

Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Vol. 19, No. 2, Desember 2023, Hal. 223-239
<https://doi.org/10.22146/bip.v19i1.7518>
ISSN 1693-7740 (Print), ISSN 2477-0361 (Online)
Tersedia online di <https://journal.ugm.ac.id/v3/BIP>

Peluang berwirausaha sebagai *librarypreneur* di era teknologi informasi

Siti Rohaya¹, F. Trisakti Haryadi², dan Alia Bihrajihant Raya³

^{1,2,3}Program Studi Penyuluhan dan Komunikasi Pembangunan, Sekolah Pascasarjana,
Universitas Gadjah Mada

Jl. Teknik Utara, Pogung, Sinduadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta 55284

e-mail: trisakti-h@ugm.ac.id

Naskah diterima: 27 Maret 2023, direvisi: 12 Juli 2023, disetujui: 3 Agustus 2023

ABSTRAK

Pendahuluan. Penelitian ini mengkaji tentang peluang usaha di bidang perpustakaan dan informasi yang dijalankan oleh lulusan program studi Ilmu Perpustakaan di UIN Sunan Kalijaga dan UIN Syarif Hidayatullah.

Metode penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Data didapatkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penentuan informan melalui snowball sampling sedangkan analisis dilakukan secara deskriptif.

Hasil dan Pembahasan. Perkembangan teknologi informasi menghadirkan berbagai macam peluang usaha dibidang perpustakaan dan informasi. Berwirausaha menjadi pilihan yang menjanjikan bagi para lulusan Ilmu Perpustakaan. Usaha-usaha tersebut meliputi pengelolaan perpustakaan, otomasi perpustakaan; pemanfaatan teknologi digital; desain sistem informasi; konsultan informasi; pelatihan dan pengajaran; pengembangan *software* dan *hardware*; pengadaan sarana dan prasarana perpustakaan. Adapun fokus usaha pada penelitian ini adalah *librarypreneurship* dan *librarypreneur*.

Kesimpulan. Munculnya *librarypreneurs* merupakan efek kreativitas dan inovasi dari lulusan ilmu perpustakaan dalam menangkap peluang yang ada.

Kata kunci: wirausaha; *librarypreneur*; teknologi informasi; perpustakaan; peluang

ABSTRACT

Introduction. This study examines the business opportunities in the field of library and Information run by graduates of the Library Science program at UIN Sunan Kalijaga and UIN Syarif Hidayatullah.

Research methods. This research is a qualitative research. Data obtained through observation, interviews, and documentation. Determination of informants through snowball sampling while the analysis was carried out descriptively.

Results and Discussion. The development of Information Technology presents a wide range of business opportunities in the field of library and information. Entrepreneurship is a promising option for Library Science graduates. These efforts include library management, library automation; utilization of digital Technology; Information System Design; information consulting; training and teaching; software and hardware development; procurement of library facilities and infrastructure. The focus of this research is *librarypreneurship* and *librarypreneur*.

Conclusions. The emergence of *librarypreneurs* is an effect of the creativity and innovation of library science graduates in capturing existing opportunities.

Keywords: entrepreneur; *librarypreneur*; information technology; library; opportunity

A. PENDAHULUAN

Wirausaha menjadi salah satu solusi disaat terdapat ketidakseimbangan antara ketersediaan peluang kerja dengan jumlah penduduk. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah penduduk Indonesia diproyeksikan sebanyak 275,77 juta jiwa pada 2022 dan jumlah penduduk selalu mengalami kenaikan setiap tahunnya (Rizaty, 2022). Namun demikian, rasio kewirausahaan nasional yang baru mencapai 3,18%, lebih rendah dari Malaysia (4,74%), Thailand (4,26%), dan Singapura (8,76%). Kondisi tersebut membuat Presiden memerintahkan Menteri Koperasi dan Usaha Kecil Menengah (Menkop UKM) Teten Masduki untuk mendorong agar rasio wirausaha muda mapan menjadi 3,95% di tahun 2024 (Herman, 2022).

Dalam menciptakan wirausaha, perguruan tinggi memiliki peran dengan meningkatkan kualitas pendidikan yang dapat digunakan oleh lulusan perguruan tinggi. Salah satu wirausaha berbasis keilmuan yang sesuai dengan bidang yang dipelajari di Perguruan Tinggi adalah wirausaha lulusan program studi Ilmu Perpustakaan. Usaha yang bukan hanya sekedar menata buku ke setiap rak tapi banyak hal yang di kelola, menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat yang butuh akan kenyamanan dan kemudahan dalam menggunakan fasilitas perpustakaan terutama adaptasi kecanggihan teknologi informasi di era kemudahan akses keilmuan dan informasi. Kebutuhan dan kemudahan dalam penelusuran pengetahuan dan informasi di era digital dan pesatnya informasi ini menjadi salah satu peluang untuk berwirausaha dengan menjadikan perpustakaan sebagai pasarnya, mengingat pertumbuhan perpustakaan cukup signifikan. Menurut data, perpustakaan di Indonesia berjumlah 164.610 unit pada tahun 2019, merupakan perpustakaan terbanyak kedua di dunia setelah India yang mempunyai infrastruktur perpustakaan berjumlah 323.605 unit (Setyawan, 2019) dan yang sudah terakreditasi sampai tahun 2021 berjumlah 10.794 perpustakaan seperti yang terlihat pada gambar 1 (Dihni, 2022).

Peluang besar dengan pasar besar belum banyak dilirik oleh para lulusan ilmu perpustakaan dan informasi. Berdasarkan kajian-kajian sebelumnya diketahui bahwa pustakawan perpustakaan cenderung hanya menjadi librarianpreneur (Mahdi & Ratnasari (2021), dengan memanfaatkan media sosial untuk membuat konten perpustakaan secara mudah, murah, dan menarik. Masyarakat dapat ikut berkomunikasi dengan pustakawan dengan mengoptimalkan pemanfaatan media sosialnya serta memberikan *feedback* terhadap konten perpustakaan yang dibuat. Selain pemanfaatan media sosial, pustakawan juga bisa berinovasi dan berkreasi dengan teknologi lain seperti *Artificial Intelligent* dan pengolahan data dalam berkreasi di era industri 4.0.

Pustakawan dapat menjadikan perpustakaan sebagai lahan usaha, seperti menyediakan jasa foto copy, sewa komputer, dan penyediaan kafe (Musrifah, 2020). Peluang kewirausahaan bagi lulusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi (LIS) di abad ke-21 terbuka lebar (Musa & Tsafe, 2019). Kewirausahaan telah diidentifikasi sebagai solusi untuk masalah pengangguran yang sedang dialami di sebagian besar ekonomi dunia. Hal ini dikarenakan; memberikan banyak kesempatan kerja, kemandirian, keterampilan dan pengetahuan pengembangan dan keberhasilan dalam hidup. Tulisan ini mengidentifikasi dan membahas sejumlah peluang kewirausahaan bagi lulusan perpustakaan dan ilmu informasi (LIS).

Keunggulan penelitian ini adalah terdapat realita tentang alumni ilmu perpustakaan yang mampu menangkap peluang untuk berwirausaha di bidang perpustakaan dan menjadi seorang *librarypreneur*. Modal utama dalam menjalankan usaha adalah ilmu dan skill berkaitan dengan penerapan teknologi informasi. Peluang usaha ini membuktikan bahwa profesi *librarypreneur* dapat menjadi pilihan bagi alumni Ilmu Perpustakaan. Oleh karena itu, penelitian tentang wirausaha di bidang perpustakaan dan informasi diharapkan dapat memberikan kontribusi tentang peluang-peluang usaha yang dapat dilakukan oleh alumni perpustakaan.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Menjalankan usaha yang berhubungan dengan perpustakaan sebagai pusat pengetahuan dan informasi akan semakin menarik jika pelaku wirausahanya adalah orang-orang yang *expert* pada bidangnya. Menurut Horton (2014), profesi ini merupakan profesi yang sedang berkembang. *Librarypreneur* merupakan peluang yang masih terbuka lebar baik bagi mereka yang hendak menjadi profesional. Peluang ini dapat terlihat dari banyaknya jumlah perpustakaan di Indonesia, peringkat kedua terbanyak di dunia setelah India. Selain itu, perkembangan teknologi informasi yang dinamis dapat dimanfaatkan tidak saja untuk menopang dan menunjang pengelolaan perpustakaan yang lebih baik, tetapi juga menjadi peluang usaha baru yang menguntungkan.

Kewirausahaan di Bidang Perpustakaan dan informasi

Kewirausahaan adalah fenomena organisasi yang pada dasarnya merupakan proses pengorganisasian yang terdiri dari pembentukan struktur, sistem, dan prosedur yang saling berhubungan (Fernando & Nishantha, 2019). Ilmu Perpustakaan dan Informasi (Library Information Science/LIS) memiliki peran strategis menopang kepentingan strategis di era informasi. Oleh karena itu, LIS perlu merumuskan materi, strategi pelatihan, dan praktik yang mampu mengakomodasi kebutuhan pembangunan ekonomi negara saat ini dan di masa depan.

Ruang lingkup praktik dan pengetahuan LIS semakin luas dan dinamis. Beberapa dekade terakhir ini, komunikasi dan teknologi global semakin berkembang dengan segala kecanggihan dan pembaharuannya telah membawa perubahan signifikan dalam dunia LIS. Kondisi ini menjadi tantangan bagi program LIS untuk mengevaluasi dan memperbaiki program mereka, sehingga dapat membekali mahasiswa dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk pekerjaan setelah lulus (Yew, et al., 2022).

Contoh menarik dari transformasi kelembagaan sebagai respon terhadap

perubahan yang terjadi dilakukan oleh *iSchool* di *Syracuse University*. Berdiri sejak tahun 1896, *iSchool* di *Syracuse University* merupakan sekolah ilmu perpustakaan yang terfokus pada profesi kepustakawanan dalam mendidik mahasiswanya. Namun pada tahun 1974 atau setelah mendidik mahasiswa selama 78 tahun, *iSchool* berganti nama menjadi *School of Information Studies*. Pergantian tersebut dibangun berdasarkan asumsi bahwa selain perpustakaan, informasi merupakan hal yang penting untuk menopang perkembangan lembaga. Pergantian nama tersebut berimplikasi terhadap perubahan kurikulum pendidikan. Nuansa pendidikan dan budaya kewirausahaan sangat kental dalam kurikulum yang baru. Bahkan, lingkungan belajar didesain sedemikian rupa untuk mendorong mahasiswa mengeksplorasi jiwa kewirausahaannya. Mahasiswa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dasar agar mampu menjalankan usaha dengan sukses. Mahasiswa juga belajar untuk mengembangkan dan menyempurnakan ide sehingga mampu mengembangkan ide-ide yang dimiliki menjadi usaha yang layak (Liddy 2014).

Perkembangan teknologi informasi membuka peluang kewirausahaan yang berkaitan dengan teknologi. Peluang tersebut memberikan kesempatan bagi Lulusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi untuk berkarya di kedua bidang *library* dan *information*, antara lain: *business librarian*, *information managers*, *information scientist technicians* dan *support staff* (Liddy 2014). Program Studi Ilmu Perpustakaan merespon peluang-peluang tersebut dengan mempersiapkan alumni yang memiliki kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan kerja. Hal ini dapat dilihat dari mata kuliah-mata kuliah yang diajarkan, seperti otomasi perpustakaan, desain *web*, manajemen database, teknologi media, jaringan komputer dan sebagainya. Mata kuliah tersebut mengantarkan mahasiswa memiliki keahlian di bidang teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai modal untuk berwirausaha di bidang perpustakaan dan informasi.

Ragam Peluang Usaha pada Bidang Perpustakaan dan Informasi

Banyak publikasi tentang kewirausahaan; bagaimana kewirausahaan, usaha kecil dan startup mempengaruhi perekonomian, termasuk topik penciptaan lapangan kerja (Hoppenfeld & Malaf, 2015). Kecenderungan kewirausahaan adalah kecenderungan psikologis untuk bereaksi dengan cara yang menguntungkan terhadap kewirausahaan. Ketertarikan seseorang untuk berkarir dalam bidang kewirausahaan akan membuatnya mengejar karir kewirausahaan (Dakung et al., 2019). Adapun keanekaragaman jenis usaha dan peluang pada bidang perpustakaan dan informasi (Rohaya et al., 2022) yaitu:

- 1) **Otomasi Sistem Informasi Perpustakaan**
Memanfaatkan kecanggihan teknologi komputer dapat membuat aplikasi yang bermanfaat untuk perpustakaan, salah satu contohnya adalah otomasi sistem informasi perpustakaan yang memiliki efek kemudahan dalam pemrosesan informasi. Otomasi pada awalnya terbatas pada lembaga besar dengan anggaran besar, kini kemajuan teknologi telah membuat kemudahan dalam memanfaatkan teknologi komputer baik itu dari sisi hardware ataupun *software* yang layak untuk perpustakaan umum dan sekolah kecil. Ini memiliki dua efek utama pada profesional informasi. Pertama, pemahaman tentang sistem otomatisasi dan jaringan telah menjadi persyaratan mendasar; setiap profesional informasi harus memiliki setidaknya pengetahuan dasar tentang cara mengoperasionalkan komputer dan tugas-tugas yang dapat diselesaikan oleh otomatisasi. Kedua, kebutuhan profesional informasi yang ahli dalam bidang otomasi yang semakin besar karena isi data yang perlu dimanipulasi besar dan kompleks. Merencanakan, merancang, dan mengimplementasikan sistem informasi yang terautomasi secara efektif adalah tugas berat yang memerlukan keterampilan khusus.
- 2) **Arsip**
Seiring dengan tingkat kerumitan

pengelolaan di bidang kearsipan, pengelola informasi dapat mengikuti pendidikan untuk meningkatkan keterampilannya di bidang kearsipan. Pendidikan ini dapat melalui pelatihan, pengalaman, pendidikan lanjutan, atau kombinasi dari semuanya sesuai dengan pilihan mereka untuk menjadi seorang arsiparis. Pekerjaan arsiparis membutuhkan kompetensi yang sama dengan pustakawan. Pengarsip bekerja dengan mengatur penggunaan bahan, catatan, dan barang-barang lainnya. Pengarsip juga secara aktif mencari bahan di antara makalah individu atau formulir ekstensif lembaga. Pengarsipan dapat dilakukan dalam teknologi media yang meliputi pegawai instansi, data instansi, atau materi promosi, dan juga termasuk pengarsipan barang-barang yang terdapat di instansi, baik yang masih digunakan maupun tidak. Masyarakat harus memahami bahwa tidak semua yang mempelajari kearsipan menjadi arsiparis adalah pustakawan, tetapi banyak lulusan ilmu perpustakaan yang dapat mengelola arsip.

- 3) **Desain Sistem Informasi**

Perancang sistem merancang sistem informasi untuk memecahkan masalah informasi di bidang-bidang seperti bisnis, sains, dan pendidikan. Tugas programmer yang menerapkan desain ini ke komputer agar menjadi sistem informasi. Melalui sistem informasi, antar bagian dalam suatu lembaga dapat melakukan komunikasi dengan mudah, seperti seorang konsultan informasi memberikan masukan kepada manajemen strategi pemasaran atau perluasan usaha. Perancang informasi merancang berbagai sistem untuk membantu pengguna mengakses dan mengelola berbagai jenis informasi. Tujuan dari perancangan informasi adalah untuk menghemat waktu bagi pengguna untuk mencari atau menelusuri informasi yang biasanya ada pada sebuah website. Mereka dapat bekerja secara mandiri sebagai konsultan atau sebagai spesialis dalam organisasi. Tanggung jawab seseorang

yang merancang sistem informasi berbasis informasi dilakukan mulai dari sistem informasi, teknologi, pencarian informasi, dan antarmuka pengguna untuk berbagai sistem pencarian, sistem pelabelan, sistem navigasi, sistem organisasi, dan lain-lain. Menjelajahi kebutuhan organisasi dengan membuat desain informasi memungkinkan orang menemukan lebih banyak informasi.

4) **Penelitian dan Pengajaran**

Ilmu informasi ditemukan di perpustakaan, pusat pengolahan data, industri, dan pemerintah.

Pertumbuhan pentingnya informasi berarti bahwa karier baru sedang dikembangkan sepanjang waktu. Pendidikan dalam bentuk pelatihan dan pengajaran ilmu perpustakaan dan informasi menyediakan persiapan ideal untuk bidang yang sedang berkembang ini. Seperti adanya pelatihan penggunaan sistem otomatisasi perpustakaan, pengelolaan data, digitalisasi naskah atau koleksi, katogisasi, kewirausahaan di bidang informasi dan sebagainya.

5) **Konsultasi Informasi**

Karier di bidang informasi harus memiliki kompetensi tertentu seperti kemampuan dalam mencari bibliografi online menggunakan sistem informasi, menyusun laporan berkala, atau menyediakan sistem informasi dengan media penyimpanan berskala besar yang mampu menyimpan dan mengambil informasi. Seorang konsultan informasi dapat menyarankan untuk membeli atau memilih sistem yang sesuai dengan kebutuhan mereka, membuat rekomendasi proyek, dan menemukan serta melakukan wawancara dengan personel terpilih. Selain itu, konsultan informasi dapat memberi nasihat tentang pengembangan berbagai koleksi, termasuk langganan jurnal, dan biaya serta keahlian yang terkait dengan pengelolaan informasi. Komponen utama pekerjaan konsultan informasi adalah pengetahuan profesional di bidangnya, rasa percaya diri yang tinggi, pemikiran yang matang, pengalaman, dan kemampuan berpikir serta menerapkan dan mengakui kesalahan. Adapun tanggung

jawab konsultan yang terkait dengan perpustakaan adalah membantu perpustakaan dalam menyusun rencana strategis jangka panjang, memberikan rekomendasi untuk perbaikan desain interior dan tata letak di perpustakaan, mengamati dan menganalisis organisasi dan manajemen perpustakaan; menawarkan saran untuk perbaikan, menawarkan pelatihan komunikasi, memfasilitasi kebutuhan agensi, manajemen konflik, perencanaan proyek, layanan pelanggan, dan pembangunan tim. Konsultan dapat menjadi pekerja lepas dan memiliki keahlian di bidang perpustakaan dan informasi. Menurut Ortlieb & Cheek (2020), profesi konsultan informasi di era perkembangan literasi dan era *big data* saat ini menjembatani lembaga perpustakaan dan masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya akan informasi dan fasilitas yang memudahkan untuk mendapatkannya.

6) **Teknologi Digital**

Teknologi informasi sekarang dapat didefinisikan sebagai penggunaan teknologi digital untuk menghasilkan, mendistribusikan, mengumpulkan dan mengelola informasi dan berkomunikasi secara real time (Reddy et al., 2020.). Teknologi digital menjadi sarana untuk menyampaikan ataupun memperoleh ide dan pendapat serta efisien dalam belajar dan mengakses informasi. Kewirausahaan di era digital memanfaatkan teknologi untuk menciptakan inovasi atau membuka lahan baru (Kritikos, 2014) dan merupakan fenomena yang hadir melalui aset teknologi informasi seperti internet (Le Dinh et al., 2018).

Ragam Skill Wirausaha Bidang Perpustakaan dan Informasi

Dalam menjalankan usaha pada bidang perpustakaan dan informasi, seyogyanya seorang wirausaha harus memiliki keterampilan (*skill*) untuk kesuksesan usahanya. *Skill-skill* yang harus dimiliki yaitu (Elonye, 2014):

1. *Skill* teknologi informasi, keterampilan ini antara lain meliputi jaringan, otomatisasi

dan digitalisasi perpustakaan, layanan berbasis web, reprografi, mikrograf, teks video, teleteks, pembuatan basis data, perangkat lunak manajemen perpustakaan pengembangan konten, desktop publishing, intranet, presentasi, keahlian hardware/software dan database relasional termasuk kemampuan untuk membuat struktur data yang memfasilitasi indexing, temu kembali informasi dan pengembangan tesaurus.

2. *Skill* literasi informasi, berkaitan dengan kemampuan menemukan informasi secara efisien dan efektif, mengevaluasi informasi secara kritis dan kompeten, serta menggunakan informasi secara akurat dan kreatif. Termasuk pada sisi ekonomi dan pemasaran produk, layanan informasi, manajemen sumber daya informasi, pemrosesan dan pengorganisasian informasi, email, multimedia dan konferensi video.
3. *Skill* manajerial, keahlian tentang pemasaran, pembiayaan, akuntansi, kontrol, perencanaan dan pencapaian tujuan, pengambilan keputusan, hubungan antar manusia dan mengelola pertumbuhan usaha. Hal tersebut sangat penting dalam mendirikan dan mengembangkan usaha. Termasuk di sini juga pengetahuan tentang manajemen arsip dan pembukuan elektronik.
4. *Skill* berwirausaha, yang berkaitan dengan kontrol/disiplin, pengambilan risiko, inovasi, orientasi perubahan dan kemampuan untuk mengelola perubahan, ketekunan dan kepemimpinan yang visioner.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif karena bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami pelaku usaha dan kegiatan usahanya (Creswell, 2014). Tahapan proses penelitian ini diawali dengan kajian literatur tentang kewirausahaan bidang perpustakaan dan informasi serta peluang-peluangnya. Selanjutnya dilakukan wawancara semi terstruktur kepada sepuluh informan wirausaha

muda alumni prodi ilmu perpustakaan dari dua perguruan tinggi di pulau Jawa, yaitu UIN Sunan Kalijaga dan UIN Syarif Hidayatullah berjumlah sepuluh orang (lihat Tabel 1). Informan dalam penelitian ini ditentukan melalui snowball sampling. Metode ini digunakan karena terbatasnya data wirausaha alumni perpustakaan dan informasi dari kedua perguruan tinggi tersebut. Kunci utama informan adalah informan yang pertama kali berhasil ditemui, selanjutnya merekomendasikan kolega sesama alumni yang memiliki usaha bidang perpustakaan untuk memperkaya data penelitian. Wawancara mendalam dengan para informan tersebut menggunakan pertanyaan berbahasa Indonesia dengan dua jenis pertanyaan yang bersifat deskriptif dan struktural (Neuman, 2016). Pengumpulan data juga melalui koleksi dokumentasi milik informan dan data audio visual. Data audio visual yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa foto atau video kegiatan selama observasi penelitian dan rekaman video tape.

Hasil pengumpulan data yang telah terkumpul dilakukan uji validitas kualitatif untuk memastikan akurasi data dengan menerapkan prosedur-prosedur tertentu (Creswell, 2014). Penelitian ini menggunakan dua strategi dalam uji validitas data. Pertama, Triangulasi, strategi ini digunakan untuk memastikan validitas data dari sumber-sumber yang berbeda dengan memeriksa bukti-bukti, dan menggunakannya untuk membangun justifikasi tema-tema secara koheren. Dalam proses triangulasi ini, informasi dan data yang didapatkan di cek secara bersilang dan berulang sehingga data yang didapatkan valid dan dapat dipercaya. (2) Membuat deskripsi hasil penelitian yang kaya dan padat (*rich and thick description*).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Memilih profesi wirausaha bukan keputusan mudah pada saat mayoritas lulusan Ilmu Perpustakaan memilih karir sebagai pustakawan. Oleh karena itu, penelusuran alumni yang berwirausaha pada bidang keilmuannya tidak mudah karena signifikansi

begitu kecil jika dilihat dari jumlah lulusan. Penelusuran ini menemukan sepuluh wirausaha muda lulusan program studi Ilmu Perpustakaan (IP) UIN Sunan Kalijaga dan UIN Syarif Hidayatullah yang mampu menangkap dan menjalankan peluang usaha pada bidang keilmuannya, bahkan diantaranya sudah berbadan hukum. Peluang usaha pada bidang perpustakaan berasal dari tingginya jumlah perpustakaan yang terdapat di Indonesia dan menduduki peringkat kedua di dunia setelah India. Arus penelusuran pengetahuan dan informasi yang semakin mudah, menuntut salah satu pusat pengetahuan (baca: perpustakaan) untuk bisa mengembangkan diri dan memberikan yang terbaik untuk para penggunanya. Pengembangan perpustakaan berbasis teknologi merupakan peluang dan kesempatan usaha yang cukup besar, karena saat ini semakin banyak perpustakaan yang sudah atau berkeinginan menggunakan teknologi informasi untuk memudahkan pengguna atau pemustaka mendapatkan pengetahuan dan informasi, baik dalam bentuk koleksi hard seperti buku atau *soft/digital* seperti *e-book* dan *e-journal*. Kebutuhan perpustakaan terhadap teknologi informasi, membuat banyak perpustakaan yang meminta jasa *one stop service* untuk mengelola perpustakaan. Perpustakaan yang berperan besar untuk mewujudkan masyarakat berpengetahuan dan “melek” informasi di era yang serba teknologi menjadi tantangan tersendiri bagi perpustakaan di berbagai sektor, seperti lembaga pemerintahan, sekolah dan perguruan tinggi untuk berbenah.

1. *Librarypreneur* dan *Librarypreneurship*

Librarypreneurship merupakan istilah untuk kewirausahaan di bidang perpustakaan, dan yang dimaksud *librarypreneur* adalah wirausaha yang memiliki latar belakang keilmuan di bidang perpustakaan dan informasi yang memiliki usaha sesuai latar belakang keilmuannya. Menjadi seorang *librarypreneur* bukan keputusan instant bagi mahasiswa dan alumni program studi Ilmu Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga dan UIN Syarif Hidayatullah. Pengalaman para *librarypreneur* (lihat tabel 1)

saat perkuliahan menjadi modal penting hadirnya kesempatan dan peluang menjadi wirausaha. Aktif di organisasi mahasiswa Ilmu Perpustakaan, memiliki koneksi yang luas, dan hobi terhadap dunia teknologi menjadi jalan untuk mempraktekkan ilmunya dalam berbagai proyek, seperti mengolah bahan pustaka berbasis teknologi informasi dan pelatihan penggunaan sistem otomasi perpustakaan bagi para pengelola perpustakaan.

Terkadang satu proyek selesai, terdapat permintaan-permintaan dari beberapa sekolah untuk mengolah bahan pustaka di perpustakaan sekolah. Pengalaman-pengalaman lapangan tersebut menyadarkan para wirausaha tentang peluang betapa banyak perpustakaan yang masih butuh sentuhan agar menjadi perpustakaan yang ideal. Peluang tersebut antara lain, berupa pengolahan buku, pengadaan sarana dan prasarana, pengadaan teknologi perpustakaan, pelatihan, *e-repository*, digitalisasi manuskrip langka, dan digitalisasi koleksi. Kewirausahaan digital memiliki topik yang tinggi karena perkembangan teknologi dan kemajuan infrastruktur menciptakan berbagai peluang bagi wirausaha. Hanya saja, tingginya peluang usaha bisnis digital baru tersebut belum banyak diteliti (Kraus et al., 2019).

Librarypreneur memiliki kekhasan masing-masing dalam menjalankan usahanya. Skill yang dimiliki dan di peroleh selama masa perkuliahan, seperti *skill* teknologi informasi, literasi informasi, manajerial, pengelolaan perpustakaan dan berwirausaha, menjadi modal berharga mahasiswa dan alumni Ilmu Perpustakaan berani menjadi *librarypreneur* pada usia muda. Hal ini dapat dilihat dari waktu memulai usaha, yaitu memulai usahanya ketika masih kuliah dan setelah lulus kuliah. Secara garis besar terdapat dua fokus usaha di bidang perpustakaan dan informasi, yaitu fokus pada bagian teknologi informasi dan ada yang mencakup keduanya yaitu semua hal yang berhubungan dengan perpustakaan dan informasi.

Terdapat lima wirausaha muda yang dalam menjalankan usahanya terfokus pada pemanfaatan teknologi informasi untuk pengelolaan perpustakaan dan informasi.

Pertama, yaitu Bowo yang sudah memiliki usaha berbadan hukum berinisial BC. Bowo menjalankan usahanya dengan menawarkan jasa ke berbagai perpustakaan dengan slogan *one gate service in library*. Pelayanan jasa ini terdiri dari jasa produk, layanan khusus *server*; dan *hosting website* perpustakaan, *upgrade software* otomasi perpustakaan, ketersediaan koleksi digital serta *workshop* perpustakaan sekolah online.

Menurut Bowo, salah satu pengalaman pekerjaan di bidang teknologi informasi yang sudah pernah dilakukan antara lain membuat *hosting* sekolah sebanyak lima puluh sekolah dalam kurun waktu dua bulan. Tahun 2020-2021, Bowo tertarik ke *social entrepreneurship* dengan menyediakan produk dan layanan khusus server dan hosting gratis perpustakaan bagi sekolah-sekolah yang tidak memiliki biaya. Kebijakan gratis sangat membantu sekolah-sekolah tersebut, apalagi pemanfaatan teknologi informasi membutuhkan biaya yang besar. Sekolah dapat menikmati fasilitas gratis ini jika aplikasinya dikunjungi per-hari minimal 80% dari jumlah siswa/anggota yang aktif. Biaya operasional BC terbayarkan oleh manajemen google yang dihitung dari jumlah pengunjung hosting tersebut (Bowo).

Bowo mampu membaca peluang besar untuk berwirausaha di bidang perpustakaan dan informasi. Hal ini disebabkan oleh jumlah perpustakaan yang besar dan kebutuhan perpustakaan juga bersifat dinamis terutama yang berhubungan dengan teknologi. Perjalanan usaha Bowo yang lebih cenderung kepada teknologi informasi untuk perpustakaan dan sudah menjalin transaksi dengan berbagai perpustakaan, menunjukkan bahwa kemampuan dan *skill* yang didapatkan Bowo selama kuliah, seperti *skill* teknologi informasi perpustakaan, *skill* berwirausaha, *skill* manajerial dan *skill* komunikasi yang dimilikinya sangat bermanfaat sebagai penopang usahanya.

Senada dengan Bowo, yang kedua yaitu Ale, seorang *librarypreneur* yang mencintai dunia teknologi informasi sejak muda, dan pernah bergabung dalam komunitas pecinta teknologi informasi, memilih berwirausaha

sejak masih kuliah. Menurutnya Ale, menjadi mahasiswa prodi Ilmu Perpustakaan menambah wawasannya tentang integrasi antara teknologi informasi dan perpustakaan. Ale dengan badan usaha LMU kini menjalankan usaha yang berkaitan dengan teknologi informasi perpustakaan dan informasi. Perjalanan panjang dan kecintaannya terhadap teknologi informasi, Ale dan perusahaannya memiliki tiga klaster usaha, yaitu; (1) Pengembangan otomasi terintegrasi dengan mengembangkan aplikasi untuk berbagai platform, (2) Perencanaan dan instalasi infrastruktur teknologi yang mencakup layanan hardware dan software, serta (3) penerbitan konten digital, yang meliputi penerbitan e-book, audiobook, pelestarian koleksi dan arsip, dan kegiatan digitalisasi lainnya (Ale).

Contoh produk yang dijual di bidang teknologi informasi yang berkaitan dengan hardware adalah membuat produk IoT (*Internet of Think*). IoT ini cukup menarik dan unik karena merupakan hasil inovasi dan modifikasi Ale sendiri yang tidak dijual bebas. Perangkat keras yang dibeli Ale dari luar negeri diisi aplikasi opac (*online public access catalogue*) yang kemudian dijual ke perpustakaan sekolah. Alat ini terdapat beberapa varian space, antara lain 512 Mb, 2 dan 4 GB. Untuk kegiatan usaha yang berkaitan dengan pengembangan sistem terdapat beberapa rekam jejak kegiatan usaha yang pernah dilakukan oleh LMU seperti yang terlihat pada gambar 2. Rekam usaha yang berhubungan dengan pengembangan sistem seperti yang disampaikan pada gambar 2, yaitu pada rentang waktu tahun 2012 - 2023 antara lain; *IT support* dan pengembangan data center perusahaan, konsultan pengembangan dan implementasi sistem otomasi perpustakaan, pengembangan *website* sebagai bagian dari pelayanan informasi, pengembangan sistem pembelajaran berbasis perpustakaan, perancangan sistem *institutional repository*, pengembangan aplikasi akreditasi perpustakaan nasional berbasis *web* dan *android PWA*, pengembangan sistem *record center*, pengembangan sistem laboratorium dan implementasi *network attachment storage*.

Rekam jejak usaha pada bidang teknologi

informasi yang dijalankan oleh Ale tersebut menunjukkan bahwa Ale memiliki skill teknologi informasi yang mumpuni sehingga perusahaannya memilih fokus usaha dengan cakupan yang luas untuk pengembangan perpustakaan dan informasi berbasis teknologi. Ragam usahanya tidak hanya terbatas pada pengembangan sistem informasi perpustakaan, tapi juga menyediakan jasa untuk pembuatan sistem informasi atau website untuk memudahkan perolehan informasi sesuai kebutuhan lembaga, konsultan sistem informasi, digitalisasi koleksi dan arsip hingga infrastruktur hardware, namun LMU tidak menyediakan jasa di bidang pelatihan. Beragam jasa yang ditawarkan, *customer* yang menggunakan jasanya tidak terbatas pada perpustakaan saja, tapi hadir dari berbagai lembaga yang membutuhkan pengembangan dan pengadaan untuk perpustakaan dan juga informasi. Rekam jejak usaha dengan berbagai instansi menunjukkan bahwa Ale dan perusahaannya memiliki kompetensi komunikasi dan manajerial yang bagus.

Wirausaha ketiga yang berkonsentrasi di bidang teknologi informasi adalah Bara yang berwirausaha sejak di bangku kuliah dengan menyebarkan proposal penawaran ke berbagai lembaga perpustakaan. Bahkan, sebelum lulus kuliah, yaitu pada tahun 2013, dia sudah mendirikan lembaga usaha. Bersama teman-temannya, Bara aktif dalam kegiatan pengelolaan perpustakaan dan informasi sebagai respon atas boomingnya transformasi perpustakaan konvensional ke perpustakaan digital. Tahun 2015, Bara bekerjasama dengan pihak lain mendirikan usaha baru yang berbadan hukum. Awalnya menjalankan dua usaha sekaligus, namun pada tahun 2018 usaha yang pertama ditutup. Walaupun tutup, klien yang pernah menggunakan jasa pada perusahaan sebelumnya tetap bisa menghubunginya jika butuh sesuatu yang berhubungan dengan teknologi perpustakaan dan informasi. Jika pada usaha sebelumnya terfokus pada pengelolaan perpustakaan, seperti desain tata ruang, otomasi perpustakaan, RFID, dan juga hardware, maka usahanya kini lebih kepada bidang *record management*, seperti pengelolaan arsip dan

perpustakaan, digitalisasi arsip, naskah dan sebagainya (Bara).

Bara memiliki perjalanan cukup panjang untuk menjadi seorang *librarypreneur*. Awal perjalanan usahanya sejak menjadi mahasiswa terbatas pada *skill* pengelolaan perpustakaan berbasis teknologi informasi, khususnya otomasi perpustakaan yang dipelajari pada bangku perkuliahan. Jasa tersebut tidak terbatas pada pengadaan sistem otomasi perpustakaan saja, tetapi juga pada pelatihan dan pengajaran terhadap para pengelola perpustakaan. Transformasi teknologi yang begitu pesat, terutama dalam memperoleh pengetahuan dan informasi menyebabkan Bara mengembangkan usahanya pada *scope* yang lebih banyak dibutuhkan terutama oleh lembaga atau perusahaan non pendidikan yang butuh jasa *record management* perusahaan dan digitalisasi arsip, koleksi dan naskah.

Jika Bowo, Ale dan Bara sudah memiliki izin usaha, berbeda dengan Atan dan Iwan yang menjalankan usahanya tanpa memiliki badan usaha resmi. Atan menjalankan usaha bidang otomasi perpustakaan dan teknologi informasi. Keahlian jasa terbanyak yang pernah dilakukannya ada pada bidang otomasi perpustakaan khususnya aplikasi SLiMS (*Senayan Library Management System*). Sedangkan Iwan yang memulai belajar berwirausaha sejak masih di bangku kuliah, tepatnya pada saat mengerjakan tugas akhir, menjalankan usaha tentang pengembangan website perpustakaan. Kesenangannya terhadap teknologi informasi diinspirasi oleh dosen-dosen pengampu mata kuliah teknologi informasi. Kali pertama dia mencoba berwirausaha pada tahun 2014, yaitu dengan mendaftarkan model website perpustakaan untuk tugas akhirnya pada Google AdSense. Hingga kini Iwan masih konsisten terhadap usaha jasa di bidang teknologi informasi, antara lain pembuatan website sebagai media informasi pada beberapa lembaga, dan yang berhubungan dengan otomasi perpustakaan seperti instalasi dan pelatihan (Atan dan Iwan).

Di tilik dari perjalanan kegiatan usaha Atan dan Iwan, ragam usaha yang dijalankannya memiliki *scope* yang lebih kecil dari Bowo, Ale

dan Bara. Ragam usaha tersebut terbatas pada otomasi perpustakaan baik untuk instalasi hingga pelatihan, dan juga jasa pembuatan sistem informasi berbasis web. Oleh karena terbatasnya jasa yang ditawarkan oleh kedua *librarypreneur* ini serta tidak memiliki badan usaha, lembaga yang menggunakan jasa inipun tidak terlalu luas, seperti instalasi hingga pelatihan otomasi perpustakaan paling banyak dilakukan di perpustakaan sekolah ataupun perpustakaan di perkantoran. Demikian juga dengan pembuatan sistem informasi berbasis web yang lebih banyak hadir dari lembaga yang tidak begitu besar.

Fokus usaha *librarypreneur* yang kedua adalah kegiatan usaha yang berkaitan dengan perpustakaan dan informasi, seperti pengelolaan bahan pustaka, interior perpustakaan, hingga pemanfaatan teknologi informasi. Ada lima orang *librarypreneur* yang menjalankan bisnis model kedua ini, yaitu; Rama pendiri usaha PL, Abi direktur KM, Ito pengelola LP, Azi pemilik usaha PB, dan Una yang menjalankan usaha *by project*. Selain Azi, mereka sudah merintis usaha sejak di bangku kuliah. Berawal dari tugas-tugas perkuliahan akhirnya disadari memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi usaha. Setelah lulus kuliah, mereka menekuni secara serius usahanya tersebut. Sementara itu Azi yang pada saat kuliah memiliki usaha lain, memutuskan menggeluti usaha dalam bidang perpustakaan setelah lulus kuliah.

Konsentrasi usaha Ito terbatas pada pengelolaan koleksi perpustakaan hingga input koleksi ke sistem otomasi perpustakaan, Una lebih kepada pengelolaan koleksi dan fisik perpustakaan, Rama, Abi, dan Azi memberi penawaran jasa layanan perpustakaan yang lebih luas cakupannya dan customer bisa memilih apa yang dibutuhkan lembaganya (diolah dari hasil wawancara). Pengelolaan perpustakaan bisa dalam bentuk mengolah koleksi, yaitu mengklasifikasi, katalogisasi, labeling, instalasi sistem otomasi perpustakaan, input koleksi ke sistem otomasi perpustakaan hingga *shelving*. Selain pengelolaan koleksi perpustakaan (gambar 3), ada desain dan pengadaan interior perpustakaan (gambar 4),

membangun dan mengembangkan *website* sebagai media informasi, digitalisasi koleksi dan perpustakaan, pengadaan buku, *hardware* dan *software* lainnya yang dibutuhkan oleh perpustakaan dan lembaga informasi.

2. Promosi

Para wirausaha melakukan beragam promosi untuk memperkenalkan usahanya. Promosi merupakan salah satu aspek penting dalam memasarkan produk, alat komunikasi antara perusahaan dan konsumen, serta sebagai alat yang mempengaruhi konsumen dalam kegiatan pembelian atau penggunaan jasa (Sutanto, 2016). Promosi dapat melalui media sosial (gambar 5), presentasi proposal yang ditawarkan, *website*, dan informasi mulut ke mulut, terutama jika ada perpustakaan yang sudah pernah menggunakan jasa para wirausaha ini dan merasa puas, bahkan dengan mempublikasikan passion serta kegiatannya pada teknologi digital juga dapat menjadi ajang promosi dan pemasaran tanpa ada batas waktu dan jarak. Inilah salah satu kelebihan dari teknologi digital yang dapat dimanfaatkan oleh para wirausaha, seperti Atan yang mempublikasikan passion dan kegiatannya melalui platform digital. Atan tidak memiliki badan usaha, tidak melakukan iklan ataupun promosi khusus, namun aktifitas dan keahlian terutama di bidang otomasi perpustakaan (SLiMS) di publikasikan melalui media sosial, publish ke youtube dan status di media sosial, sesuai dengan apa yang disampaikannya.

“Saya tidak melakukan iklan ataupun promosi khusus untuk jasa yang saya berikan, namun aktifitas yang saya lakukan terutama dengan keahlian yang saya miliki dikoneksikan ke youtube dan status di media sosial terutama dibidang SLiMS, sehingga dengan sendirinya nama saya identik dengan sistem informasi SLiMS dan menjadi ajang promosi untuk saya” (Atan).

Selain itu, ada juga promosi dengan memanfaatkan CSR (*Corporate Social Responsibility*) lembaga usahanya, seperti yang dilakukan oleh BC. BC bekerjasama dengan

organisasi perpustakaan membantu lembaga-lem b a g a u n t u k m e m b a n g u n d a n mengembangkan perpustakaan. Kegiatan yang dilakukan BC dengan mengenalkan diri ke masyarakat misalnya melakukan digitalisasi koleksi dan layanan web hosting secara gratis.

Dalam menjalankan usaha di bidang perpustakaan dan informasi, *librarypreneur* melakukannya dengan tiga cara, yaitu dikerjakan sendiri secara mandiri, membentuk tim kerja, dan bekerjasama dengan rekanan. Proyek yang berkaitan dengan pengembangan *website* atau sistem, adakalanya *librarypreneur* menyelesaikannya sendiri, walaupun tidak menutup kemungkinan bekerjasama dengan pihak lain. Untuk menyelesaikan program-program tertentu, *librarypreneur* terkadang perlu membentuk tim kerja. Mereka tidak mendapatkan bayaran rutin atau bulanan, tetapi mendapatkan upah berbasis proyek. Misalnya *librarypreneur* akan mengajak mahasiswa program studi Ilmu Perpustakaan yang sudah belajar pengolahan koleksi, otomasi perpustakaan, dan digitalisasi koleksi untuk proyek pengelolaan perpustakaan. Demikian halnya juga dengan desain interior perpustakaan, *librarypreneur* membuat konsep perpustakaan yang sesuai dengan ilmu ergonomi dan menggandeng arsitek untuk membuat interiornya.

Lembaga yang menjadi objek usaha para wirausaha muda cukup bervariasi, tidak hanya perpustakaan di lembaga pendidikan formal (mulai dari SD hingga Perguruan Tinggi), tapi juga perpustakaan pondok pesantren, instansi pemerintah, lembaga/yayasan swasta, perpustakaan pribadi, perpustakaan desa, hingga taman bacaan masyarakat (TBM). Selain itu, juga melayani pengelolaan koleksi buku, alih media arsip, dan koleksi lain yang memiliki nilai sejarah dan manfaat. Pekerjaan ini tidak terbatas pada wilayah tempat tinggal, tetapi dari mana saja yang membutuhkan jasanya dalam bidang perpustakaan dan informasi selama tercapai kesepakatan.

3. Faktor Pendukung

Alumni Ilmu perpustakaan yang menjadi wirausaha dalam bidang perpustakaan dan

informasi tidak muncul secara instan, tetapi melalui proses pembelajaran yang sistematis dan terorganisir. Mereka tidak saja mendapatkan pengetahuan, tetapi juga diasah keterampilannya melalui praktek perkuliahan melalui materi-materi perkuliahan yang berhubungan dengan perpustakaan dan informasi. Kemampuan tersebut menjadi modal bagi mahasiswa dan alumni Ilmu Perpustakaan untuk berwirausaha di bidang perpustakaan dan informasi.

Keilmuan dan *skill* merupakan modal utama bagi alumni untuk berwirausaha pada bidang perpustakaan dan informasi dan menurut Abdullah (2021) *skill* yang harus dimiliki oleh pengusaha adalah: *Skill* di bidang teknologi informasi, *public relation*, *team work*, manajemen, komunikasi dan kepemimpinan serta *skill* di bidang penelitian dan *packaging information*. Selain keilmuan dan *skill* dari bangku kuliah, aktivitas organisasi di luar perkuliahan namun yang bersinggungan dengan perkuliahan juga banyak menyumbangkan *skill* dan kemampuan manajerial, dapat berdiskusi dengan teman yang memiliki pikiran jauh ke depan (*out of the box*), mengasah diri untuk berlatih menjadi wirausaha di bidang perpustakaan dan informasi dengan melihat peluang pada tawaran atau kebutuhan yang disampaikan oleh orang lain. Hal tersebut dapat menumbuhkan keberanian untuk mencoba berwirausaha pada bidang keilmuan yang di pelajari selama kuliah.

Hal tersebut menunjukkan bahwa mata kuliah yang berhubungan dengan keilmuan dan *skill* di bidang perpustakaan dan informasi bermanfaat untuk menjalankan usahanya di era yang serba digital. Matakuliah katalogisasi dan klasifikasi bermanfaat untuk pengelolaan koleksi; manajemen perpustakaan bermanfaat dalam pengelolaan perpustakaan; ergonomi bermanfaat untuk desain interior dan kearsipan bermanfaat untuk tata kelola arsip pada lembaga. Selain mata kuliah yang berkaitan dengan perpustakaan, terdapat juga mata kuliah-mata kuliah teknologi informasi yang banyak digunakan di perpustakaan di era teknologi saat ini, antara lain; otomasi perpustakaan, jaringan komputer, teknologi media, dan desain web

yang bermanfaat untuk mendesain sebuah sistem informasi, perpustakaan digital. Temuan ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Nadeem (2018) bahwa peran teknologi informasi ini membuat transformasi digital secara luas memengaruhi berbagai industri terutama sektor kesehatan, telekomunikasi, otomotif, perbankan, dan manufaktur, pendidikan termasuk di dalamnya perpustakaan.

Berwirausaha pada bidang perpustakaan dan informasi dapat menjadi pilihan bagi alumni Ilmu Perpustakaan. Jumlah perpustakaan dan lembaga informasi yang cukup besar membuat usaha ini cukup menjanjikan dan dapat menggunakan ilmu dan *skill* yang dimiliki untuk menjalankan usahanya sehingga memiliki risiko kecil untuk bangkrut dan rugi. *Skill* ini bukan hanya kemampuan terhadap ragam usaha yang dijalani seperti *skill* teknologi informasi dan literasi informasi, tetapi juga *skill* dalam mengelola usaha, seperti *skill* komunikasi dan manajerial.

E. KESIMPULAN

Keberadaan *librarypreneurs* dan variasi ragam usaha yang dijalani merupakan efek dari kreatifitas dan kejelian dalam menangkap peluang serta mampu menaklukkan tantangan dalam berwirausaha di bidang perpustakaan dan informasi. Perpustakaan memerlukan sentuhan kreativitas yang tinggi untuk menghadapi tantangan yang ada seperti era saat ini yang terus berubah. Butuh keluwesan dalam menjalankan dan mengatur strategi, memiliki keberanian dan optimisme yang realistis untuk terus bergerak maju. Berfikir positif dan mampu membangun kreatifitas, bersedia menerima dan belajar dari kegagalan, memiliki motivasi untuk berprestasi, dan mudah untuk membaca peluang. Kreatifitas tentunya bukan keahlian yang berdiri sendiri. Kreatifitas bisa terasah dengan kemampuan komunikasi dan manajerial sehingga dapat membangun jiwa wirausaha. Hasil penelitian dapat menjadi masukan bagi mahasiswa ilmu perpustakaan, bahwa profesi *librarypreneur* dapat menjadi salah satu pilihan dalam berkarya ketika lulus. Bagi pengelola program studi, pembelajaran dan pengasahan *skill* yang sesuai

dengan kebutuhan perpustakaan dan informasi di era teknologi informasi selalu dikembangkan mengingat kebutuhan lembaga perpustakaan yang memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi bersifat dinamis. Hasil pembelajaran dan *skill* ini akan mampu menjadi bekal untuk bersaing dalam dunia kerja dan dunia usaha.

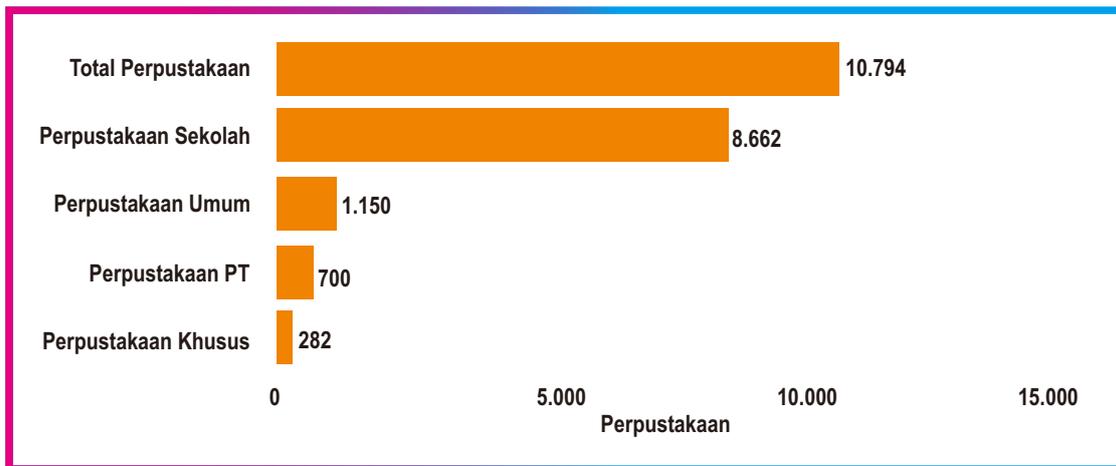
DAFTAR PUSTAKA

- Abdullahi, J., Barkindo, A., & Chioma, E. (2021). Entrepreneurship education in library and information science: Fostering economic growth and development in Nigeria. *Library Philosophy and Practice (e-Journal)*. <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/4728>
- Creswell, J. W. (2014). Research and design qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. *SAGE Publication Inc.*
- Dakung, R. J., Munene, J., Balunywa, W., Ntayi, J., & Ngoma, M. (2019). Developing disabled entrepreneurial graduates: A mission for the Nigerian universities? *Journal of Research in Innovative Teaching and Learning, 12(3)*, 198–221. <https://doi.org/10.1108/JRIT-01-2017-0001>
- Dihni, V. A. (2022). *Indonesia Miliki 10.794 Perpustakaan terakreditasi pada 2021*. *Data boks*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/20/indonesia-miliki-10794-perpustakaan-terakreditasi-pada-2021>
- Elonye, G. U. (2014). Entrepreneurial opportunities for library and information science professionals. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2468738>
- Fernando, M. S. J., & Nishantha, B. (2019). Impact of social learning on entrepreneurial behavior: Case of entrepreneurship education at state sector universities in Sri Lanka. *Entrepreneurship Education, 2(3–4)*, 171–188. <https://doi.org/10.1007/s41959-019-00016-1>
- Herman. (2022). *Mau jadi negara maju, rasio kewirausahaan harus ditingkatkan*. *Berita satu.com*.

- <https://www.beritasatu.com/ekonomi/932625/mau-jadi-negara-maju-rasio-kewirausahaan-harus-ditingkatkan>
- Hoppenfeld, J., & Malaf, E. (2015). Engaging with entrepreneurs in academic and public libraries. *Reference Services Review*, 43(3), 379–399. <https://doi.org/10.1108/RSR-02-2015-0011>
- Horton, F. W. (2014). Career and professional opportunities and challenges for librarians and other information professionals specializing in information literacy and lifelong learning. In Chen, C., & Larsen, R., *Library and Information Sciences: Trends and research*, 3–8. https://doi.org/10.1007/978-3-642-54812-3_1, SpringerOpen
- Kraus, S., Palmer, C., Kailer, N., Kallinger, F. L., & Spitzer, J. (2019). Digital entrepreneurship: A research agenda on new business models for the twenty-first century. *International Journal of Entrepreneurial Behaviour and Research*, 25(2), 353–375. <https://doi.org/10.1108/IJEBR-06-2018-0425>
- Kritikos, A. (2014). Entrepreneurs and their impact on jobs and economic growth. *IZA World of Labor*, 1-10. <https://doi.org/10.15185/izawol.8>
- Le Dinh, T., Vu, M. C., & Ayayi, A. (2018). Towards a living lab for promoting the digital entrepreneurship process. *International Journal of Entrepreneurship*, 22(1), 1-17
- Liddy, E. D (2014). iSchools & the iSchools at Syracuse university in Chen, C., & Larsen, R., *Library and information sciences: Trends and research*. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-54812-3>, SpringerOpen
- Mahdi, R., & Ratnasari, P. I. (2021). Kemampuan wirausaha pustakawan di era berkembangnya teknologi. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, 7(2), 121–130. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v7i2.27931>
- Musa, J., & Tsafe, A. G. (2019). Entrepreneurship opportunities for graduates of library and information science. *Journal of Library Services and Technologies*, 1(2), 76–82. <http://credencepressltd.com/journal/uploads/archive/202015805564805624314065.pdf>
- Musrifah. (2020). Entrepreneurship di bidang kepustakawanan. *JUPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi)*, 5(1), 40–54. <https://doi.org/10.30829/jipi.v5i1.5780>
- Nadeem, A., Abedin, B., Cerpa, N., & Chew, E. (2018). Editorial: Digital transformation & digital business strategy in electronic commerce - The role of organizational capabilities. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 13(2), i–viii. <https://doi.org/10.4067/S0718-18762018000200101>
- Neuman, W. L. (2016). Metode penelitian sosial: Pendekatan kualitatif dan kuantitatif, (7th ed). PT Indeks
- Ortlieb, E., & Cheek, E. H. (2020). Adolescent literacy: A historical look at what has worked and what is working today. *Literacy research, practice and evaluation*, 11, 81–92. <https://doi.org/10.1108/S2048-045820200000011008>
- Reddy, P., Sharma, B., (IJT), K. C.-J. of T., & 2020, undefined. (n.d.). Digital literacy: A review of literature. *Igi-Global.Com*. <https://www.igi-global.com/article/digital-literacy/258971>
- Rizaty, M. A. (2022). BPS: Jumlah Penduduk Indonesia Sebanyak 275,77 Juta pada 2022. *Data Indonesia . Id .* <https://dataindonesia.id/Ragam/detail/bps-jumlah-penduduk-indonesia-sebanyak-27577-juta-pada-2022>
- Rohaya, S., Haryadi, F.T., & Raya, A.B. (2022). Application of digital entrepreneurship education in the digital library marketing course. *IJID (International Journal on Informatics for Development)*, 11(1), 172–181. <https://doi.org/10.14421/ijid.2022.3653>
- Setyawan, H. A. (2019). *Jumlah perpustakaan di Indonesia terbanyak kedua di dunia*. <https://www.kompas.id/baca/utama/2019/07/04/jumlah-perpustakaan-di-indonesia-terbanyak-kedua-di-dunia>

- Sutanto, D. H. (2016). Pentingnya promosi guna meningkatkan minat wisatawan wisata sejarah di Kota Lama Semarang. *Jurnal Pariwisata Pesona*, 1(1), 1410–7252. <https://doi.org/10.26905/jpp.v1i1.372>
- Yew, A. C. Y., Chiu, D. K. W., Nakamura, Y., & Li, K. K. (2022). A quantitative review of LIS programs accredited by ALA and CILIP under contemporary technology advancement. *Library Hi Tech*, 40(6), 1721–1745. <https://doi.org/10.1108/LHT-12-2021-0442>

DAFTAR GAMBAR



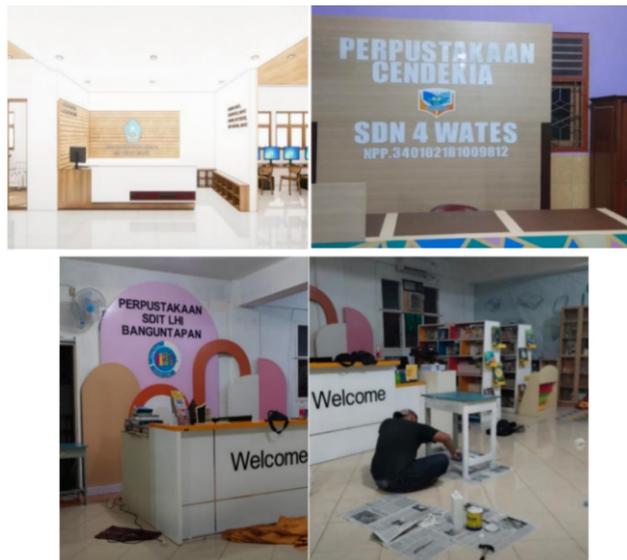
Gambar 1. Jenis perpustakaan terakreditasi tahun 2021



Gambar 2. Rekam Jejak usaha LMU



Gambar 3. Kegiatan usaha pengelolaan perpustakaan oleh *librarypreneur*



Gambar 4. Desain interior perpustakaan oleh *librarypreneur*



Gambar 5. Contoh promosi yang dilakukan oleh BC

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Profil wirausaha

No	Nama	Asal PT	Badan Usaha
1	Rama	UIN Sunan Kalijaga	Ada
2	Una	UIN Sunan Kalijaga	Tidak ada
3	Abi	UIN Sunan Kalijaga	Ada
4	Ito	UIN Sunan Kalijaga	Tidak ada
5	Azi	UIN Sunan Kalijaga	Ada
6	Bowo	UIN Sunan Kalijaga	Ada
7	Iwan	UIN Sunan Kalijaga	Tidak ada
8	Ale	UIN Syarif Hidayatullah	Ada
9	Atan	UIN Syarif Hidayatullah	Tidak ada
10	Bara	UIN Syarif Hidayatullah	Ada

Sumber: Hasil perolehan informan penelitian, 2021- 2022