

**TANTANGAN DAN STRATEGI
PERPUSTAKAAN DI ERA DISRUPSI 4.0 BERDASARKAN
KONSEP DIFFUSION OF INNOVATIONS
(Studi Kasus di Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan
Ilmu Politik UGM Yogyakarta)**



Oleh :
Hayatuddiniyah, S.IP
NIM. 19200012038

TESIS

Diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister of Art (MA)
Program Studi Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi Ilmu Perpustakaan dan Informasi

YOGYAKARTA
2022

**TANTANGAN DAN STRATEGI
PERPUSTAKAAN DI ERA DISRUPSI 4.0 BERDASARKAN
KONSEP DIFFUSION OF INNOVATIONS
(Studi Kasus di Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan
Ilmu Politik UGM Yogyakarta)**



Oleh :
Hayatuddiniyah, S.IP
NIM. 19200012038

TESIS

Diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister of Art (MA)
Program Studi Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi Ilmu Perpustakaan dan Informasi

YOGYAKARTA
2022



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PASCASARJANA

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 519709 Fax. (0274) 557978 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-809/Un.02/DPPs/PP.00.9/12/2021

Tugas Akhir dengan judul : TANTANGAN DAN STRATEGI PERPUSTAKAAN DI ERA DISRUPSI 4.0
BERDASARKAN
KONSEP DIFFUSION OF INNOVATIONS
(Studi Kasus di Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : HAYATUDDINIYAH, S.IP
Nomor Induk Mahasiswa : 19200012038
Telah diujikan pada : Kamis, 23 Desember 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I
Dr. Ita Rodiah, M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 61de54cd4d501



Penguji II
Dr. Syifaun Nafisah, S.T., MT.
SIGNED

Valid ID: 61dbc7532f548



Penguji III
Dr. Anis Masruri, S.Ag S.IP. M.Si.
SIGNED

Valid ID: 61cd3d37ac536



Yogyakarta, 23 Desember 2021
UIN Sunan Kalijaga
Direktur Pascasarjana
Prof. Dr. H. Abdul Mustaqim, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 61de6def60d3c

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hayatuddiniyah, S.IP
NIM : 19200012038
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi

Menyatakan bahwa naskah tesis yang berjudul “Tantangan dan Strategi Perpustakaan di Era Disrupsi 4.0 berdasarkan Konsep *Diffusion of Innovations* (Studi Kasus di Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta)” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian / karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dirujuk pada sumbernya.

Yogyakarta, 7 Desember 2021
Yang menyatakan,



Hayatuddiniyah, S.IP
NIM. 19200012038

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hayatuddiniyah, S.IP
NIM : 19200012038
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi

Menyatakan bahwa naskah tesis yang berjudul “Tantangan dan Strategi Perpustakaan di Era Disrupsi 4.0 berdasarkan Konsep *Diffusion of Innovations* (Studi Kasus di Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta)” ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 7 Desember 2021
Yang menyatakan,



Hayatuddiniyah, S.IP
NIM. 19200012038

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Direktur Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul :

**TANTANGAN DAN STRATEGI
PERPUSTAKAAN DI ERA DISRUPSI 4.0 BERDASARKAN
KONSEP DIFFUSION OF INNOVATIONS
(Studi Kasus di Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan
Ilmu Politik UGM Yogyakarta)**

Yang ditulis oleh :

Nama : Hayatuddiniyah, S.IP
NIM : 19200012038
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Interdisciplinary Islamic Studies.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 7 Desember 2021
Pembimbing



Dr. Syifaun Nafisah, ST., MT

ABSTRAK

Hayatuddiniyah (19200012038) : Tantangan dan Strategi Perpustakaan di Era Disrupsi 4.0 berdasarkan Konsep *Diffusion of Innovations* (Studi Kasus di Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta). Tesis Program Studi Interdisciplinary Islamic Studies, Konsentrasi Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.
Pembimbing : Dr. Syifaun Nafisah, ST., MT.

Tesis ini merupakan sebuah penelitian yang membahas tentang tantangan dan strategi perpustakaan di era disrupsi 4.0 berdasarkan konsep *Diffusion of Innovations* dengan studi kasus di Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui tantangan yang dihadapi perpustakaan; (2) untuk mengetahui alasan perpustakaan perlu memiliki strategi; (3) untuk mengetahui strategi yang digunakan perpustakaan; dan (4) untuk mengetahui bagaimana kendala yang dihadapi serta solusi yang dilakukan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori *Diffusion of Innovations*. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus, sedangkan teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi yang kemudian dianalisis dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan (1) Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta di era disrupsi 4.0 memiliki tantangan yang dijelaskan dengan konsep *diffusion of innovations*, yakni inovasi dengan tantangan alih media, Saluran Komunikasi dengan tantangan SDM bidang TI, dan Waktu serta Sistem Sosial dengan tantangan yang belum terlihat; (2) Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta penting memiliki strategi dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0 agar sebagai penyedia informasi masih tetap eksis dan berkembang seiring perkembangan TI dan dapat meningkatkan kemampuan SDM, serta selalu dapat mengkomunikasikan layanan perpustakaan kepada pengguna; (3) strategi Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta yang dijelaskan dalam empat elemen, yakni Inovasi, Saluran Komunikasi, Waktu, dan Sistem Sosial; (4) Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0 mengalami kendala dan memiliki solusi atas kendala tersebut yang diantaranya berupa SDM bidang TI, pelayanan perpustakaan, dan *website* sering *down*.

Kata Kunci : Tantangan dan Strategi Perpustakaan; Perpustakaan di Era Disrupsi 4.0; Konsep *Diffusion of Innovations*

ABSTRACT

Hayatuddiniyah (19200012038) : *Challenges and Strategies Library in The Era Disruption 4.0 based on The Concept Diffusion of Innovations (Case Study at the Library of the Faculty of Social Sciences and Political Science UGM Yogyakarta). Thesis, Study Program of Interdisciplinary Islamic Studies, Concentration of Library Science and Information of the Postgraduate Program of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.*

Advisor : Dr. Syifaun Nafisah, ST., MT.

This thesis is a reasearch that discusses the challenges and strategies of libraries in the era disrupstion 4.0 cased on the concept Diffusion of Innovations with a case study at the Library of the Faculty of Social Sciences and Political Science UGM Yogyakarta. The aims of this research are (1) to find the challenges faced by libraries; (2) to find why libraries need to have a strategy; (3) to find the strategy used by the library; and (4) to find out how the obstacles faced and the solutions made by the Library of the Faculty of Social and Political Sciences UGM Yogyakarta in facing the challenges of the 4.0 disruption era. The theory used in this research is the Diffusion of Innovations Theory. The method used in this research is a qualitative research method with the type of case study research, while the data collection techniques carried out are observation, interviews and documentation techniques which are then analyzed by data reduction techniques, data display, and conclusions drawing. The results in this research indicate (1) The Library of the Faculty of Social and Political Sciences UGM Yogyakarta in the era of disruption 4.0 has challenges which are explained by the concept of diffusion of innovations, namely innovation with the challenge of digitization library collection, Communication Channels with the challenge of human resources of information technology, and Time and a Social System with challenges yet to be seen; (2) The library of the Faculty of Social Sciences and Political Sciences UGM Yogyakarta is important to have a strategy in facing the challenges of the 4.0 disruption era so that as an information provider it still exists and develops along with the development of IT and can improve human resources capabilities, and can always communicate services library to users; (3) the strategy of the Library of the Faculty of Socialc Sciences and Political Sciences UGM Yogyakarta which is explained in four elements, namely The Innovation, Communication Channels, Time, and Social System; (4) The Library of the Faculty of Social Sciences and Political Sciences UGM Yogyakarta in facing the challenges of the 4.0 disruption era experienced obstacles and had solutions to these obstacles, which included human resources of information technology, library services, and the website was often down.

Keyword : Library Challenges and Strategies; Libraries in The Era Disruption 4.0; Concept Diffusion of Innovations

MOTO

“Ik denk, ik ben er.”



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Tesis ini ku persembahkan kepada :

- Orang Tuaku Tercinta -

(Abah H. Noor IlFajeri, S.Pd dan Mama Hj. Zulaikha, S.Pd.I., M.Pd.I)

Yang telah senantiasa mendoakan dan memberikan segala perhatian serta dukungan demi kelancaran dalam menyelesaikan Program Magister di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

- Kakak-kakakku Tersayang -

(Rif'atul Hidayat, S.Sy., M.H, Arief Rahman Hakim, M.A, dan Rif'atul Ajizah, S.Pd.I)

Terima kasih atas segala perhatian, dukungan dan doa dari kalian.

- Teman-teman -

Kepada teman-teman FAIB dan Pascasarjana, terima kasih sudah menemani dalam proses belajar di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

- Program Studi Interdisciplinary Islamic Studies -

- Almamater UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta -

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Asalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan tesis ini dengan judul “Tantangan dan Strategi Perpustakaan di Era Disrupsi 4.0 berdasarkan Konsep *Diffusion of Innovations* (Studi Kasus di Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta)”. Shalawat serta salam selalu tecurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengantarkan umatnya dari kegelapan menuju alam yang terang benderang dan diridhoi Allah SWT.

Penulisan tesis ini merupakan sebagai salah satu syarat peneliti dalam menyelesaikan Program Magister pada Konsentrasi Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Program Studi Interdisciplinary Islamic Studies, Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Adapun dalam penulisan tesis ini tentunya peneliti tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. H. Abdul Mustaqim, S.Ag., M.Ag. selaku Direktur Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Nina Mariani Noor, SS., MA. selaku Ketua Program Studi Interdisciplinary Islamic Studies Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Syifaun Nafisah, ST., MT. selaku Dosen Pembimbing Tesis yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan tesis.

5. Dr. Ita Rodiah, M.Hum. selaku Ketua Sidang dan Penguji 1 yang telah memberikan banyak masukan dan saran dalam proses perbaikan tesis ini.
6. Dr. Anis Masruri, S.Ag., S.IP., M.Si. selaku Penguji 2 yang telah memberikan banyak masukan dan saran dalam proses perbaikan tesis ini.
7. Ida Fajar Priyanto, M.A., Ph.D. selaku Konsultan Perpustakaan Digital yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan tesis.
8. Yuli Hesti Wahyuningsih, S.IP. selaku Koordinator Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta yang telah bersedia menjadi informan dalam penelitian ini dan bersedia memberikan informasi yang sebenar-benarnya demi kelancaran proses analisis data dalam penelitian ini.
9. Rahmita Sari, S.Pd., M.A. selaku Pustakawan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta yang telah bersedia menjadi informan dalam penelitian ini dan bersedia memberikan informasi yang sebenar-benarnya demi kelancaran proses analisis data dalam penelitian ini.
10. Seluruh Dosen Konsentrasi Ilmu Perpustakaan dan Informasi serta Dosen Program Studi Interdisciplinary Islamic Studies Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah tulus dalam memberikan pendidikan dan pengajaran selama peneliti menempuh pendidikan.
11. Seluruh Staf Akademik Bagian Tata Usaha Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan administrasi terbaik selama peneliti menempuh pendidikan dan penelitian.
12. Perpustakaan Pascasarjana dan Perpustakaan Pusat UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan yang prima dan menyediakan

berbagai informasi yang peneliti butuhkan selama proses pendidikan dan penelitian.

13. Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta yang telah memberikan ruang kepada peneliti sehingga dapat melakukan penelitian dalam menyelesaikan Program Magister di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini masih banyak kekurangan, maka dari itu kritik dan saran dari semua pihak sangat peneliti harapkan demi menyempurnakan tesis ini. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Ilmu Perpustakaan dan Informasi.

Wasalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 6 Januari 2022

Peneliti



Hayatuddiniyah, S.IP

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
MOTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
1. Tujuan Penelitian	7
2. Kegunaan Penelitian	8
D. Kajian Pustaka	9

E. Kerangka Teoritis	12
1. Tantangan.....	13
2. Strategi.....	15
a. Definisi Strategi	15
b. Konsep Strategi.....	16
3. Perpustakaan	18
4. Era Disrupsi 4.0	24
a. Masyarakat dan Teknologi Informasi	31
b. Perpustakaan di Era Disrupsi 4.0.....	34
c. Teori Postmodern.....	37
5. <i>Diffusion of Innovation</i>	41
F. Kerangka Berfikir	46
G. Metode Penelitian	48
1. Jenis Penelitian	48
2. Subjek dan Objek Penelitian.....	50
3. Sumber Data	51
4. Tempat dan Waktu Penelitian.....	53
5. Teknik Pengumpulan Data.....	53
6. Instrumen Data.....	57
7. Uji Keabsahan Data	57
8. Analisis Data.....	63
H. Sistematika Pembahasan.....	66
BAB II : GAMBARAN UMUM.....	68

A. Sejarah Singkat Perpustakaan.....	68
B. Visi dan Misi Perpustakaan	71
C. Struktur Organisasi Perpustakaan.....	71
D. Koleksi Perpustakaan.....	75
E. Fasilitas Perpustakaan.....	76
BAB III : HASIL DAN PEMBAHASAN	78
A. Tantangan Perpustakaan di Era Disrupsi 4.0	81
B. Pentingnya Strategi dalam Menghadapi Tantangan Era Disrupsi 4.0	98
C. Strategi Perpustakaan di Era Disrupsi 4.0	106
D. Kendala dan Solusi dalam Menghadapi Tantangan Era Disrupsi 4.0	123
BAB IV : PENUTUP	130
A. Kesimpulan.....	130
B. Saran	133
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN	139
CURRICULUM VITAE	162

DAFTAR TABEL

- Tabel 1 Persamaan dan Perbedaan dengan Ketiga Penelitian Sebelumnya, 12.
- Tabel 2 Perkembangan Era Revolusi Industri 1.0 hingga Era Revolusi Industri 4.0, 35.
- Tabel 3 Daftar Penanggung Jawab / Jabatan pada setiap Sub-Unit Layanan Digilib (*Digital Library*) dan Sub-Unit Layanan Koleksi Cetak Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta, 74.
- Tabel 4 Hasil Observasi Tantangan dan Strategi yang Dihadapi Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta Berdasarkan Konsep *Diffusion of Innovations* di Era Disrupsi 4.0, 79.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Kerangka Berfikir, 47.
- Gambar 2 Struktur Organisasi yang Menunjukkan Posisi Perpustakaan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta, 72.
- Gambar 3 Struktur Organisasi Internal Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta, 73.
- Gambar 4 *Flowchart* Hasil Penelitian, 129.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Wawancara, 140.
- Lampiran 2 Surat Pernyataan Bersedia Menjadi Informan, 142.
- Lampiran 3 Hasil Wawancara, 144.
- Lampiran 4 Dokumentasi, 158.
- Lampiran 5 Surat Izin Penelitian, 160.
- Lampiran 6 Surat Persetujuan Membimbing, 161.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gedung yang menyimpan banyak koleksi sering dijadikan definisi sederhana dari sebuah perpustakaan. Perpustakaan juga kerap diartikan sebagai institusi penyedia koleksi untuk keperluan dan kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, dan rekreasi informasi para pemustaka¹. Fakta tersebut memang benar adanya karena tidak dapat dipungkiri bahwa perpustakaan adalah salah satu organisasi yang dikenal sebagai pusat informasi maupun ilmu pengetahuan yang semuanya itu terkumpul dalam sebutan koleksi perpustakaan. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dari waktu ke waktu hingga saat ini, perkembangan dan pembangunan juga terjadi pada perpustakaan. Tidak terlepas dari itu, perkembangan perpustakaan erat kaitannya dengan perkembangan teknologi informasi, khususnya teknologi informasi pada bidang perpustakaan. Teknologi informasi kerap kali dipahami sebagai alat yang diperuntukkan dalam membantu suatu pekerjaan maupun aktivitas yang berhubungan dengan informasi, misalnya dalam mendistribusikan atau menyebarluaskan informasi atau dalam proses informasi tersebut². Perkembangan teknologi informasi ini tentunya memiliki pengaruh besar terhadap kondisi perpustakaan dewasa ini sekaligus menjadi

¹ Undang-Undang Republik Indonesia, 'Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan' (2007).

² Abdul Kadir and Terra Ch. Twriwahyuni, *Pengantar Teknologi Informasi* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2013).

sebuah tantangan tersendiri bagi perpustakaan supaya tetap bertahan ditengah perkembangan teknologi informasi.

Perpustakaan sebagai pusat informasi memang sudah seharusnya terbawa pengaruh dari perkembangan teknologi atau dikenal dengan istilah era disrupsi 4.0. Hal ini dikarenakan perpustakaan harus mampu menyesuaikan perkembangan zaman dan mampu untuk memenuhi informasi yang dibutuhkan masyarakat, dengan kata lain perpustakaan harus mampu beradaptasi dengan perubahan yang sedang berlangsung maupun perubahan yang akan terjadi. Era disrupsi merupakan puncak dari perkembangan teknologi informasi yang memiliki dampak di berbagai bidang salah satunya di bidang perpustakaan. Era disrupsi 4.0 ini juga dikenal dengan era serba digital³. Pada pengertian lain dikatakan disrupsi merupakan suatu perubahan yang didorong oleh adanya inovasi dalam sains dan teknologi, yang mana perubahan yang dimaksud dalam disrupsi tersebut tidak hanya persoalan fenomena perubahan hari ini melainkan juga fenomena perubahan hari esok⁴. Perubahan tersebut tentunya adalah pergantian sistem lama menjadi sistem baru yang secara sederhana dapat dipahami seperti teknologi lama yang akan tergantikan oleh teknologi baru sesuai dengan perkembangannya.

Berdasarkan pernyataan di atas, era disrupsi 4.0 ialah suatu masa dimana terjadinya pergeseran antara sistem yang lama menjadi sistem yang baru yaitu

³ Maya Noravika, 'Peran Generasi Milenial Menghadapi Era Disrupsi 4.0 Melalui Prinsip Sociopreneur', 2019, <https://eduki.com/2019/05/27/peran-generasi-milenial-menghadapi-era-disrupsi-4-0-melalui-prinsip-sociopreneur/>.

⁴ Bukman Lian, 'Revolusi Industri 4.0 dan Disrupsi, Tantangan dan Ancaman bagi Perguruan Tinggi', 2019, 6.

dengan segala bentuk kemudahan yang ditawarkan sistem baru tersebut bagi pekerjaan manusia dalam hal ini perpustakaan. Adanya pergeseran ini tentunya penting untuk menjadi perhatian bersama dan sedapat mungkin segera ditanggapi agar perpustakaan tidak tertinggal dengan adanya kemajuan teknologi informasi yang kini berkembang sangat pesat. Perpustakaan juga seharusnya mampu membaca tren yang berkembang saat ini sehingga perpustakaan tersebut tidak ketinggalan dan lambat laun akan hilang keberadaannya. Selain itu, adanya era disrupsi 4.0 ini menimbulkan berbagai persoalan, terutamanya persoalan yang terjadi pada perpustakaan yang tidak memiliki inovasi dalam mengikuti perkembangan zaman. Adapun dampak dari adanya disrupsi 4.0 ini antara lain adalah meningkatnya jumlah sumber informasi, adanya banyak pilihan media yang dapat digunakan dalam mengakses informasi, adanya pergeseran dari pemanfaatan perpustakaan secara konvensional serta adanya pergeseran dari kebutuhan informasi pemustaka⁵. Kondisi era disrupsi 4.0 ini perpustakaan seperti menghadapi lawan yang tidak terlihat dan bahkan menimbulkan ketakutan atau “paranoid” bagi sebagian perpustakaan yang menghadapinya. Sehingga dengan adanya rasa ketakutan tersebut timbulah persaingan ketat diantara masing-masing perpustakaan, contohnya pada perpustakaan umum, perpustakaan perguruan tinggi dan perpustakaan lainnya. Perpustakaan sebagai sarana penunjang pendidikan dan pembelajaran tentunya mau tidak mau harus mampu

⁵ Ida Fajar Priyanto, ‘Menghadapi Era Normal Baru’, 2018, <https://www.kompas.id/baca/opini/2018/02/03/menghadapi-era-normal-baru/>.

menyesuaikan diri dengan kondisi yang tengah berkembang dewasa ini. Adapun dengan adanya era disrupsi 4.0 ini perpustakaan tentu memiliki tantangan yang besar untuk berusaha agar tidak tertinggal atau tergerus oleh perkembangan teknologi informasi yang cukup pesat, sehingga disebut dengan perpustakaan yang sedang berada di era disrupsi 4.0.

Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta ialah perpustakaan perguruan tinggi tingkat fakultas, yang berada langsung di bawah naungan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta. Berdasarkan pengamatan awal peneliti, Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta ialah perpustakaan tingkat fakultas yang turut antusias dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0. Salah satu buktinya adalah Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta membangun *Digital Library* atau sering disebut dengan digilib pada Mei 2018 lalu sebagai tanda bahwa Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta ikut andil mengambil peran dalam era disrupsi 4.0. Adapun pembangunan digilib yang dilakukan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta tersebut diawali dengan dibuatnya Digilib Cafe di lantai 1. *Digital Library* milik Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta ini mengusung konsep digitalisasi yang koleksinya dapat diakses melalui *website* resmi <https://digilib.fisipol.ugm.ac.id>. Adapun diadakannya *Digital Library* ini didasari oleh kebutuhan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta dalam mengembangkan ekosistem

pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dengan tujuan besar menjadi Fakultas 4.0.

Oleh karena itu, berdasarkan paparan di atas peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana tantangan yang dihadapi dan strategi yang dilakukan dan digunakan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta dalam menghadapi atau menjawab tantangan di era disrupsi 4.0. Adapun dalam penelitian ini untuk menjawab dan menjelaskan strategi yang digunakan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0 tersebut peneliti mengkaji dengan menggunakan pendekatan teori postmodern yang digagas oleh Jean-Francois Lyotard sebagai teori pendukung dalam penelitian ini. Teori postmodern yang peneliti gunakan merupakan teori yang menggambarkan kondisi kehidupan masyarakat termasuk organisasi maupun lembaga yang saat ini ditopang oleh perkembangan teknologi informasi serta kondisi masyarakat yang sering kali disebut hidup dalam era serba digital. Teori postmodern yang disampaikan oleh Jean-Francois Lyotard ini dengan objek yang diteliti, yakni kondisi masyarakat dalam hal ini perpustakaan yang berada dalam pengaruh kuat perkembangan teknologi informasi. Pengaruh kuat dari perkembangan teknologi informasi tersebut memerlukan strategi untuk menghadapi dan menjawab tantangan agar tidak terjebak dalam perkembangan teknologi informasi atau disebut era disrupsi 4.0.

Adapun untuk membatasi ruang lingkup tantangan dan strategi perpustakaan di era disrupsi 4.0 peneliti menggunakan konsep *Diffusion of*

Innovations yang dikembangkan oleh Everett M. Rogers sebagai pisau analisis dari pada penelitian ini sekaligus sebagai teori utama dalam penelitian ini. Konsep *Diffusion of Innovations* yang peneliti gunakan adalah berdasarkan apa yang telah dipaparkan oleh Everett M. Rogers dalam bukunya yang berjudul *Diffusion of Innovations* pada edisi ke-5 tahun 2003. Everett M. Rogers dalam konsepnya memaparkan *Diffusion of Innovations* memiliki empat elemen, yakni *innovation, communications channels, time, dan sosial system*. Konsep *Diffusion of Innovations* ini merupakan sebuah proses suatu inovasi yang dianggap baru oleh suatu individu maupun kelompok/organisasi, dan inovasi tersebut diperuntukkan bagi kemajuan atau pengembangan lembaga/organisasinya, termasuk perpustakaan. Proses tersebut melibatkan peran teknologi informasi yang tentunya sudah tidak asing lagi di kalangan masyarakat. Hal itu pun yang merupakan alasan peneliti menggunakan konsep *Diffusion of Innovations* dalam penelitian ini, karena konsep tersebut sejalan dengan fokus dalam penelitian ini, yakni tantangan dan strategi perpustakaan di era disrupsi 4.0 yang mana era tersebut melibatkan teknologi informasi dalam prosesnya dan menghasilkan strategi atas inovasi-inovasi yang perpustakaan miliki. Maka dari itu, konsep *Diffusion of Innovations* ini dapat menjadi alat dalam mendekonstruksi dan merekonstruksi strategi yang mungkin saja sebelumnya sudah ada atau yang akan diadakan.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini merupakan hasil simpulan dari latar belakang yang sudah peneliti paparkan di atas. Rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tantangan yang dihadapi Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta di era disrupsi 4.0 berdasarkan konsep *Diffusion of Innovations*?
2. Mengapa Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta perlu memiliki strategi dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0 berdasarkan konsep *Diffusion of Innovations*?
3. Bagaimana strategi Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0 berdasarkan konsep *Diffusion of Innovations*?
4. Bagaimana kendala yang dihadapi Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta serta solusi yang dilakukan dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0 berdasarkan konsep *Diffusion of Innovations*?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mengetahui tantangan yang dihadapi Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta di era disrupsi 4.0 berdasarkan konsep *Diffusion of Innovations*.

- b. Mengetahui alasan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta perlu memiliki strategi dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0 berdasarkan konsep *Diffusion of Innovations*.
- c. Mengetahui bagaimana strategi yang digunakan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0 berdasarkan konsep *Diffusion of Innovations*.
- d. Mengetahui bagaimana kendala yang dihadapi serta solusi yang dilakukan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0 berdasarkan konsep *Diffusion of Innovations*.

2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Secara Teoritis

Kegunaan penelitian ini secara teoritis adalah sebagai berikut.

1. Memahami tantangan dan strategi perpustakaan secara umum.
2. Memahami tantangan dan strategi perpustakaan di era disrupsi 4.0 berdasarkan konsep *Diffusion of Innovations*.

b. Secara Praktis

Kegunaan penelitian ini secara praktis adalah sebagai berikut.

1. Sebagai tempat penerapan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang selama ini didapatkan dari perkuliahan, serta sebagai wadah untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan.

2. Memberikan masukan kepada pihak perpustakaan dalam strategi yang digunakan dalam menghadapi tantangan di era disrupsi 4.0 berdasarkan konsep *Diffusion of Innovations*.
3. Sebagai bahan referensi maupun bahan evaluasi untuk penelitian selanjutnya bagi peneliti maupun pihak perpustakaan yang bersangkutan.

D. Kajian Pustaka

Kajian pustaka bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan diantara penelitian terdahulu atau diantara penelitian satu dengan yang lainnya. Selain itu juga dengan adanya kajian pustaka dapat menghindari sebuah penelitian dari duplikasi karya atau disebut sebagai plagiasi. Berdasarkan pengamatan dan studi pustaka yang peneliti lakukan belum pernah ada yang melakukan penelitian dengan topik “Tantangan dan Strategi Perpustakaan di Era Disrupsi 4.0 berdasarkan konsep *Diffusion of Innovations* (Studi Kasus di Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta)”. Akan tetapi pada penelitian sebelumnya terdapat beberapa penelitian yang juga membahas subjek yang sama yaitu tentang perpustakaan di era disrupsi 4.0, namun fokus pembahasannya berbeda-beda dan variatif. Adapun penelitian sebelumnya yang dimaksud antara lain sebagai berikut.

Penelitian pertama adalah sebuah Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan Volume 11 No. 1 Juni 2019 oleh Dian Hapsari yang berjudul

“Tantangan Perpustakaan Perguruan Tinggi di Era Disrupsi”⁶, dalam penelitian tersebut memaparkan hasil analisis berupa permasalahan yang dihadapi perpustakaan perguruan tinggi di era disrupsi, yakni (1) Membuktikan adanya perpustakaan bagi setiap perguruan tinggi, (2) Melatih pustakawan dan *staff* perpustakaan supaya terbiasa dan dapat beradaptasi dengan teknologi di perpustakaan, (3) Menganalisis layanan, akses sumber informasi dan koleksi, (4) Menunjukkan kepada *user* bahwa perpustakaan selalu *up to date*, baik itu dalam bentuk fisik maupun digital, dan (5) Kolaborasi.

Penelitian kedua adalah sebuah Jurnal Media Pustakawan Vol. 26 No.2 2019 oleh Rhoni Rodin, penelitian tersebut berjudul “Analisis Kesiapan dan Tantangan Perpustakaan Perguruan Tinggi Islam di Indonesia Menghadapi Era 4.0”⁷. Dalam penelitian tersebut memaparkan hasil analisis terhadap kesiapan perpustakaan dan hasil analisis tantangan perpustakaan perguruan tinggi islam dalam menghadapi era 4.0, hasil analisis tersebut memaparkan perpustakaan perguruan tinggi islam di Indonesia yang memiliki kesiapan dan tantangan tidak hanya dalam peran tradisional seperti sarana prasarana secara fisik saja, melainkan perpustakaan juga harus mampu memahami nilai yang terkandung dari pada perpustakaan itu sendiri, karena perpustakaan perguruan tinggi islam di Indonesia selain bergelut dalam perkembangan teknologi

⁶ Dian Hapsari, ‘Tantangan Perpustakaan Perguruan Tinggi di Era Disrupsi’, *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan* 11, no. 1 (2019).

⁷ Rodin, ‘Analisis Kesiapan dan Tantangan Perpustakaan Perguruan Tinggi Islam di Indonesia Menghadapi Era 4.0’, *Jurnal Media Pustakawan* 26, no. 2 (2019).

informasi juga perlu siap dalam menghadapi adanya perubahan-perubahan perilaku pengguna yang ikut berubah seiring dengan perkembangan zaman.

Penelitian ketiga adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh Abdul Rahman Saleh (2019) yang berjudul “Perpustakaan dan Pustakawan Era Revolusi Industri 4.0 : Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi”⁸. Dalam penelitian tersebut memaparkan perkembangan revolusi industri 1.0 hingga revolusi industri 4.0, yang mana akibat dari adanya revolusi industri 4.0 dan perkembangan teknologi atau yang disebut dengan teknologi *disruptive* angka kunjungan perpustakaan per kapita mengalami penurunan selama 2008 – 2010, dalam penelitian tersebut juga memaparkan dampak lain yang dialami perpustakaan di era revolusi industri 4.0 dengan ditandai adanya perkembangan *cyber phycis*, *internet of things*, komputasi awan, dan komputer kognitif.

Berdasarkan tiga penelitian di atas yang sudah peneliti sampaikan, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, dalam penelitian ini peneliti lebih memfokuskan kepada strategi yang dilakukan dan digunakan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0 berdasarkan konsep *Diffusion of Innovations*. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan ketiga penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut.

⁸ Abdul Rahman Saleh, *Perpustakaan dan Pustakawan Era Revolusi Industri 4.0 : Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi* (Medan: Perpustakaan UNIMED, 2019).

Tabel 1.
Persamaan dan Perbedaan dengan Ketiga Penelitian Sebelumnya

No.	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Dian Hapsari	2019	Tantangan Perpustakaan Perguruan Tinggi di Era Disrupsi	Topik penelitian : perpustakaan di era disrupsi 4.0	Fokus penelitian : analisis lima permasalahan yang dihadapi perpustakaan PT
2.	Rhoni Rodin	2019	Analisis Kesiapan dan Tantangan Perpustakaan Perguruan Tinggi Islam di Indonesia Menghadapi Era 4.0	Topik penelitian : perpustakaan di era disrupsi 4.0	Fokus penelitian : kesiapan dan tantangan perpustakaan perguruan tinggi islam dalam menghadapi era 4.0
3.	Abdul Rahman Saleh	2019	Perpustakaan dan Pustakawan Era Revolusi Industri 4.0 : Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi	Topik penelitian : perpustakaan di era disrupsi 4.0	Fokus penelitian : dampak dari era revolusi industri 4.0 terhadap perpustakaan

Sumber : <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/pustakaloka/article/view/1599>,
<http://lib.ui.ac.id/detail?id=20498183>,
<https://perpustakaan.unimed.ac.id/download-13.html>
Tahun : 2019

E. Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis atau yang dikenal dengan istilah landasan teori adalah sekumpulan definisi dan konsep yang telah disusun rapi dan disusun secara sistematis tentang variabel-variabel yang ada dalam sebuah penelitian⁹. Selain itu, kerangka teoritis juga merupakan kerangka konseptual dan teori-teori yang relevan yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan dalam sebuah

⁹ Hamdan, 'Pengertian dan Contoh Landasan Teori Proposal, Penelitian, Skripsi', Satu Jam, 9 August 2017, <https://satujam.com/contoh-landasan-teori/>.

penelitian¹⁰. Maka dari itu, dalam penelitian yang berjudul “Tantangan dan Strategi Perpustakaan di Era Disrupsi 4.0 berdasarkan konsep *Diffusion of Innovations* (Studi Kasus di Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta)” ini mengharuskan peneliti mengkaji beberapa teori yang relevan, yaitu teori tentang tantangan, strategi, perpustakaan, era disrupsi 4.0, dan *Diffusion of Innovations*. Sedangkan untuk menganalisis objek dalam penelitian ini yakni tantangan dan strategi perpustakaan di era disrupsi 4.0 peneliti menggunakan pendekatan teori secara objektif yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam penelitian ini. Berikut adalah paparan kerangka teoritis dalam penelitian ini.

1. Tantangan

Tantangan atau *challenge* dalam *Oxford Advanced Learner's Dictionary* berarti mengundang untuk melakukan sesuatu (*to invite to do*), atau sebuah panggilan untuk mengambil bagian dalam suatu fenomena / kejadian, yang bertujuan untuk menunjukkan siapa yang lebih baik atau kuat¹¹. Sedangkan dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia ‘tantangan’ diartikan sebagai hal atau keadaan atau objek yang menggugah tekad untuk meningkatkan kemampuan mengatasi masalah, atau sebuah rangsangan untuk bekerja lebih giat¹². Maka dari itu, berdasarkan dua definisi tersebut dapat dipahami bahwa tantangan ialah suatu keinginan atau usaha

¹⁰ *Pedoman Penulisan Tesis* (Yogyakarta: Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015).

¹¹ A S Hornby, ‘Oxford Advanced Learner’s Dictionary of Current English’, ed. Jonathan Crowther (Oxford University Press, 1995).

¹² Daryanto S.S, ‘Kamus Lengkap Bahasa Indonesia’ (Surabaya : Apollo, 2005).

seseorang / kelompok untuk menyelesaikan atau menanggulangi suatu hal / objek atau masalah, yang mana apabila hal / objek tersebut dapat diselesaikan dengan baik maka akan menunjukkan bahwa seseorang / kelompok tersebut memiliki kemampuan yang bagus atau dengan kata lain dapat diadu kemampuannya. Hal ini senada dengan definisi ‘tantangan’ yang dikatakan oleh Prayetno bahwa ‘tantangan’ ialah suatu hal atau bentuk usaha yang memiliki tujuan untuk menggugah kemampuan¹³, sehingga dengan adanya tantangan ini akan membangkitkan keinginan dan tekad seseorang untuk menyelesaikannya.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, apabila disandingkan dengan penelitian ini tantangan yang dimaksud adalah sebuah tantangan untuk menjawab atau menyelesaikan masalah di era disrupsi 4.0 yang ditandai dengan adanya ledakan perkembangan teknologi informasi, khususnya pada perpustakaan di era disrupsi 4.0. Perpustakaan yang berada di era disrupsi 4.0 tersebut memiliki banyak tantangan-tantangan tersendiri, sehingga untuk tetap bertahan di era ini perpustakaan dituntut harus mampu menjawab dan melewatinya agar tidak tertinggal oleh perkembangan teknologi informasi yang ada. Adapun untuk menjawab tantangan tersebut perpustakaan dapat melakukannya dengan menggunakan strategi-strategi yang tepat, hal ini bertujuan agar target

¹³ Adi Prayetno, ‘Kerja Sama Komunitas Asean 2015 dalam Menghadapi ATHG (Ancaman, Tantangan, Hambatan, dan Gangguan)’, *Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Terbuka*, 2015.

yang akan dicapai dalam menjawab tantangan di era disrupsi 4.0 tersebut dapat tercapai.

2. Strategi

a. Definisi Strategi

Strategi apabila dilihat dari struktur katanya berasal dari bahasa Yunani yakni “*strategos*” yang asal katanya adalah *stratos* yang artinya militer Ag yang artinya pemimpin. Hal ini seperti yang disampaikan Setiawan Hari P dan Zulkieflimansyah dalam Setiowati bahwa strategi dalam konteks awal diartikan sebagai *generalship* atau dapat dipahami sebagai sesuatu yang dikerjakan oleh para jendral dengan tujuan untuk menaklukkan musuh dan memenangkan suatu peperangan¹⁴. Selain itu pula, pada hakikatnya strategi memiliki pengertian sebagai macam-macam cara yang dapat dilakukan untuk mencapai suatu tujuan. Pengertian inipun senada dengan apa yang dikatakan Ismail Solihin dalam Setiowati bahwa strategi merupakan sebuah penentuan berhasil tidaknya sebuah tujuan jangka panjang dicapai oleh suatu perusahaan dan penerapan program tindakan serta alokasi sumber daya yang diperlukan untuk melaksanakan tujuan yang ada¹⁵. Adapun selain yang disampaikan pada uraian di atas, strategi juga dapat dipahami sebagai rencana yang saksama mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran

¹⁴ Reni Diah Setiowati, ‘Strategi Social Entrepreneurship Dalam Mewujudkan Kemandirian Lembaga Sosial Dan Dakwah Islam : Studi Kasus Yayasan Nurul Hayat Surabaya’ (undergraduate, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2016), <http://digilib.uinsby.ac.id/5601/>.

¹⁵ Setiowati.

yang sudah ditargetkan¹⁶. Selain itu strategi juga diartikan sebagai sebuah cara yang dilakukan lembaga atau institusi untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan peluang yang ada dan ancaman di lingkungan eksternalnya serta sesuai dengan kemampuan internal dan SDM yang dimiliki lembaga tersebut¹⁷.

Oleh karena itu, berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa strategi ialah suatu cara atau kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya, yang mana cara atau kegiatan tersebut bertujuan untuk mencapai sesuatu tujuan tertentu, atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu oleh suatu perusahaan, organisasi, atau lembaga, sehingga dengan adanya tujuan yang ingin dicapai tersebut maka dibutuhkanlah sebuah strategi / cara. Adapun dalam penelitian ini strategi yang dimaksud ialah cara atau rencana yang telah dibuat dan disusun serta akan dilakukan oleh Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0.

b. Konsep Strategi

Organisasi atau lembaga seringkali memiliki konsep strategi yang telah direncanakan berdasarkan dari berbagai aspek, seperti aspek Sumber Daya Manusia (SDM), aspek lingkungan, baik itu lingkungan internal maupun lingkungan eksternal dari organisasi atau lembaga

¹⁶ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 'Arti Kata Strategi - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online', 2021 2012, <https://kbbi.web.id/strategi>.

¹⁷ Fitrotin Jamilah, *Strategi Penyelesaian Sengketa Bisnis* (Yogyakarta: Media Pressindo, 2018).

tersebut, dan aspek-aspek lainnya. Sehingga, sesuai dengan paparan tersebut Newman dan Logan mengemukakan 4 unsur dalam konsep strategi dari setiap usaha¹⁸, yakni sebagai berikut.

1. Mengenali dan menentukan spesifikasi dan kualifikasi terhadap sasaran atau tujuan yang ingin dicapai. Mengidentifikasi dan menentukan spesifikasi dan kualifikasi ini dilakukan dengan mempertimbangkan aspirasi dan selera masyarakat yang menentukan.
2. Mempertimbangkan dan memilih jalan pendekatan utama (*basic way*), yang mana pendekatan tersebut dianggap paling efektif untuk mencapai tujuan yang telah ditargetkan.
3. Memperhitungkan dan menentukan langkah yang akan dilakukan dari awal hingga akhir agar tujuan tersebut tercapai.
4. Memperhitungkan dan menentukan tolak ukur atau dapat disebut dengan kriteria atau standar untuk mengukur dan menilai taraf keberhasilan (*achievement*) dari usaha yang dilakukan.

Berdasarkan empat unsur yang dikemukakan oleh Newman Logan di atas apabila dihubungkan dengan strategi perpustakaan dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0 dalam penelitian ini maka akan menjadi sebagai berikut.

¹⁸ Ihat Hatimah, 'Pengertian Pendekatan' (Jurusan Pendidikan Luar Sekolah UPI, 2012), http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_SEKOLAH/195404021980112001-IHAT_HATIMAH/Pengertian_Pendekatan%2C_strategi%2C_metode%2C_teknik%2C_taktik_dan.pdf.

1. Perpustakaan mengenali dan menentukan spesifikasi dan kualifikasi terhadap adanya perubahan pada setiap era disrupsi, yakni pada era disrupsi 1.0 hingga era disrupsi 4.0.
2. Perpustakaan menentukan pendekatan apa dapat digunakan dalam menjawab tantangan yang dihadapi pada era disrupsi 4.0, yang mana pendekatan tersebut dianggap paling mampu menjawab segala tantangan yang ada.
3. Perpustakaan menentukan setiap langkah yang akan dilalui, atau dengan kata lain perpustakaan dapat menetapkan sebuah kebijakan atau sistem standar operasional dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0.
4. Perpustakaan menentukan tolak ukur keberhasilan dari strategi yang digunakan atau diterapkan dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0.

3. Perpustakaan

Perpustakaan seringkali diartikan sebagai kumpulan buku-buku atau kumpulan bahan pustaka¹⁹. Akan tetapi secara harfiah pengertian perpustakaan sebagai kumpulan buku tersebut tidak dapat dijadikan landasan maupun pijakan untuk memahami perpustakaan secara utuh, karena perpustakaan dalam lingkup yang lebih luas bukan hanya persoalan materilnya saja, melainkan juga banyak aspek tujuan, sasaran,

¹⁹ Abdul Rahman Saleh and Rita Kumalasari, *Manajemen Perpustakaan* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011).

tugas, fungsi dan lain sebagainya. Di samping itu tentunya apa yang dikatakan di awal bahwa perpustakaan sebagai kumpulan buku adalah satu hal yang juga penting bagi setiap perpustakaan, yang mana kumpulan buku tersebut dikelola berdasarkan aturan tertentu dan diperuntukkan agar dapat digunakan oleh masyarakat, tidak untuk dijual²⁰.

Berbicara perpustakaan juga kerap kali dikaitkan dengan pikiran kuno yang menganggap perpustakaan hanya sebagai kumpulan gulungan kertas yang bertumpuk, dan disimpan diruangan kayu yang rentan diserang rayap atau hama lainnya. Padahal pada kenyataannya dewasa ini perpustakaan tidak lagi sesempit ruangan kayu dengan tumpukan gulungan kertas, melainkan sudah jauh berkembang seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Sehingga dari situlah fungsi perpustakaan menjadi lebih besar yakni sebagai sumber informasi maupun sumber ilmu pengetahuan yang memiliki tanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakatnya, dalam hal ini adalah pengguna (*user*) perpustakaan. Informasi yang dibutuhkan oleh pengguna tersebut tentunya berdasarkan kebutuhannya masing-masing, baik itu untuk kebutuhan menyelesaikan tugas di sekolah / perguruan tinggi atau hanya sekedar untuk menambah informasi pribadi, seperti yang disebutkan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan bahwa perpustakaan dengan segala sumber

²⁰ Sulistyio-Basuki, *Pengantar Ilmu Perpustakaan* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1991).

informasi yang dimiliki dapat memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi dan rekreasi bagi penggunanya²¹.

Perpustakaan dalam memenuhi kebutuhan informasi penggunanya terdiri dari berbagai jenis perpustakaan, yakni perpustakaan umum, perpustakaan khusus, perpustakaan sekolah, maupun perpustakaan perguruan tinggi. Perpustakaan perguruan tinggi adalah salah satu jenis perpustakaan yang disebut sebagai Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perguruan Tinggi, yang mana perpustakaan bersama-sama dengan unit lainnya di perguruan tinggi tersebut melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Perpustakaan perguruan tinggi atau yang berarti perpustakaan yang berada di lingkungan pendidikan tinggi ini merupakan unsur penunjang dan perangkat kelengkapan di bidang pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat yang mana berada diluar dari lingkungan fakultas atau jurusan yang ada di perguruan tinggi tersebut²². Hal ini sesuai dengan yang disebutkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 30 Tahun 1990 tentang Pendidikan Tinggi, yakni yang menyebutkan bahwa perpustakaan merupakan unsur penunjang pada pendidikan tinggi, yang mana lebih rinci diuraikan pada Pasal 27 Butir 1, Pasal 34, Pasal 55, Pasal 69, Pasal 82, dan Pasal 95.

Adapun dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi perpustakaan memiliki beberapa tugas yang dilaksanakan dengan tata

²¹ Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan.

²² Peraturan Pemerintah Republik Indonesia, 'Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 30 Tahun 1990 tentang Pendidikan Tinggi' (n.d.).

cara, aturan, administrasi dan organisasi yang berlaku dalam penyelenggaraan perpustakaan. Tugas perpustakaan yang dimaksud tersebut yakni memilih, menghimpun, mengolah, merawat, dan melayani sumber informasi kepada masyarakat akademis, termasuk kepada lembaga induknya²³. Akan tetapi, tidak hanya perpustakaan perguruan tinggi yang memiliki tugas seperti yang disebutkan di atas, namun perpustakaan secara umum memiliki tugas yang sama, seperti halnya menyimpan, mengolah, merawat, hingga menyebarluaskan (melayankan) informasi. Hanya saja yang membedakan adalah sasaran pemustaka, organisasi, manajemen, dan fungsi yang ada di setiap perpustakaan tersebut. Berbicara mengenai fungsi perpustakaan, perpustakaan perguruan tinggi setidaknya memiliki 4 (empat) fungsi, yang mana fungsi tersebut tentunya tidak keluar dari konsep Tri Dharma Perguruan Tinggi. Berikut adalah fungsi dari pada perpustakaan perguruan tinggi²⁴.

1. Fungsi Edukasi

Perpustakaan adalah pusat pembelajaran bagi seluruh civitas akademika. Sehingga untuk memenuhi itu perpustakaan perguruan tinggi harus memiliki koleksi yang menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang ada di perguruan tinggi tersebut, baik itu koleksi

²³ Qalyubi et al., *Dasar-dasar Ilmu Perpustakaan dan Informasi*.

²⁴ Sri Rahayu, 'Mengenal Perpustakaan Perguruan Tinggi Lebih Dekat', Buletin Perpustakaan Nomor 57 (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2017), <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:s4QcCI08cD8J:https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/download/9109/7603+&cd=6&hl=id&ct=clnk&gl=id>.

pengorganisasian bahan pembelajaran maupun koleksi pendukung evaluasi pembelajaran setiap program studi yang ada di perguruan tinggi tersebut. Maka dari itu, berdasarkan paparan tersebut jelas dapat dipahami bahwa perpustakaan perguruan tinggi memiliki fungsi untuk menunjang program studi perguruan tinggi yang sifatnya edukasi melalui koleksi perpustakaan.

2. Fungsi Informasi

Perpustakaan perguruan tinggi selain memberikan fungsinya sebagai sarana edukasi / pembelajaran juga memiliki fungsi sebagai pusat informasi. Sehingga dengan adanya perpustakaan sebagai pusat informasi diharapkan dapat memenuhi informasi yang penggunanya (*user*) butuhkan. Akan tetapi, pada hakikatnya setiap perpustakaan tidak sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan informasi penggunanya terus menerus. Maka dari itu, dibutuhkan kemampuan atau peran pustakawan yang dapat memberikan jalan lain atau arahan kemana seharusnya penggunanya mencari informasi tersebut. Misalnya pustakawan mengarahkan penggunanya mencari informasi melalui media internet atau media lainnya.

3. Fungsi Penelitian

Fungsi selanjutnya dari pada perpustakaan perguruan tinggi adalah untuk mendukung pelaksanaan penelitian para civitas akademika. Adapun bentuk dukungan tersebut melalui koleksi dan sumber-sumber informasi yang dimiliki perpustakaan dan dapat

dipergunakan untuk keperluan penelitian. Memanfaatkan koleksi dan sumber informasi yang ada di perpustakaan ini salah satunya bertujuan untuk menghindari adanya kesamaan teks / duplikasi, kecuali penelitian yang dilakukan bersifat penelitian lanjutan dari penelitian sebelumnya.

4. Fungsi Rekreasi

Fungsi lain dari perpustakaan perguruan tinggi disamping sebagai bentuk dukungan dalam pelaksanaan penelitian juga sebagai tempat rekreasi. Rekreasi yang dimaksud disini adalah rekreasi ilmu pengetahuan, yakni pengguna (*user*) dapat menikmati berbagai macam jenis koleksi yang disajikan oleh perpustakaan, sehingga dengan sejumlah koleksi tersebut pengguna seolah-olah seperti sedang berekreasi. Misalnya dengan membaca koleksi tentang asal muasal / tradisi orang-orang Benua Eropa pengguna akan mengetahui bagaimana tradisi yang ada di Benua Eropa tersebut dengan detail walaupun tidak secara langsung berkunjung kesana.

Berdasarkan uraian di atas maka terlihat bahwa fungsi dari sebuah perpustakaan sangatlah luas, khususnya pada perpustakaan perguruan tinggi. Adapun dalam pelaksanaan fungsi perpustakaan sesuai dengan yang telah diuraikan di atas tentunya tidak terlepas dan selalu berjalan beriringan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sehingga dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut secara tidak langsung menjadikan sebuah

tantangan tersendiri yang akan dihadapi oleh perpustakaan, baik itu dalam menjalankan fungsinya maupun yang lainnya. Tantangan yang dihadapi dari adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut menjadikan perpustakaan harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan mampu untuk memenuhi informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat atau dapat disebut sebagai tantangan di era disrupsi 4.0.

4. Era Disrupsi 4.0

Era disrupsi 4.0 atau yang sering dikenal dengan revolusi industri 4.0 tidak serta merta muncul begitu saja, tentunya melalui tiga fase sebelumnya, yaitu revolusi industri 1.0, revolusi industri 2.0, revolusi industri 3.0, dan kemudian revolusi industri 4.0. Dasar terbukanya gerbang era revolusi industri 4.0 adalah diawali dengan ditemukannya internet pada era revolusi industri 3.0²⁵. Secara sederhana, era disrupsi ialah sebuah fenomena ketika masyarakat menggeser atau mengganti aktivitas kesehariannya yang dilakukan di dunia nyata menjadi dunia maya²⁶. Dalam konteks 4.0, era disrupsi ini lebih fokus kepada hadirnya teknologi informasi di tengah masyarakat dan bahkan teknologi menjadi tertanam dalam tubuh manusia, sehingga dengan adanya keadaan yang seperti ini menjadikan sebuah peluang sekaligus tantangan bagi setiap individu maupun kelompok / organisasi. Era disrupsi 4.0 ini juga disebut sebagai

²⁵ Saleh, *Perpustakaan dan Pustakawan Era Revolusi Industri 4.0: Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi*.

²⁶ Arini Safitri, 'Tantangan Masyarakat di Era Disrupsi', Radar Jember, 7 December 2019, <https://radarjember.jawapos.com/opini/07/12/2019/tantangan-masyarakat-di-era-disrupsi/>.

era serba digital, yaitu teknologi yang lama tergantikan dengan teknologi yang baru secara meluas, hal ini dikarenakan kemajuan teknologi merupakan ciri khas utama dari era disrupsi 4.0. Adapun adanya revolusi industri 4.0 ini ditandai dengan munculnya inovasi teknologi di sejumlah bidang, termasuk seperti robotika, kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), komputasi kuantum, nanoteknologi, bioteknologi, *Internet of Things* (IoT), pencetakan 3D, dan kendaraan otonom²⁷.

Adapun seperti yang telah disebutkan di atas bahwa adanya revolusi industri 4.0 berawal dari revolusi industri 3.0 yang melibatkan pengembangan *computer* dan teknologi informasi serta awal ditemukannya internet, akan tetapi revolusi industri 4.0 tetap saja dianggap seperti era baru dan bukan merupakan kelanjutan dari revolusi industri 3.0, hal ini dikarenakan pada era revolusi industri 4.0 benar-benar terjadi ledakan pengembangan teknologi secara besar-besaran, dan oleh sebab itu banyak mempengaruhi berbagai sektor kehidupan manusia. Hal ini senada dengan apa yang dikatakan Professor Klaus Schwab bahwa era baru ini berbeda dengan era sebelumnya, yakni dapat dilihat dari adanya terobosan / inovasi teknologi yang begitu cepat, luas, dan memiliki dampak yang cukup signifikan²⁸.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat dipahami bahwa revolusi industri 4.0 atau yang juga disebut sebagai era disrupsi 4.0 telah mengubah

²⁷ Astrid Savitri, *Revolusi Industri 4.0 : Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0* (Yogyakarta: Penerbit Genesis, 2019).

²⁸ Savitri.

cara manusia beraktivitas, baik itu dalam skala atau ruang lingkup kecil secara individu maupun dalam ruang lingkup manusia berkelompok dari pengalaman atau cara ia beraktivitas sebelumnya. Di samping itu, manusia harus mampu memprediksi kemungkinan-kemungkinan yang bisa saja datang di masa depan, karena tidak menutup kemungkinan teknologi informasi yang berkembang saat ini akan mengalami perubahan dan perkembangan yang lebih dahsyat lagi di beberapa dekade mendatang, dan tentunya ini menjadi tantangan bagi manusia yang mengalaminya, khususnya tantangan dalam menghadapi era disrupsi 4.0 ini. Berbicara mengenai era disrupsi 4.0 terdapat beberapa prinsip era disrupsi 4.0 yang telah mengubah cara manusia beraktivitas. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut²⁹.

a. *Interoperability*

Prinsip pertama dari era disrupsi 4.0 adalah *interoperability* atau interaksi yakni kemampuan suatu sistem atau perangkat terhubung / berinteraksi dengan sistem atau perangkat yang lain, atau dengan kata lain bagaimana suatu perangkat berkomunikasi dengan perangkat lainnya melalui *Internet of Things (IoT)* atau *Interet of Services (IoS)*. Pentingnya komunikasi atau interaksi di era disrupsi 4.0 ini adalah salah satu usaha menuju keberhasilan dalam menghadapi era disrupsi 4.0.

²⁹ Mario Hermann, Tobias Pantek, and Boris Otto, *Design Principle for Industrie 4.0 Scenarios: A Literatur Review* (Dortmund: Faculty of Mechanical Engineering Technical University Dortmund, 2015).

b. *Virtualization*

Prinsip kedua adalah *virtualization*, yakni kemampuan sistem untuk menciptakan informasi secara virtual, atau secara sederhananya *virtualization* dapat dipahami sebagai salinan virtual atau bentuk digital dari bentuk fisik yang telah ada, sehingga dengan adanya perubahan bentuk fisik menjadi bentuk virtual / digital tersebut akan memudahkan manusia untuk mengetahui dan menangani masalah-masalah teknis yang ada. Adapun *virtualization* yang dimaksud dapat berupa kemampuan penyediaan informasi.

c. *Decentralization*

Prinsip selanjutnya dari era disrupsi 4.0 adalah *decentralization* atau desentralisasi, *decentralization* merupakan sebuah kemampuan sistem untuk membuat keputusan sendiri, hal ini dikarenakan meningkatnya permintaan individu terhadap sistem kontrol. Maka dari itu diperlukan desentralisasi agar tugas dan fungsinya dapat berjalan seefektif mungkin.

d. *Real-Time Capability*

Semua tugas maupun fungsi yang dilakukan oleh suatu sistem atau perangkat harus dikumpulkan dan dianalisis secara *real-time*, artinya tepat waktu. Prinsip ini bertujuan agar dapat mengetahui apabila terjadi kesalahan maupun kegagalan saat sistem berjalan, sehingga dengan diketahuinya adanya kegagalan pada sistem maka

dapat dicarikan solusinya, atau dapat dilakukan dengan mengganti kesistem yang baru.

e. *Service Orientation*

Prinsip selanjutnya adalah *service orientation*, yakni kemampuan untuk mengorientasikan / mengutamakan terhadap pelayanan. *Service orientation* ini dapat dilakukan melalui IoS yang ditawarkan baik secara internal maupun eksternal. Adapun dengan dilakukannya *service orientation* ini sebuah produk dalam sistem atau perangkat dapat disusun / dikategorikan sesuai dengan kebutuhan pelanggan.

f. *Modularity*

Prinsip terakhir dari era disrupsi 4.0 adalah *modularity*. *Modularity* yang dimaksud adalah perlunya sebuah sistem atau perangkat memiliki sebuah modul / panduan. Hal ini bertujuan untuk mempermudah beradaptasi dengan adanya setiap perubahan atau fluktuasi dari sebuah produk yang ada. Modul yang ada juga cenderung dapat dengan mudah untuk dirubah sewaktu-waktu untuk disesuaikan dengan keadaan yang sedang terjadi.

Selanjutnya untuk memahami era disrupsi 4.0 lebih jauh Hermann memaparkan terdapat empat komponen dalam era disrupsi 4.0. Komponen yang dimaksud adalah *Cyber-Physical System*, *Internet of Things*, *Internet of Services*, dan *Smart Factory*³⁰. Berikut adalah uraian dari keempat komponen tersebut.

³⁰ Hermann, Pantek, and Otto.

a. *Cyber-Physical System*

Cyber-Physical System ialah suatu perpaduan antara dunia fisik dengan dunia maya, atau dapat dipahami sebagai integrasi antara komputasi dengan bentuk fisik. *Cyber-Physical System* dikembangkan dengan ditandai tiga fase, yakni (1) *Cyber-Physical System* mencakup teknologi identifikasi yang memungkinkan penyimpanan dan analitik data yang terpusat, pada fase ini dapat dicontohkan seperti RFID (*Radio Frequency Identification*); (2) *Cyber-Physical System* di fase ini ditandai dengan teknologi yang dilengkapi dengan sensor dan aktuator; dan (3) *Cyber-Physical System* ditandai dengan teknologi yang dapat menyimpan dan menganalisis data, serta dilengkapi juga dengan alat sensor dan aktuator, dan kompatibel dengan jaringan internet.

b. *Internet of Things*

Internet of Things memungkinkan benda dan objek bekerja beriringan, yakni *Internet of Things* dapat dipahami sebagai jaringan di mana *Cyber-Physical System* bekerja sama satu sama lain. Secara sederhana *Internet of Things* adalah jaringan internet yang bekerja untuk menghubungkan perangkat dengan objeknya. Perangkat yang dimaksud dapat dicontohkan seperti *smartphone*, *smart home*, *smart government*, dan lain-lain.

c. *Internet of Services*

Internet of Services memungkinkan layanan vendor yang menawarkan layanan melalui internet, atau dengan kata lain penyedia layanan internet. *Internet of Services* terdiri dari *partisipans* (peserta), infrastruktur untuk layanan, model bisnis, dan layanan itu sendiri. Salah satu contoh *Internet of Services* yang cukup populer di Indonesia adalah Indihome yang dikembangkan oleh BUMN – PT Telkom Indonesia.

d. *Smart Factory*

Smart Factory dapat didefinisikan sebagai pabrik pintar, atau pabrik digital yang membantu manusia dalam melaksanakan tugasnya. *Smart Factory* disebut sebagai pabrik pintar karena pabrik akan dapat bekerja dengan sendirinya menggunakan teknologi seperti kecerdasan buatan (*artificial intelegence*). *Artifical Intelegence* (AI) yang dimaksud merupakan bidang ilmu komputer yang menekankan pada penciptaan mesin cerdas yang bekerja dan bereaksi seperti layaknya manusia melakukan berbagai aktivitas, atau lebih dapat dipahami dengan sebutan robot manusia.

Era disrupsi 4.0 atau kerap disebut sebagai revolusi industri 4.0 ini sudah menjadi rahasia umum bahwa telah mengubah kehidupan manusia baik itu dalam hal bekerja maupun berkomunikasi. Peran teknologi yang begitu kuat seperti menjadi agen perubahan dalam era disrupsi 4.0 ini, seperti dalam sektor pendidikan dan akses informasi yang tentu

meningkatkan kualitas hidup masyarakat, serta jaringan komputasi, layanan digital, dan perangkat seluler atau yang sering disebut *handphone* / *smartphone* menjadi sebuah kenyataan bagi orang-orang di seluruh belahan dunia, bahkan di negara-negara yang masih terkebelakang. Di samping itu, walaupun dalam perkembangan teknologi di era disrupsi 4.0 menghasilkan banyak perubahan positif lagi baik, tidak dapat dipungkiri juga perkembangan teknologi tersebut justru mendatangkan sisi negatif, sehingga untuk menepis sisi negatif tersebut salah satunya adalah dengan tidak mengabaikan cara teknologi tersebut mengubah kehidupan manusia saat ini³¹ dan tanpa harus melupakan bagaimana keadaan sosial masyarakat dan teknologi yang berkembang menuju era disrupsi 4.0 tersebut.

a. Masyarakat dan Teknologi Informasi

Dewasa ini kemajuan dan perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat tidak dapat dipungkiri akan mempengaruhi kehidupan keseharian masyarakat. Selain itu pula adanya kemajuan dan perkembangan teknologi informasi atau yang kerap disebut era revolusi informasi ini membuat terjadinya perubahan sosial yang terjadi di masyarakat tersebut. Perubahan sosial yang disebutkan tersebut pada hakikatnya tidak hanya menyentuh pada kalangan kelas elite saja, melainkan juga menyebar luas pada seluruh lapisan

³¹ Savitri, *Revolusi Industri 4.0 : Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0*.

masyarakat, terlebih pada kalangan anak muda atau akrab disebut dengan kalangan *digital natives*, yakni atas perubahan gaya hidup dan perilaku sosial. Perubahan gaya hidup maupun perilaku sosial tersebut dapat dicontohkan seperti menampilkan gaya hidup santai, hedonis, acuh tak acuh, dan lebih banyak memposisikan diri bukan sebagai gerakan *civil society* atau lebih sering menjadi bagian dari *leisure class*³².

Selaras dengan itu, Castells (1996) dalam Sugihartati mengungkapkan bahwa era revolusi informasi ini selain memberikan ciri dengan adanya kemajuan dan perkembangan teknologi informasi yang luar biasa canggih, juga muncul apa yang disebut dengan kebudayaan virtual yakni satu sistem sosial-budaya tercakup dalam *setting* dunia maya³³. Hal ini tentu akibat dari perkembangan teknologi informasi yang merubah keadaan masyarakat. Masyarakat yang kini tidak lagi sepenuhnya berinteraksi dengan sesamanya secara nyata melainkan berinteraksi dalam komunitas virtual (ruang maya). Hal ini pula ditambah dengan kemajuan internet sebagai salah satu bentuk jaringan komunikasi dalam perkembangan teknologi informasi yang melahirkan masyarakat dalam konsekuensi yang tidak pernah terbayangkan di era sebelumnya.

³² Rahma Sugihartati, *Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014).

³³ Sugihartati.

Perkembangan teknologi informasi beserta dampaknya bagi kehidupan sosial banyak dikaji oleh berbagai tokoh di dunia, salah satunya seperti Manuel Castells. Manuel Castells menyebutkan bahwa saat ini masyarakat memasuki zaman informasi yang mana berbagai kemajuan dari teknologi informasi digital ini menjadi dasar adanya perluasan *prevasive* dari apa yang disebut sebagai “bentuk jejaring dan organisasi” dalam keadaan setiap struktur sosial³⁴. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa teknologi informasi sudah menyerap dalam segala lapisan masyarakat, yakni dalam suatu jejaring dan organisasi. Sehingga apabila dicontohkan masyarakat kini masuk pada zaman di mana jejaring maupun organisasi yang bersinggungan langsung dengan mereka sudah terdampak dari adanya perkembangan teknologi informasi, dalam hal ini misalnya organisasi perpustakaan. Oleh sebab itu, teknologi informasi semakin memasyarakat dan internet semakin lekat dan populer di semua lapisan masyarakat. Di samping itu, kehadiran teknologi informasi juga telah terbukti merubah segala sesuatu dalam kehidupan masyarakat, dan seperti yang diketahui bersama bahwa saat ini tidak ada satupun organisasi / instansi atau lembaga yang tidak terdampak dari kemajuan dan perkembangan teknologi informasi. Salah satu contohnya dari organisasi / instansi atau lembaga yang terdampak dari kemajuan dan perkembangan teknologi informasi adalah perpustakaan, yang mana dalam

³⁴ Sugihartati.

memberikan pelayanan maupun dalam memenuhi kebutuhan informasi penggunaannya perpustakaan tidak terlepas dari campur tangan teknologi informasi.

b. Perpustakaan di Era Disrupsi 4.0

Berbicara perpustakaan di era disrupsi 4.0 tentu berbeda dengan perpustakaan di era sebelumnya, yang mana sebelum era disrupsi 4.0 kondisi dan aktivitas di perpustakaan lebih banyak dilakukan dengan manual. Berbagai aktivitas di perpustakaan bahkan dulunya sama sekali tidak terjamah oleh teknologi informasi. Akan tetapi, seiring dengan perkembangannya perpustakaan mengalami evolusi sampai kepada era disrupsi 4.0 seperti yang tengah dialami saat ini.

Era disrupsi 4.0 seperti memberikan wajah baru bagi perpustakaan, terutama apabila dilihat dari koleksi perpustakaan yang saat ini tersedia dengan format digital yang bahkan sudah tidak memerlukan *space* lagi. Perpustakaan di era disrupsi 4.0 juga mengalami perkembangan otomasi yang membantu dan mempermudah untuk mengorganisir koleksi tercetak. Selain itu, perpustakaan juga mengalami perkembangan pada layanan akses informasi yang berfokus pada pengguna / *user*. Maka dari itu, untuk memahami setiap perkembangan perpustakaan menuju era disrupsi 4.0 akan lebih baiknya mengetahui perkembangan yang terjadi pada setiap

eranya. Berikut adalah perkembangan perpustakaan secara garis besar dari era revolusi industri 1.0 hingga era revolusi industri 4.0³⁵.

Tabel 2.
Perkembangan Era Revolusi Industri 1.0 hingga
Era Revolusi Industri 4.0

Era Revolusi Industri 1.0	Era Revolusi Industri 2.0	Era Revolusi Industri 3.0	Era Revolusi Industri 4.0
<ul style="list-style-type: none"> - Tahun 1990 sampai 2005 - Interaksi secara satu arah - Menggunakan jenis teknologi MARC dan HTML - Kunci dari layanan adalah koleksi yang dimiliki - Perpustakaan menjadi sebagai pusat informasi - Informasi dapat diperoleh dengan cara membaca - Petugas atau pustakawan merupakan sumber informasi - Layanan di perpustakaan bersifat tertutup dan hanya terpusat pada petugasnya saja 	<ul style="list-style-type: none"> - Tahun 2006 sampai 2010 - Interaksi secara dua arah dan secara langsung-publik - Menggunakan teknologi RSS, WIKI, Blog, Ajax, Flickr, <i>tagging</i>, <i>podcast</i>, <i>bookmark</i>, <i>mash-up</i>, & <i>toolbar</i> - Kunci dari layanan adalah adanya partisipasi, <i>sharing</i>, dan keterbukaan - Pengguna ikut berpartisipasi menjadi salah satu sumber informasi - Informasi dapat didapatkan melalui membaca dan menulis - Petugas atau pustakawan merupakan sumber informasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Tahun 2010 sampai 2020 - Interaksi bersifat personal dan terbuka - Menggunakan teknologi <i>semantic search</i>, <i>ontology</i>, teknologi <i>mobile</i>, teknologi semantik, <i>artificial intelligence</i>, <i>context-awareness</i>, & <i>cloud computing</i> - Kunci dari pada layanan adalah <i>semantic web</i>, <i>metadata</i>, & <i>ontology</i> - Mesin/database menjadi sumber informasi - Informasi dapat diperoleh pengguna melalui membaca, menulis, dan pengalaman 	<ul style="list-style-type: none"> - Optimasi dari layanan <i>library 3.0</i> dengan penguatan pada integrasi dan konektivitas layanan perpustakaan virtual atau digital untuk generasi mendatang - Fitur layanan yang digunakan <i>library 4.0</i> adalah berbasis web 4.0 yang berisi <i>intelligent</i>, <i>makerspace</i>, teknologi, <i>open source</i>, <i>big data</i>, <i>cloud computing</i>, <i>augmented reality</i>, <i>tampilan state-of-the-art</i>, & <i>librarian 4.0</i>

³⁵ Wahid Nashihuddin and Fajar Suryono, 'Tinjauan Terhadap Kesiapan Pustakawan dalam Menghadapi Disrupsi Profesi di Era Librari 4.0 : Sebuah Literatur Review', *Jurnal Khizanah Al-Hikmah* 6, no. 2 (Desember 2018): 89.

<ul style="list-style-type: none"> - Komputer digunakan sebagai alat untuk mengakses informasi - Metadata MARC digunakan sebagai struktur pengetahuan 	<ul style="list-style-type: none"> - Layanan di perpustakaan bersifat <i>open access</i>, terpusat, & berorientasi kepada pengguna - Komputer dan <i>handphone</i> sebagai alat untuk mengakses informasi - Metadata MARCXML, MODS, DOI, XML/RDF digunakan sebagai struktur pengetahuan 	<ul style="list-style-type: none"> - Petugas & mesin/database merupakan sumber informasi - Layanan bersifat terpisah dan menyebar kepada setiap pengguna - Komputer, <i>handphone</i>, iPad, & peralatan digital lainnya dapat digunakan sebagai alat untuk mengakses informasi - Metadata FRBR, <i>ontology</i>, & struktur semantik digunakan sebagai struktur pengetahuan 	
---	--	--	--

Sumber : Jurnal Khizanah Al-Hikmah Volume 6, Nomor 2, Desember
(<http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/khizanah-al-hikmah/article/view/5922/pdf#>)
Tahun : 2018

Perpustakaan yang berada di era disrupsi 4.0 tentu memiliki sebuah tantangan tersendiri bagi setiap perpustakaan, perpustakaan seharusnya dapat memaksimalkan perannya semisal dengan melakukan (1) transformasi berbasis inklusi sosial dengan tujuan agar perpustakaan dapat menjalankan fungsinya sebagai sebagai tempat pembelajaran seumur hidup; (2) perpustakaan memiliki fungsi sebagai katalisator perubahan budaya karena mengingat setiap perubahan yang ada pada masyarakat pada hakikatnya adalah perubahan budaya masyarakat; (3) perpustakaan mampu menjadi sebagai *agent of social change*, karena idealnya perpustakaan merupakan sebuah ruang

dimana segala lapisan masyarakat, pola pemikiran, dan artikulasi kepentingan bisa bertemu dan berdialog tanpa dibatasi sekat apapun; (4) perpustakaan mampu membangun ekosistem pengetahuan serta literasi bagi masyarakat; dan (5) perpustakaan mampu melaksanakan mobilitas pengetahuan dengan berbagai cara, termasuk mengemas ulang informasi yang ada³⁶. Oleh karena itu, dalam menghadapi era disrupsi 4.0 ini sudah seharusnya perpustakaan menyusun strategi dalam melakukan hal yang baru (*doing new thing*) agar tidak tergerus oleh adanya perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat.

c. Tori Postmodern

Teori postmodern merupakan teori sosial baru yang akar kelahirannya sekitar tahun 1930an dan apabila dilihat dari kemunculan gerakan seninya teori postmodern ini berawal dari New York pada tahun 1960an. Teori postmodern dipelopori oleh Jean-Francois Lyotard, yang mana ia adalah seorang filsuf asal Prancis yang lahir pada tahun 1924. Secara garis besar gagasan Lyotard dalam kajian postmodern adalah berorientasi pada mitos yang mejustifikasi zaman modern, pembebasan progresif humanitas melalui ilmu, dan gagasan bahwa filsafat dapat mengembalikan kesatuan dalam proses

³⁶ 'Sidang Pengukhan Pustakawan Ahli Utama : Tantangan Kepustakawanan Di Era Disrupsi', 2018, <https://www.perpusnas.go.id/news-detail.php?lang=id&id=180430113717xKlQ96rH51>.

memahami dan mengembangkan ilmu pengetahuan secara lebih global untuk seluruh umat manusia³⁷.

Adapun pada dasarnya yang menjadi fokus utama Lyotard yaitu fungsi naratif pada wacana pengetahuan ilmiah, hal ini dikarenakan Lyotard menganggap pengetahuan ilmiah akan memainkan peran sentral dalam emansipasi *gradual* kemanusiaan. Sehingga dengan cara tersebut bagi Lyotard ilmu pengetahuan akan mengasumsikan status metanaratif, mengorganisasi dan memvalidasi narasi-narasi lain tentang cara terbaik mencapai kebebasan manusia³⁸. Berhubungan dengan emansipasi *gradual* kemanusiaan / masyarakat tersebut yakni dalam hal ilmu pengetahuan dan teknologi, saat ini masyarakat postmodern dikuasai oleh teknologi informasi. Hal ini berarti kehidupan masyarakat ditopang oleh sarana teknologi informasi, khususnya komputer dan internet, yang mana mencakup *gadget* yang kini terus berkembang secara pesat dan semakin canggih. Akan tetapi, yang dimaksud dengan masyarakat postmodern di atas bukan berarti hanya masyarakat rasional yang selalu menggunakan rasionya dalam mencari dan memahami suatu kebenaran, melainkan masyarakat yang telah mencapai tahap lanjutan atau yang acap kali disebut sebagai masyarakat di era serba digital.

³⁷ Madan Sarup, *Panduan Pengantar untuk Memahami Postrukturalisme dan Posmodernisme* (Yogyakarta: Jalasutra, 2008).

³⁸ Sugihartati, *Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer*.

Kehadiran teknologi informasi yang semakin canggih menurut Lyotard menjadikan prinsip-prinsip produksi, konsumsi, dan transformasi mengalami revolusi yang sangat radikal³⁹. Sehingga saat ini penggunaan tenaga manusia semakin berkurang dan terbatas karena perlahan-lahan tergantikan oleh arus teknologi informasi yang cukup kuat atau dapat dipahami bahwa masyarakat kini didominasi oleh teknologi informasi. Keterbatasan ini tentunya dapat dilihat dari berbagai sektor, misalnya dalam ruang informasi dan komunikasi, yang mana keadaannya sudah tidak terbatas ruang maupun waktu dan mempercepat proses pengolahan data dan informasi. Bahkan jika ditelaah lebih dalam hadirnya teknologi informasi ini mampu memanipulasi realitas sosial masyarakat di era postmodern. Akan tetapi hal inilah yang tidak dapat dihindari dan menjadi sebuah konsekuensi dari adanya kemajuan dan perkembangan teknologi informasi.

Sejalan dengan teori yang disampaikan di atas yakni mengenai masyarakat postmodern yang dikuasi dan didominasi penuh oleh teknologi informasi ini akan menimbulkan keadaan yang buruk. Lyotard dalam Sugihartati menyebutkan bahwa keadaannya akan lebih buruk terutama dalam bentuk informatika dan sibernetika yang tidak berkembang sesuai dengan kebutuhan manusia, melainkan hanya sesuai dengan performativitas, sehingga kemajuan dan perkembangan

³⁹ Sugihartati.

teknologi informasi ini membuat terjadinya perang total, kesenjangan yang melebar, pengangguran dan krisis pendidikan tinggi⁴⁰.

Berbicara mengenai teori postmodern di atas apabila disandingkan dengan penelitian ini maka teori postmodern akan digunakan untuk menjelaskan keadaan di era disrupsi 4.0 yang mana saat ini masyarakat termasuk organisasi / instansi atau lembaga dalam hal ini perpustakaan mendapatkan tantangan agar tidak tergerus atau tertinggal oleh kemajuan dan perkembangan teknologi informasi, yang mana teknologi informasi tersebut pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sosial masyarakat. Selanjutnya, teori postmodern ini juga akan menjelaskan bagaimana perpustakaan mengalami komodifikasi di bawah pengaruh kuat teknologi informasi pada era disrupsi 4.0. Adapun dalam konteks sosialnya perpustakaan akan tentu mengalami perubahan sosial, yang mana perpustakaan akan mengalami perubahan masa yang cukup signifikan di era disrupsi 4.0 dan tentu hal ini berbeda dengan keadaan perpustakaan di era sebelumnya. Maka dari itu, dari persoalan tersebut akan diketahui strategi yang akan dilakukan oleh perpustakaan dalam menghadapi tantangan kemajuan dan perkembangan teknologi informasi di era disrupsi 4.0 ini, atau dengan kata lain perpustakaan dapat melakukan inovasi baru untuk menjawab tantangan di era disrupsi 4.0 tersebut.

⁴⁰ Sugihartati.

5. *Diffusion of Innovations*

Diffusion of innovations merupakan sebuah konsep yang ditawarkan oleh Everett M. Rogers tentang sebuah proses komunikasi yang sifatnya menyampaikan ide atau gagasan baru. Hal ini senada dengan pengertian difusi yang disampaikan Everett M. Rogers dalam bukunya yang berjudul *Diffusion of Innovations*, yakni sebuah proses suatu inovasi yang dikomunikasikan dari waktu ke waktu di antara para anggota suatu sistem sosial / kelompok tertentu⁴¹. Adapun komunikasi yang dimaksud adalah komunikasi khusus yang isi pesannya menyampaikan ide-ide baru (kebaruan). Kebaruan dalam ide atau gagasan tersebutlah yang memberikan karakter khusus difusi. Di samping itu, difusi juga dikatakan sebagai salah satu jenis dari adanya perubahan sosial, yakni perubahan yang terjadi dalam struktur dan fungsi sistem sosial⁴². Sehingga berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa difusi tidak terlepas dari sebuah inovasi yang baru, atau dengan kata lain gagasan-gagasan yang sifatnya baru dan disampaikan dalam sebuah bentuk komunikasi.

Diffusion of innovations memiliki empat elemen yang mempengaruhinya, empat elemen tersebut salah satunya adalah inovasi (*the innovation*) itu sendiri, selanjutnya saluran komunikasi (*communication channels*), waktu (*time*), dan sistem sosial (*a social*

⁴¹ Everett M Rogers, *Diffusion of Innovations*, 5rd ed. (New York: Simon and Schuster, 2003).

⁴² Nisrokha, 'Difusi Inovasi dalam Teknologi Pendidikan', *Jurnal Madaniyah* 10, no. 2 (Agustus 2020).

system). Berikut adalah penjelasan empat elemen yang mempengaruhi *diffusion of innovations* tersebut⁴³.

1. *The Innovation*

The innovation atau inovasi merupakan sebuah ide, praktik, atau objek yang dianggap baru oleh individu atau kelompok yang mengadopsinya. Namun kebaruan yang dimaksud bukanlah kebaruan secara objektif, akan tetapi kebaruan yang dimaksud adalah apabila seseorang menganggap ide tersebut nampak baru baginya, maka hal tersebutlah dapat disebut sebagai inovasi. Contohnya di sebuah perpustakaan penggunaan RFID (*Radio Frequency Identification*) adalah suatu inovasi yang digunakan oleh pustakawannya untuk memudahkan dalam proses pelayanan, akan tetapi inovasi yang dimaksud bukanlah kapan RFID tersebut muncul atau hadir dalam dunia perpustakaan secara umum, melainkan kapan RFID tersebut tampak sebagai ide baru bagi pustakawan yang bersangkutan sehingga ia menganggapnya sebagai sebuah inovasi bagi perpustakaan.

Adapun dalam konsepnya Everett M. Rogers inovasi dianggap setara atau bagian sinonim dari teknologi. Sehingga dari keseluruhan konsep yang di tawarkan Everett M. Rogers adalah berupa inovasi teknologi. Hal ini disebabkan karena teknologi dirancang untuk mengurangi tingkat ketidakpastian dalam hubungan kausalitas yang terjadi dalam mencapai suatu tujuan tertentu. Teknologi sebagai sebuah

⁴³ Rogers, *Diffusion of Innovations*.

inovasi tentunya juga berkaitan dengan informasi yang akan disampaikan. Informasi tersebut perlu dibedakan jenisnya, yakni informasi sebagai perangkat lunak dan informasi sebagai evaluasi inovasi.

Informasi sebagai perangkat lunak diwujudkan dalam teknologi yang berfungsi untuk mengurangi ketidakpastian dalam sebab akibat. Misalnya dari jenis ini memungkinkan seseorang dapat bertanya “apa inovasinya?”, “bagaimana cara kerjanya?”, atau “bagaimana inovasi tersebut dapat berhasil?”. Sedangkan jenis informasi sebagai evaluasi inovasi memungkinkan seseorang bertanya “apa konsekuensi dari inovasi tersebut?” atau “apa kelebihan maupun kerugian dari inovasi tersebut?”. Akan tetapi tidak terlepas dari itu semua sebuah inovasi tidak selamanya dapat memberikan dampak baik dan disukai oleh setiap orang yang berperan di dalamnya, justru dengan adanya sebuah inovasi tersebut bisa saja dapat menimbulkan keborosan atau dampak buruk bagi seseorang / kelompok.

2. *Communication Channels*

Communication channels atau saluran komunikasi merupakan elemen kedua yang mempengaruhi dari *diffusion of innovations*. Sebagaimana yang sudah dipaparkan di atas bahwa pengertian dari difusi adalah komunikasi dalam bentuk khusus, yang mana di dalamnya saling menyampaikan dan berbagi informasi atau pertukaran (transfer) ide-ide baru, sehingga dapat dipahami bahwa dalam berbagi

informasi tersebut akan terjalin sebuah komunikasi. Adapun saluran komunikasi yang dimaksud adalah sarana yang digunakan dalam menyampaikan informasi atau ide baru tersebut, baik itu yang disampaikan antar individu, maupun individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok.

Communication channels sebagai elemen dari pada *diffusion of innovations* ini pada dasarnya adalah salah satu bagian penting dalam proses difusi inovasi secara keseluruhan. Proses *diffusion of innovations* akan dapat dikatakan berhasil jika semua prosesnya mencakup inovasi, individu atau kelompok yang memiliki inovasi / ide baru, individu atau kelompok yang belum memiliki inovasi / ide baru, dan saluran komunikasi yang menghubungkan antara kedua individu atau kelompok yang memiliki dan yang tidak memiliki inovasi / ide baru tersebut.

3. *Time*

Time atau waktu merupakan elemen penting dalam sebuah *diffusion of innovations*. Walaupun dalam beberapa konsep lainnya waktu tidak dibahas secara eksplisit, akan tetapi dalam *diffusion of innovations* waktu merupakan aspek yang penting untuk dibahas. Hal ini dikarenakan waktu merupakan aspek yang jelas dan nyata dalam proses komunikasi. Waktu yang dimaksud dalam *diffusion of innovations* tersebut digunakan dalam menentukan keputusan sebuah inovasi. Adapun dalam menentukan keputusan sebuah inovasi

memiliki lima langkah utama dalam prosesnya, yakni (1) Pengetahuan; (2) Persuasi; (3) Keputusan; (4) Implementasi; dan (5) Konfirmasi.

Proses keputusan sebuah inovasi melibatkan waktu ini dapat diartikan bahwa lima langkah yang telah disebutkan di atas terjadi dalam urutan waktu atau waktu yang berurutan, yakni pengetahuan, persuasi, keputusan, implementasi, dan konfirmasi. Sehingga keputusan sebuah inovasi ini adalah lamanya waktu yang dibutuhkan dalam melewati proses tersebut. Akan tetapi ada pengecualian apabila salah satu prosesnya tidak berjalan secara berurutan, misalnya keputusan mendahului persuasi.

4. A Social System

A *social system* atau sistem sosial adalah seperangkat unit yang saling terkait dan saling berhubungan dalam usaha menyelesaikan suatu permasalahan demi mencapai tujuan bersama. Unit tersebut tentunya terdiri dari beberapa individu atau kelompok. Secara umum difusi inovasi terjadi dalam lingkungan sosial, sehingga karena *social system* mempengaruhi proses *diffusion of innovations* maka cara yang digunakan bisa saja berbeda. Perbedaan cara karena adanya struktur sosial yang berbeda tersebut disebabkan oleh adanya perbedaan pada pengaruh norma terhadap difusi, peran pemimpin, jenis keputusan inovasi, dan konsekuensi inovasi.

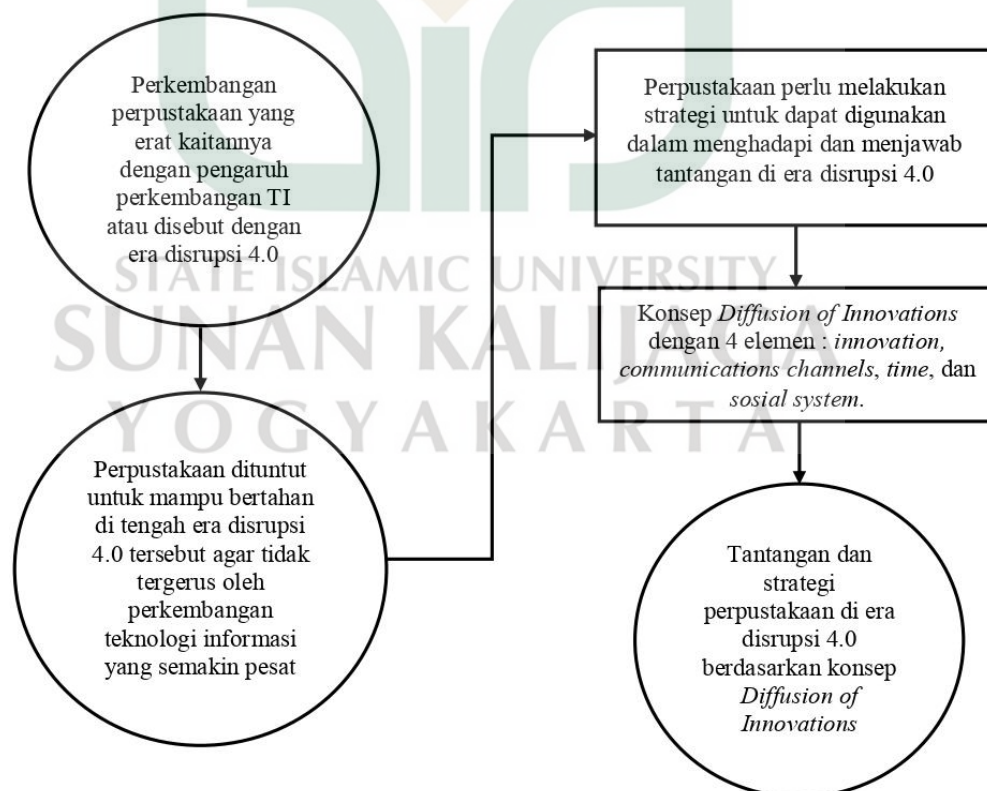
Oleh karena itu, berdasarkan paparan di atas apabila konsep *Diffusion of Innovations* ini diselaraskan dengan penelitian ini maka

konsep *Diffusion of Innovations* akan digunakan untuk mengetahui bagaimana strategi Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta yang digunakan dan diterapkan dalam menghadapi tantangan di era disrupsi 4.0. Adapun dalam penggunaan konsep ini peneliti akan melihat berdasarkan empat elemen seperti yang telah disampaikan Everett M. Rogers dalam konsep *Diffusion of Innovations*. Pertama adalah *the innovation*, yakni inovasi / ide baru seperti apa yang dilakukan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta dalam strateginya untuk menjawab tantangan di era disrupsi 4.0. Kedua peneliti akan mengungkap sarana komunikasi yang digunakan dalam proses melakukan dan menerapkan inovasi pada strategi Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta dalam menghadapi tantangan di era disrupsi 4.0. Ketiga peneliti akan memeriksa waktu terkait sebuah keputusan inovasi tersebut dibuat untuk digunakan sebagai strategi Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta dalam menghadapi tantangan di era disrupsi 4.0. Dan yang terakhir peneliti akan melihat sistem sosial yang terjadi dan terlibat dalam sebuah inovasi pada strategi Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta dalam menghadapi tantangan di era disrupsi 4.0.

F. Kerangka Berfikir

Penelitian ini disusun berdasarkan latar belakang perkembangan perpustakaan yang berkaitan erat dengan pengaruh perkembangan teknologi

informasi atau disebut dengan era disrupsi 4.0. Perpustakaan dituntut untuk mampu bertahan di tengah era disrupsi 4.0 tersebut agar tidak tertinggal oleh perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat. Maka dari itu, adanya era disrupsi 4.0 menjadi tantangan besar bagi perpustakaan, termasuk bagi Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta, sehingga perpustakaan perlu melakukan strategi untuk dapat digunakan dalam menghadapi dan menjawab tantangan di era disrupsi 4.0 tersebut. Akan tetapi, untuk mengetahui strategi yang digunakan perpustakaan dalam menghadapi tantangan tersebut peneliti menggunakan konsep *Diffusion of Innovations* yang memiliki empat elemen yaitu *innovation*, *communications channels*, *time*, dan *sosial system* sebagai pisau analisisnya. Adapun kerangka berpikir penelitian ini digambarkan oleh gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Berfikir

G. Metode Penelitian

Metode penelitian ialah suatu cara yang ilmiah untuk peneliti gunakan dalam memperoleh data yang memiliki tujuan dan kegunaan tertentu⁴⁴. Maka dari itu, peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian yang terdiri dari 8 komponen, yaitu jenis penelitian, subjek dan objek penelitian, sumber data, tempat dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji keabsahan data, dan analisis data.

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengungkapkan gejala secara holistik-kontekstual yang mana pengumpulan datanya dilakukan berdasarkan latar alami⁴⁵. Selain itu metode penelitian kualitatif merupakan metode artistik, karena dalam proses penelitiannya bersifat seni atau kurang terpola, metode penelitian kualitatif juga dapat disebut dengan metode *interpretive* karena data-data pada hasil penelitian merupakan hasil interpretasi dari data yang telah ditemukan di lapangan, selain disebut sebagai metode *interpretive* metode kualitatif juga disebut dengan metode naturalistik karena pada proses penelitiannya dilakukan pada kondisi yang apa adanya atau *natural setting* sesuai keadaan di lapangan⁴⁶. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2015).

⁴⁵ Bahdin Nur Tanjung and Ardial, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Proposal, Skripsi, dan Tesis) Dan Mempersiapkan Diri Menjadi Penulis Artikel Ilmiah* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005).

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Dan R&D*.

menggunakan metode penelitian kualitatif, karena dalam penelitian ini akan menerangkan tantangan dan strategi yang dilakukan dan digunakan perpustakaan di era disrupsi 4.0 berdasarkan konsep *Diffusion of Innovations* dengan studi kasus di Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta sesuai dengan keadaan lapangan yang akan diteliti.

Adapun jenis penelitian yang peneliti gunakan ialah jenis penelitian studi kasus atau *case studies*. Studi kasus adalah penelitian yang mendalam terhadap individu, atau suatu kelompok / organisasi, suatu program kegiatan yang ada dalam waktu tertentu dan bertujuan untuk memperoleh data yang kemudian dianalisis dan didiskripsikan secara utuh dan mendalam, adapun perolehan data tersebut berdasarkan dari proses observasi, wawancara dan kearsipan atau dokumentasi sebagaimana prosedur perolehan data secara umum pada metode penelitian kualitatif⁴⁷. Jenis penelitian studi kasus ini merupakan bagian dari penelitian kualitatif, hal ini sesuai dengan sudut pandang oleh Prof. Dr. Mudjia Rahardjo bahwa dalam penelitian kualitatif setidaknya ada delapan jenis penelitian kualitatif, yaitu Etnografi, Studi Kasus, Studi Dokumen atau Teks, Observasi Alami, Wawancara Terpusat, Fenomenologi, *Grounded Theory*, dan Studi Sejarah. Maka dari itu, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus (*case studies*), karena penelitian ini adalah

⁴⁷ Mudjia Rahardjo, 'Jenis Dan Metode Penelitian Kualitatif', www.uin-malang.ac.id, 2010, <https://www.uin-malang.ac.id/blog/post/read/100601/jenis-dan-metode-penelitian-kualitatif.html>.

penelitian yang dilakukan terhadap suatu organisasi / lembaga yakni Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta, dan data yang akan diperoleh dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ialah seseorang atau sesuatu yang ingin diperoleh keterangan atau penjelasan. Maka dapat dipahami bahwa subjek penelitian tersebut bersifat individu, benda, atau organisasi yang dapat dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam proses pengumpulan data penelitian⁴⁸. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitiannya adalah pustakawan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta, karena dalam penelitian ini peneliti akan memperoleh data atau keterangan dari pustakawan tersebut.

Sedangkan objek penelitian adalah merupakan apa yang akan diselidiki atau diteliti selama kegiatan penelitian berlangsung atau persoalan yang menjadi titik perhatian yang akan diteliti untuk mendapatkan data yang lebih terstruktur⁴⁹. Adapun yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah tantangan dan strategi perpustakaan di era disrupsi 4.0 berdasarkan konsep *Diffusion of Innovations* dengan studi kasus di Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta, karena yang menjadi titik permasalahan dalam penelitian ini

⁴⁸ Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial (Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif)* (Yogyakarta: Uii Press, 2007).

⁴⁹ Fitrah and Luthfiyah, *Metodelogi Penelitian : Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus* (Jawa Barat: CV. Jejak, 2018).

adalah bagaimana tantangan dan strategi yang dilakukan dan yang digunakan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta di era disrupsi 4.0 berdasarkan konsep *Diffusion of Innovations*.

3. Sumber Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis sumber data, yakni sumber data primer dan sumber data sekunder. Berikut adalah penjelasan sumber data primer dan sumber data sekunder dalam penelitian ini.

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer ialah data yang didapatkan dari objek yang akan diteliti⁵⁰. Dalam penelitian ini sumber data yang dimaksudkan adalah informan / narasumber yang penentuan informannya dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* yang digunakan ialah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu yang dimaksud tersebut adalah orang yang dianggap paling tahu tentang penelitian yang dilakukan, atau orang yang memiliki posisi penting sehingga akan memudahkan peneliti untuk menggali informasi yang sedang diteliti. Maka dari itu, dengan menggunakan teknik *Purposive sampling* ini ditetapkan sampel yang menjadi informan dalam penelitian ini terdapat 2 orang, Koordinator Perpustakaan, dan

⁵⁰ Lasa, 'Kamus Kepustakawanan Indonesia' (Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2009).

Pustakawan / Staff Perpustakaan. Adapun yang menjadi informan kunci dalam penelitian ini Ibu Yuli Hesti Wahyuningsih, S.IP. selaku Koordinator Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta karena dianggap menguasai dan tahu terhadap keadaan di lapangan sesuai dengan topik dalam penelitian ini. Adapun dalam proses teknik *Purposive Sampling* selanjutnya, penentuan informan dalam penelitian ini akan dilakukan peneliti dengan meminta informan kunci untuk menentukan orang-orang (pustakawan) yang dapat dijadikan sebagai informan dengan kriteria berkompeten dalam topik permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Selanjutnya apabila data yang diperoleh dari beberapa orang pustakawan yang direkomendasikan oleh informan telah jenuh dan tidak berkembang lagi dengan data yang diperoleh sebelumnya maka proses pengambilan data tersebut selesai.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang sebelumnya sudah dikumpulkan atau dibuat oleh pihak lain dan telah didokumentasikan, sehingga dalam hal ini peneliti hanya perlu menyalin data tersebut untuk kebutuhan data penelitiannya⁵¹. Maka dari itu, dalam penelitian ini sumber data sekunder yang peneliti gunakan adalah dokumen-dokumen yang dimiliki oleh Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan

⁵¹ Zainal Mustafa EQ, *Mengurai Variabel hingga Instrumen* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009).

Ilmu Politik UGM Yogyakarta, baik itu dalam bentuk berupa file, arsip, gambar dan lain sebagainya. Selain itu sebagai sumber data sekunder peneliti juga menggunakan jurnal-jurnal yang menurut peneliti memiliki korelevanan terhadap topik dalam penelitian ini.

4. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta, dan beralat di Komplek UGM Yogyakarta, tepatnya pada Jalan Karang Malang, Caturtunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281. Pelaksanaan penelitian ini dimulai dari Agustus sampai November 2021.

5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah proses mengumpulkan data-data primer yang digunakan dalam sebuah penelitian, yang kemudian dianalisis dan disusun secara terstruktur⁵². Maka dari itu, proses pengumpulan data ialah langkah awal yang sangat penting dalam melakukan sebuah penelitian. Adapun dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berikut adalah penjelasan dari ketiga teknik yang digunakan tersebut.

a. Teknik Observasi

Teknik observasi atau pengamatan merupakan dasar dari semua ilmu pengetahuan, sebagai contohnya adalah Ilmuan akan dapat

⁵² Ahmad Tanzeh, *Metodelogi Penelitian Praktis* (Yogyakarta: Teras, 2011).

bekerja jika ia memiliki data, dan data yang ia miliki itu didapat melalui proses observasi atau pengamatan, dan data tersebut dikumpulkannya dengan dibantu alat-alat canggih, sehingga apabila ia ingin melihat benda yang sangat kecil atau yang sangat jauh sekalipun dapat ia amati atau observasi dengan jelas. Adapun teknik observasi atau pengamatan terbagi kepada tiga jenis, yaitu (1) Observasi Partisipatif, yang dimaksud dengan observasi partisipatif adalah peneliti akan terlibat langsung dalam keseluruhan kegiatan orang yang sedang diamati atau yang menjadi sumber data; (2) Observasi Terus Terang, pada jenis observasi ini peneliti akan mengatakan terus terang atau apa adanya kepada sumber data bahwa peneliti sedang melakukan observasi dalam sebuah penelitian, sehingga sumber data mengetahui segala aktifitas yang dilakukan oleh peneliti dari awal hingga akhir; dan (3) Observasi Tak Terstruktur, pada observasi jenis ini peneliti melakukan penelitian dengan tak berstruktur atau bebas, yaitu peneliti akan mencatat apa yang menurutnya menarik, lalu kemudian peneliti tersebut menganalisisnya dan menyimpulkannya⁵³.

Adapun dalam penelitian ini panneliti menggunakan teknik observasi terus terang, yaitu peneliti akan mengatakan terus terang kepada informan (sumber data) bahwa sedang melakukan observasi dalam sebuah penelitian. Teknik observasi terus terang ini dapat dilakukan dengan cara memulai dari memperkenalkan identitas singkat

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Dan R&D*.

kepada informan, dalam hal ini kepada pustakawan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta, lalu kemudian bertanya atau melakukan pengamatan lebih jauh terhadap objek yang sedang diteliti.

b. Teknik Wawancara

Teknik wawancara atau yang sering dikenal dengan *interview* merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertanya kepada seseorang yang menjadi informan atau responden dalam penelitian tersebut⁵⁴. Teknik wawancara dalam sebuah penelitian terbagi kepada 3 jenis, yaitu Wawancara Terstruktur, Wawancara Semiterstruktur, dan Wawancara Tak Berstruktur⁵⁵. (1) Wawancara terstruktur, wawancara terstruktur merupakan wawancara dimana peneliti sudah mengetahui apa saja data yang akan diperolehnya pada saat wawancara, dan peneliti telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan sebelum dilakukannya wawancara yang mana alternatif jawabannya juga telah disiapkan oleh peneliti; (2) Wawancara semiterstruktur, wawancara semiterstruktur ialah wawancara yang dilakukan dengan lebih bebas dan terbuka yaitu narasumber diminta untuk berpendapat atau menyampaikan ide-idenya; dan (3) Wawancara tak berstruktur, wawancara tak berstruktur merupakan jenis wawancara yang dilakukan peneliti dengan bebas,

⁵⁴ Afifuddin and Beni Ahmad Saebani, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (Bandung: CV. Pustaka Setai, 2009).

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Dan R&D*.

yaitu peneliti tidak menyiapkan pertanyaan-pertanyaan terlebih dahulu, akan tetapi peneliti hanya menyiapkan pedoman wawancara yang berupa garis besar tentang topik masalah dalam penelitiannya yang akan ditanyakan kepada informan.

Adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis wawancara semiterstruktur, yaitu peneliti akan mewawancarai informan dengan lebih bebas dan terbuka, yakni peneliti akan meminta informan berpendapat dan menyampaikan ide-idenya, akan tetapi dalam melakukan wawancara peneliti tetap berpedoman dengan pedoman wawancara yang disusun sebelumnya.

c. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi ialah teknik pengumpulan data dan informasi melalui pencarian dan bukti-bukti yang berasal dari non manusia, yaitu seperti data dan informasi yang didapat pada sebuah tulisan misalnya pada catatan harian, peraturan, gambar, karya seni, dan lain sebagainya. Pengumpulan data melalui teknik dokumentasi ini akan memperkuat hasil penelitian dan akan membantu memahami masalah yang terjadi di lokasi penelitian, selain itu juga dapat membantu peneliti dalam pembuatan interpretasi data dan penyusunan teori⁵⁶. Dalam penelitian ini teknik dokumentasi yang digunakan adalah dengan mencatat gambaran umum perpustakaan,

⁵⁶ Afifuddin and Beni Ahmad Saebani, *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

mendokumentasikan foto pada saat melakukan penelitian, dan lain sebagainya.

6. Instrumen Data

Instrumen data dalam sebuah penelitian kualitatif ialah peneliti itu sendiri dengan alat bantu observasi dan wawancara. Maka dari itu, karena peneliti merupakan instrumen dalam penelitian ini maka peneliti juga harus divalidasi, yaitu untuk mengetahui sejauh mana peneliti memahami tentang metode kualitatif, penguasaan peneliti tentang topik yang akan diteliti, serta mengetahui kesiapan peneliti untuk melakukan penelitiannya⁵⁷. Selain itu, karena peneliti sebagai instrumen dalam penelitian kualitatif maka peneliti merupakan *human instrument*, yaitu peneliti akan menentukan fokus penelitian, menentukan informan sebagai sumber data primer, melakukan pengumpulan data dan membuat kesimpulan berdasarkan hasil data yang didapatkan di lapangan⁵⁸. Maka dari itu, dalam penelitian ini yang akan menjadi instrumen adalah peneliti itu sendiri dengan menggunakan alat bantu observasi dan wawancara yang akan berpedoman dengan pedoman wawancara yang dibuat peneliti.

7. Uji Keabsahan Data

Pada sebuah penelitian kualitatif, uji keabsahan sering ditekankan pada uji validitas, jadi data yang ditemukan di lapangan diuji

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Dan R&D*.

⁵⁸ Sugiyono.

kevalidannya⁵⁹. Dalam penelitian ini uji keabsahan yang digunakan terdapat empat jenis, yaitu sebagai berikut.

a. Uji Kredibilitas (*Credibility*)

Uji Kredibilitas juga dikenal dengan validitas internal ialah kegiatan mengecek atau memeriksa kembali kebenaran data yang telah ditemukan, sehingga dalam pengujian kredibilitas ini akan menambah tingkat kepercayaan terhadap hasil penelitian. Uji kredibilitas ini dapat diuji dengan enam cara, yaitu perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, diskusi, analisis kasus negatif dan *membercheck*. Akan tetapi, dalam penelitian ini hanya menggunakan triangulasi dan *membercheck* untuk menguji kredibilitas atau tingkat kepercayaan dalam penelitian ini.

Triangulasi adalah kegiatan pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara atau teknik dan berbagai waktu. Maka dari itu, triangulasi dibagi ke dalam tiga jenis, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber bertujuan untuk menguji kredibilitas data dengan cara peneliti mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber yang berbeda, sebagai contohnya adalah untuk menguji kredibilitas data tentang perilaku seorang murid, maka dapat dilakukan dengan mengecek data ke guru dan ke teman murid yang bersangkutan. Sedangkan triangulasi cara / teknis bertujuan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek

⁵⁹ Sugiyono.

data yang telah diperoleh melalui beberapa cara atau teknik yang berbeda, sebagai contohnya apabila suatu penelitian datanya diperoleh dari wawancara, maka peneliti dapat mengecek juga terhadap data yang diperoleh dari observasi, dokumentasi atau kuesioner. Adapun triangulasi waktu bertujuan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui waktu yang berbeda-beda. Apabila pengecekan data dalam waktu yang berbeda-beda ini menghasilkan data yang berbeda, maka harus dilakukan berulang-ulang sampai ditemukan kepastian datanya. Sebagai contohnya, peneliti mengecek data pada waktu pagi hari, kemudian siang hari dan sore hari, akan tetapi diantara ketiga waktu tersebut peneliti mendapatkan data yang berbeda-beda saat pengecekan, maka pengecekan itu kembali harus dilakukan berulang-ulang kali agar data yang didapatkan tidak berbeda-beda walaupun waktu pengecekannya berbeda.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan kredibilitas data dalam penelitian ini peneliti menggunakan cara triangulasi. Pertama peneliti menggunakan triangulasi sumber. Peneliti akan melakukan triangulasi sumber dengan mengecek data yang sudah didapatkan melalui beberapa sumber. Sumber tersebut adalah seperti arsip, dokumen, hasil keputusan, hasil wawancara maupun observasi, atau dengan melakukan wawancara dengan informan lainnya untuk menguji kekredibilitasan data yang sudah diperoleh sebelumnya. Kedua peneliti

menggunakan triangulasi cara atau teknik, yakni peneliti akan mengecek data dengan teknik yang berbeda. Misalnya apabila pada awalnya peneliti memperoleh data melalui teknik wawancara, maka kemudian selanjutnya peneliti akan melakukannya dengan teknik observasi. Adapun teknik observasi dapat dilakukan peneliti tidak hanya dengan datang langsung ke tempat penelitian melainkan observasi juga dapat dilakukan seperti dengan mengamati kegiatan yang berhubungan dengan tantangan dan strategi yang dilakukan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta dalam menghadapi era disrupsi 4.0 melalui *website* resmi perpustakaan atau media sosial. Ketiga peneliti menggunakan triangulasi waktu untuk mengecek kembali data yang diperoleh sebelumnya, yakni peneliti akan menemui kembali informan di waktu yang berbeda dari waktu pertama melakukan pengambilan data. Apabila dalam pengecekan data tersebut peneliti menemukan jawaban yang berbeda dari informan maka peneliti akan melakukannya berulang-ulang kali sampai diperoleh data yang benar-benar valid dan pasti.

Adapun *membercheck* adalah suatu kegiatan pengecekan data yang sudah didapatkan peneliti dari informan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kesesuaian data yang didapatkan dengan data yang diberikan oleh informan. Apabila data tersebut sesuai atau disetujui oleh informan maka data tersebut dapat dikatakan sebagai data yang valid, sehingga dengan validnya data yang didapatkan dari

informan maka berarti memiliki tingkat kepercayaan yang lebih tinggi. Akan tetapi, apabila data yang ada tidak sesuai dengan data yang diberikan informan maka peneliti perlu mendiskusikan ketidaksesuaian tersebut dengan informan, hal ini semata-mata bertujuan agar data yang didapatkan menjadi lebih kredibel. Maka dari itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan *membercheck* untuk mengecek kembali kekredibilitasan data yang didapatkan dari informan. Pengecekan ini peneliti lakukan dengan tujuan untuk menghindari ketidaksesuaian informasi yang didapatkan dengan informasi yang sebenarnya dimaksudkan oleh informan. *Membercheck* yang akan dilakukan peneliti adalah dengan menemui kembali informan yang sudah memberikan data melalui wawancara, yakni dengan menanyakan kembali terkait kebenaran data yang didapatkan peneliti kepada informan.

b. Uji Obyektivitas (*Confirmability*)

Uji obyektivitas merupakan pengujian hasil penelitian, yang mana dalam pengujian tersebut berkaitan dengan proses yang peneliti lakukan. Jika hasil penelitian adalah fungsi daripada proses penelitian yang dilakukan, maka standar *confirmability* dalam penelitian tersebut sudah terpenuhi. Adapun dalam penelitian ini, peneliti akan menguji hasil penelitian dengan cara menemui kembali informan untuk menanyakan kembali atau mengkonfirmasi hasil data yang diperoleh peneliti sebelumnya, yakni apakah data tersebut sudah benar atau

terdapat kekeliruan. Apabila saat mengkonfirmasi data tersebut jawaban informan berbeda dengan data yang diperoleh maka perlu dikonfirmasi kembali sampai didapatkan kebenaran dari data tersebut.

c. Uji *Transferability*

Uji *transferability* disebut juga sebagai validitas eksternal. Uji *transferability* ini akan memperlihatkan tingkat ketepatan dan dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi di mana sampel tersebut diambil. Dalam peneliti kualitatif, nilai transfer bergantung pada pemakai, sehingga hasil penelitian tersebut dapat digunakan dalam konteks dan situasi sosial lain.

Oleh karena itu, agar hasil penelitian kualitatif bisa dipahami dengan mudah maka dalam penelitian ini peneliti akan memaparkan hasil penelitian dengan jelas, rinci dan sistematis sesuai dengan prosedur penulisan karya ilmiah yang berlaku. Hal ini bertujuan agar dapat diterima dan dipercaya oleh para pembaca, dan pembaca dapat menilai bahwa penelitian ini sudah memenuhi standar transferabilitas dan dapat diterapkan di situasi atau tempat yang berbeda atau sebagai bahan penelitian lanjutan, karena dalam penelitian ini memiliki topik permasalahan yang semua perpustakaan juga memilikinya, yakni era disrupsi 4.0. Sehingga dengan adanya era disrupsi 4.0 yang saat ini dirasakan oleh perpustakaan maka tentunya perpustakaan memiliki tantangan baru dan untuk menghadapi tantangan tersebut perlu adanya strategi yang digunakan dan dilakukan.

d. Uji *Dependability*

Uji *dependability* dilakukan dengan cara mengaudit keseluruhan proses penelitian yang telah dilakukan. Audit tersebut dapat dilakukan oleh seorang auditor yang independen atau pembimbing dalam penelitian tersebut. Adapun dalam penelitian ini setelah keseluruhan dari hasil penelitian dipaparkan, maka peneliti akan meminta Dosen Pembimbing selaku orang yang berkompeten dalam bidang topik penelitian ini untuk menjadi auditor terhadap keseluruhan dari pada proses penelitian yang telah dilakukan. Selain itu, peneliti juga akan meminta Kepala Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta selaku orang yang paham dan mengalami secara langsung terhadap apa yang terjadi di lapangan sesuai dengan topik penelitian ini untuk menjadi auditor terhadap keseluruhan dari proses penelitian ini.

8. Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah kegiatan mengatur, mengurutkan, dan mengorganisasikan data ke dalam suatu uraian dasar, adapun data yang dianalisis ini berupa catatan lapangan, gambar, foto, dokumen, laporan dan lainnya⁶⁰. Adapun dalam penelitian kualitatif, analisis data dapat dilakukan dengan dimulai dari menelaah seluruh data yang diperoleh dari berbagai sumber, baik itu dari hasil wawancara, pengamatan yang berbentuk catatan, gambar dan sebagainya, kemudian setelah dilakukan

⁶⁰ Afifuddin and Beni Ahmad Saebani, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*.

telaah langkah selanjutnya adalah reduksi data atau melakukan abstraksi, abstraksi adalah pembuatan rangkuman atau intisari, dan proses selanjutnya setelah reduksi data yaitu mengurutkannya dan mengkategorikannya untuk diadakan pemeriksaan keabsahan data tersebut⁶¹.

Analisis data dalam penelitian kualitatif terbagi dalam dua model, yaitu model Miles & Huberman dan model Spredley. Penelitian ini menggunakan model analisis data Miles & Huberman. Model Miles & Huberman ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai penelitian tersebut tuntas, sehingga datanya sudah jenuh⁶². Adapun model yang dikemukakan oleh Miles & Huberman memiliki tiga tahapan, yakni reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) dan penarikan kesimpulan / verifikasi (*conclusion drawing / verification*)⁶³. Berikut adalah pemaparan tiga tahapan dalam model Miles & Huberman yang peneliti gunakan.

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data (*data reduction*) berarti menyaring, merangkum, memilih hal-hal pokok, dan memfokuskan pada hal-hal penting serta membuang data yang tidak perlu. Kegiatan reduksi data ini perlu untuk dilakukan karena dalam melakukan sebuah penelitian tentunya memiliki banyak data yang ditemukan di lapangan, yang mana data

⁶¹ Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007).

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Dan R&D*.

⁶³ Sugiyono.

tersebut sangat kompleks dan rumit, untuk itu data perlu dicatat secara rinci dan teliti yang kemudian dianalisis melalui reduksi data. Dengan begitu akan menghasilkan data yang jelas.

Adapun reduksi data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu memilih dan memilah pokok pembahasan yang sesuai dengan penelitian ini berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, jadi tidak seluruh dari hasil observasi dan wawancara digunakan sebagai pokok pembahasan.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data atau *data display* dilakukan setelah peneliti melakukan reduksi data berdasarkan data yang sudah ditemukan di lapangan. Penyajian data disini dapat dilakukan dengan menguraikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori, *flowchart* dan sejenisnya, akan tetapi dalam penelitian kualitatif penyajian data yang digunakan sering kali bersifat naratif dengan teks. Sehingga dengan dilakukannya penyajian data maka akan memudahkan peneliti untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami sebelumnya.

c. *Conclusion Drawing / Verification*

Conclusion drawing / verification merupakan tahapan terakhir dalam proses analisis data. *Conclusion drawing / verification* dalam analisis data berarti penarikan kesimpulan dan verifikasi. Data yang

sudah disajikan pada tahapan kedua analisis data kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun kesimpulan yang dikemukakan harus didukung dengan bukti-bukti yang valid dan konsisten sehingga dapat disebut dengan kesimpulan yang kredibel.

Oleh karena itu, berdasarkan paparan di atas analisis data yang digunakan peneliti adalah model Miles & Huberman, yaitu setelah peneliti menemukan data hasil observasi dan wawancara di lapangan peneliti akan memulai dengan melakukan reduksi data, yang mana peneliti akan memilah dan memilih data yang penting dan berkaitan dengan topik permasalahan dalam penelitian ini. Selanjutnya setelah melakukan reduksi data peneliti akan melakukan penyajian data, penyajian data yang akan peneliti gunakan adalah berupa uraian secara naratif karena penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Dan terakhir, peneliti akan melakukan penarikan kesimpulan / verifikasi, penarikan kesimpulan ini dilakukan berdasarkan data yang telah disajikan sebelumnya yang mana didukung dengan bukti-bukti yang valid.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terbagi dalam empat BAB, berikut peneliti jabarkan empat BAB tersebut sebagai berikut.

BAB I pendahuluan, dalam bab ini peneliti memaparkan latar belakang dari penelitian ini, kemudian rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, kerangka teoritis, metode penelitian yang digunakan serta sistematika pembahasan dalam penelitian ini.

BAB II gambaran umum, pada bab ini peneliti memaparkan gambaran umum tempat dari penelitian ini, yang mana diantaranya mencakup sejarah singkat, visi dan misi, dan struktur organisasi.

BAB III pembahasan, pada bab ini peneliti memaparkan hasil analisis data dan pembahasan melalui proses pengolahan dan analisis data.

BAB IV penutup, dalam bab ini peneliti memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran dari peneliti terhadap penelitian ini.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti paparkan pada BAB sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Tantangan yang dihadapi Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta di era disrupsi 4.0 yaitu :
 1. *The Innovation* yaitu alih media koleksi perpustakaan.
 2. *Communiacation Channels* yaitu Sumber Daya Manusia (SDM) yang menguasai dalam bidang teknologi informasi.
 3. Sedangkan untuk *time* dan *a social system* berdasarkan hasil penelitian belum terlihat.
2. Pentingnya strategi dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0 di Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta. Pada hasil penelitian mempunyai alasan pentingnya adanya strategi tersebut sebagai berikut.
 - a. Penting dan perlu ada strategi tersebut agar perpustakaan sebagai penyedia informasi masih tetap eksis dan berkembang seiring perkembangan teknologi informasi.
 - b. Penting dan perlu untuk meningkatkan kemampuan sumber daya manusianya.

- c. Penting dan perlu agar dapat digunakan untuk mengkomunikasikan layanan perpustakaan supaya pengguna mampu memanfaatkannya secara maksimal.
3. Strategi yang dilakukan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0.
 - a. *The Innovation*
 1. Inovasi
 - a) RFID yang Berorientasi pada Koleksi Cetak
 - b) Alih Media Koleksi
 - c) Sipus *Intergrated*
 - d) *E-perpus*
 - e) Kubuku
 - f) Katalog Terintegrasi
 2. Keberhasilan inovasi
 - a) Kurang maksimal dimanfaatkan dengan alasan masih kurangnya sosialisasi terhadap inovasi tersebut.
 - b) Semua harus dialih mediakan sehingga inovasi masih perlu dikembangkan.
 3. Konsekuensi inovasi yaitu koleksi perpustakaan di alih mediakan sehingga ada masalah pada hak cipta, solusinya adalah peninjauan kembali hukum terkait hak cipta.
 4. Kelebihan dan Kekurangan Inovasi

a) Kelebihannya yaitu dapat diakses dimana saja dan kapan saja, memudahkan pencarian informasi, memudahkan pekerjaan pustakawan, lebih *update* dari segi informasi, meningkatkan motivasi pustakawan untuk terus belajar.

b) Kekurangannya yaitu sumber daya manusia (SDM) masih kurang terampil bidang teknologi informasi

b. *Communication Channels*

1. Berbasis teknologi informasi.
2. Internal perpustakaan menggunakan WAG dan Zoom.
3. Eksternal perpustakaan menggunakan *website*, IG, *user education*

c. *Time*

1. Pengetahuan
2. Persuasi
3. Keputusan
4. Implementasi
5. Konfirmasi

d. *A Sosial System*

Berbasis teknologi informasi seperti WAG dan IG.

4. Kendala yang dihadapi Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta serta solusi yang dilakukan dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0.

a. Kendala dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0

1. Sumber daya manusia bidang TI.

2. Kebijakan melanggan jurnal.
 3. *Budget* melanggan *e-resources* berkurang.
 4. Pelayanan.
 5. *E-perpus* kurang banyak koleksinya.
 6. Website sering *down*.
- b. Solusi dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0.
1. Pemanfaatkan tim TI Fakultas.
 2. Pengusulan SDM bidang TI.
 3. Merekomendasikan perpustakaan lain untuk memenuhi kebutuhan informasi pengguna.
 4. Aplikasi Kubuku.
 5. *Drive Thru*

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Perpustakaan hendaknya memaksimalkan kegiatan alih media.
2. Perpustakaan hendaknya menyediakan SDM yang menguasai teknologi informasi.
3. Perpustakaan hendaknya mensosialisasikan lebih giat inovasi strategi Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0 yang ada agar dapat dimanfaatkan dengan baik.

4. Memfasilitasi perpustakaan untuk mengembangkan strategi Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0.
5. Perpustakaan hendaknya menggunakan media sosial lainnya agar lebih merata jangkauan sosialisasinya.
6. Pimpinan hendaknya menganalisis kembali kebijakan terkait dana karena strategi Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0 memerlukan dana dan kemampuan yang baik dari pengelolanya.
7. Pustakawan hendaknya terus meningkatkan keterampilan teknologi informasi agar strategi Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM Yogyakarta dalam menghadapi tantangan era disrupsi 4.0 dapat berjalan lancar sesuai tujuannya.

DAFTAR PUSTAKA

- A S Hornby. 'Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English'. edited by Jonathan Crowther. Oxford University Press, 1995.
- Afifuddin and Beni Ahmad Saebani. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Pustaka Setai, 2009.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 'Arti Kata Strategi - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online', 2021 2012. <https://kbbi.web.id/strategi>.
- Daryanto S.S. 'Kamus Lengkap Bahasa Indonnesia'. Surabaya : Apollo, 2005.
- Farida, Umi, and A. Noer Adhi. 'Keefektifan Literasi Digital UPT Perpustakaan Unversitas Semarang di Masa Pandemi'. *Jurnal Ilmiah Universitas Semarang : Information Science and Library* 1, no. 2 (2020).
- Fitrah and Luthfiyah. *Metodelogi Penelitian : Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Jawa Barat: CV. Jejak, 2018.
- Hamdan. 'Pengertian dan Contoh Landasan Teori Proposal, Penelitian, Skripsi'. Satu Jam, 9 August 2017. <https://satujam.com/contoh-landasan-teori/>.
- Hapsari, Dian. 'Tantangan Perpustakaan Perguruan Tinggi di Era Disrupsi'. *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan* 11, no. 1 (2019).
- Hatimah, Ihat. 'Pengertian Pendekatan'. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah UPI, 2012.
http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_SEKOLAH/195404021980112001-IHAT_HATIMAH/Pengertian_Pendekatan%2C_strategi%2C_metode%2C_teknik%2C_taktik_dan.pdf.
- Hermann, Mario, Tobias Pantek, and Boris Otto. *Design Principle for Industrie 4.0 Scenarios : A Literatur Review*. Dortmund: Faculty of Mechanical Engineering Technical University Dortmund, 2015.
- Idrus, Muhammad. *Metode Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial (Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif)*. Yogyakarta: Uii Press, 2007.
- Indrayanti, Wahyu Mahardika, Kanti Wahyuning Suci, Duhita Maduraras, Nanik Prihartanti, and Sri Lestari. 'Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Bagi Guru Sekolah Dasar: Tantangan dan Hikmah' 1, no. 1 (2021): 6.
- Jamilah, Fitrotin. *Strategi Penyelesaian Sengketa Bisnis*. Yogyakarta: Media Pressindo, 2018.

- Kadir, Abdul and Terra Ch. Twriwahyuni. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2013.
- Lasa. 'Kamus Kepustakawanan Indonesia'. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2009.
- Lian, Bukman. 'Revolusi Industri 4.0 dan Disrupsi, Tantangan dan Ancaman bagi Perguruan Tinggi', 2019, 6.
- Marcelina, Risky Nur. 'Bedanya Endemi, Epidemi, Dan Pandemi'. News FKP UNAIR, 2021. <http://ners.unair.ac.id/site/index.php/news-fkp-unair/30-lihat/808-bedanya-endemi-epidemi-dan-pandemi>.
- Moleong, Lexy J. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007.
- Mustafa EQ, Zainal. *Mengurai Variabel hingga Instrumen*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009.
- Nashihuddin, Wahid and Fajar Suryono. 'Tinjauan Terhadap Kesiapan Pustakawan dalam Menghadapi Disrupsi Profesi di Era Librari 4.0 : Sebuah Literatur Review'. *Jurnal Khizanah Al-Hikmah* 6, no. 2 (Desember 2018): 89.
- Nisrokha. 'Difusi Inovasi dalam Teknologi Pendidikan'. *Jurnal Madaniyah* 10, no. 2 (Agustus 2020).
- Noravika, Maya. 'Peran Generasi Milenial Menghadapi Era Disrupsi 4.0 Melalui Prinsip Sociopreneur', 2019. <https://eeduki.com/2019/05/27/peran-generasi-milenial-menghadapi-era-disrupsi-4-0-melalui-prinsip-sociopreneur/>.
- Pedoman Penulisan Tesis*. Yogyakarta: Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015.
- Prayetno, Adi. 'Kerja Sama Komunitas Asean 2015 dalam Menghadapi ATHG (Ancaman, Tantangan, Hambatan, dan Gangguan)'. *Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Terbuka*, 2015.
- Priyanto, Ida Fajar. 'Menghadapi Era Normal Baru', 2018. <https://www.kompas.id/baca/opini/2018/02/03/menghadapi-era-normal-baru/>.
- Qalyubi, Syihabuddin, Purwono, Tri Septiyantono, Umar Sidik, Tafrikhuddin, Solihin Arianto, Sri Rohyanti Zulaikha, Lasa, Djazim Rohmadi, and Nurdin Laugu. *Dasar-dasar Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. Yogyakarta : Jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga, 2007.

- Rahardjo, Mudjia. 'Jenis Dan Metode Penelitian Kualitatif'. www.uin-malang.ac.id, 2010. <https://www.uin-malang.ac.id/blog/post/read/100601/jenis-dan-metode-penelitian-kualitatif.html>.
- Rahayu, Sri. 'Mengenal Perpustakaan Perguruan Tinggi Lebih Dekat'. Buletin Perpustakaan Nomor 57. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2017. <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:s4QcCI08cD8J:https://journal.uin.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/download/9109/7603+&cd=6&hl=id&ct=clnk&gl=id>.
- Republik Indonesia, Peraturan Pemerintah. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 30 Tahun 1990 tentang Pendidikan Tinggi (n.d.).
- Republik Indonesia, Undang-Undang. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan (2007).
- Rodin. 'Analisis Kesiapan dan Tantangan Perpustakaan Perguruan Tinggi Islam di Indonesia Menghadapi Era 4.0'. *Jurnal Media Pustakawan* 26, no. 2 (2019).
- Rogers, Everett M. *Diffution of Innovations*. 5th ed. New York: Simon and Schuster, 2003.
- Safitri, Arini. 'Tantangan Masyarakat di Era Disrupsi'. Radar Jember, 7 December 2019. <https://radarjember.jawapos.com/opini/07/12/2019/tantangan-masyarakat-di-era-disrupsi/>.
- Saleh, Abdul Rahman. *Perpustakaan dan Pustakawan Era Revolusi Industri 4.0 : Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi*. Medan: Perpustakaan UNIMED, 2019.
- Saleh, Abdul Rahman and Rita Kumalasari. *Manajemen Perpustakaan*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2011.
- Sarup, Madan. *Panduan Pengantar untuk Memahami Postrukturalisme dan Posmodernisme*. Yogyakarta: Jalasutra, 2008.
- Savitri, Astrid. *Revolusi Industri 4.0 : Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0*. Yogyakarta: Penerbit Genesis, 2019.
- Setiowati, Reni Diah. 'Strategi Social Entrepreneurship Dalam Mewujudkan Kemandirian Lembaga Sosial Dan Dakwah Islam : Studi Kasus Yayasan Nurul Hayat Surabaya'. Undergraduate, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2016. <http://digilib.uinsby.ac.id/5601/>.

- 'Sidang Pengukhan Pustakawan Ahli Utama : Tantangan Kepustakawanan Di Era Disrupsi', 2018. <https://www.perpusnas.go.id/news-detail.php?lang=id&id=180430113717xKlQ96rH51>.
- Sugihartati, Rahma. *Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2015.
- Sulistyo-Basuki. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1991.
- Tanjung, Bahdin Nur and Ardial. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Proposal, Skripsi, dan Tesis) Dan Mempersiapkan Diri Menjadi Penulis Artikel Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005.
- Tanzeh, Ahmad. *Metodelogi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras, 2011.