

Inovasi Layanan Perpustakaan untuk Generasi Z dan Alpha

Dea Adinda Putri¹, Dovel Pirmanto², Raffy Zetia Fansyah³, Ihsan Firdaus⁴, Anggel Martin⁵, Mifdal Azha Zikry⁶

¹²³⁴⁵⁶Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam IAIN Kerinci

Adindadbea381@gmail.com

Abstrak. *Kemajuan teknologi informasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat. Kehadiran internet, perangkat mobile, dan media sosial menjadikan akses informasi semakin mudah dan cepat. Kondisi ini juga berdampak langsung pada dunia pendidikan yang menuntut penyedia layanan informasi, khususnya perpustakaan, untuk bertransformasi. Tujuan penulisan ini adalah untuk mengkaji fenomena perkembangan teknologi dan kebutuhan informasi generasi baru. Metode dalam penelitian artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dan studi literatur ilmiah dengan jenis penelitian deskriptif eksploratif. Hasil penelitian di Perpustakaan LAIN Kerinci, layanan yang disediakan berupa layanan sirkulasi, layanan referensi, bebas perpustakaan, layanan repository, layanan skripsi, dan seperti masih banyak lagi layanan yang ada di perpustakaan LAIN Kerinci. Perpustakaan juga menambah daya tarik melalui konten-konten yang menarik dan memberikan fasilitas nyaman mungkin seperti kafe, ruang baca, dan bioskop sehingga sesuai dengan kebutuhan generasi Z dan Alpha. Dengan adanya kafe membuat jumlah pengunjung perpustakaan LAIN Kerinci meningkat dari sebelumnya. Sistem perpanjangan online, pengingat via Whats.App/email, dan rencana e-library mencerminkan arah layanan menuju digitalisasi. Sedangkan kafe, ruang diskusi, dan mini-bioskop menunjukkan transformasi perpustakaan menjadi ruang sosial kreatif. Perpustakaan juga menambah daya tarik melalui konten-konten yang menarik dan memberikan fasilitas nyaman mungkin seperti kafe, ruang baca, dan bioskop sehingga sesuai dengan kebutuhan generasi Z dan Alpha.*

Kata kunci: *Innovation, Service, Library, Z and Alpha*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat. Kehadiran internet, perangkat mobile, dan media sosial menjadikan akses informasi semakin mudah dan cepat. Kondisi ini juga berdampak langsung pada dunia pendidikan yang menuntut penyedia layanan informasi, khususnya

perpustakaan untuk bertransformasi. Perpustakaan yang dahulu identik dengan ruang penyimpanan buku fisik kini dituntut hadir sebagai pusat informasi berbasis teknologi yang mampu memenuhi kebutuhan generasi muda. Generasi Z dan Generasi Alpha merupakan kelompok pengguna yang sangat dekat dengan teknologi digital, sehingga layanan perpustakaan harus mampu menyesuaikan diri dengan pola perilaku, gaya belajar, serta kebutuhan informasi mereka (Nurdiansyah, 2022).

Walaupun kemajuan teknologi menghadirkan banyak peluang bagi perpustakaan, masih terdapat sejumlah hambatan dalam memenuhi kebutuhan informasi generasi Z dan Alpha. Sebagian besar pengguna sering merasa kesulitan ketika mencari koleksi, meskipun perpustakaan telah menyediakan OPAC (Online Public Access Catalog). Hal ini memperlihatkan adanya jarak antara ketersediaan sarana dengan kemampuan pengguna dalam menggunakannya. Di samping itu, keterbatasan dana kerap menjadi penghalang dalam pengembangan ruang, layanan, maupun pemanfaatan teknologi modern di perpustakaan. Sebagai lembaga nirlaba, perpustakaan juga harus tunduk pada aturan yang ketat, sehingga langkah inovasi kadang terhambat oleh regulasi yang berlaku (Aulianto, 2020; Nurdiansyah, 2022).

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan teknologi canggih seperti

Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) mampu meningkatkan mutu layanan di perpustakaan. Aulianto (2020) menemukan bahwa AR dapat dimanfaatkan untuk menghadirkan katalog interaktif, memudahkan proses pencarian koleksi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Sementara itu, VR dapat digunakan sebagai sarana berkeliling perpustakaan secara virtual maupun untuk membantu pengguna memahami cara mengakses dan menggunakan informasi dengan lebih baik.

Selain itu, Rusmiatiningsih dan Rizkyantha (2022) mengungkapkan bahwa Generasi Alpha memiliki ciri multitugas, kreatif, terbiasa dengan

teknologi digital sejak dini, serta lebih menyukai informasi dalam format digital yang cepat diakses dan mudah dibagikan melalui media sosial. Penelitian Nurdiansyah (2022) juga menegaskan bahwa layanan perpustakaan bagi generasi Z dan Alpha perlu disusun sesuai ketentuan UU No. 43 Tahun 2007, dengan dukungan pendanaan yang tidak hanya difokuskan pada koleksi, tetapi juga pada pengembangan layanan digital. Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mendesain dan mengembangkan layanan perpustakaan yang sesuai dengan karakteristik generasi Z dan Alpha ditinjau dari aspek regulasi, dan teknologi. Tujuan penulisan ini adalah untuk mengkaji fenomena perkembangan teknologi dan kebutuhan informasi generasi baru.

Manfaat dari kajian ini adalah memberikan kontribusi pemikiran bagi pengelola perpustakaan dalam merancang layanan berbasis teknologi yang sesuai dengan perilaku informasi generasi Z dan Alpha. Selain itu, hasil pembahasan ini dapat menjadi masukan praktis bagi pengambil kebijakan dalam penyusunan regulasi serta alokasi pendanaan yang mendukung pengembangan perpustakaan modern. Bagi masyarakat akademik, tulisan ini diharapkan memperkaya literatur mengenai inovasi perpustakaan digital, sekaligus menjadi dasar bagi penelitian lanjutan terkait transformasi perpustakaan di era generasi digital (Rusmiatiningsih & Rizkyantha, 2022; Aulianto, 2020).

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian Tradisi *Nanjoak Umoh* Sebagai Ritual Pengobatan Desa Pulau Tengah ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode deskriptif kualitatif ini sangat cocok dipergunakan dalam penelitian ini untuk menyelidiki kebenaran yang bersifat relatif, teoritis dan menggunakan hermeneutika sebagai langkah untuk mencari makna dan interpretasi dalam penelitian ini, untuk itu kami menggunakan pendekatan studi kasus. Penelitian ini merupakan penelitian yang mengarah pada tradisi

dan ritual yang masih melekat dan masih dilaksanakan dalam suatu masyarakat (Zaluchu, 2021).

Teori generasi menjelaskan bahwa setiap periode kelahiran melahirkan karakteristik yang berbeda, dipengaruhi oleh pengalaman hidup dan perkembangan teknologi. Mannheim menyebut generasi sebagai kelompok orang yang seumuran dan mengalami peristiwa sejarah yang sama. Codrington kemudian membagi generasi mulai dari GI, Silent, Baby Boomers, X, Y, Z hingga Alpha. Setiap generasi menghadapi tantangan dan peluang berbeda, sehingga pola pikir dan kebiasaan mereka pun tidak sama (Lubis et al., 2019; Codrington & Marshall, 2011).

Generasi Z (lahir antara 1995–2009) sering disebut sebagai digital natives karena sejak kecil mereka sudah terbiasa menggunakan internet, media sosial, dan smartphone. Mereka umumnya mampu melakukan banyak hal sekaligus (multitasking), senang mencari informasi secara mandiri, dan lebih menyukai layanan yang cepat serta praktis. Seemiller (2016) bahkan menyebut Generasi Z sebagai generasi yang paling dekat dengan teknologi. Sementara itu, Generasi Alpha (lahir mulai 2010 hingga sekarang) tumbuh di masa berkembangnya kecerdasan buatan (AI), perangkat pintar, dan internet of things (IoT). Kedua generasi ini menunjukkan bahwa teknologi bukan hanya alat, melainkan bagian dari gaya hidup. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan menegaskan bahwa perpustakaan berfungsi meningkatkan kecerdasan bangsa, kegemaran membaca, serta menyediakan layanan yang sesuai perkembangan zaman. Oleh sebab itu, inovasi layanan berbasis digital menjadi keharusan agar perpustakaan tetap relevan.

American Library Association (2020) menemukan bahwa Gen Z menggunakan perpustakaan tidak hanya untuk membaca buku, melainkan juga untuk mengakses koleksi digital, mengikuti kelas kreatif, hingga menggunakan maker space. Sementara itu, Lee et al. (2021) menegaskan

bahwa Generasi Alpha membutuhkan literasi digital sejak dini untuk menghadapi risiko dunia maya, seperti kecanduan gadget maupun paparan konten negatif. Selain itu, UNESCO (2015) menekankan pentingnya literasi media dan informasi. Generasi Z dan Alpha hidup di era banjir informasi yang cepat, tetapi mereka rentan terhadap hoaks, cyberbullying, dan konten berbahaya. Dengan menghadirkan inovasi layanan seperti koleksi digital, ruang kreatif, aplikasi edukatif interaktif, hingga program literasi berbasis teknologi, perpustakaan dapat memenuhi kebutuhan Generasi Z dan Alpha. Inovasi ini memastikan perpustakaan tetap relevan di era digital, sekaligus membantu membentuk generasi yang cerdas, kritis, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (ALA, 2020; Lee et al., 2021)

Penelitian ini menunjukkan bahwa pandangan para peneliti saling melengkapi. Mannheim, Codrington, dan Seemiller menegaskan pentingnya memahami karakteristik generasi, sementara ALA (2020), Lee et al. (2021), dan UNESCO (2015) menekankan kebutuhan akan inovasi layanan serta literasi digital yang aman. Dengan demikian, jelas bahwa perkembangan layanan perpustakaan tidak dapat dilepaskan dari perubahan karakter generasi dan tuntutan era digital. Keterkaitan ini mengindikasikan bahwa inovasi perpustakaan berbasis teknologi adalah langkah strategis yang selaras dengan kebutuhan pemustaka masa kini, serta mendukung amanat Undang- Undang No. 43 Tahun 2007 tentang fungsi perpustakaan dalam mencerdaskan bangsa.

METODE PENELITIAN

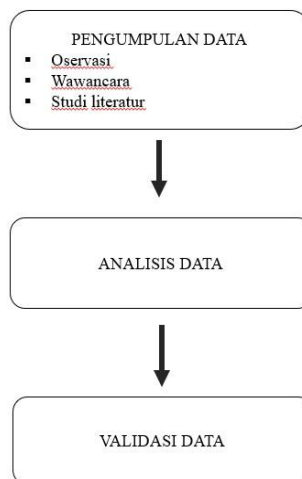
Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan studi literatur ilmiah dengan jenis penelitian deskriptif eksploratif. karena pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam peristiwa terhadap inovasi layanan perpustakaan bagi generasi Z dan ALPHA. Metode Kualitatif ini di gunakan untuk menganalisis makna terhadap peristiwa

sosial yang berlasung secara alami. Data ini di kumpulkan dalam penelitian melalui berbagai sumber ilmiah yang meliputi jurnal, buku, peraturan perundang-undangan, serta hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan topik kajian.

Dari tujuannya dilihat bahwa, penelitian ini termasuk ke dalam jenis deskriptif-analitis, yang bertujuan untuk menggambarkan dan menelaah kondisi layanan perpustakaan pada era digital secara terstruktur. Penelitian ini pertama mencakup uraian yang mengenai perkembangan teknologi informasi, analisis karakteristik untuk generasi pengguna, serta identifikasi bentuk inovasi layanan yang sama dengan perkembangan regulasi dan kemajuan teknologi. Saat ini

Dari segi waktu pelaksanaan yang kita lihat, penelitian ini menggunakan pendekatan cross sectional , yaitu proses pengumpulan serta analisis data yang di lakukan dalam rentang waktu tertentu dengan meninjau berbagai literatur terbitan antara tahun 2019 hingga 2024. Agar hasilnya tetap relevan sesuai dengan perkembangan teknologi sekarang.

Gambar 1. Tahapan Penelitian



HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di Perpustakaan IAIN kerinci, layanan yang disediakan berupa layanan sirkulasi, layanan referensi, bebas perpustakaan, ada layanan repository, layanan skripsi, dan masih banyak lagi layanan yang ada di perpustakaan IAIN kerinci .berdasarkan dari pernyataan salah satu pustakawan bahwa layanan perpustakaan menyediakan berbagai layanan yang cukup luas untuk mendukung kebutuhan pengguna . Diketahui dari segi pemanfaatan layanan oleh pengunjung di perpustakaan IAIN kerinci, khususnya mahasiswa, kebanyakan mahasiswa menggunakan layanan sirkulasi, karena banyak mahasiswa yang mencari buku untuk dijadikan sumber informasi. Sehingga hal tersebut dapat menyimpulkan bahwa layanan yang paling dominan digunakan oleh pengguna merupakan layanan sirkulasi.

Gambar 1.
Wawancara bersama tokoh masyarakat desa Pulau Tengah



Berdasarkan hasil observasi di lapangan Dengan adanya layanan yang disediakan oleh perpustakaan kerinci membuat pengunjung tertarik terutama untuk generasi sekarang. Pihak pustakawan menjelaskan dengan adanya inovasi yang dibuat di diharapkan terdapat perubahan kecil yang

mana sebelumnya masih menggunakan manual sekarang bisa dilakukan secara daring. Contohnya, menerapkan inovasi baru seperti perpanjangan peminjaman buku secara online. Inovasi terbaru ini dibuat untuk mempermudah pemustaka dalam memperpanjang pinjaman buku secara online dengan menggunakan scan kode QR atau mengklik link yang dikirim oleh saluran perpustakaan. Bukan hanya itu, perpustakaan juga menambah daya tarik melalui konten-konten yang menarik dan memberikan fasilitas senyaman mungkin seperti cafe, ruang baca, dan bioskop sehingga sesuai dengan kebutuhan generasi Z dan Alpha. hal ini sejalan dengan riset Lubis et al. (2019) bahwa ruang kreatif meningkatkan motivasi kunjungan generasi digital. Inovasi-inovasi ini

menunjukkan upaya perpustakaan untuk menyesuaikan diri dengan kebutuhan generasi digital agar tetap relevan dan banyak diminati.

Dalam aspek digital perpustakaan juga menyampaikan bahwa di masa yang akan datang akan dijalkannya sistem e-library yang menggunakan sistem pengingat dua hari sebelum jatuh tempo dengan cara melalui whatshap, e-mail, atau saluran perpustakaan. akan tetapi untuk saat ini hanya repository dan OPAC(online public access catalog) yang bisa dilakukan secara online atau daring, jadi untuk pengguna perpustakaan yang ingin mencari buku secara daring bisa langsung menuju ke OPAC(online public access catalog) yang sudah di sediakan di rungan perpustakaan. ini menggambarkan kesiapan perpustakaan menuju layanan berbasis elektronik secara lebih lengkap, temuan ini selaras dengan penelitian Aulianto (2020) dan Nurdiansyah (2022) bahwa digitalisasi layanan meningkatkan efisiensi dan daya tarik perpustakaan.

Mengenai faktor tentang naik turunnya jumlah pengunjung di perpustakaan biasanya disebabkan oleh faktor banyak sedikitnya tugas yang akan dikerjakan oleh mahasiswa, biasanya pada hari jumat dan sabtu hanya

sedikit orang yang mengunjungi perpustakaan IAIN Kerinci, akan tetapi dengan adanya cafe membuat jumlah pengunjung perpustakaan IAIN Kerinci meningkat dari sebelumnya. Jadi sebelum adanya cafe dan inovasi-inovasi terbaru di perpustakaan, jumlah pengunjung perpustakaan IAIN kerinci masih sangat sedikit, tetapi pada saat ini minat pengunjung sudah sangat meningkat dari pada sebelumnya. Pustakawan menjelaskan bahwa dampak dari naik turunnya pengunjung terhadap perpustakaan itu sangat berpengaruh terhadap citra perpustakaan karena jika jumlah pengunjung meningkat itu akan berdampak baik bagi perpustakaan tersebut, namun jika jumlah pengunjung sedikit maka perpustakaan akan melakukan evaluasi dan mencari inovasi baru terhadap layanan yang akan diberikan.

Temuan ini menunjukkan bahwa pengguna didominasi oleh Gen Z yang menginginkan layanan cepat, efisien, dan mudah diakses. Inovasi seperti perpanjangan peminjaman secara online, sistem pengingat otomatis melalui WhatsApp/email, serta penggunaan OPAC merupakan implementasi nyata dari prinsip Library 2.0, yaitu layanan berbasis partisipasi pengguna, teknologi digital, dan interaktivitas. Penelitian terdahulu seperti oleh Pu tra & Pratiwi (2021) menegaskan bahwa layanan digital meningkatkan kepuasan pemustaka karena memungkinkan akses mandiri dan fleksibel. Hal ini konsisten dengan teori Diffusion of Innovations (Rogers, 2003) yang menjelaskan bahwa inovasi diterima jika memiliki keuntungan relatif, kemudahan penggunaan, dan kompatibilitas dengan kebutuhan pengguna dan syarat yang sangat sesuai untuk generasi digital. Selain itu, penelitian Astuti (2020) di perpustakaan perguruan tinggi menunjukkan bahwa sistem pengingat berbasis otomatis (email/SMS/WhatsApp) secara signifikan mengurangi keterlambatan pengembalian dan meningkatkan efisiensi layanan.

Gambar 2.
Wawancara dengan salah satu penduduk desa Pulau Tengah



Seorang pemustaka menjelaskan bahwa layanan yang sering digunakan di perpustakaan adalah akses peminjaman buku ,serta layanan lainnya yang tersedia di perpustakaan. Ia juga menceritakan pengalamannya dalam menggunakan system OPAC (Online Public Acces Catalog) . Ia menyampaikan bahwa OPAC cukup mudah digunakan dalam pencarian buku. Sistem tersebut mempermudah pengguna menemukan buku yang diinginkan dengan cepat dan sesuai kebutuhan. Kemudian kendala yang pernah dialami saat menggunakan layanan ia mengatakan bahwa terkadang terdapat gangguan terhadap pada jaringan, sehingga pemustaka kesulitan dalam menemukan buku melalui system, kendala ini ditemukan juga oleh Alfiandra (2020) dalam penelitian perpustakaan perguruan tinggi di Indonesia, sehingga pemustaka langsung melaporkan kepada pustakawan agar segera dibantu.

Kemudian pemustaka memberikan pendapat, ia menyarankan agar perpustakaan mengembangkan layanan e- book atau electronic book, karena dengan adanya perkembangan teknologi yang saat semakin maju dengan adanya e-book penunjang akan banyak memiliki banyak pilihan dalam mengakses bahan bacaan. Selanjutnya pemustaka menjelaskan alasan yang

membuat tertarik berkunjung ke perpustakaan ia mengatakan bahwa suasana perpustakaan terasa sangat menyenangkan karena semua orang fokus untuk membaca dan berdiskusi yang membuat pengunjung merasa nyaman dan tenang berada di perpustakaan. Terakhir pemustaka mengusulkan untuk menambah lebih banyak kegiatan yang dapat dilakukan di perpustakaan, menurut pemustaka dari segi fasilitas perpustakaan sudah cukup baik dalam memberikan layanan, namun kegiatan dan program untuk pengunjung masih perlu ditingkatkan ia berharap kedepannya kegiatan di perpustakaan akan semakin diperbanyak.

Pemustaka menginginkan penambahan e-book, peningkatan program literasi, serta layanan digital yang lebih lengkap. Hal ini sejalan dengan teori perilaku informasi Wilson (1999) yang menyatakan bahwa pengguna akan mencari layanan informasi yang paling mudah, relevan, dan cepat. Selain itu, penelitian Nugroho (2022) tentang preferensi informasi Gen Z menunjukkan bahwa mereka lebih memilih format digital, akses real-time, dan layanan berbasis aplikasi. Dengan demikian, usulan pengembangan e-library oleh perpustakaan sangat tepat dan relevan. Secara keseluruhan, temuan lapangan dalam penelitian ini memperkuat teori dan penelitian sebelumnya bahwa keberhasilan perpustakaan modern berada pada kombinasi antara digitalisasi layanan (Library 2.0), Ruang fisik kreatif (Third Place), Kesiapan SDM & infrastruktur (RBV & DOI), Penguatan literasi digital (UNESCO; ALA).

KESIMPULAN

Sistem perpanjangan online, pengingat via WhatsApp/email, dan rencana e-library mencerminkan arah layanan menuju digitalisasi. Sedangkan kafe, ruang diskusi, dan mini-bioskop menunjukkan transformasi perpustakaan menjadi ruang sosial kreatif. Namun, tantangan seperti infrastruktur TI dan keterbatasan koleksi digital masih perlu diatasi. Harapan pengguna lebih lanjut mengarah pada peningkatan koleksi digital dan

program literasi yang rutin. Literatur dari jurnal Sinta tentang desain perpustakaan generasi Z/Alpha dan karakter literasi Alpha mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa perpustakaan perguruan tinggi perlu memperkuat kombinasi inovasi digital dan ruang fisik agar tetap relevan di era generasi digital.

Perpustakaan juga menambah daya tarik melalui konten-konten yang menarik dan memberikan fasilitas nyaman mungkin seperti cafe, ruang baca, dan bioskop sehingga sesuai dengan kebutuhan generasi Z dan Alpha. dengan adanya cafe membuat jumlah pengunjung perpustakaan IAIN kerinci meningkat dari sebelumnya. Kemudian seorang pemustaka menyarankan agar perpustakaan mengembangkan layanan e-book atau electronic book, karena dengan perkembangan teknologi yang saat semakin maju dengan adanya e-book penunjang akan banyak memiliki banyak pilihan dalam mengakses bahan bacaan. Dan juga alasan yang membuat seseorang tertarik berkunjung ke perpustakaan karena suasana perpustakaan yang sangat menyenangkan, karena semua orang fokus untuk membaca dan berdiskusi yang membuat pengunjung merasa nyaman dan tenang berada diperpustakaan.

REFERENSI

- Aulianto, D. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Layanan Perpustakaan Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 9(2), 112–125.
- ALA. (2020). *The State of America's Libraries Report 2020*. American Library Association.
- Astuti, R. (2020). Efektivitas Sistem Pengingat Pengembalian Buku Berbasis WhatsApp pada Layanan Sirkulasi. *Jurnal Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia*, 5(1), 45–56.
- Codrington, G., & Marshall, S. (2011). *Mind the Gap: Managing Generations in the Workplace*. Penguin.

- Hidayat, Y., & Pramesti, D. (2021). Analisis Kesiapan Infrastruktur TI Perpustakaan Perguruan Tinggi di Indonesia. *Jurnal Pustaka Komunika*, 4(1), 33–44.
- Lee, J., Kim, S., & Park, H. (2021). Digital Literacy Needs of Generation Alpha in the Era of Smart Technology. *Journal of Digital Learning*, 14(3), 77–89.
- Lubis, M., Siregar, H., & Putra, R. (2019). Preferensi Ruang Belajar Generasi Z di Perpustakaan Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan*, 8(1), 55–65.
- Mannheim, K. (1952). *Essays on the Sociology of Knowledge*. Routledge.
- Nugroho, A. (2022). Preferensi Informasi Generasi Z terhadap Layanan Digital Perpustakaan. *Jurnal Transformasi Digital*, 3(2), 101–115.
- Nurdiansyah, Y. (2022). Tantangan Perpustakaan di Era Generasi Alpha: Perspektif Layanan Digital. *Jurnal Pustaka Indonesia*, 12(1), 1–15.
- Oldenburg, R. (1999). *The Great Good Place*. Marlowe & Company.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Putra, Y., & Pratiwi, A. (2021). Pengaruh Layanan Digital terhadap Kepuasan Pemustaka Generasi Z. *JUPI: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 6(2), 88–99.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th ed.). Free Press.
- Rusmiatiningsih, S., & Rizkyantha, B. (2022). Karakteristik Informasi Generasi Alpha dan Implikasinya pada Layanan Perpustakaan. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 10(2), 145–160.
- UNESCO. (2015). *Media and Information Literacy: Policy and Strategy Guidelines*. UNESCO Publishing.