

PENERAPAN *INFORMATION COMMON* DI PERPUSTAKAAN PERGURUAN TINGGI DI ERA *NET GENERATION*

Fransiska Timoria Samosir

Dosen, Universitas Negeri Bengkulu

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola perilaku mahasiswa terutama di era *net generation*. Mahasiswa pada era ini ditandai dengan penggunaan *gadget* yang tinggi, berkumpul, berdiskusi dan bersosialisasi dengan orang sekitar. Kondisi itu mengharuskan perpustakaan perguruan tinggi mengubah wajah dan warna dalam layani mereka untuk memenuhi kebutuhan informasi para *net generation*. Perpustakaan akan menjadi *second home* bagi pemustaka. Pengembangan perpustakaan dapat dilakukan dengan menerapkan konsep *information common*. *Information common* merupakan konsep pengembangan perpustakaan yang melibatkan teknologi informasi dan memanfaatkan secara maksimal ruangan dan fasilitas perpustakaan yang memberikan kenyamanan dan keakraban kepada pengguna perpustakaan. Pengembangan perpustakaan dengan menerapkan *information common* dapat dilakukan dengan menerapkan beberapa konsep yaitu konsep belajar, konsep diskusi, konsep teknologi informasi, konsep eksperimen, konsep *cybercafé*, konsep *information desk* dan konsep lainnya.

Kata kunci

Net generation, information common

Abstract

The development of information and communication technology has changed the behavior of higher education students in the era of net generation. Such students are recognized by their high dependency on gadgets to have their social activities. This condition demands academic libraries to change their appearances in order to improve their services that meet the needs of the net generations. Libraries will become a second home for their users. To achieve this, libraries can implement a concept called information common. Information common is a concept of library improvement that involves information technology. The concept, which includes learning, discussion, information technology, experiment, cybercafé, and information desk, expects optimum utilization of spaces and facilities to provide comfortable rooms for users

Keywords

Net generation, information common

1. Pendahuluan

Perpustakaan merupakan tempat yang memberikan pelayanan informasi dan jasa kepada pengguna perpustakaan. Konsep perpustakaan pada abad ke-21 mulai berkembang atau sering disebut konsep modernitas. Perguruan tinggi

merupakan organisasi yang paling merasakan perubahan konsep itu. Perpustakaan merupakan jantung universitas karena perpustakaan sangat membantu proses civitas akademika. Perguruan tinggi berisi masyarakat yang berada pada era digital, yaitu mereka yang menginginkan suatu

wadah kenyamanan tempat mereka berkumpul dan dapat memperoleh informasi. Konsep lama harus sudah mulai ditinggalkan. Perpustakaan sebaiknya dijadikan sebagai tempat yang menarik dan bukan hanya sekedar fasilitas tempat peminjaman dan pengembalian bahan pustaka, tetapi perpustakaan lebih mengarah pada bagaimana memberikan layanan dan informasi sampai kepada pengguna dan mereka dapat berkreasi. Perpustakaan yang terlalu monoton dengan peraturan klasik yang membuat pemustaka pusing harus ditinggalkan karena para *net generation* menginginkan suatu kenyamanan yang memberi kesempatan mereka berkreasi dan berkumpul. Menurut Harland (2011), saat ini para pelajar membutuhkan tempat agar mereka dapat bertemu dengan orang lain dan dapat terlihat oleh pemustaka lainnya.

Konsep yang menjadikan perpustakaan sebagai *second home* bagi pengguna merupakan hal yang sangat tepat untuk menjadikan perpustakaan tempat yang nyaman bagi pemustaka dan menjadikan pustakawan menjadi sahabat terdekat bagi pemustaka. Istilah mitra mungkin sangat tepat diberikan kepada perpustakaan, yaitu mitra terdekat pemustaka. Mereka dapat memperoleh informasi dan saling berbagi informasi yang dibutuhkan. Kategori pertama pemustaka perpustakaan perguruan tinggi yang pendidikan strata satu atau diploma adalah mereka yang berada pada era *net generation* karena para pengguna perpustakaan pada era ini adalah mereka yang lahir di era digital dan menjadikan *gadget* sebagai kebutuhan utama mereka. Mereka selalu berinteraksi dengan *gadget* dan tahan berlama-lama untuk nongkrong atau berada di *mall* dibandingkan datang ke perpustakaan. Mereka juga lebih untuk belajar secara kolaboratif dan mencari jaringan *wifi*. Kategori kedua adalah pengguna era *baby boomers* dan generasi x yang mana mereka adalah orang yang sedang menempuh pendidikan lanjut seperti program doktor atau magister. Pola perilaku pengguna kategori tersebut

juga secara tidak langsung juga telah berubah dan mengikuti perkembangan *net generation*. Yang menjadi pertanyaan adalah apakah mahasiswa masih membutuhkan perpustakaan yang masih menggunakan konsep lama ketika mereka sudah dapat mencari informasi menggunakan internet dan memperoleh kenyamanan di tempat lain. Padahal, pengguna sebenarnya membutuhkan warna baru atau wajah baru perpustakaan sebagai salah satu unsur pelayanan.

Konsep perpustakaan perguruan tinggi harus dikembangkan agar tidak ditinggalkan oleh mahasiswa. Konsep pengembangan perpustakaan dapat dilakukan dengan menerapkan konsep *information common*. Konsep ini memberikan warna atau wajah baru perpustakaan. Perpustakaan-perpustakaan yang telah menerapkan pelayanan berbasis *information common* sebagian besar adalah perpustakaan perguruan tinggi. *Information common* merupakan kombinasi dari perpustakaan dan komputer ke dalam pelayanan pembelajaran, penelitian, dan ruang lingkup proyek. Berdasarkan pemaparan tersebut, muncul pertanyaan *information common* seperti apa yang dapat diterapkan di perpustakaan perguruan tinggi.

2. Rumusan Masalah

Perubahan perilaku mahasiswa menyebabkan perubahan kebutuhan informasi. Hal ini juga menyebabkan permintaan perubahan warna dan wajah baru perpustakaan perguruan tinggi. *Information common* merupakan salah satu konsep yang dapat diterapkan di perpustakaan perguruan tinggi untuk memberikan warna dan wajah baru pelayanan perpustakaan perguruan tinggi. Berdasarkan latar belakang itu, dapat dianalisis bagaimana penerapan *information common* di perpustakaan perguruan tinggi dalam rangka pengembangan perpustakaan perguruan tinggi.

3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat tulisan ini adalah untuk mengetahui penerapan pengembangan perpustakaan dengan menggunakan konsep *information common* di perpustakaan perguruan tinggi pada era *net generation*.

4. Tinjauan Pustaka.

a. Net Generation

Net Generation merupakan era generasi yang lahir di era teknologi. Generasi ini adalah generasi yang lahir pada tahun 80-90-an. Generasi ini adalah generasi yang tingkat penggunaan teknologinya sangat tinggi. Menurut Istiana dalam Hakim (2014), generasi masyarakat terdiri dari beberapa bagian, yaitu (i) generasi *baby boomer* yang lahir pada tahun 1946-1962, (ii) generasi X yang lahir pada tahun 1963-1980, dan (iii) generasi Y yang lahir pada tahun 1981-2000.

Net generation sering diistilahkan dengan generasi Y atau Z. Hal ini diungkapkan oleh Zuhri (2014) bahwa *net generation* lahir dan tumbuh di tengah perkembangan teknologi informasi dan internet. Pada generasi ini penggunaan internet sangat mempengaruhi kehidupan mereka karena mereka tidak dapat hidup tanpa internet. Wulandari (2013) mengatakan *net generation* mengakui bahwa perpustakaan itu penting, tetapi bagi mereka internet lebih menjanjikan kemudahan penggunaan dan kecepatan akses. Walaupun sebagian besar pengguna perpustakaan saat ini adalah *net generation*, terdapat juga mereka yang telah lahir sebelum era *net generation* dan mereka adalah yang berada pada *digital immigrant*. Mereka adalah orang-orang yang mengalami peralihan dari manual ke digital sehingga mereka juga mau tidak mau berada pada kondisi tersebut sehingga membutuhkan perpustakaan yang modern. Pada era generasi ini mereka lebih suka belajar secara kolaboratif dan pada generasi ini ditandai dengan penggunaan media sosial yang sangat tinggi. Dengan demikian, perpustakaan

yang dibutuhkan adalah perpustakaan yang dapat memenuhi kebutuhan mereka.

b. Information Common

Common dapat diartikan sebagai penggunaan bersama. Itu berarti bahwa *information common* adalah penggunaan informasi secara bersama. Banyak yang memberikan pendapat dan pemahaman terhadap *information common* yang pada akhirnya memiliki tujuan yang sama, yaitu pengembangan perpustakaan. Istilah *learning common* memiliki arti yang sama dengan *information common*, *research common*, *a media center or library center*, dan tidak menjadi masalah tergantung dari bagaimana orang menyebutnya (Harland, 2011). Hal ini sama seperti yang diungkapkan oleh Educase bahwa *learning common* kadang-kadang sering disebut *information common* yang merupakan kombinasi dari perpustakaan dan komputer ke dalam pelayanan pembelajaran, penelitian, dan ruang lingkup proyek. Sementara itu, Macwhinnie menyebutkan bahwa *information common* (IC) adalah salah satu model pengembangan perpustakaan yang mengintegrasikan teknologi dengan sumber informasi. IC merupakan lokasi sentral dalam sebuah perpustakaan yang mana akses ke teknologi dan layanan referensi dikombinasikan. *Information common* merupakan bagian penting dari pencarian untuk melestarikan kebebasan berekspresi pada era digital. Penerapan model yang akrab dengan perpustakaan bertujuan agar pustakawan dapat membantu pembentukan dunia baru sebagai sumber informasi yang lebih mencerminkan nilai-nilai kepentingan publik dan bermanfaat bagi semua orang pada komunitas mereka (Kranich, 2003). Pada prinsipnya *information common* adalah pengembangan perpustakaan yang melibatkan teknologi informasi dan memanfaatkan secara maksimal ruangan dan fasilitas perpustakaan yang memberikan kenyamanan kepada pengguna



perpustakaan. *Information common* ini bertujuan untuk memberikan warn dan perubahan baru pada pelayanan perpustakaan.

5. Pembahasan

Penerapan *information common* di perpustakaan perguruan tinggi

Penerapan *information common* dapat dilakukan dengan menerapkan beberapa konsep di perpustakaan. *Information common* tidak hanya membutuhkan dana, tetapi juga membutuhkan komitmen besar sumber daya manusia untuk mengembangkan dan memeliharanya. Oleh karena itu, diperlukan sumber daya manusia yang dapat menerapkan dan menjalankan konsep tersebut. Sehubungan dengan itu, perpustakaan terlebih dahulu menyediakan sumber daya manusia yang akan berperan untuk membangun dan menjalankan konsep tersebut. Perpustakaan perguruan tinggi dapat bekerja sama dengan pihak IT atau fakultas/dosen yang dapat membantu perancangan dan menjalankan konsep *information common* di perpustakaan

a. Konsep Belajar

Konsep belajar ini dirancang sebagai tempat agar para pengguna dapat berinteraksi dan belajar baik secara personal atau bersama-sama dengan orang lain. Pada *space* ini pengguna perpustakaan dapat belajar sambil menggunakan *wifi* yang

disediakan oleh perpustakaan kepada pengguna perpustakaan. Hal ini bisa dilengkapi dengan fasilitas *furniture* yang menarik seperti sofa yang nyaman agar pengguna dapat belajar sambil berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang sekitar. Seperti yang diungkapkan sebelumnya, tren saat ini adalah perpustakaan sebagai tempat para mahasiswa dapat bersosialisasi dan berinteraksi sambil belajar. Konsep ini dapat didesain dengan menggunakan *furniture* desain seperti lesehan atau kursi *double* ataupun kursi tunggal yang memungkinkan pengguna dapat belajar secara mandiri atau memerlukan ketenangan dan menjadikan *space* tersebut sebagai bagian mereka. Desain *furniture* juga harus melihat kebutuhan dan tren apa yang sedang berlangsung sehingga dapat menarik dan membuat nyaman pengguna. Beberapa perpustakaan perguruan tinggi menerapkan desain belajar secara mandiri atau ruang belajar khusus dengan menggunakan *box*, yaitu dengan menyediakan sistem pesan yang mana pada *space* ini pengguna dapat memesan terlebih dahulu fasilitas ini sebelum menggunakannya. *Space* ini sering disebut dengan zona *quite zone*. *Space* ini adalah daerah tenang. Pengguna dapat fokus dan tidak mendengar suara-suara berisik dari luar. *Space* ini juga dapat dirancang dengan menggunakan kursi kelompok yang memungkinkan belajar bersama dengan pengguna lainnya.



Gambar 1. Konsep Belajar di Perpustakaan NTU Singapura

b. Konsep Diskusi

Konsep ini menjadi konsep yang paling banyak digunakan pengguna karena pada saat ini pengguna menyukai belajar secara berkelompok atau berdiskusi secara kelompok atau bertemu dengan orang lain dan membutuhkan tempat berdiskusi yang nyaman. Konsep diskusi ini dirancang sebagai tempat agar para pengguna diberikan fasilitas untuk dapat berdiskusi dengan teman-temannya seperti dalam mengerjakan tugas kelompok atau membicarakan sebuah topik atau berbagi ilmu pengetahuan secara *private*. *Space* ini sering juga disebut dengan ruang kerja atau *work room*. *Space* ini dibuat aman dan nyaman bagi pengguna.

Konsep diskusi ini biasanya dirancang dengan dilengkapi dengan fasilitas presentasi seperti OPH dan *whiteboard* agar para mahasiswa dapat berdiskusi dan mempresentasikan informasi atau hasil diskusi mereka. *Space* ini juga dapat

dilengkapi dengan berbagai alat teknologi canggih lainnya yang memberikan kemudahan pengguna dalam berdiskusi. Salah satunya adalah dengan fasilitas *call conference* agar pengguna dapat belajar dengan lingkungan luar melalui fasilitas ini bahkan dapat melakukan kuliah jarak jauh dengan dosennya. Biasanya, ini melakukan kerja sama antara pihak dosen dengan pihak perpustakaan. Ruangan ini biasanya dibuat lebih baik dari ruang belajar di kampus. Jadi, konsep belajar dapat berubah dari belajar di ruang kelas menjadi tempat pembelajaran di tempat lainnya yang nyaman untuk membuat variasi dalam proses belajar. Tingkat penggunaan *space* ini juga sangat tinggi. Beberapa perpustakaan menyediakan fasilitas sistem pemesanan pada layanan ini dikarenakan banyak sekali pengguna yang ingin menggunakan layanan ini. Akhirnya, perpustakaan membuat sistem pesan dan antri terhadap jenis layanan ini.



Gambar 2. Konsep Diskusi di Perpustakaan NTU Singapura

c. Teknologi Informasi

Konsep ini adalah konsep yang sebenarnya sudah selayaknya ada di setiap perpustakaan. Konsep ini memberikan fasilitas penggunaan teknologi informasi, yaitu penggunaan komputer oleh perpustakaan yang dapat digunakan oleh para pengguna baik dalam mencari informasi atau melakukan kegiatan lainnya. Banyak orang menyebutnya sebagai laboratorium komputer. Beberapa perpustakaan di Indonesia dan di luar negeri banyak yang sudah menerapkan program ini. Sebagai contoh beberapa perpustakaan yang menyediakan fasilitas komputer agar pengguna dapat menggunakannya. Teknologi informasi ini juga dapat digunakan dalam kegiatan perpustakaan. Salah satunya adalah program literasi informasi. Program literasi informasi sangat penting diterapkan di perguruan tinggi dalam rangka menciptakan *long life learning* atau pembelajaran seumur hidup. Program ini diberikan kepada pengguna perpustakaan. Program literasi informasi ini merupakan program yang menjadikan pengguna mengetahui cara bagaimana mengidentifikasi, mencari, menggunakan, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh melalui

internet. Kita mengetahui saat ini bahwa generasi di era *net generation* adalah generasi yang selalu sibuk dengan media sosial dengan menggunakan gadgetnya sehingga terkadang waktu mereka lebih banyak dalam berhubungan dengan media sosial tanpa mencari hal-hal yang berguna di *gadget* mereka. Melalui program literasi ini pengguna juga dapat memiliki kemampuan dalam teknologi informasi lainnya seperti desain grafis, microsoft, dan lainnya sehingga mereka tidak hanya mahir dalam bidang permediasosialan saja. Pada konsep ini juga dapat diadakan pelatihan penulisan kepada mahasiswa. Mahasiswa nantinya akan selalu berinteraksi dengan dunia tulis-menulis ke depannya. Untuk mengadakan kegiatan ini perpustakaan dapat bekerja sama atau melakukan kolaborasi dengan pihak TI dan fakultas dalam merancang kegiatan tersebut. Konsep ini sangat bermanfaat dalam kegiatan perpustakaan terutama dalam kegiatan promosi atau memperkenalkan perpustakaan, baik dari segi layanan maupun fasilitasnya. Program ini akan berjalan dengan baik bila memiliki pustakawan-pustakawan yang mahir dalam bidang teknologi informasi.



Gambar 3. Konsep Teknologi Informasi di Perpustakaan NTU Singapura



Gambar 4. Perpustakaan Universitas Indonesia

d. Konsep Eksperimen

Konsep ini adalah konsep yang sangat bermanfaat bagi mahasiswa. Konsep ini dapat menimbulkan kreativitas-kreativitas para mahasiswa dimana para mahasiswa diberikan kesempatan untuk memberikan karya-karya terbaik mereka. Perpustakaan dapat menerapkan program untuk menumbuhkan kreativitas-kreativitas mahasiswa. Sebagai salah satu contoh penerapan *space* ini dimana perpustakaan dapat membuat program perlombaan dimana pemenang

dari lomba ini karyanya akan ditempatkan di *space* ini. Perpustakaan di luar negeri ada yang membuat perlombaan desain komik ketika menyambut hari yang bertepatan dengan komik sehingga hasilnya dapat ditampilkan di perpustakaan dan dapat menambah informasi dan ilmu pengetahuan pengguna. Selain itu dapat juga dilakukan lomba-lomba sejenisnya seperti lomba *information common* dalam rangka pengembangan perpustakaan, lomba penulisan karya. Lomba membuat gambar lainnya



Gambar 5. Konsep eksperimen di Perpustakaan Universitas Indonesia

e. Konsep *cybercafe*

Konsep ini adalah konsep layaknya sebuah kantin atau kafe yang memberikan fasilitas makanan dan minuman kepada pengguna. Pengguna layanan ini dapat bersantai ria sambil belajar ketika datang ke sini seperti minum-minum kopi santai sambil berdiskusi. *Space* ini juga paling banyak diminati oleh para mahasiswa. *Space* ini biasanya dilengkapi dengan fasilitas *wifi*. Pengguna juga masih tetap bisa menggunakan *wifi* sambil menikmati makanan dan minuman yang dijual oleh pihak ini. *Space* ini sering disebut dengan konsep *cybercafé* atau *internetcafe*. Pada *space* ini pengguna juga dapat berdialog, belajar, berdiskusi, dan bersosialisasi dengan orang sekitar. *Space* ini dirancang dengan suasana yang nyaman untuk bersosialisasi. Perpustakaan-perpustakaan besar biasanya melakukan kerja sama dengan beberapa perusahaan makanan dan minuman besar dalam menyediakan *space* kantin di perpustakaan. Beberapa di antara yang melakukan kerja sama perpustakaan di luar negeri dan Indonesia adalah kerja sama dengan pihak perusahaan asing, perusahaan dalam negeri, dan sebagainya. Kerja sama ini membuat banyak pengguna perpustakaan juga menggunakan fasilitas tersebut. Pengguna tidak hanya dapat belajar tapi dapat nongkrong di tempat tersebut.

f. Konsep *information desk/service desk*

Konsep ini dapat diterapkan di perpustakaan. Beberapa perpustakaan di luar negeri telah menerapkan konsep tersebut. Konsep ini membutuhkan sumber daya manusia yang menguasai bidang informasi tertentu yang akan memberikan bantuan informasi pengetahuan kepada pengguna perpustakaan. Konsep ini dapat dijadikan *information help* bagi pengguna perpustakaan. *Information desk* ini membutuhkan *information specialist*. *Information specialist* ini dapat dari berbagai macam disiplin ilmu seperti matematika, ekonomi, kesehatan, dan lainnya

yang akan memberikan informasi seputar bidang tersebut bagi pengguna membutuhkan informasi dalam bidang tersebut.

g. Konsep lainnya

Masih banyak konsep-konsep lainnya yang dapat diterapkan di perpustakaan, tetapi itu tergantung kebutuhan pengguna dan dana dari perpustakaan tersebut. Perpustakaan besar biasanya menerapkan beberapa konsep tambahan dari pengembangan perpustakaan. Pada konsep ini penyediaan *space* lainnya adalah seperti *space* hiburan, yaitu teater mini dan *space* olah raga yang mana pengguna dapat melakukan kegiatan olah raga dan menonton di perpustakaan. *Space* bank yang mana perpustakaan bekerja sama dengan pihak bank sehingga pengguna dapat melakukan transaksi yang berhubungan dengan keuangannya. *Space* toko buku yang dapat dilakukan dengan kerja sama dengan penerbit yang dapat memberikan layanan penjualan beberapa buku yang dapat membantu para pengguna membeli buku. Bahkan, *space* teater tempat pengguna dapat melihat pertunjukan dan menonton film. Banyak lagi *space-space* yang dapat diterapkan dalam *information common* perpustakaan. Penerapan jenis informasi yang dibuat tergantung kebutuhan sebuah perpustakaan perguruan tinggi. Semakin besar suatu universitas, akan semakin besar program *information common* yang diterapkan untuk memenuhi kebutuhan mahasiswanya.

Kesimpulan

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah dan menuntut pengembangan perpustakaan ke arah *user oriented*, yaitu perpustakaan yang berdasar atas kebutuhan pengguna. Pengguna berada pada era *net generation*, yaitu era yang mana mereka tumbuh dan berkembang di sekitar perkembangan teknologi dan memperoleh berbagai kemudahan.

Perpustakaan diharapkan menjadi *second home* bagi para pengguna. Pengembangan perpustakaan dapat dilakukan dengan konsep pengembangan *information common*. Pengembangan *information common* ini sangat tepat dilakukan khususnya bagi pengembangan perpustakaan perguruan tinggi. Pengembangan *information common* dapat disesuaikan sesuai kebutuhan atau karakteristik pengguna yang akan dilayani. Di perguruan tinggi pengembangan *information common* tidak lepas dari peranan pustakawan. Pustakawan juga dapat berkolaborasi dengan pihak IT dan akademisi dalam merancang dan mengembangkan program *information common*. Beberapa pengembangan *information common* yang dapat dikembangkan di perpustakaan adalah konsep belajar, diskusi, teknologi informasi, eksperimen, *information desk*, dan lainnya. Banyak lagi konsep yang dapat dipenuhi dalam penerapan *information common*. Inti dari penerapan ini adalah lebih kepada bagaimana informasi bisa sampai kepada pengguna dalam konteks bukan hanya sekedar dalam informasi akademik dan memberikan suasana nyaman mungkin kepada pengguna. Untuk melaksanakan *information common* ini diperlukan komitmen para pustakawan untuk mengembangkan perpustakaan karena ketika berbicara mengenai *information common* bukan hanya sekedar pelayanan dan fasilitas yang bagus, tetapi juga bagaimana informasi sampai kepada pengguna perpustakaan.

Daftar Pustaka

- Harland, Pamela Colburn. 2011. *The Learning commons: Seven Simple Steps to Transform Your Library*. [www.abc-clio.com.]. Diakses 1 Oktober 2014.
- Istiana, Purwani. 2014. *Layanan Perpustakaan*. Yogyakarta: Ombak.
- Educase. 2014. *Things You Should Know About the Learning Common*. [https://net.educause.edu/ir/library/pdf/eli7071.pdf.]. Diakses 1 Oktober 2014.
- Kranich, Nancy. 2003. *Libraries and the Information Commons: A Discussion Paper Prepared for The ALA Office of Information Technology Policy*. [http://www.ala.org/offices/sites/ala.org.offices/files/content/oitp/publications/booksstudies/ic%20principles%20docume.pdf.]. Diakses 10 Januari 2015.
- MacWhinnie, Laurie. A. 2015. *The Information Commons: The Academic Library of The Future*. [www.libcronyms.com/...Library.../macwhinnie.pdf.]. Diakses 10 Januari 2015.
- Wulandari, Dian. 2013. *Mengembangkan Perpustakaan Sejalan dengan Kebutuhan*. [http://repository.petra.ac.id/15260/1/net_generation1.pdf.]. Diakses 1 Oktober 2014.
- Zuhri, Aniq. 2014. *Perlunya Transformasi Perpustakaan untuk Memenuhi Kebutuhan Informasi pada Net Generation*. Dalam *Jurnal Palimpsest.*, Tahun VI, No.1, Surabaya: Universitas Airlangga.

