

**SIAP PANGGIL BUKU**  
**(Aplikasi Atur Proses Panggil Buku) Sebagai Wujud Peranan**  
**Digitalisasi pada Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19**



**Disusun Oleh:**

**Evita Wulandari (0028638887)**

**SMAN 1 BADEGAN**  
**PONOROGO**  
**2021**

Saat ini, dunia tengah dilanda oleh momok menakutkan bernama virus corona. Virus ini pertama kali terdeteksi di China pada akhir 2019, dan kini telah menyebar ke seluruh dunia yang menyebabkan lebih dari 262 juta kasus terkonfirmasi dan 5,2 juta kematian. Adanya pandemi Covid-19 telah menimbulkan berbagai dampak negatif yang mengubah berbagai aspek kehidupan salah satunya di bidang pendidikan. Kegiatan pendidikan di berbagai negara menjadi terganggu tidak terkecuali di Indonesia. Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan pada masa darurat penyebaran Covid. Dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh. Dalam proses pembelajaran daring, muncul beberapa permasalahan yang dihadapi terutama oleh siswa.

Berbicara mengenai kegiatan pembelajaran, tentunya tidak terlepas dari proses membaca dengan media berupa buku yang memuat acuan dan materi pembelajaran. Buku menjadi sangat penting karena merupakan media penunjang yang dapat mempermudah siswa dalam menambah wawasan. Salah satu tempat pendukung bagi siswa untuk menambah wawasan melalui buku adalah perpustakaan. Dimana perpustakaan menyediakan banyak macam buku yang bisa digunakan sebagai referensi dalam kegiatan pembelajaran. Namun di masa pandemi saat ini, akses untuk meminjam buku di perpustakaan terbilang tidak mudah karena kebanyakan siswa biasanya hanya mengunjungi perpustakaan yang telah tersedia di sekolahnya, dan seperti yang telah kita ketahui, kegiatan pembelajaran secara tatap muka yang memberi kesempatan siswa untuk datang ke sekolah pun belum 100% diperbolehkan. Sehingga untuk mengakses perpustakaan di sekolah juga tidak bisa dilakukan setiap saat. Sedangkan untuk mengunjungi perpustakaan di luar sekolah, banyak siswa yang merasa kesulitan karena untuk mengaksesnya diperlukan sebuah kepemilikan kartu anggota dari perpustakaan tersebut. Terlebih di masa pandemi ini kegiatan di luar rumah juga dibatasi sehingga turut mempersulit siswa untuk dapat mengunjungi perpustakaan di luar sekolah guna mendukung proses pembelajaran yang berlangsung. Lalu, bagaimanakah solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut?

Berdasarkan pemaparan di atas, dibutuhkan adanya inovasi baru yang mampu mempermudah akses siswa dan guru untuk mengunjungi perpustakaan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Untuk itu, penulis tergerak menawarkan sebuah inovasi yang dikemas dalam bentuk aplikasi dengan nama **“SIAP PANGGIL BUKU” (Aplikasi Atur Proses Panggil Buku) sebagai wujud Peranan Digitalisasi pada Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19.** “SIAP PANGGIL BUKU” merupakan sebuah aplikasi perpustakaan digital yang berguna untuk memudahkan pengunjung perpustakaan terutama siswa dan guru dalam mengakses perpustakaan di seluruh Indonesia yang terdaftar pada perpustakaan pusat atau Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. Dengan adanya aplikasi ini, pengunjung tidak perlu membuat kartu anggota perpustakaan terlebih dahulu ketika ingin mengunjungi dan meminjam buku pada suatu perpustakaan, karena siswa hanya perlu memiliki akun anggota perpustakaan dengan cara mendaftarkan dirinya pada aplikasi ini.

Aplikasi ini tidak hanya diperuntukkan bagi siswa ataupun guru selaku pengunjung perpustakaan, melainkan juga bagi pihak perpustakaan yang diharuskan memiliki akun dari aplikasi ini sehingga dapat terhubung dan memantau aktivitas para pengunjung di perpustakaan tersebut. Selain itu, akun yang dimiliki pihak perpustakaan juga terhubung dengan pemerintah sehingga dapat menjadi media bagi pemerintah untuk melakukan pemantauan dan penilaian terhadap keadaan ataupun kualitas suatu perpustakaan baik dari segi kelengkapan sarana dan prasarana, maupun jumlah pengunjung perpustakaan tersebut dalam kurun waktu tertentu. Langkah yang harus dilakukan pengguna untuk dapat mengunjungi perpustakaan, yaitu, pengguna hanya perlu menunjukkan kode QR yang ia miliki dalam aplikasi “SIAP PANGGIL BUKU” kepada petugas perpustakaan. Selanjutnya, petugas perpustakaan akan mengscan kode pengguna sebagai data jika pengguna melakukan kunjungan ke perpustakaan tersebut.

Adapun cara kerja dari aplikasi “SIAP PANGGIL BUKU” yaitu, yang pertama, pengguna dapat mengunduh aplikasi “SIAP PANGGIL BUKU” melalui *App-Store* atau *Play Store*. Kedua, pengguna memilih akun login yang disediakan dalam dua pilihan yaitu akun login sebagai pengunjung dan akun login sebagai pihak perpustakaan.

Ketiga, bagi pengguna yang memilih akun login sebagai pengunjung, registrasi dilakukan dengan memasukkan *username*, Nomor Induk Kependudukan (NIK), status (pelajar, atau tenaga pendidik), *email* dan *password*. Sedangkan bagi pengguna yang memilih akun login sebagai pihak perpustakaan, maka harus mendaftarkan perpustakaan terlebih dahulu ke perpustakaan pusat. Setelah itu, pihak perpustakaan dapat login pada aplikasi ini dengan memasukkan nama perpustakaan, alamat, *email*, dan *password*. Keempat, data pengguna disimpan oleh server. Apabila pengguna telah berhasil mendaftarkan dirinya, maka secara otomatis pengguna akan mempunyai kode QR dalam aplikasi ini yang berfungsi sebagai tempat untuk mengakses data diri yang telah ia miliki. Terakhir, pengguna dapat menjelajahi berbagai fitur yang ditawarkan oleh aplikasi “SIAP PANGGIL BUKU”.

Apabila pengguna telah berhasil login, maka aplikasi “**SIAP PANGGIL BUKU**” akan menampilkan 6 fitur utama, yaitu:

#### **1. Bro-Book (Borrow Book)**

Bro-Book merupakan fitur yang menjadi sarana bagi pengguna untuk dapat mencari berbagai buku yang ingin dibaca. Melalui fitur ini pengguna juga bisa meminjam buku tersebut apabila ingin membacanya secara langsung. Adapun langkah yang harus dilakukan pengguna ketika ingin meminjam buku melalui fitur ini yaitu, yang pertama, pengguna meng-klik gambar buku yang diinginkan. Pada halaman ini akan menampilkan sinopsis tentang buku tersebut dan juga pilihan “baca” dan “pinjam”. Pengguna memilih pilihan pinjam lalu melihat apakah stok buku tersebut masih tersedia. Jika masih tersedia, maka pengguna dapat meminjam buku tersebut dengan memasukkan alamat rumah, jangka waktu peminjaman, dan memilih metode pembayaran yang disediakan dalam dua pilihan yaitu pembayaran secara langsung/ *Cash On Delivery* (COD) yang dilakukan saat buku tersebut telah sampai kepada pengguna atau metode pembayaran secara online yang bisa dilakukan apabila pengguna terlebih dulu mengisikan uang atau debit online pada aplikasi ini. Jika pengguna telah melakukan peminjaman, maka buku tersebut akan diantar oleh jasa pengiriman

buku yaitu GO-BOOK. GO-BOOK merupakan jasa pengiriman buku yang dibentuk untuk melayani pengiriman dan pengembalian buku yang dipinjam oleh pengguna. Setelah buku tersebut sampai di tangan pengguna, selanjutnya pengguna melakukan konfirmasi penerimaan barang. Untuk proses pengembalian buku dapat dilakukan secara langsung dengan mendatangi perpustakaan atau menggunakan jasa GO-BOOK, tentunya dengan membayar biaya pengiriman. Apabila jangka waktu peminjaman telah berakhir sedangkan pengguna belum melakukan pengembalian buku, maka pengguna akan menerima notifikasi peringatan melalui fitur ini. Jika terdapat keterlambatan dalam pengembalian atau bahkan tidak melakukan pengembalian buku, maka pengguna akan dikenakan denda sesuai dengan ketentuan pihak perpustakaan.

## **2. Library Location**

*Library Location* merupakan fitur *google maps* yang digunakan untuk memudahkan pengguna dalam mencari lokasi perpustakaan terdekat. Selain itu, fitur ini juga digunakan untuk menentukan besarnya biaya antar peminjaman buku dilihat dari seberapa jauh lokasi peminjam dengan perpustakaan.

## **3. My Reviews**

Dalam fitur ini pengguna bisa mencari dan membaca resensi dari berbagai buku. Selain itu, pengguna juga bisa membuat resensi sendiri dari buku yang telah dibaca lalu mengimkan resensi tersebut kepada pihak perpustakaan melalui fitur ini. Nantinya, resensi yang telah dikirim akan diperiksa dan dinilai oleh pustakawan. Apabila resensi tersebut telah memenuhi kriteria dan layak untuk dibaca masyarakat umum, maka pihak perpustakaan akan mempublikasikan resensi tersebut pada fitur ini. Setelah resensi tersebut dipublikasikan, maka pengguna akan memperoleh poin sesuai dengan penilaian pustakawan. Dari nilai tersebut, pengguna bisa mengetahui bagaimana kualitas resensi yang telah ia buat.

## **4. History**

Fitur ini berisikan riwayat kegiatan yang telah dilakukan oleh pengguna sehingga pengguna dapat mengetahui kegiatan apa saja yang telah ia lakukan.

## 5. Collect Point

Dalam aplikasi ini, juga terdapat poin bagi pengguna yang melakukan kegiatan dalam aplikasi SIAP PANGGIL BUKU. Pengguna dapat melihat perolehan poin yang telah didapat melalui fitur *Collect Point* dimana banyaknya poin yang diperoleh berbeda-beda tergantung dengan kegiatan yang telah dilakukan pengguna. Nantinya pengguna dapat mempergunakan poin tersebut untuk meminjam buku tanpa mengeluarkan biaya, dengan ketentuan minimal poin yang dapat digunakan untuk meminjam buku. Banyaknya poin yang diperoleh nantinya juga akan diakumulasi setiap tahun. Bagi tiga pengguna dengan poin tertinggi di setiap kategori guru atau siswa di masing-masing jenjang pendidikan (SD, SMP, SMA, dan Mahasiswa) akan memperoleh penghargaan sebagai duta literasi.

Untuk dapat merealisasikan aplikasi ini penulis akan bekerjasama dengan berbagai pihak, diantaranya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Dinas Perpustakaan dan Kearsipan, Pustakawan, dan Perusahaan Pembuat Aplikasi, serta pengguna atau pemakai aplikasi yang diharapkan mampu memanfaatkan media aplikasi ini secara baik dan bijaksana, sehingga tujuan utama dari penggagas untuk memanfaatkan digitalisasi guna memudahkan siswa dan guru dalam mengakses perpustakaan dapat diserap secara maksimal.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa “SIAP PANGGIL BUKU” merupakan sebuah aplikasi berbasis perpustakaan digital yang dapat mempermudah siswa dan guru dalam mengakses seluruh perpustakaan di Indonesia dengan memanfaatkan digitalisasi teknologi, sehingga dapat mendukung kegiatan pembelajaran di masa pandemi. Aplikasi ini juga mampu menjadi media dalam mengembangkan kebijakan dan regulasi untuk memperbaiki tata kelola perpustakaan sehingga mampu menciptakan bibit-bibit generasi muda yang unggul dan bermutu tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- PUSDIKLAT KEMENDIKBUD. 2020. *Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*. <https://pusdiklat.kemendikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-19/>. [28 November 2021, 15:12 WIB].
- Noor, M Risman. 2021. *Data Kasus Covid-19 Dunia 1 Desember 2021, Berikut Daftar 20 Tertinggi Kasus Corona Global*. <https://banjarmasin.tribunnews.com/2021/12/01/data-kasus-covid-19-dunia-1-desember-2021-berikut-daftar-20-tertinggi-kasus-corona-global>. [1 Desember 2021: 14:21 WIB].

## LAMPIRAN



Gbr 1. Login



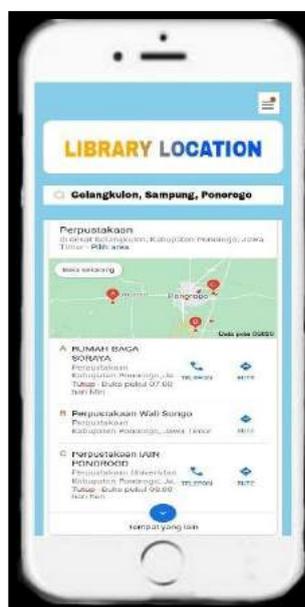
Gbr 2. Menu Fitur Utama



Gbr 3. Bro-Book



Gbr 4. Bro-Book (Pinjam)



Gbr 5. Library Location



Gbr 6. My Reviews



Gbr 7. Competition News



Gbr 8. Collect Point

## **BIODATA PENULIS**

Nama : Evita Wulandari  
Tempat/Tanggal Lahir : Ponorogo, 17 Juli 2002  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Jurusan : IPS  
Email : evitawulandari65@gmail.com  
No. Telp/HP : 088803760083  
Alamat :Desa Ciluk, Kecamatan Kauman, Kabupaten Ponorogo

### **a. Penghargaan yang Pernah Diraih**

<b>No</b>	<b>Jenis Penghargaan</b>	<b>Institusi Pemberi Penghargaan</b>	<b>Tahun</b>
1.	Juara 2 The Tenth Olympasict Bidang IPS	SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo	2019
2.	Juara 1 Integrated Social Olympiad	MAN 2 Ponorogo	2019
3.	Juara 3 Olimpiade Sains Ganesha Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kategori B	SMAN 1 Ponorogo	2019
4.	Juara 1 OSN Intern SMAN 1 Badegan Ponorogo	SMAN 1 Badegan Ponorogo	2019
5.	Juara 1 lomba esai nasional	UIN Sunan Ampel Surabaya	2019
6.	15 besar Penulis Terpilih karya esai nasional bedah buku yang akan dibukukan dan diterbitkan oleh Universitas Negeri Yogyakarta	Universitas Negeri Yogyakarta	2019

7.	Juara Favorit Lomba Essai 4 <sup>th</sup> Administration Festival	Universitas Indonesia	2020
8.	Juara Favorit Esai Lustrum XII tingkat nasional	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	2020
9.	Finalis 30 besar lomba esai nasional Young Entrepreneurship	Young Entrepreneurship Indonesia	2020
10.	Finalis 10 besar lomba esai sekaresidenan Universitas Muhammadiyah Ponorogo	Universitas Muhammadiyah Ponorogo	2020
11.	Finalis 10 besar lomba esai nasional Universitas Islam Indonesia	Universitas Islam Indonesia	2019
12.	Finalis 10 besar Chemical Paper Competition tingkat nasional	Universitas Ahmad Dahlan	2020
13.	Juara 2 Lomba Esai Tingkat Nasional Universitas Indraprasta PGRI Jakarta	Universitas Indraprasta PGRI Jakarta	2021
14.	Finalis 8 Besar Essay Finest	Universitas Diponegoro	2021
15.	Juara 1 lomba esai nasional Me Fest HIMA Marine engineering	Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya	2021
16.	Medali perunggu LKTI National Innovation Project (NIPRO) Departemen Teknik Kimia Industri	Institut Teknologi Sepuluh November	2021
17.	Juara 1 lomba esai nasional pulau air	Universitas Trunojoyo Madura	2021
18.	Juara 1 Lomba Esai nasional LENSA	Universitas Negeri Yogyakarta	2021

19.	Juara 2 lomba esai GACC	Universitas Padjajaran Bandung	2021
20.	Medali Emas Olimpiade Sains Akbar Nasional Bidang Ekonomi	Yayasan Prestasi Indonesia	2021
21.	Medali Perak National Science & Social Competition Bidang Geografi	NSSC	2021
22.	Medali Perak National Science & Social Competition Bidang Sejarah	NSSC	2021
20.	Juara 2 Lomba Esai Kesmas GOT Talent	Universitas Ngudi Waluyo	2021