

Wisata Virtual Pada Perpustakaan Digital Selama Masa Pandemi Covid-19

Sukaesih¹, Ute Lies Siti Khadijah¹, Evi Nursanti Rukmana¹, A.S Retno Ningsih¹, Putri Meliana Ariyan¹, Rani Bunga Angelina¹, Rhafika Nurul Syifa¹, Yuliani¹

¹Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran
Jl. Raya-Bandung Sumedang Km.21 Jatinangor, Sumedang, Jawa Barat 45363, Indonesia
e-mail: sukaesih@unpad.ac.id ; ute.lies@unpad.ac.id ; evi.nursanti.r@gmail.com ;

Abstract

The phenomenon of Covid-19 occurring in Indonesia has changed all the settings of life. A wide variety of activities on the field should be delayed so a lot of activities are diverted and implemented online. During this pandemic, not very few people feel saturated because they have to carry out their activities at home because of the large scale social restriction program to suppress the number of people exposed to the virus. People are trying to find new things that can be done at home in order to continue to survive in the midst of a quaint time during the Covid-19 pandemic. This is where the library and tourism take a very important role to help people overcome their saturated and bored feeling at home. Digital libraries and online tours become alternatives that the public can be used to keep feeling at home to keep working or school from the house. The increase in the use of digital libraries has certainly resulted in a good enough damp for the interest in literacy in the community. In addition, the presence of actual virtual tourism has existed since the absence of the covid-19 pandemic has become better known by the community and in the future can be developed to continue to help tourist activities continue to run despite the various factors that make the tourism sector quiet.

Keywords: Pandemic, covid-19, Library, Digital library, Virtual travel.

Abstrak

Fenomena *Covid-19* yang terjadi di Indonesia telah mengubah segala tatanan kehidupan yang ada. Berbagai macam kegiatan di lapangan harus tertunda sehingga banyak sekali kegiatan yang dialihkan dan dilaksanakan secara daring. Selama masa pandemi ini, tidak sedikit masyarakat yang merasa jenuh karena harus melaksanakan kegiatannya di rumah saja karena adanya program Pembatasan Sosial Berskala Besar untuk menekan jumlah masyarakat yang terpapar virus tersebut. Masyarakat berusaha menemukan berbagai macam hal baru yang dapat dilakukan di rumah saja agar dapat terus bertahan di tengah-tengah masa pelik selama pandemi *Covid-19* ini. Disinilah Perpustakaan dan Pariwisata mengambil peran yang cukup penting untuk membantu masyarakat dalam mengatasi rasa jenuh dan bosan ketika berada di rumah saja. Perpustakaan digital dan wisata online menjadi alternatif yang dapat dimanfaatkan masyarakat agar tetap merasa betah untuk tetap bekerja atau sekolah dari rumah. Peningkatan pada penggunaan perpustakaan digital tentu telah menghasilkan dampak yang cukup baik bagi minat literasi pada masyarakat. Selain itu, kehadiran wisata virtual yang sebenarnya telah ada semenjak belum adanya pandemi *Covid-19* ini menjadi lebih dikenal oleh masyarakat dan ke depannya dapat terus dikembangkan untuk terus membantu kegiatan wisata tetap berjalan meski terdapat berbagai macam faktor yang membuat sektor wisata tidak dapat melakukan aktivitasnya seperti biasanya

Kata Kunci: Pandemi, *Covid-19*, Perpustakaan, Perpustakaan digital, Wisata Virtual.

PENDAHULUAN

Tahun 2020 merupakan salah satu tahun yang memiliki begitu banyak peristiwa yang tidak biasa seperti tahun-tahun sebelumnya, salah satunya adalah pandemi *Coronavirus disease* atau yang lebih dikenal dengan sebutan *Covid-19* yang

telah menjangkiti banyak orang di berbagai belahan dunia. Penyebaran *Covid-19* ini bermula dari sebuah wilayah bernama Wuhan di China. Media lokal maupun internasional memberitakan bahwa ahli-ahli memilik hipotesis yang menyatakan bahwasanya *corona* virus ini

berasal dari kelelawar dan trenggiling yang di jual di pasar hewan liar di Wuhan. Menurut para ahli virus ini merupakan virus rekombinasi, yaitu virus yang harus hidup melalui inang lain untuk melakukan kombinasi gen dan menjadi lebih kuat agar bisa menjangkiti manusia, kelelawar dan trenggilinglah yang di duga sebelumnya menjadi tempat rekombinasi virus Corona sebelum bisa menjangkiti manusia.

Gejala yang ditimbulkan bila seseorang terjangkit virus ini bisa berbeda-beda pada setiap orang karena setiap orang memiliki respon dan daya tahan tubuh yang berbeda-beda, namun pada umumnya menurut WHO atau World Health Organization gejala virus corona adalah demam, batuk kering, dan kelelahan. Sementara gejala yang sedikit tidak umum yaitu : rasa tidak nyaman dan nyeri, nyeri tenggorokan, diare, konjungtivitas (mata merah), sakit kepala, hilangnya indera perasa atau penciuman, dan ruam pada kulit, atau perubahan warna pada jari tangan atau jari kaki. Adapun gejala yang paling serius adalah sebagai berikut : kesulitan bernapas atau sesak napas, nyeri dada atau rasa tertekan pada dada, dan hilangnya kemampuan berbicara atau bergerak. Virus ini diinformasikan dapat menular melalui droplet atau cairan-cairan, oleh karena itu setiap orang dianjurkan untuk tidak menyentuh area mata, hidung, dan wajah, serta selalu mencuci tangan dengan sabun atau menggunakan *hand sanitizer* untuk mencegah penyebaran virus ini. Virus ini bisa berada di mana saja, seseorang dengan daya tahan tubuh kuat bisa saja terhindar dari virus ini, namun seseorang itu dapat menjadi pembawa atau *carrier* virus ini, dan menularkannya pada orang dengan daya tahan tubuh rendah yang ada di sekitar orang tersebut.

Bermula dari Wuhan, virus ini menyebar dengan cepat ke seluruh penjuru China dan negara tetangganya seperti Korea dalam waktu singkat. Semenjak Desember 2019, virus ini per-Januari 2020 telah menyebar ke seluruh dunia. Tercatat per 11 Juni 2020 ada 7,41 juta pasien terjangkit virus corona yang tersebar di seluruh dunia, dan sudah ada 422 ribu yang meninggal dunia. Indonesia sendiri termasuk ke dalam daftar negara dengan virus *corona* setelah Presiden Joko Widodo mengumumkannya pada tanggal 2 Maret 2020. Kasus pertama diumumkan oleh Presiden Joko Widodo, terdapat dua orang di daerah Depok yang terjangkit virus *corona*. Kedua orang tersebut berkontak dengan orang Jepang yang menetap di Malaysia saat berada di sebuah pesta dansa. Dan setelah itu, virus ini menyebar dengan pesat di Indonesia.

Menyikapi situasi ini, pemerintah pusat menyatakan fenomena ini sebagai pandemi. Pandemi sendiri menurut KBBI diartikan sebagai wabah yang berjangkit serempak di mana-mana, meliputi daerah geografi yang luas. Untuk itu pemerintah memberlakukan peraturan baru, yaitu PSBB atau Pembatasan Sosial Berskala Besar. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 yang mengatur mengenai Pembatasan Sosial Berskala Besar sebagai respons terhadap COVID-19, yang memungkinkan pemerintah daerah untuk membatasi pergerakan orang dan barang masuk dan keluar dari daerah masing-masing asalkan mereka telah mendapat izin dari kementerian terkait (dalam hal ini Kementerian Kesehatan, di bawah [Menteri Kesehatan, Terawan Agus Putranto](#)). Peraturan tersebut juga menyebutkan bahwa pembatasan kegiatan yang dilakukan

paling sedikit meliputi peliburan sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, dan/atau pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum. Pada saat yang sama, Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 juga ditandatangani, yang menyatakan pandemi *coronavirus* sebagai bencana nasional. Pembuatan kedua peraturan tersebut didasarkan pada Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2018 tentang Kekarantinaan Kesehatan yang mengatur ketentuan mendasar untuk PSBB. Adapun wilayah - wilayah Indonesia yang harus memberlakukan PSBB antara lain : DKI Jakarta, Jawa Barat, Banten, Riau, Sulawesi Selatan, Jawa Tengah, Sumatera Barat, Kalimantan Selatan, Kalimantan Utara, Jawa Timur, Gorontalo, Kalimantan Tengah, Sulawesi Tengah, dan Sumatera Selatan.

Fenomena yang sama sekali baru ini membuat seluruh tempat yang biasanya ramai dengan terpaksa harus ditutup baik itu kantor, sekolah, pabrik maupun sekolah. ini sangatlah baru untuk semua orang. Oleh karena itu, semua kegiatan harus dilaksanakan dari rumah dan dialihkan pelaksanaannya secara daring. Manusia sejatinya tidak bisa untuk terus-menerus berada di tempat yang sama karena hal tersebut akan membuat orang-orang merasa jenuh atau bosan sehingga terdapat berbagai macam alternatif dan kegiatan-kegiatan baru yang dibuat untuk mengatasi rasa jenuh tersebut. Di Indonesia sendiri, banyak orang yang mempopulerkan kegiatan-kegiatan baru untuk mengisi waktu luang selama bekerja atau sekolah di rumah saja. Contohnya orang-orang mulai menggunakan aplikasi *TikTok*, sebuah aplikasi buatan China yang dapat digunakan untuk membuat dan berbagi video yang sangat interaktif. Orang-orang menggunakan aplikasi ini untuk berbagi video

menari, menyanyi bahkan berakting untuk menghibur diri sendiri dan orang lain. Dilansir dari *selular.id* pengunduh aplikasi *tiktok* hingga saat ini telah meningkat hingga 20 persen. Trend lainnya yang terjadi kegiatan bersepeda. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya orang yang membagikan kegiatan bersepeda mereka di sosial media. Bersepeda dianggap sebagai sebuah alternatif bukan hanya karena menyehatkan, juga karena tidak melibatkan banyak orang dan tempat-tempat bersepeda yang biasanya orang kunjungi adalah tempat yang tidak dikunjungi oleh banyak orang.

Selama masa pandemi ini, perpustakaan dan pariwisata ikut berperan aktif dalam menjalankan tugasnya dalam membantu masyarakat untuk menghilangkan rasa jenuh selama program di rumah saja dan/atau Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Dalam *Pengantar Ilmu Perpustakaan* (Basuki, 1991) menyatakan bahwasanya perpustakaan adalah sebuah ruangan, bagian dari gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku beserta terbitan lain yang biasanya disimpan dalam bentuk susunan tertentu untuk digunakan oleh pembaca, bukan untuk dijual. Pengertian lainnya, menurut (Kemendikbud, 2020) perpustakaan ialah koleksi buku, majalah, serta bahan kepustakaan lainnya yang disimpan untuk dibaca, dipelajari dan dibicarakan. Sedangkan pariwisata menurut (Healy & Carvao, 2014) dalam *World Tourism Organization* berarti sebuah kegiatan yang dilakukan oleh manusia dengan melakukan perjalanan ke dan tinggal di daerah tujuan di luar lingkungan kesehariannya dan menurut (Kemendikbud, 2020) pariwisata tersebut berhubungan dengan perjalanan untuk rekreasi, pelancongan atau turisme.

Dalam perannya selama pandemi *covid-19* ini, perpustakaan dan pariwisata telah menyediakan berbagai macam alternatif yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dalam melaksanakan kegiatan yang tentunya cukup membosankan selama di rumah saja. Contohnya dapat dilihat dari adanya perpustakaan digital yang disediakan oleh berbagai macam instansi agar masyarakat dapat menemukan berbagai macam literatur yang dibutuhkan tanpa harus keluar rumah. Perpustakaan digital menurut (Kemendikbud, 2020) di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai sebuah perpustakaan yang memiliki koleksi dalam format digital dan diakses melalui komputer. Jika dikaitkan dengan berbagai macam teknologi yang ada pada zaman sekarang, tentunya pengertian tersebut akan terus mengalami perkembangan. Karena perpustakaan dapat dikatakan sebagai salah satu hal yang dituntut agar terus dapat mengikuti perkembangan zaman. Perpustakaan Nasional, sebagai perpustakaan terbesar di Indonesia memiliki koleksi digital yang cukup banyak yang tentunya dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja. Tidak hanya menyediakan koleksi digital saja, perpustakaan juga melaksanakan web seminar (webinar) dengan berbagai macam topik pembahasan yang sangat bermanfaat dan sekali lagi, dapat diakses oleh siapa saja melalui media sosial dan internet yang tersedia.

Selain perpustakaan digital, sektor pariwisata juga memiliki peran penting yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Adanya kegiatan wisata virtual cukup membuat kerinduan dan keinginan untuk pergi ke berbagai macam sektor wisata yang selama ini dapat disambangi dengan

bebas cukup teratasi. Meski hanya bisa melihat gambar atau video saja, akan tetapi program wisata virtual ini cukup membantu masyarakat dalam mengatasi rasa rindunya.

Oleh karena itu, berbagai macam alternatif yang dapat dilaksanakan selama masa pandemi ini benar-benar membantu masyarakat dalam mengatasi rasa jenuh selama di rumah saja atau program Pembatasan Sosial Berskala Besar yang diperpanjang demi menekan naiknya angka pasien positif *covid-19*. Seperti yang disampaikan oleh Buya Hamka, "orang berakal hidup untuk masyarakatnya, bukan untuk dirinya sendiri" maka orang-orang yang berada dibalik berbagai alternatif dalam bentuk perpustakaan digital dan pariwisata virtual ini harus mendapatkan cukup apresiasi atas jasanya dalam membantu masyarakat dalam menghadapi masa pandemi saat ini.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini ialah penelitian kualitatif-deskriptif dengan pendekatan studi pustaka dan observasi. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang data-datanya tidak berbentuk statistik atau angka-angka. Penelitian ini biasanya berisi penggambaran tentang suatu fenomena atau objek tertentu yang didasarkan pada perspektif penulis sendiri. (Gunawan, 2013). Studi pustaka ialah teknik pengumpulan data dari berbagai buku, jurnal atau artikel yang berkaitan dengan objek penelitian. Studi kepustakaan dilakukan dengan banyak melakukan telaah dan pengutipan berbagai teori yang relevan untuk menyusun konsep penelitian. Observasi, menurut (Kemendikbud, 2020) berarti peninjauan secara cermat. Sehingga dapat dikatakan bahwa teknik observasi adalah pengamatan terhadap objek atau peristiwa yang

menjadi pokok bahasan dalam penelitian secara cermat dengan menggunakan semua indera. Subyek pada penelitian ini adalah kegiatan yang dilaksanakan masyarakat selama masa pandemi, sedangkan obyeknya adalah peranan perpustakaan digital dan wisata virtual dalam mengatasi kejenuhan masyarakat selama masa pandemi *Covid-19*. Sumber data dari penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber aslinya. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui perantara. Adapun data primer dalam penelitian ini adalah pengamatan terhadap peristiwa Covid-19 dan dampaknya. Sedangkan data sekundernya adalah jurnal dan artikel ilmiah tentang perpustakaan dan pariwisata sebagai media alternatif dalam menghadapi pandemic Covid-19.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Masa pandemi *covid-19* yang membuat masyarakat memberhentikan semua aktivitas di luar rumah dan hanya berada di dalam rumah sampai masa karantina berakhir. Hal tersebut mengakibatkan semua aktivitas dilakukan secara *online*. Sudah menginjak berminggu sudah banyak masyarakat yang merasakan kebosanan dan juga ditengah masa pandemi *covid-19* liburan wisata yang telah kita rencanakan harus mengalami penundaan. Akan tetapi, yang kita lakukan tidak hanya berdiam diri saja. Tetapi, ada solusi yang dapat kita lakukan supaya rencana kita untuk liburan dapat terlaksana yaitu dengan menggunakan wisata secara digital.

Masyarakat dapat menelusuri bermacam-macam informasi menggunakan internet. Masyarakat dapat menggunakan layanan elektronik seperti iPusnas untuk menghilangkan

kebosanan ketika berada di rumah karena adanya kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang diterapkan oleh pemerintah sebagai upaya untuk menekan jumlah pasien terjangkit *covid-19*.

Masyarakat yang sudah dilanda akan kebosanan mulai melaksanakan kegiatan baru untuk mengatasi rasa bosan tersebut. Salah satu kegiatan yang dilakukan masyarakat adalah mencari bahan-bahan bacaan secara digital dengan cara mengunduh layanan digital iPusnas yang dikelola oleh pihak Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpusnas). Hal tersebut berdampak pada kenaikan pengunjung laman digital (iPusnas) yang dimiliki oleh Perpustakaan Nasional selama masa pandemi ini. Kenaikan yang terjadi menginjak angka 130 persen per minggunya. Pernyataan tersebut diungkapkan oleh Muhammad Syarif Bando sebagai Kepala Perpustakaan Nasional ketika sedang melakukan Rapat Dengar Pendapat (RDP) secara virtual bersama dengan pimpinan sidang Abdul Fikri Faqih dan anggota Komisi X DPR RI.

Putra Nababan selaku Anggota DPR RI Komisi X Fraksi PDIP berujar selama menjalani masa karantina semua masyarakat memiliki banyak waktu luang untuk berkumpul dengan keluarga dan juga menam kedekatan dengan keluarga agar hubungan antar keluarga dapat semakin erat. Sebelum adanya masa pandemi ini, sehari-hari orang tua menghabiskan waktu untuk bekerja sehingga tidak ada waktu untuk membaca, namun pada masa ini banyak waktu luang yang dimanfaatkan oleh orang tua untuk membaca bersama dengan anak-anaknya. iPusnas merupakan cara alternatif yang digunakan untuk mengurangi rasa jenuh selama masa pandemi ini. Putra juga menekankan bahwa Perpusnas harus menjadi garda terdepan

sebagai penyedia informasi bacaan. Dimulai dari rujukan buku-buku populer seperti novel, buku-buku hobi, buku cerita anak dan buku tentang pelajaran. Selain itu buku -buku yang berasal dari luar juga harus tersedia. Sehingga keadaan ini harus benar-benar dimanfaatkan dengan sebanr-benarnya oleh Perpustakaan dalam mengenalkan layanan yang dimilikinya. Apabila dibutuhkan Perpustakaan dapat membentuk sistem keanggotaan digital.

Menurut kepala Perpustakaan Nasional, Muhammad Syarif Bando berujar, pada masa pandemi COVID-19 layanan digital seperti iPusnas merupakan salah satu alternatif aktivitas masyarakat. Syarif Bando mengatakan ketika adanya kebijakan mengenai bekerja dari rumah yang berlaku sejak bulan Maret masyarakat semakin banyak yang menginstal dan memakai aplikasi iPusnas.

Pada bulan Maret tanggal 8-14 terhitung jumlah yang menginstal aplikasi iPusnas berjumlah 8.238 kemudian mengalami peningkatan pada tanggal 29 Maret hingga 4 April sebanyak 42.645 penginstalan. Aplikasi baca digital iPusnas ini mendapatkan dukungan penuh dari semua anggota komisi X DPR karena aplikasi iPusnas memiliki peran penting dalam menemani kegiatan sehari-hari masyarakat pada masa pandemi untuk mengatasi rasa jenuh dan mengisi waktu kosong mereka.

Anggota DPR mengharapkan perpustakaan bisa bergabung dengan lembaga lain seperti Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan maupun Kementerian Pariwisata. Selain itu, mereka juga berharap pada masa yang akan datang Perpustakaan Nasional Republik Indonesia bisa menjadi penyedia koleksi yang

lebih banyak dan juga bergabung dengan *Provider* teknologi informasi.

Penggabungan ini dilakukan agar Perpustakaan paham mengenai bahan bacaan yang dibutuhkan dan juga untuk memindahkan buku-buku pelajaran yang awalnya berbentuk cetak berubah menjadi bentuk digital sehingga dapat dimasukkan ke aplikasi digital iPusnas.

Semakin kuatnya penggunaan perpustakaan digital untuk literasi masyarakat harus dibarengi dengan adanya sosialisasi dan pemberitahuan melalui media sosial maupun media massa supaya layanan yang dimiliki oleh perpustakaan online seperti Perpustakaan Nasional yakni iPusnas, *Indonesia One Search* (IOS) dan Khastara dapat diketahui dan dipahami oleh masyarakat.

Komisi DPR Ferdiansyah menjelaskan bahwa tidak hanya buku tentang pelajaran yang ada di iPusnas namun ada buku -buku yang dapat menambah semangat dan buku yang kreatif yang harus ada didalam iPusnas karena sekarang dengan keadaan seperti ini masyarakat harus dan/atau terpaksa untuk menjalani kegiatannya secara daring atau di rumah saja.

Pada masa pandemi ini, Komisi X DPR RI mengungkapkan bahwa penggunaan layanan fasilitas Perpustakaan yang sedang mengalami pemberhentian dapat dipindahkan dengan menggunakan media konferensi yang bisa menarik banyak pengguna dan kelompok literasi yang ada di masyarakat kita saat ini.

Pendapat lain mengenai Perpustakaan diungkapkan oleh Wakil Ketua Komisi X Dede Yusuf. Dede Yusuf memberikan pendapat bahwa Perpustakaan bisa memakai cara lain yaitu *interview* (wawancara) secara *online* yang diumumkan penggemar dan juga adanya sesi untuk bertanya melalui media sosial kemudian adanya respon

atau jawaban dari pertanyaan tersebut hal ini bisa dinamakan sebagai podcast. Selain itu Hetifah Sjaifudian selaku Wakil Ketua Komisi X Dewan Perwakilan Rakyat berharap mitra kerjanya Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpusnas) untuk menguatkan layanan perpustakaan Digital dan juga berharap agar Perpusnas menyediakan konten yang beredukasi mengenai *Covid-19* dan juga mengenai relokasi anggaran pada masa pandemi *covid-19* saat ini.

Menurut Hetifah selama masa pandemi ini peran Perpusnas sangat membantu terlaksananya program Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sehingga Perpusnas turut andil dalam peran tersebut. Beliau juga mengungkapkan sebelumnya di perpustakaan tersedia ruang publik meliputi auditorium dan ruang baca sehingga pada masa pandemi ruang publik yang dimiliki perpusnas bisa dirasakan pada masa ini karena dibuat dengan cara virtual.

Menurut beliau fasilitas pemakaian *conference call* premium untuk dipakai ketika *sharing session* merupakan sebuah inisiatif. Karena banyak peserta yang terlibat dan tidak adanya batasan waktu. peserta yang memanfaatkan fasilitas ini meliputi komunitas literasi, mahasiswa atau masyarakat umum. Untuk dapat mengajukan fasilitas acara tersebut komunitas dapat mengajukannya kepada Perpusnas secara online. Hal lain yang dapat ditambahkan dalam layanan perpusnas adalah koleksi digitalnya dengan judul-judul yang sedang trend saat ini. Hetifah mengatakan pihak Perpustakaan Nasional bisa menambahkan koleksi-koleksi *New York Times Best Seller* yang harganya mahal untuk kalangan anak muda. Namun, tidak mengurangi koleksi – koleksi lokal dan juga peminjaman dapat dilakukan secara *online*. Kepala Perpusnas menjawab mengenai beberapa pendapat yang

diberikan oleh Komisi X, Syarif Bando mengungkapkan bahwa keseluruhan buku-buku digital yang dibuat oleh pemerintah daerah akan dihubungkan dengan semua daerah yang sudah melakukan tindakan yang sama. Seperti iKaltim, iRiau dan yang lainnya.

Selain perpustakaan nasional yang memanfaatkan kesempatan masa pandemi untuk menggunakan layanan digital sebagai efektifitas dalam membantu masyarakat untuk menemukan berbagai macam informasi, Perpustakaan Kabupaten Gunung Kidul, Provinsi Yogyakarta juga memanfaatkan layanan digital selama masa pandemi ini. Karena tidak adanya kemungkinan dalam melakukan pelayanan secara langsung sehingga berakibat pada tidak berjalannya semua agenda dari layanan perpustakaan secara langsung yang berakibat para pemustaka memerlukan informasi, bahan bacaan dan juga kegiatan sosialisasi yang sering dilakukan dengan para pengunjung lain tidak dapat dilakukan.

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Gunung Kidul memiliki layanan andalan yang sampai saat ini masih terkenal yakni layanan perpustakaan digital *epusdagunungkidul*. Pada tanggal 29 April 2020 Bidang Perpustakaan Gunung Kidul melakukan pembuatan video mengenai layanan *epusdagunungkidul* yang dikhususkan pada masa pandemi yang bertujuan untuk mempublikasikan informasi mengenai perpustakaan digital gunung kidul supaya masyarakat dapat mengerti dan menggunakan layanan daring sehingga masyarakat tidak harus berkunjung ke perpustakaan secara langsung. Video yang dibuat oleh *epusdagunungkidul* bermuatan mengenai pengertian *epusdagunungkidul* yang merupakan perpustakaan digital DPK Kabupaten Gunung

Kidul yang bisa digunakan oleh semua penduduk. Pada awalnya *epusgunungkidul* hanya bisa dimanfaatkan oleh masyarakat gunung kidul karena dikhawatirkan tidak bisa memenuhi semua kebutuhan pemustaka. Akan tetapi antusiasme masyarakat di luar Kabupaten Gunung Kidul terhadap perkembangan *epusgunungkidul* semakin tinggi. Pada akhirnya, keanggotaan *epusdagunungkidul* dibuka secara luas untuk seluruh masyarakat. Sehingga siapa saja bisa menjadi anggota perpustakaan dengan kebijakan yang telah ditentukan. Pada saat ini juga lah anggota yang bergabung di *epusdagunungkidul* mengalami peningkatan hingga 994 orang.

Epusdagunungkidul hanya bisa digunakan secara daring yang intinya memerlukan jaringan internet tanpa harus memikirkan waktu dan tempat yang terpenting adanya perangkat komputer dengan basis windows dan ponsel pintar untuk dapat menggunakannya.

Hal yang perlu dilakukan calon pemustaka untuk dapat memakai aplikasi ini yaitu harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu untuk menjadi anggota yang dapat dilakukan secara daring di google *playstore* jika memakai Ponsel Pintar (*android*) dengan kata kunci *epusdagunungkidul* pada laman pencarian ataupun dengan memakai internet browser jika menggunakan Komputer atau Laptop. Pendaftaran juga dapat dilakukan secara langsung dengan mendatangi DPK Kabupaten Gunung Kidul, Jalan Kolonel Sugiono Nomor 35 Wonosari. Namun hal itu bisa dilakukan ketika masa pandemic ini berakhir. Karena pada masa pandemi ini pendaftaran dilakukan hanya secara online.

Fitur yang dapat digunakan dan dinikmati oleh para pengguna yaitu pencarian buku berdasarkan judul, penulis, ISBN atau berdasarkan keseluruhan judul buku. Sehingga memudahkan para pengguna untuk mencari buku yang akan dicarinya. Fitur lain yang tersedia adalah penanda. Fitur ini dipakai sebagai penanda atau memberikan tanda bacaan seperti yang biasa digunakan pembaca pada buku fisik. Selain itu juga terdapat fitur yang dapat membacakan kalimat dengan memakai suara (*audio book*). Fitur lainnya adalah fitur yang digunakan untuk *copy-paste* dan mengambil format untuk daftar pustaka sesuai format yang dibutuhkan. Selain itu, *mengcopy* info mengenai buku tanpa harus mengetik lagi dan memilih sumber. Oleh karena itu, fitur-fitur yang dimiliki oleh perpustakaan digital satu ini benar-benar memberikan kemudahan untuk pemustaka ketika menyusun tugas dan/atau laporan. Masih terdapat fitur lain yang ada dalam *epusdagunungkidul* yaitu mengirim kutipan yang sudah ada dalam penyimpanan media sosial atau aplikasi yang lain. Selain itu adanya fitur penanda secara otomatis sehingga ketika kita akan meneruskan untuk membaca otomatis akan muncul halaman terakhir yang telah kita baca secara sendirinya. Fitur terakhir yang ada dalam *epusdagunungkidul* yaitu fitur dimana semua pengguna perpustakaan dapat mengetahui berita atau informasi yang sudah mengalami penerbitan yang dilakukan oleh perpustakaan. Terlebih, informasi atau berita tersebut dapat dinikmati oleh pengguna di luar perpustakaan yang sudah bergabung dengan mitra kubuku. Sehingga, fitur ini mampu

melakukan tukar menukar informasi atau berita berbeda perpustakaan.

Peningkatan penggunaan perpustakaan digital pada saat ini tentu saja akan menimbulkan berbagai macam keuntungan maupun kerugian yang akan didapatkan oleh para penggunanya. Keuntungan yang dapat diperoleh dari penggunaan perpustakaan digital antara lain :

1. Tanpa adanya batasan waktu untuk mengakses informasi
2. Hemat dalam dokumentasi, ketika akan menyimpan bahan informasi maka tidak perlu kita yang menyimpan sendiri karena sudah otomatis tersimpan sendiri pada file di laptop sehingga kita tidak perlu mencetak lembaran filenya serta dapat menghemat kertas.
3. Biaya yang dikeluarkan murah. Perpustakaan digital tidak membutuhkan biaya yang tidak sedikit dan juga membeli buku dalam bentuk fisik cukup mahal daripada mendigitalkan koleksi di perpustakaan
4. Akses yang gampang. Hal ini dibuktikan dengan para pengguna perpustakaan tidak harus merasa pusing ketika akan mencari koleksi yang dibutuhkan sehingga dapat menghemat waktu dan tenaga dalam penggunaannya.
5. Menerbitkan sebuah karya secara global ke seluruh dunia dan dapat diakses dengan mudah tanpa harus mengeluarkan biaya yang sangat besar.

Selain itu kerugian atau kekurangan yang akan didapatkan masyarakat ketika menggunakan perpustakaan digital yaitu :

1. Perpustakaan digital menggunakan layanan internet sehingga ketika sinyal internet kita tiba-tiba mati akan menyulitkan kita dalam bekerja
2. Akan memunculkan plagiarisme karena hingga saat ini masih ada oknum-oknum tak bertanggung jawab yang mencuri karya orang lain untuk keuntungan pribadi tanpa meminta izin resmi
3. Memunculkan sikap konsumtif terhadap teknologi yang dapat membuat masyarakat kurang produktif dalam melaksanakan aktifitas fisik yang diperlukan untuk mempertahankan kesehatan tubuh
4. Kurangnya tenaga-tenaga pustakawan yang berada pada perpustakaan umum maupun konvensional.
5. Masih ada para pengarang yang tidak memperbolehkan karyanya untuk dipublikasikan dalam bentuk digital
6. Masih banyak daerah yang mengalami kesulitan dengan akses internet dan masyarakat yang gagap teknologi
7. Adanya pustakawan yang masih belum memahami cara mendigitalkan koleksi perpustakaan sehingga perlu adanya pengarahan mengenai perpustakaan digital secara mendalam dan tentunya membutuhkan waktu yang tidak sedikit.

Selain perpustakaan digital, ada juga wisata virtual yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk membantu mengatasi rasa

jenuh selama masa Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) saat ini.

APA ITU WISATA VIRTUAL?

Indonesia adalah salah satu negara di dunia yang sedang dilanda oleh pandemi *covid-19*. Penyebaran virus covid yang sangat cepat membuat pemerintah mau tidak mau mengeluarkan kebijakan agar masyarakat menjaga jarak satu sama lain dengan tetap di rumah selama pandemi ini belum berakhir. Tentunya semakin lama di *lockdown*, masyarakat akan merasa bosan. Hal inilah yang mendorong beberapa sektor pariwisata menyediakan sebuah inovasi berupa layanan wisata virtual bagi masyarakat yang merasa bosan di rumah. Lalu, apakah yang dimaksud dengan wisata virtual? Wisata virtual merupakan wisata secara tidak langsung atau melalui media perantara. Dengan adanya wisata virtual ini, masyarakat tidak perlu keluar rumah untuk bisa pergi ke tempat yang diinginkan. Cukup sediakan ponsel, komputer, televisi, atau perangkat pendukung lainnya serta jaringan internet dan uang jika dibutuhkan, maka masyarakat sudah bisa menjangkau tempat wisata yang diinginkan. Layanan ini sangatlah cocok dengan kondisi masyarakat yang tidak diperkenankan untuk keluar rumah apabila tidak ada keadaan yang sangat-sangat mendesak. Selain berguna untuk membantu masyarakat dalam mengatasi rasa bosan, layanan ini juga membantu biro pariwisata agar usahanya tetap berjalan selama kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar belum dicabut.

APA SAJA APLIKASI YANG DAPAT DIGUNAKAN?

Tidak dapat dipungkiri bahwa adanya wisata virtual ini adalah salah satu dari dampak kemajuan teknologi yang semakin pesat. Bayangkan saja, betapa hebatnya teknologi pada zaman sekarang. Masyarakat tidak perlu pergi jauh-jauh ataupun mengeluarkan banyak uang untuk pergi berlibur. Semua itu bisa didapatkan hanya dengan menggunakan *smartphone* dan jaringan internet. Selain *smartphone* dan internet, kita juga membutuhkan atribut pendukung, yaitu aplikasi digital. Terdapat beberapa aplikasi yang dapat membantu kita untuk menjelajahi tempat wisata secara virtual di antaranya sebagai berikut.

1. Google Street View

Google Street View adalah salah satu fitur yang disediakan oleh Google Maps yang membuat penggunaanya bisa menikmati foto 360° pemandangan suatu tempat yang mereka inginkan. Aplikasi ini diluncurkan pertama kali pada tanggal 25 Mei 2007. Awal mulanya, aplikasi ini hanya menyediakan 5 kota di AS saja. Akan tetapi, dalam perkembangannya semakin banyak kota yang disediakan dalam aplikasi ini.

Google Street View memiliki 2 juta ulasan dengan bintang 4,2 di Google Playstore. Lebih dari satu juta orang telah mengunduh aplikasi ini. Cara menggunakannya pun mudah, yaitu kita instal terlebih dahulu aplikasi Google Street View di *smartphone* baik berbasis Android atau iOS. Setelah terinstal, kita hanya perlu memasukkan nama tempat yang ingin kita kunjungi di kolom pencarian dan selesai. Kita pun bisa memulai wisata virtual kita.

2. Google Art & Culture

Selain menggunakan google street view, kita juga bisa melakukan perjalanan virtual menggunakan aplikasi google arts. Disini kita bisa mengunjungi beberapa museum. Caranya sangat mudah cukup dengan menginstall aplikasi google art di smartphone kita.

Tidak hanya pemandangan luar saja yang bisa kita lihat. Dengan aplikasi virtual ini kita juga bisa melihat bagian dalam museum. Jadi lebih terkesan dan seperti melakukan travelling sungguhan. Keuntungan lain adalah kita bisa masuk museum ini dengan gratis.

3. Google Eart View

Aplikasi lain yang juga membantu kita melakukan perjalanan virtual adalah google eart view. Dengan aplikasi ini kita bisa melihat pemandangan indah dari tebing-tebing alami yang terbentuk dari 40 lapisan sedimen alam. Tentu saja dengan teknologi canggih seperti ini kita dapat mengatasi rasa rindu terhadap alam nan indah ini.

Dengan teknologi ini, kita bisa melakukan zoom alias fokus lokasi dengan memilih points of interest yang mampu membawa kita berpetualang dengan pandangan bird's eye untuk melihat keindahan alam.

DI DAERAH MANA SAJA YANG SUDAH MENERAPKAN WISATA VIRTUAL?

Setelah mengetahui apa itu wisata virtual dan alat bantu apa yang bisa digunakan dalam wisata ini, hal yang perlu kita ketahui selanjutnya adalah tempat-tempat yang menyuguhkan wisata virtual. Seperti yang

kita ketahui wisata virtual ini merupakan metode baru dalam mengurangi kejenuhan saat pandemic. Oleh karena itu penerapan wisata ini juga belum merata ke seluruh daerah. Baik dalam negeri maupun luar negeri. Di Indonesia sendiri sudah banyak wisata virtual baik yang telah dibuat sebelum pandemi terjadi, maupun yang baru dibuat saat adanya pandemi. Berikut ini beberapa contoh wisata virtual yang terdapat di dunia :

1. Kebun Raya Bogor (Jawa Barat)

Tur virtual ini diselenggarakan oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia sebagai pengelola Kebun Raya. Tur ini tersedia sejak Oktober tahun 2019, di situs Vtkrb.pddi.lipi.go.id dalam bentuk audio-visual dan foto 360 derajat interaktif. Foto juga dilengkapi dengan tombol informasi yang jika diklik akan menampilkan data dan informasi menarik perihal lokasi yang dilihat pengunjung. Hal tersebut dibuat untuk memudahkan pengunjung dalam mengakses situs.

2. JKT Good Guide (Jakarta)

Tur virtual terjadwal dan berbayar ini diinisiasi oleh komunitas wisata JKT Good Guide. Peserta tur diajak berkeliling ke lokasi-lokasi seperti Kota Tua Jakarta, Monas, hingga sejumlah toko kopi populer di Ibu Kota. Tur dilakukan menggunakan aplikasi Google Street, dilengkapi dengan pemandu yang akan memberi penjelasan kepada peserta melalui aplikasi Zoom. Untuk mengetahui bagaimana panduan mengikuti tur bisa melihat Instagram @jktgoodguide.

3. Taman Impian Jaya Ancol (Jakarta)

Pengelola kawasan Taman Impian Jaya Ancol mengadakan tur virtual dalam bentuk video dengan cara live streaming instagram.

Pengunjung diajak berjalan-jalan di sejumlah lokasi rekreasi di Ancol, seperti Pantai Ancol dan Ocean Dream Samudra. Video juga dilengkapi dengan penjelasan oleh pemandu. Tur ini juga terjadwal, sama seperti tur sebelumnya. Untuk mengetahui jadwal tur pengunjung dapat melihatnya di Instagram @ancoltamanimpian.

4. KA Wisata (Yogyakarta)

Anak perusahaan PT Kereta Api Indonesia, PT Kereta Api Pariwisata, juga mengadakan tur virtual ke sejumlah obyek wisata di beberapa kota. Tur ini sudah dilaksanakan dua kali dan merupakan tur berbayar, dengan lokasi di gedung Lawang Sewu Semarang dan di Yogyakarta. Biaya yang dibayar peserta akan didonasikan sebagian untuk masyarakat yang terkena dampak virus corona. Tur diselenggarakan menggunakan aplikasi Zoom dengan peserta yang sangat terbatas. Biasanya aplikasi zoom dapat menampung maksimal 300 peserta. Untuk mengetahui informasi tentang bagaimana panduan mengikuti tur dapat dilihat di Instagram @kawisata.

5. Machu Picchu (Peru)

Tur virtual ke situs World Heritage UNESCO, Machu Picchu di Pegunungan Andes, Peru. Tur dilakukan melalui foto 360° interaktif yang akan sangat optimal jika dilihat menggunakan perangkat virtual reality. Tidak perlu mengeluarkan uang banyak untuk melakukan tur ini, karena tur ini gratis. Untuk mengikuti tur gratis ini kita bisa mengakses di alamat Youvisit.com/tour/machupicchu.

6. Museum Louvre (Paris)

Terdapat ribuan koleksi dari museum yang terletak di Paris, Prancis, ini. Salah satunya adalah lukisan asli Monalisa. Pengunjung

dapat melihat langsung dengan mengikuti tur ini. Selain itu Pengunjung dapat memilih ruangan di museum yang ingin dikunjungi. Tur virtual juga dilengkapi dengan peta navigasi sehingga pengunjung dapat puas mengeksplorasi setiap ruangan yang ada. Tur ini dapat diakses di situs Louvre.fr/en/visites-en-ligne.

7. 3-Minute Tour, Tokyo (Jepang)

Sebelum masa pandemi, Tokyo adalah salah satu destinasi internasional terpopuler bagi warga Indonesia. Tur virtual ini disediakan oleh lembaga pariwisata resmi pemerintah Jepang dalam bentuk video yang diunggah di kanal YouTube Visit Japan.

8. Vatikan (Italia)

Di Italia terdapat sebuah kota suci yang sangat menarik untuk dikunjungi. Tempat tersebut bernama Vatikan, yang terletak di Roma. Di kala pandemic seperti sekarang ini kita masih bisa mengunjungi kota suci tersebut dengan mengakses situs resmi Museivaticani.va. Di situs ini siapa saja bisa melongok keindahan arsitektur dan monumen bersejarah yang berada di kota kediaman Paus itu. Pengunjung bahkan bisa masuk ke dalam Sistine Chapel dan Raphael's Room yang terkenal dengan keindahan karya seni di dalamnya.

9. Acropolis (Yunani)

Di luar masa pandemi, Acropolis di Athena, Yunani, merupakan salah satu tujuan wisata yang sangat populer. Di tempat ini terdapat Kuil Parthenon dan Teater Dionysus yang terkenal. Tak hanya disajikan dalam bentuk foto dan video interaktif, tur juga diperkaya dengan informasi dan kisah sejarah terkait dengan lokasi tersebut. Untuk mengetahui bagaimana panduan mengikuti tur dapat diakses di Acropolisvirtualtour.gr

Sama halnya dengan perpustakaan digital, wisata virtual tentu saja juga memiliki berbagai macam kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dari adanya wisata virtual :

a. Hemat biaya

Seperti yang kita ketahui, ketika kita ingin berwisata kita harus menyediakan biaya yang tidak sedikit. Yang pertama biaya untuk transportasi. Jika menggunakan kendaraan umum maka dibutuhkan biaya untuk membeli tiket. Jika menggunakan kendaraan pribadi diperlukan biaya untuk mengisi bahan bakar. Tentunya semakin jauh tujuan wisata maka biaya transportasi juga akan semakin besar.

Yang kedua adalah biaya makan. Makan adalah kebutuhan manusia. Dengan makan, kita bisa mendapatkan tenaga untuk melakukan aktivitas. Tentunya dalam melakukan perjalanan, kita tetap membutuhkan asupan nutrisi, yaitu dengan makan. Dan perlu diketahui, kebanyakan makanan di sekitar tempat wisata tidak akan semurah jika kita memasaknya sendiri. Mungkin bisa membawa bekal jika tempat yang dituju tidak jauh. Namun, jika tujuannya jauh tidak akan bisa membawa bekal. Yang ketiga adalah biaya penginapan jika perlu menginap. Jika tempat wisata yang dituju berada di luar kota, pastinya mau tidak mau kita harus mencari penginapan. Dan biaya penginapan pasti tidaklah murah.

Dengan adanya wisata virtual, maka semua biaya yang telah disebutkan tidak diperlukan lagi. Biaya transportasi tidak perlu karena wisata virtual dilakukan di rumah masing-masing melalui

smartphone. Biaya makan juga tidak perlu karena ada makanan gratis di rumah. walaupun kita tetap membutuhkan biaya untuk belanja bahan-bahan. Akan tetapi, biaya belanja bahan-bahan pasti tidak akan semahal makan dalam perjalanan. Lalu biaya penginapan juga tidak perlu karena kita melakukan wisata virtual di rumah masing-masing.

b. Hemat tenaga

Tidak dapat dipungkiri, ketika kita ingin melakukan perjalanan kita harus menyiapkan badan agar tetap fit dan segar bugar. Hal ini dikarenakan melakukan perjalanan membutuhkan banyak sekali tenaga. Apalagi jika perjalanannya jauh. Harus duduk berjam-jam di dalam kendaraan. Tidak bisa tidur dengan nyaman. Memang semua akan terbayar ketika sampai di tempat tujuan, namun ketika pulang ke rumah badan pasti akan merasa lemas dan lelah karena tenaga yang terpakai untuk melakukan perjalanan.

Ketika kita melakukan wisata virtual, maka kita tidak perlu mengeluarkan banyak tenaga. Bahkan mungkin tidak perlu sama sekali karena kita bisa melihatnya sambil duduk, tiduran atau dalam posisi nyaman lainnya sehingga tidak melelahkan sama sekali.

Dimana ada kelebihan tentu akan ada kekurangan. Berikut merupakan kekurangan-kekurangan yang dimiliki oleh wisata virtual :

a. Jaringan Internet

Mungkin beberapa orang tidak mengalami jaringan internet yang jelek yang dapat mengganggu perjalanan

virtual mereka. Akan tetapi, bagi masyarakat-masyarakat yang berada di pedesaan atau di daerah pinggiran kota terkadang kesulitan mengakses jaringan internet sehingga mengganggu wisata virtual mereka. Inilah kekurangan wisata virtual. Tidak semua orang bisa mengaksesnya karena perbedaan kekuatan sinyal. Bahkan mungkin bukan hanya masalah jaringan, wisata virtual tidak bisa menjangkau masyarakat yang ponselnya tidak canggih.

b. Tidak puas

Wisata virtual pada dasarnya hanya sebuah foto panorama yang bisa dilihat dari berbagai sudut (360°). Jadi pada dasarnya, masyarakat hanya bisa melihat apa yang ada di aplikasi. Mereka tidak bisa mengeksplor secara bebas. Jika tidak ada gambar, artinya tidak bisa melihat. Berbeda dengan ketika kita berwisata secara langsung. Kita bisa pergi ke sudut manapun yang ada di tempat wisata tersebut. hal ini secara tidak langsung akan mengurangi kepuasan masyarakat dalam mengikuti wisata virtual.

c. Menyebabkan sakit mata

Wisata virtual merupakan wisata dengan menggunakan media seperti smartphone. Dengan mengikuti wisata virtual artinya kita harus memandang smartphone kita sampai wisata virtual tersebut selesai. Jika sebentar mungkin tidak begitu masalah. Namun, jika lama itulah yang menjadi masalah. Mata bisa menjadi pedih karena radiasi dari smartphone.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan peneliti mendapatkan hasil bahwa meski masa pandemi *covid-19* ini memberikan berbagai macam perubahan pada tatanan kehidupan masyarakat akan tetapi masih terdapat banyak sekali sisi positif yang dapat dipetik agar tidak merasa begitu dirugikan atas program Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang diterapkan oleh pemerintah untuk menekan naiknya angka terpapar virus yang hingga saat ini masih belum ditemukan obatnya.

Peningkatan pada jumlah pengguna perpustakaan digital merupakan salah satu sebuah berita bagus yang dapat membuat angka peminat literasi di negara Republik Indonesia menjadi bertambah. Meski masih banyak masyarakat yang gagap teknologi, akan tetapi masyarakat saat ini lebih peduli tentang informasi-informasi yang dimiliki oleh sumber yang konkrit sehingga penyebaran informasi hoaks dapat sedikit demi sedikit akan berkurang.

Tidak ada hasil yang instan untuk sebuah usaha akan tetapi akan selalu ada hasil yang baik dan memuaskan di kemudian hari. Semoga minat literasi pada masyarakat Indonesia terus bertambah sehingga angka buta huruf dapat ditekan dan semakin banyak masyarakat yang melek informasi dan memiliki minat baca yang tinggi. Meskipun memiliki beberapa kekurangan, akan tetapi kelebihan yang ada juga dapat dijadikan sebagai pacuan untuk semakin mengembangkan perpustakaan di Indonesia.

Tidak bisa berjalan-jalan karena pemerintah menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) bukan berarti masyarakat tidak bisa berjalan-jalan dan melihat berbagai macam

tempat wisata yang biasanya atau ingin dikunjungi. Kehadiran inovasi berupa wisata virtual telah membantu masyarakat Indonesia untuk mengatasi rasa rindu untuk kembali berjalan-jalan dan menghabiskan waktu di berbagai macam sektor pariwisata yang akan memberikan dampak positif bagi rohani dan jasmani masyarakat. Selain itu, beberapa penggerak pariwisata tetap dapat melaksanakan tugasnya dengan baik untuk mengobati rasa rindu masyarakat untuk menyambangi berbagai macam tempat wisata. Semoga wisata virtual ini juga dapat terus dikembangkan agar nantinya masyarakat tetap bisa berjalan-berjalan secara virtual ke berbagai tempat yang belum bisa didatangi karena berbagai macam faktor, contohnya faktor ekonomi. Sebab tidak semua masyarakat memiliki ekonomi yang memadai untuk dapat berjalan-jalan ke tempat-tempat yang membutuhkan biaya besar untuk bisa dijangkau.

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, S. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan* (2nd ed.). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif* (pp. 1-27). pp. 1-27.
- Healy, N., & Carvao, S. (2014). World Tourism Organization. In *Encyclopedia of Tourism*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-01669-6_413-1
- Kemendikbud. (2020). KBBI Daring. *Kemendikbud2*.
- Berwisata Digital Sambil Belajar di Tengah Pandemi Covid-19*
- epusgunungkidul *Layanan Epusdagunungkidul Selama Masa Pandemi Corona*
- Halodoc *Kronologi Lengkap Virus Corona Masuk Indonesia*
- Information Search Process* 2007
- Kekurangan dan Kelebihan E-Library*
- Keuntungan dan Kerugian Penggunaan Perpustakaan Digital*
- Metodologi Penelitian Kualitatif* 2011 Bandung Remaja Rosdakarya
- Pandemi Covid-19 Pengguna Layanan Digital Perpusnas RI Melonjak*
- Pedoman Praktis Mencari Informasi*. 1988 Bandung Remaja Rosdakarya
- Pengunjung Layanan Digital Perpusnas Melonjak Saat Pandemi*
- Putrai *Pusnas Gairahkan Minat Baca Saat Pandemi Covid-19*
- Sugiyono 2012 *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D* Bandung Alfabeta
- Teori & Praktek Penelusuran Informasi: Informasi Retrieval* 2010 Jakarta Kencana
- World Bank 1998 *Indigenous Knowledge For Development : A Frame Work For Action* Africa Region World Bank Knowledge and Learning Center