

Internet sebagai media masyarakat *virtual*: Inovasi aplikasi perpustakaan *online* berbasis *mobile*

Arin Krisdiana

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

e-mail ; arin.perifull@gmail.com

Abstract

The internet will continue to develop along with the times, this also has an impact on the development of information technology as well as the needs of the community begin to change. Today's society has begun to create virtual communities according to their needs and has begun to switch to mobile-based online applications. This mobile-based online application is starting to become familiar to the virtual community, such as the gojek application, the halo doc application, and the online shopping application. Therefore this can be an innovation in the world of libraries. Libraries can build a mobile-based online application that can be accessed via Android which contains the world of libraries. The purpose of this research is to make innovations related to the needs of virtual communities in the form of mobile-based online library applications. This research method uses descriptive qualitative method through literature study, namely research based on literature study and analysis of the development of problems in society. The results of the research are in the form of designing mobile-based online library application layouts in the form of profiles and library visits throughout Indonesia, library design services, library management services, e-books, and consulting book recommendations and research sources, and talking with users and librarian.

Keywords: *Internet And Virtual Society; Library Innovation; Online Library App Mobile Based*

Abstrak

Internet akan terus berkembang seiring dengan perkembangan jaman, hal ini juga berdampak pada perkembangan teknologi informasi begitu juga dengan kebutuhan masyarakat mulai berubah. Masyarakat masa kini mulai membuat komunitas virtual sesuai dengan kebutuhan mereka dan mulai beralih pada aplikasi online berbasis mobile. Aplikasi online berbasis mobile ini mulai familiar pada masyarakat virtual sebuah saja aplikasi gojek, aplikasi halo doc, aplikasi belanja online. Maka dari itu ini bisa menjadi sebuah inovasi yang dalam dunia perpustakaan. Perpustakaan bisa membangun sebuah aplikasi online berbasis mobile yang bisa di akses melalui android yang berisi tentang dunia perpustakaan. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat inovasi terkait kebutuhan masyarakat virtual berupa aplikasi perpustakaan online berbasis mobile. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui studi kepustakaan, yaitu riset berdasarkan studi pustaka dan analisis perkembangan permasalahan di masyarakat. Hasil dari penelitian berupa perancangan layout aplikasi perpustakaan online berbasis mobile berupa profil dan kunjungan perpustakaan di seluruh Indonesia, layanan desain perpustakaan, layanan manajemen perpustakaan, e-book, dan konsultasi rekomendasi buku dan sumber penelitian, dan bincang-bincang dengan pengguna (users) dan pustakawan.

Kata kunci: *Internet dan masyarakat virtual; inovasi perpustakaan; aplikasi perpustakaan online berbasis mobile.*

Pendahuluan

Dunia mulai berkembang seiring dengan perkembangan jaman, berkembang jaman tidak terlepas dari masyarakat yang mulai melek teknologi. Masyarakat mulai tergerak untuk membuat dan menggunakan teknologi yang memudahkan hidup mereka. Perkembangan teknologi ini terjadi pada setiap aspek kehidupan dan telah membawa banyak perubahan dalam aspek bidang kehidupan bermasyarakat maupun bidang sektor ekonomi dan pemerintahan. Salah satu dampak adanya perkembangan teknologi adalah berkembang teknologi informasi dalam hal penggunaan internet. Internet akan terus berkembang seiring dengan perkembangan jaman. Perkembangan teknologi informasi membawa banyak perubahan baik itu dalam aspek bidang kehidupan bermasyarakat maupun bidang sektor ekonomi dan pemerintahan. Perkembangan teknologi informasi berpengaruh pada perkembangan jenis maupun tipe komunitas di masyarakat. Salah satunya bisa kita sebut sebagai komunitas masyarakat virtual, ciri komunitas masyarakat virtual ini sangat familiar dengan adanya internet berupa teknologi informasi contohnya aplikasi-aplikasi online yang banyak beredar disekitar kita seperti aplikasi *online shop*, aplikasi konsultasi seperti halodoc, aplikasi ojek *online*, dan lain sebagainya. Internet dan masyarakat virtual merupakan dua hal yang tidak terpisahkan, masyarakat *virtual* mulai terbiasa menggunakan aplikasi-aplikasi *online* bahkan menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan ini tentunya membuat berbagai bidang instansi harus mengikuti perubahan guna tetap bisa memenuhi kebutuhan masyarakat *virtual* saat ini. Maka dari itu dibutuhkan sebuah inovasi dalam setiap instansi tak terkecuali dalam dunia perpustakaan.

Perpustakaan sebagai salah satu ranah penting dalam dunia pendidikan, Perpustakaan dibutuhkan sebagai tonggak kemajuan dalam hal pendidikan, maka dari itu perpustakaan juga harus bisa membuat sebuah aplikasi *mobile* sesuai dengan kebutuhan masyarakat *virtual* saat ini. Perpustakaan bisa membangun sebuah aplikasi perpustakaan online berbasis *mobile* yang bisa di akses melalui android berisi tentang dunia perpustakaan seperti profil perpustakaan di seluruh Indonesia, layanan desain perpustakaan, layanan manajemen perpustakaan, *e-book*, dan konsultasi rekomendasi buku, dan bincang-bincang dengan pustakawan. Aplikasi *online* perpustakaan berbasis *mobile* ini bisa diisi oleh pustakawan ahli, berbagai admin perpustakaan, dan mahasiswa dalam ilmu perpustakaan di seluruh Indonesia. Dengan mengikuti perkembangan jaman teknologi informasi dan kebutuhan komunitas masyarakat virtual diharapkan bidang perpustakaan akan tetap *terupdate* dan bisa memenuhi kebutuhan teknologi informasi pada komunitas masyarakat *virtual* di seluruh Indonesia.

Metodologi penelitian

Metode penelitian ini menggunakan jenis metode kualitatif deskriptif melalui studi kepustakaan, yaitu riset berdasarkan studi pustaka dan analisis perkembangan permasalahan di masyarakat. Menurut Sugiyono (2010, p. 147) analisis deskriptif berarti menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Permasalahan yang terjadi di masyarakat adalah mulai berkembangnya dan bertambah pesatnya kemajuan internet yang membawa dampak perubahan pada teknologi informasi, dengan begitu kebutuhan masyarakat mulai berubah, dan memunculkan komunitas di masyarakat. Salah satunya bisa kita sebut sebagai komunitas masyarakat *virtual*, ciri komunitas masyarakat *virtual* adalah sangat familiar dengan teknologi informasi seperti aplikasi-aplikasi online. Disini penulis melakukan studi pustaka berdasarkan teori yang ditemukan dari beberapa literatur kemudian peneliti menganalisa teori-teori tersebut agar dapat mengambil suatu kesimpulan untuk hasil penelitian.

Hasil dan pembahasan

Internet dan Masyarakat Virtual

Internet adalah kumpulan luas dari jaringan komputer yang saling menghubungkan jaringan (*tele*) komunikasi yang ada di seluruh dunia atau seluruh manusia yang secara aktif berpartisipasi (Hadi, 2008, p. 1). Sedangkan masyarakat dipahami sebagai orang-orang yang menempati ruang dan waktu tertentu, yang saling berkomunikasi, memiliki simbol-simbol dan aturan tertentu yang mengontrol tindakan anggotanya. Sedangkan *virtual* dipahami sebagai sesuatu yang nyata, namun tidak konkret (Utina, 2012, p. 47). Komunitas *virtual* adalah sekelompok orang yang terbiasa menggunakan multimedia untuk berkomunikasi sehingga akan terbiasa pula dengan *virtual reality* yang merujuk kepada keadaan dan kondisi lingkungan yang “menyelubungi” atau “menghidupkan secara sensual”, yang diperoleh secara individu dengan cara menghubungkan dirinya ke komputer dan internet. Komunitas *virtual* juga dapat diartikan sebagai komunitas yang tidak nyata sesuai dengan konsep sosiologi, melainkan adalah komunitas semu. Namun, komunikasi antara anggota komunitas adalah nyata (Nadhya, 2002, p. 28).

Secara garis besar internet diartikan sebagai wadah jaringan atau sebuah jaringan yang menghubungkan satu sama lain sehingga memudahkan dalam berkomunikasi. Kemudian masyarakat *virtual* dipahami sebagai sekelompok orang yang saling terhubung melalui internet. Masyarakat *virtual* sebagai pelakunya sedangkan internet sebagai wadah dalam melakukan interaksi sosial melalui internet. Kedua hal ini saling berhubungan dan membutuhkan satu sama lain. Wadah dalam pelaksanaannya bisa berupa aplikasi-aplikasi online yang menghubungkan masyarakat virtual kepada internet.

Inovasi Perpustakaan

Inovasi berasal dari kata latin *innovationem* mengacu pada suatu hal yang baru – sesuatu yang sebelumnya tidak ada (Direktorat Jenderal Penguatan Inovasi, 2018, p. 5). Inovasi dalam artikel ini merupakan tipe inovasi product and process (Knight, 1967), dimana inovasi model ini ditekankan oleh organisasi pengadopsi di industry jasa, masing-masing: inovasi proses bertahap untuk meningkatkan efisiensi; inovasi proses radikal untuk meningkatkan efektivitas; dan inovasi produk radikal untuk menghasilkan layanan baru. Inovasi radikal sendiri diartikan perubahan kerangka misalnya, melakukan apa yang tidak dilakukan sebelumnya (Wahyudi 2019, p. 93-95).

Kemudian menurut UU No.43 tahun 2007 tentang perpustakaan disebutkan bahwa perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak,dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pengguna. Dalam penelitian ini inovasi perpustakaan yang dimaksud adalah proses membuat sesuatu yang baru berupa pelayanan atau penciptaan dalam hal teknologi informasi guna menunjang sistem perpustakaan dan eksistensi keberadaan perpustakaan untuk supaya system perpustakaan tetap uptodate mengikuti perkembangan zaman, mengingat hampir semua bidang ataupun instansi sudah merambah keranah teknologi informasi.

Aplikasi Perpustakaan Online Berbasis Mobile

Aplikasi berasal dari kata *application*, merupakan bentuk benda dari kata kerja *to apply* yang dalam bahasa Indonesia berarti pengolah (Duha, et. al., 2018). Aplikasi perpustakaan *online* bisa diartikan sebagai perangkat lunak yang berisi perintah atau fitur tertentu untuk melakukan pekerjaan. Aplikasi ini terbagi menjadi tiga macam, yaitu aplikasi berbasis website, aplikasi berbasis desktop dan aplikasi berbasis *mobile*. Aplikasi *mobile* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan untuk melakukan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti PDA, telepon seluler atau *handphone*. Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, maka dapat dengan mudah melakukan berbagai

macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, *browsing* dan lain sebagainya (Satyaputra & Aritonang, 2010, p. 20).

Seiring dengan perkembangan jaman dan semakin banyaknya kebutuhan users (pengguna) maka mulai bermunculan aplikasi-aplikasi *online*, contohnya halodoc. Selain halodoc juga mulai bermunculan aplikasi *online* lainnya milik instansi yang sebelumnya hanya bergerak dan melayani dalam hal konvensional seperti ojek yang berinovasi menjadi ojek *online* (go-jek), kemudian juga mulai bermunculan aplikasi belanja online sebagai inovasi dari perbelanjaan konvensional seperti amazon, shoope, dan lain sebagainya. Ini membuktikan bahwa setiap instansi atau ranah suatu bidang harus terus berinovasi ditengah perkembangan teknologi informasi sehingga instansi tersebut tetap *uptodate* dan tidak tergerus oleh jaman. Hal ini juga berlaku untuk instansi perpustakaan di Indonesia. Instansi perpustakaan juga perlu melakukan inovasi berupa aplikasi *online* yang dapat memudahkan pengguna dan memenuhi kebutuhan masyarakat *virtual* di era kemajuan internet seperti saat ini. Nantinya aplikasi mobile perpustakaan ini akan diisi oleh para pustakawan dari seluruh Indonesia, para pustakawan ini akan berinteraksi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Berikut rancangan layout inovasi aplikasi *online* perpustakaan berbasis *mobile*.

1. Profil dan kunjungan perpustakaan di seluruh perpustakaan di Indonesia

Untuk layout pertama, berupa profil perpustakaan di seluruh Indonesia. Perpustakaan ini mencakup perpustakaan nasional, perpustakaan umum daerah, dinas perpustakaan dan kearsipan daerah. Selain itu juga bisa ditambahkan dengan perpustakaan penelitian dan TBM (Taman Baca Masyarakat). Pada bagian ini juga disediakan kunjungan *virtual* perpustakaan berupa sejarah perpustakaan, suasana gedung perpustakaan, jenis-jenis buku koleksinya. Pada profil ini juga disediakan *link* sehingga beberapa pengguna bisa *login* dan berinteraksi tatap muka secara *virtual* dengan sesama pengguna untuk mendiskusikan tentang profil perpustakaan. Dengan ada *layout* profil dan kunjungan perpustakaan di seluruh perpustakaan di Indonesia diharapkan masyarakat *virtual* bisa lebih mengetahui berbagai jenis perpustakaan yang tersebar diseluruh Indonesia.

2. Layanan konsultasi desain perpustakaan

Untuk *layout* kedua, berupa layanan konsultasi desain perpustakaan. Tata ruang perpustakaan menjadi hal yang penting, desain tata ruang yang menarik akan membuat pengguna betah berlama-lama didalamnya. Ini juga bisa dijadikan sebagai lahan menambah pemasukan bagi para pustakawan ahli, atau mahasiswa bidang ilmu perpustakaan, mereka bisa menampilkan rancangan desain perpustakaan yang nantinya bisa dijual kepada pengguna atau instansi perpustakaan swasta dan sekolah. Layanan konsultasi desain perpustakaan diperuntukkan untuk sekolah-sekolah yang membutuhkan referensi ataupun jasa dalam hal mendesain perpustakaan.

3. Layanan konsultasi manajemen perpustakaan

Untuk *layout* ketiga berupa layanan manajemen perpustakaan. Hampir sama dengan konsultasi desain perpustakaan, disini para pengguna bisa melakukan konsultasi dengan para ahli perpustakaan terkait dengan masalah manajemen perpustakaan.

4. Referensi e-book

Untuk layout keempat berupa referensi e-book. Sama dengan *digital book*, pada layout ini berisi kumpulan referensi e-book dari seluruh perpustakaan di Indonesia yang dapat diakses oleh pengguna.

5. Konsultasi rekomendasi buku dan sumber penelitian

Untuk *layout* kelima berupa konsultasi rekomendasi buku dan sumber penelitian, layout ini bertujuan untuk mempermudah para peneliti dalam mencari buku referensi dan memudahkan para

pengguna untuk mencari buku sesuai dengan kriterinya. Pada layout ini para peneliti atau pengguna bisa berkonsultasi dengan para ahli perpustakaan yang mempunyai wawasan luas tentang berbagai sumber penelitian dalam bidang-bidang keilmuan tertentu.

6. Bincang-bincang dengan pengguna dan pustakawan

Untuk layout keaman berupa bincang-bincang dengan pengguna (users) dan pustakawan. Disini pengguna bisa melakukan tatap muka secara *virtual* dengan pengguna lainnya maupun dengan pustakawan terkait dengan ranah dunia ilmu perpustakaan.

Keenam point diatas merupakan rancangan *layout* dalam aplikasi online perpustakaan berbasis mobile. Diharapkan dengan adanya rancangan *layout* ini instansi perpustakaan bisa memenuhi kebutuhan masyarakat virtual yang semakin beragam, terutam dalam bidang teknologi informasi seperti aplikasi-aplikasi *online* berbasis *mobile*.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa internet dan masyarakat virtual saling berhubungan dan bergantung satu sama lain. Internet diartikan sebagai wadah jaringan atau sebuah jaringan yang menghubungkan satu sama lain sehingga memudahkan dalam berkomunikasi. Kemudian masyarakat *virtual* dipahami sebagai sekelompok orang yang saling terhubung melalui internet. Ciri masyarakat *virtual* ditandai dengan familiarnya mereka dalam hal teknologi informasi contohnya aplikasi-aplikasi *online* seperti halodoc, ojek *online* dan aplikasi perbelanjaan *online*. Guna memenuhi kebutuhan masyarakat *virtual* akan teknologi informasi maka diperlukannya sebuah inovasi termasuk instansi perpustakaan. Instansi perpustakaan bisa membuat sebuah inovasi berupa aplikasi perpustakaan online berbasis mobile dengan *layout* perancangan berupa 1). Profil dan kunjungan perpustakaan di seluruh Indonesia, 2). layanan konsultasi desain perpustakaan, 3). layanan konsultasi manajemen perpustakaan, 4). Referensi e-book, 5). Konsultasi rekomendasi buku dan sumber penelitian, dan 6). Bincang-bincang dengan pengguna dan pustakawan.

Daftar pustaka

- Direktorat Jenderal Penguatan Inovasi. Kemenristekdikti (2018), *Panduan Umum Penyelenggaraan Manajemen Inovasi Perguruan Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Penguatan Inovasi: Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi.
- Duha, Daniel Leo Surya, Sumitro Sarkum, Ibnu Rasyid Munthe, Iwan Purnama (2018). Aplikasi Berita Online Berbasis Android: Studi pada Pemerintah Kabupaten Labuhanbatu. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 3 (3)
- Halodoc, dalam <https://www.halodoc.com/media>, diakses 28 Juni 2021
- Hadi, Syamsul. (2008). *Panduan Berinternet Bagi Pemula*, Tiara Aksa: Surabaya.
- JDIH BPK RI Database Peraturan, "Undang-undang (UU) No.43 Tahun 2007 Perpustakaan", Badan Pemeriksaan Keuangan Republik Indonesia, dalam <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/39968/uu-no-43-tahun-2007>, diakses 28 Juni 2021
- Nadhya, Abrar. (2002). *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Andi Offset
- Satyaputra, A. and Aritonang, E.M.. (2010). *Java for Beginners with Eclipse Juno*, (Jakarta: Elexmedia Komputindo)
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D..* Bandung: Alfabeta.

Utina, Muhammad Rifadly. (2012) *Internet Sebagai Media Transformasi Masyarakat Nyata Menuju Masyarakat Virtual Digital*. Makasar: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Wahyudi, Septian. (2019) Teori Inovasi: Sebuah Tinjauan Pustaka. *Jurnal Valuta*. 5 (2), 93-95