

**DIGITAL ENTREPRENEURSHIP: TANTANGAN DAN
PELUANG WIRSAUSAHA KREATIF BAGI PERPUSTAKAAN**



Dr. Syifaun Nafisah, M.T

Siti Rohaya, M.T

UIN SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2022

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Kata digital muncul seiring berkembangnya modernisasi dan teknologi. Perkembangan teknologi semakin memudahkan kepentingan masyarakat termasuk pada dunia usaha. Berbagai lembaga seakan-akan berlomba mengadakan kegiatan yang berhubungan dengan pendidikan dan pelatihan yang bertemakan digital, seperti seminar dan training digital marketing, seminar digital transformation strategi dan berbagai kegiatan digital lainnya seperti yang dilakukan pemerintah melalui gerakan nasional literasi digital. Dunia digital telah menjadi tempat hiburan, berita, belanja, dan interaksi sosial, memudahkan jalan bagi tren ekonomi kolaboratif saat ini. Internet dan digitalisasi adalah penggerak utama ekonomi (A. N. Turi:2020).

Stabilitas ekonomi pada sebuah negara salah satunya terletak pada sirkulasi usaha yang dijalankan oleh UMKM. Salah satu trend usaha yang masuk pada lingkaran UMKM adalah usaha yang dijalankan oleh berbagai anak muda hingga orang-orang yang masuk pada kategori *middle age*. Dan di era yang serba digital, kreatifitas merupakan jalan yang harus dilalui. Menciptakan kreatifitas baik dari tataran ide ataupun cara pengaplikasiannya, butuh paradigma khazanah intelektual yang paripurna. Pengayaan intelektual ini dapat diperoleh dari berbagai pengetahuan, baik pada ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Lembaga yang dapat menjadi saran untuk mendapat pengetahuan salah satunya adalah perpustakaan. Pengetahuan dapat berupa berbagai koleksi, baik yang berbentuk *hardbook* ataupun digital. Koleksi-koleksi ini sejatinya bukan hanya menjadi bacaan yang menghasilkan khazanah intelektual fikir tapi juga mampu untuk menghasilkan keterampilan yang mampu menjadi bekal untuk berkarya, baik dalam karir ataupun dalam menjalankan wirausaha.

Impian untuk menjadikan perpustakaan sebagai lembaga yang mampu memberikan pengetahuan yang mampu memberikan berbagai khazanah intelektual dan keterampilan tentunya tidak mudah, terdapat beberapa aspek yang harus tersedia antara lain, sumber daya manusia dan sarana prasarana. Sumber daya manusia terbesar yang mengelola perpustakaan adalah pustakawan. Pustakawan ini lahir dari perguruan tinggi yang belajar tentang perpustakaan dan informasi di program studinya tentang pengelolaan perpustakaan, mulai dari koleksi cetak sebagaimana yang tertata di rak, hingga koleksi digital yang kini merupakan bagian dari kebutuhan masyarakat yang membutuhkan kenyamanan dan kemudahan dalam menggunakan fasilitas perpustakaan. Karena dengan adanya perpustakaan digital, pemustaka (pengguna perpustakaan) mudah untuk mencari koleksi hanya dengan *keyword* atau *phrase*, yang dapat diakses dari manapun. Perpustakaan digital dapat mengatasi permasalahan tradisional dalam menemukan informasi, kemudahan dalam menyampaikan informasi dan kelesterian koleksi untuk masa depan, seperti koleksi-koleksi langka dan berharga (Lesk Michael, 2005). Kemudahan dan kenyamanan pemustaka (pengguna perpustakaan) dalam menggunakan fasilitas perpustakaan saat ini diukur melalui

penilaian akreditasi pada perpustakaan agar kenyamanan dan kemudahan ini bisa terukur. Seperti halnya akreditasi di bidang Pendidikan, akreditasi pada perpustakaan juga wajib menyajikan bukti-bukti pada setiap indikator pertanyaan. Seperti yang tertulis di Pedoman Akreditasi Perpustakaan yang dibuat oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, terdapat 9 (sembilan) komponen penilaian akreditasi perpustakaan dan komponen-komponen ini berlaku untuk semua jenis perpustakaan yang akan di akreditasi. Sembilan komponen itu meliputi layanan, kerja sama, koleksi, pengorganisasian bahan perpustakaan, sumber daya manusia, gedung/ruang-sarana prasarana, anggaran, manajemen perpustakaan, dan perawatan koleksi perpustakaan. Di dalam setiap komponen tersebut terdapat rincian aitem penilaian (Perpusnas RI, 2012).

Profesional pustakawan yang mengelola perpustakaan ini lahir dari perguruan tinggi, khususnya di program studi Ilmu Perpustakaan yang belajar tentang pengetahuan perpustakaan dan informasi. Mahasiswa ini belajar tentang banyak hal, baik itu yang bersifat pengetahuan ataupun keahlian. Dengan kombinasi antara pengetahuan dan keahlian diharapkan ketika lulus mudah mendapatkan pekerjaan sesuai dengan *basic* keilmuan yang di pelajari di Perguruan Tinggi. Kesesuain antara keilmuan dan pekerjaan menjadi point penting bagi Perguruan Tinggi dan juga pemerintah melalui kementerian yang menangani pendidikan dan di survey melalui tracer study setiap tahun dengan indikator pertanyaan di kuisisioner tracer study yang disediakan oleh BAN PT (Badan Akreditasi Nasional – Perguruan Tinggi) yang salah satu pertanyaannya adalah kesesuaian antara bidang pekerjaan dan keilmuan yang dipelajari selama

kuliah (bisa lihat di borang akreditasi BAN-PT poin tracer study). Pertanyaan ini bukan hanya butuh jawaban, tapi dapat dijadikan *feedback* untuk prodi (program studi) dan PT (Perguruan Tinggi) dalam pelaksanaan pembelajaran.

Ketika lulus, perpustakaan menjadi salah satu lembaga yang menjadi tempat berkarya para alumni ini. Pemerintah menunjukkan perhatian yang besar untuk pengembangan dan peningkatan peran perpustakaan di masyarakat. Terdapat lembaga milik pemerintah yang menjadi pusat perpustakaan di Indonesia dan di daerah, seperti Perpustakaan Nasional (Perpusnas) di bawah pemerintah pusat dan Perpustakaan Daerah (Perpusda) serta ada juga Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah (BPAD) yang dinaungi oleh pemerintah daerah. Selain Perpustakaan Nasional dan Perpustakaan Daerah juga terdapat perpustakaan diberbagai tempat, seperti di kantor kementerian di pusat dan daerah, perguruan tinggi mulai dari perpustakaan utama dan fakultas, sekolah-sekolah, dan sebagainya. Pertumbuhan perpustakaan cukup signifikan yang menurut data bahwa perpustakaan di Indonesia berjumlah 164.610 unit pada tahun 2019 dan merupakan perpustakaan terbanyak kedua di dunia setelah India yang mempunyai infrastruktur perpustakaan berjumlah 323.605 unit (sumber: www.kompas.id pada tanggal 3 Juli 2019).

Perpustakaan sebagai pengguna lulusan dan Prodi Ilmu Perpustakaan dan sarjana yang siap berkiprah di bidang perpustakaan dan informasi bisa saling bersinergi untuk memenuhi kebutuhan pustakawan di berbagai jenis perpustakaan. Kecanggihan teknologi informasi seperti adanya software otomasi perpustakaan yang bersifat *open source* serta kemudahan mengakses teknologi informasi

lainnya, kebutuhan untuk akreditasi untuk perpustakaan yang jumlahnya cukup banyak, menjadi peluang munculnya wirausaha muda di bidang perpustakaan dan informasi yang mahir di bidang perpustakaan dan informasi dan memiliki kemauan untuk berwirausaha di tengah-tengah para lulusan yang banyak memilih sebagai pustakawan sebagai jalan karirnya. Pengetahuan yang sudah dimiliki oleh mahasiswa yang mempelajari bidang perpustakaan ini dapat menjadi bekal untuk berkarya ketika mereka lulus termasuk ketika memilih jalur wirausaha dalam mencari penghasilan, sehingga usaha di bidang perpustakaan itu tidak lagi hanya dilirik oleh orang-orang yang tidak mempunyai *basic* keilmuan perpustakaan, seperti contoh, membutuhkan sistem informasi perpustakaan dilakukan oleh wirausaha yang *background* keilmuannya di bidang teknologi informasi, butuh layout ruangan perpustakaan dan ukuran sarana seperti kursi dan meja meminta desain interior untuk mengadakannya, yang bisa saja tidak mengerti kaidah ergonomis ruang perpustakaan. Hal ini akan menjadi sempurna apabila perusahaan ini *concern* dan faham tentang perpustakaan mulai dari hulu hingga hilir sehingga mampu memberikan pelayanan satu pintu (*one gate service*) dengan menyediakan kebutuhan, kenyamanan dan inovasi suatu perpustakaan. Kondisi-kondisi diatas ini menjadi ancaman sekaligus tantangan yang dihadapi perpustakaan pada era digital.

Menyikapi ancaman dan tantangan yang dihadapi perpustakaan, maka perlu dilakukan *mapping* untuk mengetahui tantangan-tantangan apa saja yang dihadapi perpustakaan dalam era digital. Tantangan tersebut membuka peluang bagi perpustakaan untuk mengembangkan unit-unit *enterpreneurship* bidang

perpustakaan berbasis digital, yang diharapkan akan mampu membuka kesempatan bagi sumberdaya perpustakaan ini untuk mengembangkan perpustakaan sesuai dengan tugas pokok dan fungsi perpustakaan itu sendiri. *Mapping* peluang dan tantangan ini akan selanjutnya dapat dimanfaatkan oleh program studi dalam Menyusun kurikulum kedepannya agar kurikulum yang nantinya akan disusun disesuaikan dengan kebutuhan *stakeholder*. Diharapkan dengan seperti ini program studi ilmu perpustakaan akan dapat menyiapkan lulusan-lulusannya berdasar kebutuhan pengguna alumni perpustakaan dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar paparan pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tantangan apa sajakah yang dihadapi perpustakaan dalam era digital saat ini ?
2. Peluang *digital enterpreunership* apa sajakah yang dapat diterapkan di perpustakaan pada era informasi digital?
3. Tantangan apa sajakah yang dihadapi perpustakaan dalam mengembangkan *digital enterpreunership* di perpustakaan?
4. Bagaimana penerapan konsep digital entrepreneurship pada proses pembelajaran di perpustakaan?
5. Bentuk-bentuk digital entrepreneurship yang dapat di terapkan pada bidang perpustakaan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui tantangan yang dihadapi perpustakaan pada era digital informasi.
2. Mengetahui peluang-peluang pengembangan *digital enterpreunership* yang dapat diterapkan di perpustakaan.
3. Mengetahui tantangan yang dihadapi perpustakaan dalam mengembangkan Tantangan apa sajakah yang dihadapi perpustakaan dalam mengembangkan dan mewujudkan peluang-peluang *digital enterpreunership*.
4. Mengetahui penerapan konsep digital entrepreneurship pada proses pembelajaran di perpustakaan
5. Mengetahui bentuk-bentuk digital entrepreneurship yang dapat di terapkan pada bidang perpustakaan

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

Digital Entrepreneurship

Perbedaan mendasar antara kewirausahaan dengan organisasi bisnis lainnya adalah sebagian besar dibangun di atas perbedaan dalam ukuran tim kerja, orang-orang dengan atribut unik, penanganan risiko dan ketidakpastian, eksploitasi khusus, ruang, peluang, disposisi sumber daya kendala, serta fokus yang berbeda dalam menciptakan barang dan jasa masa depan. Banyak perhatian dicurahkan pada orang/tim wirausaha sebagai “perbedaan individu (misalnya, sikap, kecenderungan, sifat, keterampilan dan kemampuan, dan perbedaan kognitif) mempengaruhi perkembangan niat berwirausaha, pencarian dan penemuan peluang, proses keputusan dan tindakan selanjutnya” (Arlott, Alina, et al. dalam Baierl et. Al 2019).

Peluang usaha yang cukup besar untuk dapat dimanfaatkan saat ini adalah teknologi digital. Setelah menentukan pilihan terhadap teknologi digital yang akan dimanfaatkan dalam berwirausaha, seorang wirausaha dapat memanfaatkan peluang usaha yang sudah ditemukan. Dalam sebuah usaha harus dapat mengenali dan memanfaatkan peluang yang muncul dari berbagai fenomena yang hadir di sekitar kita, seperti (Soltanifar, M & Smailhodziq, E. dalam Soltanifar, M, et.al 2021):

1. Perkembangan teknologi dan kemajuan infrastruktur
2. Kecerdasan buatan yang digunakan untuk meningkatkan kualitas keputusan

3. Realitas tambahan yang digunakan untuk memperluas wawasan wirausaha

4. *Cloud services*

5. Koneksi tanpa batas dalam memanfaatkan peluang yang muncul

6. Penjualan produk atau layanan digital melalui jaringan elektronik

Selain memahami peluang yang ada, wirausaha di bidang teknologi digital juga harus mahir menjadi mahir dalam keterampilan dan memiliki cara berpikir tertentu tentang produk dan usaha baru yang akan dijalani. Keterampilan yang di sampaikan oleh Diening, Thomas N.et.al (2015) disebut “*five pillars of entrepreneurial expertise*”. Lima pilar itu adalah (1) Value Creation, (2) The Lean Startup, (3) Customer Discovery and Validation, (4) The Business Model Canvas dan (5) The Entrepreneurial Method.

Kewirausahaan di Bidang Perpustakaan dan informasi

Menurut Horton (2014) profesi informasi berkaitan dengan cara orang membuat, mengumpulkan, mengatur, menyimpan, mengambil, mengirim, menganalisis, dan menggunakan informasi. Disiplin subjek yang membentuk dasar untuk bidang ini disebut ilmu informasi, studi tentang karakteristik informasi dan bagaimana informasi ditransfer atau ditangani. Bidang ilmu informasi muncul pada 1950-an dari beberapa disiplin ilmu lain, termasuk ilmu komputer, ilmu perpustakaan, komunikasi, administrasi bisnis, matematika, teknik, psikologi, filsafat, dan seni bahasa. Ilmu informasi menekankan penerapan teknologi modern — menyatukan proses dan sistem, komputer, satelit, dan teknologi lainnya, serta sumber daya manusia — untuk menyediakan layanan

informasi dan informasi. Mereka bekerja untuk menyebarluaskan informasi dalam berbagai format, Mereka dapat bergabung dengan asosiasi perpustakaan atau asosiasi informasi untuk mencapai tujuan bersama yaitu memberikan informasi kepada orang yang membutuhkannya. Adapun yang menonjol tentang perpustakaan dan bidang informasi adalah keanekaragaman jenis pekerjaan dan lokasi di mana pekerjaan ini dilakukan (McCook & Peña, 2009).

Keanekaragaman jenis pekerjaan di bidang perpustakaan dan informasi ini bisa menjadi peluang bagi para pegiat perpustakaan dan informasi untuk membangun usaha dibidang perpustakaan dan informasi. Sebagaimana diketahui bahwa kewirausahaan dapat dilihat sebagai faktor kunci dalam revitalisasi ekonomi. Keanekaragaman jenis pekerjaan di bidang perpustakaan dan informasi yang bisa dilihat sebagai peluang bagi para wirausaha (*entrepreneurs*) antara lain:

1. Otomasi Sistem Informasi Perpustakaan

- a. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi komputer dapat membuat aplikasi untuk digunakan di perpustakaan, salah satu contohnya adalah otomasi sistem informasi perpustakaan yang memiliki efek kemudahan dalam pemrosesan informasi.
- b. Otomasi pada awalnya terbatas pada lembaga besar dengan anggaran besar, kini kemajuan teknologi telah membuat kemudahan dalam memanfaatkan teknologi komputer baik itu dari sisi hardware ataupun software yang layak untuk perpustakaan umum dan sekolah kecil. Ini memiliki dua efek utama pada profesional informasi. Pertama, pemahaman tentang sistem otomatisasi dan jaringan telah menjadi

persyaratan mendasar; setiap profesional informasi harus memiliki setidaknya pengetahuan dasar tentang cara mengoperasionalkan komputer dan tugas-tugas yang dapat diselesaikan oleh otomatisasi. Kedua, kebutuhan profesional informasi yang ahli dalam bidang otomasi yang semakin besar. Isi data yang perlu dimanipulasi besar dan kompleks sehingga membutuhkan profesional informasi untuk mengelola kebutuhan informasi yang kompleks. Merencanakan, merancang, dan mengimplementasikan sistem informasi yang terautomasi secara efektif adalah tugas berat yang memerlukan keterampilan khusus.

2. Arsip

Banyak pustakawan dan ilmuwan informasi bertanggung jawab atas arsip lembaga pendidikan mereka. Seiring dengan meningkatnya pekerjaan di bidang itu dan para profesional ini telah mengembangkan keahlian dalam pekerjaan pengarsipan — baik melalui pengalaman, pendidikan lanjutan, atau kombinasi keduanya — mereka telah memilih untuk menjadi arsiparis. Pekerjaan ini membutuhkan kompetensi yang sama dengan yang dibutuhkan kepustakawanan. Meskipun perubahan kejuruan semacam itu dapat dilakukan secara bertahap selama beberapa tahun, hasilnya adalah seseorang yang mulai bekerja sebagai pustakawan dapat berpindah ke bidang profesional lain.

Pengarsip bekerja dengan mengorganisir penggunaan bahan, catatan, dan barang-barang lainnya. Aktif mencari bahan-bahan di antara kertas-

kertas individu atau dalam catatan besar dari suatu institusi. Catatan dapat mencakup catatan personal, buku besar, atau materi promosi. Termasuk mengarsip barang-barang lain seperti seperangkat meja, kursi yang ditempatkan di gudang perusahaan. Tujuannya adalah pelestarian catatan sejarah asosiasi, gerakan, atau korporasi. Harus dipahami dengan jelas bahwa tidak semua arsiparis adalah pustakawan tetapi bahwa ini adalah spesialisasi di mana banyak pustakawan telah berhasil mengelola arsip.

3. Desain Sistem Informasi

pemrogram sistem menulis program komputer skala besar untuk menyelesaikan masalah informasi di bidang-bidang seperti bisnis, ilmu pengetahuan, dan pendidikan. Konsultan informasi menyarankan manajemen strategi pemasaran atau ekspansi bisnis melalui sistem informasi. Spesialis sistem informasi manajemen memenuhi kebutuhan informasi pembuat keputusan melalui sistem otomatis yang mereka desain dan implementasikan atau sekedar untuk membuat website.

Desainer informasi merancang berbagai sistem untuk membantu pengguna mengakses dan mengelola berbagai jenis informasi. Tujuan desain informasi adalah untuk efisiensi waktu pengguna mencari atau menelusuri informasi yang biasanya di situs website. Mereka dapat bekerja secara independen sebagai konsultan, atau sebagai spesialis dalam organisasi.

Tanggung jawab seorang yang merancang informasi berbasis sistem informasi menurut Kane, Laura Townsend (2003) dilakukan mulai dari sistem informasi, teknologi, pencarian informasi, dan antarmuka pengguna

untuk berbagai sistem pencarian, sistem pelabelan, sistem navigasi, sistem organisasi, dan lain-lain. Menjelajahi kebutuhan organisasi dengan membuat desain informasi memungkinkan orang menemukan informasi semakin besar.

4. Penelitian dan Pengajaran

Ilmu informasi ditemukan di perpustakaan, pusat pengolahan data, industri, dan pemerintah. Pertumbuhan pentingnya informasi berarti bahwa karier baru sedang dikembangkan sepanjang waktu. Pendidikan dalam bentuk pelatihan dan pengajaran ilmu perpustakaan dan informasi menyediakan persiapan ideal untuk bidang yang sedang berkembang ini. Seperti adanya pelatihan penggunaan sistem otomatisasi perpustakaan, pengelolaan data, digitalisasi naskah atau koleksi, katogisasi, kewirausahaan di bidang informasi dan sebagainya.

5. Konsultasi Informasi

Berwirausaha di bidang informasi harus memiliki kompetensi khusus seperti pencarian bibliografi sistem informasi online, menyiapkan laporan teknis sebagai editor atau penulis, atau menyiapkan program komputer skala besar untuk penyimpanan dan pengambilan informasi. Spesialisasi ini, termasuk kepustakawanan, dapat memberi saran tentang pembelian atau pemilihan sistem, membuat rekomendasi untuk membangun proyek, melakukan pencarian awal dan wawancara untuk penunjukan personel utama, memberikan saran tentang pengembangan koleksi media, berlanggan jurnal atau memberikan — berdasarkan biaya — keahlian mereka dalam

beberapa hal lain. Komponen utama dari pekerjaan konsultasi mencakup pengetahuan profesional, kepercayaan pribadi, akal sehat, pengalaman, kemampuan untuk berpikir sendiri, dan kemauan untuk mengakui kesalahan.

Konsultan bisa bersifat *freelance* yang berspesialisasi dalam perpustakaan menawarkan berbagai layanan ke perpustakaan, mulai dari perencanaan strategis hingga fasilitasi kelompok. Sebagian besar bekerja secara mandiri dan memiliki atau mengelola bisnis mereka sendiri. Tanggung jawab dari konsultan *freelance* menurut Kane (2003) adalah membantu perpustakaan dengan perencanaan strategis jangka panjang, menawarkan rekomendasi untuk perbaikan denah lantai dan tata letak perpustakaan, mengamati dan menganalisis organisasi dan manajemen perpustakaan; menawarkan rekomendasi untuk perbaikan, menawarkan pelatihan komunikasi, fasilitasi kelompok, manajemen konflik, perencanaan proyek, layanan pelanggan, dan pembangunan tim

2.2 Kajian Pustaka

Penelitian terkait *digital entrepreneurship* yang pertama adalah penelitian mengkaji kebutuhan *stakeholder* terkait perpustakaan digital. Dalam penelitian tersebut dipaparkan bagaimana perpustakaan kolaboratif dapat dirancang untuk memenuhi kebutuhan *stakeholders*. Penelitian ini menggunakan kerangka Zachman untuk Arsitektur Perusahaan sebagai pendekatan untuk menyelidiki kebutuhan pengguna dan menentukan organisasi perpustakaan digital, sumber daya, proses, teknologi, dan arus informasi. Berdasar penelitian tersebut,

didapatkan kesimpulan bahwa dalam bidang perpustakaan digital kolaboratif, perspektif dan dimensi yang ditetapkan dari kerangka kerja secara komprehensif menangkap kebutuhan pengguna dan konteks penggunaan, dan membantu memastikan bahwa segala sesuatu yang relevan dengan perusahaan perpustakaan digital tercakup. Kesimpulan ini menunjukkan perlunya *digital enterpreneurship* untuk memenuhi kebutuhan akan perpustakaan digital kolaboratif (Abrizah and Zainab 2008).

Penelitian berikutnya adalah yang terkait dengan kerangka pemikiran *digital enterpreneurship*. Ditinjau dari kajian sistematis, didapatkan sebuah kesimpulan bahwa Lembaga pengelola informasi maupun lembaga bisnis pada umumnya harus memiliki kemampuan, kapasitas, serta strategi dalam menerapkan teknologi digital dan memanfaatkan peluang digitalisasi, ketiga komponen ini merupakan isu-isu kunci yang sampai saat ini belum banyak mendapat perhatian, termasuk di perpustakaan. Studi memberikan pemahaman konseptualisasi fenomena kewirausahaan digital. Berdasar penelitian ini maka semua Lembaga, termasuk perpustakaan harus mengkonsolidasikan dengan memberikan pemahaman bahwa kewirausahaan digital adalah ranah akademis sehingga harus dipertimbangkan dampak kemampuan dan kapasitas kemampuan lulusannya terkait kewirausahaan digital untuk dapat bersaing di kancah global (Anim-Yeboah, et al. 2020).

Penelitian terakhir adalah penelitian terkait peluang dan tantangan dalam pengembangan digital enterpreneurship, khususnya di perpustakaan. Sebuah studi melaporkan pertumbuhan platform digital yang semakin massif memberikan efek jaringan asimetris, yaitu terjadinya peningkatan jumlah proyek

kewirausahaan, dibandingkan dengan jumlah penyandang dana. Asimetris ini mengakibatkan organisasi termasuk perpustakaan kehilangan kendali input, yaitu salah satu mekanisme untuk meningkatkan jumlah proyek wirausaha, untuk menyikapinya diperlukan pemahaman yang mendalam tentang kewirausahaan digital, termasuk di perpustakaan sebagai Lembaga yang melakukan pengelolaan terhadap informasi (Shen, Lindsay and Xu 2018)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Studi ini menerapkan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer didapatkan dari kegiatan pengumpulan data di lapangan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, yaitu: wawancara, observasi maupun dokumentasi. Sedangkan data sekunder didapatkan dari berbagai sumber pendukung, meliputi laporan, dokumentasi kegiatan, maupun jurnal-jurnal terkait. Desain pengambilan data primer pada penelitian dilakukan melalui mekanisme wawancara terhadap dua kelompok informan, yaitu kelompok pustakawan dan kelompok dosen. Pembagian kelompok ini didasarkan pertimbangan, kelompok pustakawan untuk menggali kebutuhan kompetensi yang diperlukan oleh pustakawan untuk menciptakan wirausahawan digital. Kelompok informan dari sektor Pendidikan tinggi untuk menggali data kesiapan perguruan tinggi dalam menciptakan lulusan yang memiliki kompetensi wirausaha digital bidang perpustakaan. Selain menggali kesiapan perguruan tinggi, juga untuk menggali upaya-upaya yang dilakukan perguruan tinggi untuk membekali lulusannya agar memiliki jiwa wirausaha. Adapun kelompok informan tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Kelompok Pustakawan

Informan dari kelompok pustakawan merupakan pustakawan Perpustakaan Bung Karno Blitar, Jawa Timur. Kelompok ini terdiri dari 1 orang kepala perpustakaan, dan 4 orang pustakawan.

2. Kelompok Dosen

Kelompok dosen terdiri atas dosen dari tiga perguruan tinggi. Untuk mendapatkan informasi yang mendalam, perguruan tinggi yang berkolaborasi adalah 1 perguruan tinggi dibawah payung Kementerian Agama dan 2 Perguruan tinggi dibawah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud-Ristek). Informan yang berkolaborasi pada penelitian ini adalah informasi dari perguruan tinggi-perguruan tinggi sebagai berikut.

a. Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang memiliki program studi perpustakaan dengan nama Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Sain Informasi. Program studi ini berada dibawah Fakultas Sain dan Teknologi. Penempatan program studi dibawah Fakultas Sain dan Teknologi berimbas pada kuatnya nuansa dan penerapan teknologi informasi pada prodi ini. Informan dari UIN Maulana Malik Ibrahim terdiri dari 2 orang informan, Ketua Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Sain informasi dan Dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan.

b. Universitas Brawijaya

Univeritas Brawijaya merupakan perguruan tinggi dibawah Kemendikbud-Ristek yang memiliki Jurusan Ilmu Perpustakaan. Jurusan ini dibawah Fakultas Ilmu Administrasi. Informan di universitas ini terdiri dari 2 orang informan, yaitu Ketua Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Sekretaris Jurusan Ilmu Perpustakaan.

c. Universitas Negeri Malang

Selain Universitas Brawijaya, Universitas Negeri Malang juga merupakan perguruan tinggi yang berkolaborasi pada penelitian ini. Universitas ini memiliki 2 jenjang Pendidikan, yaitu jenjang Strata 1 (S1) Jurusan Ilmu Perpustakaan yang berada dibawah Fakultas Sastra, dan jenjang Diploma IV (D-IV) Jurusan Perpustakaan Digital yang berada dibawah Sekolah Vokasi. Informan pada penelitian ini adalah dua orang dosen yang telah ditunjuk oleh Ketua Jurusan Ilmu Perpustakaan.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan berbagai teknik, meliputi teknik-teknik sebagai berikut.

1. Wawancara

Teknik utama yang digunakan dalam proses pengumpulan data lapangan adalah wawancara. Model wawancara yang dilakukan menggunakan model tidak terstruktur. Model ini menggunakan pedoman wawancara selanjutnya pertanyaan akan diberikan dan digali berdasar temuan-temuan menarik yang ada di lapangan. Pedoman wawancara disusun berdasar sumber-sumber referensi yang mendukung. Adapun indicator-indikator yang disusun dalam pedoman wawancara untuk mengetahui manajemen kewirausahaan adalah sebagai berikut (Permadi et al., 2018).

- a. Pengembangan manajemen kewirausahaan.
- b. Manajemen kewirausahaan.
- c. Struktur dan konten mata kuliah kewirausahaan.
- d. Mata kuliah dan kurikulum kewirausahaan.

Untuk mengetahui kompetensi yang dibutuhkan perpustakaan dalam rangka menciptakan wirausahawan digital bidang perpustakaan, kompetensi-kompetensi yang dinilai adalah sebagai berikut (Syamsuri et al., 2021).

a. Kompetensi digital.

Kompetensi digital meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam penggunaan media digital.

b. Penggunaan digital.

Merupakan pemanfaatan media digital untuk tujuan berwirausaha.

c. Transformasi digital

Kompetensi ini merupakan kompetensi penggunaan media digital untuk berinovasi dan mengembangkan kreativitas dalam berwirausaha.

Adapun indikator kemampuan berinovasi dalam berwirausaha dinilai dari kemampuan sebagai berikut (Palupi et al., 2022).

1) Kualitas produk.

2) Varian produk.

3) Desain produk.

2. Observasi

Selain wawancara, pengumpulan data juga dilakukan melalui proses observasi. Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh perpustakaan untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan. Pengamatan dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung. Pengamatan secara langsung dengan mengikuti kegiatan secara pasif kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh perpustakaan sebagai upaya untuk

menumbuhkan jiwa kewirausahaan. Sedangkan pengamatan tidak langsung dilakukan dengan mengamati media-media social yang dimiliki oleh perpustakaan yang digunakan sebagai sarana berkomunikasi dan berpromosi perpustakaan terhadap layanan-layanan yang diberikan untuk masyarakat.

3. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan teknik dokumentasi dilakukan untuk mencatat pelaksanaan penelitian dalam bentuk yang berbeda sebagai bukti pendukung. Dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik perekaman suara pada proses wawancara, perekaman video untuk mendokumentasikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan perpustakaan untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan, dan dokumentasi dalam bentuk foto-foto kegiatan. Dokumentasi juga dilakukan dalam bentuk *log-book* yang digunakan untuk mencatat data-data lapangan.

3.2. Lokasi, dan Waktu Penelitian

Untuk mendapatkan data agar rumusan permasalahan penelitian dapat tereksplorasi dengan lebih mendalam, maka pengumpulan data dilakukan di empat lokasi penelitian. Lokasi tersebut terdiri dari 1 perpustakaan dan 3 perguruan tinggi yang berada dibawah Kementerian Agama dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Adapun lokasi penelitian adalah sebagai berikut.

1. Perpustakaan Bung Karno, Blitar, Jawa Timur.
2. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Universitas Brawijaya
4. Univeristas Negeri Malang

Durasi waktu penelitian dilakukan mulai bulan Juli hingga Desember 2022. Adapun *timeline* kegiatan penelitian dilakukan pada durasi waktu sebagaimana terlihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Timeline Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan ke-					
		7	8	9	10	11	12
1	Penyusunan Proposal						
2	Penyusunan Instrumen Penelitian						
3	Kalibrasi Instrumen penelitian						
4	Pengumpulan data lapangan						
5	Analisis data lapangan						
6	Validasi data lapangan						
7	Penyusunan Laporan penelitian						
8	Penyusunan draft publikasi						

3.3. Kalibrasi Instrumen penelitian

Kalibrasi instrument merupakan kegiatan pengecekan instrument penelitian sebagai alat bantu pengumpulan data. Kalibrasi instrumen penelitian pada penelitian kuantitatif dilakukan untuk memastikan tingkat akurasi alat ukur. Tidak berbeda dengan penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif juga memerlukan kalibrasi instrument. Perbedaan proses kalibrasi terletak pada cara pengecekan alat. Pada penelitian kuantitatif menggunakan standar ukur tertentu, sedangkan pada penelitian kualitatif dilakukan dengan

menyesuaikan konsep berdasar pengalaman empiris dan konsep teori yang konkrit (Hamid, 2021).

Untuk melakukan kalibrasi terhadap instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan menyesuaikan pedoman wawancara dengan konsep teoritis dari berbagai referensi yang digunakan sebagai rujukan. Selain itu, susunan pedoman wawancara juga berdasar jurnal-jurnal yang telah dipublikasikan di jurnal-jurnal bereputasi. Kalibrasi dengan kedua teknik ini untuk mengkombinasikan pengalaman empiris dan konsep teoritis, sehingga temuan data lapangan dapat lebih mendalam.

3.4. Tahapan Penelitian

Tahapan Penelitian dilakukan dengan langkah sebagai berikut.

1. Tahap Penyusunan dan Kalibrasi Instrumen Penelitian

Kegiatan di Tahap 1 merupakan kegiatan pengumpulan literatur yang terkait dengan kewirausahaan digital, baik secara umum maupun yang spesifik untuk perpustakaan. Data literatur diperoleh dari berbagai media sebagai acuan untuk pengambilan data lapangan. Data ini selanjutnya digunakan sebagai pijakan untuk menyusun instrument penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk pedoman wawancara. Pada Tahap 1 juga dilakukan kegiatan kalibrasi instrument penelitian untuk memastikan kelayakan instrument sebagai alat pengumpulan data lapangan.

2. Tahap Pengumpulan Data Lapangan

Setelah instrument penelitian terkalibrasi, dilakukan kegiatan pengambilan dan pengumpulan data lapangan. Kegiatan pengumpulan dilakukan dengan teknik sebagai berikut.

a. **Wawancara**

Kegiatan wawancara dilakukan pada bulan oktober dengan mengunjungi lokasi-lokasi penelitian. Kegiatan wawancara dilakukan secara parallel dengan informan-informan di lokasi penelitian. Hal ini untuk memudahkan proses validasi terhadap data yang didapatkan di lapangan.

b. **Observasi**

Kegiatan observasi dilakukan setelah proses wawancara. Pada kegiatan observasi, pengumpulan data dilakukan dengan mengamati kegiatan-kegiatan yang diadakan di perpustakaan. Pada kegiatan observasi juga dilakukan penggalian data dengan lebih mendalam untuk melengkapi data yang didapatkan dari wawancara.

c. **Dokumentasi**

Pada saat pelaksanaan kegiatan wawancara dan observasi, untuk mendokumentasikan kegiatan dilakukan pendokumentasian dengan berbagai media. Dokumentasi ini juga dimanfaatkan pada tahap validasi data.

3. Tahap Analisis Data Penelitian

Model analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah model Miles and Huberman. Model ini terdiri dari 4 kegiatan, sebagai berikut (Miles et al., 2018).

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan kegiatan menyederhanakan, mengelompokkan, dan membuang data-data yang tidak diperlukan. Kegiatan ini untuk memfokuskan pada data-data yang diperlukan saja. Selanjutnya data-data tersebut dikelompokkan berdasar tujuan yang ingin dicapai oleh penelitian.

b. Penyajian Data

Seteleah proses reduksi data, data selanjutnya disajikan. Penyajian data pada penelitian ini dilakukan dalam bentuk naratif dengan pemilihan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh pembaca. Penyajian juga dilakukan dikelompokkan berdasar rumusan masalah penelitian. Selain dalam bentuk narasi, data juga disajikan dengan dilengkapi dalam bentuk gambar-gambar.

c. Verifikasi Data

Dalam proses penyajian data, dilakukan proses verifikasi. Proses verifikasi adalah proses memeriksa kebenaran laporan. Proses verifikasi dilakukan melalui berbagai uji validasi terhadap data penelitian

d. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan merupakan temuan data lapangan yang menggambarkan kondisi dilapangan. Proses penarikan kesimpulan dilakukan setelah tahap pengujian keabsahan data dan verifikasi terhadap laporan penelitian.

3.5. Uji Validasi Data Penelitian

Uji validasi data sering disebut juga dengan uji keabsahan data. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan setiap data yang diperoleh dari lapangan adalah data yang benar. Pada penelitian kualitatif, uji validitas atau uji keabsahan data dilakukan dengan 4 kriteria, yaitu kredibel, keteralihan, konsisten dan obyektif (Fadli, 2021; Hamid, 2021; Mamik, 2015; Purwanto, 2022; Rijali, 2019; Roosinda et al., 2021). Untuk memastikan keabsahan data lapangan, pada penelitian ini dilakukan 4 jenis pengujian sebagai berikut.

1. Uji Kredibilitas

Uji Kredibilitas disebut juga uji validitas internal. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan merupakan data yang sebenarnya menggambarkan kondisi lapangan. Untuk memastikan keabsahan data internal, penelitian ini menggunakan teknik-teknik sebagai berikut.

a. Triangulasi

Triangulasi adalah merupakan pendekatan multimetode yang dilakukan pada proses pengumpulan dan analisis data. Teknik ini digunakan untuk memastikan keabsahan data dari berbagai sudut

pandang. Memotret sebuah fenomena ditinjau dari berbagai sudut pandang yang berbeda akan menghasilkan tingkah kehandalan yang tinggi. Cara ini juga dapat mengurangi bias yang dapat terjadi pada proses pengumpulan dan analisis data. Triangulasi dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam sudut pandang. Adapun teknik triangulasi yang digunakan pada penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut (Ananda, 2020).

1) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan cara melakukan *cross check* informasi yang diberikan oleh informan-informan penelitian. *Crossing check* ini dilakukan agar informasi yang diberikan oleh informan dapat terkonfirmasi kebenarannya. Teknik wawancara yang dilakukan secara berkelompok pada proses pengumpulan data pada penelitian ini memudahkan proses validasi, dimana masing-masing informan dapat saling melengkapi dan menambahkan informasi-informasi yang diberikan oleh informan lainnya.

2) Triangulasi Waktu

Teknik ini dilakukan dengan melakukan pengambilan data pada waktu yang berbeda. Pada penelitian ini dilakukan pengambilan waktu yang berbeda baik pada proses wawancara maupun observasi. Konsistensi informasi yang diberikan oleh informan menjadi indikator utama validitas informasi yang diberikan.

3) Triangulasi Teori

Triangulasi teori adalah penggunaan berbagai teori untuk menganalisis informasi yang didapatkan di lapangan. Pada tahap pengumpulan data, informasi didapatkan berpedoman pada pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya. Setelah data terkumpul, dan dilakukan proses reduksi dan verifikasi, jawaban akan dikelompokkan berdasar rumusan masalah, selanjutnya dianalisis menggunakan berbagai teori. Teori-teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori yang digunakan untuk penyusunan indikator penelitian. Jika data lapangan telah sesuai dengan konsep teoritis, maka data merupakan data yang valid.

4) Triangulasi Metode

Pengumpulan data dilakukan dengan berbagai teknik, yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Data lapangan yang didapatkan dari berbagai teknik ini akan saling dikonfrontir, untuk mendapatkan informasi yang benar mengenai kondisi yang sebenarnya di lapangan. Data yang didapatkan dari wawancara dikonfrontir dengan data observasi, begitu juga sebaliknya. Jika data dari metode pengumpulan yang berbeda menunjukkan kesamaan, maka data adalah sah atau valid.

b. Perpanjangan Pengamatan

Selain dengan teknik triangulasi, pengecekan keabsahan data juga dilakukan menggunakan metode perpanjangan pengamatan. Metode ini dilakukan dengan melakukan pengecekan dari dari sumber-sumber lain, misalnya media sosial milik lokasi penelitian. Jika data menunjukkan kesesuaian maka data bernilai benar.

c. Peningkatan Ketekunan

Peningkatan ketekunan dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap data secara cermat dan berkesinambungan. Pengujian ini dapat menunjukkan histori pelaksanaan pengambilan data lapangan, untuk memastikan tidak adanya data lapangan yang hilang atau tertinggal.

d. Kecukupan Referensi

Dalam proses pelaksanaan penelitian, histori pelaksanaan penelitian dicatat dalam sebuah *log-book*. Selain dalam bentuk *log-book*, data penelitian juga didokumentasikan dalam bentuk rekaman suara dan foto-foto kegiatan. Pada proses pengecekan keabsahan data, bentuk-bentuk pendokumentasian ini digunakan sebagai bukti pendukung. Bukti pendukung ini menjadi catatan perjalanan penelitian yang akan menguatkan keabsahan data yang didapatkan.

2. Uji Transferabilitas

Pengujian ini disebut juga dengan validitas eksternal. Pengujian ini dilakukan untuk mengukur derajat keteralihan. Derajat keteralihan adalah ukuran bisa tidaknya temuan lapangan diterapkan pada kondisi yang

berbeda dengan karakteristik lokasi yang sama. Untuk menentukan derajat keteralihan, terdapat dua syarat yang harus dipenuhi, yaitu data penelitian bersifat konsisten dan obyektif. Pengujian konsistensi dan obyektifitas penelitian dilakukan melalui uji depenabilitas dan konfirmabilitas sebagai berikut.

a. Uji Depenabilitas

Uji depenabilitas disebut juga uji konsistensi. Pada penelitian ini, uji depenabilitas dilakukan melalui proses audit terhadap keseluruhan data penelitian yang didapatkan dari berbagai sumber dan metode. Proses audit ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan uji kepastian, yang dilakukan melalui uji konfirmabilitas.

b. Uji Konfirmabilitas

Uji ini disebut juga dengan uji kepastian. Pengujian ini dilakukan bersamaan dengan uji depenabilitas. Pengujian ini melibatkan *reviewer* untuk memastikan semua langkah-langkah penelitian telah sesuai dengan kaidah. Selain itu audit kepastian juga dilakukan untuk memastikan semua data telah dianalisis dengan teknik yang benar sehingga dapat menjawab tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, *reviewer* terlibat mulai dari proses audit terhadap proposal hingga oada proses penyelesaian laporan. Pada proses penyusunan laporan, *reviewer*, berasal dari luar institusi untuk memastikan obyektifitas kontribusi penelitian. Sedangkan pada proses evaluasi, *reviewer* merupakan *reviewer* internal dari institusi. Selain *reviewer* internal,

roses audit juga dilakukan dengan melibatkan *reviewer* pada jurnal-jurnal bereputasi. Pelibatan *reviewer* ini melalui kegiatan *submit* artikel hasil penelitian yang menjadi *outcomes* penelitian.

BAB IV

TEMUAN LAPANGAN

4.1. Kewirausahaan Digital

kewirausahaan adalah sebuah upaya menciptakan sesuatu, baik berupa produk barang, jasa atau layanan dengan mengembangkan dan menggabungkan inovasi serta kreativitas untuk mendapatkan kesempatan memecahkan masalah dengan memanfaatkan peluang yang orang lain hadapi agar memiliki nilai yang lebih dalam kehidupan. Sedangkan kewirausahaan digital adalah sebuah bentuk kewirausahaan yang dipengaruhi dan memanfaatkan transformasi digital dalam kegiatan berbisnis dan bermasyarakat. Prinsip dasar dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan adalah kemampuan untuk mengidentifikasi peluang-peluang yang dapat digunakan untuk menciptakan inovasi produk, jasa maupun layanan dengan mematuhi asas-asas legalitas dengan tujuan untuk meningkatkan modal. Perubahan fundamental pada kewirausahaan digital adalah adanya upaya aktif dalam aktifitas berbisnis dan terkoneksi dengan masyarakat digital.

Salah satu keuntungan kewirausahaan digital adalah tersedianya sumber daya-sumber daya baru yang dapat dimanfaatkan pelaku wirausaha agar dapat saling berkolaborasi. Kolaborasi ini akan menciptakan unit usaha yang efektif, baik untuk pengumpulan data untuk mendukung keterbukaan informasi, konten, maupun layannya. Pemanfaatan teknologi digital telah mengakibatkan pertumbuhan yang eksponensial perkembangan kewirausahaan. Hal ini dikarenakan pemanfaatan teknologi ini memungkinkan penggabungan sumber daya dengan memanfaatkan jaringan periklanan maupun freelancer global. Adapun peluang pengembangan kewirausahaan digital dalam bidang perpustakaan dapat dipaparkan sebagai berikut.

4.2. Peluang Pengembangan Kewirausahaan Digital di Perpustakaan

Perpustakaan merupakan sebuah lembaga yang bergerak dalam bidang layanan dan jasa informasi. Sebagai lembaga yang menyediakan informasi, perpustakaan menjadi pilar penting bagi negara untuk mewujudkan tujuan nasional, yaitu mencerdaskan masyarakat dalam kehidupan bernegara. Selain itu perpustakaan juga menjadi tempat untuk melestarikan kebudayaan bangsa yang menjadi kekayaan sebuah bangsa. Oleh karenanya perpustakaan terus berbenah diri agar dapat mewujudkan fungsinya sebagai lembaga yang dijadikan sebagai tempat atau wahana belajar bagi masyarakat.

Perpustakaan setidaknya telah mengalami 3 periode perkembangan, yaitu periode tradisional, periode otomatisasi dan periode digitalisasi (Sungadi, 2017). Perubahan periode tersebut untuk menyesuaikan dengan tuntutan kebutuhan masyarakat akan akses informasi. Berkembangnya teknologi informasi berimbas pada perkembangan sarana informasi. Sarana informasi berbasis digital telah menciptakan sifat baru dalam penyebaran informasi, yaitu informasi yang bersifat terbuka bagi masyarakat. Era ini dikenal dengan istilah era keterbukaan informasi.

Keterbukaan informasi bagi masyarakat melahirkan kendala-kendala bagi perpustakaan dalam melayani kebutuhan informasi bagi masyarakat. Layanan informasi oleh perpustakaan yang semula dalam bentuk koleksi-koleksi tercetak, harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital agar layanan koleksi tersebut dapat menyesuaikan generasi yang saat ini mendominasi. Perpustakaan selanjutnya mulai melayani koleksi-koleksi dalam bentuk digital. Perubahan layanan ini menciptakan peluang-peluang baru bagi perpustakaan untuk dapat menciptakan kewirausahaan digital agar perpustakaan dapat memenuhi

kebutuhan-kebutuhan informasi bagi masyarakat. Adapun peluang-peluang tersebut didasarkan pada 2 skema besar tujuan yang ingin diwujudkan oleh perpustakaan sebagai berikut.

4.2.1. Inklusi Sosial

Inklusi sosial adalah sebuah proses yang terjadi dalam masyarakat, dimana antar anggota masyarakat mencoba untuk memperbaiki pola relasi atau hubungan antar individu dan kelompok. Perbaikan ini juga meliputi kemampuan masyarakat serta kesempatan yang diberikan kepada anggota masyarakat agar dapat hidup dengan lebih bermartabat, dengan mengakses berbagai sumberdaya yang ada dalam masyarakat. Tujuan dari inklusi sosial adalah penanganan dan pengurangan tingkat kemiskinan. Selain untuk tujuan pengentasan kemiskinan, inklusi sosial juga bertujuan untuk mensejahterakan masyarakat.

Perpustakaan sebagai lembaga pendukung negara dalam mewujudkan tujuan nasional, ikut berpartisipasi dalam mewujudkan inklusi sosial tersebut. Salah satu upaya yang dilakukan oleh perpustakaan untuk dapat mewujudkan inklusi sosial, yaitu melalui kegiatan literasi. Literasi merupakan kemampuan atau pengetahuan dalam bidang tertentu. Literasi juga diartikan sebagai kemampuan atau pengetahuan untuk mengerjakan aktivitas tertentu. Definisi lain literasi adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan melakukan pengenalan terhadap ide-ide yang disampaikan baik secara lisan maupun visual. Tujuan dari pelaksanaan literasi adalah menumbuhkan keterampilan individu.

Merujuk pada tujuan pelaksanaan inklusi sosial, yaitu pengentasan kemiskinan dengan memberikan akses seluas-luasnya terhadap sumberdaya yang

ada di masyarakat, maka pemberian akses untuk pemanfaatan sumberdaya tersebut harus dibarengi dengan keterampilan dan pengetahuan yang memadai. Kondisi ini menjadi peluang bagi perpustakaan untuk membantu masyarakat mewujudkan inklusi sosial melalui kegiatan literasi. Salah satu perpustakaan yang melaksanakan kegiatan literasi untuk mewujudkan inklusi sosial adalah Perpustakaan Proklamator Bung Karno yang terletak di Blitar Jawa Timur.

Perpustakaan Bung Karno merupakan salah satu jenis perpustakaan khusus milik Pemerintah Republik Indonesia yang mendapatkan amanah untuk melaksanakan tugas peningkatan budaya dan peradaban bangsa. Penamaan perpustakaan ini dengan nama Perpustakaan Proklamator Bung karno dikaitkan dengan tujuan pendirian perpustakaan ini, yaitu menumbuhkan jiwa nasionalisme. Dalam peran sertanya mewujudkan inklusi sosial masyarakat, perpustakaan ini melaksanakan berbagai macam program kegiatan. Salah satunya adalah melaksanakan kegiatan literasi. Dalam kegiatannya terdapat sebelas macam kegiatan literasi yang telah dilaksanakan oleh perpustakaan ini. Informasi ini berdasar hasil wawancara pada tanggal 21 September 2022 yang dilakukan dengan Kepala Perpustakaan Proklamator Bung Karno. Kesebelas kegiatan literasi yang digagas dan dilaksanakan oleh perpus ini dapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Literasi Kopi

Literasi kopi merupakan salah satu kegiatan literasi yang diselenggarakan oleh Perpustakaan Proklamator Bung Karno yang dilaksanakan pada tanggal 22-24 Maret 2021 dan 21-23 Juni 2022.



Gambar 4.1. Kegiatan literasi kopi di Perpustakaan Bung Karno

Sumber: (*Literasi Kopi Menjadi Pembuka Kegiatan Pekan Literasi Dan Inklusi Sosial Perpustakaan Bung Karno*, n.d.)



Gambar 4.2. Kegiatan literasi kopi melalui meracik kopi di Perpustakaan Bung Karno

Sumber: (*Secangkir Kopi Sejuta Inspirasi*, n.d.).

Literasi ini menjadi literasi pembuka dari serangkaian kegiatan literasi yang diselenggarakan oleh Perpustakaan Bung Karno. Kegiatan ini bertujuan

membekali dan membimbing masyarakat dengan keterampilan dan pengetahuan agar masyarakat termotivasi untuk memiliki kemandirian dalam meracik kopi. Dari kegiatan ini diharapkan masyarakat dapat berkolaborasi dengan perpustakaan untuk merintis usaha Bersama untuk mewujudkan inklusi sosial secara berkelanjutan. Agar tujuan literasi ini dapat tercapai, Perpustakaan Bung Karno memberikan berbagai referensi yang merupakan koleksi-koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan terkait dengan kopi. Pemberian referensi ini adalah sebagai upaya perpustakaan untuk menumbuhkan minat baca masyarakat. Setelah pemberian referensi, selanjutnya kegiatan ini memberikan pendampingan kepada masyarakat dengan mendatangkan professional di bidang usaha kopi agar masyarakat mampu menghasilkan produk sendiri.

2. Literasi Mustika Rasa

Literasi Mustika Rasa merupakan kegiatan literasi yang diselenggarakan oleh Perpustakaan Bung Karno. Kegiatan ini diikuti oleh peserta lintas generasi berjumlah 50 orang. Kegiatan ini memanfaatkan salah satu koleksi yang dimiliki Perpustakaan Bung Karno, yaitu buku berjudul MUSTIKARASA.



Gambar 4.3. Sampul buku berjudul “MUSTIKARASA”

Buku MUSTIKARASA merupakan buku yang berisi resep-resep masakan Indonesia. Buku ini merupakan buku terbitan tahun 1967 yang merupakan kumpulan resep-resep nusantara yang dirangkum oleh Presiden pertama Republik Indonesia, yaitu Soekarno. Proses perangkuman buku ini dibantu oleh istri Soekarno, yaitu Hartini. Proses perangkuman resep-resep nusantara ini melibatkan pamong praja dari setiap desa, ahli kuliner dan ahli gizi. Proses perangkuman resep-resep ini untuk diterbitkan menjadi sebuah buku terhenti pada tahun 1965 karena terjadinya Gerakan G30S/PKI. Selanjutnya proses penerbitannya kembali dilanjutkan hingga akhirnya terbit pada tahun 1967. Ide penerbitan buku MUSTIKARASA adalah dari dokumentasi kuliner yang dilakukan pada jaman kolonial Belanda, yaitu peluncuran buku berjudul *Groot Nieuw Volledig Oost-Indisch Kookboek* pada tahun 1902 karya JMJ Catenius van der Meyden. Tujuan penerbitan buku MUSTIKARASA oleh Soekarno adalah mengkampanyekan kesatuan kebhinekaan melalui makanan.

Tujuan penerbitan buku ini selaras dengan tujuan pembentukan inklusi sosial di masyarakat, yaitu menjalin relasi dan memperbaiki pola relasi dalam masyarakat agar masyarakat dapat mewujudkan kebhinekaan. Untuk itulah Perpustakaan Bung Karno mengangkat isi dari buku MUSTIKARASA, dengan menyelenggarakan kegiatan literasi Mustika Rasa, yang diselenggarakan pada tanggal 15-17 Maret 2022 di Amphiteater Perpustakaan Bung Karno. Pada kegiatan ini, buku MUSTIKARASA merupakan pedoman dalam pelaksanaan kegiatan. Pada kegiatan literasi ini, masyarakat peserta diberikan materi mengenai pemikiran-pemikiran Soekarno melalui konsep ‘Diplomasi Meja Makan’. Setelah pemaparan materi mengenai pemikiran-pemikiran Soekarno, kegiatan dilanjutkan dengan

pengenalan masakan nusantara yang terdapat dalam buku tersebut dengan mendatangkan Chef professional. Selain kegiatan pengenalan berbagai resep, kegiatan ini juga dilakukan melalui praktek kegiatan memasak resep-resep yang terdapat dalam buku MUSTIKARASA. Tujuan dari kegiatan ini adalah menumbuhkan kreativitas dan inovasi dalam bidang kuliner.



Gambar 4.4. Kegiatan literasi Mustika rasa melalui pengenalan berbagai resep nusantara

Sumber: (*Literasi Mustikarasa*, n.d.).

Diharapkan dengan tumbuhnya kreativitas dan inovasi dalam bidang ini akan menumbuhkan kebhinekaan dalam makanan yang akan menuntun ke kemandirian tunggal, yaitu Negara Republik Indonesia yang berdaulat.



Gambar 4.5. Kegiatan literasi Mustika rasa melalui demo memasak

Sumber: (Bryan, 2022)

3. Literasi Hasta karya

Hasta merupakan bahasa sansekerta yang berarti jarak antara ujung siku lengan hingga ujung jari tengah. Sedangkan karya hasil ciptaan. Merujuk pada kata pembentuknya maka Hasta Karya merupakan proses penciptaan sesuatu menggunakan tangan. Istilah yang lazim dikenal masyarakat luas adalah *handycraft* atau sering juga dikenal dengan istilah kriya. Kegiatan ini merupakan sebuah kegiatan yang menitikberatkan pada keterampilan tangan untuk mengolah bahan baku yang sering ditemukan di sekitar lingkungan. Berdasar tujuan yang ingin diwujudkan dari keterampilan ini, Perpustakaan Bung Karno menyelenggarakan kegiatan Literasi Hasta Karya yang diselenggarakan pada tanggal 25-27 Maret 2021. Kegiatan ini bertujuan untuk menjadikan perpustakaan sebagai pusat kegiatan masyarakat untuk pengembangan inovasi dan kreativitas. Kegiatan ini memberikan keterampilan membuat pola sulaman pada kain. Kegiatan ini mendatangkan narasumber owner berbagai usaha kerajinan.



Gambar 4.6. Pelaksanaan kegiatan Literasi Hasta Karya

Sumber: (“UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno, Literasi Hasta Karya Wujudkan Masyarakat Sejahtera,” 2022).



Gambar 4.7. Produk dari kegiatan Literasi Hasta Karya

Sumber: (*Literasi Hasta Karya “Menyulam Keterampilan Menggapai Kesejahteraan,”* 2022).

Selain memberikan keterampilan sulam pada kain, kegiatan ini juga memberikan pembekalan keterampilan membuat kreasi hantaran dengan menghiasi paket

seserahan. Kegiatan ini juga memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam merangkai buket. Tujuan dari kegiatan literasi ini adalah memberikan pelatihan dan pendampingan kegiatan bagi masyarakat yang memberikan nilai ekonomi yang berdampak pada kesejahteraan.

4. Literasi Bordir

Kegiatan Literasi Bordir dilaksanakan pada tanggal 20-22 September 2022. Literasi bordir yang diselenggarakan oleh Perpustakaan Bung Karno bertujuan memberikan bimbingan dan motivasi kepada masyarakat untuk mengasah serta mengembangkan keahlian dalam keterampilan membordir. Selain ini kegiatan literasi ini memfasilitasi pelaku usaha bordir untuk berkontribusi dalam pengembangan motif bordir dari seluruh wilayah nusantara. Kegiatan literasi bordir juga bertujuan mewujudkan masyarakat Indonesia agar memiliki kegemaran berkreasi. Harapan yang ingin dicapai dari terselenggaranya kegiatan Literasi Bordir adalah terciptanya sumber daya manusia Indonesia yang unggul menuju Indonesia Maju. Kondisi perekonomian masyarakat yang terpuruk sebagai akibat pandemic Covid-19 diharapkan dapat pulih lebih cepat dan bangkit lebih kuat melalui kegiatan pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan Literasi Bordir. Literasi Bordir merupakan sebuah refleksi sebuah momen yang mengangkat kembali konsep-konsep pemikiran Bung Karno dalam menumbuhkan idealism dan jiwa patriotisme, serta perjuangan Bung Karno. Refleksi pemikiran ini bertujuan untuk memerdekakan bangsa melalui keterampilan. Konsep pemikiran yang dituangkan dalam kegiatan ini diharapkan mampu berkontribusi terhadap terbentuknya inklusi sosial.



Gambar 4.8. Kegiatan membordir pada Literasi Bordir

Sumber: (*Asah Keterampilan Melalui Literasi Bordir*, 2022)



Gambar 4.9. Kegiatan Literasi Bordir Perpustakaan Bung Karno

Sumber: (“Literasi Bordir UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno, Pacu Masyarakat Berkreasi Dan Berinovasi,” 2022).

5. Literasi Pemanfaatan Daur Ulang Limbah

Salah satu masalah global yang dialami oleh masyarakat di seluruh wilayah dunia adalah penanganan sampah. Untuk memberikan solusi permasalahan yang dihadapi masyarakat yang berpotensi menimbulkan konflik antar warga masyarakat, maka Perpustakaan Bung Karno menggelar Literasi Pemanfaatan Daur Ulang Limbah. Limbah yang didaur ulang adalah limbah padat, karena limbah padat ini

menjadi limbah yang mendominasi penumpukannya. Contoh limbah padat yang didaur ulang pada kegiatan ini adalah kertas, kaca, produk aluminium hingga botol plastic. Kegiatan ini dilaksanakan di Ampitheater Perpustakaan Bung Karno pada tanggal 7 – 10 November 2022. Pendaaur-ulangan limbah ini bertujuan menyelesaikan permasalahan global yang dihadapi masyarakat terkait penanganan limbah dengan menjadikan limbah ini menjadi barang yang bernilai ekonomis. Kegiatan literasi ini meliputi proses-proses pendaaur-ulangan, yaitu pengumpulan material limbah yang akan diolah, penyortiran, teknik pencucian limbah, *resizing* dan penggabungan limbah menjadi sebuah kerajinan yang memiliki nilai ekonomis. Untuk menambah pengetahuan masyarakat, pada kegiatan ini juga diberikan informasi mengenai jenis-jenis limbah, baik limbah organik dan anorganik, maupun limbah bahan berbahaya beracun (B3), dan cara penanganan limbah ini agar tidak menimbulkan kerugian bagi masyarakat. Harapannya dari kegiatan literasi ini adalah pelestarian sumber daya alam melalui penanganan limbah yang sesuai.



Gambar 4.10. Produk dari limbah padat pada kegiatan Literasi Daur Ulang
Limbah di Perpustakaan Bung Karno

Sumber: *(Tingkatkan Ekonomi, Atasi Masalah Lingkungan, 2022).*



Gambar 4.11. Literasi Daur Ulang Limbah di Perpustakaan Bung Karno
*(Manfaatkan Limbah Padat, Perpustakaan Bung Karno Gelar Literasi
Pemanfaatan Daur Ulang Limbah, 2022)*

6. Literasi Wastra Nusantara

UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno pada tanggal 27-29 juni 2022 bertempat di Amphitheater, UPT Perpustakaan Proklamator melaksanakan kegiatan Literasi Wastra Nusantara. Istilah Wastra diambil dari Bahasa Sansekerta yang merupakan nama lain dari kain. Sedangkan Nusantara merupakan sebuah istilah yang menggambarkan wilayah kepulauan Indonesia dari ujung Sumatera hingga Papua. Maka Wastra Nusantara merupakan kain-kain yang dibuat dan tersebar di seluruh Indonesia. Kegiatan Literasi Wastra Nusantara bertujuan memperkenalkan kain-kain nusantara kepada golongan milenial dan masyarakat secara umum agar kain-kain tersebut dapat dilestarikan untuk menjaga peninggalan leluhur. Kain-kain ini menunjukkan kepribadian bangsa dalam berbudaya. Kain-kain yang diliterasikan pada kegiatan ini adalah kain batik dari berbagai wilayah Indonesia.



Gambar 4.12. Literasi Wastra Nusantara Perpustakaan Bung Karno

Sumber: (UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno Gelar Literasi Wastra Nusantara | Kota Blitar, 2022)



Gambar 4.13. Literasi Wastra Nusantara melalui peragaan busana Perpustakaan Bung Karno

Sumber: (“UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno Gelorakan Budaya Bangsa Lewat Literasi Wastra Nusantara,” 2022)

7. Literasi Seni dan Budaya

Gelar literasi seni dan budaya di momen peringatan Hari Kesaktian Pancasila pada tanggal 6-8 September 2022. Pagelaran seni dan budaya pada kegiatan literasi ini dilaksanakan di Amphiteater Perpustakaan Proklamator Bung Karno dengan serangkaian pertunjukan tari dan musik. Kegiatan unu berkolaborasi dengan pegiat seni, budayawan, pelaku UKM, dan kalangan umum, termasuk pelajar dan mahasiswa. Tujuan dari pelaksanaan literasi ini adalah untuk menumbuhkan kepribadian dalam berbudaya yang merupakan salah satu nilai trisakti pemikiran Soekarno. Kegiatan ini memandu peserta untuk mempelajari dan mempraktekkan berbagai seni budaya dari berbagai daerah di Indonesia. Seni budaya yang menjadi topik kegiatan pada literasi ini meliputi mengenalan tari modern dan music dari berbagai instrument, seperti gamelan.



Gambar 4.14. Literasi Seni dan Budaya di Perpustakaan Bung Karno

Sumber: ([#literasisenidanbudaya](#) | Facebook, 2022)



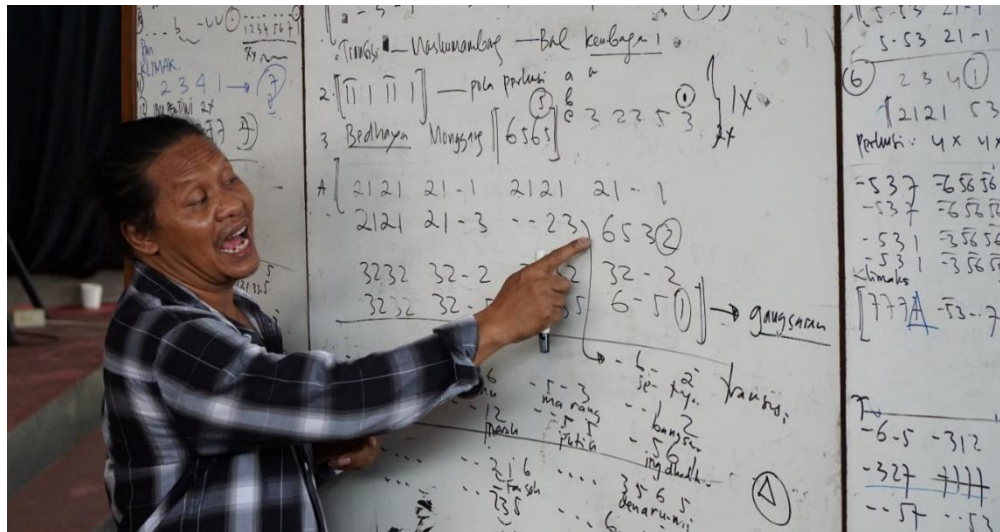
Gambar 4.15. Pengenalan alat musik tradisional pada kegiatan Literasi Seni dan Budaya di Perpustakaan Bung Karno

Sumber: ([#literasisenidanbudaya](#) | Facebook, 2022)



Gambar 4.16. Literasi Seni dan Budaya melalui tari di Perpustakaan Bung Karno

Sumber: ([#literasisenidanbudaya](#) | Facebook, 2022)



Gambar 4.17. Literasi Seni dan Budaya melalui musik di Perpustakaan Bung Karno

Sumber: (#literasisenidanbudaya | Facebook, 2022)

8. Literasi Desain Grafis

Pada era informasi saat ini, penggunaan teknologi informasi tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan setiap warga masyarakat. Penyebaran informasi berbasis digital menjadi informasi yang mendominasi diakses oleh masyarakat. Melihat fenomena ini, Perpustakaan Proklamator Bung Karno menyelenggarakan kegiatan Literasi Desain Grafis agar dapat beradaptasi dengan generasi milenial. Kegiatan ini diselenggarakan pada 17-19 Mei 2022. Pada kegiatan ini, peserta literasi diberikan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan informasi digital. Selain itu peserta kegiatan juga dibekali pengetahuan mengenai infografis dan keterampilan cara membuat dan menampilkan infografis. Aplikasi desain grafis yang digunakan pada kegiatan ini adalah Canva. Canva merupakan perangkat lunak bantu pembuatan desain grafis untuk publikasi secara online. Canva menyediakan *template-template* yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna dalam proses pendesainan. Fitur ini mempermudah pengguna untuk dapat memproduksi konten

digital dengan cepat dan lebih menarik. Kegiatan ini mendatangkan *Freelancer Design Grafis* dan di selenggarakan pada 17-19 Mei 2022.



Gambar 4.18. Literasi Desain Grafis di Perpustakaan Bung Karno

Sumber: (*Dorong Minat Literasi Milenial, UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno Gelar Literasi Desain Grafis | Kota Blitar, 2022*).

9. Literasi Vlogging

Literasi Vlog 2022 di Perpustakaan Proklamator Bung Karno diselenggarakan di Amphiteater pada tanggal 29-31 Agustus 2022. Tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah menanamkan konsep Tri Sakti yang selalu digelorkan oleh Bapak Proklamator RI di setiap pidatonya. Penanaman nilai Tri Sakti yang ditekankan oleh Soekarno adalah daulat dalam berpolitik dan berdikari dalam ekonomi. Selain itu masyarakat juga harus memiliki kepribadian dalam berbudaya. Kegiatan ini mendatangkan fotografer dan sutradara film yang kompeten di bidangnya. Melalui

kegiatan ini, UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno mengajak kepada seluruh pengguna internet untuk mampu memahami dan menerapkan Tri Sakti Bung Karno.



Gambar 4.19. Kegiatan Literasi Vlogging di Perpustakaan Bung Karno

Sumber:(Pemkot - *Perpustakaan Proklamator Bung Karno Gelar Literasi Vlog*, 2022)

10. Literasi Karya Tulis Ilmiah tentang Bung Karno

Untuk meningkatkan masyarakat dalam menulis, Perpustakaan Bung Karno mengadakan literasi pelatihan penulisan karya ilmiah bagi masyarakat. Kegiatan ini dilaksanakan pada 11-13 April 2022. Output dari kegiatan ini adalah karya tulis yang akan dibukukan. Buku ini selanjutnya disimpan sebagai koleksi di Perpustakaan Bung Karno Blitar.



Gambar 4.20. Literasi Penulisan Karya Ilmiah tentang Bung Karno

Sumber: (*Perpus Bung Karno Tingkatkan Minat Baca Masyarakat dengan Inklusi Sosial 2022 | Kota Blitar, n.d.*)

11. Literasi *History Telling* tentang Pemikiran Bung Karno

History Telling merupakan sebuah kegiatan atau aktifitas menceritakan sejarah. Kegiatan ini diadopsi dari kegiatan *story telling* yang telah lazim diadakan untuk menumbuhkan kemampuan seseorang menyampaikan informasi kepada *audience*. Manfaat dari kegiatan *story telling* salah satunya adalah menumbuhkan minat baca, meningkatkan kecerdasan, meningkatkan kreativitas, dan meningkatkan kemampuan berbahasa. Adapun dari *story telling* adalah untuk menumbuhkan rasa senang bagi masyarakat terhadap sumber informasi yang menjadi topik *telling*, menambah kosa kata, menambah wawasan, meningkatkan pemahaman dan memperoleh nilai moral dari informasi yang disampaikan. Berdasar fungsi dan manfaat *story telling*, maka kegiatan literasi *History Telling* tentang pemikiran Bung Karno bertujuan untuk menumbuhkan rasa nasionalisme dengan membangkitkan rasa tersebut. Kegiatan ini dilaksanakan dengan memberikan keterampilan penulisan *story telling*, yang meliputi struktur

cerita yang akan disampaikan, pemilihan bahasa yang tepat sesuai dengan audiens yang ditujukan, dan tata kalimat yang efektif. Setelah mendapatkan keterampilan penulisan *story telling*, selanjutnya peserta literasi mempraktekkan penulisan *story telling* berdasar referensi buku-buku tentang Bung Karno. Literasi ini memberikan ruang kepada masyarakat untuk mempelajari pemikiran Bung Karno dan menceritakan kembali pemikiran tersebut untuk memperluas penyebaran pemikiran Bung Karno. Kegiatan literasi ini dilaksanakan pada tanggal 26-28 April 2022.



Gambar 4.21. Kegiatan Literasi *History Telling* tentang Bung Karno.

Sumber: (Facebook, 2022).

Kegiatan literasi yang diselenggarakan oleh Perpustakaan Bung Karno dalam rangka mewujudkan inklusi sosial, menghasilkan dua buah buku berjudul Jejak Sang Putra Fajar dan Cerita Sebelum Fajar. Buku ini merupakan hasil karya peserta Literasi *History Telling* Pemikiran Bung Karno dan Literasi Penulisan Karya Ilmiah tentang Bung

Karno. Perilisan buku ini merupakan bukti efektivitas kegiatan literasi untuk menumbuhkan kecintaan masyarakat terhadap buku.



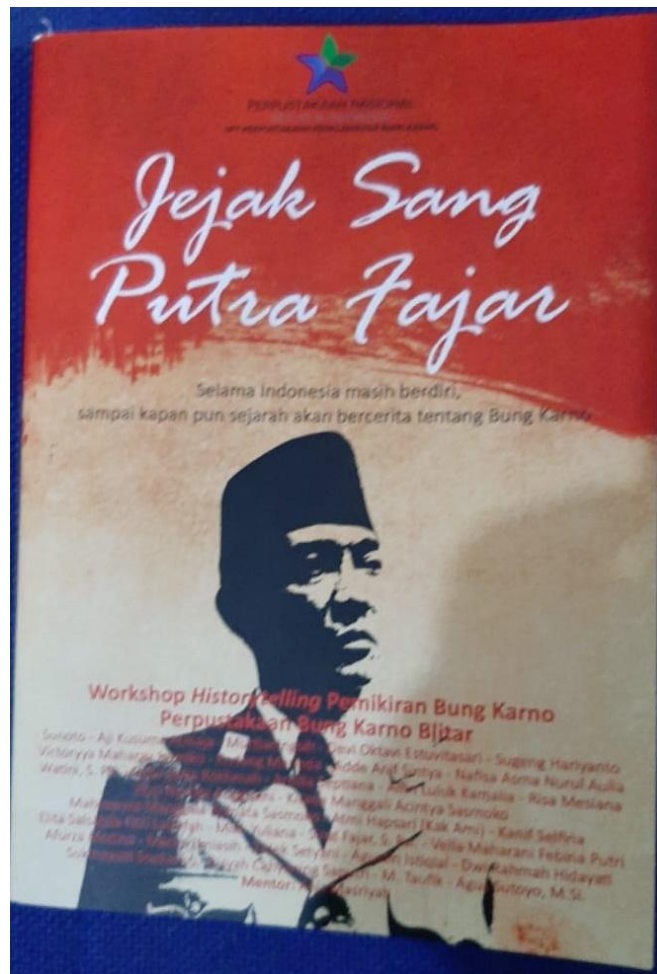
Gambar 4.22. Peluncuran buku hasil kegiatan literasi di Perpustakaan Bung

Karno

Sumber: (Firmansyah, 2020).



Gambar 4.23. Buku berjudul Cerita Setelah Fajar



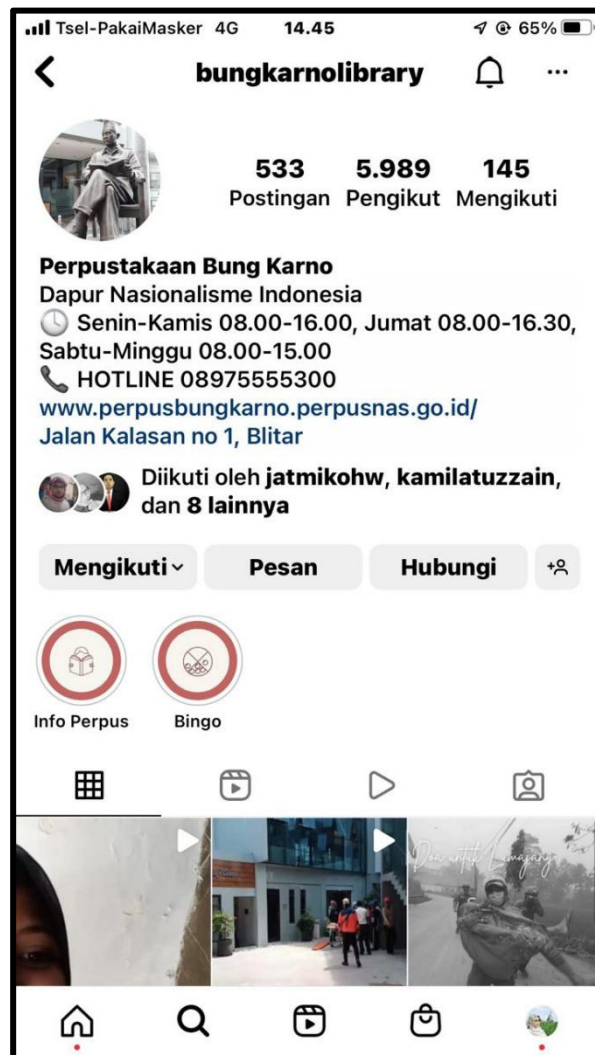
Gambar 4.24. Buku berjudul Jejak Sang Putra Fajar

4.2.2. Ekosistem Digital

Ekosistem digital merupakan kumpulan dari sumber-sumber teknologi informasi yang saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan yang utuh. Ekosistem digital lahir sebagai akibat dari perkembangan teknologi internet. Ekosistem digital memungkinkan setiap orang untuk melakukan proses transaksi dalam melakukan strategi pemasaran untuk mengembangkan dan mengoptimalkan pengelolaan data dan informasi pada sebuah sistem solid.

Pembentukan ekosistem digital yang lahir sebagai imbas perkembangan teknologi internet telah menuntut perpustakaan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi ini. Perpustakaan Proklamator Bung Karno merupakan salah satu perpustakaan yang menyadari tuntutan pembentukan ekosistem digital di perpustakaan. Hal ini ditunjukkan dengan pemanfaatan media sosial untuk mempromosikan layanan yang diberikan oleh perpustakaan.

Perpustakaan Bung Karno dalam mempromosikan layanan perpustakaan, memanfaatkan berbagai media sosial yang memiliki banyak pengguna, salah satunya yaitu memanfaatkan media Instagram dan Facebook. Laman Instagram milik Perpustakaan Proklamator Bung Karno dapat diakses di <https://www.instagram.com/bungkarnolibrary> dan akun Facebook dapat diakses di <https://id-id.facebook.com/perpusbk/>.



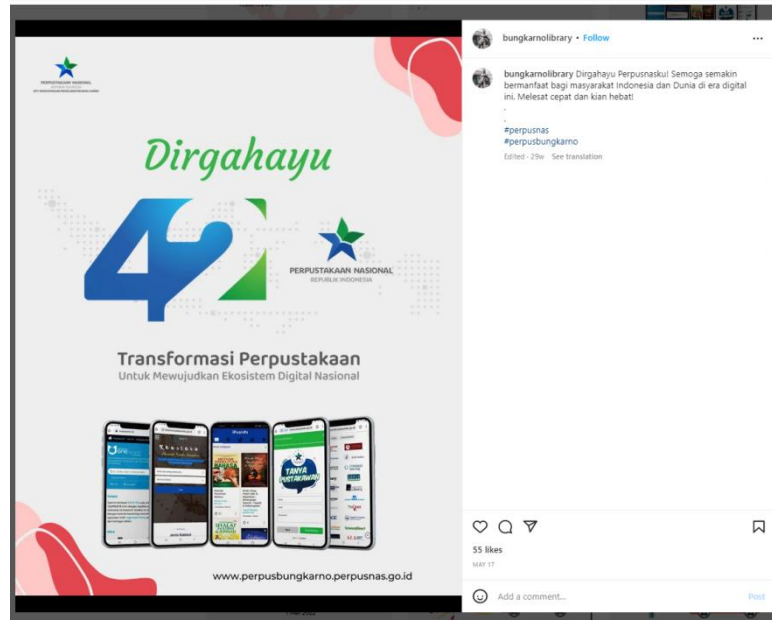
Gambar 4.25. Instagram Perpustakaan Bung Karno



Gambar 4.26. Facebook Perpustakaan Bung Karno

Merujuk pada informasi jumlah *follower* yang mengikuti akun Perpustakaan Bung Karno, perpustakaan ini memiliki pengikut sejumlah 5989 orang, sedangkan akun Facebook sejumlah 4000 orang. Perpustakaan Bung Karno memanfaatkan kedua media ini untuk mempromosikan layanan-layanannya. Dalam akun Instagramnya, perpustakaan ini telah mempostingkan tidak kurang dari 553 postingan, yang berisi informasi layanan yang diberikan oleh perpustakaan. Strategi pemasaran dan promosi yang dilakukan oleh Perpustakaan Proklamator Bung Karno menunjukkan perpustakaan telah bertransformasi secara digital.

Transformasi digital di perpustakaan telah menempatkan perpustakaan sebagai bagian dari ekosistem digital nasional.



Gambar 4.27. Transformasi digital di Perpustakaan Bung Karno

Sumber: (Perpustakaan Bung Karno (@bungkarnolibrary) • Instagram Photos and Videos, n.d.)



Gambar 4.28. Informasi berbasis digital layanan Perpustakaan Bung Karno

Sumber: (*Perpustakaan Bung Karno (@bungkarnolibrary) • Instagram Photos and Videos, n.d.*)

Selain penggunaan media sosial, Perpustakaan Bung Karno dalam rangka mewujudkan ekosistem digital juga mengembangkan Perpustakaan Digital.

4.3. Tantangan Kewirausahaan Digital Bidang Perpustakaan

Peluang kewirausahaan digital di perpustakaan tercipta dari upaya perpustakaan dalam mewujudkan inklusi sosial dan ekosistem digital. Peluang ini melahirkan tantangan untuk perpustakaan agar kewirausahaan digital di perpustakaan dapat terwujud. Secara umum, berdasar informasi yang dikumpulkan di Perpustakaan Bung Karno, tantangan yang dihadapi dalam mewujudkan kewirausahaan digital di perpustakaan adalah terkait kompetensi digital yang dimiliki oleh sumber daya manusia perpustakaan. Kompetensi ini diperlukan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan pemberian layanan dari perpustakaan untuk masyarakat. Kompetensi digital juga diperlukan untuk melengkapi kegiatan Safari Literasi, yaitu sebuah kegiatan yang dilakukan oleh perpustakaan dengan mengirimkan pustakawan dengan teknik menjemput bola dengan mengunjungi sekolah-sekolah atau universitas untuk memberikan layanan kepada masyarakat.



Gambar 4.29. Kegiatan Safari Literasi Perpustakaan Bung Karno

Secara umum, kompetensi-kompetensi digital yang dibutuhkan perpustakaan untuk mewujudkan kewirausahaan digital adalah untuk bidang-bidang sebagai berikut.

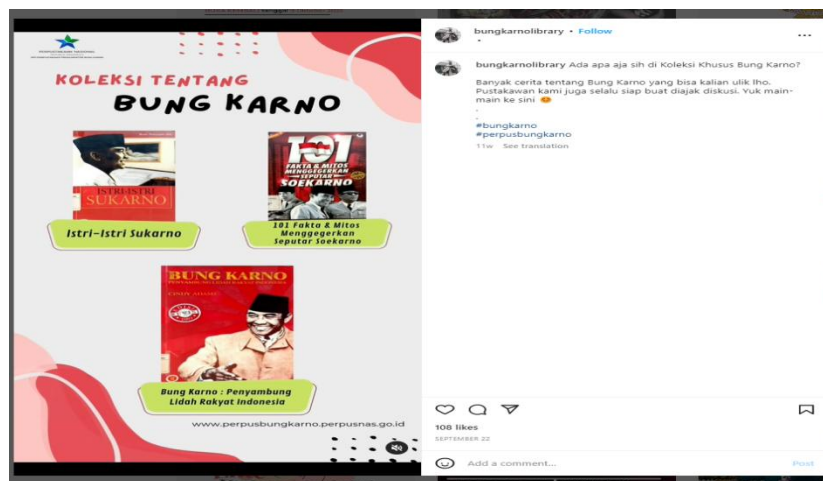
1. *Digital Marketing*

Digital marketing merupakan kegiatan promosi layanan-layanan yang diberikan oleh perpustakaan untuk masyarakat. Dalam proses promosinya, Perpustakaan Bung Karno menggunakan strategi *marketing* melalui media sosial. Promosi yang dilakukan meliputi koleksi-koleksi yang dimiliki perpustakaan, maupun kegiatan-kegiatan yang dilayankan perpustakaan untuk masyarakat.



Gambar 4.30. Promosi berbasis digital layanan Perpustakaan Bung Karno

Sumber: (Perpustakaan Bung Karno (@bungkarnolibrary) • Instagram Photos and Videos, n.d.)

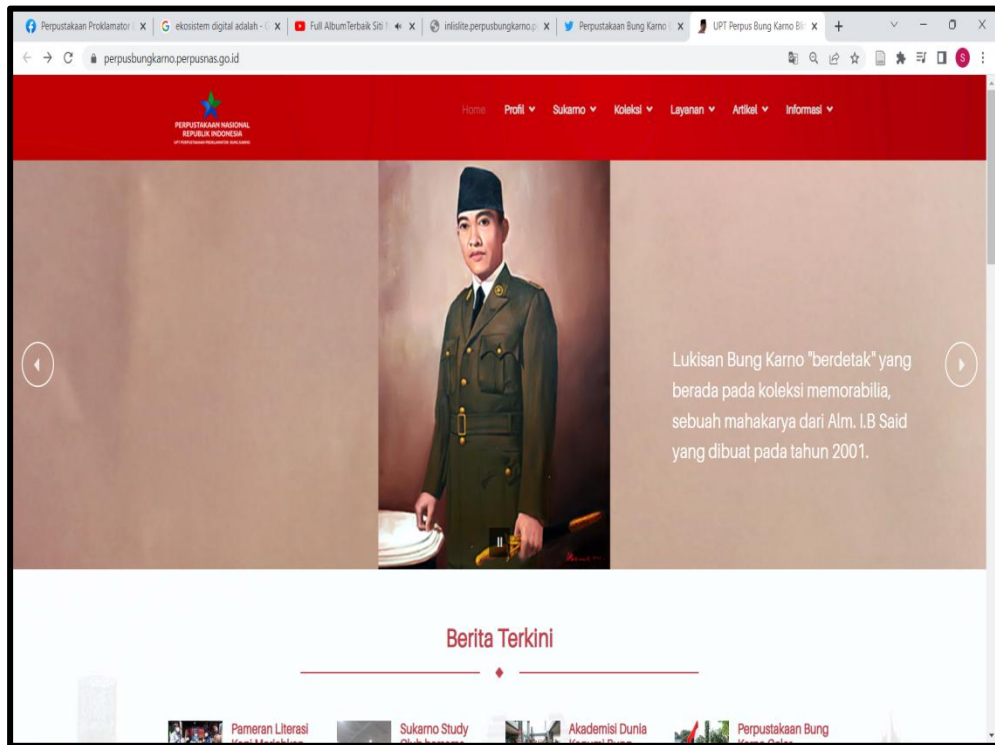


Gambar 4.31. Informasi Koleksi Buku berbasis digital Perpustakaan Bung Karno

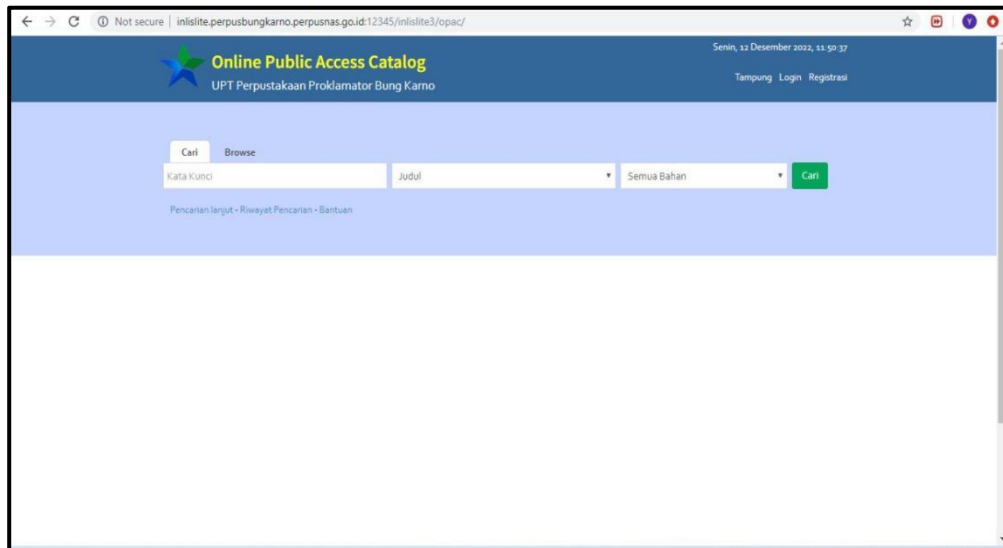
Sumber: (*Perpustakaan Bung Karno (@bungkarnolibrary) • Instagram Photos and Videos, n.d.*)

2. Pengembangan aplikasi berbasis Teknologi Informasi untuk perpustakaan

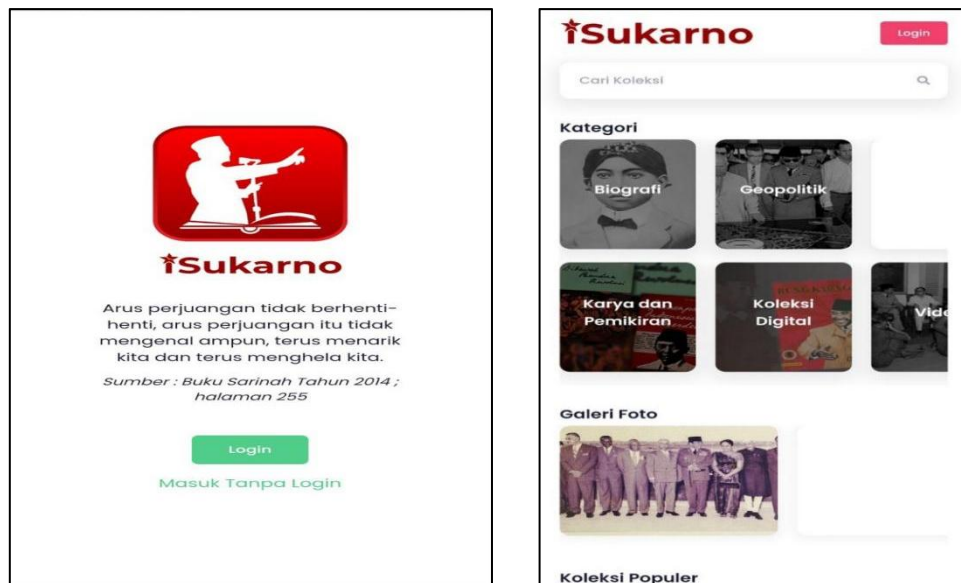
Pengembangan aplikasi berbasis IT di perpustakaan digunakan untuk mendiseminasikan koleksi-koleksi perpustakaan. Tujuan dari pengembangan aplikasi ini adalah untuk memudahkan masyarakat dalam mengakses koleksi yang terdapat di perpustakaan. Transformasi digital yang dilakukan oleh perpustakaan menuntut perpustakaan untuk bertransformasi digital juga di dalam layanannya. Selain media sosial, Perpustakaan Bung Karno juga menyediakan fasilitas Sistem Informasi Perpustakaan yang dapat diakses melalui: <https://perpusbungkarno.perpusnas.go.id/> . Dalam memudahkan proses temu kembali informasi, perpustakaan ini juga menyediakan fasilitas penelusuran secara online, atau sering dikenal dengan Online Public Access Catalogue (OPAC), yang dapat diakses melalui: <http://inlislite.perpusbungkarno.perpusnas.go.id:12345/inlislite3/opac/>. Sedangkan untuk proses diseminasi koleksi, perpustakaan Bung Karno menyediakan fasilitas Perpustakaan Digital.



Gambar 4.32. Website Perpustakaan Bung Karno



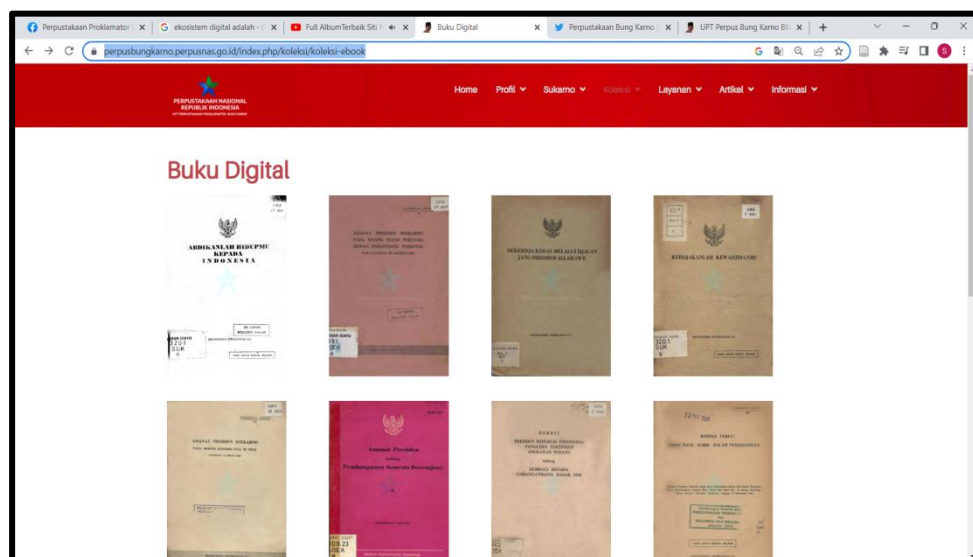
Gambar 4.33. OPAC Perpustakaan Bung Karno



Gambar 4.34. Digital Library Perpustakaan Bung Karno

3. Digitalisasi koleksi perpustakaan

Bidang perpustakaan yang merupakan peluang pengembangan wirausaha digital adalah *packaging* produk berbasis desain grafis digital. *Packaging* dalam bentuk terdigitalisasi ini diperlukan untuk mengisi konten-konten pada aplikasi yang dikembangkan. Contoh digitalisasi koleksi yang telah dilakukan oleh Perpustakaan Bung Karno dapat diakses melalui: <https://perpusbungkarno.perpusnas.go.id/index.php/koleksi/koleksi-ebook>.



Gambar 4.35. Koleksi-koleksi Digital Perpustakaan Bung Karno

4. Digitalisasi Layanan Perpustakaan

Selain digitalisasi koleksi, digitalisasi layanan perpustakaan juga merupakan bidang perpustakaan yang dapat menciptakan peluang kewirausahaan. Salah satu kegiatan digitalisasi layanan perpustakaan adalah Pameran Virtual yang digagas oleh Perpustakaan Bung Karno. Untuk mengakses pameran virtual yang diselenggarakan oleh Perpustakaan Bung Karno dapat mengakses di: <https://perpusbungkarno.perpusnas.go.id/ebook/pameran%20virtual/pameran%20virtual%20bung%20karno%20dan%20literasi%20kebangsaan.html>.



Gambar 4.36. Pameran Virtual di Perpustakaan Bung Karno

Penguatan peran perpustakaan melalui kegiatan yang menunjang terwujudnya inklusi sosial dan ekosistem digital di masyarakat menciptakan peluang-peluang

kewirausahaan dalam bidang Perpustakaan. Peluang kewirausahaan dalam bidang Perpustakaan selama ini masih banyak melibatkan tenaga *outsourcing*. Sebagai contoh dalam pengembangan aplikasi berbasis IT untuk layanan perpustakaan, kegiatan ini masing menggunakan pihak ketiga dalam proses pengembangannya, sedangkan perpustakaan dalam konteks ini mengambil peran untuk pengisian kontennya. Hal ini dikarenakan masih terbatasnya sumber daya manusia di perpustakaan yang memiliki kompetensi yang dibutuhkan untuk menunjang transformasi digital di perpustakaan. Adapun jenis kompetensi yang dibutuhkan untuk pengembangan kewirausahaan digital di perpustakaan adalah sebagai berikut.

1. Desain web

Web merupakan akronim dari *World Electronic Broadcast*, adalah sebuah aplikasi berbasis internet berupa kumpulan-kumpulan halaman berisi informasi tertentu yang dapat diakses oleh siapaun, kapanpun dan dimanapun. Berdasar pengertian ini, maka Desain web merupakan sebuah kegiatan perancangan dalam membuat halaman web. Desain web juga didefinisikan sebagai kegiatan tata kelola tampilan konten-konten pada sebuah website yang ditampilkan kepada pengguna informasi melalui layanan *world wide web*. Proses perancangan web atau sering dikenal dengan istilah desain web merupakan bagian penting dalam pengembangan suatu website. Hal ini dikarenakan kualitas suatu web bukan saja dititikberatkan pada sisi fungsionalitasnya saja, tetapi juga dinilai dari unsur senin dan estetika yang terlihat pada tampilan *user interface* pada sebuah website. Sisi kemudahan, atau biasa dikenal dengan unsur *user friendly* merupakan factor penting yang akan memberikan kontribusi terhadap kualitas dari sebuah website. Perkembangan informasi yang sedemikian pesat. menuntut web untuk dapat menampilkan konten-kontennya secara responsif. Beberapa kompetensi terkait

perancangan web yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi-aplikasi berbasis IT di perpustakaan, meliputi kompetensi-kompetensi sebagai berikut.

- a. Bahasa pemrograman HTML.
- b. Bahasa pemrograman PHP.
- c. Teknik pemrograman dengan *Cascading Style Sheet* (CSS).
- d. Bahasa pemrograman JavaScript.
- e. Psikologi pemakai.

2. Manajemen basis data

Digitalisasi layanan maupun koleksi-koleksi di perpustakaan terhinpun dalam sebuah sistem informasi, yang disebut dengan Sistem Informasi Perpustakaan. Dalam sistem ini memuat segala informasi yang dibutuhkan oleh pengguna perpustakaan. Informasi yang berkembang secara dinamis, menuntut perpustakaan memiliki wadah penyimpanan berbasis elektronik yang digunakan untuk menyimpan informasi-informasi tersebut. Wadah penyimpanan ini dikenal dengan istilah basis data. Basis data merupakan serangkaian data elektronik yang terstruktur dan saling berelasi yang dibutuhkan oleh suatu sistem informasi. Dalam konteks di perpustakaan, Sistem Informasi Perpustakaan memuat data-data yang diperlukan dalam menjalankan proses bisnis yang terjadi di perpustakaan, seperti informasi peminjaman, buku, peminjam, dan lain-lain. Berkenaan dengan informasi-informasi yang dibutuhkan di perpustakaan, maka dalam proses perancangannya, peran sumber daya informasi di perpustakaan akan sangat menentukan keberhasilan sistem informasi di perpustakaan.

3. Desain grafis

Desain grafis adalah suatu perancangan media komunikasi dalam bentuk visual. Media ini digunakan sebagai sarana penyampaian pesan. Kompetensi desain

grafis dalam pengembangan kewirausahaan digital di perpustakaan digunakan untuk pengisian konten aplikasi berbasis TI maupun untuk *re-packging* informasi di perpustakaan yang akan dialihmediakan dalam bentuk digital. Kompetensi yang diperlukan dalam bidang desain grafis untuk mengembangkan kewirausahaan digital di perpustakaan adalah kemampuan untuk menggunakan perangkat lunak pengolah gambar, video, animasi maupun suara.

4. *Public speaking*

Kompetensi berikutnya diperlukan dalam pengembangan wirausaha digital dalam bidang perpustakaan adalah kemampuan *public speaking*. *Public speaking* merupakan kemampuan untuk berkomunikasi yang dimiliki seseorang untuk mengkomunikasikan ide, gagasan atau informasi yang akan disampaikan kepada masyarakat luas, Kompetensi ini menjadi kompetensi mutlak dalam pengembangan kewirausahaan digital dalam bidang perpustakaan. Kompetensi ini bukan saja dibutuhkan untuk berkomunikasi secara langsung, tetapi dalam proses komunikasi berbasis media digital.

4.4. **Upaya Perguruan Tinggi untuk Mempersiapkan Lulusan yang memiliki Jiwa Kewirausahaan Digital Bidang Perpustakaan**

Perguruan tinggi memiliki peran sangat strategis dalam pemberdayaan wirausaha. Perguruan tinggi dapat mengambil peran sebagai motor penggerak perekonomian negara untuk mewujudkan kewirausahaan dengan bekerjasama dengan pemerintah dan pihak lain yang terkait. Perguruan tinggi dapat menjadi mediator wirausaha bagi pemerintah dan pelaku usaha untuk meningkatkan produktivitas melalui upaya pembentukan *inter firm linkage*. Melalui *linkage* ini, perguruan tinggi dapat menjalin kemitraan dengan pihak-pihak terkait untuk memudahkan aktivitas pendidikan. Kemitraan yang terjalin antara perguruan tinggi dengan mitra akan menumbuhkan kepercayaan antar mitra.

Kepercayaan ini menjadi modal dasar untuk pemberdayaan wirausaha. Untuk mempersiapkan hal tersebut, berbagai upaya dilakukan oleh perguruan tinggi untuk mempersiapkan lulusannya memiliki kompetensi kewirausahaan. Upaya-upaya yang dilakukan oleh perguruan tinggi yang bermitra dengan penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut.

4.4.1. UIN Malik Maulana Ibrahim Malang

UIN Malik Maulana Ibrahim, selanjutnya disebut dengan UIN Malang merupakan salah satu perguruan tinggi negeri dibawah payung Kementerian Agama yang membuka Program Studi Perpustakaan dan Sain Informasi. Sesuai dengan nomenklatur yang menaungi, program studi ini berada dibawah Fakultas Sain dan Teknologi. Program studi merupakan jenjang Pendidikan Strata 1 (S1) yang bertujuan mendidik calon-calon professional yang memiliki kompetensi di bidang pengelolaan informasi. Profesionalitas pengelolaan informasi yang ingin diciptakan dari program studi ini meliputi professional di sektor pendidikan maupun sektor industri. Pada sektor Pendidikan, program, studi ini memfokuskan dirinya untuk menciptakan lulusan yang professional di bidang pengelolaan informasi pada unit perpustakaan, sedangkan pada sektor industry, profesionalitas informasi lulusan ditujukan pada profesionalitas untuk *document control*, *knowledge management*, arsiparis, dan penciptaan *learning resources centres* melalui perpustakaan. Salah satu visi yang ingin diwujudkan oleh program studi ini adalah setiap lulusannya mampu mengelola lembaga dan sumber daya informasi, serta memberikan layanan informasi yang dibutuhkan masyarakat. Dalam upayanya, layanan yang diberikan adalah layanan yang memanfaatkan teknologi informasi. Lulusan juga harus memiliki tanggungjawab atas pekerjaannya secara mandiri, sehingga setiap lulusan memiliki tanggung jawab pencapaian hasil kerjanya. Untuk itu Program Studi Perpustakaan dan Sain Informasi UIN Malang membekali mahasiswanya dengan berbagai

kompetensi yang dituangkan dalam bentuk kurikulum pembelajaran. Komposisi penyampaian materi menggunakan perbandingan 60% merupakan kurikulum dalam rumpun perpustakaan, sedangkan 40% rumpun teknologi informasi. Mahasiswa juga dibekali dengan kompetensi *data science*.

Pengembangan kurikulum Program Studi Perpustakaan dan Sain Informasi mengacu pada kebutuhan industri informasi terkini. Pengembangan kurikulum di program studi ini mengedepankan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada pengelolaan informasi (*information management*). Secara umum, kurikulum di Prodi Perpustakaan dan Sain Informasi terbagi dalam blok dan jumlah Sistem Kredit Semester (SKS) pada setiap blok seperti terlihat pada Tabel 4.1. sebagai berikut.

Tabel 4.1. Blok Mata Kuliah Kurikulum Prodi Perpustakaan dan Sain Informasi UIN Malang

No	Blok Mata Kuliah	SKS
1	Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK)	36
2	Mata Kuliah Keilmuan & Keterampilan (MKK)	101
3	Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB)	9
4	Mata Kuliah Perilaku Berkarya (MPB)	2
5	Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB)	2
Jumlah		150

Sumber: (“Revisi Kurikulum Jurusan Perpustakaan Dan Ilmu Informasi Fakultas Sains Dan Teknologi Tahun 2018,” 2018).

Salah satu kompetensi yang ingin diwujudkan dari lulusan Program Studi Perpustakaan dan Sain Informasi adalah lulusan yang memiliki jiwa wirausaha. Hal ini terlihat dari blok mata kuliah yang terdapat dalam susunan kurikulum, yaitu Blok Matakuliah perilaku Berkarya. Dalam blok matakuliah tersebut, terdiri dari 1 matakuliah,

yaitu Kewirausahaan yang merupakan matakuliah wajib prodi dengan bobo SKS sebesar 2 SKS. Target yang ingin dicapai oleh prodi pada lulusannya adalah lulusan yang memiliki wirausaha ekonomi dan informasi di bidang perpustakaan. Jenis-jenis wirausaha ekonomi dan informasi meliputi jasa pembuatan website, broker informasi, maunya pembentukan lembaga pengelolaan informasi, seperti CV dalam bidang kearsipan. Wirausaha informasi yang ingin dicapai adalah bidang jasa dan layanan informasi.

Untuk membekali lulusan yang memiliki jiwa kewirausahaan, Program Studi Perpustakaan dan Sain Informasi mendidik mahasiswa melalui berbagai program kegiatan, salah satunya yaitu praktek kewirausahaan. Produk dari praktek ini dipamerkan melalui pameran. Dalam pemasaran produk, mahasiswa dibekali kompetensi di bidang promosi dan *re-packing* informasi melalui media digital. Kompetensi ini diberikan dalam matakuliah yang saling terintegrasi dan bersinergi. Untuk mewujudkan kompetensi kewirausahaan digital, dalam kurikulum yang disusun dilakukan kolaborasi antar matakuliah, sebagai contoh adalah kolaborasi matakuliah Manajemen Promosi Pemasaran dengan mata kuliah Pengelolaan Media Digital untuk pemanfaatan kewirausahaan digital. Kolaborasi ini untuk memperkuat teori dasar sebagai pijakan untuk melaksanakan praktek kewirausahaan yang akan dilakukan oleh mahasiswa.

Selain penyusunan kurikulum, strategi yang dilakukan oleh UIN Malang dalam mewujudkan lulusan yang memiliki jiwa kewirausahaan digital adalah dengan menerapkan teknik pengajaran secara *team teaching*. *Team teaching* adalah sebuah teknik mengajar dimana satu matakuliah diampu oleh lebih dari satu dosen pengampu. Di UIN Malang, strategi *team teaching* yang diberlakukan adalah dengan menempatkan dosen dengan bidang keahlian perpustakaan dan teknologi informasi dalam satu matakuliah. Hal ini bertujuan agar setiap kompetensi yang ingin dicapai dalam setiap matakuliah selaras dengan tujuan program studi, yaitu menciptakan mahasiswa yang

memiliki kemampuan dalam pengelolaan informasi berdasar perkembangan teknologi terkini. Penerapan strategi *team teaching* dari dua rumpun keilmuan yang berbeda dalam satu matakuliah, diharapkan mampu menjadi peta agar dalam proses pemberian materi perkuliahan merujuk pada tujuan yang ingin diwujudkan oleh program studi.

Dalam rangka ikut mewujudkan inklusi sosial, UIN Malang melakukan integrasi kegiatan Pendidikan dan pengajaran dengan melibatkan peran serta masyarakat. Peran serta ini dilakukan oleh UIN Malang dengan melakukan pendampingan untuk masyarakat, misalkan UIN Malang terlibat dalam kegiatan inklusi sosial di masyarakat dengan menjadi narasumber pada kegiatan pelatihan desain grafis yang dilakukan oleh masyarakat. Dalam kegiatan ini, Prodi Perpustakaan dan Sains Informasi UIN Malang berkoordinasi dengan Unit Kewirausahaan Universitas dengan menyusun *Community Development Program (CDP)* untuk kegiatan pemberdayaan masyarakat. Langkah ini diharapkan akan mensinergikan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan di prodi dengan program pemberdayaan masyarakat sehingga dapat menciptakan peluang-peluang wirausaha yang memiliki nilai ekonomis bagi masyarakat dan memberikan pembekalan kompetensi mahasiswa agar memiliki jiwa kewirausahaan. Kewirausahaan ini kedepannya akan diselaraskan dengan prodi, yaitu wirausaha digital bidang perpustakaan.

4.4.2. Universitas Brawijaya

Program studi Ilmu Perpustakaan di Universitas Brawijaya, selanjutnya UniBraw merupakan program studi di bawah Fakultas Ilmu Administrasi. UniBraw merupakan universitas dibawah Kementreian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Pendidikan Tinggi (Kemendikbud Ristek Dikti). Merujuk pada profil lulusan yang ingin dicapai oleh program studi ini, Program Studi Ilmu Perpustakaan UniBraw berkomitmen untuk menghasilkan lulusan yang memiliki jiwa kepustakawanan. Lulusan program studi ini juga diharapkan menciptakan inovasi dan kreasi dalam pengelolaan

pengetahuan secara kolaboratif melalui kegiatan Pendidikan, pengajaran, riset dan pengabdian pada masyarakat. Kompetensi lulusan program studi ilmu perpustakaan di UniBraw ini dirancang untuk merespon perkembangan era masyarakat berpengetahuan (*knowledge-based society*).

Untuk mewujudkan kompetensi lulusan, Program studi Ilmu Perpustakaan UniBraw mewujudkan dalam bentuk kurikulum. Kurikulum ini disusun dengan rincian, semester 1 dan 2 merupakan kurikulum yang bermuatan dasar-dasar keprofesian, semester 3-6 bermuatan kompetensi inti keprofesian, sedangkan semester 7 merupakan blok matakuliah yang bertujuan untuk membekali mahasiswa memiliki kemampuan beradaptasi dengan masyarakat.

Tidak berbeda dengan program studi Ilmu Perpustakaan pada umumnya, lulusan program studi Ilmu Perpustakaan UniBraw juga dibekali kemampuan berwirausaha. Hal ini terlihat dari matakuliah Kewirausahaan yang diberikan pada semester 3. Sebagai upaya untuk membekali mahasiswa agar memiliki jiwa kewirausahaan, program studi Ilmu Perpustakaan UniBraw bekerjasama dengan *stakeholder* sebagai mitra. Secara berkala program studi ini menerjunkan mahasiswanya agar mampu memahami kebutuhan kompetensi apa saja yang dibutuhkan untuk tujuan pengelolaan informasi. Penjurusan mahasiswa ini dilakukan pada matakuliah Praktik Pemberdayaan Pustaka Komunitas dan kegiatan Magang. Strategi pembekalan kompetensi mahasiswa dengan cara ini cukup mampu menjadikan mahasiswa yang memiliki jiwa kewirausahaan berbasis kebutuhan masyarakat (*Ilmu Perpustakaan - Universitas Brawijaya - Passgrad, n.d.*).

Saat ini, UniBraw telah memiliki unit kegiatan yang bertujuan untuk inkubasi bisnis. Hanya saja hingga saat, unit kewirausahaan yang dimiliki universitas masih belum melakukan proses penetrasi ke program studi, sehingga pengembangan jiwa kewirausahaan yang ditanamkan pada mahasiswa masih bersifat kewirausahaan ekonomi

secara umum. Untuk lebih menspesifikkan jiwa kewirausahaan di bidang perpustakaan, program studi melakukan upaya dengan melakukan kerjasama secara berkesinambungan dengan mitra agar program studi mendapatkan *update* kompetensi keilmuan yang diperlukan oleh lembaga pengelola informasi dan pengetahuan yang diperlukan pada saat ini. Kerjasama ini dilakukan melalui kegiatan magang, baik magang secara independent, magang dalam lingkup kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), maupun magang dalam lingkup *International Support System*. Dalam kegiatan pemagangan mahasiswa dilakukan dibawah koordinasi prodi dengan perjanjian Kerjasama.

Untuk membekali mahasiswa dengan kompetensi digital, prodi menerapkan strategi dengan melibatkan dosen Luar Biasa dari UB Press dan UB media. Selain ini kemampuan *hardskill* dan *softskill* mahasiswa juga ditumbuhkan melalui kegiatan kemahasiswaan dibawah koordinasi Himpunan Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan (HMPIP). Himpunan mahasiswa ini melaksanakan kegiatan-kegiatan dibawah pembinaan dari program studi berupa kegiatan-kegiatan inovatif. Kegiatan yang diselenggarakan salah satunya adalah mendatangkan narasumber profesional dalam bidang Digital Marketing, Big Data, dan Tata Kelola Informasi. Hal ini untuk mengantisipasi kebutuhan pengetahuan dan kompetensi mahasiswa Ilmu Perpustakaan yang dituntut untuk memiliki kompetensi digital yang memadai, sedangkan kurikulum Ilmu Perpustakaan di UniBraw masih relative untuk unsur rumpun TI. UniBraw juga melibatkan alumni secara aktif yang bekerja dibidang-bidang tertentu, misalkan CV yang bergerak di bidang kearsipan dengan menerjunkan mahasiswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pengelolaan arsip. Strategi ini diharapkan akan menumbuhkan jiwa kewirausahaan di kalangan mahasiswa, khususnya kewirausahaan bidang perpustakaan.

4.4.3. Universitas Negeri Malang

Universitas Negeri Malang, selanjutnya disebut dengan UM merupakan universitas dibawah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang memiliki 2 jenjang Pendidikan perpustakaan, yaitu Strata-1 (S1) Perpustakaan dan Sain Informasi dan Diploma-4 (D4) Perpustakaan Digital yang berada di bawah Fakultas Sastra. Kedua jenjang ini memiliki target lulusan yang berbeda. Jenjang S1 menargetkan lulusan yang mampu melakukan perancangan, pengkahian dan evaluasi kritis dalam bidang perpustakaan. Selain itu jenjang S1 juga menargetkan kemampuan pengembangan aplikasi yang inovatif dan memiliki jiwa *info-preneurship* sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan jenjang D4 menargetkan lulusannya menjadi pustakawan dalam bidang perpustakaan digital dan wirausahawan bidang informasi yang memiliki kompetensi dalam pengelolaan informaasi, konten creator, pengembanagan informasi dan keahlian lain yang terkait perpustakaan digital. Jenjang sarjana terapan ini juga diharapkan memiliki kompetemsi dalam pengolahan dokumen digital dan memberikan layanan informasi. Jenjang ini juga diharapkan mampu mengaplikasikan dan mengembangkan sistem informasi. Kompetensi jenjang ini juga diharapkan mampu mengembangkan keahlian lulusan di bidang literasi berimbang dan literasi digital.

Untuk mewujudkan target lulusan pada jenjang S1, yaitu lulusan yang memiliki jiwa *info-preneurship*, UM melakukan strategi melalui penyusunan kurikulum. Struktur kurikulum yang diberlakukan di Prodi Perpustakaan dan Sain Informasi adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2. Blok Mata Kuliah Kurikulum Prodi Perpustakaan dan Sain Informasi

Universitas Negeri Malang

No	Blok Mata Kuliah	SKS
1	Matakuliah Dasar Pengembangan Karakter (MDPK)	12

2	Matakuliah Keilmuan Dan Keahlian (MKK)	
	a. Matakuliah Keilmuan Inti (Ipteks Utama)	
	1) Perpustakaan	30
	2) Sain Informasi	20
	b. Matakuliah Keilmuan Pendukung (Ipteks Pendukung)	
	1) Matakuliah Dasar Keilmuan Pendukung	29
	2) Matakuliah Penciri Prodi	18
	c. Mata Kuliah Dasar Keahlian Kesarjanaan Ilmu Perpustakaan dan Sains Informasi	
3	Matakuliah Peminatan Dan Pengembangan Diri (MPPD)	
	a. MK Peminatan 1: Literasi Sekolah	15
	b. MK Peminatan 2: Manajemen Informasi	15
	c. MK Peminatan 3: Manajemen Rekod	15
Jumlah		147

Sumber: (*Ilmu Perpustakaan – Fakultas Sastra UM, n.d.*)

Tabel 4.3. Blok Mata Kuliah Kurikulum Prodi Perpustakaan Digital Universitas Negeri Malang

No	Blok Mata Kuliah	SKS
1	Matakuliah Dasar Pengembangan Karakter (MDPK)	17
2	Matakuliah Keilmuan Dan Keahlian (MKK)	90
3	Matakuliah Peminatan Dan Pengembangan Diri (MPPD)	36
4	Bidang Minat: Literasi Digital	36
Jumlah		146

Sumber: (*Struktur Kurikulum D4 Perpustakaan Digital.Pdf, n.d.*)

Merujuk pada struktur kurikulum yang terdapat di kedua jenjang studi Perpustakaan dan Sain Informasi, dan D4 Perpustakaan Digital, strategi yang dilakukan oleh UM dalam membekali lulusannya agar memiliki jiwa kewirasusahaan di bidang perpustakaan dan *infor-preneurship* adalah melalui pengintegrasian kompetensi melalui struktur kurikulum. Dalam struktur kurikulum, blok matakuliah telah disusun sedmikian rupa agar target kompetensi lulusan dapat diupayakan pencapaiannya melalui struktur kurikulum yang telah ditetapkan. Selain itu, dalam proses pembelajaran, UM menerapkan komposisi 70:30 untuk jenjang D4. 70% adalah untuk kegiatan pembelajaran menggunakan praktikum, sedangkan 30% merupakan metode pembelajaran berbasis teori. Untuk jenjang S1, UM menerapkan komposisi 65% untuk praktikum dan 35% untuk teori.

UM menerapkan strategi penguatan kapabilitas mahasiswa dengan menerapkan peminatan kompetensi melalui mata kuliah pilihan peminatan. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk memilih maksimal 15 SKS mata kuliah peminatan. Untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan di kalangan mahasiswa, UM menetapkan mata kuliah wajib universitas, yaitu matakuliah Manajemen Inovasi, dimana matakuliah ini dilaksanakan dengan konsep kelas besar yang terdiri dari mahasiswa lintas jurusan. Output dari matakuliah ini adalah kegiatan Expo yang memamerkan hasil inovasi yang digagas oleh mahasiswa. Untuk membekali mahasiswa agar memiliki kompetensi digital, UM menerapkan strategi dengan menetapkan kurikulum yang terdiri dari blok Matakuliah Keilmuan inti yang berisi susuna untuk mewujudkan kompetensi ilmu pengetahuan dan teknologi ini, dan blok matakuliah Iptek pendukung. Kegiatan perkuliahan juga didukung dengan kegiatan-kegiatan untuk menumbuhkan *hardskill* dan *softskill* lainnya yang melibatkan unit kegiatan mahasiswa seperti Himpunan Mahasiswa Program Studi (HMPS). Dalam kegiatan alih media di perpustakaan, perpustakaan

bekerjasama dengan program studi juga berkoordinasi dengan melibatkan mahasiswa dalam operasionalnya. Strategi-strategi ini juga bertujuan agar mahasiswa memiliki kompetensi digital yang memadai agar dapat berkontribusi dalam kegiatan di masyarakat, khususnya kegiatan yang membutuhkan kompetensi di bidang perpustakaan digital.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Kewirausahaan digital dalam bidang perpustakaan merupakan kompetensi yang dibutuhkan untuk menguatkan eksistensi perpustakaan pada era informasi saat ini. Kompetensi ini melahirkan peluang dan tantangan yang dihadapi baik perpustakaan maupun perguruan tinggi penyelenggara prodi Ilmu Perpustakaan. Berdasar temuan lapangan yang telah dilakukan pada kegiatan penelitian di empat lokasi penelitian, yaitu Perpustakaan Proklamator Bung Karno, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Universitas Brawijaya dan Universitas Negeri Malang maka peluang, tantangan dan upaya-upaya yang dilakukan untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan digital di bidang perpustakaan dapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Peluang-peluang kewirausahaan di perpustakaan lahir sebagai implikasi transformasi digital perpustakaan, baik dalam layanan maupun produk yang dilayanan. Transformasi digital di perpustakaan adalah upaya perpustakaan untuk menguatkan eksistensinya dalam era digital sehingga dapat berkontribusi membentuk ekosistem digital di masyarakat. Peluang kewirausahaan juga lahir sebagai implikasi transformasi perpustakaan berbasis inklusi sosial yang merupakan program kerja nasional.
2. Upaya pembentukan ekosistem digital dan inklusi sosial oleh perpustakaan membutuhkan kompetensi-kompetensi yang harus dipenuhi oleh sumber

daya manusia di perpustakaan. Kebutuhan kompetensi ini menjadi sebuah tantangan yang harus diantisipasi oleh Pendidikan tinggi penyelenggara prodi perpustakaan.

3. Kompetensi yang dibutuhkan untuk mewujudkan kewirausahaan dibidang digital meliputi kompetensi bidang digital marketing, pengembangan aplikasi berbasis IT untuk perpustakaan, digitalisasi perpustakaan dan *public speaking*.
4. Untuk membekali calon pustakawan agar memiliki kompetensi untuk pengembangan kewirausahaan digital bidang perpustakaan, berbagai perguruan tinggi penyelenggara prodi perpustakaan menerapkan berbagai strategi sebagai upaya membekali mahasiswa agar memiliki kompetensi yang dibutuhkan. Upaya-upaya yang dilakukan oleh perguruan tinggi antara lain sebagai berikut.
 - a. Mengintegrasikan kompetensi yang dibutuhkan dalam struktur kurikulum.
 - b. Bermitra dengan *stakeholder* dalam berbagai kegiatan pemberdayaan masyarakat untuk mengetahui kompetensi-kompetensi yang dibutuhkan dalam bidang perpustakaan dan pengelolaan informasi.
 - c. Bersinergi dengan kegiatan kemahasiswaan dibawah koordinasi program studi, misalnya himpunan mahasiswa untuk melaksanakan berbagai kegiatan yang menumbuhkan *hardskill* dan *softskill* mahasiswa dalam bidang perpustakaan dan pengelolaan informasi.

- d. Melibatkan alumni yang telah berkarya di masyarakat dalam bidang perpustakaan dan pengelolaan informasi.
- e. Menerjunkan mahasiswa dalam berbagai kegiatan pemagangan.
- f. Menyelenggarakan berbagai *event* yang memamerkan inovasi mahasiswa dalam bentuk pameran atau *expo*.

5.2. Saran

Dalam upaya menciptakan kewirausahaan digital di bidang perpustakaan, terdapat hal-hal yang menjadi saran berdasar hasil penelitian yang telah dilakukan. Saran-saran tersebut meliputi sebagai berikut.

1. Pembekalan kompetensi yang memadai bagi mahasiswa ilmu perpustakaan baik untuk kompetensi digital maupun *public speaking* yang diintegrasikan dalam struktur kurikulum yang bersinergi antara kurikulum rumpun perpustakaan dengan rumpun komunikasi dan teknologi informasi.
2. Dalam kegiatan *expo* atau pameran yang memamerkan inovasi mahasiswa, hendaknya diarahkan pada inovasi yang relevan dengan perpustakaan dan pengelolaan informasi.
3. Program studi bersinergi dengan unit kewirausahaan universitas sebagai payung kegiatan kewirausahaan yang memiliki wewenang untuk mengembangkan Kerjasama kewirausahaan baik lingkup local, regional, nasional maupun internasional.
4. Pembentukan Kerjasama antara prodi dengan perpustakaan yang bersifat melekat dan menetap agar prodi dapat terus mendapatkan *update*

kebutuhan kompetensi yang dibutuhkan di perpustakaan dan pengelolaan informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Praktik Untuk Pengembangan Kompetensi Guru)*. Cv. Pusdikra Mitra Jaya.
- Asah Keterampilan melalui Literasi Bordir. (2022, September). <https://perpusbungkarno.perpusnas.go.id/index.php/artikel/kegiatan/1178-asah-keterampilan-melalui-literasi-bordir>
- Bryan, A. (2022). *Atraksi Penuh Rasa*. <https://perpusbungkarno.perpusnas.go.id/index.php/artikel/kegiatan/1165-atraksi-penuh-rasa#>
- Dorong Minat Literasi Milenial, UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno Gelar Literasi Desain Grafis | Kota Blitar*. (2022, Mei). Pemkot Blitar. <https://blitarkota.go.id/id/berita/dorong-minat-literasi-milenial-upt-perpustakaan-proklamator-bung-karno-gelar-literasi-desain>
- Facebook. (2022, April 18). <https://www.facebook.com/photo/?fbid=350657270430428&set=pb.100064584733767.-2207520000>.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Firmansyah, D. C. (2020, September 24). Perpustakaan Bung Karno Launching Buku Cerita Setelah Fajar. *Radar Tulungagung*. <https://radartulungagung.jawapos.com/blitar/24/09/2020/perpustakaan-bung-karno-launching-buku-cerita-setelah-fajar/>
- Hamid, A. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Eksperimen*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Ilmu Perpustakaan – Fakultas Sastra UM*. (n.d.). Retrieved December 13, 2022, from <https://sastra.um.ac.id/ilmu-perpustakaan/>
- Literasi Bordir UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno, Pacu Masyarakat Berkreasi dan Berinovasi. (2022, September 24). *Radar Tulungagung | Semakin Dekat Dengan Pembaca*. <https://radartulungagung.co.id/literasi-bordir-upt-perpustakaan-proklamator-bung-karno-pacu-masyarakat-berkreasi-dan-berinovasi/>
- Literasi Hasta Karya “Menyulam Keterampilan Menggapai Kesejahteraan.”* (2022, September).

<https://perpusbungkarno.perpusnas.go.id/index.php/artikel/kegiatan/894-literasi-hasta-karya-menyulam-keterampilan-menggapai-kesejahteraan>

Literasi Kopi menjadi pembuka kegiatan Pekan Literasi dan Inklusi Sosial Perpustakaan Bung Karno. (n.d.). Retrieved December 7, 2022, from <https://perpusbungkarno.perpusnas.go.id/index.php/artikel/kegiatan/892-literasi-kopi-menjadi-pembuka-kegiatan-pekan-literasi-dan-inklusi-sosial-perpustakaan-bung-karno>

Literasi Mustikarasa. (n.d.). Retrieved December 7, 2022, from <https://perpusbungkarno.perpusnas.go.id/index.php/artikel/kegiatan/839-literasi-mustikarasa>

#literasisenidanbudaya | Facebook. (2022, September 19). https://business.facebook.com/photo.php?fbid=445744527588368&set=basw.Abr0gjEF8g1OhWPmcRey28m_khxv8lBCgxy2z415LwRrneqYWV1taftmBgOY3H8uZ4eEnDr1Rka6O9QoszvkzdDktKJW3NWc60FpgVKMh_ZUADCZMuuy0if-Htsr_NyPgdBofk-dPKDGilFvW68L50ZH.456751393154348.427012049461616.441653671330787.445744730921681.445744527588368.445744637588357&type=1&heater

Manfaatkan Limbah Padat, Perpustakaan Bung Karno Gelar Literasi Pemanfaatan Daur Ulang Limbah. (2022, November 7). http://mahardhikafm.com/pages/berita/detailberita.php?id_berita=1129

Mamik, D. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Zifatama Jawa.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2018). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications.

Palupi, E. J., Wulandari, A., & Nabila, R. F. (2022). *BUNGA RAMPAI INOVASI PRODUK Membangun Mindset Kewirausahaan Mahasiswa di Era Digital melalui Pendekatan Model Inkubasi Ekosistem Kewirausahaan di Perguruan Tinggi Vokasi*. Penerbit Lakeisha.

Pemkot—Perpustakaan Proklamator Bung Karno Gelar Literasi Vlog. (2022, Agustus). <https://indonesiakini.go.id/berita/8932343/perpustakaan-proklamator-bung-karno-gelar-literasi-vlog>

Permadi, D., Shabrina, F., & Rahyaputra, V. (2018). *Menyongsong Kewirausahaan Digital Indonesia*. UGM PRESS.

Perpus Bung Karno Tingkatkan Minat Baca Masyarakat dengan Inklusi Sosial 2022 | Kota Blitar. (n.d.). Pemkot Blitar. Retrieved December 9, 2022, from <https://blitarkota.go.id/id/berita/perpus-bung-karno-tingkatkan-minat-baca-masyarakat-dengan-inklusi-sosial-2022>

- Perpustakaan Bung Karno (@bungkarnolibrary)* • Instagram photos and videos. (n.d.). Retrieved December 9, 2022, from <https://www.instagram.com/p/CkkS3pRPhcO/?next=%2F>
- Purwanto, A. (2022). *Konsep Dasar Penelitian Kualitatif: Teori dan Contoh Praktis*. Penerbit P4I.
- Revisi Kurikulum Jurusan Perpustakaan Dan Ilmu Informasi Fakultas Sains Dan Teknologi Tahun 2018. (2018). *SAINTEK UIN Malang Official Website*. <https://saintek.uin-malang.ac.id/download/revisi-kurikulum-jurusan-perpustakaan-dan-ilmu-informasi-fakultas-sains-dan-teknologi-tahun-2018/>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Roosinda, F. W., Lestari, N. S., Utama, A. A. G. S., Anisah, H. U., Siahaan, A. L. S., Islamiati, S. H. D., Astiti, K. A., Hikmah, N., & Fasa, M. I. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Zahir Publishing.
- Secangkir Kopi Sejuta Inspirasi*. (n.d.). Retrieved December 7, 2022, from <https://perpusbungkarno.perpusnas.go.id/index.php/artikel/kegiatan/1171-secangkir-kopi-sejuta-inspirasi>
- Struktur Kurikulum D4 Perpustakaan Digital.pdf*. (n.d.). Google Docs. Retrieved December 13, 2022, from https://drive.google.com/file/d/1MOnO6iKbTuPOBs8a2KRcWwxZQzKO5vf6/view?usp=embed_facebook
- Sungadi, S. (2017). Perubahan Paradigma Perpustakaan. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 11–26.
- Syamsuri, Putra, D. E., Jamil, M., Kapriani, Syam, A. H., Gunaisah, E., Siahainenia, S., Trisnadewi, N. K. A., Asmin, E. A., Sumarsih, Hendrayani, E., & Wardhana, A. (2021). *Pengantar Kewirausahaan (Transformasi Digital Entrepreneurship)*. Media Sains Indonesia.
- Tingkatkan Ekonomi, Atasi Masalah Lingkungan*. (2022, November). <https://perpusbungkarno.perpusnas.go.id/index.php/artikel/kegiatan/1181-tingkatkan-ekonomi-atasi-masalah-lingkungan>
- UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno Gelar Literasi Wastra Nusantara | Kota Blitar*. (2022, June 27). Pemkot Blitar. <https://blitarkota.go.id/id/berita/upt-perpustakaan-proklamator-bung-karno-gelar-literasi-wastra-nusantara>
- UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno Gelorakan Budaya Bangsa lewat Literasi Wastra Nusantara. (2022, July 4). *Radar Tulungagung | Semakin Dekat Dengan Pembaca*. <https://radartulungagung.co.id/upt-perpustakaan->

[proklamator-bung-karno-gelorakan-budaya-bangsa-lewat-literasi-wastra-nusantara/](https://radartulungagung.co.id/upt-perpustakaan-proklamator-bung-karno-literasi-hasta-karya-wujudkan-masyarakat-sejahtera/)

UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno, Literasi Hasta Karya Wujudkan Masyarakat Sejahtera. (2022, February 23). *Radar Tulungagung | Semakin Dekat Dengan Pembaca*. <https://radartulungagung.co.id/upt-perpustakaan-proklamator-bung-karno-literasi-hasta-karya-wujudkan-masyarakat-sejahtera/>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran transkrip wawancara

PERPUS BLITAR

1. Inklusif Sosial / memerata Persepsi Literasi Literasi Liberal Seni & Budaya Kopi, Batik, musik Rasa (masakan)
 (11) Literasi
 ↳ Kepala literasi Bung Karno (CA)
 ↳ manajemen Ekonomi
 ↳ manajemen & mengawasi
 ↳ chef. utk masy.
 ↳ gawat hrs anggota

- Syarat (kwt kegiatan inklusi hrs anggota perpustakaan)
- peserta registrasi melalui media sosial; kontrol output.
- kegiatan seni dg TPISabti BK
- kegiatan inklusi → Teori & praktisi.

2. kolaborasi Persepsi Antusias → Safari Literasi

3. Pemanfaatan Teknologi → mendukung lewat media
 ex. literasi Borobudur → pendaftar 200, diselenggarakan

- Digital marketing ajar ke peserta literasi → semua kegiatan di publikasi
- Wawancara Santri (ex Batik) → Ekosistem Digital → oleh perpustakaan
- ↳ inisi pemanfaatan media → aplikasi Sukarno → masih dikembangkan
via FB, IG, WA → berbasis web
 ↳ memerikan Bung Karno utk memerikan

4. Tantangan Eksternal / Inklusi Sosial - harapan 20%
 - Dari 100 org 5 - 10% = 4% ada
 - Berbasis Literasi / Persepsi Sampai Penggunaan Barang / modal
 - outcome → jabat kan mitra perpus dg memberikan wawancara
tinjauan - misal konsumsi Ponor Pesan ke dimana literasi
 ↳ yg paling banyak saat ini ada literasi Kopi,
 ↳ temas & cara buat perpus

5. Kompetensi Teknologi → utk pengembangan
perpustakaan dan infra struktur pelatihan, Berkas, di alat
(penge lola perpus) utk mengikuti perkembangan teknologi

6. Literasi Kejuruan & Desain grafis → pelatihan dan di siapkan media
 ↳ konsep ke CAUSA
 ex. laptop & komputer (BS Bisewa)
 - gimbal & belikan utk semua

↳ font be → perpustakaan Bung Karno
 ↳ font → Pangkajene Lingsrang

Scanned with CamScanner

UIN Malang

1. membekali Mhs → kurikulum → IP + Arsip + TIK:
prosentase = per pust 60 %
TI 40 %

ilmu perpus + Arsip → ilmu terapan yg dpt diterapkan dlm IT.
Mhs → dibekali dg data scientist → bs utk customize

2. Kenyataan perpustakaan dlm memberi layanan masy.

⇒ Asumsi masy = Perpustakaan hanya tmpukan buku.



→ srg hrs smbl asumsi ts blw pnyg & adanya teknologi digital dpt menyebarkan informasi. yg dpt memberi layanan lbh baik.

Strategi = ① pros melancarkan penampungan / ^{ilmu kegiatan & masy} ~~perkembangan~~

ex) kerjasama dg perpustakaan utk inklusi sosial → mengisi tjs desain grafis ⇒ CANVA.

② pembelajaran & peningkatan skill TI utk mhs IIPs sty mase

profile = pengelola / manajer informasi

- penyedia jasa informasi
- asisten peneliti
- Analis SI
- Infopreneurship

- Output → ada produk @literasi informasi digital. utk mengoptimalkan searching tjs tafs kesehatan dsb dg manfaat digital

- Unit kewirausahaan di UIN Malang = ada peran

→ langkah - langkah -

- setiap ts CDP = community development program. ↳ penampungan yg akan ditaklukan / pemberdayaan masy.
- ada MK kewirausahaan. → msh mmasaha umum
- MK Manajemen promosi pemasaran → apasb ada tools digital yg digunakan

MK kewirausahaan utk menciptakan =

1. Wirausaha ekonomi ? → ^{Output} memberht skill, & produk, ^{kepercayaan}
2. Informasi
3. ~~Jasa~~ Promosi bisnis Informasi

Tantangan

- MK IT agar bisa masuk & meng~~alihkan~~ / mengurangi MK (pus. kon tantangan ke depan IT sangat dibutuhkan.

⇒ ^{penyerapan} Kewirausahaan Digital yg ^{di ajarkan} di perpustakaan UU? - ~~perlu~~ MK pengelolaan Media digital (PMD), ^{Sinergi} & MK MPP.

↓
 Produk Informasi
 ↓
 Produk IT → ~~ex~~ Produk LD
 utk digunakan oleh perpus.

⇒ utk mengelola Arsip ⇒ hrs bisa web desain / website

⇒ MINTA DATA ke NITA ⇒ mata kuliah digital.

MK Pilihan : Perpus + Arsip = ^{Integrasi Arsip, Ekspansi arsip, Infor protection,} ^{kearah bentuk manajemen} ^{Internasional}
 TI = Big Data

System kecerdasan bisnis
 Cloud Computing

Kecenderungan minat antara perpus & IT =

Keinginan ⇒ ^{Mhs} Bisa buat usaha sendiri

(UM) Literasi Peminatan: Manajemen Informasi, Manaj. perpus, Manaj. Arsip.

① Kurikulum sejak 2018²⁰¹⁹ = Kapabilitas & bagian peminatan (Mk Pilihan).
(Bebas memilih prodi & MK & prodi lain, sks/ max. 15 sks).
di hku kayak lg nkran → nama sks anjian, mke diborang utk keluar belajarnya (luar Univ)

atau prodi:
70%-30) D4 perpustakaan Digital. → Literasi Digital.
(35%-65) S1 Ilmu perpustakaan. → Literasi Berimbang = kemampuan berbicara & menulis serta mendengar.

② Dosen TI mengajar Mk TI (ex) Manaj. S1 Perpustakaan & kersipian

• utk peminatan.
- profil lulusan: pustakawan ALU, peneliti pustaka bidang perpustakaan & informasi, Arsip & Dokumentalis.

③ MKU = manajemen Inovasi (Nama lain, mata kuliah dasar kewirausahaan), materinya Hg kewirausahaan).

↓
kelas Besar per univ., Rps seragam se univ.

↓
outcome ⇒ expo kewirausahaan (sesuai atau buat aplikasi penelusuran eJournal). (bidang IT).

④ MK IT (ex) sarkom, web, arsitektur informasi, Database.

⑤ Ancaman terbesar perpus ⇒ SDM → olen km utk sdm yg hrs dipersiapkan utk strategi: sdm perpus.

↓
- membant peminatan.
- sdm dosen hrs bs membuat nyaman mhs, misal mengajarinya hrs ^{misal} ~~baik~~ ^{baik}.

⑥ Inkubasi Bisnis (ada di hse. Univ).
- ada mhs yg opt bano utk beruusaha

⑦ Kegiatan mhs di Gwada Hmp5.

⑧ MK Digital Library → ada

⑨ Alih media di perpus UM dibantu operation oleh mhs

LIB Bu Farida & Sekprof

1. Profile = pustakawan, arsiparis, manager informasi
2. ASZ MK kewirausahaan (MK Wajib Universitas)
3. KKN ini Baru wajib, sebelumnya tidak ada KKN.
Masyarakat senang, salah satu kegiatan **DIGITAL MARKETING**
 - ↓
 - memasukkan hasil karya masy.
 - ↓
 - Barcode, Promosi & social.
4. kewirausahaan → disesuaikan dg kebutuhan profesi.
 - ↓
 - promosi = mentoring flyer
 - Yo Pintar IT nya = Launching aplikasi Sitikata (2019)
 - ↳ MK
 - MK PPKS ↔ MK IT.
 - MK IT itu terlalu banyak.
 - Mhs yg magang lbh banyak (kecondongan) ke arsiparis & lembaga?
 - Mhs perlu banget latihan public speaking (agar berani & tertata).
 - Magang independent, magang MBKM, Magang ISS (International Support System).
 - ↳ SKS
 - ↳ hrs kemitra dg prof dg MOA / PKS
 - Animasi masy finger utk memilih IP.
 - Tantangan prof = - program MBKM.
 - KUB press & UB media ⇒ Dosen UB dr UB media utk mengajar digital asset manager
 - ada inkubasi bisnis di tingkat univ.
5. kewirausahaan ⇒ marketing
 - Ada MK Digital Library.
 - Tidak ada MK jasa / promosi perpustakaan.
6. perpustakaan melihat google sbg ancaman/relasi.
 - ⇒ hrs melihat/memahami google sbg ancaman tp memanfaatkan sbg peluang.
7. Infografis → menjadi salah satu aset yg bs diusahakan. ~~ada~~
 - ↳ ditukarkan mhs
8. HMPIP (Himpunan mhs profesi IPS) → Buat kegiatan yg inovatif
 - ↳ menantangikan narasumber utk kegiatan Digital marketing, Big data, atau tata kelola informasi
 - ↳ (Tata kelola informasi, terapan, ... ?)
9. dr cv yg bergemic konsultasi kewirausahaan ⇒ mengajak mhs utk berkecimpung dalam usaha & bidang kewirausahaan

Lampiran Foto pengambilan data lapangan

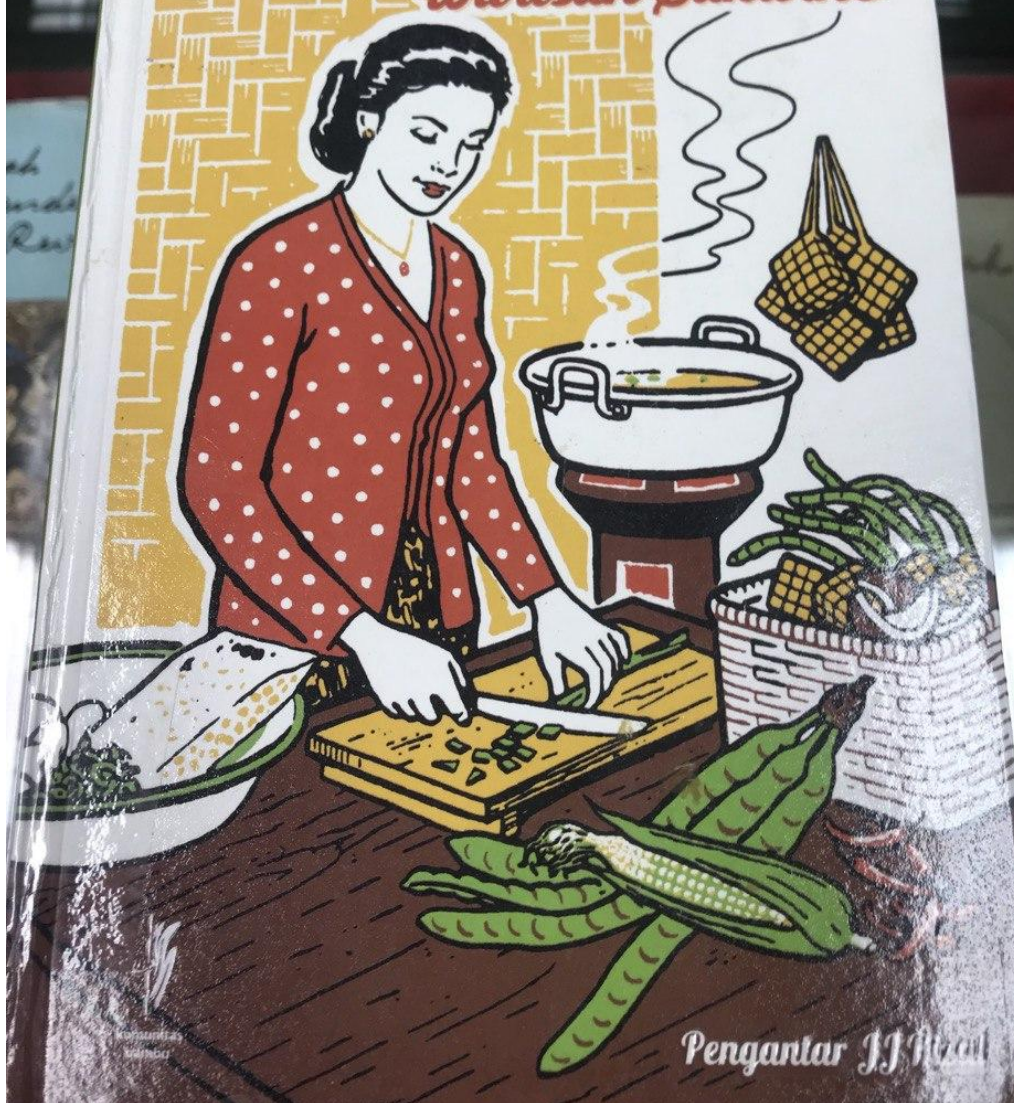




MUSTIKARASA

RESEP MASAKAN INDONESIA

Warisan Sukarno



Pengantar JJ Rizal



REPUBLIK INDONESIA
UPT PERPUSTAKAAN PROKLAMATOR BUNG KARNO

Literasi Bordir

Blitar, 20 - 22 September 2022



Narasumber:
Niken Larasati - LKP Mawar Larasati



Amphiteater Perpustakaan
Proklamator Bung Karno



link pendaftaran:
bit.ly/literasibordir2022

batas akhir pendaftaran:
17 September 2022

Narahubung:

☎ 085 856 366 003



