

Lomba Penulisan Artikel Populer :  
“Optimalisasi Fungsi Fasilitas Perpustakaan STMIK AKAKOM”  
**Membudayakan Literasi Melalui Aplikasi Perpustakaan Digital**  
**STMIK AKAKOM Yogyakarta**  
Oleh : Wahyu Firmanto

Menurut Kamus besar bahasa indonesia literasi adalah kemampuan menulis dan membaca atau yang secara teknis adalah sebuah kegiatan keaksaraan. Namun definisi literasi hari ini sudah berkembang yaitu kemampuan seseorang memecahkan masalah, memahami ide-ide secara visual, dan pengetahuan komunikasi . lebih jauh di era informasi ini berkembang istilah baru yaitu literasi informasi : seperangkat kemampuan seseorang dalam mengenali kapankah suatu informasi diperlukan, kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakannya secara efektif sehingga mampu mengkomunikasikan informasi dalam berbagai format yang mudah dipahami.

Pada masa lalu perpustakaan dianggap hanya sekumpulan hal teknis tentang pengelolaan koleksi, namun paradigma perpustakaan masa sekarang ialah seperti dikemukakan Aan Mansyur seorang pustakawan, penyair, penulis dan seorang aktivis literasi asal Makassar “Perpustakaan bukan tentang buku tetapi tentang manusia”. Hal paling penting menurut beliau adalah apa yang bisa dilakukan manusia di dalamnya, buku hanya alat, perkakas. Berangkat dari hal tersebut selayaknya sebuah perpustakaan yang memiliki paradigma baru tersebut menggali potensi institusi untuk menyediakan media bagi tercapainya kegiatan kepastakawanan yang interaktif, asyik dan menyenangkan.

Menurut data dari *Central Connecticut State University* sebuah studi tahun 2016 tentang *Most Littered Nation in the World* menunjukkan bahwa indonesia menempati peringkat 60 dari 61 negara yang diteliti. Hal ini begitu ironis karena kemampuan literasi seseorang berpengaruh langsung terhadap kehidupan sehari-hari. Misalnya isu yang sedang hangat akhir-akhir ini yaitu tantang persebaran *hoax*, penulis rasa penyebab cepat menyebar dan berkembang biaknya *hoax* dikalangan

masyarakat kita adalah kemampuan literasi yang masih minim dalam hal ini adalah kemampuan mengevaluasi informasi.

Sehingga sangat penting sekali kiranya budaya literasi kita kembangkan di masyarakat. Bisa kita mulai dari lingkungan terdekat, dalam hal ini adalah lingkungan literasi kampus. Perpustakaan adalah garda terdepan dalam pembinaan budaya literasi di kampus, jangan sampai civitas akademika yang notabene orang-orang terpelajar terjerumus ke dalam kesalah pahaman seperti *hoax* karena kurangnya kemampuan literasi mahasiswa. Sedangkan *Millennials* adalah generasi yang lahir di era teknologi antara tahun 1980-2000, sehingga sangat menguasai teknologi, kecenderungannya kreatif, inovatif dan cepat berubah-ubah.

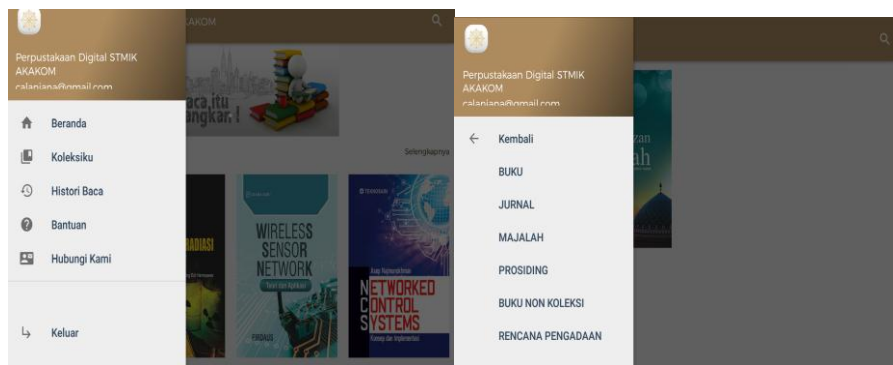
Literasi tidak hanya membaca tetapi juga menulis, fasilitas perpustakaan Akakom Yogyakarta yang potensial sebagai sarana pengembangan kemampuan literasi mahasiswa adalah “Aplikasi Perpustakaan Digital STMIK Akakom Yogyakarta”. Praktis, *mobile*, murah dan mudah dalam penggunaan sangat cocok untuk mahasiswa tahun *Jaman Now* yang rata-rata adalah generasi Z atau generasi *millenials*. Penulis menyakini masa depan perpustakaan kedepan akan mengikuti era sekarang yaitu era serba digital, untuk itu aplikasi ini layak mendapat perhatian dan pengembangan ke depannya.

Kita dapat berkaca pada pengembang Slims (Senayan Library Mangement System) yang merupakan program *open source* yang menjadi pionir dalam program perpustakaan paling terkenal, familiar dan hampir digunakan di perpustakaan seluruh indonesia. Dapat kita pelajari reputasi yang didapat akan meningkatkan citra institusi, untuk itu dimungkinkan sekali perpustakaan Akakom Yogyakarta mengembangkan Aplikasi perpustakaan digital dan menjadi pionir. aspek pendukung lainnya karena sumber daya mahasiswa dalam bidang pemrograman sangat melimpah dan datang dari pemustaka sendiri. Kenapa tidak kita buat suatu proyek yang menghasilkan suatu produk yang dapat meningkatkan reputasi insitusi. Penulis mengutip kalimat dari Pandji Prgiwaksono seorang aktor, komika, penulis dan penyanyi “ Sedikit beda lebih baik daripada sedikit lebih baik”.

Kembali ke literasi, ada setidaknya dua potensi dalam aplikasi perpustakaan digital ini yaitu membaca dan menulis. seperti yang telah kita ketahui

ada fitur membaca buku digital yang akan kita pinjam layaknya buku fisik, sedangkan ada potensi menulis disana yang tidak kita bidik, atau dalam artian luas yaitu kontribusi mahasiswa. paradigma “perpustakaan adalah soal manusia” benar-benar harus diresapi dan dipraktikkan sekalipun di ranah maya. Banyak hal yang bisa dilakukan dengan aplikasi tersebut. Negara tetangga kita yaitu Malaysia di Universitas Malaysia Serawak (Unimas) semua informasi akademik sudah berbasis aplikasi mobile bukan lagi website. sehingga hal ini perlu kita antisipasi penguasaan dan konsepnya.

Kita mulai membahas dari fitur bawaan aplikasi seperti terlihat pada gambar 1.1 dibawah ini yang menunjukkan beberapa sub menu yang sudah sangat bagus :



Saat pengguna memilih “koleksiku” akan banyak jenis koleksi, namun beberapa masih kosong. hal ini tentunya sangat disayangkan mengingat potensi yang mungkin saja dikembangkan misalnya bagian majalah. Majalah akan sangat efektif diberikan kepengurusannya kepada Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang ada di STMIK AKAKOM Yogyakarta. Hal ini sekaligus juga menjadi solusi kurangnya administrator dalam pengelolaan aplikasi. Terdapat 5 jurusan di Akakom ini, misalkan 1 Hmj membuat majalah jurusan 1 kali saja dalam satu semester, maka dalam satu tahun akan ada 10 volume majalah asli tulisan mahasiswa, tentunya konten yang dikembangkan bisa sangat bervariasi. jika 1 terbitan majalah dirasa memberatkan maka bisa dicoba untuk dibuat bergantian perbulan antar jurusan sehingga selalu ada yang baru di Aplikasi Perpustakaan Digital tersebut. Selain itu hasil majalah dari mahasiswa bisa juga diteruskan ke koran,

TV,Blog,Youtube atau medi-media lain yang populer, sehingga menulis sebenarnya sangat menguntungkan.

Forum, aplikasi ini dikembangkan agar bisa menjadi sangat interaktif , misalkan ditambahkan forum atau semacam aplikasi chat grub. salah satu jenis konten dalam forum ini misalkan membuat *Reading Club* yang bisa setiap saat mendiskusikan sebuah buku pilihan dalam katakalah 2 minggu sekali. hasil akhir dari sebuah forum ini adalah ulasan mengenai suatu koleksi tidak harus buku, kemudian bisa diteruskan di website perpustakaan . perpustakaan harus tampil sebagai *book reviewer* profesional kita ambil contoh seperti website *goodreads.com* yang sangat populer.

Artikel atau Buku, minimnya penerbitan di kampus merupakan sebuah kemunduran iklim akademik, harus ada langkah kongkrit dalam mengatasi hal tersebut. Kampus dengan kebijakanya, Dosen dengan otoritasnya sebenarnya sangat bisa mengkondisikan iklim akademik yang produktif dengan penerbitan. Dalam hal ini dosen bisa saja memberikan tugas wajib per mata kuliah agar mahasiswa menerbitkan artikel yang paling tidak dipublikasikan di Aplikasi digital, bayangkan jika semua mahasiswa diwajibkan akan akan tumbuh gerakan literasi yang luar biasa. Serta hasil akhirnya adalah himpunan informasi yang sangat aktual. Kebijakan kampus/perpustakaan misalnya memberikan apresiasi dan hadiah bagi mahasiswa yang bisa menulis di media massa atau menerbitkan buku mereka sendiri : novel,karya ilmiah, atau karya populer lain.

Media dokumentasi , Saat berkunjung ke perpustakaan-perpustakaan pasti anda merasa perpustakaan terkesan kaku dan tua. Mulai dari tata letak hingga interiornya. Sebenarnya pemustaka kita sangatlah kreatif, buat saja semacam lomba poster, desain grafis atau puisi misalnya yang bisa juga dicetak dan berfungsi sebagai aksesoris penghias perpustakaan . Di tempat kami setiap tahun diadakan pameran IDKS (informasi dalam konteks sosial) yaitu sebuah pameran yang esensinya literasi tetapi dikemas dan dikombinasikan dengan hal menarik lain semiasal “kuliner daerah”,”Dolanan Anak Tradisional”. Banyak sumber informasi yang didapat dan daya

tarik bagi perpustakaan, semua dokumentasi event dan hasil lomba bisa disimpan di kanal deposit aplikasi perpustakaan digital tersebut .

Gambar 1.2 menampilkan beberapa contoh produk kreatif yang bisa dikerjakan di display oleh pemustaka di Perpustakaan.



Local content, Aplikasi Perpustakaan Digital juga bisa dikembangkan menjadi media informasi tentang *local content* di suatu daerah atau subjek tertentu. Hal ini akan menjadi daya tarik tersendiri bagi perpustakaan tersebut. Misalkan *local content* tentang Kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat atau Android, akan sangat menarik. Buatlah satu kanal tentang *local content* yang menjadi ciri khas perpustakaan Akakom. Perpustakaan Akakom bisa menjadi rujukan, atau bahkan karena banyak dikunjungi dan diunduh bisa bernilai ekonomis.

Masih banyak lagi kanal-kanal yang bisa ditambahkan sebagai bentuk media pengembang budaya literasi di Aplikasi Perpustakaan Digital Stmik Akakom, ide-ide tersebut bisa juga didapat dari pemustaka. Gadget adalah sebuah perkakas yang paling dekat dengan pemustaka *millenials*, untuk itu jangan sampai kita tertinggal dalam pemanfaatan dan pengembangan Aplikasi berbasis *mobile*.

## Daftar Pustaka

- Mansyur, Aan. 2016. Hal-hal yang Saya Pelajari sebagai Pustakawan. Diambil dari: [medium.com/@hurufkecil/perpustakaan-komunitas-sebagai-upaya-nyata-378740115af0](https://medium.com/@hurufkecil/perpustakaan-komunitas-sebagai-upaya-nyata-378740115af0). (3 April 2018)
- McLaughlin, Mark. 2016. *World's Most Literate Nation Ranked*. Diambil dari: [webcapp.ccsu.edu/?news=1767&data](http://webcapp.ccsu.edu/?news=1767&data). (3 April 2018)
- Mujib, Ahmad. 2016. *Apasih Literasi Itu ?*. Diambil dari: [literasi.jabarprov.go.id/baca-artikel-954-apa-sih-literasi-itu.html](http://literasi.jabarprov.go.id/baca-artikel-954-apa-sih-literasi-itu.html). (3 April 2018)
- Pendit, Putu Laxman. 2008. *Perpustakaan dari Digital A-Z*. Jakarta: Cita Karyakarsa Mandiri.
- Pendit, Putu Laxman. 2009. *Perpustakaan Digital Kesenambungan & Dinamika*. Jakarta: Cita Karyakarsa Mandiri.

## Lampiran

KTM

