

# INTERNET SEBAGAI MEDIA MASYARAKAT VIRTUAL: INOVASI PERANCANGAN APLIKASI PERPUSTAKAAN ONLINE BERBASIS MOBILE

Arin Krisdiana<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Interdisciplinary, Pascasarjana  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

\*Korespondensi: [Krisdianaarin@gmail.com](mailto:Krisdianaarin@gmail.com)

## ABSTRAK

Internet akan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Hal ini juga berdampak pada perkembangan teknologi informasi, yang mana 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, sebatu saja aplikasi Gojek, Halo doc, atau belanja *online* Tokopedia. Maka, hal ini bisa menjadi sebuah inovasi yang dalam dunia perpustakaan. Perpustakaan bisa membangun sebuah aplikasi *online* berbasis *mobile* yang bisa diakses melalui android. 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 (*user*) dan pustakawan.

**Kata kunci:** Internet dan masyarakat virtual; Inovasi perpustakaan; Aplikasi perpustakaan *online*

## 1. PENDAHULUAN

Internet akan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Hal ini juga berdampak pada perkembangan teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi membawa banyak perubahan, baik dalam aspek bidang kehidupan bermasyarakat maupun bidang sektor ekonomi dan pemerintahan. Perkembangan teknologi informasi

berpengaruh pada perkembangan jenis dan tipe komunitas di masyarakat. Salah satunya bisa disebut sebagai komunitas masyarakat virtual. Masyarakat virtual bisa diartikan sebagai masyarakat yang hidup di era teknologi digital (Laimeheriwa, 2018). Ciri komunitas masyarakat virtual ini sangat familiar dengan adanya teknologi informasi, contohnya aplikasi-aplikasi *online* yang banyak beredar, seperti aplikasi *online shop*, aplikasi konsultasi kesehatan, aplikasi ojek *online*, dan lain sebagainya. 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 (Nufus, 2017).

Perpustakaan bisa membangun sebuah aplikasi perpustakaan *online* berbasis *mobile* yang bisa diakses 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 zaman teknologi informasi dan kebutuhan komunitas masyarakat virtual, diharapkan bidang perpustakaan akan tetap *up to date* dan bisa memenuhi kebutuhan teknologi informasi pada komunitas masyarakat virtual di seluruh Indonesia.

## **2. 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), analisis deskriptif adalah menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2010). 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*. Peneliti melakukan studi pustaka berdasarkan teori yang ditemukan dari beberapa literatur, kemudian melakukan analisis sehingga menghasilkan temuan penelitian.

**Bagan 1 Alur Metodologi Penelitian**



### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 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, 2018). 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 (Yunita, 2018). Sedangkan virtual dipahami sebagai sesuatu yang nyata, tetapi tidak konkret (Utina, 2012). 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 (Kristiyono, 2015). 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).

Secara garis besar, internet diartikan sebagai wadah jaringan atau sebuah jaringan yang menghubungkan satu sama lain sehingga memudahkan dalam berkomunikasi (H. S. Wahyudi & Sukmasari, 2014). 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.

### **3.2 Inovasi Perpustakaan**

Inovasi berasal dari kata latin *innovationem* mengacu pada suatu hal yang baru – sesuatu yang sebelumnya tidak ada (Direktorat Sistem Inovasi, 2018). Selain itu, inovasi juga diartikan sebagai sesuatu yang baru dalam situasi sosial tertentu dan digunakan untuk menjawab atau memecahkan suatu permasalahan (Sanajaya, 2008). Inovasi dapat diidentifikasi dengan banyak jenis inovasi dan klasifikasi dapat bervariasi sesuai dengan objek inovasi. Misalnya, kategori mencakup inovasi dalam sistem sosial-budaya, ekosistem, model bisnis, produk, layanan, proses, organisasi, pengaturan kelembagaan, dll. Klasifikasi juga dapat bervariasi sesuai pendorong inovasi, seperti teknologi, pasar, desain, pengguna, dll, atau intensitas inovasi.

Inovasi dalam artikel ini merupakan tipe inovasi *product and process* (Knight, 1967). Tipe inovasi model ini ditekankan oleh organisasi pengadopsi di industri jasa masing-masing. Inovasi proses bertahap untuk meningkatkan efisiensi, inovasi proses radikal untuk meningkatkan efektivitas, sementara inovasi produk radikal untuk menghasilkan layanan baru. Inovasi radikal sendiri diartikan sebagai perubahan kerangka, misalnya melakukan apa yang tidak dilakukan sebelumnya. Inovasi radikal sebagai komersialisasi produk dan teknologi yang memiliki dampak kuat pada pasar dalam hal menawarkan manfaat dan perusahaan yang sama sekali baru, serta dalam hal kemampuannya untuk menciptakan bisnis baru, sementara inovasi tambahan dalam organisasi tidak membuat produk yang usang, tetapi hanya meningkatkan kemampuan lebih banyak produk dari yang sudah ada. Perusahaan dengan

kemampuan inovasi radikal akan menciptakan pasar dan peluang baru dalam bisnis, inovasi radikal penting bagi perusahaan yang peduli dengan pertumbuhan dan pembaruan jangka panjang (Wahyudi, 2019).

Perpustakaan sendiri mempunyai beberapa definisi di antaranya 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 pemustaka (Peraturan, 2021). Menurut IFLA (*International of Library Associations and Institutions*) perpustakaan merupakan kumpulan bahan tercetak dan non tercetak dan atau sumber informasi dalam komputer yang tersusun secara sistematis untuk kepentingan pemakai (Sulistyo basuki, 2003). Kemudian menurut Sutarno NS, MSi. perpustakaan adalah suatu ruangan, bagian dari gedung/bangunan, atau gedung itu sendiri, yang berisi buku-buku koleksi, yang disusun dan diatur sedemikian rupa sehingga mudah dicari dan dipergunakan apabila sewaktu-waktu diperlukan untuk pembaca (Sutarno NS, 2003). Terakhir menurut Larasati Milburga perpustakaan adalah suatu unit kerja yang berupa tempat menyimpan koleksi bahan pustaka yang diatur secara sistematis dengan cara tertentu untuk digunakan secara berkesinambungan oleh pemakainya sebagai sumber informasi (Larasati Milburga, 1991).

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 *up to date* mengikuti perkembangan zaman,

mengingat hampir semua bidang ataupun instansi sudah merambah keranah teknologi informasi.

### 3.3 Aplikasi Perpustakaan Online Berbasis Mobile

Aplikasi berasal dari kata *application*, merupakan bentuk benda dari kata kerja *to apply* yang dalam bahasa Indonesia berarti pengolah (Nugroho, 2014). Suatu perangkat lunak yang berjalan diatas suatu sistem operasi dimana perangkat lunak tersebut berisi perintah-perintah yang berfungsi untuk melakukan berbagai pekerjaan atau tugas tertentu yang berhubungan dengan pengolahan data (Qamaruzzaman & Haris, 2017). Sesuatu penuturan secara benar dan tidak memihak dari fakta yang mempunyai arti penting dan baru terjadi, yang dapat menarik perhatian pembaca surat kabar yang memuat hal tersebut (Surya Duha et al., 2018). 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* (Hardianto & Zain, 2017). Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, maka dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktivitas, mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, *browsing*, dan lain sebagainya (Satyaputra, 2010).

Seiring dengan perkembangan zaman dan semakin banyaknya kebutuhan *user* (pengguna) maka mulai bermunculan aplikasi-aplikasi online, contohnya halodoc. Aplikasi online halodoc merupakan sebuah perusahaan teknologi asal Indonesia yang melayani di bidang telekonsultasi kesehatan. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2016 di Jakarta oleh Jonathan Sudharta. Melalui Halodoc, orang dapat berbicara dengan

dokter spesialis, membeli obat, serta melakukan pemeriksaan laboratorium lewat smartphone kapan saja, dimana saja selama 24 jam. Tujuan Halodoc adalah simplifying healthcare, yakni memudahkan akses kesehatan bagi seluruh masyarakat Indonesia. Pengguna Halodoc dapat mencari dokter secara online untuk berbicara mengenai kondisi kesehatan yang dialami. Setelah selesai berbicara dengan dokter, pengguna dapat langsung membeli obat sesuai resep yang diterima. Ada dua jenis konsultasi yang dilakukan oleh pasien melalui Halodoc. Pertama, yang bersifat emergensi. Kedua, pasien yang sudah pernah bertemu dokter, sehingga ia tinggal *follow up* dari kasus yang pernah ditangani (Halodoc, 2021). Banyak fitur dalam aplikasi Halodoc ini seperti layanan khusus, pemeriksaan kesehatan sendiri, *chat* dengan dokter, toko kesehatan, dan lain sebagainya.

Selain Halodoc, mulai bermunculan aplikasi online lainnya milik instansi yang sebelumnya hanya bergerak dan melayani secara konvensional. Contohnya saja layanan ojek yang berinovasi menjadi ojek *online*, seperti pada Go-jek. Kemudian juga mulai bermunculan aplikasi belanja *online* sebagai inovasi dari perbelanjaan konvensional, seperti Amazon, Shoope, dan lain sebagainya. Hal ini membuktikan bahwa setiap instansi atau ranah suatu bidang harus terus berinovasi di tengah perkembangan teknologi informasi, sehingga instansi tersebut tetap eksis dan tidak tergerus oleh zaman. Hal ini juga berlaku untuk instansi perpustakaan di Indonesia. Instansi perpustakaan juga perlu melakukan inovasi berupa aplikasi *online* yang dapat memudahkan pengguna (*user*) dan memenuhi kebutuhan masyarakat virtual di era kemajuan internet seperti saat ini. Telah banyak beberapa aplikasi perpustakaan berbasis *mobile* di Indonesia, di antaranya I-PUSNAS, I-Ngawi, I-Jogja, dan lain

sebagiannya. Namun hampir semua aplikasi *mobile* perpustakaan ini hanya berisi *e-book* untuk dibaca pemustaka. Maka dari itu, peneliti melakukan inovasi perancangan perpustakaan *online* berbasis *mobile*, sehingga aplikasi perpustakaan *online* berbasis *mobile* menjadi semakin lengkap dan *up to date*. Berikut perancangan 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, serta 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 (*user*) bisa *login*, dan berinteraksi tatap muka secara virtual dengan sesama pengguna (*user*) untuk mendiskusikan tentang profil perpustakaan.

#### 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 (*user*) betah berlama-lama di dalamnya. 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 (*user*) atau instansi perpustakaan swasta dan sekolah.

3. Layanan Konsultasi Manajemen Perpustakaan

Untuk *layout* ketiga berupa layanan manajemen perpustakaan. Hampir sama dengan konsultasi desain perpustakaan, disini para pengguna (*users*) 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 (*user*).

5. Konsultasi Rekomendasi Buku dan Sumber Penelitian

Untuk *layout* kelima berupa konsultasi rekomendasi buku dan sumber penelitian, *layout* ini bertujuan untuk mempermudah para peniliti dalam mencari buku referensi dan memudahkan para pengguna (*user*) untuk mencari buku sesuai dengan kriterinya. Pada *layout* ini para peneliti atau pengguna (*user*) bisa berkonsultasi dengan para ahli perpustakaan yang mempunyai wawasan luas tentang berbagai sumber penelitian dalam bidang-bidang keilmuan tertentu.

6. Bincang-Bincang dengan Pengguna (*User*) dan Pustakawan

Untuk *layout* keenam berupa bicang-bincang dengan pengguna (*user*) dan pustakawan. Di sini pengguna (*user*) bisa melakukan tatap muka secara virtual, baik dengan pengguna lainnya (*user*) maupun dengan pustakawan terkait dengan ranah dunia ilmu perpustakaan.

Keenam *point* di atas 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, terutama dalam bidang teknologi informasi seperti aplikasi-aplikasi *online* berbasis *mobile*.

#### **4. KESIMPULAN**

Internet dan masyarakat virtual saling berhubungan dan bergantung satu sama lain. Internet sendiri dapat diartikan sebagai wadah 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 layanan konsultasi *online*, ojek *online*, dan aplikasi belanja *online*. Guna memenuhi kebutuhan masyarakat virtual akan teknologi informasi, maka diperlukan 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 (*user*) dan pustakawan.

#### **5. UCAPAN TERIMAKASIH**

Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada: Dr. Nurdin Laugu, S. Ag, S.S., M.A selaku dosen mata kuliah Kajian Internet Masyarakat Virtual yang telah memberikan bimbingan dan ilmunya kepada peneliti sehingga

Bibliotech: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi, 6 (1) 2021

peneliti mampu menyelesaikan penelitian yang berjudul “Internet Sebagai Media Masyarakat Virtual: Inovasi Aplikasi Perpustakaan *Online* Berbasis *Mobile*”.

## DAFTAR PUSTAKA

Direktorat Sistem Inovasi. (2018). *Panduan Umum Penyelenggaraan Manajemen Inovasi Perguruan Tinggi*.

Hadi, S. (2018). *Panduan Berinternet Bagi Pemula*. Tiara Aksa.

Halodoc. (2021). *No Title*. <https://www.halodoc.com/media>

Hardianto, H., & Zain, A. (2017). Perancangan Aplikasi Mobile Library Pada Perpustakaan Sekolah Tinggi Teknologi Bontang Berbasis Android. *Politeknosains*, XVI(2), 15.

Kristiyono, J. (2015). Budaya Internet: Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Mendukung Penggunaan Media Di Masyarakat. *Scriptura*, 5(1), 23–30. <https://doi.org/10.9744/scriptura.5.1.23-30>

Laimheheriwa, M. C. (2018). Masyarakat Virtual, Mitos Dan Perilaku Konsumtif. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(1), 23–38. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i1.49>

Larasati Milburga, et al. (1991). *Membina Perpustakaan Sekolah*. Kanisius.

Muhammad, R. U. (2012). *Internet Sebagai Media Transformasi Masyarakat Nyata Menuju Masyarakat Virtual Digital*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

Nadhya, A. (2002). *Ilmu Komunikasi*. Andi Offset.

Nufus, A. (2017). Eksistensi Perpustakaan dalam Ruang Virtual Abad XXI. *Libria*, 9(1), 27–

Bibliotech: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi, 6 (1) 2021

40. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/libria/article/viewFile/1682/1222>

Nugroho, W. T. (2014). Aplikasi Perpustakaan Digital Pada Fakultas Teknologi Industri Upn “Veteran” Yogyakarta. *Telematika*, 9(2). <https://doi.org/10.31315/telematika.v9i2.290>

Peraturan, J. B. R. D. (2021). *Undang-undang (UU) No.43 Tahun 2007 Perpustakaan*. Badan Pemeriksaan Keuangan Republik Indonesia. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/39968/uu-no-43-tahun-2007>

Qamaruzzaman, M. H., & Haris, F. (2017). Aplikasi Mobile Perpustakaan Berbasis Android (Studi Kasus Perpustakaan STMIK Palangka Raya). *Jurnal SAINTEKOM*, 6(1), 59. <https://doi.org/10.33020/saintekom.v6i1.6>

Sanajaya, W. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran (Teoritik dan Praktik Kurikulum KTS)*. Prenada Media Group.

Satyaputra, E. M. A. (2010). *Java for Beginners with Eclipse Juno*. Elexmedia Komputindo.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sulistyo\_basuki. (2003). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Universitas Terbuka. Depdikbud.

Surya, D. L., Sarkum, S., Rasyid Munthe, I., & Purnama, I. (2018). Aplikasi Berita Online Berbasis Android: Studi pada Pemerintah Kabupaten Labuhanbatu. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(3), 380–386. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i3.963>

Sutarno, N. S. (2003). *Perpustakaan dan Masyarakat*. Yayasan Obor Indonesia.

Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2014). Artikel Teknologi dan Kehidupan Masyarakat.

Bibliotech: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi, 6 (1) 2021

*Artikel Teknologi Dan Kehidupan Masyarakat*, 3((1)), 1–12.  
<https://media.neliti.com/media/publications/227634-teknologi-dan-kehidupan-masyarakat-7686df94.pdf>

Wahyudi, S. (2019). Teori Inovasi: Sebuah Tinjauan Pustaka. *Jurnal Valuta*, 5(2), 95–98.

Yunita, R. (2018). Internet Sebagai Media Masyarakat Virtual (Studi Kasus Penanaman Budaya Menulis Surauparabek. or. id). *Shaut Al-Maktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi*, 10(2), 153–164. <https://doi.org/10.15548/shaut.v10i2.81>

