



## ABSTRAK

### **Pemanfaatan *Bookless Library* di DIGILIB FISIPOL Universitas Gadjah Mada**

Perkembangan teknologi yang sangat pesat memengaruhi berbagai macam aspek termasuk perpustakaan. Hal tersebut terlihat dari perubahan perpustakaan mulai dari perpustakaan konvensional, perpustakaan *hybrid*, *digital library* dan *bookless library*. *Bookless library* merupakan perpustakaan yang menyediakan koleksi dalam bentuk digital, komputer, gedung dan fasilitas modern dan pustakawan profesional. Adanya perpustakaan yang menerapkan konsep *bookless library* di DIGILIB FISIPOL Universitas Gadjah Mada membuat peneliti untuk tertarik melakukan penelitian terhadap pemanfaatan *bookless library* di DIGILIB. maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan *bookless library* di DIGILIB dan mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi pemanfaatan *bookless library* di DIGILIB FISIPOL Universitas Gadjah Mada.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus yang terdiri dari beberapa kasus dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Kasus terbagi menjadi enam kasus yang diambil dari setiap jenjang pendidikan yaitu strata 1, strata 2 dan strata 3 dengan masing-masing strata, 2 mahasiswa sebagai replika.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *bookless library* di DIGILIB FISIPOL Universitas Gadjah Mada telah menyediakan fasilitas sesuai dengan kebutuhan pemustaka, hal tersebut terlihat dari hampir seluruh fasilitas yang disediakan DIGILIB dimanfaatkan oleh pemustaka dengan semestinya. *Bookless library* di DIGILIB cenderung dimanfaatkan oleh pemustaka sebagai tempat untuk belajar, berdiskusi, istirahat, menunggu pergantian jam, mencari informasi yang dibutuhkan, memanfaatkan fasilitas yang disediakan, menonton di bioskop mini, nongkrong di kafe, bersantai dan mengikuti seminar. Adapun faktor-faktor yang memengaruhi pemanfaatan *bookless library* di DIGILIB yaitu: Ruang yang luas dengan fasilitas yang modern, ruangan terbuka dengan desain menarik, kafe, printer 3D, komputer/iMac, ruangan teater/bioskop dengan layar di dalamnya, ruangan diskusi, ketersediaan koleksi digital, *wifi*, kemudahan mengakses koleksi di *website*, kebutuhan informasi kemampuan SDM, ketenangan setiap zona, lokasi yang strategis, ketersediaan kursi, sarana dan prasarana dan aplikasi yang terkoneksi dengan petugas.

**Kata Kunci:** perpustakaan, *bookless library*, pemanfaatan *bookless library*