendaftaran. Aspek etika melihat kepantasan dan kemudahan informasi diterima dalam ranah budaya dan sosial masyarakat. Pertimbangan ini penting mengingat informasi dan pilihan kata atau gambar menjadi isu sensitif jika tidak dipilih infografis yang sesuai dengan kaidah sosial dan budaya.

Aspek estetika terjadi pada pemilihan aksesoris pada media infografis ini menyangkut warna, ornamen-ornamen tambahan dan sebagainya sehingga tampilan infografis ini bisa lebih indah dan menimbulkan rasa ketertarikan. Pada pembuatan flyer, brosur atau poster ini informasi dikemas sedemikian rupa, dirancang dengan cara yang efisien, bila diperlukan menyampaikan satu gambar yang dapat memuat lebih banyak pesan.



Gambar 9. Contoh di IG perpus

Kelebihan dari model arsitektur linier ini informasi lebih simpel, mudah dipahami, dan memuat lebih detail informasi.

## E.KESIMPULAN

Arsitektur informasi menjadi salah satu konsep yang mengatur informasi baik secara struktur maupun infrastruktur sehingga informasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Implementasi arsitektur informasi di perpustakaan IAIN Salatiga adalah pada pembangunan sistem informasi perpustakaan, pengelolaan web, sistem

informasi dan media promosi perpustakaan

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsitektur Informasi*. (n.d.). School of Computer Science. Retrieved May 18, 2021, from <https://socs.binus.ac.id/2018/12/20/arsitektur-informasi/>
- Hey, J. (2004). The data, information, knowledge, wisdom chain: The metaphorical link. *Intergovernmental Oceanographic Commission*, 26, 1-18.
- Rosenfeld, L., Morville, P., & Arango, J. (2015). *Information architecture: For the web and beyond* (Fourth edition). O'Reilly Media, Inc.
- Suwarno, W. (2011). Urgensi Data Protecion Bidang Perpustakaan
- Suwarno, W. (2016). *Organisasi Informasi Perpustakaan*. Rajawali Press.
- Vaughan, T. (2006). *Multimedia: Making it work*. Tata McGraw-Hill Education.