

# RANCANG BANGUN SISTEM PERPUSTAKAAN DIGITAL CERDAS DENGAN DETEKSI LOKASI DAN MANAJEMEN POIN TERINTREGRASI

(DESIGNING AN INTELLIGENT DIGITAL LIBRARY SYSTEM WITH LOCATION DETECTION AND INTEGRATED POINT MANAGEMENT)

Tegar Priyadi<sup>1)</sup>, Ahmat Josi<sup>2)</sup>, M. Hizbul Wathan<sup>3)</sup>

<sup>1, 2, 3)</sup> Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung

Jl. Simpang Timah Raya, Sungailiat 33211, Bangka, Bangka Belitung

e-mail: [tegarpriyadi01@gmail.com](mailto:tegarpriyadi01@gmail.com)<sup>1)</sup>, [Ahmatjosi@polman-babel.ac.id](mailto:Ahmatjosi@polman-babel.ac.id)<sup>2)</sup>, [Mhizbul@polman-babel.ac.id](mailto:Mhizbul@polman-babel.ac.id)<sup>3)</sup>

## ABSTRAK

Rendahnya minat baca siswa dan kurangnya kunjungan ke perpustakaan menjadi permasalahan utama di lingkungan sekolah, di mana sistem perpustakaan konvensional belum mampu memberikan motivasi dan akses yang fleksibel terhadap bahan bacaan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem perpustakaan digital cerdas berbasis web yang mengintegrasikan deteksi lokasi dan manajemen poin sebagai solusi peningkatan minat baca. Sistem dikembangkan menggunakan metode Prototype melalui tahapan pengumpulan kebutuhan, perancangan cepat, pembangunan prototipe, evaluasi pengguna, dan perbaikan berulang hingga menghasilkan sistem final. Pengujian fungsional sistem dilakukan dengan metode Blackbox Testing untuk memvalidasi seluruh fitur, sedangkan User Acceptance Testing digunakan untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna. Berdasarkan hasil uji coba di lapangan, sistem ini berhasil memberikan kemudahan akses bahan bacaan digital, memotivasi minat baca siswa melalui mekanisme poin yang diperoleh dari kehadiran dan aktivitas membaca, serta mempermudah pengelolaan data bagi pustakawan. Fitur deteksi lokasi terbukti efektif memastikan akses gratis ke seluruh koleksi buku hanya tersedia di dalam zona perpustakaan, sementara akses di luar zona terbatas pada buku-buku yang sebelumnya telah dibaca atau disimpan. Poin yang dikumpulkan siswa dapat digunakan untuk mengakses buku digital premium maupun membuka halaman-halaman terkunci pada buku gratis. Dengan demikian, sistem ini mampu meningkatkan minat baca sekaligus mendorong siswa untuk lebih sering berkunjung ke perpustakaan melalui integrasi teknologi digital dan sistem penghargaan yang inovatif.

**Kata Kunci:** Minat Baca, Manajemen Poin, Perpustakaan Digital, Zona Baca Digital.

## ABSTRACT

Low student interest in reading and lack of visits to the library are major problems in schools, where conventional library systems have not been able to provide motivation and flexible access to reading materials. This study aims to design and develop a web-based smart digital library system that integrates location detection and point management as a solution to increase interest in reading. The system was developed using the Prototype method through the stages of requirements gathering, rapid design, prototype development, user evaluation, and iterative refinement to produce the final system. Functional testing of the system was carried out using the Blackbox Testing method to validate all features, while User Acceptance Testing was used to measure the level of user acceptance. Based on field trial results, this system successfully provides easy access to digital reading materials, motivates students' interest in reading through a point mechanism earned from attendance and reading activities, and simplifies data management for librarians. The location detection feature has proven effective in ensuring that free access to the entire book collection is only available within the library zone, while access outside the zone is limited to books that have been previously read or saved. Points collected by students can be used to access premium digital books or unlock pages in free books. Thus, this system is able to increase interest in reading while encouraging students to visit the library more often through the integration of digital technology and an innovative reward system.

**Keywords:** Reading Interest, Point Management, Digital Library, Digital Reading Zone.

## I. PENDAHULUAN

Era digital telah membawa perubahan besar dalam cara masyarakat memperoleh dan mengakses informasi serta pengetahuan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memungkinkan individu untuk mendapatkan berbagai sumber bacaan secara cepat dan mudah hanya melalui perangkat digital.

Meskipun demikian, kemajuan teknologi ini belum sepenuhnya diiringi oleh peningkatan kemampuan literasi yang merata di seluruh wilayah Indonesia. Kondisi ini menjadi tantangan serius yang perlu segera diatasi, khususnya di dunia pendidikan. Data konkret menunjukkan bahwa ketimpangan literasi masih terjadi. Laporan Asesmen Nasional (AN) yang dirilis oleh Kemendikbudristek secara konsisten mengidentifikasi bahwa masih banyak peserta didik di berbagai jenjang pendidikan yang belum mencapai tingkat kompetensi literasi minimum. [1] Kondisi ini sejalan dengan temuan skala internasional, di mana hasil studi Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 menempatkan kemampuan literasi membaca siswa Indonesia pada peringkat bawah di antara 81 negara peserta, menunjukkan kesenjangan signifikan dengan rata-rata negara OECD. [2] Kedua data ini memperkuat urgensi untuk melakukan intervensi serius terhadap masalah literasi.

Guna merespons tantangan tersebut, transformasi perpustakaan menjadi sangat penting. Berdasarkan UU No. 43 Tahun 2007, perpustakaan sekolah diwajibkan untuk dikelola selaras dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi guna memenuhi kebutuhan pemustaka. Implementasi regulasi ini sangat krusial agar perpustakaan tetap relevan sebagai pusat pembelajaran yang dinamis di era digital [3]. Selain itu, penyediaan fasilitas buku digital yang menarik dan mudah diakses terbukti menjadi stimulus efektif dalam membangun kebiasaan membaca siswa secara mandiri dan menyenangkan [4].

Beberapa institusi pendidikan di Indonesia telah mulai mengadopsi platform digital sebagai strategi penguatan literasi. Sebagai contoh, pengoperasian perpustakaan digital berbasis web di tingkat sekolah dasar telah menunjukkan hasil yang efektif dalam mendukung fleksibilitas akses bahan bacaan bagi siswa tanpa terikat ruang dan waktu [5].

## II. STUDI PUSTAKA

Dalam lima tahun terakhir, banyak studi terkait perpustakaan digital dan literasi siswa. [6] melaporkan bahwa penggunaan perpustakaan digital signifikan meningkatkan minat baca siswa dan [7] menyoroti keunggulan perpustakaan digital seperti kemudahan akses dan fitur interaktif dalam memperkuat budaya baca siswa. Selain itu, kajian gamifikasi oleh [8] menunjukkan bahwa

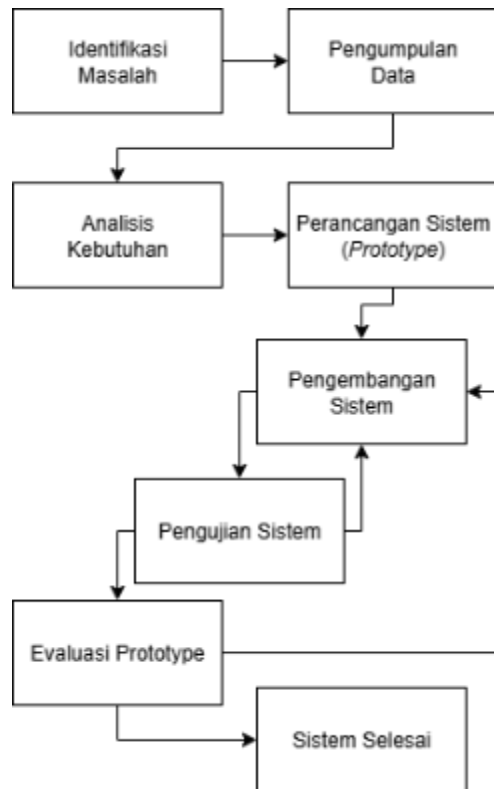
gamifikasi perpustakaan dapat meningkatkan partisipasi dan daya tarik bagi pembaca muda. [9] juga menemukan bahwa transformasi perpustakaan sekolah ke sistem digital memberikan akses materi bacaan lebih fleksibel dan pemanfaatan elemen game (misalnya poin, tantangan) dapat memotivasi siswa belajar mandiri. Hasil-hasil penelitian ini konsisten menyimpulkan bahwa integrasi teknologi digital dan insentif berbasis game dapat meningkatkan minat baca dan partisipasi literasi siswa. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui pengembangan sistem perpustakaan digital berbasis Zona Baca Digital yang mengintegrasikan deteksi lokasi untuk membatasi akses gratis penuh hanya di area perpustakaan. Sistem ini menerapkan mekanisme poin hibrida yang diperoleh dari aktivitas membaca digital dan kehadiran fisik, serta mengatur akses di luar zona melalui penukaran poin sebagai bentuk insentif sekaligus kontrol penggunaan. Selain itu, sistem menyediakan dua mode tampilan pembaca, yaitu *Scroll Mode* dan *Flip Mode*, guna meningkatkan kenyamanan membaca. Pendekatan ini menggabungkan kemudahan akses digital dengan motivasi berbasis penghargaan untuk mendorong peningkatan minat baca dan kunjungan fisik ke perpustakaan.

## III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode prototipe untuk mengembangkan sistem Zona Baca Digital dan Manajemen Poin berbasis web. Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran nyata sistem sejak tahap awal, memungkinkan umpan balik dari pengguna, dan perbaikan berulang hingga sistem sesuai dengan kebutuhan. Pemilihan metode prototype dalam pengembangan sistem ini didasarkan pada efektivitasnya dalam menjembatani komunikasi antara pengembang dan pengguna. Melalui model awal sistem, pengguna dapat berinteraksi langsung, memberikan masukan, serta memastikan bahwa hasil akhir sistem telah sesuai dengan kebutuhan yang ditetapkan sejak tahap awal [10]. Desain penelitian mengikuti tahapan iteratif yang meliputi pengumpulan kebutuhan, perancangan cepat, pembangunan prototipe, evaluasi pengguna, dan perbaikan sistem.

Prosedur penelitian dimulai dengan identifikasi masalah melalui observasi dan wawancara di perpustakaan SMA Negeri 1 Sungailiat. Data yang dikumpulkan meliputi

tingkat kunjungan siswa, minat baca, dan kebutuhan sistem digital. Selanjutnya, dilakukan analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional untuk merancang sistem yang responsif dan user-friendly.



Gambar 1. Metode Penelitian

Alur penelitian pada Gambar 1 menjelaskan langkah-langkah sistematis dalam pengembangan sistem. Penggunaan metode Prototype sangat relevan untuk sistem interaktif seperti manajemen poin ini karena memungkinkan pengujian langsung oleh calon pengguna. Untuk memastikan kualitas dan keberterimaan sistem, dilakukan pengujian menggunakan metode Black-box Testing serta User Acceptance Testing (UAT) pada akhir proses pengembangan untuk mengukur tingkat kepuasan serta kesesuaian sistem terhadap kebutuhan siswa dan pihak perpustakaan. Metode Prototype terbukti fleksibel dan sangat sesuai untuk pengembangan sistem interaktif seperti zona baca berbasis poin ini.

#### A. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memahami kondisi di lapangan, perilaku pengguna, serta kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sistem zona baca digital berbasis manajemen poin. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi

#### 1). Observasi

Dilakukan secara langsung di perpustakaan SMA Negeri 1 Sungailiat untuk mengamati aktivitas siswa dalam memanfaatkan fasilitas dan koleksi buku yang tersedia. Melalui observasi ini, ditemukan data mengenai tingkat kunjungan harian siswa berdasarkan buku kehadiran pengunjung.

#### 2). Wawancara

Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan pustakawan dan guru yang terlibat dalam kegiatan literasi. Tujuan wawancara adalah menggali informasi mengenai kendala yang dihadapi dalam meningkatkan minat baca siswa serta harapan terhadap sistem digital yang dapat mendukung kegiatan membaca.

#### B. Pengembangan Sistem

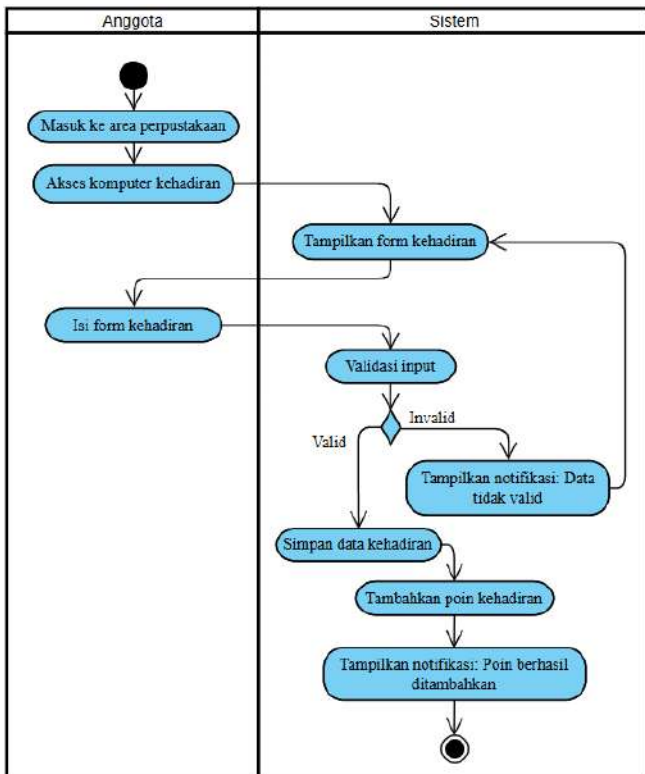
Pengembangan sistem merupakan proses merancang, membuat, menguji, dan menerapkan sistem informasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna atau organisasi. Tujuan utama dari pengembangan sistem adalah menciptakan sistem yang mampu menyelesaikan permasalahan, meningkatkan efisiensi kerja, dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Dalam konteks penelitian ini, pengembangan sistem dilakukan untuk menciptakan sebuah zona baca digital berbasis manajemen poin, yang dirancang untuk meningkatkan minat baca siswa dengan memberikan poin sebagai bentuk apresiasi atas aktivitas membaca dan kehadiran fisik di perpustakaan.

Pengembangan sistem ini menggunakan metode Prototype, yaitu pendekatan iteratif di mana sistem awal dibangun dalam bentuk rancangan awal (prototype), kemudian diuji dan diperbaiki berdasarkan umpan balik pengguna. Metode ini sangat cocok untuk sistem yang bersifat interaktif dan berfokus pada pengalaman pengguna seperti sistem zona baca digital ini.

#### C. Perancangan Sistem

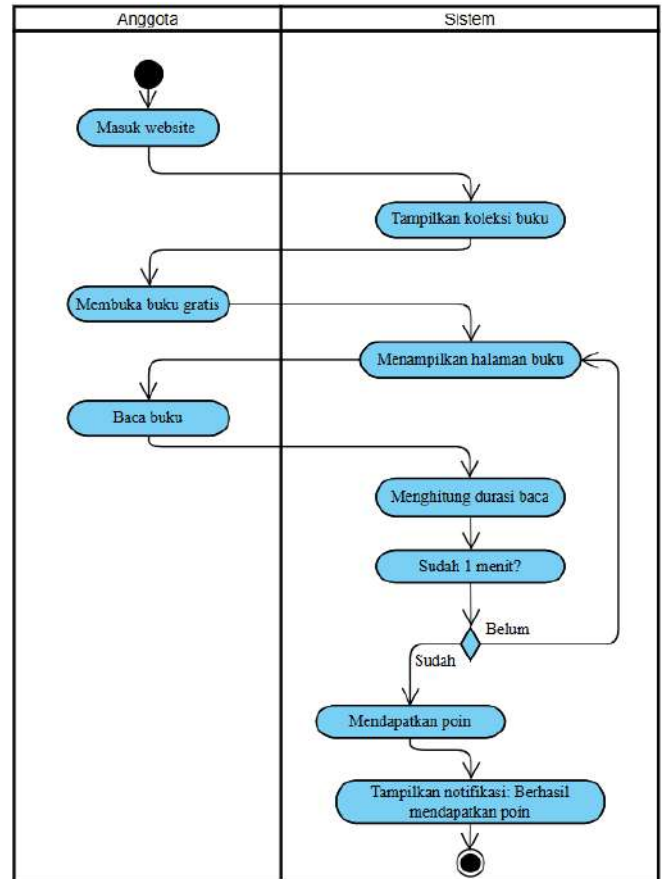
Perancangan sistem merupakan tahap krusial yang menerjemahkan hasil analisis kebutuhan menjadi model kerja terstruktur sebelum proses implementasi kode dimulai. Pada tahap ini, dilakukan pemodelan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) yang meliputi *Use Case Diagram* untuk mendefinisikan interaksi pengguna, serta *Activity Diagram* untuk

menggambarkan alur kerja fitur-fitur utama seperti deteksi zona lokasi, pencatatan kehadiran, dan mekanisme manajemen poin. Selain itu, perancangan struktur data dilakukan melalui *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk memastikan integritas basis data, serta *Class Diagram* untuk menggambarkan struktur statis sistem. Seluruh rancangan ini bertujuan memberikan gambaran arsitektur yang komprehensif agar sistem Zona Baca Digital dapat berjalan secara responsif dan sesuai dengan kebutuhan. Adapun alur proses utama dalam sistem ditampilkan pada diagram aktivitas berikut.



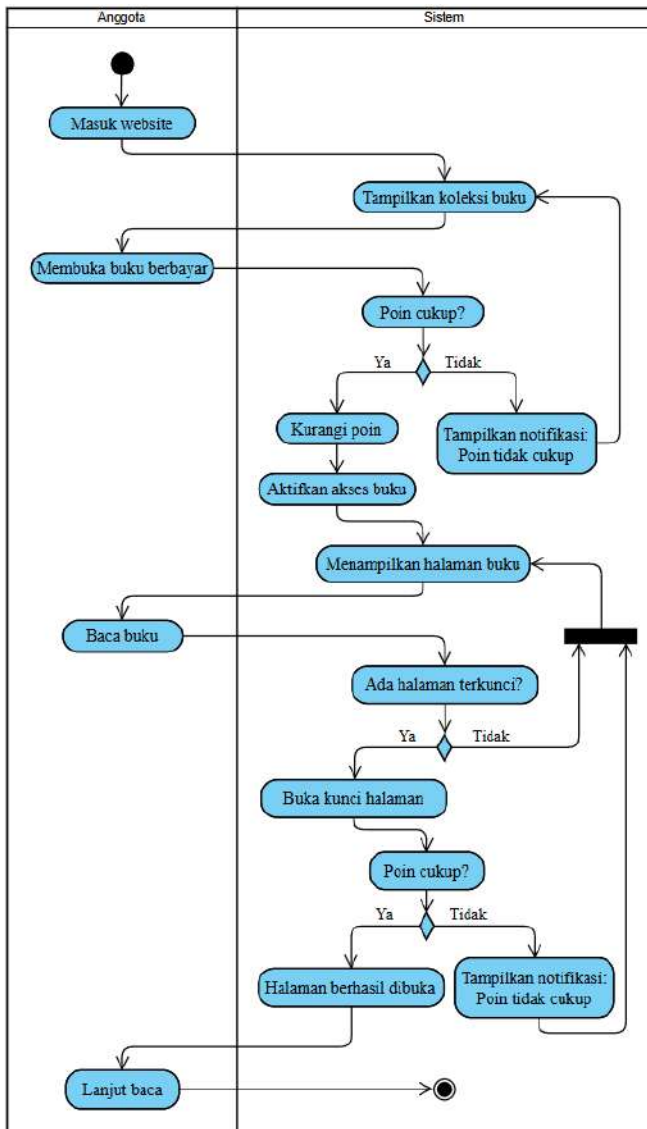
Gambar 2. Activity Diagram Kehadiran

Pada Gambar 2 ditampilkan diagram aktivitas yang menggambarkan alur pengisian daftar kehadiran oleh anggota dalam sistem. Proses dimulai saat anggota memasuki area perpustakaan dan menghadap komputer kehadiran, lalu sistem menampilkan form kehadiran. Setelah form diisi, sistem melakukan validasi data. Jika data valid, sistem menyimpan kehadiran, menambahkan poin anggota, dan menampilkan notifikasi bahwa poin berhasil ditambahkan. Jika data tidak valid, sistem menampilkan notifikasi “Data tidak valid” dan mengarahkan anggota untuk mengisi kembali form kehadiran.



Gambar 3. Activity Diagram Poin Buku Gratis

Pada Gambar 3 ditampilkan diagram aktivitas yang menjelaskan proses pemberian poin otomatis saat anggota membaca buku gratis pada sistem Zona Baca Digital. Proses dimulai ketika anggota masuk ke website dan sistem menampilkan koleksi buku. Setelah anggota membuka buku gratis, sistem menampilkan halaman buku dan mulai menghitung durasi baca. Jika durasi mencapai satu menit, sistem otomatis memberikan poin dan menampilkan notifikasi “Berhasil mendapatkan poin”. Anggota kemudian dapat melanjutkan membaca, dan proses berakhir saat aktivitas membaca dihentikan.



Gambar 4. Activity Diagram Buku Poin

Pada Gambar 4 ditampilkan diagram aktivitas yang menggambarkan proses membaca buku berbayar berbasis poin pada sistem Zona Baca Digital. Proses dimulai saat anggota masuk ke website dan sistem menampilkan koleksi buku. Anggota memilih buku berbayar, lalu sistem memeriksa kecukupan poin. Jika poin tidak cukup, sistem menampilkan notifikasi bahwa poin tidak mencukupi. Jika poin cukup, sistem mengurangi poin dan mengaktifkan akses buku, kemudian menampilkan halaman untuk dibaca. Jika terdapat halaman terkunci, anggota dapat memilih membukanya dan sistem kembali memeriksa poin. Jika poin cukup, halaman terbuka dan anggota dapat melanjutkan membaca. Jika tidak, sistem menampilkan notifikasi bahwa poin tidak cukup.

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil implementasi Sistem yang dikembangkan memiliki fitur utama deteksi lokasi dan manajemen poin. Berikut adalah komponen utama sistem:

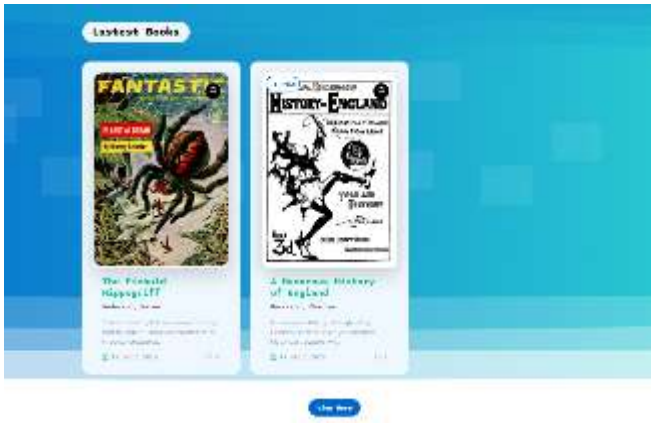
##### A. Gambaran Umum Sistem

Zona Baca adalah platform digital yang bertujuan meningkatkan minat baca siswa. Sistem ini menyediakan akses buku digital, pengaturan koleksi pribadi, serta pemberian poin sebagai apresiasi membaca. Keunikannya terletak pada integrasi dengan area perpustakaan, di mana beberapa fitur hanya aktif saat pengguna berada di lokasi tersebut, sehingga pengalaman membaca menjadi lebih menarik.

- 1) Deteksi Zona: Sistem secara otomatis mendeteksi lokasi siswa melalui IP address jaringan Wi-Fi sekolah. Jika berada di dalam zona, siswa dapat mengakses seluruh koleksi buku secara gratis. Jika di luar zona, siswa dialihkan ke halaman koleksi pribadi.
- 2) Manajemen Poin: Siswa mendapatkan poin dari check-in kehadiran di perpustakaan dan durasi membaca buku gratis (poin otomatis setiap menit). Poin ini digunakan untuk membuka buku berbayar atau halaman yang terkunci saat berada di luar zona.

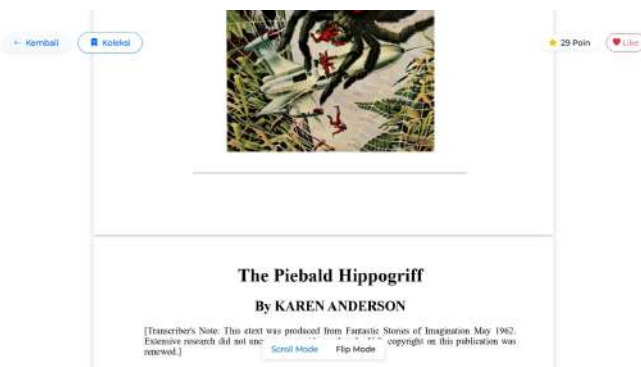
##### B. Antarmuka Sistem

Antarmuka sistem dirancang dengan dua cara, antara lain responsif dan ramah pengguna. Ini memfasilitasi interaksi berbeda dua pemakai yang utama siswa serta pustakawan. Berbagai fitur visual yang intuitif seperti papan dasbor pemantauan statistik bagi admin, dan laman baca interaktif bagi siswa dilengkapi dengan mode gulir dan mode balik buku untuk pengalaman baca yang menyerupai fisiknya



Gambar 5. Halaman Beranda

Halaman beranda sistem dapat dilihat pada Gambar 5. Halaman ini merupakan tampilan utama bagi anggota ePustaka setelah login, menampilkan seluruh koleksi buku digital yang ditambahkan oleh pustakawan. Pengguna dapat mencari, melihat detail, dan menelusuri koleksi. Akses halaman ini hanya tersedia saat anggota berada di area perpustakaan dan terhubung ke Wi-Fi perpustakaan. Jika berada di luar jaringan tersebut, pengguna otomatis dialihkan ke halaman koleksi pribadi.



Gambar 6. Halaman Baca Mode Scroll



Gambar 7. Halaman Baca Mode Flip

Pada Gambar 6 ditampilkan halaman baca dengan Scroll Mode, sedangkan Gambar 7

menunjukkan halaman baca dengan Flip Mode. Halaman baca berfungsi sebagai tempat pengguna menikmati buku digital yang dipilih. Tersedia dua mode baca, yaitu Scroll Mode dan Flip Mode, untuk kenyamanan membaca. Pengguna dapat memberi tanda suka, melihat jumlah poin yang diperoleh dari aktivitas membaca, serta menggunakan tombol navigasi untuk kembali ke koleksi atau halaman sebelumnya.

C. Hasil Pengujian

1). Blackbox Testing

Metode BlackBox Testing difokuskan pada pengujian fungsionalitas sistem tanpa memperhatikan struktur kode internal, dan digunakan untuk memastikan bahwa setiap fitur, tombol, menu, serta alur kerja berjalan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. Pengujian dilakukan pada seluruh proses utama, mulai dari login, deteksi lokasi, manajemen buku, hingga sistem poin. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fungsi pada sistem zona baca digital beroperasi sesuai harapan, dengan seluruh skenario menghasilkan output yang valid dan dinyatakan berhasil, sehingga sistem dinyatakan memenuhi kriteria fungsional, stabil, dan siap digunakan dalam lingkungan operasional.

Tabel 1. Hasil Pengujian Blackbox

No	Fungsi yang Diuji	Skenario	Hasil
1	Check-in Kehadiran	Sistem mencatat kehadiran dan menambah poin	Berhasil
2	Deteksi Lokasi (Dalam Zona)	Akses penuh ke semua buku	Berhasil
3	Deteksi Lokasi (Luar Zona)	Dialihkan ke koleksi pribadi	Berhasil
4	Membaca Buku Gratis	Poin bertambah otomatis per menit	Berhasil
5	Membaca Buku Poin	Poin berkurang untuk akses buku	Berhasil

Seluruh proses pengujian pada fitur siswa maupun admin menunjukkan hasil yang berjalan dengan sukses. Dengan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa sistem telah memenuhi seluruh kebutuhan fungsional, mampu beroperasi dengan baik dan stabil pada berbagai kondisi penggunaan.

2). User Acceptance Testing (UAT)

Berikut hasil Pengujian *User Acceptance Testing (UAT)* yang dilakukan untuk mengukur tingkat penerimaan dan kepuasan pengguna terhadap sistem, melibatkan siswa sebagai pengguna utama dan pustakawan sebagai admin.

a). Hasil UAT Pengguna (Siswa)

Analisis dilakukan terhadap 40 responden siswa yang menilai pengalaman menggunakan fitur membaca, pencarian, dan perolehan poin.

Tabel 2. Hasil Kuesioner UAT Siswa

Poin		Jumlah	Skor	% Frekuensi
5	x	190	950	29.69%
4	x	325	1300	50.78%
3	x	117	117	18.28%
2	x	8	16	1.25%
1	x	0	0	0,00%
Jumlah		640	2617	100%
Maks		5 × 640	3200	
Min		1 × 640		
Index		$\frac{\text{Bobot Total}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$	=	81.78%

Berdasarkan Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 2, total skor yang diperoleh adalah 2617 dari skor maksimum 3200. Nilai indeks dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Index} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Sehingga diperoleh nilai indeks sebesar 81.78%.

b). Hasil UAT Admin (Pustakawan)

Pengujian dilakukan pada 2 pustakawan, dengan fokus pada kemudahan pengelolaan konten dan fitur administratif.

Tabel 3. Hasil Kuesioner UAT Pustakawan

Poin		Jumlah	Skor	% Frekuensi
5	x	0	0	0,00%
4	x	12	48	60,00%
3	x	8	24	40,00%
2	x	0	0	0,00%
1	x	0	0	0,00%
Jumlah		20	72	100%
Maks		5 × 20		100%
Min		1 × 20		
Index		$\frac{\text{Bobot Total}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$	=	72.00%

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 3, total skor yang diperoleh adalah 72 dari skor maksimum 100, sehingga diperoleh nilai indeks sebesar 72.00%.

c). Interpretasi Nilai Indeks

Interpretasi nilai indeks dilakukan dengan mengacu pada metode konversi skala Likert ke dalam bentuk persentase. Hasil persentase diklasifikasikan ke dalam interval berikut:

- 81% – 100% = Sangat Baik
- 61% – 80% = Baik
- 41% – 60% = Cukup
- 21% – 40% = Kurang
- 0% – 20% = Sangat Kurang

Berdasarkan interval tersebut, indeks penerimaan siswa sebesar 81.78% termasuk dalam kategori Sangat Baik, sedangkan indeks penerimaan pustakawan sebesar 72.00% termasuk dalam kategori Baik. Secara keseluruhan, sistem Zona Baca Digital menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi dan dinyatakan layak untuk diterapkan secara penuh.

## V. KESIMPULAN

Sistem Zona Baca Digital dan Manajemen Poin Berbasis Web yang dikembangkan telah memenuhi tujuan utama: menyediakan akses gratis ke bahan bacaan digital dalam lingkungan perpustakaan dan mengelola akses di luar perpustakaan melalui poin. Pengujian fungsional menunjukkan semua modul bekerja sesuai rancangan, mempermudah akses buku digital, memotivasi minat baca siswa, serta mempermudah pengelolaan data perpustakaan. Integrasi pendeteksi lokasi berbasis WiFi memastikan aturan zona baca terlaksana. Inovasi ini diharapkan meningkatkan literasi dengan mengoptimalkan teknologi digital dalam perpustakaan. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan evaluasi kuantitatif terhadap peningkatan minat baca dan pengembangan fitur analitik untuk pengelolaan perpustakaan yang lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kemendikbudristek. (2023, October). *RAPOR PENDIDIKAN INDONESIA 2023*. <https://bpmpkaltara.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2023/10/rapor-pendidikan-indonesia-2023.pdf>
- [2] OECD. (2023, December). *PISA 2022 Results (Volume I and II) - Country Notes: Indonesia*. [https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2023/11/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes\\_2fca04b9/indonesia\\_0e09c072/c2e1ae0e-en.pdf](https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2023/11/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_2fca04b9/indonesia_0e09c072/c2e1ae0e-en.pdf)
- [3] Agnestina, T., Umar, A., & Arifudin, Y. F. (2023). PENGARUH PENGELOLAAN PERPUSTAKAAN DIGITAL TERHADAP MINAT BACA PESERTA DIDIK (STUDI KASUS DI MTS AL-FATHIMIYAH KARAWANG). *PeTeKa*, 6(4), 659–669. <https://doi.org/10.31604/ptk.v6i4.659-669>
- [4] Hasni suciawati, Siti Rakiyah, & Nilam Sari. (2022). SOSIALISASI MEMBUDAYAKAN LITERASI DIGITAL MELALUI BUKU DIGITAL PADA SISWA SMP SUCI MURNI. *Desember*, 2(2), 2797–2461. <http://jurnal.una.ac.id/index.php/rambate>
- [5] Yunita, E., Pratiwi, R., Bambang, M., Siswanto, E., Rochmania, D. D., Salamah, E. R., Dwinata, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Asy'ari, H., & Jombang, T. (2024). *SEMINAR NASIONAL SAINSTEKNOPAK VIII LPPM UNHAS YTEBUIRENG JOMBANG 2024 Sistem Perpustakaan Sekolah Dasar Berbasis Web*.
- [6] Erna Wulan Sari, E., Mariana, N., Anugerah Izzati, U., Hariyati, N., & Roesminingsih, E. (2024). Pengaruh Pemanfaatan Perpustakaan Digital terhadap Minat Baca dan Literasi. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 2).
- [7] Afifatul Awalia, Sufia, Sya'dullo, Mashudi, & Abd Wafi. (2025). Peran Perpustakaan Digital Terhadap Minat Baca Mahasiswa. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 1249–1257. <https://doi.org/10.63822/hnyh8x64>
- [8] Shofa, G. Z., Zulaikah, Anistya Pratama, Riska Mauliana, & Iwan saputra. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan Buku Digital (E-Book) Terhadap Minat Dan Kebiasaan Membaca Mahasiswa Universitas Nurul Huda. *JURNAL PENDIDIKAN & PENGAJARAN (JUPE2)*, 2(2), 305–317. <https://doi.org/10.54832/jupe2.v2i2.354>
- Wasilah, Z., Widiyanah, I., & Trihantoyo, S. (2025). Manajemen Digital Perpustakaan Sekolah untuk Mendorong Literasi Siswa. *Journal of Education Research*, 6(1), 114–123. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i1.2262>
- Zailani, A. U., Perdananto, A., & Ardiansyah, M. (2020). Penggunaan Model Prototype dalam Membuat Library System di SMPIT AL Mustopa. *SMARTICS Journal*, 6(2). <https://doi.org/10.21067/smartics.v6i2.4636>