

A photograph of three students in a library setting. They are seated at a computer workstation, looking at a monitor and typing on a keyboard. The background shows bookshelves filled with books. The image has a warm, golden-yellow overlay with a curved, abstract shape at the bottom.

PERPUSTAKAAN DIGITAL

Pertemuan ke 4
Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan
Prodi PGSD/4, FKIP Universitas Peradaban, 2019



Materi Perpustakaan Digital

1. Perkembangan Teknologi
2. Automasi Perpustakaan
3. Perpustakaan Digital
4. Membangun Perpustakaan Digital
5. Aplikasi Perpustakaan Digital



Perkembangan Teknologi

- Menurut Sardar (1987), "Teknologi merupakan sarana untuk memecahkan masalah mendasar dari peradaban manusia. Tanpa penggunaan teknologi, maka ini akan menyebabkan banyak masalah tidak dapat diselesaikan dengan baik dan sempurna".

Di era globalisasi yang terjadi saat ini kemajuan teknologi merupakan unsur penting yang tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia.

Perkembangan Teknologi



Yang paling dirasakan,
dan sangat fenomenal
adalah perkembangan
TIK

Dampak Teknologi



Bid. Informasi & Komunikasi

Bid. Ekonomi & Industri

Bid. Sosial & Budaya

Bid. Pendidikan



Dampak Positif

Mempermudah aktifitas yg kita lakukan

- Informasi lebih mudah dan cepat tersampaikan
- Mempermudah komunikasi
- Sharing sesama tanpa kenal ruang dan waktu
- Mempermudah proses pembelajaran



Dampak Negatif

- Kurangnya sosialisasi antar sesama.
- Maraknya penipuan melalui jejaring sosial.
- Ketergantungan untuk menggunakan teknologi secara terus-menerus.

Dampak Teknologi

GOOD

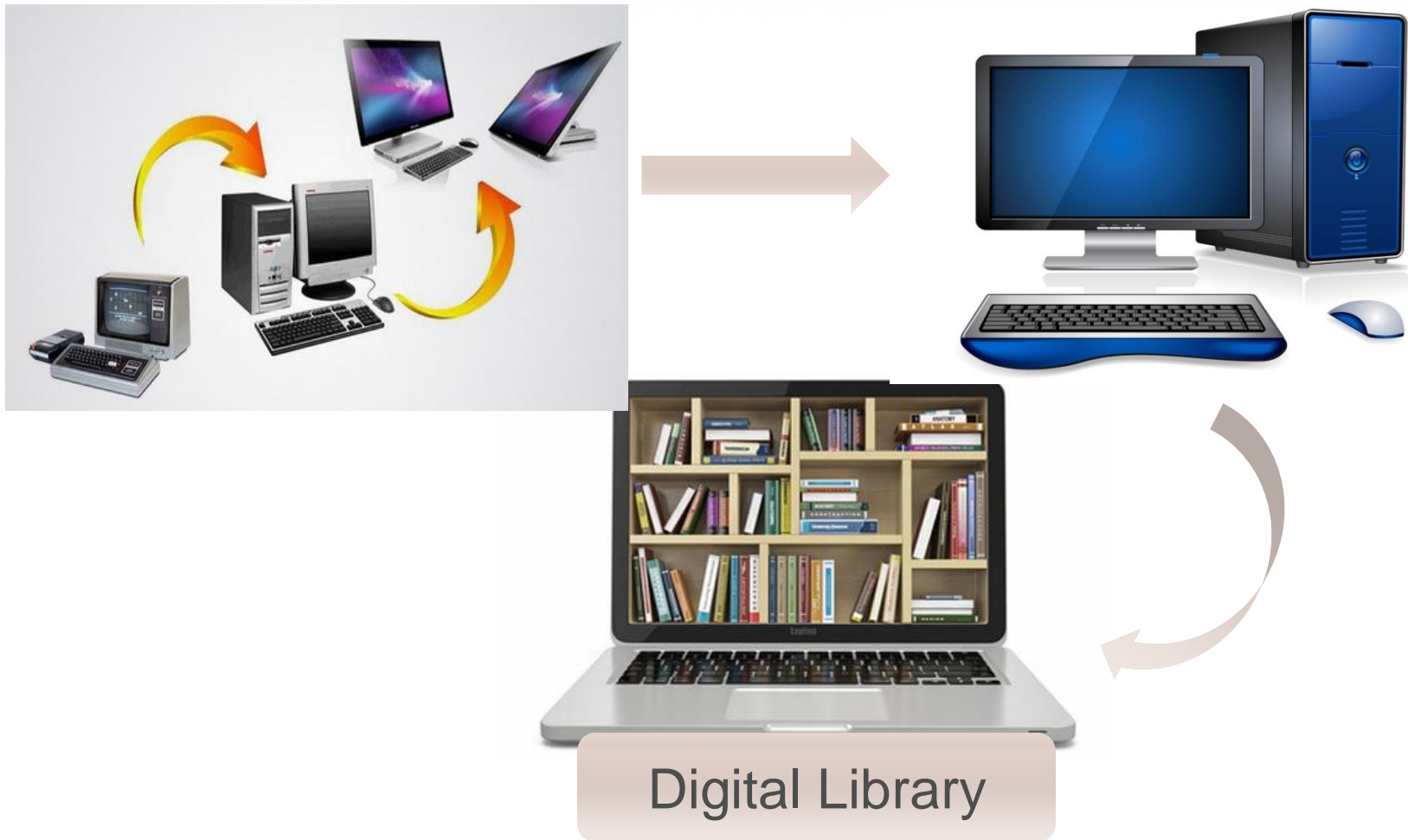
- ORANG-ORANG TERUS TERHUBUNG
- MELAKUKAN BANYAK HAL LEBIH EFESIEN
- MEMPERCEPAT MENDAPATKAN INFORMASI
- MEMPUNYAI BANYAK KONEKSI DARI SELURUH DUNIA
- MUDAH MENDAPATKAN HIBURAN



- MALAS BERKOMUNIKASI SECARA FISIK
- KREATIFITAS TUMPUL
- KETERGANTUNGAN (ADDICTED)
- MENYEMPITNYA RUANG PRIVASI DIRI
- PORNOGRAFI
- PELANGGARAN HAK CIPTA
- PENGARUH BUDAYA ASING YANG TIDAK SESUAI
- MUNCULNYA KEJAHATAN & CYBER BULLYING

BAD

Dampak Teknologi



Statistik Pengguna Internet

JAN
2019

INDONESIA

THE ESSENTIAL HEADLINE DATA YOU NEED TO UNDERSTAND MOBILE, INTERNET, AND SOCIAL MEDIA USE



TOTAL
POPULATION



268.2
MILLION

URBANISATION:

56%

MOBILE
SUBSCRIPTIONS



355.5
MILLION

vs. POPULATION:

133%

INTERNET
USERS



150.0
MILLION

PENETRATION:

56%

ACTIVE SOCIAL
MEDIA USERS



150.0
MILLION

PENETRATION:

56%

MOBILE SOCIAL
MEDIA USERS



130.0
MILLION

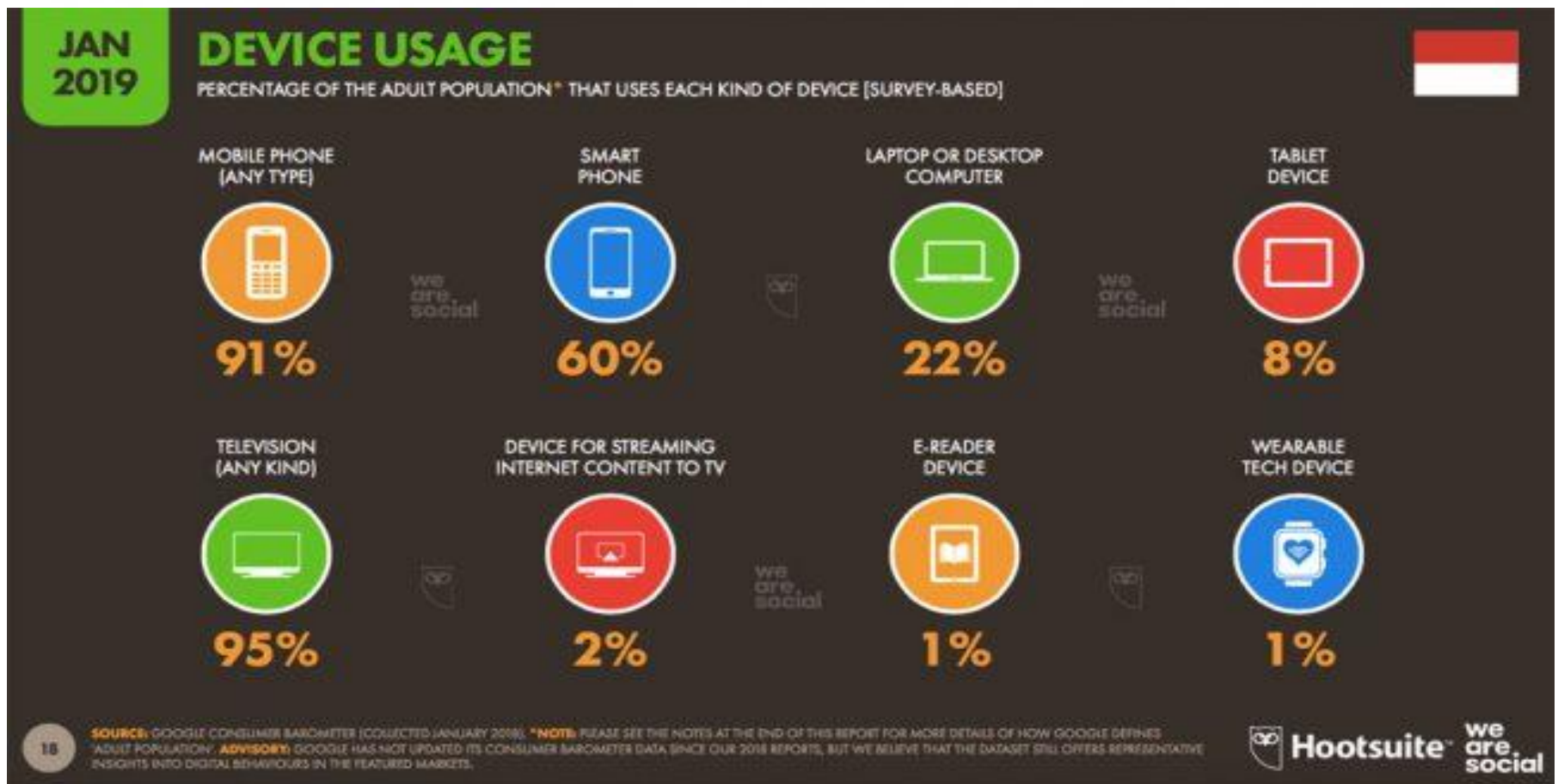
PENETRATION:

48%

we
are
social

we
are
social

Statistika Pengguna Internet



JAN
2019

TIME SPENT WITH MEDIA

AVERAGE DAILY TIME SPENT CONSUMING AND INTERACTING WITH MEDIA [SURVEY BASED]



AVERAGE DAILY TIME
SPENT USING THE
INTERNET VIA ANY DEVICE



we
are
social

8H 36M

AVERAGE DAILY TIME
SPENT USING SOCIAL
MEDIA VIA ANY DEVICE



we
are
social

3H 26M

AVERAGE DAILY TV VIEWING TIME
(BROADCAST, STREAMING
AND VIDEO ON DEMAND)



we
are
social

2H 52M

AVERAGE DAILY TIME
SPENT LISTENING TO
STREAMING MUSIC



1H 22M

JAN
2019

SIMILARWEB'S TOP WEBSITES

RANKING OF WEBSITES BY AVERAGE MONTHLY TRAFFIC



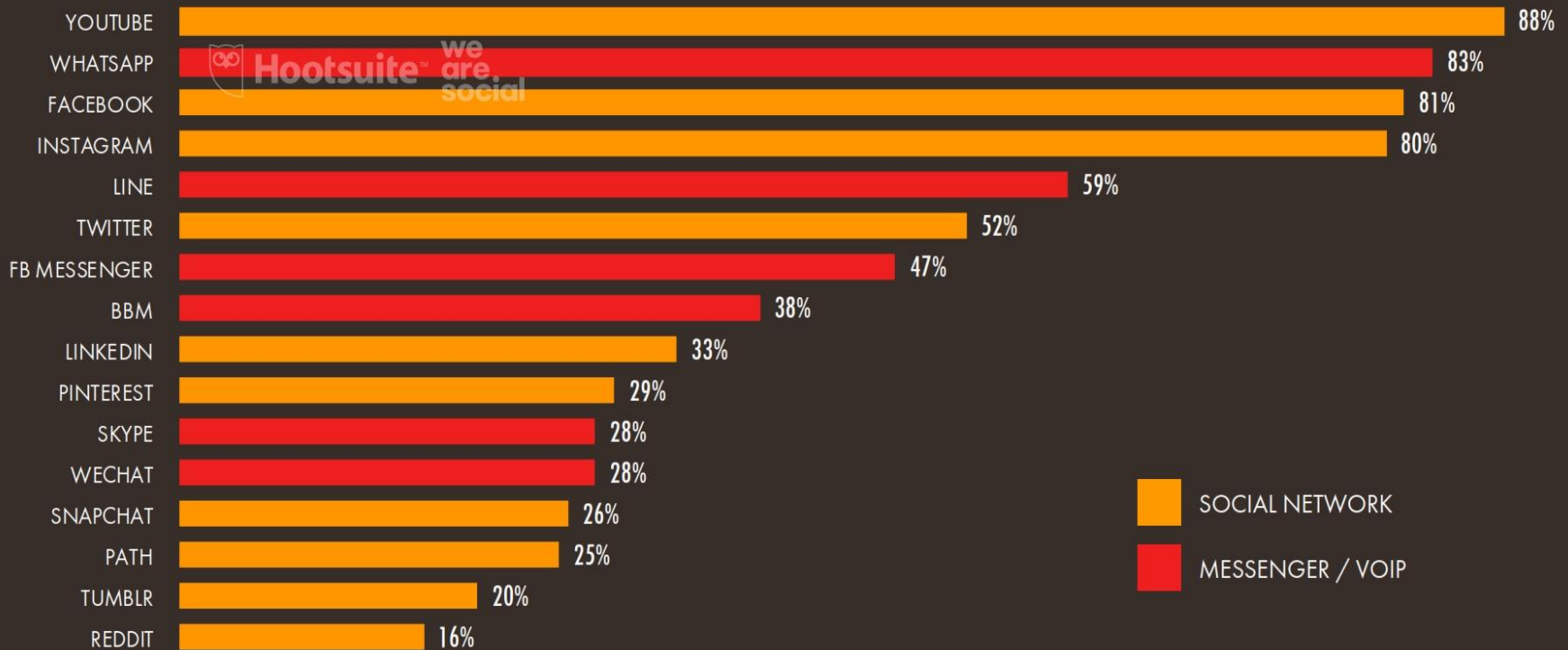
#	WEBSITE	CATEGORY	MONTHLY TRAFFIC	TIME PER VISIT	PAGES PER VISIT
01	GOOGLE.COM	SEARCH	1,028,900,000	08M 06S	7.7
02	GOOGLE.CO.ID	SEARCH	702,300,000	07M 16S	6.6
03	FACEBOOK.COM	SOCIAL	605,200,000	10M 13S	10.3
04	YOUTUBE.COM	TV & VIDEO	504,400,000	26M 07S	11.2
05	TRIBUNNEWS.COM	NEWS	215,000,000	05M 42S	4.1
06	DETIK.COM	NEWS	137,300,000	06M 50S	3.8
07	TOKOPEDIA.COM	SHOPPING	124,500,000	04M 26S	4.3
08	YAHOO.COM	NEWS	89,800,000	07M 18S	6.6
09	WHATSAPP.COM	COMMUNICATION	88,500,000	02M 29S	2.0
10	BUKALAPAK.COM	SHOPPING	87,200,000	04M 41S	4.1

SOURCE: SIMILARWEB (JANUARY 2019). FIGURES BASED ON MONTHLY AVERAGES FOR Q4 2018. **NOTES:** 'MONTHLY TRAFFIC' DOES NOT REPRESENT UNIQUE VISITORS. 'TIME PER VISIT' FIGURES REPRESENT THE AVERAGE DURATION OF USERS' VISITS, MEASURED IN MINUTES AND SECONDS. **ADVISORY:** SOME WEBSITES FEATURED IN THIS RANKING MAY CONTAIN ADULT CONTENT. PLEASE USE CAUTION WHEN VISITING UNKNOWN WEBSITES.

JAN
2019

MOST ACTIVE SOCIAL MEDIA PLATFORMS

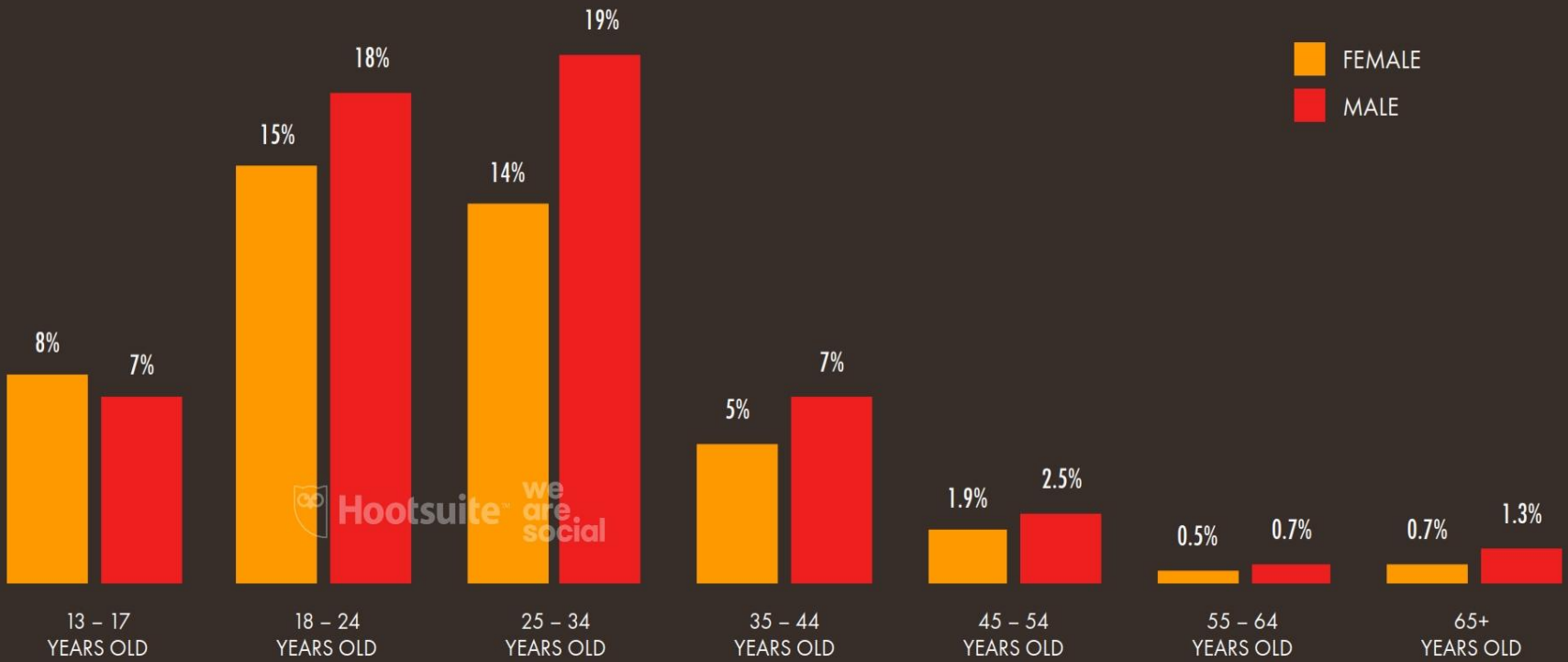
PERCENTAGE OF INTERNET USERS WHO REPORT USING EACH PLATFORM [SURVEY BASED]



JAN
2019

SOCIAL MEDIA AUDIENCE PROFILE

BASED ON THE COMBINED ADVERTISING AUDIENCES OF FACEBOOK, INSTAGRAM, AND FACEBOOK MESSENGER





Minat Baca vs Teknologi Digital

- Ternyata menurut Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI), mensinyalir bahwa perkembangan Teknologi Digital seperti media sosial ternyata menyebabkan turunnya minat baca masyarakat kita.
- Data dari BPS di tahun 2012 menunjukkan bahwa 91 persen penduduk dengan usia 10 tahun ke atas di Indonesia lebih suka menonton televisi. Hanya 17% yg suka membaca



Minat Baca vs Teknologi Digital

- Data UNESCO, tingkat melek literasi buku di Indonesia hanya mencapai indeks 0,0001. Ini artinya dari setiap 1.000 orang di Indonesia, hanya satu orang yang gemar membaca.



Minat Baca

- Hasil penelitian Program for Internasional Student Assessment (PISA)–2015, Indonesia di Ranking 62 dari 70 negara.
- Data dari Central Connecticut State University (CCSU), 2016, Ranking 60 dari 61 negara

HOW NATIONS RANKED

Country	Rank	Country	Rank	Country	Rank
Finland	1	Malta	21	Romania	41
Norway	2	South Korea	22	Portugal	42
Iceland	3	Czech Republic	23	Brazil	43
Denmark	4	Ireland	24	Croatia	44
Sweden	5	Italy	25	Qatar	45
Switzerland	6	Austria	26	Costa Rica	46
United States	7	Russia	27	Argentina	47
Germany	8	Slovenia	28	Mauritius	48
Latvia	9	Hungary	29	Serbia	49
Netherlands	10	Slovak Republic	30	Turkey	50
Canada	11	Lithuania	31	Georgia	51
France	12	Japan	32	Tunisia	52
Luxembourg	13	Cyprus	33	Malaysia	53
Estonia	14	Bulgaria	34	Albania	54
New Zealand	15	Spain	35	Panama	55
Australia	16	Singapore	36	South Africa	56
United Kingdom	17	Chile	37	Colombia	57
Belgium	18	Mexico	38	Morocco	58
Israel	19	China	39	Thailand	59
Poland	20	Greece	40	Indonesia	60
				Botswana	61



Benarkah Serendah itu....??

Anak anak tidak membaca karena beberapa faktor:

1. Akses ke buku sulit
2. Kebanyakan buku yang ada tidak menarik
3. Peran pemerintah



Susah Nongkrong di Perpustakaan

Fakta Ironis di Indonesia



+/- 40.000 buku terbit pada 2017



Peringkat literasi Indonesia
60 dari 61 negara



Hanya 1 dari 1.000
penduduk Indonesia
suka membaca

Jumlah perpustakaan umum di Indonesia



25.700 perpustakaan seluruh
Indonesia



1.161 perpustakaan umum

Kekurangan perpustakaan umum menurut millennials

Koleksi buku
tak lengkap

Suasananya
monoton

Tempatnya
kaku

Koneksi
internet
labil

Harus berpakaian
sopan





Perilaku Pencarian Informasi

- Perkembangan teknologi berpengaruh pada perilaku pencarian informasi.
- Tren mengakses teks dalam format elektronik terus meningkat.
- Kecanggihan dan kebergantungan akan *search engine* menjadi tantang tersendiri.



Perilaku Pencarian Informasi

5 generasi kurun waktu satu dekade

1. Baby Boomers (lahir <1960)
2. Generasi X (1961 - 1980)
3. Generasi Y/*Millennial* (1981 - 1994)
4. Generasi Z/*iGeneration/Net Generation/Digital Natives* (1995 - 2010)
5. Generasi *Alpha* (2010 - Sekarang)

GENERASI MILLENNIALS

- Penggunaan Platform Online/Digital
- Penggunaan Teknologi yang Tinggi
- Terkoneksi dengan Sosial Media
- Cepat Menangkap Informasi dan Data
- Menyukai Perkembangan Diri atau Karir yang Cepat
- Progresif
- Menyukai Inovovasi dan Kreatif
- Tidak Mudah Loyal
- Kuriositas yang Tinggi



Diambil dari berbagai sumber

<http://ideannisa.com>



Karakteristik Generasi Z (1995-2010)

1. Memiliki akses yang cepat terhadap informasi dari berbagai sumber
2. Dapat mengerjakan beberapa hal dalam waktu bersamaan (multitasking)
3. Lebih menyukai hal-hal yang bernuansa atau bernapaskan multimedia
4. Lebih menyukai berinteraksi via dunia maya, jejaring sosial (Facebook, Twitter, Yahoo Messenger, hingga BBM)
5. Dalam belajar, lebih menyukai hal-hal yang bersifat aplikatif dan menyenangkan.

Kenali Generasi Z Indonesia*

1995-2010

tirto.id

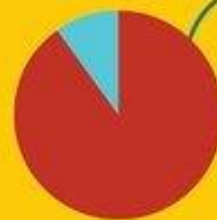


Akses Informasi



memilih Media
Sosial karena

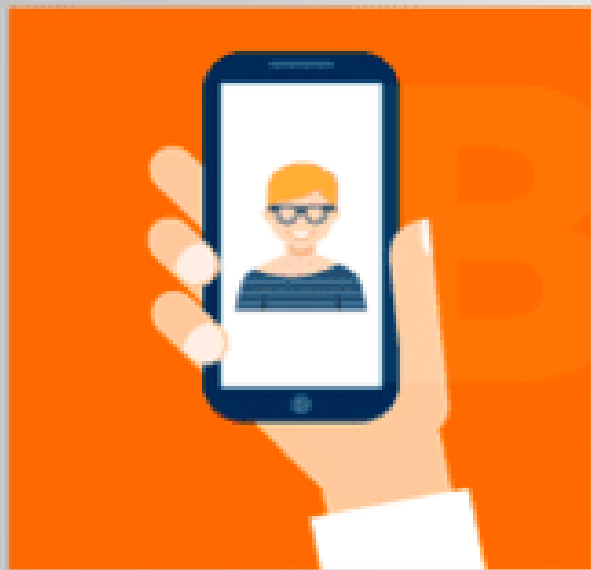
Rata-rata mengakses internet
3-5 jam/hari



± 90% mengakses
lewat ponsel pintar

Instagram & Line paling sering
diakses

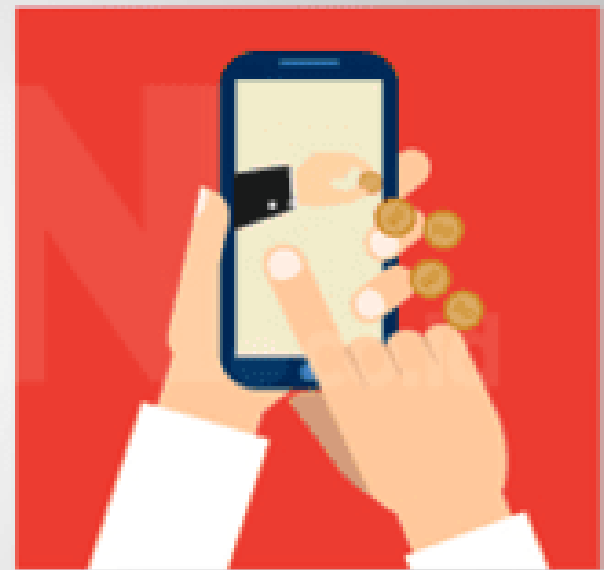
GEN Z



GEN Z dikenal menyukai efek 'personalisasi'



GEN Z memiliki jalinan komunitas offline maupun online



GEN Z menyukai hal-hal yang bernilai sosial tinggi

Automasi Perpustakaan & Perpustakaan Digital



Automasi Perpustakaan



Digital Library



Automasi Perpustakaan...??

- Pemanfaatan teknologi Komputer untuk melaksanakan kegiatan/pekerjaan-pekerjaan rutin yang ekksesnya langsung dapat dimanfaatkan oleh pengguna jasa perpustakaan



Mengapa Otomasi.....???

- jumlah terbitan/koleksi meningkat
- kebutuhan informasi meningkat
- jumlah jenis layanan meningkat
- jumlah yang dilayani meningkat
- keterbatasan SDM
- untuk efektifitas waktu
- memenuhi tuntutan TI
- untuk meningkatkan prestise
- agar perpustakaan tidak terisolasi
- untuk mengembangkan "resourcesharing"



Manfaat Otomasi

- Mempercepat dan mempermudah pekerjaan
- Mengakurasi data dan sistem pelayanan
- Mempercepat dan mengakurasi akses informasi
- Memberi keleluasaan informasi
- Memberi peluang pustakawan untuk mengembangkan profesionalitasnya
- Memberi prestise bagi perpustakaan
- Agar perpustakaan tidak terisolasi



Tujuan Otomasi

Cochrane (1995:31) mengemukakan bahwa tujuan automasi perpustakaan adalah:

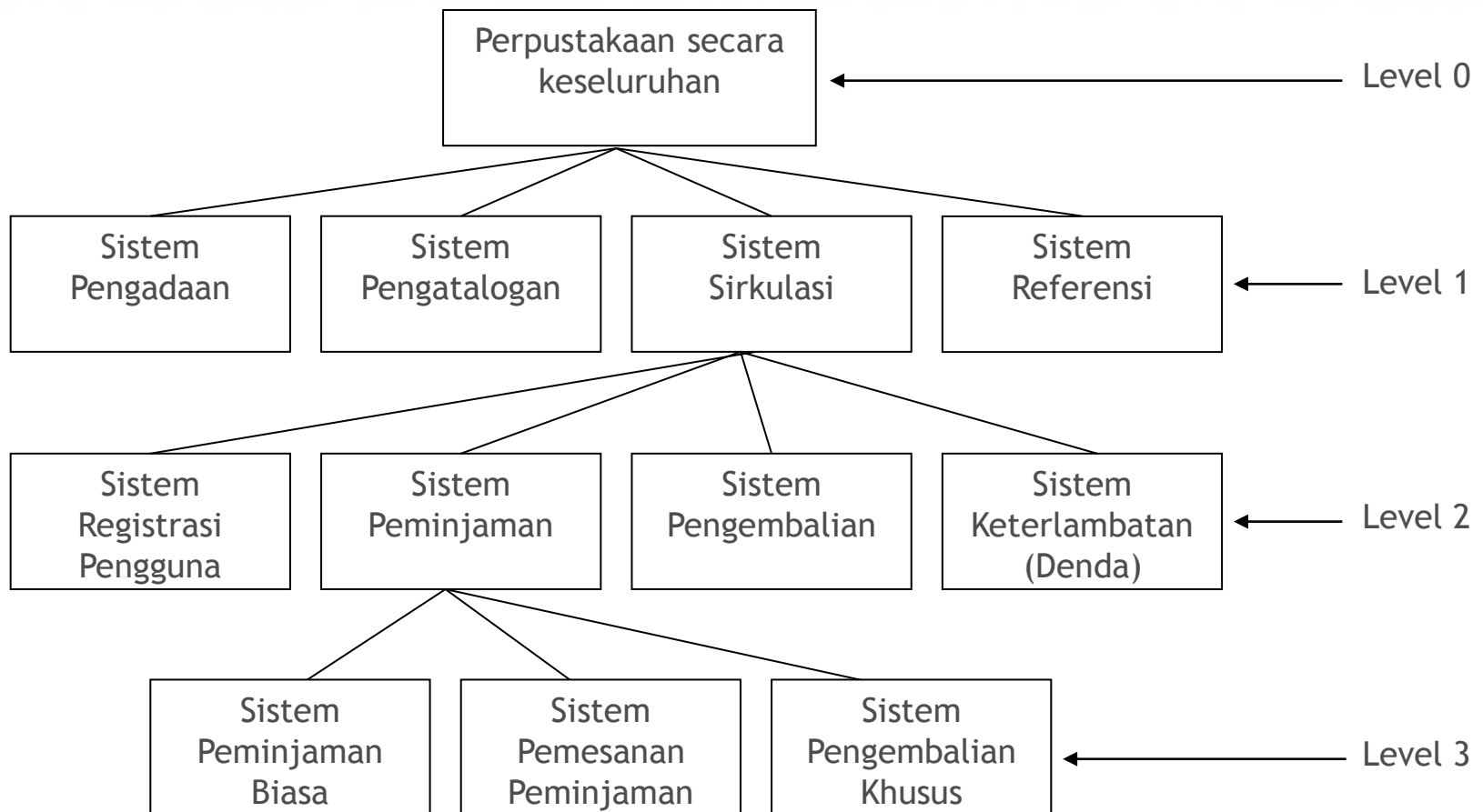
- Memudahkan integrasi berbagai kegiatan perpustakaan
- Memudahkan kerjasama dan pembentukan jaringan perpustakaan
- Membantu menghindari duplikasi kegiatan di perpustakaan
- Menghindari pekerjaan yg bersifat mengulang dan membosankan
- Memperluas jasa perpustakaan
- Memberi peluang utk memasarkan jasa perpustakaan, dan
- Meningkatkan efisiensi



Syarat Otomasi

- *Greged* pengelola dan pimpinan
- Tersedianya *hardware* dan *software*
- Dukungan pimpinan dan pengguna
- Adanya dukungan : Pelatihan, Dana Promosi, Kedisiplinan
- Adanya perubahan peraturan, alurkerja, struktur organisasi

Sistem dan Sub Sistem Automasi Perpustakaan





Metode Pengembangan

Metode pengembangan automasi perpustakaan :

- 1) Membeli sistem jadi (turnkey systems),
- 2) Mengadaptasi sistem dr perpustakaan lain (adapted systems),
- 3) Mengembangkan atau membangun sistem lokal (locally developed systems),
- 4) Memanfaatkan sistem secara bersama (shared systems) dan
- 5) Memanfaatkan sistem yang bersifat *open source*



Digital Library

Perpustakaan yang seluruh koleksinya sudah berbentuk digital. Menurut International Conference of Digital Library 2004, konsep Perpustakaan digital adalah sebagai perpustakaan elektronik yang informasinya didapat, disimpan, dan diperoleh kembali melalui format digital.



ANY
QUESTIONS?



HOW?

**Besok di pertemuan
berikutnya**