



**KEMENTERIAN DALAM NEGERI
REPUBLIK INDONESIA**

**LAPORAN PELAKSANAAN AKTUALISASI
PELATIHAN DASAR CALON PEGAWAI NEGERI SIPIL
GOLONGAN III**

**PENINGKATAN JUMLAH PENGGUNA BARU PADA APLIKASI
IDUMAI MELALUI KUNJUNGAN BERKELANJUTAN DI BAWAH
PENGELOLAAN BIDANG PERPUSTAKAAN DINAS PERPUSTAKAAN
DAN KEARSIPAN KOTA DUMAI**

Disusun oleh:

Nama : Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom
NIP : 19950809 202504 1 001
Jabatan : Penata Kelola Sistem Teknologi dan Informasi
Instansi : Pemerintah Kota Dumai
Kelas/Kelompok : 3
No. Presensi : A22.3.23
Gelombang : III

**PPSDM REGIONAL BUKITTINGGI
BPSDM KEMENTERIAN DALAM NEGERI
REPUBLIK INDONESIA
TAHUN 2025**



LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN PELAKSANAAN AKTUALISASI

JUDUL : Peningkatan jumlah pengguna baru pada aplikasi idumai melalui kunjungan berkelanjutan di bawah pengelolaan Bidang Perpustakaan Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Dumai

NAMA : Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom

NIP : 19950809 202504 1 001

PANGKAT/GOL : Penata Muda/IIIa

JABATAN : Penata Kelola Sistem Teknologi Dan Informasi

INSTANSI : Pemerintah Kota Dumai

ANGKATAN/KELOMPOK : XXII/III

NO. PRESENSI : A22.3.23

Disahkan berdasarkan Seminar Aktualisasi yang dilaksanakan pada tanggal 7 November 2025 di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Dalam Negeri Regional Bukittinggi.

Bukittinggi, 07 November 2025

Coach,

Andari Dwi Utami, MH

NIP. 19880103 201402 2 004

Mentor,

Yunivo Nifapiola, S.Sos

NIP. 19850409 201001 2 033

Mengetahui

Kepala Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia
Kementerian Dalam Negeri Regional Bukittinggi

Sarjayadi, S.S, M.A.P

NIP. 19700304 199603 1 001





BERITA ACARA SEMINAR LAPORAN PELAKSANAAN AKTUALISASI

Pada : Jum'at
Tanggal : 7 November 2025
Pukul : 08.00 – 17.00 WIB
Tempat : PPSDM Regional Bukittinggi

Telah diseminarkan Laporan Pelaksanaan Aktualisasi Latsar CPNS Angkatan/Gelombang XXII Tahun 2025

JUDUL : Peningkatan jumlah pengguna baru pada aplikasi idumai melalui kunjungan berkelanjutan di bawah pengelolaan Bidang Perpustakaan Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Dumai
NAMA : Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom
NIP : 19950809 202504 1 001
PANGKAT/GOL : Penata Muda / IIIa
JABATAN : Penata Kelola Sistem Teknologi Dan Informasi
INSTANSI : Pemerintah Kota Dumai
ANGKATAN/KELOMPOK : XXII/III
NO. ABSEN : A22.3.23

Dan telah mendapat pengujian/komentar/masukan/saran dari Penguji, Mentor, dan Coach/Moderator .

COACH

Andari Dwi Utami, MH.

NIP. 19880103 201402 2 004

PESERTA

Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom.

NIP. 19950809 202504 1 001

PENGUJI

Bambang Tri Pujiono, SP, M.Si.

NIP. 19770429 200801 1 001

MENTOR

Yunivo Nifapiola, S.Sos.

NIP. 19850409 201001 2 033



KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah yang Maha Kuasa, karena atas ridho-Nya lah penulis dapat menyelesaikan Aktualisasi yang berjudul, **“PENINGKATAN JUMLAH PENGGUNA BARU PADA APLIKASI IDUMAI MELALUI KUNJUNGAN BERKELANJUTAN DI BAWAH PENGELOLAAN BIDANG PERPUSTAKAAN DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN KOTA DUMAI”** guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Latihan Dasar CPNS Golongan III Gelombang IV Angkatan XXII pada PPSDM Kementerian Dalam Negeri Regional Bukittinggi Tahun 2025.

Dalam penyusunan Laporan Pelaksanaan Aktualisasi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Untuk itu dengan segala ketulusan hati penulis sampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Ibu Andari Dwi Utami, MH. sebagai *coach* yang senantiasa membimbing dengan sepenuh hati, memberikan arahan dan masukan dalam penyusunan aktualisasi.
2. Ibu Yunivo Nifapiola, S.Sos. selaku mentor yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran dan memberikan motivasi kepada penulis.
3. Seluruh pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai yang telah memberikan dukungan, arahan, serta motivasi dalam penyusunan aktualisasi ini.
4. Pegawai Bidang Perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai yang secara khusus telah berbagi pengalaman teknis dan memberikan wawasan praktis yang sangat membantu penulis.
5. Orang tua, Istri dan Anakku Tercinta, atas segala dukungan yang telah diberikan baik secara moril maupun materil.
6. Rekan seperjuangan peserta Pelatihan Dasar CPNS Pemerintah Kota Dumai Golongan III Angkatan XXII Tahun 2025 atas kerja sama dan dukungannya.



Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa laporan pelaksanaan aktualisasi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan. Besar harapannya, semoga laporan pelaksanaan aktualisasi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Dumai, 7 November 2025
Peserta,

Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom.
NIP. 1995080 202504 1 001



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN AKTUALISASI	ii
BERITA ACARA SEMINAR AKTUALISASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan	2
1.3. Ruang Lingkup	2
BAB II PROFIL INSTANSI DAN PESERTA	3
2.1 Profil Instansi	3
2.2 Profil Peserta	6
BAB III RINGKASAN RANCANGAN AKTUALISASI	8
3.1 Deskripsi Isu	8
1 Isu Ke-1	8
2 Isu Ke-2	13
3 Isu Ke-3	16
3.2 Penetapan Core Isu	18
3.3 Analisis Core Isu	20
3.4 Gagasan Kreatif Penyelesaian Core Isu	21
BAB IV CAPAIAN PELAKSANAAN AKTUALISASI	23
4.1 Matriks Jadwal Kegiatan Aktualisasi	23
4.2 Matriks Pelaksanaan Aktualisasi	24
4.3 Matriks Rekapitulasi Realisasi Habitiasi NND PNS (BerAKHLAK)	61
4.4 Capaian Penyelesaian Core Isu	62
4.5 Manfaat Terselesaikannya Core Isu	65
4.6 Rencana Tindak Lanjut Hasil Aktualisasi	66
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Rekomendasi	69



DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	71



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penetapan Core Isu dengan Analisis APKL	19
Tabel 3.2 Analisis Prioritas penyebab isu menggunakan kriteria USG	21
Tabel 4. 1 Jadwal Rencana Kegiatan Aktualisasi	23
Tabel 4.2 Matriks Rekapitulasi Realisasi Habitiasi Nilai-Nilai Dasar PNS (BerAKHLAK)	61
Tabel 4.3 Tabel Capaian	62
Tabel 4.4 Rencana tindak lanjut setelah kegiatan aktualisasi dilaksanakan	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gedung Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai	3
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai.....	5
Gambar 3.1 Data pertumbuhan pengguna aplikasi iDumai 2024	9
Gambar 3.2 Data pertumbuhan pengguna aplikasi iDumai 2025	9
Gambar 3.4 Kotak Kritik dan Saran di DISPERSIP Kota Dumai.....	14
Gambar 3.5 Buku tamu Bidang Perpustakaan DISPERSIP Kota Dumai	16
Gambar 4.1 Data pengguna Idumai Tahun 2024	64
Gambar 4.2 Data pengguna iDumai Bulan September 2025	64
Gambar 4.3 Data pengguna iDumai Bulan September 2025	64



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era modern saat ini, perkembangan teknologi telah mengubah cara masyarakat mengakses informasi dan pengetahuan. Sejalan dengan pergeseran ini, Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai berupaya beradaptasi dengan menghadirkan inovasi layanan digital, salah satunya melalui aplikasi perpustakaan digital iDumai. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan masyarakat mengakses koleksi buku secara daring, kapan pun dan di mana pun, tanpa terhalang oleh batasan geografis dan waktu.

Namun, implementasi layanan digital ini menghadapi tantangan signifikan. Berdasarkan data internal, pertumbuhan pengguna aplikasi iDumai masih tergolong rendah. Sepanjang periode Januari hingga Juli 2025, penambahan jumlah pengguna hanya mencapai 38 orang. Pola penambahan pengguna juga menunjukkan ketidakstabilan, di mana peningkatan signifikan hanya terjadi sesaat setelah kegiatan sosialisasi. Setelah sosialisasi selesai, penambahan pengguna kembali melambat, bahkan cenderung stagnan. Kondisi ini menunjukkan bahwa potensi aplikasi iDumai sebagai sarana literasi digital belum dimanfaatkan secara optimal. Rendahnya tingkat adopsi ini menjadi indikasi kuat bahwa perlu ada strategi baru yang lebih efektif dan berkelanjutan.

Rendahnya pemanfaatan iDumai tidak hanya berdampak pada tidak tercapainya target kinerja, tetapi juga menghambat upaya peningkatan literasi digital di Kota Dumai secara luas. Masalah ini memiliki kaitan erat dengan nilai-nilai dasar Aparatur Sipil Negara (ASN) BerAKHLAK, khususnya pada aspek Berorientasi Pelayanan dan Adaptif. Sebagai ASN, penting untuk terus berinovasi dan beradaptasi dengan kemajuan teknologi guna memberikan pelayanan yang prima kepada masyarakat.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah gagasan kreatif untuk mengatasi masalah ini. Laporan aktualisasi ini difokuskan pada upaya optimalisasi layanan digital perpustakaan dengan pendekatan yang sistematis dan berkelanjutan. Dengan kata lain, aktualisasi ini bukan hanya sekadar meningkatkan jumlah pengguna, tetapi juga memastikan adanya pertumbuhan yang konsisten dan berkelanjutan.



Dengan alasan tersebut, penulis menyusun laporan aktualisasi berjudul **“Peningkatan jumlah pengguna baru pada aplikasi idumai melalui kunjungan berkelanjutan di bawah pengelolaan Bidang Perpustakaan Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Dumai”**.

1.2. Tujuan

Penyusunan aktualisasi ini bertujuan untuk:

- Meningkatkan jumlah pengguna baru aplikasi iDumai.
- Mendorong peningkatan transaksi peminjaman buku melalui aplikasi iDumai.
- Meningkatkan citra Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai sebagai instansi yang adaptif terhadap kemajuan teknologi dalam memberikan pelayanan publik.
- Menjadi pelayan masyarakat yang profesional sesuai dengan tugas dan fungsi seorang ASN di lingkungan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai.

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup kegiatan aktualisasi ini adalah di lingkungan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai dengan menerapkan nilai-nilai dasar ASN yaitu berorientasi Pelayanan, Akuntabilitas, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif (BerAKHLAK). Waktu pelaksanaan Kegiatan Aktualisasi mulai dari tanggal 24 September s.d 01 November 2025.



BAB II

PROFIL INSTANSI DAN PESERTA

2.1 Profil Instansi

2.1.1. Sejarah Singkat Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai.

Awal mulanya Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai merupakan Kantor Perpustakaan, Arsip dan Data Elektronik Kota Dumai yang dibentuk berdasarkan Peraturan Walikota No.40 Tahun 2008, tentang tugas, fungsi, dan uraian tugas Kantor Perpustakaan Arsip dan Data Elektronik Kota Dumai yang mempunyai tugas merumuskan kebijaksanaan, mengkoordinasi, membina dan mengendalikan penyelenggaraan kewenangan pemerintah dibidang Perpustakaan, Kearsipan dan Data Elektronik.



Gambar 2.1 Gedung Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai.

Kemudian, pada Tahun 2016 terbentuklah Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai, berdasarkan Peraturan Walikota Dumai Nomor 12 Tahun 2016 tentang kedudukan, susunan organisasi, tugas dan fungsi serta tata kerja Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Dumai. Selanjutnya, peraturan terbaru mengenai kedudukan, susunan organisasi, tugas dan fungsi serta tata kerja Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai dengan Peraturan Wali Kota Dumai Nomor 42 Tahun 2022.

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai berlokasi di Jalan Tanjung Jati No.2, Kelurahan Buluh Kasap, Kecamatan Dumai Timur. Dinas Perpustakaan dan



Kearsipan Kota Dumai memiliki 2 (dua) bidang yaitu bidang perpustakaan dan bidang kearsipan.

2.1.2 Visi dan Misi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai.

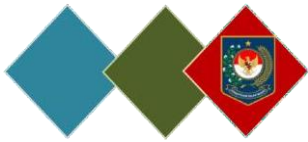
a. Visi

Visi ini merupakan kumpulan pemikiran dan rencana yang akan dilakukan dalam jangka lima tahun mendatang, dalam rangka membangun Kabupaten Kepulauan Mentawai, dengan visi “Mewujudkan Perpustakaan sebagai Pusat Informasi melalui Penguatan Budaya Literasi”.

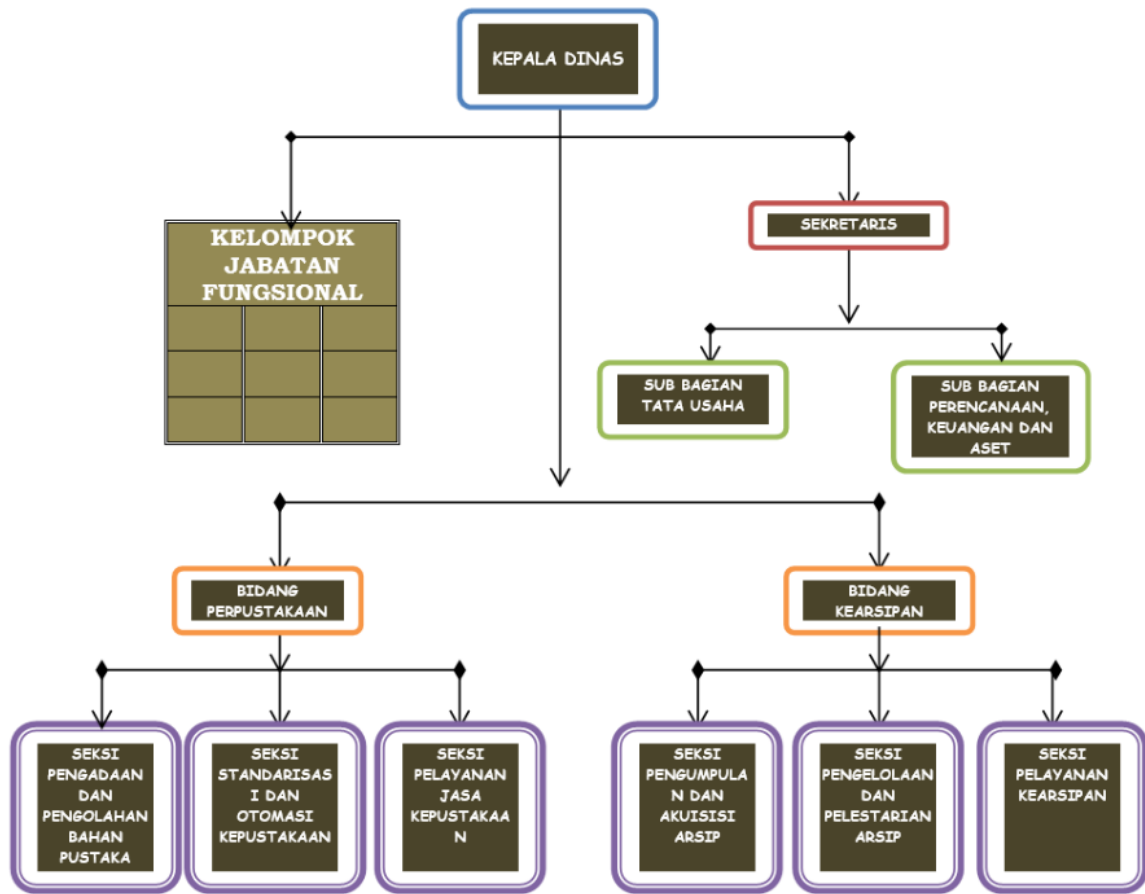
b. Misi

Misi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai Bidang Perpustakaan adalah :

1. Mewujudkan pelayanan prima serta meningkatkan sarana dan prasarana perpustakaan.
2. Mendorong dan menumbuhkembangkan minat dan budaya baca.
3. Meningkatkan perpustakaan sebagai pelestari khasanah budaya bangsa.
4. Mengoptimalkan perpustakaan sebagai pusat literasi dan informasi.



2.1.3 Struktur Organisasi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai

2.1.4 Tugas Pokok dan Fungsi Organisasi.

a. Tugas Pokok

Sebagai salah satu OPD yang ada dilingkungan Pemerintah Kota Dumai, Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai mempunyai tugas yaitu membantu Walikota melaksanakan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada daerah dibidang perpustakaan dan kearsipan.

b. Fungsi

Untuk melaksanakan tugas sebagaimana dijelaskan diatas, Dinas Perpustakaan dan Kearsipan menyelenggarakan fungsi, sebagai berikut :

1. Pengkoordinasian pelaksanaan tugas dan fungsi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan.
2. Pengkoordinasian pelaksanaan tugas dan fungsi secretariat, bidang seksi, dan kelompok jabatan fungsional.



3. Pelaksanaan koordinasi dan kerjasama dengan Satuan Kerja Perangkat Daerah dan/atau instansi pemerintah/swasta dalam rangka pelaksanaan tugas dan fungsi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan.
4. Pelaporan dan pertanggungjawaban pelaksanaan tugas dan fungsi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan.
5. Penyiapan fungsi lain yang diberikan Walikota sesuai dengan lingkup fungsinya.

2.2 Profil Peserta

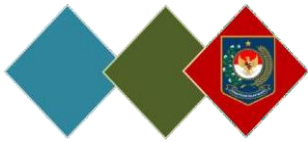
Penulis bernama Muhammad Ikhlas Pratama, lahir di Duri pada tanggal 09 Agustus 1995. Penulis menyelesaikan studi Strata 1 (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tahun 2018. Penulis diangkat menjadi Calon Pegawai Negeri Sipil di lingkungan Pemerintah Kota Dumai di bagian organisasi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai.

Sebagai Penata Kelola Sistem Teknologi dan Informasi, tugas utama saya adalah memastikan layanan berbasis teknologi di Bidang Pelayanan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai berjalan lancar dan terus berkembang. Pekerjaan sehari-hari mencakup menyusun rencana dan mengembangkan sistem informasi pelayanan, menganalisis kebutuhan serta mendukung aktivitas pelayanan. Saya juga bertanggung jawab dalam pengelolaan dan pengembangan perpustakaan digital iDumai agar masyarakat bisa lebih mudah mengakses koleksi secara *online*. Selain itu, saya melakukan input data koleksi serta *stock opname* buku ke dalam sistem INLISLite, menyiapkan dokumentasi teknis, merawat jaringan komputer yang digunakan dalam pelayanan, serta melakukan pengawasan dan evaluasi agar sistem yang ada tetap optimal. Di luar itu semua, saya juga ikut menyusun bahan evaluasi, membuat laporan, dan menjalankan berbagai tugas lain sesuai arahan pimpinan.

Dengan latar belakang akademis di bidang Sistem Informasi serta semangat untuk mengabdikan kepada daerah, saya berkomitmen untuk menjalankan peran dan tanggung jawab sebagai PENATA KELOLA SISTEM TEKNOLOGI DAN INFORMASI pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai secara profesional dan optimal. Saya berharap, melalui keahlian dan kontribusi yang saya berikan, keberadaan saya di lingkungan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai dapat mendukung penguatan sistem internal yang berbasis teknologi informasi, serta memberikan



dampak nyata dalam peningkatan akuntabilitas dan transparansi pengelolaan keuangan daerah.



BAB III

Ringkasan Rancangan Aktualisasi

3.1. Deskripsi Isu

Menurut penulis, pemahaman masyarakat tentang layanan perpustakaan digital iDumai akan memengaruhi keputusan mereka untuk menggunakan dan memanfaatkan aplikasi iDumai. Semakin banyak orang tahu tentang manfaat dan kemudahan aplikasi iDumai, semakin besar kemungkinan mereka untuk menggunakannya dan menjadikannya sarana terbaik untuk belajar dan mencari informasi yang kredibel.

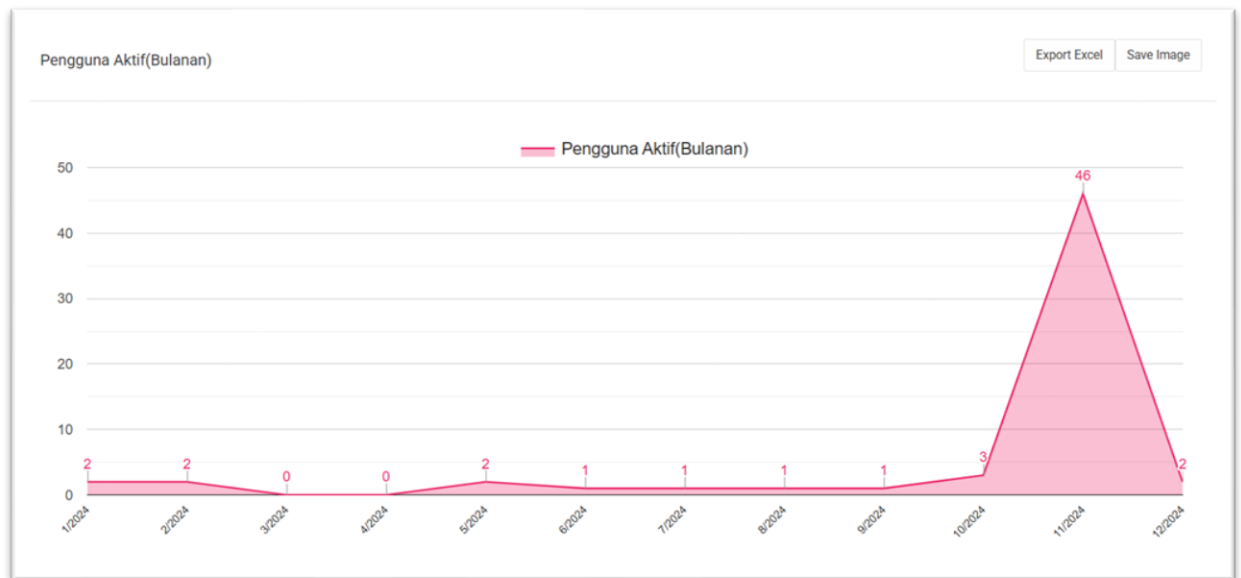
Aktualisasi ini dibuat berdasarkan beberapa isu yang penulis temukan di instansi tempat penulis bekerja yaitu pada Bidang Perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai. Adapun deskripsi masing-masing isu tersebut adalah:

1. Masih rendahnya jumlah pengguna baru pada aplikasi iDumai di bawah pengelolaan Bidang Perpustakaan Kota Dumai.

a. DATA DAN FAKTA

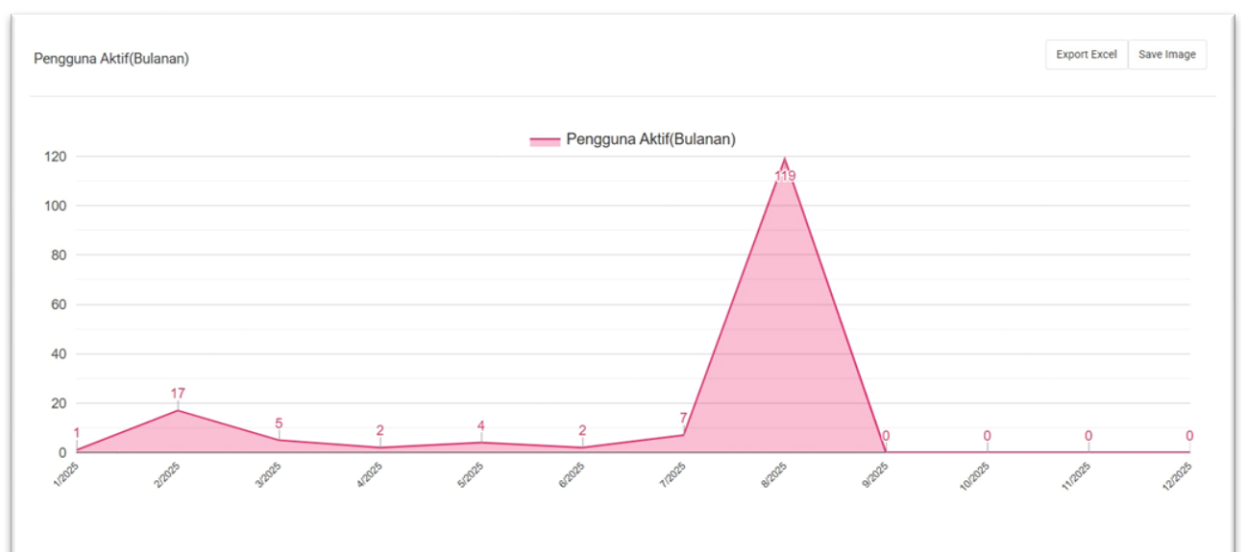
Syafri Fadillah Marpaung (2025) menyebut bahwa data dalam konteks perpustakaan digital mencakup segala bentuk informasi mentah—baik angka, teks, maupun digital *log*—yang belum diproses dan memiliki potensi nilai ketika diorganisir dengan baik. Dachliyani dkk (2019) menyebutkan bahwa kualitas data sangat tergantung pada metode pengumpulan, ketepatan pengolahan, dan relevansi terhadap kebutuhan pengguna perpustakaan.

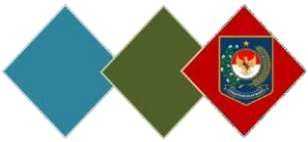
Data yang dikumpulkan dari aplikasi iDumai menunjukkan tren pengguna yang rendah. Ini terlihat pada tahun 2024, ketika jumlah pengguna rata-rata stagnan pada 1–2 orang setiap bulan, bahkan kadang-kadang tidak ada pengguna baru dalam beberapa bulan. Namun, pada bulan November 2024, ada peningkatan yang signifikan dengan 46 pengguna aktif. Lonjakan ini terjadi setelah kegiatan sosialisasi dimasukkan ke sekolah, menunjukkan bahwa kampanye promosi berdampak langsung pada peningkatan jumlah pengguna.



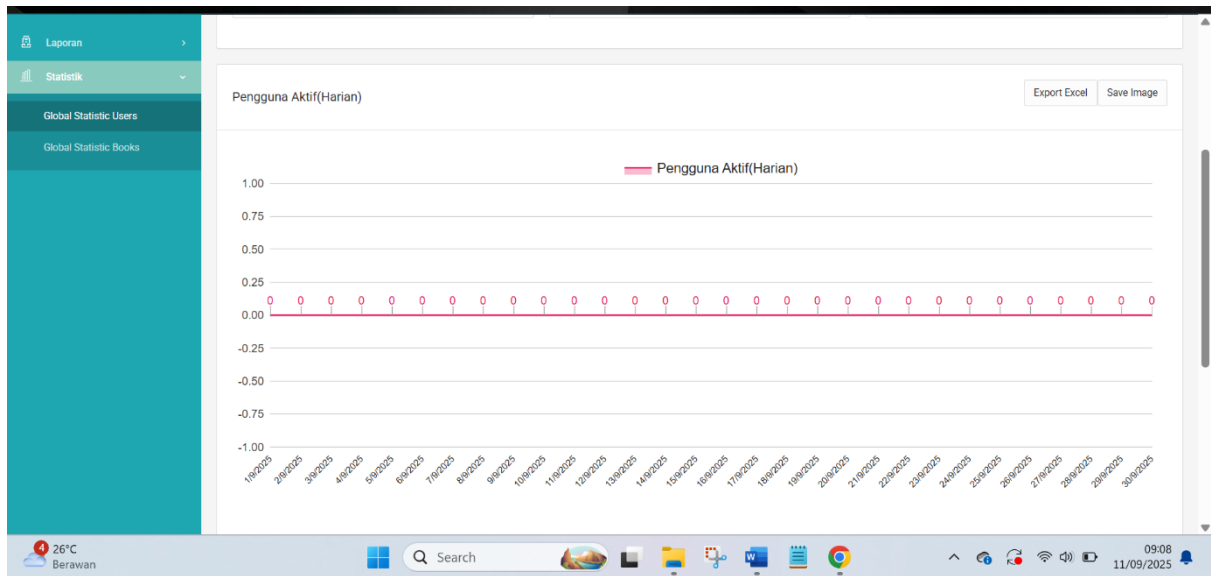
Gambar 3.1 Data pertumbuhan pengguna aplikasi iDumai 2024

Pola yang sama terlihat lagi pada tahun 2025. Jumlah pengguna baru hanya 38 dari Januari hingga Juli 2025, yang sangat sedikit jika dibandingkan dengan jumlah pelajar di Kota Dumai. Jumlah pengguna Kembali meningkat pesat setelah program sosialisasi dimulai pada Agustus 2025, dengan 119 pengguna baru. Namun, hingga saat penulis membuat laporan ini yaitu 11 September 2025 tidak terlihat adanya penambahan jumlah pengguna. Ini menunjukkan bahwa keberadaan aplikasi iDumai masih sangat bergantung pada aktivitas sosialisasi dan promosi yang intens. Akibatnya, tanpa upaya yang berkelanjutan, jumlah pengguna mungkin stagnan atau bahkan menurun.





Gambar 3.2 Data pertumbuhan pengguna aplikasi iDumai 2025



Gambar 3.3 Data pertumbuhan pengguna aplikasi iDumai September 2025

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa pertumbuhan pengguna iDumai masih belum stabil dan bergantung pada aktivitas sosialisasi. Dengan kata lain, jumlah pengguna yang rendah bukan karena aplikasi tidak relevan melainkan karena kurangnya upaya untuk mempromosikan aplikasi dan menerapkan strategi pengenalan yang berkelanjutan kepada masyarakat. Data ini menjadi dasar untuk merancang aktualisasi dengan judul "Optimalisasi Layanan Digital Perpustakaan melalui Peningkatan Pengguna Aplikasi iDumai" sehingga aplikasi iDumai menjadi alat literasi digital yang paling di Kota Dumai.

b. Dampak

Aplikasi iDumai sebenarnya dibuat untuk menjawab tantangan transformasi layanan publik di era digital. Jumlah pengguna yang meningkat sangat berdampak pada keberlangsungan layanan perpustakaan digital Kota Dumai. Aplikasi ini seharusnya membuat masyarakat lebih mudah mendapatkan berbagai bahan bacaan dan informasi tanpa harus datang langsung ke perpustakaan. Namun, kenyataannya penggunaan aplikasi masih jauh dari yang diharapkan.

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Kondisi ini berdampak langsung pada dua pihak yaitu: pegawai Dinas Perpustakaan dan



Kearsipan Kota Dumai sebagai pengelola layanan dan masyarakat sebagai pengguna yang seharusnya menerima manfaat langsung dari layanan tersebut. Tujuan utama dari aplikasi iDumai adalah untuk meningkatkan budaya literasi digital, tetapi kurangnya pengguna aplikasi membuat upaya digitalisasi yang telah dilakukan belum terlihat hasilnya. Sedangkan dari sisi masyarakat, minimnya pemanfaatan aplikasi menghambat upaya peningkatan budaya literasi digital yang menjadi tujuan utama program. Oleh karena itu, isu ini tidak boleh dianggap sepele karena menyangkut efektivitas program pemerintah dan pemenuhan hak masyarakat untuk mendapatkan akses informasi yang kredibel.

Dengan kondisi tersebut menunjukkan bahwa kurangnya pengguna aplikasi iDumai merupakan masalah nyata bagi pegawai dan masyarakat. Dampak yang ditimbulkan dapat dilihat dari beberapa hal berikut:

1. Efektivitas Kerja Pegawai yang Kurang Optimal

Pegawai bidang perpustakaan sudah mengalokasikan waktu dan tenaga untuk mengelola aplikasi, seperti unggah konten digital dan pelayanan teknis. Namun, ketika jumlah pengguna masih rendah, efektivitas kerja mereka menjadi tidak terlihat nyata. Hasil kerja yang seharusnya dapat menjangkau ratusan bahkan ribuan orang justru hanya dimanfaatkan oleh segelintir masyarakat.

2. Pemanfaatan Layanan oleh Masyarakat yang Masih Rendah

Masyarakat, terutama pelajar, sebenarnya sangat membutuhkan akses informasi yang praktis dan cepat. Sayangnya dengan rendahnya jumlah pengguna iDumai membuat program ini tidak dimanfaatkan dengan baik oleh pelajar. Karena masih ada pelajar yang datang langsung ke perpustakaan atau mencari sumber bacaan dari tempat lain, padahal akses ke perpustakaan bisa diperoleh lebih mudah melalui aplikasi digital.

3. Citra Perpustakaan yang Kurang Menarik

Di era teknologi saat ini, citra sebuah perpustakaan tidak hanya dilihat dari koleksi fisik, tetapi juga dari kemampuannya beradaptasi dengan teknologi. Rendahnya pemanfaatan aplikasi iDumai dapat menimbulkan kesan bahwa inovasi yang dilakukan tidak efektif atau kurang menarik. Hal ini berpotensi



menurunkan kepercayaan masyarakat terhadap peran perpustakaan sebagai pusat literasi digital.

4. Pencapaian Tujuan Organisasi yang Terhambat

Meningkatkan literasi digital masyarakat adalah salah satu tujuan strategis Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai. Rendahnya pengguna aplikasi iDumai tentu menghambat pencapaian indikator kinerja tersebut. Program yang sudah berjalan tidak mencapai hasil maksimal, sehingga tujuan instansi untuk mendukung visi Kota Dumai sebagai kota literasi digital menjadi terhambat.

5. Minimnya Jaminan Keberlanjutan Layanan

Sebuah layanan digital membutuhkan pengguna aktif agar tetap relevan dan berkembang. Dengan jumlah pengguna yang rendah, kritik dan saran yang masuk juga terbatas. Oleh karena itu pengembangan fitur atau perbaikan aplikasi menjadi tidak optimal. Jika dibiarkan, ada risiko aplikasi berhenti digunakan dan program literasi digital kehilangan salah satu instrumen pentingnya. Hal ini tentu berlawanan dengan salah satu cita-cita bangsa Indonesia yang tercantum dalam Pembukaan UUD 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Aplikasi iDumai seharusnya dapat menjadi sarana strategis untuk mendukung tujuan tersebut, khususnya dalam memperluas akses literasi bagi masyarakat Kota Dumai.

a. Hubungan Dengan Agenda 3 (Manajemen Asn Dan Smart ASN)

Isu mengenai masih rendahnya jumlah pengguna aplikasi iDumai menunjukkan bahwa inovasi layanan digital yang telah tersedia belum sepenuhnya menjangkau masyarakat Kota Dumai. Salah satu solusi yang akan dilakukan adalah dengan melakukan kunjungan ke sekolah dan universitas untuk mengenalkan langsung aplikasi iDumai kepada para pelajar. Upaya ini cukup efektif untuk meningkatkan jumlah pengguna baru, namun masih perlu dilengkapi dengan strategi lain seperti penyebaran video tutorial tentang penggunaan iDumai agar pemanfaatan aplikasi semakin optimal.

1. Smart ASN

Dalam isu rendahnya jumlah pengguna iDumai, nilai Smart ASN yang dapat dikaitkan yaitu:



- **Integritas**

Dalam proses kunjungan dan promosi, ASN harus menjaga transparansi informasi, seperti dengan menampilkan data jumlah koleksi dan manfaat aplikasi, seperti membuat brosur atau infografis sehingga masyarakat percaya dan terdorong untuk menggunakannya.

- **Kompetensi Digital**

Pegawai perlu meningkatkan keterampilan dalam mengelola data dan membuat konten digital. Seperti menyusun materi promosi interaktif iDumai dalam bentuk infografis atau dengan membuat konten video edukatif dan membagikannya melalui semua media sosial agar lebih menarik bagi generasi muda.

- **Kolaboratif**

Upaya peningkatan pengguna akan lebih baik jika ASN membangun kerja sama dengan pihak sekolah. Bentuknya bisa berupa **QR code iDumai** yang dipasang di ruang kelas atau papan informasi sekolah.

2. **Belum optimalnya pengelolaan kritik dan saran pada bidang Perpustakaan Kota Dumai**

b. **DATA DAN FAKTA**

Bidang Perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai sudah menyediakan sebuah kotak saran berbahan kayu yang diletakkan di area pelayanan (Gambar 3.4). Kotak ini pada dasarnya bertujuan untuk menampung berbagai masukan dari Masyarakat yang berkungkung, baik berupa kritik, saran, maupun apresiasi, tanpa harus disertai identitas pengunjung. Melalui media ini diharapkan ada ruang partisipasi publik sehingga layanan perpustakaan dapat dievaluasi serta ditingkatkan secara terus menerus.

Namun, hasil pengamatan penulis selama kurang lebih empat bulan bertugas di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai menunjukkan bahwa kotak tersebut tidak pernah terlihat dimanfaatkan. Tidak ada bukti bahwa kotak telah dibuka atau diperiksa, dan tindakan lanjut atas masukan yang mungkin masuk. Kondisi ini menunjukkan bahwa kotak saran hanya bersifat simbolis dan tidak berfungsi sebagai alat yang efektif untuk memenuhi keinginan masyarakat.



Selain itu, metode pengelolaan yang dilakukan secara manual melalui media fisik ini tidak lagi dianggap sesuai dengan kebiasaan masyarakat modern. Saat ini, orang lebih cenderung menggunakan sarana digital yang praktis, cepat, dan transparan untuk menyampaikan pendapat mereka. Beberapa contoh sarana digital ini termasuk formulir online, *chatbot*, media sosial, dan aplikasi pelayanan publik. Karena ketidaksesuaian antara sarana yang tersedia dengan kecenderungan masyarakat, kotak saran di pelayanan perpustakaan tidak banyak bahkan hamper tidak pernah digunakan. Akibatnya, pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai tidak memperoleh informasi yang cukup untuk dievaluasi, sehingga proses peningkatan kualitas layanan terhambat.



Gambar 3.4 Kotak Kritik dan Saran di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai

c. Dampak

Kondisi kotak saran yang jarang digunakan memengaruhi kualitas pelayanan perpustakaan. Pertama, masukan masyarakat menjadi terkesan tidak didengar, meskipun kritik dan rekomendasi dapat membantu memperbaiki layanan untuk memenuhi kebutuhan pengunjung. Kedua, hal ini dapat menurunkan kepercayaan publik karena masyarakat akan merasa suaranya tidak didengar dan akhirnya memandang pemerintah sebagai pihak yang tidak memperhatikan kebutuhan rakyatnya. Selain itu, budaya evaluasi internal menjadi lebih lemah ketika masukan jarang digunakan, sehingga pola kerja cenderung stagnan dan sulit berkembang. Selain itu, penggunaan sistem manual yang tidak efisien ini menunjukkan bahwa



praktik yang ada tidak memenuhi tuntutan era digital, di mana pemerintah diharapkan dapat menyediakan layanan yang cepat, jelas, dan berbasis teknologi.

d. Hubungan Dengan Agenda 3 (Manajemen Asn Dan Smart Asn)

1. SMART ASN

- Adaptif

Dengan mengadopsi sistem digital kritik dan saran, ASN menunjukkan sikap adaptif terhadap perubahan pola komunikasi masyarakat, sekaligus mengikuti perkembangan teknologi informasi.

- Pelayanan Publik

Dengan menggunakan kotak saran digital atau formulir online, masyarakat dapat menyampaikan masukan kapan saja dan di mana saja, sehingga pelayanan publik menjadi lebih dekat, terbuka, dan cepat ditanggapi oleh Smart ASN.

- Kompetensi

ASN membutuhkan keterampilan digital seperti penggunaan aplikasi survei online, pengawasan dashboard, dan analisis data untuk mengelola masukan dengan teknologi. Keahlian ini sangat penting untuk mengatasi tantangan yang muncul dalam era digitalisasi layanan publik.

2. Manajemen ASN

Dalam isu Belum optimalnya pengelolaan kritik dan saran prinsip manajemen ASN yang relevan antara lain:

- Pengembangan Kompetensi

Penerapan sistem digital mendorong pelatihan TIK bagi pegawai Bidang Perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai untuk memahami penggunaan dan pembuatan formulir online dan menghubungkannya dengan QR Code.



yang tidak jelas, rawan manipulasi data dan lain-lain. Jika buku tamu manual dikumpulkan, datanya cenderung tidak terorganisir dengan baik, sulit diolah kembali, dan memerlukan waktu yang lama untuk direkap menjadi laporan resmi. Kondisi ini menjadi permasalahan tersendiri bagi pegawai perpustakaan, terutama ketika mereka harus menyusun laporan jumlah pengunjung atau memanfaatkan data tersebut untuk analisis kebutuhan layanan.

b. Dampak

Belum terdigitalisasinya buku tamu di Bidang Perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai menjadi hambatan dalam pengelolaan data kunjungan. Data pengunjung yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk bahan evaluasi layanan justru menjadi kurang optimal karena metode pencatatan manual. Data yang ditulis tangan sering kali tidak lengkap, sulit dibaca, bahkan rawan salah catat, sehingga mengurangi akurasi ketika digunakan sebagai dasar pembuatan laporan resmi.

Selain itu, permasalahan ini juga membuat proses administrasi berjalan kurang efisien. Karena pegawai harus menghabiskan waktu untuk menghitung ulang jumlah pengunjung secara manual setiap kali dibutuhkan, padahal jika menggunakan sistem digital proses tersebut bisa berlangsung jauh lebih cepat, efisien dan praktis. Hal ini dapat mengakibatkan keterlambatan evaluasi dan menghasilkan sedikit data berbasis digital. Oleh karena itu, layanan tidak berkembang sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan dapat mengurangi kepercayaan publik terhadap layanan perpustakaan.

c. HUBUNGAN DENGAN AGENDA 3

Belum terdigitalisasinya buku tamu di Bidang Perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai dapat dilihat bukan hanya sebagai persoalan teknis pencatatan, tetapi juga tantangan dalam tata kelola layanan publik. Penggunaan buku tamu manual ini bertentangan dengan nilai Smart ASN, yang menuntut ASN untuk menjadi adaptif, kreatif, inovatif dan berbasis data dalam pelayanan publik.



1. Smart ASN

- Adaptif

ASN dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan zaman, termasuk beralih dari pencatatan manual ke sistem digital. Misalnya, dengan memanfaatkan **Google Form** yang mudah diakses oleh pengunjung melalui tautan atau QR code, sehingga proses pencatatan lebih cepat dan efisien.

- Digitalisasi

Perubahan buku tamu manual menjadi digital mendorong pegawai meningkatkan literasi teknologi. Solusinya adalah, pegawai dapat dilatih untuk mengelola database pengunjung secara otomatis dari hasil input *Google Form*.

- Integritas

Data kunjungan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan mencerminkan nilai integritas pegawai dalam memberikan pelayanan publik.

3.2. Penetapan Core Isu

selanjutnya dilakukan proses pemilihan isu dengan analisis kriteria APKL (Aktual, Problematik, Kekhalayakan, Kelayakan). Teknik APKL yang di buat adalah teknik yang digunakan untuk menentukan kelayakan suatu masalah dengan memperhatikan empat faktor yaitu:

Dari beberapa isu yang telah teridentifikasi pada Bidang Perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai, selanjutnya dilakukan proses penapisan isu untuk menentukan Core Isu yang akan diangkat untuk menjadi isu utama dalam rancangan aktualisasi, yaitu dengan menggunakan metode Aktual, Problematik, Kekhalayakan, Kelayakan (APKL). Teknik APKL yang di buat adalah teknik yang digunakan untuk menentukan kelayakan suatu masalah dengan memperhatikan empat faktor yaitu:



1. Aktual

Isu tersebut benar-benar terjadi dan sedang hangat dibicarakan.

2. Problematis

Isu yang memiliki dimensi masalah yang kompleks, sehingga perlu dicari solusi segera.

3. Kekhalayakan

Isu yang menyangkut hajat hidup orang banyak.

4. Kelayakan

Isu yang masuk akal dan realistis serta relevan untuk dimunculkan inisiatif pemecahan masalahnya.

Analisa APKL menggunakan rentang nilai berupa matriks skor yaitu 1–5, yang menandakan bahwa semakin tinggi skor berarti isu tersebut bersifat mendesak untuk segera dicari penyelesaiannya.

Tabel 3.1 Penetapan Core Isu dengan Analisis APKL

No	Identifikasi Isu	Kriteria				Jumlah	Rank
		A	P	K	L		
1	Masih rendahnya jumlah pengguna baru pada aplikasi iDumai di bawah pengelolaan Bidang Perpustakaan DISPERSIP Kota Dumai	4	5	5	5	19	I
2	Belum optimalnya pengelolaan kritik dan saran pada Bidang Perpustakaan DISPERSIP Kota Dumai	3	4	3	3	13	III
3	Belum terdigitalisasinya buku tamu di Bidang Perpustakaan DISPERSIP Kota Dumai	3	4	3	4	14	II



KETERANGAN:

Angka 5: Sangat Aktual/ Problematik/ kekhalayakan/ layak

Angka 4: aktual/ problematik/ kekhalayakan/ layak

Angka 3: tidak terlalu aktual/ problematik/kekhalayakan/layak

Angka 2: Kurang Aktual /Problematik/Kekhalayakan/Layak

Angka 1: Tidak Aktual /Problematik/Kekhalayakan/Layak

Berdasar kriteria APKL diatas, maka isu yang dipilih adalah sebagai berikut Masih rendahnya jumlah pengguna baru pada aplikasi iDumai di bawah pengelolaan Bidang Perpustakaan Kota Dumai.

3.3. Analisis Core Isu

Kondisi masih rendahnya jumlah pengguna baru pada aplikasi iDumai di bawah pengelolaan Bidang Perpustakaan Kota Dumai disebabkan oleh beberapa hal yaitu:

1. Minimnya sosialisasi dalam bentuk kunjungan berkelanjutan terkait perpustakaan digital iDumai
2. Terbatasnya koleksi buku digital yang relevan dengan kebutuhan pengguna
3. Rendahnya pengetahuan masyarakat terkait adanya aplikasi perpustakaan digital iDumai

Dari beberapa faktor penyebab isu di atas dapat dilakukan penapisan untuk menentukan gagasan yang akan diangkat untuk menjadi solusi dalam rancangan aktualisasi, yaitu dengan menggunakan metode Urgency, Seriousness, dan Growth (USG).

Metode **USG (Urgency, Seriousness, Growth)** merupakan salah satu pendekatan yang digunakan untuk menentukan prioritas suatu isu agar dapat ditindaklanjuti secara tepat.

- **Urgency (U)** mengukur seberapa mendesak sebuah isu harus diselesaikan..
- **Seriousness (S)** menggambarkan seberapa serius suatu isu harus dibahas dikaitkan dengan akibat yang akan ditimbulkan
- **Growth (G)** menunjukkan sejauh mana isu tersebut berpotensi memburuk atau berkembang jika tidak segera ditangani.



Tabel 3.2 Analisis Prioritas penyebab isu menggunakan kriteria USG

No	Penyebab Isu	Kriteria			Score	Rank
		U	S	G		
1	Minimnya sosialisasi dalam bentuk kunjungan berkelanjutan terkait perpustakaan digital iDumai	4	5	4	13	I
2	Rendahnya pengetahuan masyarakat terkait adanya aplikasi perpustakaan digital iDumai	3	4	3	10	II
3	Terbatasnya koleksi buku digital yang relevan dengan kebutuhan pengguna	3	3	3	9	III

Berdasarkan penilaian penyebab isu menggunakan metode USG didapatkan penyebab yang paling mempengaruhi terjadinya isu yaitu Minimnya sosialisasi dalam bentuk kunjungan berkelanjutan terkait perpustakaan digital iDumai.

3.4. Gagasan Kreatif Penyelesaian Core Isu

Untuk menjawab isu tersebut, penulis menawarkan gagasan kreatif berupa program kunjungan berkelanjutan ke sekolah maupun universitas. Gagasan ini dipilih karena kegiatan kunjungan memiliki keunggulan dalam membangun kedekatan langsung dengan calon pengguna, memberikan pemahaman secara langsung mengenai manfaat aplikasi iDumai, serta mampu menumbuhkan budaya literasi digital secara bertahap.

Kegiatan kunjungan yang bersifat berkelanjutan diharapkan tidak hanya meningkatkan jumlah pengguna baru aplikasi, tetapi juga memperkuat citra perpustakaan sebagai pusat literasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan sosialisasi yang dilakukan secara konsisten minimal satu kali dalam sebulan, pelajar akan lebih terbiasa dengan aplikasi iDumai dan terdorong untuk memanfaatkannya dalam kegiatan belajar maupun aktivitas sehari-hari.



Untuk mewujudkan gagasan kreatif tersebut, kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan selama masa habituasi adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah
2. Menentukan Target dan Penyusunan Materi Kunjungan
3. Pembuatan Media Pendukung Kunjungan menggunakan Brosur, Video Tutorial, dan kuisioner singkat.
4. Pelaksanaan Kunjungan Pengenalan iDumai
5. Evaluasi dan Perbaikan



BAB IV

RENCANA JADWAL KEGIATAN AKTUALISASI

4.1 Matriks Jadwal Kegiatan Aktualisasi

No	Kegiatan	September 2025	Oktober 2025			
		IV	I	II	III	IV
1	Identifikasi Masalah (22-30 September 2025)					
2	Menentukan Target dan Penyusunan Materi Kunjungan (22-30 September 2025)					
3	Pembuatan Media Pendukung Kunjungan menggunakan Brosur, Video Tutorial, dan kuisisioner singkat. (1-13 Oktober 2025)					
4	Pelaksanaan Kunjungan Pengenalan iDumai (14-22 Oktober 2025)					
5	Evaluasi dan Perbaikan (22-31 Oktober 2025)					

Tabel 4. 1 Jadwal Rencana Kegiatan Aktualisasi





4.2 Matriks Pelaksanaan Aktualisasi

Unit Kerja	: Bidang Perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai
Identifikasi Isu	: 1. Masih rendahnya jumlah pengguna baru pada aplikasi iDumai di bawah pengelolaan Bidang Perpustakaan Kota Dumai. 2. Belum optimalnya pengelolaan kritik dan saran pada bidang Perpustakaan Kota Dumai 3. Belum terdigitalisasinya buku tamu di Bidang Perpustakaan DISPERSIP Kota Dumai
Isu yang Diangkat	: Masih rendahnya jumlah pengguna baru pada aplikasi iDumai di bawah pengelolaan Bidang Perpustakaan Kota Dumai.
Gagasan Pemecahan Isu	: Peningkatan jumlah pengguna baru pada aplikasi iDumai melalui kunjungan berkelanjutan di Bawah pengelolaan Bidang Perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Identifikasi Masalah	1.1 Mengambil data dari aplikasi iDumai.	Tersedianya data kuantitatif terkait tren penggunaan iDumai.	1. Akuntabel (Melaksanakan tugas dengan jujur, bertanggung jawab, cermat, serta disiplin dan berintegritas tinggi), Penulis telah melaksanakan pengambilan data dengan jujur dan penuh tanggung jawab. Setiap proses dilakukan secara terbuka dan hati-hati agar hasilnya dapat dipercaya dan sesuai dengan tujuan kegiatan. 2. Loyal (menjaga rahasia jabatan dan negara),	- Mentor/Atasan Langsung - Rekan Kerja	potensi kesalahan data, adanya pihak yang meminta informasi <i>user</i> dan <i>password</i> untuk masuk ke dalam aplikasi iDumai sebagai admin tanpa wewenang,	melakukan pengecekan ulang data, menolak permintaan tidak resmi untuk <i>credential</i>	Bertujuan memperoleh data riil penggunaan iDumai sebagai dasar perumusan strategi peningkatan.



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				Selama kegiatan berlangsung, penulis menjaga kerahasiaan akun dan data login halaman admin iDumai dengan baik. Informasi tersebut tidak dibagikan kepada siapa pun di luar pihak yang berwenang sebagai bentuk tanggung jawab dan kepercayaan terhadap lembaga. 3. Kolaboratif (<i>Terbuka dalam bekerja sama untuk menghasilkan nilai tambah</i>) Penulis bersikap terbuka dan aktif berdiskusi dengan mentor dan rekan kerja terkait proses pengambilan data dari				



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				aplikasi iDumai. Melalui kerja sama tersebut, kegiatan berjalan lebih lancar dan hasil yang diperoleh menjadi lebih optimal.				
		1.2 Melakukan wawancara kepada pengunjung perpustakaan mengenai alasan belum menggunakan iDumai	Tersedianya informasi langsung dari pengunjung perpustakaan	1. Akuntabel (Melaksanakan tugas dengan jujur, bertanggung jawab, cermat, serta disiplin dan berintegritas tinggi), penulis akan mencatat jawaban hasil wawancara dengan pengunjung. 2. Kompeten (Melaksanakan tugas dengan kualitas terbaik), penulis akan menyusun daftar pertanyaan yang relevan agar informasi	- Mentor/Atasan Langsung - Pengunjung	Penolakan atau respon kurang kooperatif	Menggunakan pendekatan komunikatif dan menjelaskan tujuan wawancara dengan jelas	



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				yang diperoleh bermanfaat untuk analisis. 3. Loyal (Menjaga kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi atau golongan), penulis akan menjaga kerahasiaan identitas pengunjung, dan hanya menggunakan hasil wawancara untuk kepentingan pengembangan iDumai.				
		1.3 Melakukan wawancara kepada pegawai perpustakaan mengenai	Tersedianya informasi hambatan yang dihadapi petugas dalam mengoptimalkan iDumai	1. Akuntabel (Melaksanakan tugas dengan jujur, bertanggung jawab, cermat, serta disiplin dan berintegritas tinggi), Penulis telah mencatat	- Mentor/Atasan Langsung - Rekan Kerja	kemungkinan perbedaan pandangan antar petugas atau respon kurang kooperatif	Melakukan diskusi terbuka untuk menyamakan persepsi dan menyepakati kendala utama	



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
		kendala sosialisasi dan pemanfaatan iDumai		setiap jawaban hasil wawancara dengan pengunjung secara jujur dan teliti. Semua data yang diperoleh dicatat apa adanya agar dapat digunakan dengan bertanggung jawab dan sesuai dengan tujuan kegiatan 2. Kompeten (Melaksanakan tugas dengan kualitas terbaik), Penulis telah menyusun daftar pertanyaan yang relevan dan terarah sehingga informasi yang diperoleh dari wawancara benar-benar bermanfaat untuk proses analisis. Hal ini menunjukkan upaya				



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				penulis dalam menjaga kualitas pelaksanaan kegiatan. 3. Loyal (Menjaga kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi atau golongan), Penulis telah menjaga kerahasiaan identitas para pengunjung dan menggunakan hasil wawancara hanya untuk keperluan pengembangan iDumai. Sikap ini mencerminkan sikap loyal dalam menjaga kepercayaan dan kepentingan lembaga.				
2.	Menentukan Target dan	2.1 Menentukan	Tersedianya daftar sekolah	1. Kolaboratif (Terbuka dalam bekerja sama	- Mentor/Atasan Langsung	Perbedaan pendapat	Melakukan diskusi bersama	Rangkaian kegiatan ini



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
	Penyusunan Materi Kunjungan	target utama kunjungan	atau universitas yang akan dikunjungi.	untuk menghasilkan nilai tambah), Penulis telah melibatkan mentor dan rekan kerja dalam proses menentukan prioritas sasaran. Melalui diskusi dan masukan, keputusan yang diambil adalah SMPN 2 Dumai, SMKN 1 Dumai, SMKN 4 Dumai dan STIA Lancang Kuning Dumai 2. Loyal (Menjaga rahasia jabatan dan negara), Penulis telah menjaga kerahasiaan data internal yang digunakan dalam analisis target kunjungan. Informasi tersebut dikelola dengan hati-hati dan tidak	- Rekan Kerja	dalam menentukan prioritas target.	menggunakan data agar keputusan lebih objektif.	bertujuan menentukan target yang tepat, menyiapkan materi sosialisasi iDumai yang menarik bagi pelajar, serta menyusun jadwal kunjungan yang terencana namun tetap fleksibel agar pelaksanaannya efektif.



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				dibagikan kepada pihak yang tidak berkepentingan sebagai bentuk tanggung jawab dan loyalitas terhadap instansi. 3. Akuntabel (Melaksanakan tugas dengan jujur, bertanggung jawab, cermat, serta disiplin dan berintegritas tinggi), Penulis telah menentukan target kegiatan berdasarkan data yang valid dan relevan, bukan atas dasar kepentingan pribadi. Hal ini mencerminkan sikap jujur dan tanggung				



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				jawab dalam melaksanakan tugas.				
		2.2 Menyusun materi pengenalan iDumai (brosur dan video)	Tersedianya materi brosur yang informatif dan menarik	1. Berorientasi Pelayanan (Memahami dan memenuhi kebutuhan masyarakat serta melakukan perbaikan tiada henti), Penulis telah menyusun materi dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, menyesuaikan isi dengan kebutuhan pengguna. Langkah ini dilakukan untuk memastikan informasi yang disampaikan benar-benar membantu serta meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap cara	4. Mentor/Atasan Langsung 5. Rekan Kerja	Perbedaan persepsi tentang isi materi atau desain tampilan.	Menyepakati materi apa saja yang harus ada didalam konten	



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				menggunakan aplikasi iDumai. 2. Kolaboratif (Terbuka dalam bekerja sama untuk menghasilkan nilai tambah), Penulis telah bekerja sama dengan rekan kerja dan mentor dalam proses perancangan dan penyusunan konten. Kolaborasi ini membantu menghasilkan materi yang lebih menarik, informatif, dan sesuai dengan tujuan kegiatan. 3. Akuntabel (Melaksanakan tugas dengan jujur, bertanggung jawab, cermat, serta disiplin dan berintegritas tinggi),				



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				Penulis telah menyajikan informasi secara jujur dan sesuai dengan data yang ada tanpa manipulasi. Setiap bagian dari materi disusun dengan teliti agar hasil kegiatan dapat dipertanggungjawabkan dan bermanfaat bagi pengguna.				
		2.3 Membuat <i>timeline</i> kegiatan kunjungan ke Lokasi kunjungan.	Tersedianya jadwal kunjungan yang sistematis dan terukur	1. Akuntabel (Melaksanakan tugas dengan jujur, bertanggung jawab, cermat, serta disiplin dan berintegritas tinggi), Penulis telah menyusun jadwal kunjungan ke sekolah dan universitas secara realistis, menyesuaikan dengan	6. Mentor/Atasan Langsung. 7. Rekan Kerja	Potensi benturan jadwal antara tim internal dan lokasi tujuan.	Menyusun alternatif jadwal dan melakukan koordinasi ulang bila ada perubahan.	



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				kemampuan tim. Setiap jadwal kegiatan dibuat dengan cermat agar kegiatan dapat berjalan sesuai rencana. 2. Adaptif (Terus berinovasi dan mampu menyesuaikan diri), Penulis telah menyesuaikan jadwal kunjungan ketika terjadi kendala teknis atau perubahan kebutuhan di lapangan. Sikap fleksibel ini membantu memastikan kegiatan tetap terlaksana tanpa mengurangi efektivitas dan hasil yang diharapkan. 3. Harmonis (Saling peduli dan menghargai				



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				perbedaan), penulis telah menyusun jadwal dengan mempertimbangkan kondisi serta masukan dari mentor dan rekan kerja. Pendekatan ini dilakukan untuk menjaga kerja sama yang baik dan menciptakan suasana saling menghargai.				
3.	Pembuatan Media Pendukung Kunjungan menggunakan Brosur, Video Tutorial, dan kuisisioner singkat.	3.1 Mendesain brosur yang akan diberikan saat kunjungan.	Tersediannya media promosi brosur yang siap digunakan	1. Berorientasi Pelayanan (Memahami dan memenuhi kebutuhan masyarakat), Penulis telah memastikan informasi yang dimuat dalam brosur disajikan dengan sederhana, jelas, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.	8. Mentor/Atasan Langsung. 9. Rekan Kerja.	Perbedaan ide desain	Membuat <i>draft</i> desain untuk didiskusikan lebih awal	Kegiatan ini bertujuan memperkenalkan iDumai melalui media pendukung yang informatif, menarik, serta mudah diakses sehingga mampu meningkatkan



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				Hal ini dilakukan agar masyarakat lebih mudah memahami manfaat dan cara penggunaan layanan iDumai. 2. Kolaboratif (Terbuka dalam bekerja sama untuk menghasilkan nilai tambah), Penulis telah melibatkan mentor dan rekan kerja dalam proses pembuatan brosur, mulai dari perancangan hingga pembuatan. Melalui kerja sama tersebut, hasil yang diperoleh menjadi lebih maksimal dan sesuai dengan tujuan promosi layanan. 3. Kompeten (Melaksanakan tugas				pemahaman dan ketertarikan masyarakat untuk menggunakannya.



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				dengan kualitas terbaik), Penulis telah memperhatikan tata letak, pemilihan kata, serta isi brosur agar tampilan menarik dan mudah dipahami oleh pembaca. Upaya ini menunjukkan kesungguhan penulis dalam menghasilkan brosur yang berkualitas. 4. Harmonis (Menghargai setiap orang apapun latar belakangnya), Penulis telah mendesain brosur menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan mudah dipahami oleh semua kalangan, baik pelajar maupun mahasiswa.				



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				Pendekatan ini dilakukan untuk menciptakan komunikasi yang mencakup semua kalangan dan menghargai keberagaman pelajar/mahasiswa.				
		3.2 Mencetak brosur untuk dibagikan saat kunjungan	Tersedianya brosur fisik yang siap digunakan	1. Kompeten (Melaksanakan tugas dengan kualitas terbaik), Penulis telah memperhatikan kualitas hasil cetakan agar informasi pada brosur dapat terbaca dengan jelas dan rapi. Setiap tahap pencetakan dilakukan dengan cermat untuk memastikan hasil akhir	10. Mentor/Atasan Langsung. 11. Rekan Kerja. 12. Pihak Percetakan	adanya rekan kerja yang menawarkan jasa percetakan miliknya untuk memperoleh keuntungan pribadi.	Mengutamakan prinsip transparansi dengan membandingkan beberapa penawaran harga/cetak	



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				sesuai standar yang diharapkan. 2. Loyal (Menjaga dan memanfaatkan sumber daya negara secara bertanggung jawab), Penulis telah menggunakan printer dan kertas kantor secara bijak serta seperlunya. Langkah ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pencetakan brosur tanpa menimbulkan pemborosan, sebagai bentuk tanggung jawab dalam memanfaatkan fasilitas kantor.				
		3.3 Membuat video tutorial sederhana	Tersedianya Video tutorial menjelaskan	1. Kompeten (Meningkatkan kompetensi diri dan	- Mentor/Atasan Langsung. - Rekan Kerja.	Keterbatasan waktu pembuatan	Membuat <i>storyboard</i> sederhana	



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
		tentang penggunaan iDumai.	cara registrasi, login, dan menggunakan fitur utama iDumai	memberi hasil terbaik), Penulis telah membuat video tutorial dengan langkah-langkah yang jelas dan runtut agar mudah dipahami dan dapat langsung dipraktikkan oleh pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa upaya penulis dalam memberikan hasil terbaik melalui konten yang informatif. 2. Berorientasi Pelayanan (Melakukan perbaikan tiada henti), Penulis telah membuat video tutorial yang dirancang untuk membantu pelajar memahami penggunaan		atau kualitas video kurang sesuai ekspektasi.	sebelum rekaman dan melakukan <i>editing</i> bertahap agar hasil lebih terkontrol.	



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				iDumai dengan cepat. Pembuatan video ini menjadi bentuk nyata komitmen penulis dalam meningkatkan kemudahan akses dan pemahaman pengguna terhadap layanan. 3. Loyal (Menjaga nama baik instansi), penulis telah memastikan seluruh isi video mengikuti etika komunikasi yang baik, tidak mengandung unsur yang menyinggung pihak mana pun, serta menjaga citra positif instansi. Langkah ini dilakukan untuk memastikan konten				



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				yang dihasilkan mencerminkan profesionalisme dan integritas instansi.				
		3.4 Membuat kuesioner sederhana untuk mengukur respon pelajar saat kunjungan	Tersedianya kuesioner yang siap digunakan saat kegiatan kunjungan	1. Kolaboratif (Memberi kesempatan kepada berbagai pihak untuk berkontribusi), Penulis telah meminta masukan dari rekan kerja dan mentor sebelum kuesioner digunakan. Melalui proses diskusi tersebut, penulis memperoleh berbagai saran yang membantu dalam menyempurnakan isi dan bentuk kuesioner offline maupun online agar lebih efektif. 2. Kompeten (Melaksanakan tugas	- Mentor/Atasan Langsung. - Rekan Kerja. Siswa	Potensi perbedaan persepsi dalam penyusunan pertanyaan kuesioner	Menyepakati format dan isi kuesioner berdasarkan masukan bersama agar sesuai kebutuhan	



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				dengan kualitas terbaik), Penulis telah menyusun kuesioner dengan struktur yang jelas dan bahasa yang mudah dipahami. Setiap pertanyaan dirancang secara sistematis untuk memastikan data yang diperoleh relevan dan dapat mendukung analisis kegiatan dengan baik. 3. Berorientasi Pelayanan (Memahami dan memenuhi kebutuhan masyarakat), Penulis telah merancang pertanyaan kuesioner berdasarkan pengalaman serta kebutuhan peserta				



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				kegiatan. Dengan cara ini, hasil kuesioner menjadi lebih bermanfaat dalam menilai tingkat pemahaman dan kepuasan pengguna terhadap layanan iDumai.				
4.	Pelaksanaan Kunjungan Pengenalan iDumai	4.1 Melakukan kunjungan langsung ke sekolah	Tersedianya dokumentasi kegiatan kunjungan (foto)	1. Loyal (Menjaga nama baik sesama ASN, pimpinan, instansi dan negara), Penulis telah menjaga nama baik instansi selama kegiatan kunjungan dengan menunjukkan sikap ramah dan sopan dalam setiap interaksi dengan pelajar. Tindakan ini mencerminkan komitmen penulis untuk membawa	- Mentor/Atasan Langsung. - Rekan Kerja. - Pihak sekolah - Siswa	Jadwal kunjungan bersamaan dengan kegiatan internal sekolah.	Koordinasi lebih awal dengan pihak sekolah dan menyiapkan jadwal alternatif.	Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan iDumai secara langsung kepada siswa dan mahasiswa di kota Dumai melalui kunjungan ke sekolah dan Universitas,



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				citra positif bagi instansi selama pelaksanaan kegiatan. 2. Berorientasi Pelayanan (Ramah, cekatan, solutif, dan dapat diandalkan Penulis telah menyampaikan pengenalan iDumai dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh pelajar. Pendekatan ini dilakukan agar peserta lebih cepat memahami manfaat dan cara penggunaan aplikasi secara tepat . 3. Akuntabel (Melaksanakan tugas dengan jujur, bertanggung jawab,				



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				cermat, serta disiplin dan berintegritas tinggi), Penulis telah hadir sesuai jadwal dan juga menyesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan dan melaksanakan kunjungan dengan penuh tanggung jawab. Setiap kegiatan dijalankan dengan disiplin dan cermat agar tujuan kunjungan dapat tercapai secara optimal.				
		4.2 Membagikan brosur kepada peserta kunjungan.	Pelajar memiliki bahan bacaan untuk dipelajari	1. Kompeten (Melaksanakan tugas dengan kualitas terbaik), Penulis telah memastikan brosur berisi informasi yang ringkas, akurat, dan relevan dengan	- Mentor/Atasan Langsung. - Rekan Kerja. - Pihak sekolah - Siswa	Terbatasnya jumlah brosur	Menyediakan brosur cadangan	



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				kebutuhan pengguna. Setiap bagian disusun secara sistematis agar pembaca dapat memahami isi brosur dengan mudah. 2. Berorientasi Pelayanan (Memahami dan memenuhi kebutuhan masyarakat), Penulis telah menyediakan brosur yang praktis dan mudah dibaca untuk membantu pelajar dan mahasiswa memahami cara untuk mengunduh aplikasi iDumai. Langkah ini dilakukan sebagai bentuk kepedulian terhadap kebutuhan pengguna layanan.				



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				3. Harmonis (Menghargai setiap orang apapun latar belakangnya), Penulis telah menyampaikan materi menggunakan bahasa Indonesia yang inklusif dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan. Pendekatan ini bertujuan agar informasi dalam brosur dapat diterima secara luas tanpa membedakan latar belakang pembacanya.				
		4.3 Memberikan kesempatan tanya jawab terkait penggunaan iDumai.	Pelajar memahami penggunaan iDumai	1. Loyal (Menjaga rahasia jabatan dan negara), Penulis telah memberikan jawaban sesuai dengan batasan informasi yang diperbolehkan untuk disampaikan. Setiap	- Mentor/Atasan Langsung. - Rekan Kerja. - Pihak sekolah - Siswa	Pertanyaan di luar topik perpustakaan digital iDumai	Menjawab sesuai kapasitas, mengarahkan kembali ke topik utama,	



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				penjelasan tetap berpegang pada etika kerja dan menjaga kerahasiaan data serta kebijakan internal instansi. 2. Berorientasi Pelayanan (Memahami dan memenuhi kebutuhan masyarakat), Penulis telah menanggapi setiap pertanyaan dari pelajar/mahasiswa dengan sabar, jelas, dan sopan. Sikap ini membantu menciptakan suasana diskusi yang positif serta memastikan pelajar/mahasiswa memahami informasi tentang iDumai dengan baik.				



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				3. Kolaboratif (Memberi kesempatan kepada berbagai pihak untuk berkontribusi), Penulis telah membuka ruang diskusi bagi peserta untuk menyampaikan pendapat, pertanyaan, maupun pengalaman mereka. Melalui interaksi ini, kegiatan menjadi lebih interaktif dan memberikan nilai tambah bagi semua pihak yang terlibat.				
		4.4 Membagikan kuesioner kepada peserta kunjungan	Tersedianya data kuantitatif dan kualitatif hasil pengisian kuesioner peserta terkait tingkat	1. Berorientasi Pelayanan (Memahami dan memenuhi kebutuhan masyarakat) – Penulis telah menyiapkan dua opsi kuesioner, yaitu versi	- Mentor - Pelajar	Adanya pelajar yang tidak berkenan mengisi kuesioner, baik karena kurang	Memberikan penjelasan singkat mengenai tujuan kuesioner sebagai bagian dari upaya	



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
			pemahaman dan ketertarikan terhadap aplikasi iDumai.	<i>online</i> dan <i>hardcopy</i>, agar seluruh peserta dapat berpartisipasi tanpa terkendala perangkat atau kuota internet. Langkah ini dilakukan untuk memastikan kesempatan yang sama bagi setiap peserta dalam memberikan tanggapan.. 2. Kompeten (Melaksanakan tugas dengan kualitas terbaik), penulis telah memastikan setiap pertanyaan dalam kuesioner relevan dan mudah dipahami. Dengan demikian, hasil yang diperoleh menjadi		memahami tujuan kegiatan maupun keterbatasan waktu saat jam istirahat.	peningkatan layanan publik, serta menegaskan bahwa pengisian bersifat sukarela dan tidak memakan waktu lama. Tim juga dapat menawarkan opsi pengisian online setelah kegiatan bagi yang berhalangan.	



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				valid serta dapat digunakan secara efektif sebagai bahan evaluasi kegiatan. 3. Adaptif (Terus berinovasi dan mampu menyesuaikan diri), penulis menyiapkan dua opsi kuesioner yaitu menggunakan <i>online</i> dan <i>hardcopy</i> agar siswa dan mahasiswa dapat tetap berpartisipasi meskipun memiliki keterbatasan perangkat atau kuota internet.				
5.	Evaluasi dan Perbaikan	5.1 Memantau pertumbuhan jumlah user baru setelah kegiatan kunjungan.	Tersedianya data statistik pertumbuhan pengguna iDumai	1. Akuntabel (Melaksanakan tugas dengan jujur, bertanggung jawab, cermat, serta disiplin dan berintegritas tinggi),	- Mentor/Atasan Langsung. - Rekan Kerja	Pertumbuhan pengguna baru tidak signifikan meskipun kegiatan	Melakukan analisis lebih lanjut terhadap faktor penyebab rendahnya pertumbuhan,	Kegiatan ini bertujuan mengevaluasi dampak kunjungan, mencatat



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				Penulis telah mencatat data pertumbuhan pengguna dengan jujur dan teliti. Setiap angka dan informasi dicatat sesuai kondisi sebenarnya agar hasil analisis dapat dipertanggungjawabkan. 2. Adaptif (Cepat menyesuaikan diri menghadapi perubahan), Penulis telah menyesuaikan strategi berdasarkan data pertumbuhan pengguna yang diperoleh. Perubahan pendekatan dilakukan secara fleksibel agar langkah promosi dan pengembangan iDumai		kunjungan sudah dilakukan.	lalu menyesuaikan strategi promosi agar lebih tepat sasaran.	masukan dari pelajar, dan menyusun laporan sebagai dasar perbaikan.



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				tetap relevan dan efektif.. 3. Loyal (Menjaga rahasia jabatan dan negara), Penulis telah menjaga kerahasiaan data perkembangan pengguna dengan penuh tanggung jawab. Informasi tersebut hanya digunakan untuk kepentingan pengembangan layanan dan tidak dibagikan kepada pihak yang tidak berwenang.				
		5.2 Menganalisis hasil kuesioner untuk mengukur	Tersedianya data tingkat kepuasan peserta terhadap kunjungan.	1. Berorientasi Pelayanan (Ramah, cekatan, solutif, dan dapat diandalkan), Penulis telah membagikan kuesioner	- Mentor/Atasan Langsung. - Rekan Kerja - Siswa	Kemungkinan pelajar memberikan jawaban yang kurang jujur	Menjelaskan tujuan pengisian kuesioner, menjamin kerahasiaan.	



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
		respon pelajar terhadap kegiatan kunjungan dan penggunaan aplikasi iDumai		kepada peserta dengan sikap yang ramah dan sopan. Pendekatan ini membantu menciptakan suasana yang nyaman sehingga pelajar/mahasiswa lebih antusias dalam memberikan tanggapan. 2. Akuntabel (Melaksanakan tugas dengan jujur, bertanggung jawab, cermat, serta disiplin dan berintegritas tinggi), Penulis telah mencatat hasil kuesioner secara jujur dan apa adanya tanpa manipulasi. Setiap data yang masuk diolah dengan hati-hati agar hasilnya akurat.				



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				3. Kolaboratif (Terbuka dalam bekerja sama untuk menghasilkan nilai tambah), Penulis telah menerima berbagai kritik dan saran dari peserta dengan sikap terbuka. Masukan tersebut dijadikan bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan kegiatan berikutnya.				
		5.3 Membuat laporan kunjungan.	Tersedianya laporan kegiatan berisi rangkuman hasil kunjungan tiap sekolah.	1. Akuntabel (Melaksanakan tugas dengan jujur, bertanggung jawab, cermat, serta disiplin dan berintegritas tinggi), Penulis telah membuat laporan kegiatan	- Mentor/Atasan Langsung. - Rekan Kerja	Keterlambatan penyusunan laporan.	Menyusun <i>draft</i> laporan lebih awal.	



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				berdasarkan data yang sebenarnya. Seluruh informasi dimasukan agar hasil laporan dapat dipertanggungjawabkan dan mencerminkan kondisi pelaksanaan di lapangan.. 2. Kompeten (Melaksanakan tugas dengan kualitas terbaik), Penulis telah menata laporan dengan rapi, sistematis, dan mudah dipahami. Setiap bagian disusun dengan memperhatikan kejelasan isi agar laporan dapat digunakan sebagai referensi yang informatif.				



No.	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil Kegiatan	Kegiatan Substansi Mata Pelatihan 2	Pihak-Pihak Yang Terkait	Potensi Konflik YA/TIDAK	Solusi Jika Ada Konflik	Keterangan
				3. Berorientasi Pelayanan (Melakukan perbaikan tiada henti), Penulis telah menjadikan hasil laporan ini sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan kegiatan ke depan. Langkah ini dilakukan sebagai bentuk komitmen terhadap perbaikan berkelanjutan dalam memberikan pelayanan terbaik.				



4.3 Matriks Rekapitulasi Realisasi Habitiasi Nilai-Nilai Dasar PNS (BerAKHLAK)

No	Mata Pelatihan	Kegiatan										Jumlah Aktualisasi perMP	
		Ke-1		Ke-2		Ke-3		Ke-4		Ke-5			
		Rencana	Realisasi	Rencana	Realisasi	Rencana	Realisasi	Rencana	Realisasi	Rencana	Realisasi	Rencana	Realisasi
1	Berorientasi Pelayanan	0	0	1	1	3	3	3	4	2	3	9	10
2	Akuntabel	3	3	3	3	0	0	1	1	3	3	10	10
3	Kompeten	2	2	0	0	4	4	1	2	1	1	7	9
4	Harmonis	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	3	3
5	Loyal	3	3	1	1	2	2	2	2	1	1	9	9
6	Adaptif	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	3	3
7	Kolaboratif	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	7	7
	Jumlah MP yang Diaktualisasikan per Kegiatan	9	9	9	9	12	12	11	12	9	9	48	51

Tabel 4.2 Matriks Rekapitulasi Realisasi Habitiasi Nilai-Nilai Dasar PNS (BerAKHLAK)



4.4 Capaian Penyelesaian Core Isu

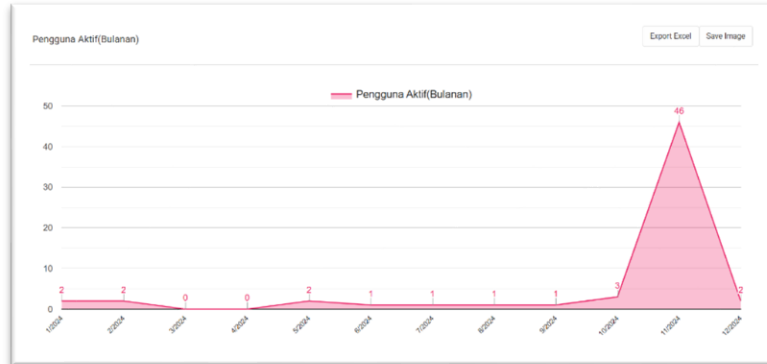
Tabel 4. 3 Tabel capaian

KONDISI CORE ISU	
SEBELUM AKTUALISASI	SESUDAH AKTUALISASI
Berdasarkan data pengguna aktif aplikasi perpustakaan digital iDumai tahun 2024 dan 2025, terlihat pola yang cukup jelas tentang bagaimana kegiatan sosialisasi meningkatkan jumlah pengguna. Pada tahun 2024, jumlah pengguna iDumai relatif rendah, dengan hanya nol hingga tiga orang per bulan, tetapi pada bulan November, terjadi peningkatan besar dengan total 46 pengguna aktif, tepat setelah Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai melakukan kegiatan sosialisasi ke sekolah. Meskipun demikian, peningkatan tersebut tidak berlangsung lama karena pada bulan berikutnya jumlah pengguna turun drastis menjadi dua orang. Kondisi ini menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi memang mampu menarik perhatian masyarakat, tetapi efeknya tidak bertahan lama tanpa tindakan lanjut atau pendampingan teratur.	Berdasarkan hasil kuesioner yang sudah dikumpulkan secara daring dan luring, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa dan mahasiswa yang belum menggunakan aplikasi iDumai karena keterbatasan informasi tentang adanya aplikasi perpustakaan digital iDumai dan pemahaman terkait cara mengaksesnya. Hal ini juga diperkuat dengan hasil wawancara kepada 5 orang pengunjung dimana 2 dari pengunjung yang diwawancara mengaku belum mengetahui tentang adanya aplikasi ini sementara 3 orang lainnya mengaku sudah mengetahui tentang aplikasi ini. Berdasarkan grafik pengguna aktif harian iDumai selama periode aktualisasi terlihat bahwa total pengguna baru mencapai 57 orang. Pertumbuhan pengguna tertinggi terjadi pada tanggal 20 dan 23 Oktober 2025, dengan jumlah pengguna aktif harian masing-masing ada 11 dan 6 orang. Sementara itu, pada tanggal 13 dan 14 Oktober 2025, yang bertepatan dengan kegiatan kunjungan langsung ke sekolah,



KONDISI CORE ISU

SEBELUM AKTUALISASI



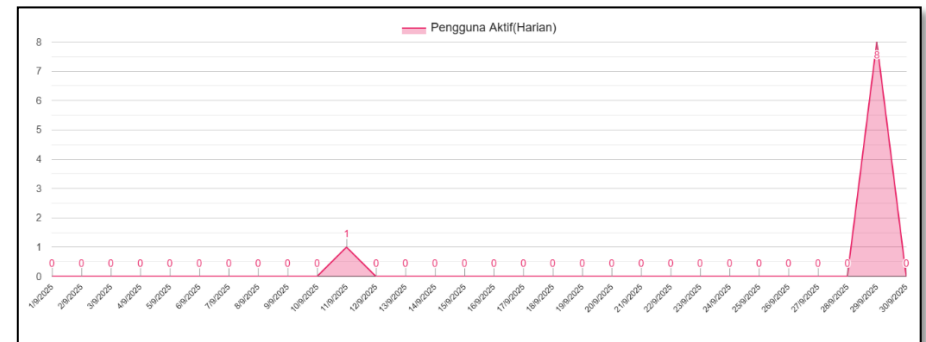
Gambar 4.1 Data pengguna Idumai Tahun 2024

Tren yang hampir sama juga terjadi pada tahun 2025. Di awal tahun, aktivitas pengguna baru tetap rendah dan baru meningkat secara signifikan dari bulan Juli hingga Agustus, mencapai 119 pengguna aktif. Kenaikan ini kembali bertepatan dengan kegiatan sosialisasi ke sekolah. Setelah kegiatan berakhir, jumlah pengguna dikhawatirkan akan kembali turun seperti yang terjadi pada tahun sebelumnya. Ini menunjukkan bahwa aktivitas sosialisasi memiliki peran besar dalam meningkatkan penggunaan aplikasi iDumai, tetapi tidak cukup untuk membuatnya tetap digunakan dalam jangka panjang.

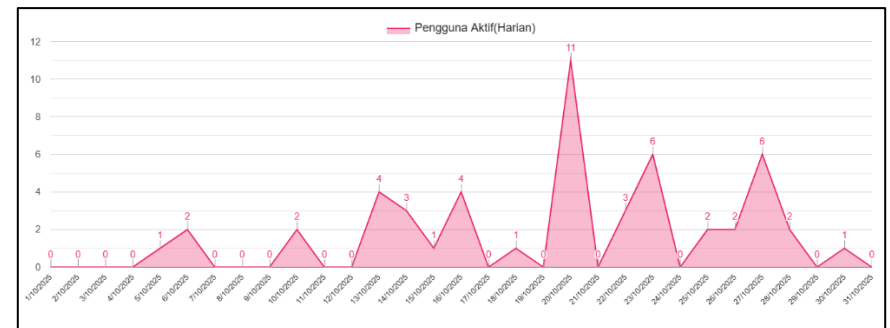
Secara keseluruhan, data ini menunjukkan keadaan sebelum kunjungan. Jumlah pengguna iDumai hanya meningkat selama

SESUDAH AKTUALISASI

pertumbuhan pengguna masih tergolong moderat, yaitu sebanyak 4 dan 3 pengguna.



Gambar 4.2 Data pengguna iDumai Bulan September 2025



Gambar 4.3 Data pengguna Idumai Bulan Oktober 2025



KONDISI CORE ISU	
SEBELUM AKTUALISASI	SESUDAH AKTUALISASI
kegiatan sosialisasi ke sekolah dan kemudian menurun kembali saat tidak ada aktivitas sosialisasi ataupun kunjungan dari Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Dumai. Hasil ini digunakan sebagai dasar awal untuk membandingkan efektivitas kegiatan kunjungan yang direncanakan untuk menentukan apakah pendekatan kunjungan langsung dapat memberikan dampak yang lebih stabil dan berkelanjutan terhadap peningkatan jumlah pengguna aktif.	Hal ini dikarenakan ada beberapa kendala yang cukup memengaruhi jumlah pengguna baru. Pertama, sebagian besar siswa yang ditemui menggunakan perangkat iPhone, sementara aplikasi iDumai belum tersedia untuk perangkat <i>apple</i>. Kedua, terdapat beberapa pelajar yang tidak memiliki ponsel pribadi ataupun tidak menggunakan ponsel pintar terutama pada siswa dan siswi SMPN 2 Dumai, sehingga tidak dapat langsung mencoba aplikasi di tempat. Selain itu, kendala lain yang cukup sering muncul adalah kapasitas penyimpanan ponsel yang penuh, membuat beberapa siswa tidak bisa mengunduh aplikasi iDumai meskipun berminat. Sementara itu, pada hari-hari lain di luar tanggal kunjungan resmi, penulis tetap melakukan pendekatan promosi secara langsung kepada pengunjung perpustakaan untuk mendorong lebih banyak pelajar dan mahasiswa mencoba aplikasi iDumai. Strategi ini merupakan bentuk dari nilai Adaptif Dimana penulis menyesuaikan strategi promosi dengan kondisi yang dihadapi di lapangan. Strategi ini terbukti efektif karena mampu menjaga pertumbuhan pengguna meskipun tidak ada kegiatan kunjungan formal di hari yang sudah ditentukan. Strategi adaptif ini terbukti efektif karena mampu menambah jumlah pengguna hingga mencapai target minimal 50 pengguna baru.



4.5 **Manfaat terselesaikannya Core Isu**

1. Individu Penulis

meningkatnya kemampuan penulis dalam memahami pola perilaku pengguna serta strategi komunikasi yang efektif dalam memperkenalkan layanan digital milik Dinas Perpustakaan, khususnya aplikasi iDumai. Melalui proses pelaksanaan kegiatan kunjungan dan promosi langsung kepada pelajar maupun pengunjung perpustakaan, penulis menjadi lebih adaptif dalam menghadapi berbagai kendala di lapangan, seperti perbedaan jenis perangkat yang digunakan, keterbatasan memori, hingga rendahnya minat digital di kalangan pelajar. Pengalaman ini memperkaya keterampilan penulis dalam berinteraksi, menyusun strategi sosialisasi yang tepat sasaran, serta meningkatkan kemampuan analisis data pengguna secara nyata.

Selain itu, keberhasilan menyelesaikan core isu ini juga memberikan motivasi pribadi bagi penulis untuk terus berinovasi dan berkontribusi dalam pengembangan literasi digital di lingkungan kerja. Penulis merasa lebih percaya diri dalam melaksanakan kegiatan serupa di masa mendatang, baik dalam bentuk kunjungan, pelatihan, maupun pendampingan, demi mendukung peningkatan kualitas layanan perpustakaan berbasis teknologi.

2. Instansi

terselesaikannya core isu ini turut memperkuat citra Dinas Perpustakaan sebagai lembaga yang aktif beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan berkomitmen terhadap pelayanan publik berbasis digital. Data dan pengalaman yang diperoleh dari kegiatan ini juga menjadi bahan evaluasi berharga bagi instansi dalam merancang kebijakan peningkatan layanan di masa mendatang, baik dalam bentuk pengembangan fitur aplikasi, pelatihan digital, maupun kegiatan sosialisasi lanjutan.

Dengan demikian, manfaat yang diperoleh tidak hanya dirasakan oleh pengguna aplikasi, tetapi juga oleh instansi secara keseluruhan karena mampu meningkatkan kinerja, kualitas pelayanan, dan daya jangkauan layanan perpustakaan digital di lingkungan masyarakat.



4.6 Rencana Tindak Lanjut Hasil Aktualisasi

Tabel 4.4 Rencana tindak lanjut setelah kegiatan aktualisasi dilaksanakan

No.	Kegiatan	Output	Durasi dan Waktu	Para Pihak Terlibat	Sumber Biaya	Keterangan
1.	Melanjutkan promosi aplikasi iDumai kepada pelajar dan pengunjung perpustakaan	Peningkatan jumlah pengguna aktif iDumai	Setiap Bulan	Penulis dan Pegawai Dinas Perpustakaan	Mandiri	-
2.	Melakukan evaluasi berkala terhadap data pengguna iDumai	Laporan perkembangan pengguna sebagai bahan perbaikan layanan	Setiap 3 bulan	Penulis	Mandiri	-



BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan aktualisasi yang Penulis lakukan di wilayah kerja Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai, dapat disimpulkan bahwa seluruh kegiatan yang telah direncanakan berhasil dilaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Selama pelaksanaan, Penulis berupaya untuk menjalankan setiap tahapan dengan penuh tanggung jawab dan menyesuaikan diri terhadap dinamika yang terjadi di lapangan. Tetapi dalam pelaksanaannya, penulis menghadapi beberapa tantangan di lapangan. Seperti beberapa siswa dan mahasiswa yang menjadi sasaran kegiatan menggunakan perangkat *iPhone*, dimana aplikasi *iDumai* saat ini belum tersedia di *App Store*. Selain itu, terdapat pula siswa dan mahasiswa yang belum memiliki ponsel pribadi atau menggunakan ponsel yang bukan ponsel pintar, sehingga tidak dapat mengunduh aplikasi. Kendala lain yang cukup sering ditemui adalah kapasitas penyimpanan ponsel yang penuh, yang membuat proses instalasi aplikasi menjadi terhambat. Penulis juga menambahkan beberapa tahapan kegiatan di luar rencana awal agar hasil yang dicapai lebih maksimal dan sesuai dengan kondisi di lapangan. Melalui penyesuaian ini, kegiatan berjalan lebih fleksibel namun tetap selaras dengan tujuan utama peningkatan literasi digital Masyarakat. Pada akhirnya, penulis telah menyelesaikan laporan tepat waktu dan melakukan analisis terhadap hasil kuesioner, wawancara dan data dari dashboard *iDumai*. Hasil analisis tersebut menjadi tolak ukur bagi Penulis untuk menilai keberhasilan gagasan pelaksanaan kegiatan aktualisasi, sekaligus dasar evaluasi bagi perbaikan kegiatan serupa di masa mendatang.

1. Aktualisasi/Habitiasi Mata Pelatihan.

- a. Kegiatan ke-1: Identifikasi Masalah terkait kegiatan aktualisasi yang dilakukan (Berorientasi Pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif)

Nilai yang paling banyak penulis implementasikan adalah Akuntabel, Loyal, Kompeten dan Kolaboratif.

- b. Kegiatan ke-2: Menentukan Target dan Penyusunan Materi Kunjungan terkait kegiatan aktualisasi yang dilakukan (Berorientasi Pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif)



Nilai yang paling banyak penulis implementasikan adalah, Akuntabel, Kolaboratif, Berorientasi Pelayanan, Kompeten, Harmonis, Loyal dan Adaptif.

- c. Kegiatan ke-3: Pembuatan Media Pendukung Kunjungan menggunakan Brosur, Video Tutorial, dan kuis singkat terkait kegiatan aktualisasi yang dilakukan (Berorientasi Pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif)

Nilai yang paling banyak penulis implementasikan adalah Kompeten, Berorientasi Pelayanan, Kolaboratif, Loyal, Harmonis.

- d. Kegiatan ke-4: Pelaksanaan Kunjungan Pengenalan iDumai terkait kegiatan aktualisasi yang dilakukan (Berorientasi Pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif)

Nilai yang paling banyak penulis implementasikan adalah Berorientasi Pelayanan, Loyal, Kompeten, Akuntabel, Kolaboratif, Adaptif dan Harmonis.

- e. Kegiatan ke-5: Evaluasi dan Perbaikan terkait kegiatan aktualisasi yang dilakukan (Berorientasi Pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif)

Nilai yang paling banyak penulis implementasikan adalah Akuntabel, Berorientasi Pelayanan, Loyal, Kolaboratif, Kompeten dan Adaptif.

2. Gagasan Kreatif Penyelesaian Core Isu.

Gagasan penyelesaian isu ini adalah dengan melaksanakan program kunjungan berkelanjutan ke sekolah dan universitas sebagai upaya memperkenalkan dan meningkatkan pengguna aplikasi perpustakaan digital iDumai di kalangan pelajar dan mahasiswa. Melalui kegiatan kunjungan ini, penulis dapat memberikan penjelasan secara langsung mengenai manfaat dan cara penggunaan perpustakaan digital iDumai, dan juga menampung masukan dari siswa dan mahasiswa. Program ini diharapkan mampu membangun kesadaran literasi digital dan menumbuhkan minat generasi muda untuk memanfaatkan layanan perpustakaan berbasis digital secara berkelanjutan.

3. Capaian Hasil Penyelesaian Isu.

Setelah kegiatan aktualisasi dilaksanakan, penulis telah menyelesaikan lima kegiatan utama yang direncanakan dengan baik dan tepat waktu. Seluruh tahapan



berjalan sesuai rencana dan menyesuaikan juga dengan kondisi lapangan dan memberikan hasil yang nyata. Berdasarkan hasil analisis data pengguna iDumai sebelum dan sesudah kegiatan kunjungan, terlihat adanya peningkatan jumlah pengguna yang cukup tinggi. Lonjakan pengguna terjadi setelah kegiatan kunjungan dilakukan di sekolah dan universitas, menunjukkan bahwa pendekatan langsung lebih efektif dalam memperkenalkan dan mendorong penggunaan aplikasi iDumai. Dengan demikian, kegiatan aktualisasi yang telah dilakukan memberikan dampak nyata terhadap peningkatan jumlah pengguna aplikasi perpustakaan digital iDumai dan dinilai berhasil dalam mencapai tujuan penyelesaian isu yang telah ditetapkan.

5.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil kegiatan aktualisasi, diperlukan agar Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai terus melanjutkan program kunjungan ke sekolah dan universitas secara berkala untuk menjaga peningkatan jumlah pengguna iDumai. Selain itu, perlu adanya strategi lain dalam strategi promosi, seperti menempelkan barcode unduhan iDumai di kafe, ruang baca umum, atau tempat nongkrong pelajar agar aplikasi lebih mudah dikenal dan diakses oleh masyarakat. Dengan langkah ini, diharapkan kesadaran literasi digital semakin meningkat dan iDumai dapat menjadi media utama masyarakat dalam mengakses layanan perpustakaan secara praktis.



DAFTAR PUSTAKA

Fadillah Marpaung, S. (2025). *Manajemen Perpustakaan (Perpustakaan Konvensional dan Digital)*. Jakarta: Samudra Solusi Profesional.

Dachliyani, L., Masykuri, A., & Paneduh, C. R. (2019). *Manajemen Informasi Perpustakaan: Tuntunan Praktis untuk Perpustakaan Umum dan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bee Media Pustaka.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (n.d.). *Dampak*. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Diakses pada 16 September 2025, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id>



LAMPIRAN



Lampiran 1. Lampiran Laporan Mingguan Minggu Ke-1.

a. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

Judul Kegiatan 1	Identifikasi Masalah
Tanggal Kegiatan	22 s/d 30 September 2025
Daftar Lampiran Bukti Kegiatan/ <i>evidence</i>	1. Mengambil data dari aplikasi iDumai. 2. Melakukan wawancara kepada pengunjung perpustakaan mengenai alasan belum menggunakan iDumai 3. Melakukan wawancara kepada pegawai perpustakaan mengenai kendala sosialisasi dan pemanfaatan iDumai
Uraian Kegiatan yang dilaksanakan: (diisi dengan deskripsi tentang)	
Nilai Dasar BerAKHLAK yang Melandasi	Tahapan Kegiatan 1: Mengambil data dari aplikasi iDumai. 1. Akuntabel: ketika penulis melakukan pengambilan data dari aplikasi iDumai penulis mengambil data dengan jujur dan transparan. 2. Loyal: ketika penulis diberi kepercayaan untuk memegang akun admin aplikasi perpustakaan digital iDumai penulis menjaga kerahasiaan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan tidak membagikannya kepada pihak yang tidak berwenang. 3. Kolaboratif: Ketika akan mengambil data dari aplikasi perpustakaan digital iDumai pertama kali penulis bertanya kepada rekan kerja yang lebih senior yang bernama shofi terkait cara pengambilan data dari aplikasi iDumai. Tahapan Kegiatan 2: Melakukan wawancara kepada pengunjung perpustakaan mengenai alasan belum menggunakan iDumai 1. Akuntabel: ketika melakukan wawancara dengan pengunjung penulis mencatat jawaban hasil wawancara dengan pengunjung secara jujur dan bertanggung jawab. 2. Kompeten: sebelum melakukan wawancara penulis menyusun daftar pertanyaan yang relevan agar informasi yang diperoleh bermanfaat untuk analisis. 3. Loyal: penulis menjaga kerahasiaan identitas pengunjung, hasil wawancara dan hanya menggunakan hasil wawancara untuk kepentingan pengembangan iDumai



	Tahapan Kegiatan 3: Melakukan wawancara kepada pegawai perpustakaan mengenai kendala sosialisasi dan pemanfaatan iDumai 1. Akuntabel: Ketika melakukan wawancara dengan pegawai bidang perpustakaan penulis akan mencatat jawaban hasil wawancara dengan pegawai bidang perpustakaan secara jujur dan bertanggung jawab. 2. Kompeten: sebelum melakukan wawancara penulis menyusun daftar pertanyaan yang relevan agar informasi yang diperoleh bermanfaat untuk analisis. 3. Loyal: penulis menjaga kerahasiaan identitas pengunjung, hasil wawancara dan hanya menggunakan hasil wawancara untuk kepentingan pengembangan iDumai
Teknik Aktualisasi yang Dipergunakan dan Bukti Fisik Kegiatan/<i>Evidence</i>	1. Mengambil data dari aplikasi iDumai.  Gambar 1 Penulis belajar dari rekan kerja tentang cara pengambilan data aplikasi iDumai



	2. Melakukan wawancara kepada pengunjung perpustakaan mengenai alasan belum menggunakan iDumai  Gambar 2 Penulis setelah melakukan wawancara dengan pengunjung 3. Melakukan wawancara kepada pegawai perpustakaan mengenai kendala sosialisasi dan pemanfaatan iDumai  Gambar 3 Penulis melakukan wawancara dengan pegawai perpustakaan
Deskripsi Proses dan Kualitas Produk Kegiatan	Tahapan Kegiatan 1: Mengambil data dari aplikasi iDumai. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 22 september 2025 dimana kegiatan ini dilakukan pengambilan data dari aplikasi iDumai dalam bentuk tangkapan layar grafik yang menunjukkan perkembangan jumlah pengguna dari tahun 2024 hingga periode Januari–Agustus 2025. Data yang diambil berupa visualisasi grafik tahunan yang menggambarkan tren penggunaan aplikasi termasuk jumlah pengguna baru dan aktivitas layanan yang tercatat. Proses pengambilan dilakukan dengan mengakses langsung <i>dashboard</i> iDumai sehingga data yang diperoleh valid. Hasil screenshot kemudian diarsipkan dan dijadikan bahan dokumentasi untuk keperluan analisis lebih lanjut.



	Tahapan Kegiatan 2: Melakukan wawancara kepada pengunjung perpustakaan mengenai alasan belum menggunakan iDumai Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 22 September 2025 dengan melakukan wawancara langsung kepada pengunjung perpustakaan menggunakan pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. <i>Pertama</i>, penulis melakukan wawancara dengan pengunjung tentang perpustakaan digital iDumai tentang alasan mereka belum menggunakan aplikasi iDumai. <i>Kedua</i>, penulis mencatat setiap jawaban dari pengunjung pada lembar wawancara untuk kemudian dianalisis lebih lanjut Tahapan Kegiatan 3: Melakukan wawancara kepada pegawai perpustakaan mengenai kendala sosialisasi dan pemanfaatan iDumai Tahapan kegiatan ini, wawancara dengan pegawai perpustakaan dilakukan pada 23 September 2025. Penulis menyiapkan pertanyaan dan lembar wawancara, lalu menentukan pegawai yang akan diwawancarai. Saat pelaksanaan, penulis membuka dengan penjelasan tujuan, kemudian menyampaikan pertanyaan terkait efektivitas sosialisasi, kendala teknis, serta saran perbaikan. Jawaban dicatat dan dianalisis setelah wawancara selesai dilakukan.
Manfaat Kegiatan Terhadap Pencapaian Visi, Misi, dan Tugas Organisasi	Pelaksanaan kegiatan mulai dari pengambilan data aplikasi iDumai, wawancara dengan pengunjung, hingga wawancara dengan pegawai perpustakaan memberikan manfaat yang nyata dalam mendukung visi bidang perpustakaan, yaitu <i>“Mewujudkan Perpustakaan sebagai Pusat Informasi melalui Penguatan Budaya Literasi.”</i> Data dari iDumai menyediakan gambaran penggunaan layanan digital secara faktual, wawancara dengan pengunjung membantu mengidentifikasi alasan dan hambatan dalam pemanfaatan aplikasi, sementara wawancara dengan pegawai memberi masukan terkait kendala internal dalam sosialisasi. Keseluruhan proses ini menghasilkan dasar perbaikan strategi layanan, penguatan sosialisasi, serta peningkatan akses informasi yang relevan, sehingga berkontribusi langsung terhadap pencapaian misi perpustakaan dalam memperluas budaya literasi di masyarakat.
Analisis Dampak	Tahapan Kegiatan 1: Mengambil data dari aplikasi iDumai 1. Akuntabel: Apabila penulis mengambil data tidak secara cermat dan tidak dapat dipertanggungjawabkan, maka hasil analisis penggunaan iDumai akan bias dan tidak sesuai kondisi riil. Hal ini akan berdampak pada penyusunan strategi sosialisasi yang salah arah. 2. Loyal: Apabila penulis tidak menunjukkan kesetiaan dalam mendukung tujuan organisasi melalui penyajian data yang akurat, maka proses peningkatan layanan perpustakaan akan terhambat dan visi organisasi sulit tercapai. 3. Kolaboratif: Apabila penulis tidak menjalin kerja sama dengan pegawai lain dalam mengakses serta memvalidasi



	data, maka kualitas informasi yang dihasilkan tidak maksimal dan dapat menimbulkan kesalahpahaman dalam pengambilan keputusan. Tahapan Kegiatan 2: Melakukan wawancara kepada pengunjung perpustakaan mengenai alasan belum menggunakan iDumai 1. Akuntabel: Apabila penulis tidak melakukan wawancara dengan baik dan tidak mendokumentasikan hasil secara jujur, maka data kebutuhan pengunjung tidak akan valid sehingga berdampak pada kegagalan merancang strategi yang tepat sasaran. 2. Kompeten: Apabila penulis tidak menguasai teknik wawancara yang baik, maka informasi yang diperoleh menjadi tidak bagus dan tidak menggambarkan alasan sebenarnya pengunjung belum menggunakan iDumai. 3. Loyal: Apabila penulis tidak konsisten dalam menggali kendala dari pengunjung, maka hasil wawancara tidak memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan budaya literasi yang menjadi misi organisasi. Tahapan Kegiatan 3: Melakukan wawancara kepada pegawai perpustakaan mengenai kendala sosialisasi dan pemanfaatan iDumai 1. Akuntabel: Apabila penulis tidak transparan dalam mencari dan mencatat kendala pegawai, maka hasil wawancara tidak mencerminkan kondisi internal yang sebenarnya sehingga strategi perbaikan tidak tepat. 2. Kompeten: Apabila penulis tidak mampu mengajukan pertanyaan yang relevan dan mendalam, maka informasi yang terkumpul menjadi kurang bernilai dalam merumuskan solusi. 3. Loyal: Apabila penulis tidak sungguh-sungguh mendukung pegawai dalam menyampaikan hambatan, maka hasil kegiatan ini tidak akan membantu penguatan layanan perpustakaan berbasis teknologi.
--	--



Judul Kegiatan 2	Menentukan Target dan Penyusunan Materi Kunjungan
Tanggal Kegiatan	22 s/d 30 September 2025
Daftar Lampiran Bukti Kegiatan/evidence	1. Menentukan target utama kunjungan 2. Menyusun materi pengenalan iDumai (brosur dan video) 3. Membuat <i>timeline</i> kegiatan kunjungan ke Lokasi kunjungan.
Uraian Kegiatan yang dilaksanakan: (diisi dengan deskripsi tentang)	
Nilai Dasar BerAKHLAK yang Melandasi	Tahapan Kegiatan 1: Menentukan target utama kunjungan 1. Kolaboratif: Saat menentukan target kunjungan, Penulis menerima masukan dari rekan kerja dan mentor agar keputusan yang diambil sesuai dengan kebutuhan bersama. Hal ini dilakukan untuk memastikan lokasi yang dipilih tepat sasaran dan mendukung tujuan instansi. 2. Loyal: Dalam menggunakan data sebagai dasar penentuan target kunjungan, Penulis menjaga kerahasiaan informasi yang bersifat internal. Sikap ini mencerminkan kesetiaan dan tanggung jawab dalam menjaga kepercayaan instansi dan pihak eksternal. 3. Akuntabel: Penulis menyusun target kunjungan secara transparan dan berdasarkan data yang valid, sehingga keputusan yang diambil dapat dipertanggungjawabkan serta mendukung efektivitas kegiatan sosialisasi iDumai. Tahapan Kegiatan 2: Menyusun materi pengenalan iDumai (brosur dan video) 1. Berorientasi Pelayanan: Penulis menyusun materi kunjungan iDumai dengan bahasa sederhana, informatif, dan mudah dipahami oleh pelajar. 2. Kolaboratif: Dalam proses penyusunan materi, Penulis bekerja sama dengan rekan kerja dan mentor untuk menghasilkan materi yang menarik, lengkap, dan sesuai kebutuhan pelajar. 3. Akuntabel: Penulis memastikan semua informasi yang ada dalam brosur dan video benar serta dapat dipertanggungjawabkan, sehingga tidak menyesatkan pelajar. Tahapan Kegiatan 3: Membuat timeline kegiatan kunjungan ke Lokasi kunjungan. 1. Akuntabel: Penulis menyusun <i>timeline</i> kegiatan secara sistematis agar setiap kunjungan memiliki alur waktu yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan. 2. Adaptif: Dalam menghadapi kemungkinan perubahan jadwal dari pihak sekolah/universitas, Penulis siap menyesuaikan <i>timeline</i> agar kegiatan tetap dapat berjalan. 3. Harmonis: Penulis menjalin komunikasi yang baik dengan pihak sekolah/universitas agar tercapai persetujuan jadwal



	kunjungan yang saling menguntungkan dan mendukung suasana kerja sama yang positif.															
Teknik Aktualisasi yang Dipergunakan dan Bukti Fisik Kegiatan/ <i>Evidence</i>	 Gambar 1: Menentukan target utama kunjungan  Gambar 2: Menyusun materi pengenalan iDumai (brosur dan video) <table><tr><th>Tanggal</th><th>Lokasi Kunjungan</th><th>Sasaran Peserta</th></tr><tr><td>13 Oktober 2025</td><td>SMPN 2 Dumai</td><td>Siswa</td></tr><tr><td>14 Oktober 2025</td><td>SMKN 1 Dumai</td><td>Siswa</td></tr><tr><td>20 Oktober 2025</td><td>Universitas STIA Lancang Kuning Dumai</td><td>Mahasiswa</td></tr><tr><td>27 oktober 2025</td><td>SMKN 4 Dumai</td><td>Siswa</td></tr></table> Gambar 3: Timeline yang sudah penulis buat	Tanggal	Lokasi Kunjungan	Sasaran Peserta	13 Oktober 2025	SMPN 2 Dumai	Siswa	14 Oktober 2025	SMKN 1 Dumai	Siswa	20 Oktober 2025	Universitas STIA Lancang Kuning Dumai	Mahasiswa	27 oktober 2025	SMKN 4 Dumai	Siswa
Tanggal	Lokasi Kunjungan	Sasaran Peserta														
13 Oktober 2025	SMPN 2 Dumai	Siswa														
14 Oktober 2025	SMKN 1 Dumai	Siswa														
20 Oktober 2025	Universitas STIA Lancang Kuning Dumai	Mahasiswa														
27 oktober 2025	SMKN 4 Dumai	Siswa														



	 Gambar 4: Penulis saat konsultasi dengan mentor terkait penentuan tanggal kunjungan.
Deskripsi Proses dan Kualitas Produk Kegiatan	Tahapan Kegiatan 1: Menentukan target utama kunjungan Kegiatan ini dilakukan pada 25 September 2025. Penulis menentukan target utama kunjungan dengan berdiskusi bersama rekan kerja, mentor dan atasan langsung, serta mempertimbangkan potensi sekolah dan universitas yang bisa dijadikan lokasi kunjungan. Proses ini menghasilkan daftar target kunjungan (3 sekolah dan 1 universitas). Tahapan Kegiatan 2: Menyusun materi pengenalan iDumai (brosur dan video) Kegiatan ini dilakukan pada 29 September 2025. Penulis dengan rekan kerja dan mentor menyusun materi kunjungan dalam bentuk brosur dan video edukatif dengan menampilkan informasi tentang manfaat serta cara menggunakan iDumai. Materi disajikan dengan bahasa sederhana, visual yang menarik, dan mudah dipahami oleh pelajar maupun mahasiswa. Brosur dan video yang dihasilkan berkualitas baik karena akurat, praktis, dan mendukung tujuan kunjungan. Tahapan Kegiatan 3: Membuat <i>timeline</i> kegiatan kunjungan ke Lokasi kunjungan. Kegiatan ini dilakukan pada 26 September 2025. Penulis menyusun <i>timeline</i> kegiatan dengan menyesuaikan waktu yang tersedia dari pihak sekolah dan universitas. <i>Timeline</i> mencakup urutan lokasi, dan tanggal pelaksanaan (20–26 Oktober 2025). Produk yang dihasilkan berupa jadwal resmi dengan kualitas baik karena jelas, terstruktur, dan fleksibel jika ada perubahan di lapangan.
Manfaat Kegiatan Terhadap Pencapaian Visi, Misi, dan Tugas Organisasi	Kegiatan kunjungan ini mendukung visi “Mewujudkan Perpustakaan sebagai Pusat Informasi melalui Penguatan Budaya Literasi”. Dengan menentukan target kunjungan, menyiapkan materi pengenalan iDumai, serta menyusun <i>timeline</i> kegiatan, perpustakaan berusaha mengenalkan layanan digital secara lebih dekat kepada masyarakat. Langkah ini tidak hanya membantu memperluas akses informasi, tapi juga menumbuhkan budaya literasi berbasis teknologi, sehingga perpustakaan semakin relevan dan



	dipercaya sebagai pusat informasi yang bermanfaat bagi pengunjungnya.
Analisis Dampak	Tahapan Kegiatan 1: Menentukan target utama kunjungan 1. Kolaboratif: Apabila penulis tidak mempertimbangkan masukan dari mentor dan rekan kerja dalam menentukan target, maka kunjungan bisa salah sasaran yaitu dengan mengunjungi sekolah yang sudah pernah dikunjungi sebelumnya sehingga tidak menjawab kebutuhan literasi masyarakat. 2. Loyal: Apabila penulis tidak menjaga kerahasiaan data yang digunakan dalam penentuan target kunjungan, maka dapat menimbulkan ketidakpercayaan dari pihak sekolah/universitas dan merusak hubungan kerja sama. 3. Akuntabel: Apabila penulis tidak transparan dalam proses penentuan target, maka keputusan yang diambil tidak bisa dipertanggungjawabkan dan dapat mengurangi efektivitas kegiatan. Tahapan Kegiatan 2: Menyusun materi pengenalan iDumai (brosur dan video) 1. Berorientasi Pelayanan: Apabila penulis tidak menyusun materi yang sesuai kebutuhan peserta, maka informasi yang disampaikan tidak mudah dipahami dan tidak memberi manfaat maksimal. 2. Kolaboratif: Apabila penulis tidak bekerja sama dengan mentor dan rekan kerja dalam penyusunan materi, maka hasilnya kurang menarik. 3. Akuntabel: Apabila penulis tidak teliti dalam menyajikan informasi pada brosur maupun video, maka data yang disampaikan bisa menyesatkan dan menurunkan kepercayaan peserta. Tahapan Kegiatan 3: Membuat <i>timeline</i> kegiatan kunjungan ke Lokasi kunjungan. 1. Akuntabel: Apabila penulis tidak menyusun <i>timeline</i> dengan jelas, maka koordinasi kunjungan bisa kacau dan target waktu tidak tercapai. 2. Adaptif: Apabila penulis tidak mampu menyesuaikan <i>timeline</i> dengan situasi tak terduga seperti perubahan jadwal mendadak dari pihak sekolah/universitas, maka kegiatan berisiko gagal terlaksana. 3. Harmonis: Apabila penulis tidak membangun komunikasi yang baik dengan pihak sekolah/universitas, maka dapat terjadi miskomunikasi dan menurunkan kualitas kerja sama.



Lampiran 1. Lampiran Laporan Mingguan Minggu Ke-2.

b. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

Judul Kegiatan 3	Pembuatan Media Pendukung Kunjungan
Tanggal Kegiatan	1 s/d 13 Oktober 2025
Daftar Lampiran Bukti Kegiatan/ <i>evidence</i>	1. Mendesain brosur yang dapat ditampilkan saat kunjungan. 2. Mencetak brosur untuk dibagikan saat kunjungan. 3. Membuat video tutorial sederhana tentang penggunaan iDumai. 4. Membuat kuesioner sederhana untuk mengukur respon pelajar saat kunjungan.
Uraian Kegiatan yang dilaksanakan	
Nilai Dasar BerAKHLAK yang Melandasi	Tahapan Kegiatan 1: Mendesain brosur yang dapat ditampilkan saat kunjungan 1. Berorientasi Pelayanan: Ketika Penulis mendesain brosur, Penulis memperhatikan kebutuhan pelajar yang pada umumnya ingin tahu cara praktis mengakses aplikasi iDumai, informasi manfaat yang bisa langsung digunakan, dan cara sederhana untuk mendaftar dan mencari informasi. Dengan begitu, brosur tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga menjawab pertanyaan dasar pengguna baru. 2. Kolaboratif: Saat penulis membuat desain brosur, penulis melibatkan mentor dan rekan kerja dengan cara meminta masukan dan saran untuk brosur yang akan dibuat. Masukan dan saran yang diberikan membantu Penulis menyesuaikan isi dan tampilan brosur sehingga lebih tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan bersama. Dengan cara ini, brosur yang dihasilkan menjadi hasil kerja tim, bukan hanya satu pihak.



	a. Kompeten: Penulis memanfaatkan keterampilan dasar desain grafis yang dimiliki serta memastikan setiap informasi yang dimuat sudah akurat, ringkas, dan relevan dengan tujuan kegiatan. Selain itu, Penulis melakukan pengecekan ulang terhadap isi brosur agar tidak ada kesalahan data maupun informasi yang bisa menimbulkan kebingungan. b. Harmonis: Saat membuat desain brosur penulis menggunakan Bahasa, tampilan visual yang inklusif dan netral. Hal ini dilakukan agar pesan yang disampaikan tidak menyinggung pihak manapun dan dapat diterima oleh semua kalangan, sehingga tercipta kesan positif dalam setiap kunjungan. Tahapan Kegiatan 2: Mencetak brosur untuk dibagikan saat kunjungan 4. Kompeten: Ketika penulis mencetak brosur, penulis memastikan hasil cetakan memiliki kualitas baik seperti teks yang jelas terbaca, gambar tidak buram, dan kualitas warna tidak pudar. Hal ini dilakukan agar brosur yang dibagikan benar-benar layak digunakan sebagai media informasi dan mendukung kelancaran kegiatan kunjungan. 5. Loyal: Dalam proses mencetak brosur, Penulis memanfaatkan fasilitas yang dimiliki instansi secara bijak dan bertanggung jawab dengan begitu, fasilitas bisa tetap awet untuk keperluan lainnya.
Teknik Aktualisasi yang Dipergunakan dan Bukti Fisik Kegiatan/ <i>Evidence</i>	Tahapan Kegiatan 1: Mendesain brosur yang dapat ditampilkan saat kunjungan



Gambar 1 Penulis mendesain brosur dengan arahan dari rekan kerja.

Tahapan Kegiatan 2: Mencetak brosur untuk dibagikan saat kunjungan



Gambar 2 Penulis mencetak brosur yang sudah dibuat

Deskripsi
Kualitas
Kegiatan

Proses dan
Produk

Tahapan Kegiatan 1: Mendesain brosur yang dapat ditampilkan saat kunjungan

Pada tanggal 2 Oktober 2025, penulis membuat brosur yang akan ditampilkan dan dibagikan saat kunjungan dibantu oleh rekan kerja yang lebih berpengalaman membuat brosur. Dalam kegiatan ini, penulis terlebih dahulu merancang konsep tampilan yang sederhana,



	jelas, dan menarik agar mudah dipahami oleh pelajar. Selanjutnya, penulis menyesuaikan isi brosur dengan informasi inti mengenai iDumai, seperti cara akses, manfaat, dan layanan yang tersedia. Proses desain dilakukan dengan melibatkan masukan dari mentor dan rekan kerja untuk memastikan hasil sesuai kebutuhan bersama dan tepat sasaran. Kualitas Produk: Tersedianya rancangan brosur informatif dan menarik yang siap untuk dicetak dan dibagikan. Tahapan Kegiatan 2: Mencetak brosur untuk dibagikan saat kunjungan. Pada tanggal 2 Oktober 2025, penulis mencetak brosur menggunakan fasilitas printer kantor. Dalam pelaksanaan ini, Penulis memastikan hasil cetakan jelas, bersih, dan jumlah sesuai kebutuhan kunjungan. Proses dilakukan dengan hati-hati untuk memanfaatkan fasilitas kantor secara bijak dan bertanggung jawab. Kualitas Produk: Tersedianya brosur dalam bentuk fisik dengan kualitas cetak yang baik
Manfaat Kegiatan Terhadap Pencapaian Visi, Misi, dan Tugas Organisasi	Kegiatan pembuatan media pendukung kunjungan seperti brosur, video tutorial, dan kuesioner mendukung terwujudnya visi perpustakaan <i>“Mewujudkan Perpustakaan sebagai Pusat Informasi melalui Penguatan Budaya Literasi.”</i> Melalui brosur yang sederhana dan informatif, pelajar bisa lebih mudah memahami layanan iDumai sehingga mendorong tumbuhnya minat untuk memanfaatkan fasilitas perpustakaan digital. Video tutorial yang disiapkan juga



	memberikan panduan praktis agar pelajar dapat menggunakan iDumai secara mandiri, yang sejalan dengan misi mendorong budaya baca serta memberikan pelayanan yang bagus. Selain itu, kuesioner yang dibagikan membantu perpustakaan memperoleh umpan balik dari pelajar terkait pemahaman dan kendala dalam penggunaan iDumai. Informasi ini dapat menjadi dasar perbaikan layanan, sehingga perpustakaan semakin optimal dalam berfungsi sebagai pusat literasi dan informasi. Dengan adanya kegiatan ini, perpustakaan bukan hanya hadir sebagai tempat penyimpanan buku, tetapi juga aktif bertransformasi menjadi pusat informasi modern yang mendukung kebutuhan literasi masyarakat, sejalan dengan misi untuk meningkatkan sarana, pelestarian budaya, serta penguatan literasi nasional.
Analisis Dampak	Tahapan Kegiatan 1: Mendesain brosur yang dapat ditampilkan saat kunjungan 1. Berorientasi Pelayanan: Apabila penulis tidak mendesain brosur dengan memperhatikan kebutuhan pelajar, maka informasi yang disajikan bisa membingungkan, sulit dipahami, atau bahkan tidak bermanfaat sehingga tujuan kunjungan tidak tercapai dengan baik. 2. Kolaboratif: Apabila penulis tidak melibatkan masukan dari mentor dan rekan kerja, maka brosur yang dihasilkan berpotensi kurang menarik, tidak sesuai kebutuhan, dan tidak mampu menjawab pertanyaan dasar peserta. 3. Kompeten: Apabila penulis tidak menggunakan keterampilan desain dan tidak memastikan isi brosur akurat, maka kualitas brosur akan rendah, tampilan



	tidak profesional, serta pesan inti terkait iDumai bisa salah dipahami oleh pelajar. 4. Harmonis: Apabila penulis tidak memilih tampilan dan bahasa yang inklusif dan netral, maka brosur berpotensi menyinggung pihak tertentu, menurunkan penerimaan peserta, dan mengurangi citra positif perpustakaan sebagai pusat informasi yang terbuka bagi semua kalangan. Tahapan Kegiatan 2: Mencetak brosur untuk dibagikan saat kunjungan 4. Kompeten: Apabila penulis tidak teliti dalam proses mencetak brosur, misalnya kualitas hasil cetak buram, jumlah tidak sesuai, atau kertas tidak layak, maka brosur akan sulit dibaca dan mengurangi minat pelajar untuk memahami isi informasi yang ada. Hal ini bisa menurunkan efektivitas kegiatan kunjungan. 5. Loyal: Apabila penulis tidak memanfaatkan fasilitas kantor secara bijak dan bertanggung jawab saat mencetak brosur seperti menggunakan tinta dan kertas, maka dapat menimbulkan pemborosan dan menunjukkan ketidaksetiaan terhadap amanah penggunaan aset negara. Hal ini bisa berdampak pada menurunnya kepercayaan instansi.
--	--



b. Catatan Pengendalian Aktualisasi oleh Mentor

Nama Peserta	: Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom			
Satuan Kerja	: Bidang Perpustakaan			
Tempat Aktualisasi	: Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai			
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil capaian/output	Paraf Mentor
1.	3 Oktober 2025	1. Brosur yang dicetak sebanyak 40 lembar 2. Fotocopy brosur untuk Cadangan sebanyak 10 lembar	1. Tersedianya brosur dalam bentuk fisik. 2. Laporan Minggu Ke-2	<i>Ig</i>



c. Catatan Pengendalian Aktualisasi oleh Coach

Nama Peserta		: Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom			
Satuan Kerja		: Bidang Perpustakaan			
Tempat Aktualisasi		: Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai			
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil capaian/output	Media Komunikasi (Telpon/WA/LMS/Email/dll)	Paraf Coach
1.					



Lampiran 1. Lampiran Laporan Mingguan Minggu Ke-3.

d. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

Judul Kegiatan 3	Pembuatan Media Pendukung Kunjungan
Tanggal Kegiatan	1 s/d 14 Oktober 2025
Daftar Lampiran Bukti Kegiatan/ <i>evidence</i>	1. Mendesain brosur yang dapat ditampilkan saat kunjungan. 2. Mencetak brosur untuk dibagikan saat kunjungan. 3. Membuat video tutorial sederhana tentang penggunaan iDumai. 4. Membuat kuesioner sederhana untuk mengukur respon pelajar saat kunjungan.
Uraian Kegiatan yang dilaksanakan	
Nilai Dasar BerAKHLAK yang Melandasi	Tahapan Kegiatan 3: Membuat video tutorial sederhana tentang penggunaan iDumai. 1. Kompeten: Ketika membuat video, Penulis menggunakan keterampilan dasar editing dan penyusunan materi yang mudah dipahami, jelas, dan tetap menarik. 2. Berorientasi Pelayanan: Penulis membuat video dengan bahasa yang sederhana dan contoh langkah nyata supaya pelajar dapat langsung mempraktikkan penggunaan iDumai tanpa bingung. 3. Loyal: Saat penulis melakukan pembuatan video, Penulis menjaga nama baik instansi dengan memastikan konten yang dibuat sopan, sesuai tujuan instansi, dan tidak menampilkan hal-hal yang bisa merugikan citra perpustakaan. Tahapan Kegiatan 4: Membuat kuesioner sederhana untuk mengukur respon pelajar saat kunjungan. 1. Kolaboratif: Dalam menyusun kuesioner, Penulis meminta masukan dari mentor dan rekan kerja agar pertanyaan yang dibuat tidak hanya tentang kegiatan



	kunjungan, tetapi juga tentang seberapa jauh pelajar mengetahui aplikasi iDumai. Seperti, apakah mereka sebelumnya sudah pernah mendengar aplikasi ini, apa yang mereka pahami dari penjelasan saat kunjungan, serta kendala apa yang membuat mereka belum menggunakan iDumai. Dengan cara ini, hasil yang diperoleh lebih bermanfaat untuk perbaikan ke depan terarah dan bermanfaat bagi evaluasi kegiatan. 2. Kompeten: Ketika penulis Menyusun kuisisioner, penulis membuat pertanyaan dengan singkat dan jelas, dimulai dari pertanyaan dasar seperti “Apakah Anda sudah mengetahui iDumai sebelumnya?”, kemudian dilanjutkan dengan pertanyaan lanjutan tentang pengalaman, kendala, atau harapan terhadap aplikasi tersebut. Dengan penyusunan yang baik, kuesioner dapat menghasilkan data yang akurat untuk mengevaluasi efektivitas kunjungan kedepannya. 3. Beorientasi Pelayanan: Penulis merancang kuesioner dengan format yang mudah dipahami dan diisi, menggunakan bahasa yang sederhana agar pelajar bisa menjawabnya. Dengan begitu, mereka bisa menyampaikan pengalaman dan pendapat dengan jujur tanpa merasa terbebani, sehingga hasil kuesioner benar-benar merefleksikan kebutuhan pelajar terkait pemanfaatan iDumai.
Teknik Aktualisasi yang Dipergunakan dan Bukti Fisik Kegiatan/ <i>Evidence</i>	



Tahapan Kegiatan 3: Membuat video tutorial sederhana tentang penggunaan iDumai.

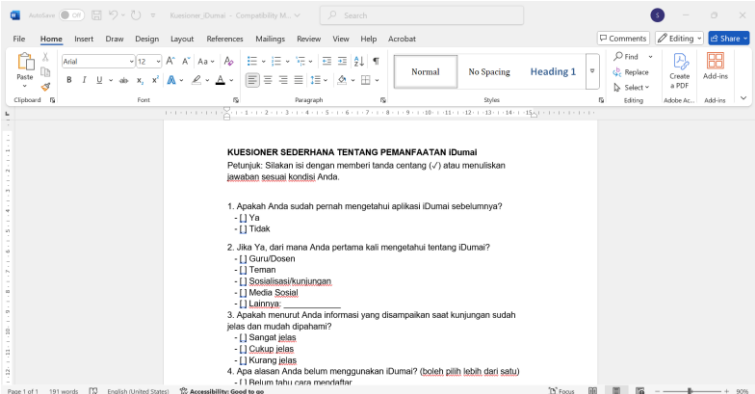


Gambar 3 Penulis merekam pegawai untuk membuat video tutorial



Gambar 4 Tangkapan Layar Konten video edukatif iDumai



	Tahapan Kegiatan 4: Membuat kuesioner sederhana untuk mengukur respon pelajar saat kunjungan  Gambar 5 Penulis membuat kuisisioner sederhana
Deskripsi Proses dan Kualitas Produk Kegiatan	Tahapan Kegiatan 3: Membuat video tutorial sederhana tentang penggunaan iDumai. Pada tanggal 6 s/d 7 Oktober 2025, Penulis membuat video tutorial sederhana untuk memperkenalkan cara penggunaan iDumai. Proses pembuatan dimulai dengan menyusun alur langkah yang jelas, seperti cara mengunduh aplikasi, membuka aplikasi, melakukan pendaftaran, hingga mencari informasi layanan buku. Video direkam dengan perangkat sederhana menggunakan perekam layar, dan handphone pribadi kemudian dilengkapi narasi yang singkat agar penjelasan lebih mudah dipahami. Penulis juga memperhatikan penggunaan bahasa sederhana dan tampilan visual yang ringkas agar pelajar tidak merasa bingung atau bosan, sekaligus memastikan isi video sopan serta tidak merugikan nama baik instansi. Kualitas Produk: Tersedianya video tutorial sederhana yang jelas, informatif, dan mudah diikuti pelajar untuk memahami penggunaan iDumai.



	Tahapan Kegiatan 4: Membuat kuesioner sederhana untuk mengukur respon pelajar saat kunjungan Pada tanggal 8 Oktober 2025, Penulis menyusun dan mencetak kuesioner sederhana yang berisi beberapa pertanyaan terkait kunjungan dan pemahaman pelajar terhadap aplikasi iDumai. Pertanyaan dirancang singkat, jelas, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami agar bisa dijawab dengan cepat tanpa membebani peserta. Selain itu, kuesioner dibuat dalam bentuk cetak sehingga praktis untuk dibagikan langsung saat kegiatan berlangsung. Fokus pertanyaan meliputi apakah pelajar sudah mengetahui iDumai sebelumnya, pemahaman setelah dijelaskan, serta respon mereka terhadap manfaat aplikasi. Dengan begitu, hasil kuesioner dapat memberikan gambaran nyata tentang sejauh mana kunjungan berdampak terhadap peningkatan literasi digital pelajar. Kualitas Produk: Tersedianya kuesioner sederhana yang relevan, praktis, dan dapat mengukur pemahaman serta respon pelajar terhadap penggunaan iDumai.
Manfaat Kegiatan Terhadap Pencapaian Visi, Misi, dan Tugas Organisasi	Kegiatan pembuatan media pendukung kunjungan seperti brosur, video tutorial, dan kuesioner mendukung terwujudnya visi perpustakaan <i>“Mewujudkan Perpustakaan sebagai Pusat Informasi melalui Penguatan Budaya Literasi.”</i> Melalui brosur yang sederhana dan informatif, pelajar bisa lebih mudah memahami layanan iDumai sehingga mendorong tumbuhnya minat untuk memanfaatkan fasilitas perpustakaan digital. Video tutorial yang disiapkan juga memberikan panduan praktis agar pelajar dapat



	menggunakan iDumai secara mandiri, yang sejalan dengan misi mendorong budaya baca serta memberikan pelayanan yang bagus. Selain itu, kuesioner yang dibagikan membantu perpustakaan memperoleh umpan balik dari pelajar terkait pemahaman dan kendala dalam penggunaan iDumai. Informasi ini dapat menjadi dasar perbaikan layanan, sehingga perpustakaan semakin optimal dalam berfungsi sebagai pusat literasi dan informasi. Dengan adanya kegiatan ini, perpustakaan bukan hanya hadir sebagai tempat penyimpanan buku, tetapi juga aktif bertransformasi menjadi pusat informasi modern yang mendukung kebutuhan literasi masyarakat, sejalan dengan misi untuk meningkatkan sarana, pelestarian budaya, serta penguatan literasi nasional.
Analisis Dampak	Tahapan Kegiatan 3: Membuat video tutorial sederhana tentang penggunaan iDumai. 1. Kompeten: Apabila penulis tidak memiliki keterampilan dasar dalam membuat video, misalnya tampilan kurang jelas, alur penjelasan membingungkan, atau suara tidak terdengar baik, maka pelajar akan kesulitan memahami cara menggunakan iDumai. Dampaknya, tujuan memberikan panduan praktis tidak tercapai. 2. Berorientasi Pelayanan: Apabila penulis tidak menyusun video dengan bahasa yang sederhana, langkah-langkah yang berurutan, dan contoh nyata, maka pelajar akan bingung saat mencoba mempraktikkan. Hal ini membuat layanan informasi yang seharusnya membantu justru tidak memberi manfaat optimal. 3. Loyal: Apabila penulis tidak menjaga nama baik instansi saat membuat video, misalnya dengan menampilkan konten yang kurang sopan atau



	menyimpang dari tujuan organisasi, maka citra perpustakaan bisa menurun di mata pelajar maupun pihak luar. Tahapan Kegiatan 4: Membuat kuesioner sederhana untuk mengukur respon pelajar saat kunjungan. 1. Kolaboratif: Apabila penulis tidak melibatkan masukan dari mentor atau rekan kerja dalam menyusun kuesioner, maka pertanyaan yang dibuat bisa kurang relevan. Dampaknya, hasil kuesioner tidak dapat digunakan sebagai bahan evaluasi yang tepat. 2. Kompeten: Apabila penulis tidak teliti dalam merancang pertanyaan, seperti pertanyaan terlalu rumit atau membingungkan, maka pelajar akan kesulitan dalam menjawab kuisisioner, dan hasil yang diperoleh tidak akurat. Hal ini dapat mengurangi kualitas evaluasi kegiatan kunjungan. 3. Berorientasi Pelayanan: Apabila penulis tidak menyusun kuesioner dengan jelas, dan mudah dipahami, maka pelajar merasa kurang terbantu dalam menyampaikan pendapat. Akibatnya, respon yang masuk tidak mencerminkan kebutuhan pelajar yang sebenarnya dan mengurangi manfaat kegiatan.
--	--



b. Catatan Pengendalian Aktualisasi oleh Mentor

Nama Peserta		: Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom		
Satuan Kerja		: Bidang Perpustakaan		
Tempat Aktualisasi		: Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai		
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil capaian/output	Paraf Mentor
1.	3 Oktober 2025	1. Upload video video edukatif yang sudah dibuat ke sosial media kantor	1. Tersedianya postingan konten video edukatif tentang iDumai di Instagram kantor. 2. Laporan Minggu ke-3	



e. Catatan Pengendalian Aktualisasi oleh Coach

Nama Peserta		: Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom			
Satuan Kerja		: Bidang Perpustakaan			
Tempat Aktualisasi		: Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai			
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil capaian/output	Media Komunikasi (Telpon/WA/LMS/Email/dll)	Paraf Coach
1.					



Lampiran 4. Lampiran Laporan Mingguan Minggu Ke-4.

f. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

Judul Kegiatan 4		Pelaksanaan Kunjungan Pengenalan iDumai
Tanggal Kegiatan		14 s/d 22 Oktober 2025
Daftar Lampiran Bukti Kegiatan/ <i>evidence</i>		1. Melakukan kunjungan langsung ke sekolah 2. Membagikan brosur/leaflet kepada peserta kunjungan. 3. Memberikan kesempatan tanya jawab terkait penggunaan iDumai. 4. Membagikan kuesioner kepada peserta kunjungan
Uraian Kegiatan yang dilaksanakan		
Nilai Dasar BerAKHLAK Melandasi	Dasar yang	Tahapan Kegiatan 1: Melakukan kunjungan langsung ke sekolah dan Universitas. 1. Loyal: Dalam kegiatan kunjungan ini, penulis menunjukkan loyalitas terhadap instansi dengan menyelesaikan tugas kunjungan sesuai dengan arahan dari mentor dan atasan. Kunjungan ini merupakan bentuk nyata dukungan dari salah satu misi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan, yaitu <i>mewujudkan pelayanan prima</i> melalui pendekatan langsung kepada masyarakat sasaran. 2. Berorientasi Pelayanan: pada kegiatan ini penulis berusaha memberikan pelayanan terbaik dengan menjelaskan manfaat dan cara menggunakan iDumai dengan bahasa yang mudah dipahami. hal ini sejalan dengan misi dinas perpustakaan, yaitu untuk mendorong dan menumbuhkan minat dan budaya baca, terutama di kalangan pelajar. 3. Akuntabel: Penulis bertanggung jawab dalam melaporkan hasil kegiatan kunjungan secara transparan melalui dokumentasi foto. Hal ini mendukung salah satu misi Dispersip, yaitu <i>mengoptimalkan perpustakaan</i>



	<i>sebagai pusat literasi dan informasi</i> dengan memastikan setiap kegiatan kunjungan terdokumentasi. Tahapan Kegiatan 2: Membagikan brosur kepada peserta kunjungan. 1. Kompeten: Dalam kegiatan ini, penulis menunjukkan nilai berakhlak kompeten dengan menyiapkan dan membagikan brosur berisi informasi ringkas dan menarik mengenai aplikasi iDumai. Brosur dibuat agar mudah dipahami oleh pelajar dan memuat cara singkat penggunaan aplikasi. 2. Berorientasi Pelayanan: Selain membagikan brosur, penulis juga menjelaskan isi dan manfaatnya secara langsung kepada pelajar. Setiap siswa diberi kesempatan untuk bertanya jika ada hal yang belum dipahami. Cara ini penulis lakukan agar membantu mereka mengenal lebih dekat aplikasi iDumai dan diharapkan menumbuhkan ketertarikan untuk menggunakannya. 3. Harmonis: Dalam kegiatan ini penulis berusaha untuk bersikap ramah, sopan, dan terbuka kepada seluruh pelajar tanpa membedakan. Suasana dibuat santai agar siswa merasa nyaman dan aktif bertanya. Dengan cara ini, hubungan baik antara penulis dan sekolah dapat terjaga. Tahapan Kegiatan 3: Memberikan kesempatan tanya jawab terkait penggunaan iDumai. 1. Loyal: pada kegiatan tanya jawab ini, penulis menunjukkan bertanggung jawab terhadap tugas dengan memastikan para pelajar benar-benar memahami cara menggunakan iDumai. Penulis menjawab setiap pertanyaan dengan sabar dan ramah sebagai bentuk wujud dukungan terhadap upaya meningkatkan literasi digital di Kota Dumai
--	---



	2. Berorientasi Pelayanan: pada kegiatan ini penulis berusaha memberikan pelayanan yang ramah dan informatif. Pelajar diberi kesempatan untuk bertanya hal-hal yang belum mereka pahami, lalu dijelaskan dengan bahasa yang sederhana agar mudah dimengerti. Tujuannya supaya mereka merasa terbantu dan tertarik untuk mencoba menggunakan aplikasi iDumai setelah kegiatan kunjungan selesai. 3. Kolaboratif: Pada kegiatan tanya jawab ini akan membuka kesempatan kerja sama antara pihak perpustakaan, guru, dan pelajar. Dari diskusi yang muncul, banyak ide dan masukan bermanfaat yang bisa dijadikan bahan perbaikan layanan ke depan seperti penambahan iDumai pada AppStore. Sehingga cara ini membantu memperkuat peran perpustakaan sebagai pusat literasi dan informasi. Tahapan Kegiatan 4: Membagikan kuesioner kepada peserta kunjungan 1. Berorientasi Pelayanan: Dalam kegiatan ini, penulis berusaha memahami dan memenuhi kebutuhan pelajar dengan menyiapkan dua jenis kuesioner versi <i>online</i> dan versi <i>hardcopy</i>, agar seluruh pelajar maupun mahasiswa tetap dapat berpartisipasi meskipun memiliki keterbatasan perangkat atau kuota internet. Pendekatan ini menunjukkan sikap ramah dan solutif, karena setiap peserta tetap diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya secara mudah dan nyaman. 2. Kompeten: Penulis memastikan isi kuesioner relevan, jelas, dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan. Hal ini dilakukan agar data yang dikumpulkan valid dan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi kegiatan kunjungan. Selain itu,
--	--



	penulis juga berupaya memberikan penjelasan singkat tentang tujuan pengisian kuesioner, sehingga peserta memahami pentingnya kontribusi mereka dalam peningkatan layanan publik berbasis digital seperti iDumai.
Teknik Aktualisasi yang Dipergunakan dan Bukti Fisik Kegiatan/<i>Evidence</i>	Tahapan Kegiatan 1: Melakukan kunjungan langsung ke sekolah dan Universitas  Gambar 1 Penulis melakukan kunjungan ke Universitas STIA Dumai



Gambar 2 Penulis melakukan kunjungan ke SMPN 2
Dumai



Gambar 3 Penulis melakukan kunjungan ke SMKN 4
Dumai



Gambar 4 Penulis melakukan kunjungan ke SMKN 1
BINSUS Dumai

Tahapan Kegiatan 2: Membagikan brosur/leaflet kepada peserta kunjungan.



Gambar 5 Penulis saat memberikan brosur dan
penjelasan kepada mahasiswa STIA Dumai



Gambar 6 Penulis saat memberikan brosur dan penjelasan kepada siswa SMPN 2 Dumai



Gambar 7 Penulis saat memberikan brosur dan penjelasan kepada siswa SMKN 1 Dumai



Gambar 8 Penulis saat memberikan brosur dan penjelasan kepada siswa SMKN 4 Dumai

Tahapan Kegiatan 3: Memberikan kesempatan tanya jawab terkait penggunaan iDumai.



Gambar 9 Penulis saat melakukan tanya jawab dengan mahasiswi STIA Dumai



Gambar 10 Penulis saat melakukan tanya jawab dengan
siswi SMPN 2 Dumai



Gambar 11 Penulis saat melakukan tanya jawab dengan
siswi SMKN 1 Dumai



Gambar 12 Penulis saat melakukan tanya jawab dengan
pelajar SMKN 4 Dumai

Tahapan Kegiatan 4: Membagikan kuesioner kepada
peserta kunjungan



Gambar 13 Penulis saat menjelaskan fungsi dari kuisioner kepada mahasiswi STIA Lancang Kuning Dumai



Gambar 14 Penulis saat menjelaskan fungsi dari kuisioner kepada siswi SMPN 2 Dumai



Gambar 15 Penulis saat menjelaskan fungsi dari kuisisioner kepada siswa SMKN 1 Dumai



Gambar 16 Penulis saat menjelaskan fungsi dari kuisisioner kepada mahasiswi SMKN 4 Dumai

Deskripsi Proses dan Kualitas Produk Kegiatan

Tahapan Kegiatan 1: Melakukan kunjungan langsung ke sekolah dan Universitas
Kegiatan kunjungan langsung ke sekolah dan universitas ini dilaksanakan sebagai upaya pengenalan aplikasi perpustakaan digital iDumai secara lebih dekat kepada pelajar dan mahasiswa di Kota Dumai. Penulis bersama



	tim melakukan beberapa kunjungan ke sekolah dan Universitas selama bulan Oktober 2025. Kegiatan dimulai pada tanggal 13 Oktober 2025 di SMPN 2 Dumai pada pukul 09.00 pagi dengan total siswa siswi yang diberikan materi 10 orang, kemudian dilanjutkan pada 14 Oktober 2025 ke SMKN 1 Dumai pada pukul 12.00 siang saat siswa sedang istirahat siang dengan total siswa siswi yang diberikan materi 10 orang. Dilanjutkan Kembali pada tanggal 20 Oktober 2025, kunjungan dilakukan ke Universitas STIA Lancang Kuning Dumai pada pagi hari dengan jumlah mahasiswa yang berhasil diberikan materi pengenalan iDumai sebanyak 16 orang. Kunjungan terakhir penulis laksanakan di SMKN 4 Dumai pada tanggal 21 Oktober 2025 karena terhalang oleh kondisi cuaca hujan deras dan air pasang penulis menyesuaikan jadwal terakhir menjadi tanggal 23 oktober 2025 dengan total siswa siswi yang diberikan materi pengenalan iDumai sebanyak 8 orang dan berlangsung selama jam istirahat siang sekolah. Setiap kunjungan diawali dengan perkenalan singkat mengenai diri penulis dan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai, dilanjutkan dengan menjelaskan idumai terutama mengenai manfaat dan cara penggunaan aplikasi iDumai. Penulis berusaha menjelaskan dengan bahasa yang mudah dipahami agar para pelajar dan mahasiswa merasa tertarik serta terdorong untuk mencoba mengakses aplikasi tersebut. Setelah itu, penulis juga membuka sesi tanya jawab sederhana untuk menampung respon dan pengalaman awal dari para peserta Kualitas Produk: Terlaksananya kegiatan kunjungan ke sekolah dan universitas iDumai secara langsung di beberapa sekolah dan universitas di Kota Dumai dengan antusiasme peserta yang baik serta meningkatnya
--	---



	pemahaman dan jumlah pengguna baru mengenai perpustakaan digital iDumai. Tahapan Kegiatan 2: Membagikan brosur kepada peserta kunjungan. Kegiatan pembagian brosur dilaksanakan bersamaan dengan agenda kunjungan ke sekolah dan universitas pada tanggal 13 hingga 20 Oktober 2025. Brosur yang dibagikan berisi panduan singkat mengenai cara mengunduh, mendaftar, dan menggunakan aplikasi perpustakaan digital iDumai, disertai dengan penjelasan manfaat utama yang bisa diperoleh pengguna aplikasi. Penulis secara langsung membagikan brosur kepada para pelajar dan mahasiswa bersamaan dengan kunjungan yang dilakukan, sambil memberikan penjelasan singkat agar isi brosur lebih mudah dipahami. Desain brosur penulis buat menarik dan berwarna agar mampu menarik perhatian siswa dan mahasiswa, sekaligus menggunakan bahasa sederhana agar informasi tersampaikan secara efektif. Melalui pembagian brosur ini, diharapkan pelajar memiliki panduan tertulis yang bisa mereka baca kembali setelah kegiatan kunjungan selesai, sehingga pemahaman tentang aplikasi iDumai tidak berhenti hanya pada saat kunjungan berlangsung Kualitas Produk: Tersedianya brosur aplikasi iDumai dapat membantu peserta memahami tata cara penggunaan aplikasi iDumai, serta meningkatnya ketertarikan pelajar dan mahasiswa untuk mencoba mengakses layanan perpustakaan digital tersebut. Tahapan Kegiatan 3: Memberikan kesempatan tanya jawab terkait penggunaan iDumai.
--	--



	Kegiatan tanya jawab dilakukan bersamaan dengan agenda kunjungan dan pembagian brosur di sekolah dan universitas yang menjadi tujuan kunjungan. Selama periode 13 hingga 20 Oktober 2025, penulis memberikan ruang bagi pelajar untuk bertanya langsung setelah sesi penjelasan selesai. Sesi tanya jawab berlangsung santai dan terbuka. Banyak siswa dan mahasiswa yang penasaran dengan langkah-langkah penggunaan aplikasi iDumai, seperti cara membuat akun, mencari koleksi buku digital, serta proses peminjaman dan pengembalian secara daring. Penulis menjawab pertanyaan satu per satu sambil mencontohkan langsung melalui tampilan aplikasi di ponsel pintar penulis, sehingga peserta bisa memahami secara langsung. Kualitas Produk: Terlaksananya sesi tanya jawab yang interaktif di setiap lokasi kunjungan membantu peserta memahami penggunaan iDumai sekaligus menghasilkan masukan konstruktif untuk pengembangan layanan digital perpustakaan. Tahapan Kegiatan 4: Membagikan kuesioner kepada peserta kunjungan. Kegiatan pembagian kuesioner dilaksanakan bersamaan dengan agenda kunjungan ke sekolah dan universitas pada 13, 14, 20 dan 27 Oktober 2025. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengumpulkan tanggapan langsung dari peserta mengenai tingkat pemahaman dan ketertarikan mereka terhadap aplikasi iDumai setelah dilakukan pengenalan singkat oleh penulis. Kuesioner disiapkan dalam dua bentuk, yaitu <i>online</i> melalui tautan digital google form dan hardcopy bagi peserta yang tidak memiliki perangkat atau kuota internet. Pembagian dilakukan secara santai di area sekolah dan kampus saat jam istirahat pagi dan siang, penulis mendampingi pelajar yang
--	---



	mengalami kesulitan dalam mengisi. Para mahasiswa tampak antusias mengisi karena merasa dilibatkan dalam proses evaluasi aplikasi layanan publik di daerahnya. Melalui kuesioner ini, penulis juga mendapat sejumlah masukan mengenai kendala penggunaan, seperti belum tersedianya aplikasi iDumai di App Store, yang kemudian dijadikan bahan evaluasi untuk peningkatan promosi di masa mendatang. Kualitas Produk: Terkumpulnya data kuantitatif dan kualitatif dari hasil pengisian kuesioner baik secara <i>online</i> maupun <i>offline</i>, yang dapat dijadikan dasar untuk mengevaluasi efektivitas kegiatan kunjungan dan mengukur tingkat kesadaran peserta terhadap penggunaan aplikasi iDumai.
Manfaat Kegiatan Terhadap Pencapaian Visi, Misi, dan Tugas Organisasi	Kegiatan kunjungan ke sekolah dan universitas, yang disertai dengan pembagian brosur, sesi tanya jawab, serta pembagian kuesioner mengenai penggunaan aplikasi iDumai, memberikan manfaat yang besar bagi pencapaian visi dan misi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai. Melalui kegiatan ini, perpustakaan hadir langsung di tengah pelajar dan mahasiswa untuk memperkenalkan inovasi layanan digitalnya secara sederhana. Langkah ini sejalan dengan visi <i>“Mewujudkan Perpustakaan sebagai Pusat Informasi melalui Penguatan Budaya Literasi”</i>, karena menghadirkan perpustakaan bukan hanya sebagai tempat penyimpanan buku, tetapi juga sebagai pusat informasi modern yang mudah diakses oleh masyarakat. Pembagian brosur membantu peserta memahami cara mendownload dan menginstall aplikasi perpustakaan digital iDumai dengan cara yang lebih cepat dan praktis, sementara sesi tanya jawab memberi ruang bagi pelajar dan mahasiswa untuk menyampaikan pertanyaan serta masukan secara langsung. Selain itu, pembagian



	kuesioner, baik dalam bentuk <i>online</i> maupun <i>hardcopy</i> dilakukan untuk mengumpulkan tanggapan peserta terkait pengalaman dan persepsi mereka tentang aplikasi iDumai. Hasil dari kuesioner ini menjadi bahan evaluasi penting dalam meningkatkan kualitas promosi dan efektivitas layanan digital perpustakaan di masa mendatang. Kegiatan ini turut mendukung misi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan, yaitu mewujudkan pelayanan prima, meningkatkan sarana dan prasarana perpustakaan, serta menumbuhkan minat dan budaya baca di kalangan pelajar dan mahasiswa.
Analisis Dampak	Tahapan Kegiatan 1: Melakukan kunjungan langsung ke sekolah dan universitas 1. Loyal: Apabila penulis tidak menunjukkan sikap loyal terhadap instansi, misalnya tidak melaksanakan kunjungan sesuai jadwal atau tidak mengikuti arahan dari mentor dan atasan, maka kegiatan ini bisa kehilangan arah dari tujuan. Akibatnya, upaya meningkatkan penggunaan iDumai tidak berjalan maksimal, dan kepercayaan instansi terhadap pelaksanaan kegiatan juga bisa menurun. 2. Berorientasi Pelayanan: Jika penulis tidak memberikan penjelasan yang ramah, jelas, dan mudah dipahami selama kunjungan, hal ini bisa membuat kehilangan minat dari pelajar untuk mencoi iDumai. Hal ini membuat kegiatan kunjungan menjadi sekadar formalitas tanpa hasil nyata, serta tidak mendukung peningkatan pelayanan yang diharapkan oleh instansi. 3. Akuntabel: Apabila penulis tidak melaporkan hasil kegiatan dengan baik, seperti tidak menyertakan dokumentasi maka pelaksanaan kegiatan menjadi sulit dikembangkan. Dampaknya, hasil kunjungan tidak bisa dijadikan bahan pertimbangan untuk pengambilan



	keputusan atau penyusunan program lanjutan di masa depan. Tahapan Kegiatan 2: Membagikan brosur/leaflet kepada peserta kunjungan. 1. Kompeten: Apabila penulis tidak memiliki kemampuan dalam merancang atau memilih isi brosur yang menarik dan mudah dipahami, maka informasi yang disampaikan bisa kurang jelas sehingga membingungkan bagi pelajar. Dampaknya, brosur tidak berfungsi sebagai media edukatif serta gagal menarik minat pelajar untuk mencoba menggunakan iDumai. 2. Berorientasi Pelayanan: Jika penulis membagikan brosur tanpa memberikan penjelasan tambahan atau bersikap kurang ramah, pelajar mungkin tidak akan menaruh perhatian terhadap isi brosur tersebut. Hal ini membuat kegiatan yang seharusnya membantu masyarakat memahami layanan perpustakaan digital menjadi kurang efektif dan tidak memberikan manfaat optimal serta menimbulkan Kesan negatif kepada penulis dan instansi. 3. Harmonis: Apabila penulis tidak menjaga sikap sopan, ramah dan hubungan baik dengan pihak sekolah maupun peserta selama kegiatan berlangsung, suasana kegiatan bisa menjadi kaku atau kurang nyaman. Dampaknya, kerja sama antara dinas perpustakaan dan sekolah/universitas bisa terhambat, dan citra positif instansi di mata masyarakat ikut menurun. Tahapan Kegiatan 3: Memberikan kesempatan tanya jawab terkait penggunaan iDumai. 1. Loyal: Apabila penulis tidak menjalankan kegiatan tanya jawab dengan sungguh-sungguh atau hanya melaksanakannya sekadar formalitas, maka tujuan
--	---



	kunjungan untuk membantu pelajar memahami iDumai secara mendalam tidak akan tercapai dengan baik. Dampaknya, pelajar/mahasiswa akan menganggap kegiatan tersebut hanya sebatas kunjungan biasa tanpa ada nilai tambah bagi mereka, sehingga kepercayaan pelajar/mahasiswa terhadap program perpustakaan bisa menurun. 2. Berorientasi Pelayanan: Jika penulis tidak mampu menjawab pertanyaan dengan jelas, sabar, dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, pelajar/mahasiswa bisa merasa kurang terlayani dengan baik. Akibatnya, mereka tetap bingung tentang cara menggunakan aplikasi iDumai, dan manfaat dari kegiatan tanya jawab ini tidak akan baik. 3. Kolaboratif: Apabila penulis tidak mampu membangun suasana tanya jawab yang terbuka dan saling menghargai antara penulis dan pelajar/mahasiswa, maka interaksi yang terjadi akan terasa kaku dan satu arah. Dampaknya, peserta menjadi pasif dan kurang berani menyampaikan pertanyaan atau pendapatnya, sehingga kegiatan tidak berjalan secara kolaboratif dan tujuan meningkatkan pemahaman bersama tentang iDumai tidak tercapai. Tahapan Kegiatan 4: Membagikan kuesioner kepada peserta kunjungan. 1. Berorientasi Pelayanan: Jika penulis tidak memperhatikan kebutuhan peserta saat membagikan kuesioner, misalnya hanya menyediakan dalam bentuk <i>online</i> tanpa mempertimbangkan keterbatasan perangkat atau kuota internet, maka partisipasi pelajar dan mahasiswa akan rendah. Dampaknya, data yang terkumpul menjadi kurang
--	--



	bagus dan kegiatan kunjungan bisa kehilangan makna sebagai sarana mendengar aspirasi masyarakat. Selain itu, kesan pelayanan publik yang responsif dan inklusif terhadap semua kalangan bisa menurun. 2. Kompeten; Jika penulis tidak menyusun kuesioner dengan cermat, seperti pertanyaannya terlalu rumit atau tidak relevan dengan tujuan kegiatan, maka hasil pengumpulan data menjadi kurang akurat dan sulit dijadikan dasar evaluasi. Dampaknya, rekomendasi atau perbaikan yang diambil dari hasil survei bisa salah, sehingga upaya peningkatan kualitas layanan iDumai menjadi kurang optimal. Hal ini juga dapat mencerminkan kurangnya profesionalisme dalam pelaksanaan kegiatan promosi layanan publik digital.
--	--





b. Catatan Pengendalian Aktualisasi oleh mentor

Nama Peserta		: Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom		
Satuan Kerja		: Bidang Perpustakaan		
Tempat Aktualisasi		: Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai		
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil capaian/output	Paraf mentor
1.	15 Oktober 2025	1. Mentor mengingatkan agar pembagian brosur dan pelaksanaan kunjungan dilakukan dengan pendekatan yang ramah, sopan dan informatif,	1. Penulis berhasil membagikan Brosur di seluruh titik kunjungan sesuai arahan dari mentor 2. Laporan Minggu ke-4	



c. Catatan Pengendalian Aktualisasi oleh coach

Nama Peserta		: Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom			
Satuan Kerja		: Bidang Perpustakaan			
Tempat Aktualisasi		: Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai			
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil capaian/output	Media Komunikasi (Telpon/WA/LMS/Email/dll)	Paraf Coach
1.					



Lampiran 5. Lampiran Laporan Mingguan Minggu Ke-5.

g. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

Judul Kegiatan 5	Pelaksanaan Kunjungan Pengenalan iDumai
Tanggal Kegiatan	23 s/d 31 Oktober 2025
Daftar Lampiran Bukti Kegiatan/ <i>evidence</i>	1. Memantau pertumbuhan jumlah <i>user</i> baru setelah kegiatan kunjungan. 2. Mengukur respon pelajar saat kunjungan melalui kuesioner singkat. 3. Membuat laporan kunjungan.
Uraian Kegiatan yang dilaksanakan	
Nilai Dasar BerAKHLAK yang Melandasi	Tahapan Kegiatan 1: Memantau pertumbuhan jumlah <i>user</i> baru setelah kegiatan kunjungan. 1. Akuntabel: Dalam kegiatan ini, penulis berusaha mencatat dan melaporkan data pertambahan pengguna iDumai dengan jujur dan teliti. Semua hasil pemantauan dicatat berdasarkan data nyata agar bisa dijadikan bahan evaluasi dan pertimbangan untuk kegiatan berikutnya. 2. Adaptif: Saat melakukan pemantauan, penulis menyesuaikan cara dan waktu pengumpulan data sesuai kondisi yang ada. Pemantauan dilakukan dengan melihat perkembangan pengguna lewat <i>dashboard</i> admin iDumai dan komunikasi dengan mentor. 3. Loyal: Penulis menunjukkan sikap loyal dengan terus memantau perkembangan pengguna iDumai sebagai bentuk tanggung jawab terhadap tugas yang sudah diberikan. Kegiatan ini dilakukan untuk membantu instansi melihat sejauh mana hasil kunjungan ke sekolah dan kampus berdampak pada peningkatan pengguna aplikasi.



	Tahapan Kegiatan 2: Menganalisis hasil kuesioner untuk mengukur respon pelajar terhadap kegiatan kunjungan dan penggunaan aplikasi iDumai 1. Berorientasi Pelayanan: Dalam mengevaluasi hasil, penulis berfokus pada bagaimana hasil data bisa digunakan untuk meningkatkan kualitas layanan perpustakaan digital. Tujuannya agar masyarakat, khususnya pelajar dan mahasiswa, bisa lebih mudah mengakses iDumai di masa depan. 2. Akuntabel: Penulis memastikan hasil evaluasi disusun secara jelas dan bisa dipertanggungjawabkan, baik dalam bentuk data maupun kesimpulan. Semua catatan yang dibuat didasarkan pada bukti nyata dari hasil kunjungan dan laporan pertumbuhan pengguna. 3. Kolaboratif: Penulis siap menerima masukan dari mentor, rekan kerja, maupun atasan yang terlibat agar hasil evaluasi lebih baik dan bermanfaat bagi instansi. Dengan kerja sama, hasil evaluasi menjadi lebih lengkap dan realistis. Tahapan Kegiatan 3: Membuat laporan kunjungan. 1. Akuntabel: Dalam menyusun laporan, penulis menyampaikan hasil kegiatan secara transparan dan sesuai dengan fakta di lapangan. Laporan ini disusun agar bisa menjadi bahan dokumentasi resmi serta dasar perbaikan untuk kegiatan selanjutnya. 2. Kompeten: Penulis berusaha membuat laporan dengan struktur yang rapi sesuai dengan tata naskah dinas, bahasa yang mudah dipahami, dan isi yang sesuai dengan tujuan kegiatan. Hal ini menunjukkan kemampuan penulis dalam menyusun laporan kerja yang baik dan profesional.
--	---



	3. Berorientasi Pelayanan: Laporan disusun bukan hanya untuk memenuhi kewajiban administrasi, tetapi juga untuk memberikan gambaran yang jelas bagi instansi agar bisa memperbaiki layanan dan meningkatkan efektivitas kegiatan ke depan.
Teknik Aktualisasi yang Dipergunakan dan Bukti Fisik Kegiatan/<i>Evidence</i>	Tahapan Kegiatan 1: Memantau pertumbuhan jumlah user baru setelah kegiatan kunjungan.  Gambar 1 Penulis saat memantau pertumbuhan jumlah <i>user</i> baru iDumai setelah kegiatan kunjungan. Tahapan Kegiatan 2: Menganalisis hasil kuesioner untuk mengukur respon pelajar terhadap kegiatan kunjungan dan penggunaan aplikasi iDumai  Gambar 2: Penulis saat melakukan analisis hasil kuisisioner



Form Responses 1	Form Responses 2
13/10/2025 9:20:13	Ya
13/10/2025 12:41:02	Ya
13/10/2025 12:44:10	Ya
13/10/2025 13:26:05	Ya
14/10/2025 14:22:42	Ya
14/10/2025 14:29:37	Ya
14/10/2025 14:47:02	Ya
14/10/2025 15:17:39	Ya
14/10/2025 16:09:04	Tidak
14/10/2025 16:35:22	Ya
20/10/2025 16:18:50	Tidak

Gambar 3: Hasil kuesioner dari siswa dan mahasiswa

Tahapan Kegiatan 4: Membuat laporan kunjungan.



Gambar 3: Penulis saat membuat laporan kegiatan kunjungan ke sekolah dan universitas

Deskripsi Proses dan Kualitas Produk Kegiatan

Tahapan Kegiatan 1: Memantau pertumbuhan jumlah user baru setelah kegiatan kunjungan.

Kegiatan pemantauan dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2025 untuk melihat perkembangan jumlah pengguna baru aplikasi iDumai setelah kegiatan kunjungan ke sekolah dan universitas. Penulis memantau langsung melalui *dashboard* admin iDumai guna mengetahui jumlah akun baru yang terdaftar setelah pelaksanaan kunjungan. Data tersebut kemudian dibandingkan dengan periode sebelum kunjungan untuk melihat apakah terjadi peningkatan



	pengguna. Hasil pemantauan ini menjadi dasar awal dalam menilai efektivitas kegiatan kunjungan yang telah dilakukan. Kualitas Produk: Tersedianya data perkembangan pengguna baru iDumai dari <i>dashboard</i> admin yang menunjukkan adanya peningkatan setelah kegiatan kunjungan, sehingga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan penguatan program promosi layanan digital. Tahapan Kegiatan 2: Menganalisis hasil kuesioner untuk mengukur respon pelajar terhadap kegiatan kunjungan dan penggunaan aplikasi iDumai. Kegiatan ini dilaksanakan pada 28 Oktober 2025, dengan tujuan untuk melihat seberapa besar pemahaman dan respon pelajar setelah mengikuti kegiatan kunjungan. Penulis mengumpulkan data dari hasil kuesioner <i>online</i> yang sebelumnya dibagikan kepada peserta saat kegiatan berlangsung. Hasil isian kuesioner kemudian diolah dan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana pelajar memahami manfaat iDumai, alasan mereka tertarik (atau belum tertarik) menggunakan aplikasi, serta saran mereka terhadap pengembangan layanan digital perpustakaan. Dari hasil analisis ini, diperoleh gambaran nyata tentang persepsi pelajar terhadap iDumai dan hal-hal yang perlu diperbaiki di masa mendatang. Kualitas Produk: Tersusunnya hasil analisis kuesioner yang menggambarkan tingkat pemahaman dan respon pelajar terhadap aplikasi iDumai, sebagai bahan evaluasi dan pengembangan strategi promosi yang lebih efektif.
--	---



	Tahapan Kegiatan 3: Membuat laporan kunjungan. Tahapan terakhir dilakukan pada 29 Oktober 2025 sebagai bentuk pertanggungjawaban atas seluruh rangkaian kegiatan. Dalam tahap ini, penulis menyusun laporan hasil kunjungan yang berisi rangkuman kegiatan, data sekolah dan universitas yang dikunjungi, jumlah peserta, tanggapan pelajar, serta hasil pemantauan pengguna baru iDumai. Laporan ini disusun secara sistematis dan dilengkapi dokumentasi kegiatan agar mudah dipahami serta bisa dijadikan bahan evaluasi oleh pihak Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai. Kualitas Produk: Tersusunnya laporan kegiatan kunjungan yang rapi, lengkap, dan dapat dijadikan referensi untuk kegiatan promosi atau pengembangan iDumai di masa mendatang.
Manfaat Kegiatan Terhadap Pencapaian Visi, Misi, dan Tugas Organisasi	Kegiatan pemantauan pengguna, analisis hasil kuesioner, dan penyusunan laporan kunjungan memberikan dampak nyata terhadap pencapaian visi dan misi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai. Melalui kegiatan pemantauan pertumbuhan pengguna baru iDumai, instansi dapat mengetahui seberapa efektif kegiatan kunjungan yang telah dilakukan, dan menilai hasilnya dengan data langsung dari <i>dashboard</i> aplikasi iDumai. Langkah ini mendukung tujuan untuk menciptakan pelayanan yang berbasis data yang akurat dan dapat diakses oleh para ahli pengambilan keputusan. Selain itu, analisis hasil survei menunjukkan bagaimana para pelajar merespon kunjungan yang penulis lakukan. Informasi ini sangat penting untuk perbaikan dan pengembangan program untuk memenuhi kebutuhan pelajar dan mahasiswa. Selain itu, kegiatan ini



	mendukung tujuan untuk mendorong minat pelajar untuk membaca dan memperkuat budaya literasi digital mereka. Terakhir, laporan kegiatan dibuat untuk dokumentasi dan pertanggungjawaban. Laporan ini tidak hanya berguna sebagai catatan, tetapi juga dapat digunakan sebagai dasar untuk menilai dan merencanakan kegiatan literasi yang akan datang. Dengan demikian, keseluruhan rangkaian kegiatan ini ikut mendorong terwujudnya visi <i>“Mewujudkan Perpustakaan sebagai Pusat Informasi melalui Penguatan Budaya Literasi”</i> dan memperkuat peran perpustakaan sebagai pusat layanan informasi modern yang mudah dijangkau oleh masyarakat, khususnya pelajar dan mahasiswa.
Analisis Dampak	Tahapan Kegiatan 1: Memantau pertumbuhan jumlah user baru setelah kegiatan kunjungan. 1. Akuntabel: Apabila penulis tidak melakukan pemantauan secara rutin dan tidak memeriksa data pengguna dengan cermat melalui dashboard iDumai, maka hasil pemantauan bisa tidak akurat. Dampaknya, instansi tidak memiliki gambaran yang jelas apakah kegiatan kunjungan benar-benar efektif meningkatkan jumlah pengguna baru atau tidak. 2. Adaptif: Apabila penulis tidak bisa menyesuaikan cara pemantauan dengan kondisi yang ada, misalnya ketika data di <i>dashboard</i> sulit diakses, maka proses pemantauan bisa terhambat. Dampaknya, hasil data pengguna tidak terbaru dan kurang bisa digunakan sebagai bahan evaluasi yang akurat. 3. Loyal: Apabila penulis tidak menunjukkan komitmen dalam menjalankan tugas pemantauan



	sesuai arahan dari mentor dan atasan, maka tujuan kegiatan untuk menilai keberhasilan program iDumai bisa terabaikan. Hal ini berpotensi menurunkan kepercayaan instansi terhadap hasil kerja dan menunda tindak lanjut dari program literasi digital tersebut. Tahapan Kegiatan 2: Menganalisis hasil kuesioner untuk mengukur respon pelajar terhadap kegiatan kunjungan dan penggunaan aplikasi iDumai. 1. Berorientasi Pelayanan: Jika penulis tidak memanfaatkan hasil kuesioner untuk memahami kebutuhan dan kendala pelajar, maka hasil analisis menjadi kurang bermanfaat bagi peningkatan pelayanan. Dampaknya, instansi bisa kehilangan peluang untuk memperbaiki cara penyampaian informasi atau strategi promosi iDumai agar lebih efektif. 2. Akuntabel: Apabila proses analisis dilakukan tanpa memperhatikan keakuratan data, misalnya tidak mengolah seluruh respon yang masuk atau mengabaikan hasil yang tidak sesuai harapan, maka laporan akhir bisa menyesatkan. Dampaknya, keputusan yang diambil berdasarkan analisis tersebut menjadi kurang tepat dan tidak menggambarkan kondisi sebenarnya di lapangan. 3. Kolaboratif: Jika penulis tidak berkoordinasi atau berdiskusi dengan mentor dan rekan kerja atau saat melakukan analisis, maka sudut pandang yang diperoleh bisa terbatas. Akibatnya, hasil analisis kurang kaya dan tidak mampu mencerminkan pandangan secara menyeluruh tentang respon pelajar terhadap kegiatan kunjungan.
--	---



	Tahapan Kegiatan 3: Membuat laporan kunjungan. 1. Akuntabel: Apabila laporan tidak disusun dengan lengkap dan tidak menyertakan hasil kegiatan secara menyeluruh, maka proses dokumentasi menjadi kurang dapat dipertanggungjawabkan. Dampaknya, instansi kesulitan menelusuri kembali hasil kegiatan dan tidak memiliki dasar kuat untuk melakukan evaluasi atau penyusunan program berikutnya. 2. Kompeten: Jika penulis kurang teliti dalam menyusun laporan, misalnya ada data yang keliru atau urutan penjelasan tidak jelas, maka kualitas laporan bisa menurun. Akibatnya, laporan jadi sulit dipahami dan kurang bisa dijadikan acuan oleh pihak dinas untuk menilai hasil kegiatan. 3. Berorientasi Pelayanan: Apabila laporan tidak dibuat dengan tujuan untuk memberikan manfaat bagi instansi dan pelajar/mahasiswa, maka hasilnya hanya sebatas kewajiban administrasi. Dampaknya, laporan kehilangan nilai guna sebagai alat perbaikan dan pengembangan layanan iDumai ke depan.
--	---



c. catatan Pengendalian Aktualisasi oleh coach

Nama Peserta		: Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom			
Satuan Kerja		: Bidang Perpustakaan			
Tempat Aktualisasi		: Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai			
No	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Hasil capaian/output	Media Komunikasi (Telpon/WA/LMS/Email/dll)	Paraf Coach
1.					



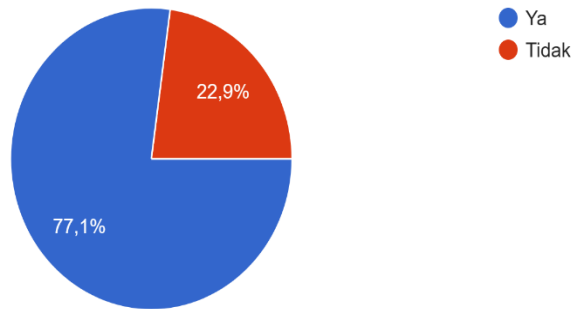
Lampiran 6 Analisa Kuesioner *Online* Dan *Offline*

A. Hasil Kuesioner Penggunaan Aplikasi iDumai pada Siswa dan Mahasiswa melalui *Google Form*

1. Apakah Anda sudah pernah mengetahui aplikasi iDumai sebelumnya?

Apakah Anda sudah pernah mengetahui aplikasi iDumai sebelumnya?

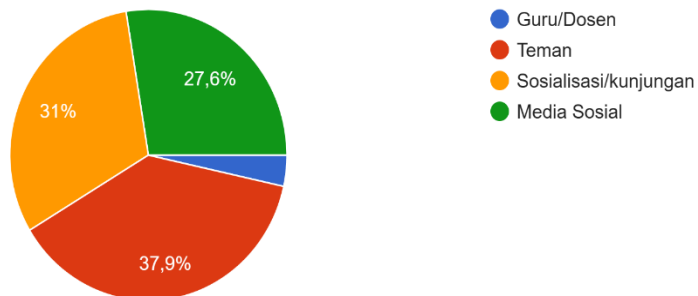
35 jawaban



2. Jika Ya, dari mana Anda pertama kali mengetahui tentang iDumai?

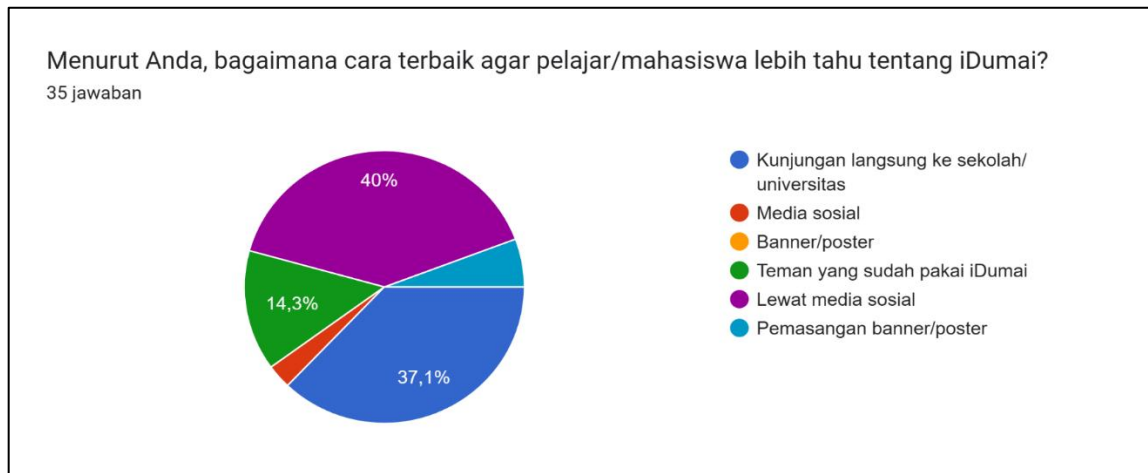
Jika Ya, dari mana Anda pertama kali mengetahui tentang iDumai?

29 jawaban

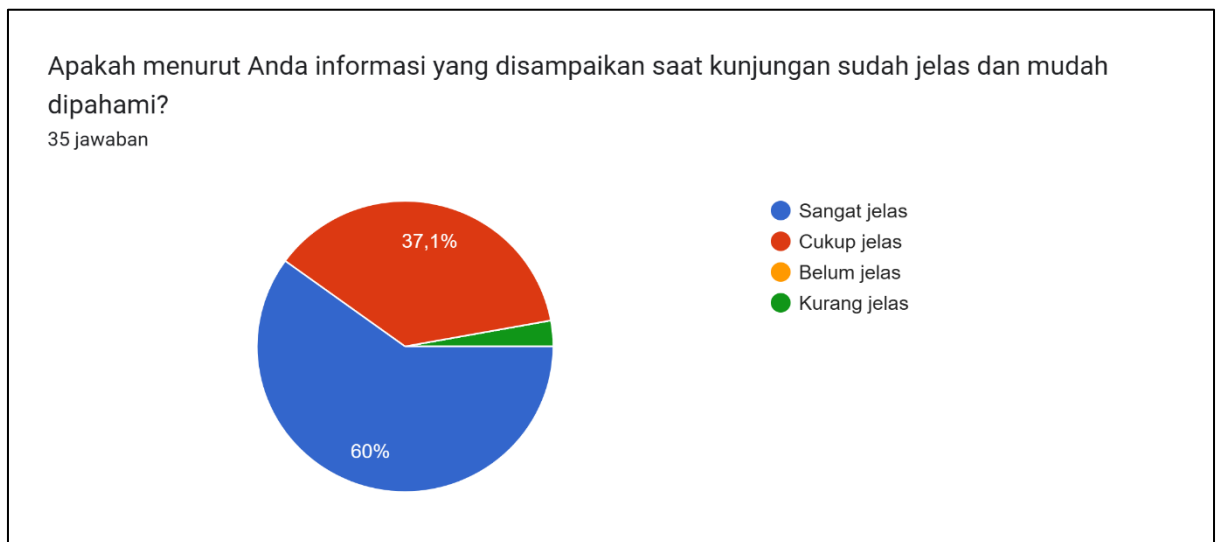




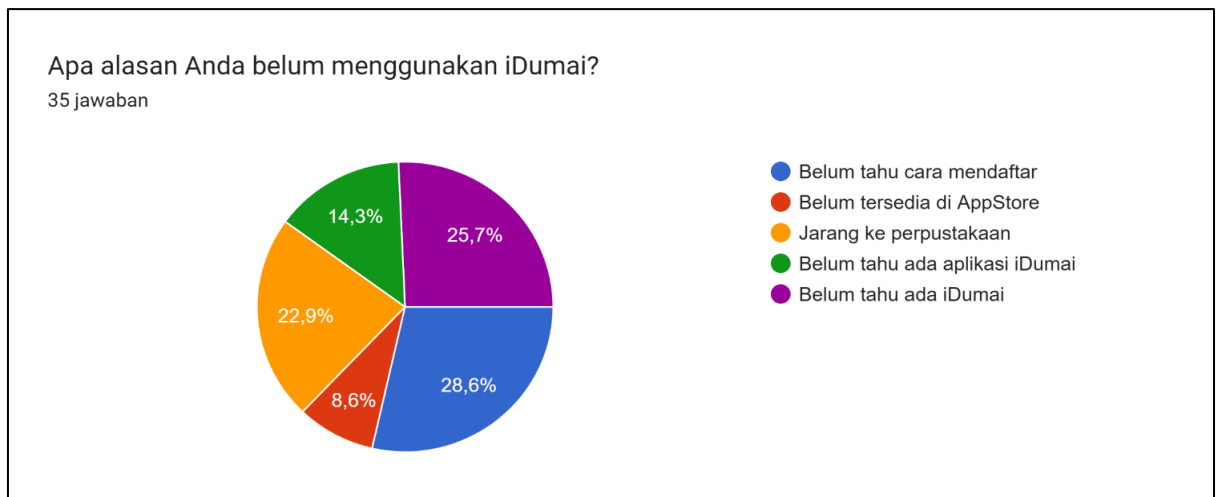
3. Menurut Anda, bagaimana cara terbaik agar pelajar/mahasiswa lebih tahu tentang iDumai?



4. Apakah menurut Anda informasi yang disampaikan saat kunjungan sudah jelas dan mudah dipahami?



5. Apa alasan Anda belum menggunakan iDumai?





6. Menurut Anda, apa manfaat utama iDumai yang paling membantu pelajar/mahasiswa?

Menurut Anda, apa manfaat utama iDumai yang paling membantu pelajar/mahasiswa?

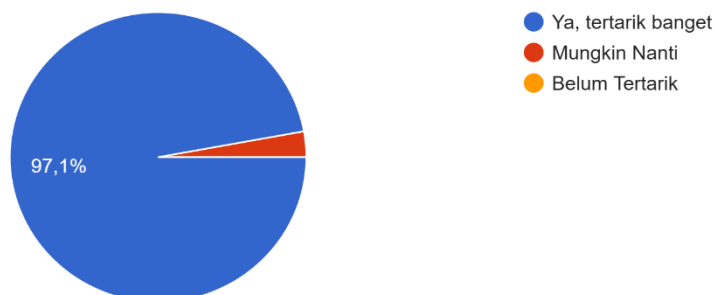
35 jawaban



7. Setelah penjelasan singkat dari kegiatan ini, apakah Anda tertarik untuk mengenal iDumai lebih lanjut?

Setelah penjelasan singkat dari kegiatan ini, apakah Anda tertarik untuk mengenal iDumai lebih lanjut?

35 jawaban





B. Hasil Analisis Kuesioner Penggunaan Aplikasi iDumai pada Siswa dan Mahasiswa dari *Google Form*

Berdasarkan hasil kuesioner yang dikumpulkan secara daring dan melalui lembar kertas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa dan mahasiswa belum menggunakan aplikasi iDumai karena keterbatasan informasi dan pemahaman terkait cara mengaksesnya. Beberapa responden mengaku belum mengetahui bahwa aplikasi iDumai tersedia, sementara sebagian lainnya belum memahami cara mendaftar atau belum menemukan aplikasi tersebut di toko aplikasi (app store). Selain itu, ada juga responden yang berpendapat bahwa mereka jarang berkunjung ke perpustakaan, sehingga belum merasa perlu menggunakan layanan digital ini.

Meski demikian, mayoritas responden sebenarnya mengetahui keberadaan iDumai melalui kegiatan sosialisasi atau kunjungan langsung ke sekolah dan kampus, serta sebagian kecil mengenalnya dari teman, guru/dosen, atau media sosial. Dari hasil ini dapat dilihat bahwa kegiatan sosialisasi/kunjungan masih menjadi cara paling efektif untuk memperkenalkan aplikasi iDumai kepada pelajar dan mahasiswa. Beberapa responden juga menilai bahwa kunjungan langsung dan promosi melalui media sosial akan menjadi kombinasi strategi terbaik untuk memperluas jangkauan informasi tentang iDumai.

Dari sisi pemahaman, hampir semua peserta menyatakan bahwa informasi yang disampaikan selama kegiatan sosialisasi tergolong jelas dan mudah dipahami. Namun, mereka berharap ada pendampingan atau panduan praktis yang menjelaskan langkah-langkah pendaftaran dan penggunaan aplikasi secara lebih rinci. Menariknya, meskipun banyak yang belum menginstal aplikasi, hampir seluruh responden menyatakan ketertarikan untuk mengenal dan mencoba iDumai setelah mendapatkan penjelasan singkat.

Hal ini menunjukkan bahwa tantangan utama bukan pada minat atau manfaat aplikasi, melainkan pada akses informasi dan bimbingan teknis di tahap awal penggunaan. Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan promosi iDumai diperkuat melalui media sosial, kunjungan lanjutan ke sekolah dan universitas, serta pemasangan banner atau poster informatif di area strategis yang sering diakses pelajar. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan tingkat kesadaran dan penggunaan aplikasi iDumai dapat meningkat secara signifikan di kalangan siswa dan mahasiswa.



C. Kuesioner manual Penggunaan Aplikasi iDumai pada Siswa dan Mahasiswa

KUESIONER SEDERHANA TENTANG PEMANFAATAN iDumai

Petunjuk: Silakan isi dengan memberi tanda centang (✓) atau menuliskan jawaban sesuai kondisi Anda.

1. Apakah Anda sudah pernah mengetahui aplikasi iDumai sebelumnya?
☒ Ya
☐ Tidak
2. Jika Ya, dari mana Anda pertama kali mengetahui tentang iDumai?
☐ Guru/Dosen
☐ Teman
☐ Sosialisasi/kunjungan
☒ Media Sosial
3. Menurut Anda, bagaimana cara terbaik agar pelajar/mahasiswa lebih tahu tentang iDumai?
☐ Kunjungan langsung ke sekolah/universitas
☐ Media Sosial
☒ Banner/poster
☐ Teman yang sudah pakai iDumai
4. Apakah menurut Anda informasi yang disampaikan saat kunjungan sudah jelas dan mudah dipahami?
☐ Sangat jelas
☒ Cukup jelas
☐ Belum jelas
5. Apa alasan Anda belum menggunakan iDumai?
☐ Belum tahu cara mendaftar
☐ Belum tersedia di AppStore
☒ Jarang ke perpustakaan
☐ Belum tahu ada aplikasi iDumai



6. Menurut Anda, apa manfaat utama iDumai yang paling membantu pelajar/mahasiswa?

☒ Akses informasi perpustakaan lebih cepat

☐ Tidak perlu antre lama di perpustakaan

☐ Lebih mudah mencari referensi belajar

☐ Bisa membaca koleksi digital kapan saja

7. Setelah penjelasan singkat dari kegiatan ini, apakah Anda tertarik untuk mengenal iDumai lebih lanjut?

☒ Ya, tertarik banget

☐ Mungkin Nanti

☐ Belum Tertarik



KUESIONER SEDERHANA TENTANG PEMANFAATAN iDumai

Petunjuk: Silakan isi dengan memberi tanda centang (✓) atau menuliskan jawaban sesuai kondisi Anda.

1. Apakah Anda sudah pernah mengetahui aplikasi iDumai sebelumnya?
☒ Ya
☐ Tidak
2. Jika Ya, dari mana Anda pertama kali mengetahui tentang iDumai?
☐ Guru/Dosen
☐ Teman
☒ Sosialisasi/kunjungan
☐ Media Sosial
3. Menurut Anda, bagaimana cara terbaik agar pelajar/mahasiswa lebih tahu tentang iDumai?
☒ Kunjungan langsung ke sekolah/universitas
☐ Media Sosial
☐ Banner/poster
☐ Teman yang sudah pakai iDumai
4. Apakah menurut Anda informasi yang disampaikan saat kunjungan sudah jelas dan mudah dipahami?
☐ Sangat jelas
☒ Cukup jelas
☐ Belum jelas
5. Apa alasan Anda belum menggunakan iDumai?
☐ Belum tahu cara mendaftar
☐ Belum tersedia di AppStore
☐ Jarang ke perpustakaan
☒ Belum tahu ada aplikasi iDumai



6. Menurut Anda, apa manfaat utama iDumai yang paling membantu pelajar/mahasiswa?
- ☐ Akses informasi perpustakaan lebih cepat
 - ☐ Tidak perlu antre lama di perpustakaan
 - ☒ Lebih mudah mencari referensi belajar
 - ☐ Bisa membaca koleksi digital kapan saja
7. Setelah penjelasan singkat dari kegiatan ini, apakah Anda tertarik untuk mengenal iDumai lebih lanjut?
- ☒ Ya, tertarik banget
 - ☐ Mungkin Nanti
 - ☐ Belum Tertarik



KUESIONER SEDERHANA TENTANG PEMANFAATAN iDumai

Petunjuk: Silakan isi dengan memberi tanda centang (✓) atau menuliskan jawaban sesuai kondisi Anda.

1. Apakah Anda sudah pernah mengetahui aplikasi iDumai sebelumnya?
☒ Ya
☐ Tidak
2. Jika Ya, dari mana Anda pertama kali mengetahui tentang iDumai?
☐ Guru/Dosen
☐ Teman
☐ Sosialisasi/kunjungan
☒ Media Sosial
3. Menurut Anda, bagaimana cara terbaik agar pelajar/mahasiswa lebih tahu tentang iDumai?
☐ Kunjungan langsung ke sekolah/universitas
☐ Media Sosial
☐ Banner/poster
☒ Teman yang sudah pakai iDumai
4. Apakah menurut Anda informasi yang disampaikan saat kunjungan sudah jelas dan mudah dipahami?
☒ Sangat jelas
☐ Cukup jelas
☐ Belum jelas
5. Apa alasan Anda belum menggunakan iDumai?
☒ Belum tahu cara mendaftar
☐ Belum tersedia di AppStore
☐ Jarang ke perpustakaan
☐ Belum tahu ada aplikasi iDumai



6. Menurut Anda, apa manfaat utama iDumai yang paling membantu pelajar/mahasiswa?

☐ Akses informasi perpustakaan lebih cepat

☐ Tidak perlu antre lama di perpustakaan

☐ Lebih mudah mencari referensi belajar

☒ Bisa membaca koleksi digital kapan saja

7. Setelah penjelasan singkat dari kegiatan ini, apakah Anda tertarik untuk mengenal iDumai lebih lanjut?

☐ Ya, tertarik banget

☒ Mungkin Nanti

☐ Belum Tertarik



KUESIONER SEDERHANA TENTANG PEMANFAATAN iDumai

Petunjuk: Silakan isi dengan memberi tanda centang (✓) atau menuliskan jawaban sesuai kondisi Anda.

1. Apakah Anda sudah pernah mengetahui aplikasi iDumai sebelumnya?
☐ Ya
☒ Tidak
2. Jika Ya, dari mana Anda pertama kali mengetahui tentang iDumai?
☐ Guru/Dosen
☐ Teman
☐ Sosialisasi/kunjungan
☐ Media Sosial
3. Menurut Anda, bagaimana cara terbaik agar pelajar/mahasiswa lebih tahu tentang iDumai?
☒ Kunjungan langsung ke sekolah/universitas
☐ Media Sosial
☐ Banner/poster
☐ Teman yang sudah pakai iDumai
4. Apakah menurut Anda informasi yang disampaikan saat kunjungan sudah jelas dan mudah dipahami?
☐ Sangat jelas
☒ Cukup jelas
☐ Belum jelas
5. Apa alasan Anda belum menggunakan iDumai?
☐ Belum tahu cara mendaftar
☐ Belum tersedia di AppStore
☐ Jarang ke perpustakaan
☒ Belum tahu ada aplikasi iDumai



6. Menurut Anda, apa manfaat utama iDumai yang paling membantu pelajar/mahasiswa?
- ☐ Akses informasi perpustakaan lebih cepat
 - ☐ Tidak perlu antre lama di perpustakaan
 - ☐ Lebih mudah mencari referensi belajar
 - ☒ Bisa membaca koleksi digital kapan saja
7. Setelah penjelasan singkat dari kegiatan ini, apakah Anda tertarik untuk mengenal iDumai lebih lanjut?
- ☒ Ya, tertarik banget
 - ☐ Mungkin Nanti
 - ☐ Belum Tertarik



KUESIONER SEDERHANA TENTANG PEMANFAATAN iDumai

Petunjuk: Silakan isi dengan memberi tanda centang (✓) atau menuliskan jawaban sesuai kondisi Anda.

1. Apakah Anda sudah pernah mengetahui aplikasi iDumai sebelumnya?
☐ Ya
☒ Tidak
2. Jika Ya, dari mana Anda pertama kali mengetahui tentang iDumai?
☐ Guru/Dosen
☐ Teman
☐ Sosialisasi/kunjungan
☐ Media Sosial
3. Menurut Anda, bagaimana cara terbaik agar pelajar/mahasiswa lebih tahu tentang iDumai?
☒ Kunjungan langsung ke sekolah/universitas
☐ Media Sosial
☐ Banner/poster
☐ Teman yang sudah pakai iDumai
4. Apakah menurut Anda informasi yang disampaikan saat kunjungan sudah jelas dan mudah dipahami?
☒ Sangat jelas
☐ Cukup jelas
☐ Belum jelas
5. Apa alasan Anda belum menggunakan iDumai?
☐ Belum tahu cara mendaftar
☐ Belum tersedia di AppStore
☐ Jarang ke perpustakaan
☒ Belum tahu ada aplikasi iDumai



6. Menurut Anda, apa manfaat utama iDumai yang paling membantu pelajar/mahasiswa?

☒ Akses informasi perpustakaan lebih cepat

☐ Tidak perlu antre lama di perpustakaan

☐ Lebih mudah mencari referensi belajar

☐ Bisa membaca koleksi digital kapan saja

7. Setelah penjelasan singkat dari kegiatan ini, apakah Anda tertarik untuk mengenal iDumai lebih lanjut?

☐ Ya, tertarik banget

☒ Mungkin Nanti

☐ Belum Tertarik



KUESIONER SEDERHANA TENTANG PEMANFAATAN iDumai

Petunjuk: Silakan isi dengan memberi tanda centang (✓) atau menuliskan jawaban sesuai kondisi Anda.

1. Apakah Anda sudah pernah mengetahui aplikasi iDumai sebelumnya?
☐ Ya
☒ Tidak
2. Jika Ya, dari mana Anda pertama kali mengetahui tentang iDumai?
☐ Guru/Dosen
☐ Teman
☐ Sosialisasi/kunjungan
☐ Media Sosial
3. Menurut Anda, bagaimana cara terbaik agar pelajar/mahasiswa lebih tahu tentang iDumai?
☐ Kunjungan langsung ke sekolah/universitas
☒ Media Sosial
☐ Banner/poster
☐ Teman yang sudah pakai iDumai
4. Apakah menurut Anda informasi yang disampaikan saat kunjungan sudah jelas dan mudah dipahami?
☒ Sangat jelas
☐ Cukup jelas
☐ Belum jelas
5. Apa alasan Anda belum menggunakan iDumai?
☐ Belum tahu cara mendaftar
☐ Belum tersedia di AppStore
☒ Jarang ke perpustakaan
☐ Belum tahu ada aplikasi iDumai



6. Menurut Anda, apa manfaat utama iDumai yang paling membantu pelajar/mahasiswa?

☒ Akses informasi perpustakaan lebih cepat

☐ Tidak perlu antre lama di perpustakaan

☐ Lebih mudah mencari referensi belajar

☐ Bisa membaca koleksi digital kapan saja

7. Setelah penjelasan singkat dari kegiatan ini, apakah Anda tertarik untuk mengenal iDumai lebih lanjut?

☒ Ya, tertarik banget

☐ Mungkin Nanti

☐ Belum Tertarik



KUESIONER SEDERHANA TENTANG PEMANFAATAN iDumai

Petunjuk: Silakan isi dengan memberi tanda centang (✓) atau menuliskan jawaban sesuai kondisi Anda.

1. Apakah Anda sudah pernah mengetahui aplikasi iDumai sebelumnya?
☒ Ya
☐ Tidak
2. Jika Ya, dari mana Anda pertama kali mengetahui tentang iDumai?
☐ Guru/Dosen
☒ Teman
☐ Sosialisasi/kunjungan
☐ Media Sosial
3. Menurut Anda, bagaimana cara terbaik agar pelajar/mahasiswa lebih tahu tentang iDumai?
☐ Kunjungan langsung ke sekolah/universitas
☒ Media Sosial
☐ Banner/poster
☐ Teman yang sudah pakai iDumai
4. Apakah menurut Anda informasi yang disampaikan saat kunjungan sudah jelas dan mudah dipahami?
☐ Sangat jelas
☒ Cukup jelas
☐ Belum jelas
5. Apa alasan Anda belum menggunakan iDumai?
☐ Belum tahu cara mendaftar
☐ Belum tersedia di AppStore
☒ Jarang ke perpustakaan
☐ Belum tahu ada aplikasi iDumai



6. Menurut Anda, apa manfaat utama iDumai yang paling membantu pelajar/mahasiswa?
- ☐ Akses informasi perpustakaan lebih cepat
 - ☐ Tidak perlu antri lama di perpustakaan
 - ☒ Lebih mudah mencari referensi belajar
 - ☐ Bisa membaca koleksi digital kapan saja
7. Setelah penjelasan singkat dari kegiatan ini, apakah Anda tertarik untuk mengenal iDumai lebih lanjut?
- ☒ Ya, tertarik banget
 - ☐ Mungkin Nanti
 - ☐ Belum Tertarik



LAMPIRAN III

WAWANCARA PEGAWAI DAN PENGUNJUNG

A. Wawancara dengan pegawai bidang perpustakaan

Nama : Dayu Anisa, A.Md.

Golongan : II/c

Jabatan : Pengolah Data dan Informasi

Wawancara Pegawai Perpustakaan

1. Bagaimana pengalaman Anda sejauh ini dalam menggunakan iDumai?

Jawab: Aplikasi ini memang dibuat untuk memudahkan masyarakat khususnya anak SMA & mahasiswa

2. Apa kendala yang biasanya muncul saat Anda atau pengunjung menggunakan aplikasi ini?

Jawab: email verifikasi kadang tidak masuk ke email pribadi

3. Dari sisi pegawai, apa manfaat terbesar iDumai yang sudah dirasakan?

Jawab: meningkatkan literasi digital masyarakat terutama pelajar

4. Menurut Anda, media sosial apa yang paling efektif untuk mempromosikan iDumai kepada pengunjung?

Jawab: Instagram & tiktok

5. Apa saran Anda agar iDumai lebih mudah dipakai dan lebih banyak dimanfaatkan oleh pengunjung?

Jawab: kedepannya iDumai ini tersedia di App Store.

Narasumber,

Dayu Anisa, A.Md.
NIP. 19900617 202203 2 004

Dumai, 23 September 2025

Pewawancara,

Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom.
NIP. 19950809 202504 1 001



Nama : Shofi Razali
Golongan : -
Jabatan : Sopir-Perpustakaan Keliling

Wawancara Pegawai Perpustakaan

1. Bagaimana pengalaman Anda sejauh ini dalam menggunakan iDumai?

Jawab: Aplikasi iDumai sangat bermanfaat dalam mencari bahan bacaan dengan berbagai kategori.

2. Apa kendala yang biasanya muncul saat Anda atau pengunjung menggunakan aplikasi ini?

Jawab: Selama menggunakan iDumai belum pernah menemui kendala berarti ketika sedang menggunakan iDumai.

3. Dari sisi pegawai, apa manfaat terbesar iDumai yang sudah dirasakan?

Jawab: Dapat dengan mudah mempromosikan atau memberikan literasi pada masyarakat dengan memanfaatkan iDumai pada perusahaan.

4. Menurut Anda, media sosial apa yang paling efektif untuk mempromosikan iDumai kepada pengunjung?

Jawab: Sosial Media yang paling efektif adalah Instagram & juga Aplikasi Teksob.

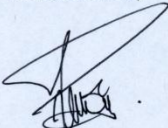
5. Apa saran Anda agar iDumai lebih mudah dipakai dan lebih banyak dimanfaatkan oleh pengunjung?

Jawab: Lebih banyak menambahkan fitur yang update terbaru yang lebih eye catching untuk dapat menarik minat Anak-anak & Muda.

Dumai, 23 September 2025

Narasumber,

Pewawancara,



Shofi Razali



Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom.
NIP. 19950809 202504 1 001



Nama : Muhammad Razaaq Fadilah, S.Kom.
Golongan : III/a
Jabatan : Penata Kelola Sistem Teknologi dan Informasi

Wawancara Pegawai Perpustakaan

1. Bagaimana pengalaman Anda sejauh ini dalam menggunakan iDumai?
Jawab:
Menurut saya, ini adalah aplikasi yang menarik. Dari segi UI, tampilannya bagus. UX nya juga bagus
2. Apa kendala yang biasanya muncul saat Anda atau pengunjung menggunakan aplikasi ini?
Jawab:
Aplikasi memerlukan internet
3. Dari sisi pegawai, apa manfaat terbesar iDumai yang sudah dirasakan?
Jawab:
Bisa membaca buku di mana saja
4. Menurut Anda, media sosial apa yang paling efektif untuk mempromosikan iDumai kepada pengunjung?
Jawab:
Tiktok, Instagram
5. Apa saran Anda agar iDumai lebih mudah dipakai dan lebih banyak dimanfaatkan oleh pengunjung?
Jawab:
Koleksi bukunya diperbanyak

Narasumber,

Muhammad Razaaq Fadilah, S.Kom.
NIP. 20000507 202504 1 001

Dumai, 23 September 2025
Pewawancara,

Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom.
NIP. 19950809 202504 1 001



Nama : Apriyenta E Simanjuntak, A.Md.

Golongan : III/b

Jabatan : JF. Pustakawan-Mahir

Wawancara Pegawai Perpustakaan

1. Bagaimana pengalaman Anda sejauh ini dalam menggunakan iDumai?

Jawab: Sangat membantu mencari bahan bacaan untuk anak-anak

2. Apa kendala yang biasanya muncul saat Anda atau pengunjung menggunakan aplikasi ini?

Jawab: Buku yg dicari terkadang belum tersedia

3. Dari sisi pegawai, apa manfaat terbesar iDumai yang sudah dirasakan?

Jawab: Kemudahan dalam memberikan layanan kepada masyarakat.

4. Menurut Anda, media sosial apa yang paling efektif untuk mempromosikan iDumai kepada pengunjung?

Jawab: Instagram

5. Apa saran Anda agar iDumai lebih mudah dipakai dan lebih banyak dimanfaatkan oleh pengunjung?

Jawab: Lebih memperbanyak koleksi buku

Narasumber,

Apriyenta E Simanjuntak, A.Md.
NIP. 19800402 201001 2 016

Dumai, 23 September 2025

Pewawancara,

Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom
NIP. 19950809 202504 1 001



Nama : Desita Maria Simbolon, S.Sos.

Golongan : III/a

Jabatan : Pustakawan Ahli Pertama

Wawancara Pegawai Perpustakaan

1. Bagaimana pengalaman Anda sejauh ini dalam menggunakan iDumai?

Jawab: Menu di aplikasi mudah dimengerti

2. Apa kendala yang biasanya muncul saat Anda atau pengunjung menggunakan aplikasi ini?

Jawab: ebook kurang lengkap

3. Dari sisi pegawai, apa manfaat terbesar iDumai yang sudah dirasakan?

Jawab: Membantu pegawai meningkatkan literasi

4. Menurut Anda, media sosial apa yang paling efektif untuk mempromosikan iDumai kepada pengunjung?

Jawab: Instagram dan Tiktok

5. Apa saran Anda agar iDumai lebih mudah dipakai dan lebih banyak dimanfaatkan oleh pengunjung?

Jawab: Sering melakukan sosialisasi ke sekolah-sekolah

Narasumber,

Desita Maria Simbolon, S.Sos.
NIP. 19951221 202504 2 001

Dumai, 23 September 2025

Pewawancara,

Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom.
NIP. 19950809 202504 1 001



B. Wawancara dengan pengunjung bidang perpustakaan

Nama : Suboyo

Usia : 61 th

Status : Pengunjung

Wawancara Pengunjung Perpustakaan

1. Apakah Anda sudah pernah mendengar atau menggunakan aplikasi iDumai?

Jawab: Sudah Pak

2. Kalau belum, boleh diceritakan apa alasan utama Anda belum mencoba iDumai?

Jawab: —

3. Menurut Anda, fitur seperti apa yang akan membuat iDumai lebih bermanfaat untuk pengunjung perpustakaan?

Jawab: mempermudah Peminjaman dan Pengembalian buku

4. Media sosial apa yang paling sering Anda gunakan sehari-hari?

Jawab: TikTok

5. Apakah Anda tertarik jika informasi perpustakaan (misalnya koleksi baru, kegiatan, layanan) dibagikan lewat media sosial tersebut.

Jawab: Iya tentu

Narasumber,

(Suboyo)

Dumai, 22 September 2025

Pewawancara,

Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom
NIP. 19950809 202504 1 001



Nama : INTAN APRILIA

Usia : 18

Status : Pelajar SMK

Wawancara Pengunjung Perpustakaan

1. Apakah Anda sudah pernah mendengar atau menggunakan aplikasi iDumai?

Jawab: UDAH PAK

2. Kalau belum, boleh diceritakan apa alasan utama Anda belum mencoba iDumai?

Jawab: —

3. Menurut Anda, fitur seperti apa yang akan membuat iDumai lebih bermanfaat untuk pengunjung perpustakaan?

Jawab: Fitur Minjam - Meminjam

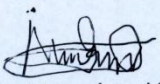
4. Media sosial apa yang paling sering Anda gunakan sehari-hari?

Jawab: Tik-Tok

5. Apakah Anda tertarik jika informasi perpustakaan (misalnya koleksi baru, kegiatan, layanan) dibagikan lewat media sosial tersebut.

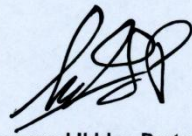
Jawab: YA Sangat Tertarik

Narasumber,


(INTAN APRILIA)

Dumai, 22 September 2025

Pewawancara,


Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom
NIP. 19950809 202504 1 001



Nama : WINI SAFITRI
Usia : 17 th
Status : Pelajar SMK

Wawancara Pengunjung Perpustakaan

1. Apakah Anda sudah pernah mendengar atau menggunakan aplikasi iDumai?

Jawab: Belum Pak

2. Kalau belum, boleh diceritakan apa alasan utama Anda belum mencoba iDumai?

Jawab: Karena saya baru tau ada aplikasi tersebut

3. Menurut Anda, fitur seperti apa yang akan membuat iDumai lebih bermanfaat untuk pengunjung perpustakaan?

Jawab: Fitur ~~Perencanaan~~ Perencanaan dan Pengem bauan buku secara online, Notifikasi ketersediaan buku, Katalog digital yg mudah dicari, secara informasi kegiatan perpustakaan.

4. Media sosial apa yang paling sering Anda gunakan sehari-hari?

Jawab: Instagram dan whatsapp

5. Apakah Anda tertarik jika informasi perpustakaan (misalnya koleksi baru, kegiatan, layanan) dibagikan lewat media sosial tersebut.

Jawab: ~~Tidak~~ tertarik, karena lebih mudah mendapatkan informasi terbaru dan cepat diketahui oleh banyak orang.

Narasumber,


(WINI SAFITRI)

Dumai, 22 September 2025

Pewawancara,


Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom
NIP. 19950809 202504 1 001



Nama : LAURA AMELIA

Usia : 17

Status : Pelajar SMK

Wawancara Pengunjung Perpustakaan

1. Apakah Anda sudah pernah mendengar atau menggunakan aplikasi iDumai?

Jawab: Belum pak

2. Kalau belum, boleh diceritakan apa alasan utama Anda belum mencoba iDumai?

Jawab: Karena baru tahu kalau kalau ada aplikasi iDumai

3. Menurut Anda, fitur seperti apa yang akan membuat iDumai lebih bermanfaat untuk pengunjung perpustakaan?

Jawab: Untuk memudahkan pengunjung mencari buku

4. Media sosial apa yang paling sering Anda gunakan sehari-hari?

Jawab: Instagram

5. Apakah Anda tertarik jika informasi perpustakaan (misalnya koleksi baru, kegiatan, layanan) dibagikan lewat media sosial tersebut.

Jawab: Ya tertarik

Narasumber,

(LAURA AMELIA)

Dumai, 22 September 2025

Pewawancara,

Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom
NIP. 19950809 202504 1 001



Nama : ASRI SEPTIANA

Usia : 26 th

Status : Mahasiswa

Wawancara Pengunjung Perpustakaan

1. Apakah Anda sudah pernah mendengar atau menggunakan aplikasi iDumai?

Jawab: Sudah

2. Kalau belum, boleh diceritakan apa alasan utama Anda belum mencoba iDumai?

Jawab: ~

3. Menurut Anda, fitur seperti apa yang akan membuat iDumai lebih bermanfaat untuk pengunjung perpustakaan?

Jawab: Aplikasi mobile untuk memudahkan pengunjung mencari informasi tentang buku yang tersedia atau bahkan meminjam buku elektronik secara gratis melalui aplikasi iDumai.

4. Media sosial apa yang paling sering Anda gunakan sehari-hari?

Jawab: tiktok dan wa

5. Apakah Anda tertarik jika informasi perpustakaan (misalnya koleksi baru, kegiatan, layanan) dibagikan lewat media sosial tersebut.

Jawab: Ya tertarik

Narasumber,

(Asri Septiana)

Dumai, 22 September 2025

Pewawancara,

Muhammad Ikhlas Pratama, S.Kom

NIP. 19950809 202504 1 001



C. Analisa wawancara dengan pengunjung

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap beberapa pengunjung perpustakaan pada tanggal 22 September 2025, diketahui bahwa sebagian besar responden sudah pernah mendengar atau mengetahui aplikasi iDumai, meskipun belum semuanya pernah menggunakannya secara langsung. Beberapa pengunjung, khususnya pelajar, mengaku baru mengetahui keberadaan aplikasi tersebut setelah dijelaskan dalam kegiatan wawancara.

Dari tanggapan yang diperoleh, fitur yang dianggap paling dibutuhkan dalam aplikasi iDumai adalah fitur yang dapat mempermudah proses peminjaman dan pengembalian buku, baik secara langsung maupun daring. Selain itu, beberapa responden juga menilai bahwa akan sangat membantu jika iDumai menyediakan notifikasi ketersediaan buku dan informasi kegiatan perpustakaan yang mudah diakses.

Dalam hal media sosial, hampir seluruh narasumber menyebutkan bahwa mereka aktif menggunakan TikTok, Instagram, dan WhatsApp sebagai media yang paling sering diakses sehari-hari. Karena itu, para responden menyampaikan ketertarikan apabila informasi terkait perpustakaan, seperti koleksi baru, kegiatan, dan layanan, disebarluaskan melalui platform media sosial tersebut. Menurut mereka, cara ini akan membuat informasi lebih cepat diterima dan menarik perhatian masyarakat, terutama kalangan pelajar dan mahasiswa.

Secara umum, hasil wawancara menunjukkan bahwa pengunjung memiliki antusiasme positif terhadap pengembangan aplikasi iDumai, terutama jika ke depannya mampu memberikan kemudahan akses terhadap koleksi dan layanan perpustakaan secara digital serta disosialisasikan lebih luas melalui media sosial.

D. Analisa wawancara dengan pegawai

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa pegawai perpustakaan, terlihat bahwa aplikasi iDumai secara umum dinilai bermanfaat dan membantu dalam pelayanan serta literasi digital masyarakat. Dayu Anisa, pengolah data dan informasi, menilai iDumai memang dibuat untuk memudahkan masyarakat, terutama pelajar SMA dan mahasiswa. Menurutnya, aplikasi ini punya peran besar dalam meningkatkan literasi digital di kalangan pelajar, meskipun kadang muncul kendala teknis seperti



email verifikasi yang tidak masuk ke alamat pribadi. Ia juga berharap ke depan iDumai bisa tersedia di App Store agar lebih mudah diakses pengguna.

Desita Maria, pustakawan ahli pertama, menyebutkan bahwa tampilan dan menu iDumai sudah cukup mudah dipahami, namun ia menyoroti masih terbatasnya koleksi ebook di dalam aplikasi. Baginya, iDumai membantu pegawai meningkatkan literasi dan memperluas wawasan, tapi diperlukan sosialisasi yang lebih intens, terutama ke sekolah-sekolah agar masyarakat mengenal aplikasi ini lebih luas. Hal serupa juga disampaikan oleh Apriyenita, pustakawan mahir, yang merasa iDumai sangat membantu dalam mencari bahan bacaan untuk anak-anak. Hanya saja, ia mengakui masih sering menemukan buku yang dicari belum tersedia. Meskipun begitu, kemudahan dalam memberikan layanan kepada masyarakat menjadi nilai tambah utama dari aplikasi ini. Ia pun berharap agar koleksi digital terus ditambah agar kebutuhan pembaca semakin terpenuhi. Sementara itu, Muhammad Razaaq Fadilah dari bagian sistem teknologi informasi menilai iDumai sudah menarik dari segi tampilan dan pengalaman pengguna. Ia mengapresiasi kemudahan membaca buku di mana saja, namun menyoroti ketergantungan aplikasi terhadap koneksi internet yang bisa jadi kendala bagi sebagian pengguna. Menurutnya, agar semakin diminati, koleksi buku digital perlu diperbanyak dan promosi lewat media sosial seperti TikTok dan *Instagram* harus digencarkan. Dari sisi lain, Shofi Razali yang berperan sebagai sopir perpustakaan keliling juga menganggap iDumai sangat bermanfaat untuk mencari bacaan dari berbagai kategori. Ia jarang menemui kendala saat menggunakan aplikasi ini, namun menyarankan agar pengembang menambah fitur-fitur baru serta memperbarui tampilan supaya lebih menarik, terutama bagi anak-anak dan generasi muda.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa masalah utama dengan iDumai bukan hanya masalah koleksi bacaan atau fitur teknis; ada juga jumlah pengguna yang rendah dan kurangnya kesadaran masyarakat tentang aplikasi tersebut. Banyak orang, termasuk beberapa pengunjung perpustakaan, tidak tahu bahwa iDumai ada dan gratis. Kondisi ini menunjukkan bahwa strategi promosi yang lebih luas dan berkelanjutan diperlukan untuk iDumai, baik melalui media sosial, kegiatan sosialisasi sekolah, maupun integrasi aplikasi di platform populer seperti Play Store dan App Store. Dengan implementasi strategi ini, diharapkan iDumai akan menjadi lebih dikenal dan dimanfaatkan secara optimal oleh masyarakat luas.



LAMPIRAN IV

LAPORAN KUNJUNGAN KE SEKOLAH DAN UNIVERSITAS

1. Laporan kunjungan ke SMKN 1 Dumai



PEMERINTAH KOTA DUMAI
DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jl. Tanjung Jati No.1, Buluh Kasap, Dumai Timur, Dumai, Riau 28814,
Telepon (0765) 439541 Faksimile (0765) 438641, Laman dispersip.dumaikota.go.id

Kepada : Yth. Kepala Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai
Dari : 1. Muhammad Ikhlas Pratama, S. Kom (Penata Kelola Sistem Teknologi dan Informasi)
Tanggal : 14 Oktober 2025
Hal : Laporan Pelaksanaan Kunjungan

A. DASAR

Sebagai dasar dalam pelaksanaan kunjungan ini adalah :

- a. Surat Tugas Wali Kota Dumai Nomor: 800.2.2/142/ST/TTE-WAKO/2025, tanggal 13 Agustus 2025.

B. YANG MELAKUKAN KUNJUNGAN

Sesuai dengan Surat Tugas tersebut di atas, bahwa yang melakukan kunjungan ini yaitu:

1. Nama : Muhammad Ikhlas Pratama, S. Kom
NIP : 19950809 202504 1 001
Pangkat/Gol. Ruang : III/a
Jabatan : Penata Kelola Sistem Teknologi dan Informasi

C. MAKSUD KUNJUNGAN

Memperkenalkan aplikasi iDumai kepada pelajar dan mahasiswa agar mereka memahami manfaatnya dalam mengakses layanan publik serta turut berpartisipasi mendukung transformasi digital di Kota Dumai.

D. WAKTU DAN TEMPAT/TUJUAN PERJALANAN

Pelaksanaan perjalanan dinas ini dilakukan selama 1 (satu) hari, tanggal 14 Oktober 2025 di Universitas SMKN 1 Dumai.



E. HASIL KUNJUNGAN

Pada tanggal 14 Oktober 2025 penulis melanjutkan kunjungan ke SMKN 1 Dumai. Kegiatan dilakukan di area taman sekolah saat jam istirahat, dengan pendekatan santai kepada para siswa. Fokus utama kunjungan ini adalah memperkenalkan manfaat iDumai dan menunjukkan bagaimana aplikasi tersebut bisa diakses langsung melalui Play Store. Siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan tampak paling antusias karena merasa aplikasi ini relevan dengan bidang mereka. Mereka bahkan berdiskusi ringan mengenai fitur-fitur yang bisa dikembangkan di masa depan. Namun, beberapa siswa yang menggunakan perangkat iPhone mengaku belum bisa mengunduh aplikasi karena belum tersedia di App Store, tetapi secara keseluruhan kegiatan berjalan lancar dan disambut dengan baik oleh pihak sekolah.

F. DOKUMENTASI





G. PENUTUP

Demikian laporan pelaksanaan kunjungan ini disampaikan, sebagai bahan laporan dan informasi. Terima kasih.

Pelaksana Kunjungan,

1. MUHAMMAD IKHLAS PRATAMA. S. Kom
III/a
NIP. 19950809 202504 1 001



2. Laporan kunjungan ke SMKN 4 Dumai



PEMERINTAH KOTA DUMAI DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jl. Tanjung Jati No.1, Buluh Kasap, Dumai Timur, Dumai, Riau 28814,
Telepon (0765) 439541 Faksimile (0765) 438641, Laman dispersip.dumaikota.go.id

Kepada : Yth. Kepala Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai
Dari : 1. Muhammad Ikhlas Pratama, S. Kom (Penata Kelola Sistem Teknologi dan Informasi)
Tanggal : 21 Oktober 2025
Hal : Laporan Pelaksanaan Kunjungan

A. DASAR

Sebagai dasar dalam pelaksanaan kunjungan ini adalah :

- a. Surat Tugas Wali Kota Dumai Nomor: 800.2.2/142/ST/TTE-WAKO/2025, tanggal 13 Agustus 2025.

B. YANG MELAKUKAN KUNJUNGAN

Sesuai dengan Surat Tugas tersebut di atas, bahwa yang melakukan kunjungan ini yaitu:

1. Nama : MUHAMMAD IKHLAS PRATAMA, S. Kom
NIP : 19950809 202504 1 001
Pangkat/Gol. Ruang : III/a
Jabatan : Penata Kelola Sistem Teknologi dan Informasi

C. MAKSUD KUNJUNGAN

Memperkenalkan aplikasi iDumai kepada pelajar dan mahasiswa agar mereka memahami manfaatnya dalam mengakses layanan publik serta turut berpartisipasi mendukung transformasi digital di Kota Dumai.

D. WAKTU DAN TEMPAT/TUJUAN PERJALANAN

Pelaksanaan perjalanan dinas ini dilakukan selama 1 (satu) hari, tanggal 21 Oktober 2025 di SMKN 4 Dumai.



E. HASIL KUNJUNGAN

Kunjungan terakhir penulis laksanakan di SMK Negeri 4 Dumai. Penulis hadir saat jam istirahat siang dan berinteraksi langsung dengan siswa siswi di halaman sekolah. Kegiatan berlangsung ringan, diawali dengan perkenalan diri penulis dilanjutkan dengan pengenalan aplikasi, tampilan antarmuka. Banyak siswa yang antusias mencoba mengunduh aplikasi langsung dari *Play Store* dan tertarik untuk mengenalnya lebih jauh. Pihak sekolah menyambut baik kegiatan ini karena dinilai mampu menumbuhkan kesadaran digital di kalangan pelajar serta memperkenalkan inovasi pelayanan publik yang dimiliki daerah mereka. Kendala yang ditemui serupa dengan sekolah sebelumnya yaitu sebagian siswa yang menggunakan produk *Apple* belum bisa mencoba aplikasi ini dikarenakan aplikasi iDumai belum tersedia di *App Store*. Meski begitu, kegiatan tetap berlangsung positif dan memberikan kesan baik bagi seluruh peserta.

F. DOKUMENTASI





G. PENUTUP

Demikian laporan pelaksanaan kunjungan ini disampaikan, sebagai bahan laporan dan informasi. Terima kasih.

Pelaksana Kunjungan,

1. MUHAMMAD IKHLAS PRATAMA. S. Kom
III/a
NIP. 19950809 202504 1 001





3. Laporan kunjungan ke STIA Lancang Kuning Dumai



PEMERINTAH KOTA DUMAI
DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jl. Tanjung Jati No.1, Buluh Kasap, Dumai Timur, Dumai, Riau 28814,
Telepon (0765) 439541 Faksimile (0765) 438641, Laman dispersip.dumaikota.go.id

Kepada : Yth. Kepala Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai
Dari : 1. Muhammad Ikhlas Pratama, S. Kom (Penata Kelola Sistem Teknologi dan Informasi)
Tanggal : 20 Oktober 2025
Hal : Laporan Pelaksanaan Kunjungan

A. DASAR

Sebagai dasar dalam pelaksanaan kunjungan ini adalah :

- a. Surat Tugas Wali Kota Dumai Nomor: 800.2.2/142/ST/TTE-WAKO/2025, tanggal 13 Agustus 2025.

B. YANG MELAKUKAN KUNJUNGAN

Sesuai dengan Surat Tugas tersebut di atas, bahwa yang melakukan kunjungan ini yaitu:

1. Nama : MUHAMMAD IKHLAS PRATAMA, S. Kom
NIP : 19950809 202504 1 001
Pangkat/Gol. Ruang : III/a
Jabatan : Penata Kelola Sistem Teknologi dan Informasi

C. MAKSUD KUNJUNGAN

Memperkenalkan aplikasi iDumai kepada pelajar dan mahasiswa agar mereka memahami manfaatnya dalam mengakses layanan publik serta turut berpartisipasi mendukung transformasi digital di Kota Dumai.

D. WAKTU DAN TEMPAT/TUJUAN PERJALANAN

Pelaksanaan perjalanan dinas ini dilakukan selama 1 (satu) hari, tanggal 20 Oktober 2025 di Universitas STIA Lancang Kuning Dumai.



E. HASIL KUNJUNGAN

Kunjungan berikutnya dilakukan di Universitas STIA Lancang Kuning Dumai. Kegiatan berlangsung di area taman dan kantin kampus dengan suasana santai. Tim memperkenalkan manfaat utama iDumai dalam mempermudah masyarakat mengakses layanan pemerintahan secara digital, seperti administrasi kependudukan, perizinan, hingga pelaporan pengaduan. Mahasiswa menunjukkan antusiasme tinggi karena menilai iDumai sebagai contoh nyata penerapan e-government di tingkat daerah. Beberapa mahasiswa juga menyampaikan bahwa informasi dan data yang terdapat di iDumai dapat menjadi referensi valid untuk penyusunan tugas akhir atau skripsi. Selain itu, mahasiswa memberikan masukan agar promosi digital iDumai lebih digencarkan melalui media sosial karena banyak dari mereka yang menghabiskan waktu berselancar di media sosial. Kendala yang ditemukan adalah aplikasi iDumai belum tersedia di App Store dan memori di gawai pintar mereka sudah penuh, sehingga mereka tidak lagi bisa mengunduh dan memasang aplikasi iDumai di gawai pintar mereka. Meskipun demikian, kunjungan berjalan lancar dan mendapat tanggapan positif dari civitas akademika.

F. DOKUMENTASI





G. PENUTUP

Demikian laporan pelaksanaan kunjungan ini disampaikan, sebagai bahan laporan dan informasi. Terima kasih.

Pelaksana Kunjungan,

1. MUHAMMAD IKHLAS PRATAMA. S. Kom
III/a
NIP. 19950809 202504 1 001





4. Laporan kunjungan ke SMPN 2 Dumai



PEMERINTAH KOTA DUMAI
DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jl. Tanjung Jati No.1, Buluh Kasap, Dumai Timur, Dumai, Riau 28814,
Telepon (0765) 439541 Faksimile (0765) 438641, Laman dispersip.dumai.go.id

Kepada : Yth. Kepala Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai
Dari : 1. Muhammad Ikhlas Pratama, S. Kom (Penata Kelola Sistem Teknologi dan Informasi)
Tanggal : 13 Oktober 2025
Hal : Laporan Pelaksanaan Kunjungan

A. DASAR

Sebagai dasar dalam pelaksanaan kunjungan ini adalah :

- a. Surat Tugas Wali Kota Dumai Nomor: 800.2.2/142/ST/TTE-WAKO/2025, tanggal 13 Agustus 2025.

B. YANG MELAKUKAN KUNJUNGAN

Sesuai dengan Surat Tugas tersebut di atas, bahwa yang melakukan kunjungan ini yaitu:

- | | |
|--------------------|--|
| 1. Nama | : Muhammad Ikhlas Pratama, S. Kom |
| NIP | : 19950809 202504 1 001 |
| Pangkat/Gol. Ruang | : III/a |
| Jabatan | : Penata Kelola Sistem Teknologi dan Informasi |

C. MAKSUD KUNJUNGAN

Memperkenalkan aplikasi iDumai kepada pelajar dan mahasiswa agar mereka memahami manfaatnya dalam mengakses layanan publik serta turut berpartisipasi mendukung transformasi digital di Kota Dumai.

D. WAKTU DAN TEMPAT/TUJUAN PERJALANAN

Pelaksanaan perjalanan dinas ini dilakukan selama 1 (satu) hari, tanggal 13 Oktober 2025 di SMPN 2 Dumai.



E. HASIL KUNJUNGAN

Kegiatan promosi iDumai di SMP Negeri 2 Dumai dilaksanakan pada jam istirahat pagi, kegiatan kunjungan berlangsung dengan suasana santai. Penulis berkeliling area sekolah sambil memperkenalkan aplikasi iDumai secara langsung kepada siswa. Meskipun waktu pelaksanaan singkat, respon dari pelajar cukup positif. Banyak siswa yang tertarik saat dijelaskan bahwa iDumai dapat membantu mereka mengakses layanan publik tanpa perlu datang langsung ke perpustakaan Nahar Effendi. Namun, sebagian siswa menghadapi kendala karena belum memiliki ponsel pribadi atau tidak memiliki kuota internet, sehingga tidak dapat mencoba membuka aplikasi secara langsung. Ada pula beberapa siswa yang mengaku sudah mengetahui tentang iDumai, tetapi tidak mengetahui cara untuk mendaftar atau membuat akun iDumainya. Secara umum, kunjungan ini berjalan dengan baik dan disambut ramah oleh pihak sekolah yang mengapresiasi upaya Pemerintah Kota Dumai dalam memperkenalkan inovasi layanan publik berbasis digital.

F. DOKUMENTASI





G. PENUTUP

Demikian laporan pelaksanaan kunjungan ini disampaikan, sebagai bahan laporan dan informasi. Terima kasih.

Pelaksana Kunjungan,

1. MUHAMMAD IKHLAS PRATAMA. S. Kom
III/a
NIP. 19950809 202504 1 001