

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis Sebelumnya

Terdapat beberapa penelitian sejenis sebelumnya tentang arsitektur informasi *website*. Penelitian sejenis sebelumnya ini digunakan untuk menambah wawasan dalam melakukan penelitian. Adapun penelitian sebelumnya yang dijadikan acuan antara lain:

Penelitian dalam artikel yang ditulis oleh Mirko Ruzza; Barbara Tiozzo; Claudio Mantovani; Fabiano D'Este; Licia Ravarotto (2017) yang berjudul “*Designing the Information Architecture of A Complex Website: A Strategy Based on News Content and Faceted Classification*” vol. 37 p. 166-176. Penelitian ini menjelaskan projek penelitian tindakan percontohan yang tujuannya adalah untuk mengembangkan dan menguji model untuk merancang IA (*Information Architecture*) situs *web* kelembagaan yang kompleks.

Model yang digunakan didasarkan pada penggunaan strategis konten berita yang dilakukan dengan pendekatan *classification approach*. Model ini diujicobakan selama situs *web* *Istituto Zooprofilattico Sperimentale delle Venezie* (IZSVe) di perbaiki. Berdasarkan data yang dikumpulkan, model IA (*Information Architecture*) yang diusulkan dapat secara efektif mengelola situs *web* dan sangat mengurangi kebutuhan akan perubahan struktural dalam 12 bulan setelah

intervensi. Model ini juga memungkinkan pengumpulan data analitik *web* yang dapat berguna untuk editor konten *web* dan manajer organisasi.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Ruzza, dkk (2017) adalah adanya persamaan objek yang berfokus pada arsitektur informasi *website*. Sebaliknya perbedaan dalam penelitian ini terdapat pada hasil yang diteliti. Ruzza, dkk (2017) meneliti mengenai model arsitektur informasi adapun dalam penelitian ini yaitu persepsi pemustaka yang mengakses eLIBRARY.

Penelitian dalam artikel yang ditulis oleh Kyunghye Yoon, Laura Hulscher, dan Rachel Dols (2016) yang berjudul "*Accessibility and Diversity in Library and Information Science: Inclusive Information Architecture for Library Websites*". Penelitian ini bertujuan menggabungkan perspektif keragaman untuk membahas masalah aksesibilitas di LIS (*Library and Information Science*).

Karya ini menguraikan hasil penelitian Yoon tentang aksesibilitas situs *web* perpustakaan untuk pengguna. Berdasarkan temuan Yoon, Hulscher dan Dols (2016), masalah utama penyebab tidak dapat diaksesnya situs *web* perpustakaan adalah masalah keragaman kebutuhan informasi pengguna bukan hanya sekedar masalah teknis. Cara mengatasi masalah ini yaitu perlunya mengadopsi prinsip-prinsip inklusif yang membutuhkan kegunaan di luar aksesibilitas untuk semua grup pengguna dalam desain *web* perpustakaan. Untuk memenuhi tujuan ini, Yoon, Hulscher dan Dols (2016), mengusulkan arsitektur informasi inklusif yang khusus difokuskan pada akses pembaca. Hal ini untuk menyajikan pedoman yang lebih luas untuk desain informasi dengan mengilustrasikan satu cara di mana prinsip-prinsip inklusif dapat diterapkan pada desain situs *web* perpustakaan dengan memperluas

dan menyesuaikan arsitektur informasi untuk memenuhi kebutuhan individu dari beragam kelompok pengguna.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Yoon, Hulscher dan Dols (2016) adalah adanya persamaan objek yang berfokus pada arsitektur informasi *website*. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini terdapat pada hasil yang diteliti. Yoon, Hulscher dan Dols (2016), meneliti mengenai aksesibilitas akses *web* perpustakaan untuk pengguna sedangkan dalam penelitian ini ingin mengetahui persepsi pemustaka yang mengakses eLIBRARY.

Penelitian dalam artikel yang ditulis oleh Chih Ming Chen dan Shang Tzu Lin pada tahun 2014 yang berjudul “*Assesing Effects of Information Architecture of Digital Libraries on Supporting E-learning: A Case Study on the Digital Library of Nature & Culture*”. Penelitian Chen dan Lin di *Digital Library of Nature and Culture* yang dibuat oleh *National Museum of Nature Science* di Taiwan untuk menyelidiki apakah desain arsitektur informasi dari perpustakaan digital berpengaruh terhadap kinerja belajar dan apakah gaya belajar peserta didik yang berbeda memiliki perilaku penggunaan informasi ketika mereka menggunakan perpustakaan digital untuk mendukung *e-learning*. Chen dan Lin membuat instrumen penelitian menjadi tiga kategori, yaitu *learning style*, *learner's information usage behavior towards information architecture of digital library*, dan *learning performance*.

Karya ini menunjukkan bahwa *e-learning* didukung oleh perpustakaan digital menghasilkan kinerja belajar yang sangat baik. Mengenai pengaruh arsitektur informasi pada kinerja belajar, karya ini menentukan bahwa sistem

organisasi sangat penting untuk kinerja belajar. Selanjutnya, peserta didik dengan kinerja belajar yang menunjukkan perilaku yang berbeda ketika mereka menggunakan arsitektur informasi perpustakaan digital.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Chen dan Lin (2014) adalah adanya persamaan objek yang berfokus pada arsitektur informasi situs *web*. Perbedaan dalam penelitian ini terdapat pada hasil yang diteliti, Chen dan Lin (2014) meneliti kinerja belajar peserta didik umum dan unggul sedangkan dalam penelitian ini ingin mengetahui persepsi pemustaka eLIBRARY.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Konsep Arsitektur Informasi

Arsitektur informasi atau *information architecture* (IA) merupakan rancangan struktur informasi dengan pemahaman bahwa arsitektur informasi focus utamanya adalah struktur itu sendiri dan diikuti dengan *user interface* yang mewakili tampilan di layar, mengetahui dengan baik keinginan *user* berhubungan dengan konten dan fungsi struktur informasi serta mengetahui konten dan fungsionalitas yang didukung oleh struktur informasi itu sendiri (Brown, 2010: 30).

Pada tahun 1975, Richard Wurman pertama kali memperkenalkan istilah arsitektur informasi atau *Information Architecture* yang menggambarkan kebutuhan dalam mengubah data menjadi informasi. Kemudian pada tahun 1966 beberapa ilmuwan perpustakaan seperti Morville dan Louis Rosenfeld memanfaatkan istilah arsitektur informasi tersebut.

Menurut Morville dan Louis Rosenfeld (2006: 4) arsitektur informasi yaitu:

1. *The structural design of shared information environments.*

Prinsip ini memiliki arti bahwa informasi yang tersebar memiliki lingkungan sendiri dan desain terstruktur yang berbeda antara satu informasi dengan informasi lainnya.

2. *The combination of organization, labeling, search, and navigation systems within web sites and intranet.*

Prinsip ini berarti kombinasi dari pengorganisasian yang melibatkan pengelompokan informasi kedalam kategori yang tepat. Pelabelan yakni memberikan nama pada kategori yang sudah ditentukan dengan tepat. Pencarian dan sistem navigasi dalam sebuah situs *web* dan intranet.

3. *The art of shaping information products and experiences to support usability and findability.*

Prinsip ini memiliki arti bahwa seni dan ilmu untuk membentuk produk informasi dan pengetahuan untuk memberikan kemampuan mengelola dan menemukan pada situs *web*.

4. *An emerging discipline and architecture to the digital landscape.*

Prinsip ini berarti sebuah disiplin ilmu yang muncul untuk menerapkan prinsip-prinsip desain arsitektur kedalam ranah digital.

Pada saat ini arsitektur informasi *web* merupakan bagian yang sangat penting dari pengorganisasian sebuah situs *web*. Menurut Morville dan Rosenfeld dalam Burford (2011: 19) *web information architecture* adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menggambarkan proses desain informasi dan hasil dari proses

desain tersebut. Dalam membuat sebuah situs perlu memperhatikan siapa pengguna situs *web* tersebut dan apa alasan mereka menggunakan situs *web*. Hal tersebut adalah dua pertanyaan penting yang harus dijawab seorang arsitek informasi sebelum membangun sebuah situs *web*.

Pengertian lain dikemukakan oleh beberapa ahli seperti halnya Brown (2010: 30) bahwa arsitektur informasi adalah praktik mendesain struktur. Menurut pandangannya, arsitektur informasi berfokus pada struktur itu sendiri dan diikuti dengan *user interface* yang mewakili tampilan layar, mengetahui dengan baik kebutuhan pengguna berhubungan dengan konten dan fungsi struktur informasi serta mengetahui konten dan fungsionalitas yang didukung oleh struktur informasi itu sendiri.

Seorang pembuat atau arsitek informasi situs *web* perlu menemukan ide agar mampu menarik pengguna untuk berkunjung ke situs *web* tersebut. Secara keseluruhan seorang arsitek informasi situs *web* membutuhkan visi yang melekat kuat pada situs *web* tersebut yang membuatnya khas dan dan baik untuk digunakan. Menurut Morville (2006: 5) arsitektur informasi untuk *world wide web* adalah tentang menerapkan prinsip-prinsip arsitektur dan ilmu perpustakaan dalam mendesain sebuah situs *web*. Seorang arsitek informasi mempunyai tugas untuk membuat sebuah kerangka bangunan situs *web* yang membuatnya nyaman serta mengundang pengguna untuk mau berkunjung atau bahkan kembali suatu hari nanti. Dari penjabaran tersebut menjelaskan bahwa arsitektur informasi *website* merupakan istilah kolektif yang digunakan untuk menggambarkan berbagai komponen infrastruktur informasi *website*.

2.2.2 Prinsip Arsitektur Informasi

Dalam sebuah artikel yang berjudul *Eight Principles of Information Architecture*, Dan Brown (2010: 30) mengemukakan 8 prinsip arsitektur informasi yang dapat membantu pemahaman dalam membuat rancangan struktur informasi.

Menurut Brown (2010) delapan prinsip arsitektur informasi, yaitu:

1. *The Principle of Object* (Prinsip mengenai objek)
2. *The Principle of Choice* (Prinsip mengenai pilihan)
3. *The Principle of Disclosure* (Prinsip mengenai sikap)
4. *The Principle of Exemplars* (Prinsip mengenai jenis)
5. *The Principle of Fronts Doors* (Prinsip mengenai halaman kunjungan)
6. *The Principle of Multiple Classification* (Prinsip mengenai klasifikasi)
7. *The Principle of Focused Navigation* (Prinsip mengenai navigasi penting)
8. *The Principle of Growth* (Prinsip mengenai perkembangan)

Prinsip pertama pada arsitektur informasi yang dikemukakan oleh Brown, *the principle of Object* memiliki pengertian bahwa konten merupakan objek yang nyata. Karena konten sebagai objek yang nyata, maka konten tersebut memiliki tempat tersendiri, memiliki *lifecycle* (siklus hidup), memiliki ciri khas serta memiliki perlengkapan. Konten tersebut juga diklasifikasikan berdasarkan kepada fungsi, tujuan, dan struktur.

Objek yang dimaksud adalah sebuah situs *web* yang pada dasarnya memiliki konten seperti:

- a. Struktur internal yang konsisten dan dikenali
- b. Ciri khas tersendiri

Prinsip kedua yaitu *the principle of choice*, hal yang dibahas adalah mengenai pilihan yang dapat diberikan kepada pengguna. Hal ini juga berkaitan dengan menjaga agar pilihan tersebut terfokus pada pilihan tertentu saja. Pada dasarnya pengguna senang dengan banyaknya pilihan yang diberikan oleh sebuah halaman situs *web*. Karena pengguna dapat memilih sendiri informasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Di sisi lain, pengguna akan bingung untuk menentukan informasi yang sesuai karena banyaknya pilihan yang diberikan oleh sebuah halaman situs *web*. Dalam membuat situs *web*, akan lebih baik bila memberikan pilihan yang sedikit akan tetapi memiliki informasi yang benar-benar relevan sesuai dengan kebutuhan informasi yang diinginkan oleh pengguna.

Prinsip ketiga yaitu *the principle of disclosure*, dijelaskan bahwa arsitektur informasi merupakan rancangan struktur informasi yang memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi. Dengan pengertian tersebut, pemahaman akan fungsi situs *web* adalah memberikan cukup informasi pada pengguna. Sehingga informasi yang diperoleh dapat membantu pengguna dalam menggali informasi lebih dalam lagi. Prinsip mengenai sikap ini berfokus kepada perilaku pencarian informasi. Prinsip ini dibangun dengan konsep bahwa penelusuran informasi yang lebih rinci dapat dilakukan dengan cepat.

Prinsip keempat yaitu *the principle of exemplars*, dijelaskan bahwa konten dapat dipilih berdasarkan jenisnya. Untuk menunjukkan semua hal yang berkaitan pada konten, hal yang dapat dilakukan adalah dengan menyusunnya menjadi kelompok-kelompok tertentu sehingga terlihat sistematis. Menu pada situs *web* biasanya memiliki beberapa sub menu pendukung. Sub menu tersebut merupakan

kelompok objek yang memiliki konten yang sama ataupun menyerupai. Pengelompokan jenis konten ini sering kali dilakukan untuk memudahkan pengguna dalam penelusuran.

Prinsip kelima yaitu *the principle of front doors*, menunjukkan bahwa dimungkinkan bagi pengguna untuk dapat langsung mengunjungi halaman situs web tanpa harus melalui halaman awal (*home*). Pada dasarnya, kunjungan ke suatu situs *web* akan dimulai pada halaman awal situs web yang dituju. Gagasan mengenai *front doors* ini menjadi hal yang umum, karena beberapa situs web besar menemukan bahwa kunjungan pada situs web tersebut tidak dilakukan melalui halaman awal, melainkan melalui halaman lain *website*.

Menurut Brown, prinsip ini menghasilkan 2 petunjuk, yaitu:

1. Halaman yang dituju membantu pengguna dalam memahami bahwa ada informasi lain yang dapat ditemukan pada halaman tersebut.
2. Halaman awal tidak selamanya memiliki tugas sebagai gerbang awal antara pengguna dan informasi yang ada.

Prinsip keenam yaitu *the principle of multiple classification*, Brown mengemukakan bahwa menawarkan beberapa macam klasifikasi yang berbeda kepada pengguna untuk mengakses konten situs *web* merupakan hal yang baik. Arsitektur informasi yang baik menunjukkan bahwa cara seseorang dalam mencari dan menemukan informasi tidaklah sama. Dengan adanya skema klasifikasi, hal ini dapat membantu pengguna dalam menemukan cara lain atau cara yang lebih singkat dalam menemukan informasi yang ada pada sebuah halaman situs *web*.

Skema klasifikasi merupakan cara singkat dalam melakukan penelusuran informasi dengan menggunakan kelompok konten yang ada pada sebuah situs *web*. Hal seperti ini dapat dilakukan dengan melakukan penelusuran dengan menggunakan judul, subjek ataupun topik sesuai dengan kebutuhan informasi yang diinginkan.

Prinsip ketujuh yaitu *the principle of focused navigation*, menunjukkan bahwa kebanyakan dari sistem navigasi yang digunakan pada sebuah situs *web* adalah global navigasi. Apabila sebuah situs *web* memakai global navigasi dalam penelusuran, maka ketidak-efektifan dalam temu kembali informasi akan terjadi. Karena tidak semua informasi merupakan konten dari sebuah situs *web*. Dengan menggunakan global navigasi, menu navigasi yang ada akan kehilangan tujuannya dalam temu kembali informasi yang terdapat pada *content*.

Brown mengemukakan 4 mekanisme navigasi, yaitu:

1. *Topic Navigation*: merupakan navigasi utama sebuah situs yang menyangkut semua area halaman situs *web*.
2. *Timely Navigation*: menu singkat yang menyediakan *link* ke sub topik yang relevan.
3. *Signpost Navigation*: menu yang muncul pada halaman yang menunjukkan bagaimana sebuah artikel diklasifikasikan.
4. *Marketing Navigation*: menu singkat yang muncul berdampingan dengan menu navigasi topik yang menyediakan *link* ke halaman layanan yang diberikan oleh organisasi.

Prinsip kedelapan yaitu *the principle of growth*, menerapkan bahwa konten yang dimiliki saat ini hanyalah sebagian kecil dari konten yang akan ditunjukkan setelahnya. Konsep pertumbuhan konten seperti ini akan menunjukkan bahwa situs *web* akan terus berkembang dalam memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Sehingga pengguna akan terus menggunakan situs *web* tersebut sebagai tempat penelusuran informasi. Kelemahan desain arsitektur saat ini ada pada tempat penyimpanannya yang terbatas. Banyaknya informasi mempengaruhi ruang penyimpanan informasi itu sendiri. Dengan keterbatasan akan ruang penyimpanan informasi, sebuah situs *web* diharuskan untuk memberikan informasi yang *up to date*, sehingga informasi yang ada merupakan informasi terkini.

Dari kedelapan prinsip yang dikemukakan oleh Brown, dapat dilihat bahwa arsitektur informasi memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah situs *web*. Hal ini juga tidak terkecuali untuk situs *web* perpustakaan.

2.2.3 Arsitektur Informasi pada eLIBRARY

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut dengan *web page* dan *link* dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu halaman ke halaman lain (*hyper text*), baik diantara *page* yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. *Pages* diakses dan dibaca melalui *browser* seperti *Netscape Navigator* atau *Internet Explorer* berbagai aplikasi *browser* lainnya (Hakim Lukmanul, 2004).

Situs *web* perpustakaan berperan dalam menampilkan dan memberikan informasi mengenai konten dan layanan yang ada di sebuah perpustakaan melalui internet. Sehingga pemustaka atau *user* dapat mengetahui konten dan layanan yang dapat dimanfaatkan dengan akses yang mudah. Hal ini dikemukakan oleh Maloney dan Bracke (2004 : 146) “*Library websites provide a display platform by which library content and services can be accessed through a common user interface*”.

Berdasarkan pendapat dari Maloney dan Bracke tersebut, dapat disimpulkan bahwa tugas sebuah *website* perpustakaan adalah menyediakan informasi mengenai keseluruhan konten dan layanan yang ada di perpustakaan. Dalam menampilkan konten dan layanan di internet membutuhkan arsitektur informasi dalam mendesainnya sehingga pemustaka dapat memanfaatkan informasi tersebut secara maksimal.

Sebuah situs *web* perpustakaan pada dasarnya memiliki beberapa konten penting di dalamnya. Salah satunya adalah koleksi. Pada umumnya pemustaka yang mengakses situs *web* perpustakaan akan diarahkan pada layanan yang ditawarkan perpustakaan dan koleksi digital yang ada. Situs *web* perpustakaan tidak hanya berisi layanan dan koleksi digital, akan tetapi sebuah situs *web* perpustakaan juga menyediakan jurnal, database, dan *link-link* edukasi yang dapat dimanfaatkan oleh pemustaka. Semua hal tersebut tentu saja tidak dapat ditampilkan dalam satu layar halaman. Oleh karena itu, fungsi dari arsitektur informasi dipakai dalam mengorganisasikan tampilan pada situs *web* perpustakaan.

2.2.4 Persepsi Pemustaka terhadap Arsitektur Informasi pada eLIBRARY

Persepsi dapat diartikan sebagai proses diterimanya rangsang melalui pancaindra yang didahului oleh perhatian sehingga individu mampu mengetahui, mengartikan, dan menghayati tentang hal yang diamati, baik yang ada di luar maupun di dalam diri individu (Sunaryo, 2004: 94). Persepsi adalah proses di mana individu mengatur dan menginterpretasikan kesan-kesan sensoris mereka guna memberikan arti bagi lingkungan mereka (Robbins, 2008: 175).

Krech berpendapat bahwa persepsi adalah suatu proses membuat penilaian atau membangun kesan mengenai berbagai macam hal yang terdapat di dalam lapangan penginderaan seseorang. Persepsi pada hakekatnya adalah proses kognitif yang dialami setiap orang ketika berusaha memahami persepsi berusaha memahami informasi yang diterimanya. Kunci untuk memahami persepsi adalah terletak pada pengenalan bahwa persepsi itu merupakan suatu penafsiran yang unik terhadap situasi, dan bukannya suatu pencatatan yang benar terhadap situasi (Krech, 1962: 20).

Walgito (2002) menyatakan bahwa proses terjadinya persepsi merupakan suatu yang terjadi dalam tahap-tahap berikut ini:

1. Tahap pertama, merupakan tahap yang dikenal dengan nama proses kealaman atau proses fisik, merupakan proses ditangkapnya suatu rangsangan oleh alat indra manusia.

2. Tahap kedua, merupakan tahap yang dikenal dengan proses fisiologis. Rangsangan yang diterima oleh alat indera diteruskan oleh saraf sensoris ke otak sehingga memunculkan sebuah kesan-kesan sensoris.
3. Tahap ketiga, merupakan tahap yang dikenal dengan nama proses psikologi. Rangsangan yang diteruskan oleh saraf sensoris diproses pada otak sebagai pusat kesadaran sehingga individu menyadari apa yang di inderakan.
4. Tahap ke empat, merupakan hasil yang diperoleh dari proses persepsi yaitu berupa tanggapan dan berpersepsi sehingga mampu menimbulkan sebuah perilaku.

Adapun Suwarno (2009: 57) menyatakan ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi persepsi seseorang, antara lain:

1. Stereotip, yaitu pandangan tentang ciri-ciri tingkah laku dari sekelompok masyarakat tertentu. Stereotip ini akan berpengaruh terhadap kesan pertama
2. Persepsi diri, yaitu pandangan terhadap diri sendiri yang dapat mempengaruhi pembentukan kesan pertama.
3. Situasi dan kondisi, yaitu pandangan terhadap seseorang yang dipengaruhi oleh situasi atau kondisi tertentu.
4. Ciri yang ada pada diri orang lain, yaitu daya tarik fisik seseorang yang dapat menimbulkan penilaian khusus pada saat pertama kali bertemu.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi pemustaka merupakan suatu proses membuat penilaian atau membangun kesan mengenai berbagai macam hal yang ditangkap oleh indera seseorang melalui pengalaman. Menurut Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan, pemakai

atau pengguna perpustakaan sekarang lebih populer dengan sebutan pemustaka. Pengertian pemustaka menurut Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 pasal 1 ayat 9 adalah perseorangan, kelompok orang, masyarakat, atau lembaga yang memanfaatkan fasilitas layanan perpustakaan.

User atau pemustaka adalah pengguna fasilitas yang disediakan perpustakaan baik koleksi maupun buku (bahan pustaka maupun fasilitas lainnya). Pemustaka berasal dari berbagai macam, mahasiswa, pelajar, guru, dosen, karyawan, masyarakat umum dan lain lain berdasarkan dari jenis perpustakaan (Suwarno 2009: 80).

Menurut Yusuf (2009: 330) pengguna perpustakaan dibagi menjadi dua jenis pemustaka, yakni pemustaka aktual dan pemustaka potensial. Pemustaka aktual adalah pemustaka yang sudah pernah menggunakan perpustakaan baik melakukan kegiatan layanan seperti meminjam atau mengembalikan koleksi pustaka ataupun hanya datang untuk membaca koleksi. Pemustaka potensial artinya adalah pemustaka yang menjadi sasaran perpustakaan. Biasanya pemustaka perpustakaan khusus terbatas pada pegawai atau karyawan dari lembaga induk tersebut. Meskipun begitu ada pula perpustakaan khusus yang mengizinkan orang-orang dari luar lembaga induk untuk dapat mengakses perpustakaan tersebut. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemustaka merupakan pengguna perpustakaan baik individu maupun kelompok yang memanfaatkan layanan, fasilitas serta koleksi yang ada di sebuah perpustakaan.

Jadi, persepsi pemustaka pada arsitektur informasi eLIBRARY adalah pengalaman pengguna perpustakaan tentang arsitektur informasi eLIBRARY yang

didapatkan dengan menyimpulkan informasi dan penafsiran pesan. Persepsi pada hakikatnya adalah sebuah proses penilaian seseorang terhadap objek tertentu. Persepsi pemustaka secara singkat dapat diartikan sebagai sebuah penilaian atau kesan seseorang atau sekelompok orang terhadap arsitektur informasi eLIBRARY.