

P-ISSN : 2598-5094

E-ISSN : 2656-1999

TIBANNDARU

Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi

Volume 3 Nomor 2 Oktober 2019

Dampak Era Digital Terhadap Perpustakaan Sebagai Upaya Menarik Generasi Milenial

Arienda Addis Prasetyo

The Meaning of Social Interaction Trough Social Networking as a Media Promotion of Modern Library Information Services in The Sociological Perspective

Bakhtiyar

Perpustakaan Digital Sebagai *Information Life Cycle* dalam Kehidupan Masyarakat Informasi

Dio Eka Prayitno

Branding Perpustakaan Melalui Akreditasi: Pentingkah Bagi Generasi Milenial

Dwi Nuriana, Noer Amelia

Layanan OPAC Segabai Media Penyedia Informasi yang Efisien di Perpustakaan IAIN Tulungagung

Nafisa Asma Nurul Aulia, Ilham Asnghari





TIBANNDARU

JURNAL ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI

HALAMAN PENANGGUNG JAWAB

Pelindung

Dekan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Penasehat

Wakil Dekan Bidang Akademik
Wakil Dekan Bidang Administrasi dan Keuangan
Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan

Penanggung Jawab

Yanuastrid Shintawati, M.Si.,

Pemimpin Redaksi

Drs. Bakhtiyar, S.Sos., M.IP.

Redaksi Pelaksana

Rr. Siti Dwijati, S.Sos., M.Si., Dra. Heddy Poerwandari, M.IP., Bambang Prakoso, S.Sos.,
M.IP., Dian Kristyanto, S.IIP., M.IP., Daniel Pandapotan, S.Sos., M.IP

Mitra Bestari

Imas Maesaroh, P.Hd.
(Pakar Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya)
Ida Fajar Priyanto, P.Hd.
(Pakar Ilmu Informasi dan Perpustakaan Universitas Gadjah Mada Yogyakarta)
Dra. Munawaroh, M.Si.
(Kepala Perpustakaan STIE Perbanas Surabaya)
Fahriyah, S.Sos., M.A.
(Dosen Prodi Ilmu Perpustakaan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya)

Produksi

Munari, Hendro

Distribusi

HMJ (Himpunan Mahasiswa Jurusan) Ilmu Perpustakaan

Terbit setiap : April dan Oktober

Alamat Sekretaris/Redaksi

Program Studi Ilmu Perpustakaan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
Jl. Dukuh Kupang XXV/54 Surabaya Telp. (031) 5677577. Website: jipfisip.uwks.ac.id.
Email: JIPFisip.@uwks.ac.id.



TIBANDARU

JURNAL ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI

DAFTAR ISI

HALAMAN PENANGGUNG JAWAB

DAFTAR ISI	ii
SEKAPUR SIRIH	iii
Dampak Era Digital Terhadap Perpustakaan Sebagai Upaya Menarik Generasi Milenial <i>Arienda Addis Prasetyo</i>	1
<i>The Meaning of Social Interaction Through Social Networking as a Media Promotion of Modern Library Information Services in The Sociological Perspective</i> <i>Bakhtiyar</i>	8
Perpustakaan Digital Sebagai <i>Information Life Cycle</i> dalam Kehidupan Masyarakat Informasi <i>Dio Eka Prayitno</i>	23
<i>Branding</i> Perpustakaan Melalui Akreditasi: Pentingkah Bagi Generasi Milenial <i>Dwi Nuriana, Noer Amelia</i>	30
Layanan OPAC Sebagai Media Penyedia Informasi yang Efisien di Perpustakaan IAIN Tulungagung <i>Nafisa Asma Nurul Aulia, Ilham Asnghari</i>	45



TIBANDARU

JURNAL ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI

Sekapur Sirih

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat-Nya sehingga pada bulan Oktober tahun 2019 ini Jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya dapat menerbitkan Jurnal Tibanndaru: Ilmu Perpustakaan dan Informasi Volume 3 Nomor 2 Oktober 2019.

Dengan terbitnya Jurnal Tibanndaru: Ilmu Perpustakaan dan Informasi Volume 3 Nomor 2 Oktober 2019, besar harapan kami bawasanya Jurnal ini menjadi salah satu media kreativitas bagi pustakawan, dosen ilmu perpustakaan dan informasi untuk mengeksekusi cakrawala pengetahuannya dalam bentuk penulisan karya ilmiah. Semakin banyak pustakawan, dosen ilmu perpustakaan dan informasi, dan pemerhati kepustakawanan yang produktif dengan menulis karya ilmiah maka akan menjadi sebuah keniscayaan sebuah eksistensi profesi ini dalam menyumbang gagasan keilmuan untuk kemajuan peradaban berbangsa dan bernegara.

Semoga Jurnal Tibanndaru: Ilmu Perpustakaan dan Informasi Volume 3 Nomor 2 Oktober 2019 ini benar-benar bermanfaat dan berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu perpustakaan dan informasi. Kami mengucapkan terimakasih yang setinggi-tingginya terhadap semua pihak yang terlibat dalam penulisan Jurnal Tibanndaru: Ilmu Perpustakaan dan Informasi Volume 3 Nomor 2 Oktober 2019 ini baik dari penulis maupun penerbit. Kami (Tim dan Penulis) tentunya banyak kekurangan oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat kami harapkan.

Tim Redaksi

Dampak Era Digital Terhadap Perpustakaan Sebagai Upaya Menarik Generasi Milenial

Arienda Addis Prasetyo¹

¹Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKes) Yogyakarta
¹e-mail: ariendaprasetyo@perpustakaan.stikes-yogyakarta.ac.id

ABSTRACT

The 4.0 Industrial Revolution brings a major change in the aspects of life, both government, education, industry and the company. The development of digital technology and the Internet makes human work easy and fast. Thus impacting the library as an information provider, the library continues to improve service features with the gain on the integration and connectivity of Virtual library services for the current generation. This type of article writing is qualitative descriptive with the historical approach through literature review. With regard to the development aspects of the digital technology libraries that are environmentally friendly, such as makerspace libraries, Google Glass, digitization, big Data, cloudcomputing and augmented reality. The library development concept in the digital era includes three things to experience, data backed collections, and collaborative innovations.

Keywords: *Digital Era, Industrial Revolution 4.0, Libraries*

ABSTRAK

Revolusi Industri 4.0 membawa perubahan besar di aspek kehidupan, baik Pemerintah, pendidikan, industri, dan perusahaan. Perkembangan teknologi digital dan internet membuat pekerjaan manusia mudah dan cepat. Sehingga berdampak di perpustakaan sebagai penyedia informasi, lantas perpustakaan terus meningkatkan fitur layanan dengan penguatan pada integrasi dan konektivitas layanan perpustakaan virtual untuk generasi masa kini. Jenis penulisan artikel ini adalah kualitatif deskriptif dengan metode studi pustaka (library research). Dengan memperhatikan aspek pengembangan teknologi digital perpustakaan yang ramah lingkungan, seperti library makerspace, google glass, digitalisasi, big data, cloudcomputing dan augmented reality. Konsep pengembangan perpustakaan di era digital ini mencakup tiga hal pengalaman pemustaka, koleksi didukung data, dan inovasi kolaboratif.

Kata Kunci: *Era Digital, Perpustakaan, Revolusi Industri 4.0*

A. PENDAHULUAN

Revolusi industri ke empat atau Revolusi 4.0 kini menjadi perbincangan banyak pihak. Pemerintah, Pendidikan, Industri, dan Perusahaan mengerahkan segala persiapan untuk menghadapinya. Klaus Schwab merupakan sosok yang pertama kali mengemukakan kepada publik di pertemuan World Economic Forum pada tahun 2016. Schwab memaparkan revolusi teknologi sedang berlangsung dan menyalurkan banyak batas antar fisik, digital dan biologis. Sederhananya revolusi industri keempat adalah bagaimana teknologi seperti kecerdasan buatan, kendaraan otonom, dan internet saling mempengaruhi kehidupan manusia. Meninjau revolusi industri sebelumnya, Revolusi Industri I di mulai adanya penemuan mesin uap dan mesin manufaktur, Revolusi Industri II pada abad ke-19 ditandai dengan adanya produksi masal, mesin listrik dan standarisasi industri, revolusi III ditandai dengan adanya komputer, teknologi informasi pada abad ke-20 dan saat ini, sedang berada di era revolusi industri ke empat.

Hadirnya otomasi dan kecerdasan buatan di industri tentu memberikan potensi besar untuk melipat gandakan produktivitas kerja. Berbagai perusahaan besar dunia bahkan telah menggunakan robot, kecerdasan buatan sebagai pekerja dilinih produksinya. Sebut saja Amazon, Tesla, Uber, DHL, Suzuki, Adidas, Nesle, di Indonesia operasional pabrik di Suzuki ukurannya telah menggunkan teknologi robot.

Namun dibalik manfaat dari percepatan dan otomasi industri banyak sekali tantangan bagi ekonomi dan perpustakaan dalam menghadapi revolusi industri ke empat. Padahal Indonesia saat

ini sedang menikmati periode bonus demografi berkat banyak populasi penduduk dan rentan produktif. Buming persediaan tenaga kerja dengan Era Revolusi Industri 4.0 yang akan menjadi ancaman nyata bagi *lowskill workcarse* atau profesi dengan pekerjaan yang repetitive, karena akan dengan mudahnya tergantikan oleh mesin, robot, dan kecerdasan buatan. Menurut data Mc.Enese, 7 pekerjaan yang akan tetap bertahan di era otomasi antara lain industri kreatif, teknologi informasi, tenaga professional, manajer, layanan kesehatan, pendidikam, dan jasa kontruksi.

Kalangan millennial saat ini yang begitu *internet-savvy* membuat perpustakaan dari waktu-waktu ke waktu semakin sepi pengunjung, tak heran karena informasi demikian mudah di dapatkan dengan meng-googling lewat gawai mereka secara anytime-anywhere. Perpustakaan tidak lagi menjadi pilihan utama kalangan milenial dalam mencari buku dan informasi. Menurut Yuswohady (2019:281). Survei di Amerika Serikat oleh Pew Research memaparkan pada tahun 2016 menunjukkan bahwa milenial adalah generasi yang paling banyak mengunjungi perpustakaan untuk memanfaatkan sumber daya digital dibandingkan generasi-generasi sebelumnya. Sekitar 53% milenial menggunakan perpustakaan umum dan *bookmobile* selama 12 bulan sebelumnya. Angka ini lebih tinggi dari Gen-X (45%), Baby Boomers (43%), dan Generasi Silent (36%).

Tak hanya perpustakaan fisik, sekitar 41% milenial membuka website perpustakaan selama 12 bulan sebelumnya. Angka ini sekali lagi lebih tinggi dari Gen-X (33%) dan Baby Boomers (24%), dan Generasi Silent (11%). Tingginya minat

millennial mengunjungi perpustakaan tak lepas dari perubahan dan langkah antisipasi yang dilakukan oleh perpustakaan di AS selama 20 tahun terakhir dalam merespons digitalisasi informasi. Perpustakaan-perpustakaan tersebut begitu intensif melengkapi diri dengan perangkat computer dan koneksi internet. Mereka juga memberikan layanan ekstra, seperti mengadakan program literasi untuk anak-anak memberikan ruang public untuk kumpul komunitas, hingga menyediakan perangkat teknologi seperti 3D printing.

Lantas bagaimana perpustakaan di Indonesia dalam menghadapi Revolusi Digital tersebut sebagai wadah untuk generasi millenials sekarang? Sehingga mampu untuk memikat kaum millennial untuk berbondong-bondong mengunjungi perpustakaan. Karena ketika perpustakaan tidak menawarkan inovasi lain seperti pencarian buku dan informasi *anytime-anywhere* ataupun tempat seperti *community hub*, *co working space*, tempat nongkrong dan ngopi, atau akses perangkat teknologi, millennial akan mencari informasi lain yang lebih praktis dan *convinent*, yaitu internet. Perpustakaan tanpa ada kemajuan internet dan fasilitas pun tetap sepi pengunjung karena minat baca generasi muda Indonesia yang kian merosot. Karena disebabkan pergeseran prilaku milenial dalam mencari informasi, agar perpustakaan tidak ditinggalkan oleh generasi tersebut perpustakaan harus melakukan inovasi dan bertransformasi digital sehingga tetap relevan di genarasi saat ini.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penulisan artikel ini yakni kualitatif deskriptif secara khusus bertujuan untuk (1). Memecahkan masalah-masalah aktual yang dihadapi sekarang ini dan (2) Mengumpulkan data atau informasi untuk disusun, dijelaskan dan dianalisis. (Margono, 2000:8)

Metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data yang terkait adalah kajian perpustakaan atau studi pustaka (*library research*) dengan membaca berbagai literatur yang bersubyekkan Revolusi Industri 4.0. Library research adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitiannya. *Library Research* ini merupakan suatu penelitian yang memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya. (Mustika Zed, 2004:2)

C. KAJIAN TEORI

1. Revolusi Industri 4.0

Revolusi Industri Keempat dibangun di atas Revolusi Digital, mewakili cara-cara baru ketika teknologi menjadi tertanam dalam masyarakat dan bahkan tubuh manusia. Revolusi Industri Keempat ditandai dengan munculnya terobosan teknologi di sejumlah bidang, termasuk robotika, kecerdasan buatan, nanoteknologi, komputasi kuantum, bioteknologi, internet of things (IoT), pencetakan 3D, dan kendaraan otonom (*autonomous vehicles*). (Savitri, 2019:63).

Menurut Klaus Schwab dalam bukunya *The Fourth Industrial Revolution* menjelaskan bagaimana Revolusi Industri Keempat ini pada

dasarnya berbeda dari tiga revolusi sebelumnya, terutama kemajuan teknologi sebagai ciri utama. Dasarnya yang mendasari Revolusi Industri 4.0 lebih banyak terletak pada kemajuan dalam komunikasi dan keterhubungan dibandingkan teknologi. Teknologi memiliki potensi besar untuk terus menghubungkan miliaran lebih banyak orang ke jejaring dunia maya, sehingga secara drastis meningkatkan efisiensi bisnis dan organisasi dan membantu meregenerasi lingkungan alam melalui pengelolaan asset yang lebih baik.

2. Era Digital.

Era Digital adalah istilah untuk menggambarkan satu fase dalam sejarah perkembangan teknologi ketika terjadi peralihan dari penerapan teknologi mekanik-analog menuju penerapan teknologi elektronik digital di hampir semua bidang. Revolusi Digital menggambarkan muara perubahan panjang, tahap demi tahap, melalui serangkaian eksperimen inovasi, serta perubahan kebijakan pada tingkat nasional maupun internasional yang melibatkan banyak pihak: pemerintah, lembaga internasional, kalangan industri, lembaga penelitian dan para ilmuwan. Secara lebih tegas, Era Digital merujuk pada perubahan menyeluruh yang dibawa oleh teknologi komputasi dan komunikasi digital sejak paruh kedua abad ke-20. Masa krusialnya adalah antara akhir 1950-an sampai akhir 1970-an, ketika dilakukan adopsi dan pengembangan terus-menerus atau teknologi komputasi yang melahirkan fenomena internet dengan beragam aplikasi dan fungsinya. (Sudibyo, 2019:207)

3. Disrupsi Perpustakaan

Penyebab disrupsi di perpustakaan salah satunya adalah pesatnya perkembangan teknologi perpustakaan digital. Untuk menghadapi disrupsi ini perlu adanya kesiapan dan perencanaan dalam mendesain informasi dalam proses pengembangan layanan perpustakaan digital. Menurut Ida Fajar Priyanto (2018), disrupsi merupakan perubahan besar yang menghasilkan efisiensi serta dapat menimbulkan persoalan, terutama bagi pihak yang tidak produktif dan tidak dapat mengikuti perubahan. Adapun dampak dari disrupsi ini, antara lain: (1) melambungnya harga sumber-sumber informasi; (2) munculnya pilihan media akses informasi; (3) pergeseran pemanfaatan sumber perpustakaan konvensional; dan (4) pergeseran kebutuhan pemustaka.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Revolusi Industri Keempat memiliki tiga dampak utama terhadap Perpustakaan dari berbagai aspek: yakni Ekspektasi Pengunjung, Koleksi di dukung Data dan Inovasi Kolaboratif,

1. Ekspektasi Pengunjung

Para pengunjung perpustakaan, sedang berada di pusat ekonomi digital, yang mana sepenuhnya tentang bagaimana mereka dilayani. Ekspektasi pemustaka kini di definisikan ulang menjadi pengalaman. Sehingga perpustakaan masa kini tidak semata tentang bagaimana meminjamkan atau menerima buku saja, namun juga soal kenyamanan fasilitas, kecepatan internet, kecepatan pencarian buku dan keramahan layanan pemustakanya. Pendekatan tradisional terhadap segmentasi demografis sedang bergeser ke proses

membidik melalui kriteria digital, dimana pemustaka dapat di identifikasikan berdasarkan keinginan mereka untuk berbagi data dan berinteraksi. Secara luas generasi milenial secara tidak langsung tengah menentukan trend perpustakaan. Menurut Verture Beat dalam Klaus Schwab (2019:67) , saat ini kita hidup didunia sesuai permintaan dimana lebih dari 30 miliar pesan whatapp di kirim setiap harinya dan dimana 87% dari orang muda di Amerika mengatakan bahwa telepon pintar mereka tidak pernah lepas dari mereka dan 44% menggunakan fungsi kamera mereka setiap harinya. The Zogby Poll Analytics, menyimpulkan bahwa inilah dunia dimana semakin banyak orang saling berbagi dan konten dihasilkan oleh penggunanya sendiri. Inilah dunia masa kini mensyaratkan perpustakaan-perpustakaan dituntut untuk berinovasi untuk merespon dalam waktu riil dimanapun mereka berada atau di manapun pelanggan atau pemustaka mereka berada.

Menurut Noh (2015), pengembangan Perpustakaan di era digital ini difokuskan pada pemanfaatan teknologi digital pada internet perpustakaan yang saling terhubung dalam komunitas sosial dengan memperhatikan aspek pengembangan teknologi digital perpustakaan, seperti *makerspace*. Sehingga perkembangan perpustakaan dapat mencangkup tiga aspek penting yakni pengetahuan, konektivitas dan komunitas. Sehingga perpustakaan dituntut untuk saling berinteraksi dalam menjalankan fungsinya, jadi tidak focus dalam satu tujuan memberikan dan menyediakan ilmu pengetahuan namun membentuk konektivitas dalam komunitas.

2. Koleksi di Dukung Data

Seperti saat ini data sangat penting bagi perkembangan dan kemajuan suatu organisasi di era informasi untuk mengambil suatu keputusan. Data dapat membantu perpustakaan dalam menelusur perkembangan perpustakaannya. Dalam penggunaan sehari-hari data berarti suatu pernyataan diterima apa adanya. Pernyataan ini adalah suatu pengukuran atau pengamatan suatu variable yang bentuknya dapat berupa angka, kata, maupun citra. Data adalah sesuatu yang belum mempunyai arti bagi penerimaannya dan masih membutuhkan adanya suatu pengolahan. (Vardiansyah, 2008)

Menurut Ida Fajar Priyanto, dalam Gita (2017) *Library Data* dapat diartikan sebagai data atau faktor yang dapat dikumpulkan perpustakaan. Ruang lingkup data perpustakaan adalah sebagai berikut:

1. Data Sumber Daya Perpustakaan (*Library Resource Data*). *Library Resource usage* dan *library resource effectiveness*.
2. Data pemanfaatan perpustakaan (*Library Usage Data*), *Library space data*, *library interactive data*, *library list data*, *online visit data*.
3. Pengguna perpustakaan (*Library User Data*), Data demografi.
4. Data Staff Perpustakaan (*Library Staff Data*): *Row Library Staff Data*, *Librarians and Their Activities*.

Oleh karena itu untuk menampung data yang begitu kompleksnya dan terus berkembang diperlukannya sebuah penampung data yang sangat besar. *Big Data* merupakan himpunan data yang sangat besar yang tidak mampu diolah

sistem komputer dan perangkat lunak konvensional dan memiliki karakteristik tertentu yaitu *volume, variety, velocity*. Besaran ukuran *Big Data* memerlukan effort yang tinggi dari segi pengenalan (*data analyst*), *software* dan *hardware*.

Menurut Irhamni Ali, Beberapa pekerjaan Pustakawan yang berevolusi dari pekerjaan dasar Pustakawan antara lain:

- Data Management Consultant*,
- Data Mining Consultant*,
- Data Research Scientist*,
- Data Service Librarian*,
- Design Data Librarian*,
- Digital Archivist*,
- Digital Collection*,
- Strategist and Architecture Librarian*,
- Digital Humanities Design Consultants*,
- Digital Records Archivist Manager*,
- Data Management Services*.
- Research Data Librarian*,
- Research Data Management Coordinator*,
- Specialist Data Curation*,
- Specialist/Metadata Librarian*,
- Scientific Data Curator*,
- Social Science Data Consultant*,

Tuntutan era digital yang semakin kompleks Pustakawan dituntut bukan hanya keahlian teknologi, tapi lebih penting kebijakan yang dilihat, bagaimana memaknai data sebagai koleksi. Sehingga hal ini penting untuk melihat data seperti koleksi yang harus dimasukkan ke dalam perpustakaan sebagai sumber daya.

Adanya *Big Data* ini karena perpustakaan nantinya akan dituntut berinovasi di era *internet of thing* serta Pustakawan mampu berdiri di tengah programmer, ahli statistik, dan ilmuwan, di mana Pustakawan mempunyai keterampilan dalam data referensi dan pengkurasian data.

3. Inovasi Kolaboratif

Sebuah ekologi perpustakaan yang terbentuk dari pengalaman pemustaka, koleksi berdasarkan data, dan kinerja perpustakaan melalui analisis, membutuhkan bentuk-bentuk kolaborasi baru, mengingat bagaimana cepatnya disrupsi dan inovasi terjadi. Kondisi seperti ini benar-benar dihadapi oleh perpustakaan baik yang masih merintis ataupun sudah berkembang. Kelompok pertama yang disebut tadi sebagai perpustakaan merintis kurang hal dalam keterampilan khusus dan memiliki sensitivitas lebih rendah untuk mengembangkan kebutuhan pemustaka, sedangkan kelompok kedua yakni perpustakaan yang sedang berkembang biasanya kekurangan data yang dihasilkan untuk mengikuti perpustakaan yang sudah maju agar lebih baik lagi di masa nya sekarang.

Akan tetapi, kolaborasi dengan kerjasama tersebut tidak bisa langsung terjadi. Kedua belah pihak harus memerlukan investasi sehingga dapat mengembangkan investasi yang kukuh, mencari mitra-mitra yang pantas, membangun wadah informasi, menyelaraskan proses, dan sinergitas dalam merespon situasi yang kerap berubah disaat dibutuhkan.

E. KESIMPULAN

Pengembangan perpustakaan di era revolusi industri 4.0 ini difokuskan pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di kemas di dalam teknologi digital sehingga bisa saling terkoneksi dalam komunitas sosial. Dengan memperhatikan aspek pengembangan teknologi digital perpustakaan yang ramah

lingkungan, seperti *makerspace*, *google glass*, digitalisasi, *big data*, *cloud computing* dan *augmented reality*. Konsep pengembangan perpustakaan di era digital ini mencangkup tiga hal pengalaman pemustaka, koleksi didukung data, dan inovasi kolaboratif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, I. (2015). *Big Data: Apa dan Pengaruhnya pada Perpustakaan?* Jakarta: Jurnal Media Pustakawa Perpusnas.
- Gita P, A. (2017). Peran Data dalam Manajemen Perpustakaan di Indonesia. *Khazanah Al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*, 5(2), 160–163.
- Noh, Y. (2015). Imagining Library 4.0: Creating a Model for Future Libraries. *The Journal of Academic Librarianship*.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.acablib.2015.08.020>
- Priyanto, I. F. (2018). Menghadapi Era Normal Baru.
- S, M. (2000). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Savitri, A. (2019). *Revolusi Industri 4.0: Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0*. Yogyakarta: Genesis.
- Schwab, K. (2019). *Revolusi Industri Keempat*. Jakarta: Gramedia.
- Sudiby, A. (2019). *Jagat Digital: Pembebasan dan Penguasaan*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Verdiansyah, D. (2008). *Filsafat Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Indeks.
- Yuswohady. (2019). *Millenials Kill Everything*. Jakarta: Gramedia.
- Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Nasional.