

PEMANFAATAN *E-LIBRARY* DEWANTARA PADA SISWA KELAS XI-B UNTUK MENINGKATKAN MINAT LITERASI DIGITAL

Rita Kumala Sari

Universitas Borneo Tarakan
ritakumaborneo@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan sebuah perpustakaan digital; aplikasi *E-Library* Dewantara yang berfungsi sebagai media pengelolaan perpustakaan pada SMA Negeri 1 Tarakan, serta mengetahui dan menjelaskan manfaat serta kendala apa saja yang ada pada perpustakaan digital. Jenis penelitian yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif dengan metode penelitian eksperimen (*Experimental Research*) dengan teknik pengambilan sampel yaitu *Probability Sampling* melalui *Quota Sampling*. dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan informasi yang menarik dalam proses belajar bagi siswa dan membantu meningkatkan kualitas dari Perpustakaan Digital Dewantara, adapun hasil penelitian bahwa perpustakaan digital dewantara menggunakan *software* slims 7 cendana pada SMA Negeri 1 Tarakan membantu menyampaikan informasi koleksi perpustakaan secara rinci kepada *member* secara *online* dan memudahkan kinerja pustakawan baik dalam pelayanan maupun pengelolaan perpustakaan serta siswa itu sendiri. Namun *Content Website* masih sedikit dan terbatas akses oleh *Handphone* Iphone, sementara siswa dominan menggunakan ponsel iphone. Adapun hasil responden yang menyatakan setuju sebanyak 34 orang dengan skala 136 point. Dan 2 responden menyatakan tidak setuju karena tidak bisa mengakses situs menggunakan HP Iphone.

Kata Kunci: *E-Library* Dewantara, Literasi Digital, Perpustakaan Digital

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the use of a digital library; Dewantara E-Library application which functions as a library management medium at SMA Negeri 1 Tarakan and also find out and explain the benefits and obstacles that exist in digital libraries. The type of research carried out was a qualitative approach with experimental research methods (Experimental Research) with a sampling technique, namely Probability Sampling via Quota Sampling. With this research, it is hoped that it can answer the need for interesting information in the learning process for students and help improve the quality of the Dewantara Digital Library. The research results show that the Dewantara Digital Library uses Slims 7 Cendana software at SMA Negeri 1 Tarakan to help convey detailed library collection information to the online members and facilitate the performance of librarians both in service and management of the library as well as the students themselves. However, website content is still small and access is limited by cellphones, while students predominantly use iPhones. The results showed that 34 respondents agreed with a scale of 136 points. And 2 respondents stated that they disagreed because they could not access the site using an iPhone.

Keywords: *Dewantara E-Library, Digital Literacy, Digital Library*

PENDAHULUAN

Membaca merupakan kegiatan yang sangat penting, maka pemerintah berusaha untuk menggairahkan minat baca melalui berbagai inisiatif, misalnya membuka perpustakaan atau mengembangkan teknologi informasi dengan menuntut organisasi untuk bergerak cepat dengan menerapkan teknologi informasi yang ada saat ini demi memenuhi kebutuhan siswa tidak terkecuali pada layanan siswa seperti perpustakaan. Salah satu usaha tersebut adalah dengan melakukan administrasi data untuk berbagai kebutuhan yang ada di perpustakaan seperti layanan pendataan koleksi, pendataan kunjungan, layanan peminjaman atau menghadirkan buku dongeng dan nonfiksi. Pengetahuan dunia dapat dipelajari melalui membaca dan menulis, kontrol pengetahuan tidak hilang melalui membaca secara terus-menerus. Membaca merupakan jembatan untuk memperluas wawasan, memperluas pengetahuan dan mengkritisi lingkungan (Maula et al 2019). Gerakan literasi menyimak, membaca, dan mengamati tumbuh subur dalam proses sosial masyarakat Indonesia.

Konsep perpustakaan tidak hanya mencirikan citra baru perpustakaan, tetapi juga membantu generasi muda khususnya siswa untuk dapat menggabungkan hiburan dan pendidikan. Minat membaca di Indonesia berada dalam situasi yang sulit, dan tanpa tindakan segera, negara ini akan tertinggal jauh dari negara-negara lain. Agar anak-anak kita dapat bersaing dengan bangsa lain, kita perlu mengembangkan minat membaca sejak saat ini. Pemerintah dan sektor swasta telah mengambil berbagai langkah untuk mempromosikan minat membaca, termasuk pengenalan program membaca, tetapi hasilnya tidak memuaskan. Lingkungan terdekat, seperti rumah dan sekolah, merupakan faktor pendukung penting dalam meningkatkan minat baca di kalangan anak muda saat ini (Ikawati, 2013).

Sebagaimana diamanatkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dan peraturan nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pasal 42 bahwa sekolah wajib memiliki perpustakaan. Perpustakaan sebagai lembaga yang selalu berkembang (*library is growing organism*) memerlukan perencanaan dalam mengelola meliputi informasi, sumber daya manusia, dana, gedung/ruang, sistem dan perlengkapan. Tanpa adanya perencanaan yang memadai, maka tidak jelas tujuan yang akan dicapai, tumpang tindih pelaksanaan dan lambannya perpustakaan.

Arus perkembangan teknologi, informasi dan telekomunikasi yang begitu pesat

telah memberi pemanfaatan teknologi bagi dunia perpustakaan sebagai pusat dokumentasi dan informasi yang kemudian memunculkan perpustakaan- perpustakaan online atau yang disebut *Digital Library* sebagaimana fenomena baru yang bisa jugadianggap sebagai salah satu bentuk layanan dalam bentuk digital. *Digital library* yang dibangun di atas teknologi, memungkinkan pengaksesan koleksi oleh anggota, kapan dan dimanapun posisi pengguna berada melalui internet. Sistem ini dirasa sangat efektif karena dirancang untuk memberikan pelayanan berupa informasi tentang buku-buku yang tersedia beserta isinya, sehingga user dapat mengetahui atau mencari buku.

Digital library dewantara memiliki peranan penting dalam aktifitas pembelajaran bagi siswa di sekolah. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam individu maupun dari luar individu. Faktor dari dalam individu meliputi fisik dan psikis, contoh faktor psikis diantaranya adalah motivasi sedangkan dari luar bisa berupa penopang motivasi tersebut seperti tersedianya *digital library*.

Dalam mendukung proses kegiatan belajar mengajar peneliti ingin mengetahui kebermanfaatan perpustakaan digital berupa *E-Library* Dewantara yang telah dimiliki SMA Negeri 1 Tarakan dalam menunjang keperluan pendidikan dan pemanfaatan teknologi informasi yang ada. Penelitian di SMA Negeri 1 Tarakan didasarkan pada kreativitas perpustakaan digital yang telah disediakan serta pertimbangan bahwa lokasi atau tempat tersebut memungkinkan untuk diperoleh data atau informasi yang akurat dan relevan dengan keadaan saat ini yaitu *era digitalisasi*.

Literasi Digital berupa *E-Library* dewantara di SMA Negeri 1 Tarakan saat ini sedang dikaji oleh peneliti dan diharapkan dapat memadukan konsep kekinian yaitu menggabungkan literasi melalui smartphone dengan buku bacaan, dipadukan dengan berbagai kegiatan sehari-hari seperti review buku.

Pusat penelitian ini adalah siswa kelas XI-B di SMA Negeri 1 Tarakan dengan teknik pengambilan sampel melalui *Non-Probablity Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel secara tidak acak. Faktor ini di dorong oleh hasil pertimbangan yang sudah direncanakan oleh peneliti, adapun kategori penelitian dari *Non-Probablity Sampling* yang diambil yaitu *Quota Sampling* (sampel kuota) artinya sampel diambil berdasarkan pertimbangan peneliti saja. Pemilihan objek dan tempat didasarkan pada pengenalan lapangan persekolahan. dengan melibatkan siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam peningkatan literasi digital di perpustakaan tersebut.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat mengetahui kebermanfaatan literasi digital *E- Library* dewantara pada siswa khususnya kelas XI-i. *E- Library* dewantara yang diimplementasikan akan berfungsi sebagai sumber pengetahuan yang mudah diakses dan interaktif yang dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang literasi digital.

Data siswa kelas XI yang berkunjung ke perpustakaan sekolah rata-rata lebih dari 20 pengunjung setiap hari. Jumlah pengunjung per bulan memperoleh 600, dan jumlah total pengunjung per tahun mencapai 12.000. Berdasarkan penelitian sebelumnya, perpustakaan perlu berperan proaktif, inovatif dan kreatif dalam memuaskan pembaca. Karya Mashani sebelumnya tentang mempromosikan ketertarikan literasi dan hubungan sosial melalui konsep media perpustakaan digital menunjukkan bahwa pembangunan perpustakaan digital harus memperhatikan desain, lokasi, jenis layanan yang disediakan, koleksi dan kolaborasi hal ini sejalan dengan wadah yang telah disediakan oleh perpustakaan digital berupa *E-Library* Dewantara yang ada di SMAN 1 tarakan saat ini. Perpustakaan membutuhkan tempat yang nyaman, tenang dan ramah agar pengunjung dapat merasa segar dan termotivasi untuk membaca. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplor pemanfaatan dari sebuah aplikasi *E-Library* dewantara berupa platform aplikasi digital berupa pada siswa kelas XI-b di SMA Negeri 1 Tarakan. *E-Library* Dewantara bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan perpustakaan digital oleh siswa kelas XI. Dengan adanya peprpustakaan digital tersebut peneliti berharap siswa kelas XI-B dapat belajar lebih banyak tentang teknologi, keamanan online, penggunaan internet yang efektif, dan semua aspek literasi digital.

E-Library Dewantara sendiri adalah singkatan yang sengaja di beri nama cukup berbeda agar memiliki Novelty pada era digital seperti saat ini, literasi digital telah menjadi keahlian yang sangat penting. Literasi digital merujuk pada kemampuan seseorang untuk menggunakan, memahami, dan berpartisipasi secara efektif dalam dunia digital. Peningkatan literasi digital diperlukan agar individu dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dengan baik dalam kehidupan sehari-hari mereka. Salah satu cara untuk meningkatkan literasi digital adalah melalui penggunaan platform online yang didedikasikan untuk tujuan itu. *E-Library* Dewantara adalah konsep web yang dikembangkan untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas XI-B.

SMA Negeri 1 Tarakan adalah sebuah sekolah unggulan yang terletak di Kota Tarakan. Sekolah ini memiliki potensi besar untuk menjadi ruang interaksi dan diskusi bagi siswa. Tujuan utama *E-Library* dewantara adalah untuk mengatasi kekhawatiran yang sebelumnya muncul terkait ketersediaan beberapa perpustakaan inovatif, serta memungkinkan sekolah menyediakan lingkungan yang nyaman untuk membaca dan belajar. Menurut hasil survei terhadap responden, generasi dewasa saat ini lebih sering menggunakan gadgetnya untuk saling bermain game online saat jam istirahat kelas.

Diharapkan penelitian ini dapat membantu meningkatkan literasi digital siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tarakan. *E-Library* dewantara akan memberikan akses mudah pada konten digital yang relevan, meningkatkan pemahaman pengguna tentang literatur digital, dan memberikan kesempatan untuk berinteraksi serta berbagi pengetahuan dengan pengguna lain.

Pada umumnya yang tidak memahami bahwa membaca adalah hobi. Sebuah survei terhadap responden menemukan bahwa siswa kini lebih cenderung menggunakan gadget mereka untuk bermain game online sambil mengantri untuk membaca e-book di kantin sekolah. Hal ini disebabkan oleh tingkat melek huruf siswa yang rendah dan banyaknya paham teknologi bertemu dan berbaur. Faktor-faktor ini akhirnya menginspirasi implementasinya *E-Library* Dewantara, dengan harapan siswa akan senang membaca.

Melalui implementasi *E-Library* Dewantara, diharapkan pengunjung khususnya siswa kelas XI-b di SMA Negeri 1 Tarakan dapat meningkatkan pemahaman dan penerapan literasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, mereka akan lebih siap menghadapi tantangan teknologi digital yang semakin kompleks dan menjadi anggota yang aktif dalam masyarakat digital yang terus berkembang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif melalui metode penelitian tindakan (*Action Research*). Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Tarakan yang terletak di Jln. Karang Balik Tarakan Barat. Pusat penelitian ini adalah siswa kelas XI-b di SMA Negeri 1 Tarakan dengan teknik pengambilan sampel melalui *Non-Probability Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel secara tidak acak. Faktor ini di dorong oleh hasil pertimbangan yang sudah direncanakan

oleh peneliti, adapun kategori penelitian dari *Non-Probability Sampling* yang diambil yaitu *Quota Sampling* (sampel kuota) artinya sampel diambil berdasarkan pertimbangan peneliti saja. Pemilihan objek dan tempat didasarkan pada pengenalan lapangan persekolahan. dengan melibatkan siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam peningkatan literasi digital di perpustakaan tersebut.

Fokus Penelitian

Penentuan fokus penelitian sangat menentukan dalam langkah-langkah penelitian, karena fokus merupakan tahap awal lingkup permulaan yang dipilih sebagai wilayah umum ditahap pertama pelaksanaan penelitian, sehingga penelitian akan memperoleh gambaran umum secara menyeluruh tentang subyek atau situasi yang diteliti. Berikut beberapa fokus yang telah ditetapkan: 1) Pemanfaatan *E-Library* Dewantara pada siswa kelas XI-B SMA Negeri 1 Tarakan; 2) Kendala pemanfaatan *E-Library* Dewantara pada perpustakaan SMA Negeri 1 Tarakan, dan 3) Motivasi pembelajaran siswa dengan adanya *E-Library* Dewantara pada perpustakaan SMA Negeri 1 Tarakan.

Jenis Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini diperoleh menggunakan *Action Research* dengan tujuan memperoleh data yang akurat dan aktual, serta melakukan kegiatan atau tindakan yang diperlukandari penelitian ke suatu lokasi penelitian. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data yang bersumber dari data primer dan data sekunder.

Keabsahan Data

Subjektivitas peneliti merupakan hal yang dominan dalam penelitian kualitatif, mengingat dalam penelitian kualitatif peneliti sebagai instrumen penelitian yang utama, ditambah lagi alat penelitian yang diandalkan adalah wawancara dan observasi mengandung banyak kelemahan ketika dilakukan secara terbuka dan tanpa control oleh karena itu adapapun upaya kontrol yang dilakukan berupa Uji *Confirmability* (Obyektivitas)

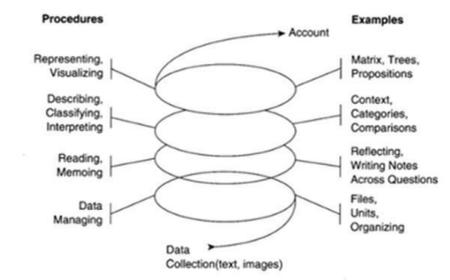
Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

wawancara, pengamatan, membagikan koesioner dan dokumentasi.

Metode Analisis

Data yang telah diperoleh dari hasil penelitian, kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan *Data Analysis Spiral*, adapun langkah-langkah dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Analisis Data

HASIL PENELITIAN

Pengumpulan data dalam implementasi *Digital Library* dilakukan dengan cara dan dokumentasi pihak SMA Negeri 1 Tarakan. Hasil dari wawancara yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Wawancara

Peneliti	Bagaimana sistem sirkulasi buku yang ada pada perpustakaan <i>E-Library</i> Dewantara SMA Negeri 1 Tarakan saat ini?
Pustakawan	di pecah sesuai jenis buku, beberapa ada yang di simpan di laman pojok baca sekolah ada juga yang di simpan di taman baca
Peneliti	Apa masalah atau kendala yang dihadapi dalam system perpustakaan konvensional yang berjalan saat ini?
Peneliti	Apa masalah atau kendala yangdihadapi dalam system perpustakaan konvensional yang berjalan saat ini?
Pustakawan	Siswa harus datang mendata nama dan jenis buku yang mau dipinjam
Peneliti	Bagaimana mengatasi masalah atau kendala tersebut?
Pustakawan	Menggunakan aplikasi <i>E-Library</i> Dewantara
Peneliti	Tampilan <i>website</i> seperti apa yang diinginkan SMA Negeri 1 Tarakan?
Pustakawan	Menarik dan mudah diakses

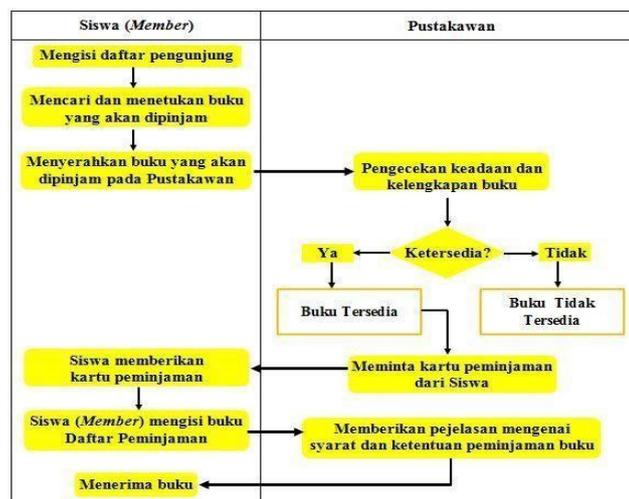
PEMBAHASAN

Data Managing (Mengelolah Data)

Dalam tahap ini, setelah proses wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan maka diperoleh data yang digunakan dalam melakukan implementasi *E-Library* Dewantara. Adapun data tersebut adalah sebagai berikut: info jenis buku, info *quantity* (jumlah), info *detail* buku dan info *customer service*.

Reading, Memoring (Sistem yang berjalan saat ini)

Pada tahap ini peneliti menggambarkan proses dari sistem yang sedang berjalan di perpustakaan SMA Negeri 1 Tarakan. Adapun proses dari sistem sirkulasi buku yang sedang berjalan pada perpustakaan SMAN 1 Tarakan adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Sumber: Data primer

Implementasi Sumber Daya Manusia (Brainware)

Agar sistem *Digital Library* ini dapat berjalan dengan baik maka diperlukan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dalam bidang Sistem Informasi. Dalam sistem ini, pihak yang memiliki akses adalah administrator (pustakawan).

Perbedaan Sistem Konvensional dengan Sistem *E-Library* Dewantara

Dari pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan perbedaan antara sistem perpustakaan konvensional dengan sistem *E-Library* Dewantara berbasis digital. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Perbedaan Sistem Konvensional dan E-library Dewantara

No.	Sistem Konvensional	Sistem E- Library Dewantara
-----	---------------------	-----------------------------

1. Sistem pelayanan perpustakaan terbatas.	Pelayanan 24 jam nonstop kepada <i>member</i> .
2. Akses masih dibatasi oleh ruang dan waktu.	Akses tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.
3. Member harus datang ke perpustakaan.	Member tidak harus datang ke perpustakaan.
4. Sistem <i>reporting</i> yang masih menggunakan system pencatatan.	Sistem <i>reporting</i> dapat dibuat secara otomatis.
5. Pencarian kembali arsip dokumen perpustakaan dilakukan secara manual.hanya dengan penelusuran melalui kata kunci.	Pencarian kembali koleksi yang telah disimpan perpustakaan dilakukan secara manual.hanya dengan penelusuran melalui kata kunci.

Berdasarkan table di atas dapat menjelaskan perlunya pengembangan *digital library* (perpustakaan digital). Selain itu juga terdapat manfaat *digital library* bagi Perpustakaan SMA Negeri 1 Tarakan antara lain Perpustakaan SMA Negeri 1 Tarakan dapat memberikan pelayanan 24 jam; dengan adanya sistem *digital library* sistem pengelolaan perpustakaan dengan bantuan teknologi informasi menciptakan efisiensi dan efektifitas dalam pekerjaan pustakawan; dan, membantu pustakawan maupun *member* dalam mencari suatu informasi yang dibutuhkan.

Sedangkan bagi warga SMA Negeri 1 Tarakan (*Member*) yaitu mempermudah *member* dalam mendapatkan informasi yang terbaru dan lengkap mengenai koleksi perpustakaan. Dapat meningkatkan kepercayaan *member* terhadap teknologi *digital library*. Serta memotivasi siswa (*member*) untuk mengunjungi perpustakaan dan menggunakan fasilitas perpustakaan.

Kendala yang dihadapi oleh situs *E-Library* Dewantara

Adapun kendala yang dihadapi yaitu saat *import data member* menggunakan CSV, sehingga bagi pemula perlu izin sebelum login kepada kepustakaan atau admin agar mendapat konfirmasi dan aktivasi akun.

Deskripsi Penelitian

Deskripsi penelitian dalam implementasi *E-Library* Dewantara dilakukan dengan cara wawancara dan mengisi koesioner dengan tujuan untuk mendapatkan tanggapan dari siswa SMA Negeri 1 Tarakan mengenai sistem *E-Library* Dewantara yang telah ada dan pemanfaatannya membantu belajar bagi siswa.

Selain dari wawancara peneliti juga melihat bagaimana sistem *digital library* yang diimplementasikan dapat diterima dengan baik oleh siswa dari jumlah kunjungan website. Berikutini merupakan wibesite yang dapat di akses untuk melihat isi dari *E-Library* Dewantara: lib.sman1tarakan.sch.id/ dari perhitungan statistik tersebut

dapat diketahui bahwa pengunjung *E-Library* Dewantara perhari mencapai 50 *viewers*. Dari 45 juga dapat menggambarkan bagaimana ketertarikan siswa SMA Negeri 1 Tarakan terhadap sistem *E-Library* Dewantara yang telah diimplementasikan.

Analisis Data Hasil Koesioner

$$PN = F \times 100\% / T \times Pn$$

Jumlah populasi kelas XI adalah 339 siswa; Jumlah sampel 36 siswa

Total responden = 36 orang (34 responden setuju, 2 responden tidak setuju)

Jawaban setuju = point 4

Jawaban tidak setuju = point 1

Sehingga $4 \times 34 = 136$ (setuju) dan $2 \times 1 = 2$ (tidak setuju)

Adapun hasil bahwa sejumlah 34 responden menyatakan setuju jika *E-Library* Dewantara di layak di gunakan dan telah memberi manfaat pada siswa dalam meningkatkan literasi digital.

SIMPULAN

Implementasi *E-Library* Dewantara dengan menggunakan *software* slims 7 cendana pada SMA Negeri 1 Tarakan dapat membantu menyampaikan informasi koleksi perpustakaan secara rinci kepada *member* secara *online* dan memudahkan kinerja pustakawan baik dalam pelayanan maupun pengelolaan perpustakaan. Dengan adanya *E-Library* Dewantara siswa mampu menjawab kebutuhan informasi dan memberikan kegiatan yang menarik dalam proses belajar sehingga memberikan motivasi untuk menggunakan fasilitas perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Martono, N. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder. Jakarta: Rajawali Press.
- Mulyadi. (2016). Pengelolaan Perpustakaan Digital. Palembang: Noerfikri.
- Nai, A.F. (2017). Teori Belajar dan Pembelajaran Implementasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMP, SMA dan SMK. Yogyakarta: Deepublish.

- Oktaviani, F. D., Yusup, P. M., & Khadijah, U. L. S. (2018). Penggunaan Layanan Layanan Open Library dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, 5(2), 127-140.
- Pendit, P. L. (2009). *Perpustakaan digital: Kesenambungan dan Dinamika*. Jakarta: Cita Karyakarsa Mandiri.
- Prabowo, T. T. (2013). Mengenal Perpustakaan Digital, *Jurnal: Fihris*, 8(1), 108-120.
- Rahmat, P.S. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Sadirman, A.M. (2021). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Jaya Grafindo.
- Suryandari, A. (2007). *Aspek Manajemen Perpustakaan Digital*. Jakarta: Sagung Seto.
- Susanto, S. E. (2010) Desain dan Standar Perpustakaan Digital, *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 10(2), 17-23.
- Yuliani, T. (2017) Pengembangan E-Library dalam Meningkatkan Pelayanan di Perpustakaan IAIN Batu Sangkar, *Jurnal: Al-Fuad*, 1(1), 16-31.