

**PAKET INFORMASI BUKU BELAJAR CODING  
DI PERPUSTAKAAN SMK 2 PADANG PANJANG**

**MAKALAH TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya (A.MD)  
Informasi Perpustakaan dan Kearsipan



**Nandipinto Haris Putra  
20026074**

**PROGRAM STUDI INFORMASI, PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN  
DEPARTEMEN ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**



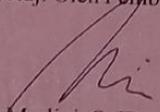
**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**MAKALAH TUGAS AKHIR**

Judul : Paket Informasi Buku Belajar Coding Di Perpustakaan SMK  
2 Padang Panjang  
Nama : Nandipinto Haris Putra  
NIM : 20026074  
Program Studi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan  
Departemen : Ilmu Informasi dan Perpustakaan  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 22 Agustus 2023

Disetujui Oleh Pembimbing

  
Dr. Marlina, S. IPI., MLIS  
NIP. 19810210 200912 2 006

Kepala Departemen

  
Destryeni, S.Sos., M.I.Kom.  
NIP. 19711224 200604 2 002

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

Nama : Nandipinto Haris Putra

NIM : 20026074

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan makalah di depan Tim Penguji  
Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan  
Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang  
dengan judul

**Paket Informasi Buku Belajar Coding Di Perpustakaan SMK 2 Padang  
Panjang**

Padang, 22 Agustus 2023

Tim Penguji

1. Dr. Marlina, S.IPI., MLIS

2. Dr. Ardoni, M. Si

3. Dr. Nurzzati, M.Hum

Tanda Tangan

1.

2.

3.



## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, dengan judul “Paket Informasi Buku Belajar Coding Di Perpustakaan SMK 2 Padang Panjang” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun perguruan tinggi lainnya;
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari dosen pembimbing;
3. Di dalam karya ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dan dicantumkan sebagai acuan di dalam makalah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka;
4. Persyaratan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa cabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

**Padang, 22 Agustus 2023**  
**Saya yang menyatakan,**



**Nandipinto Haris Putra**  
**NIM 20026074**

## ABSTRAK

**Nandipinto Haris Putra. (2023)** “Pembuatan Buku Belajar Coding di Perpustakaan SMK 2 Padang Panjang”. *Makalah*. Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Jurusan Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Tujuan penulisan makalah ini adalah untuk mendeskripsikan proses Pembuatan Buku Belajar Coding Di Perpustakaan SMK 2 Padang Panjang. Metode yang digunakan dalam penulisan makalah ini adalah metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara langsung ke SMK 2 Padang Panjang.

Pembuatan Buku Belajar Coding Di Perpustakaan SMK 2 Padang Panjang dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu, (1) mengidentifikasi kebutuhan pengguna dengan melakukan wawancara kepada pengguna maupun pihak yang terkait, (2) pengumpulan informasi yang dapat diperoleh dari beberapa sumber, seperti langsung melakukan penelitian ke lokasi untuk menanyakan informasi yang dibutuhkan, (3) buku panduan yang terlebih dahulu membuat rancangan kerangka penulisan mulai dari cover yang menarik dan isi buku panduan yang jelas singkat dan tepat dengan tujuan memberikan petunjuk kepada guru yang mengajar Teknik Komputer dan Jaringan (4) menentukan sasaran pengguna dengan cara harus jelas kepada siapa buku informasi belajar coding ini ditunjukkan, sehingga akan bermanfaat kepada pengguna. Sasaran buku ini adalah siswa SMK 2 Padang Panjang, (5) evaluasi produk dan proses pembuatan yang bertujuan mengetahui manfaat buku belajar bagi pengguna, (6) rancangan isi buku belajar dimulai dari sampul depan buku, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, BAB I yang berisikan pendahuluan, BAB II berisikan Informasi Belajar Coding, BAB III berisikan prosedur sistem penyimpanan arsip digital dan BAB IV sebagai penutup. Kata Kunci: Buku Informasi ; Informasi, Belajar Coding.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah tugas akhir yang berjudul “Paket informasi buku belajar coding SMK 2 Padang Panjang”. Makalah tugas akhir ini penulis buat sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Ahli Madia (A.Md) pada Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan makalah ini, penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada (1) Marlina S.IPI, MLIS., selaku dosen pembimbing makalah tugas akhir; (2) Marlina S.IPI, MLIS., selaku penguji makalah tugas akhir, (3) Dr. Ardoni, M.Si selaku penguji makalah tugas akhir; (4) Dr. Nurzzati, M.Hum selaku selaku penguji makalah tugas akhir; (5) Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan; (6) Desriyeni, S.Sos., M.I.Kom., selaku Kepala Prodi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan; (7) Erwin.R,S.Pd selaku guru mengajar Teknik Komputer Jaringan SMK 2 Padang Panjang dan sekaligus sebagai narasumber. Harapan penulis semoga makalah tugas akhir ini dapat memberikan sumbangan pikiran dan informasi bagi setiap pembacanya. Penulis menyadari masih banyak kesalahan dalam penulisan karya ini, untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca.

Padang,13Agustus 2023

Nandipinto Haris Putra  
20026074

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penulisan .....	5
D. Manfaat Penulisan.....	5
E. Tinjauan Pustaka.....	5
1. Perpustakaan .....	5
2. Hakikat Informasi .....	10
3. Sumber Informasi.....	11
4. Paket Informasi .....	12
5. Coding.....	16
F. Metode Penulisan.....	17
1. Jenis Penulisan .....	17
2. Objek Kajian .....	18
3. Pengumpulan Data .....	18
4. Tahapan Kerja .....	18
<b>BAB II PEMBAHASAN.....</b>	<b>21</b>
A. Tahapan Proses Pembuatan Buku Informasi Belajar Coding SMK 2 Padang Panjang.....	21
1. Gagasan Ide .....	21
2. Fokus Pada gagasan .....	22
3. Membuat Kerangka Buku .....	22
4. Menulis Konsep.....	23
5. Revis .....	26
6. Pengeditan .....	26
7. Merancang Lay-out.....	26
8. Penjilidan.....	26

<b>BAB III PENUTUP .....</b>	<b>28</b>
A. Kesimpulan .....	28
B. Saran .....	28
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>30</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 Tahapan Kerja Pembuatan Bibilogarfi Buku Coding.....	19
Gambar 2 Konsep Isi Buku Bibilografi Coding .....	23
Gambar 3 Cover Buku Bibilogafi Coding .....	24
Gambar 4 Kata Pengantar Bibilogafi Coding .....	24
Gambar 5 Daftar Isi Bibilogafi Buku Coding .....	25
Gambar 6 Isi Buku Bibilogafi Coding .....	26

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Coding adalah bahasa pemrograman untuk menjalankan sebuah aplikasi pemrograman dengan kode. Secara sederhana pengertian coding merupakan ialah cara manusia berkomunikasi dengan computer. Sedangkan informasi mempelajari dua bidang sekaligus yakni ilmu komputer dan ilmu manajemen.

Ilmu tentang pemrograman komputer semakin dibutuhkan di era globalisasi ini. Alasan utama bahwa ilmu pemrograman komputer sekarang harus menjadi ilmu dasar yang sangat diperlukan pada setiap sekolah karena dengan ilmu ini siswa diberikan kemampuan untuk memikirkan sebuah masalah dengan cara berbeda. Belajar ilmu komputer tidak hanya belajar tentang teknologi itu sendiri, namun juga belajar logika, penyelesaian masalah dan kreativitas. Ilmu pemrograman komputer adalah disiplin ilmu dengan pengetahuan sendiri yang dapat membekali siswa untuk menjadi pembelajar yang mandiri, evaluator dan perancang teknologi baru. Siswa akan mendapatkan kemampuan berfikir komputasional yang sistematis, yang termasuk cara berfikir yang lebih kuat dalam melihat sebuah masalah namun ilmu pemrograman komputer, karena rumit dan butuh latihan rutin, banyak orang yang malas atau bahkan kesusahan untuk mempelajari bahasa pemrograman yang bisa disebut coding ini. Belajar ilmu pemrograman komputer dengan cara yang menyenangkan merupakan salah satu alternatif yang dibutuhkan oleh generasi muda agar dapat menumbuhkan minat dan bakat terhadap kemampuan coding.

Kondisi mitra saat ini yaitu SMK 2 Padang Panjang, berdasarkan wawancara dengan salah satu guru di SMK 2 Padang Panjang bahwa minat, keingintahuan, dan kesenangan siswa untuk belajar coding masih kurang. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adanya anggapan pada siswa bahwa belajar coding adalah sesuatu hal yang rumit dan membosankan. Selain itu juga disebabkan oleh strategi dan metode belajar yang diterapkan oleh guru tidak cukup mampu untuk membangkitkan keingintahuan siswa akan pelajaran tersebut. Proses belajar yang kurang kondusif dan rendahnya minat belajar siswa dapat di siasati oleh guru dengan memberikan materi dengan cara yang menyenangkan. Belajar dengan menggunakan games sebagai media pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran yang bersifat mendidik, mandiri dan merdeka dalam menjalankan pembelajaran, diharapkan siswa dapat berpikir kreatif, inovatif dan produktif secara asik dan menyenangkan. Selain itu, penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan pada penelitian terdahulu juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa mampu belajar secara mandiri dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan atau soal yang diberikan.

Salah satu cara belajar dasar-dasar *coding* dengan cara yang menyenangkan adalah dengan belajar bersama. Jam kode merupakan salah satu inisiasi belajar coding sedunia. Gerakan ini didirikan pada tahun 2013 oleh Code.org sebagai non-profit Organization yang menjadi banyak sorotan oleh para IT di dunia. Jam kode dapat meningkatkan akses anak-anak dan pengajar terhadap teknologi. Jam kode memperkenalkan coding melalui cara yang menyenangkan dengan harapan akan muncul banyak talenta bidang teknologi di Indonesia. Penerapan kurikulum

pemrograman di sekolah saat ini banyak menggunakan pengenalan komputasi pemograman berbasis blok yang berfungsi sebagai pengantar awal siswa untuk melakukan praktek pemrograman. Contohnya, terdapat berbagai kurikulum pemograman yang diterapkan sebagai kegiatan ekstrakurikuler pada siswa sekolah dasar dan menengah. Sumber materi dan metode pengajaran dikelas dapat diperoleh dari berbagai sumber. Contohnya Code.org yang menyediakan materi pembelajaran dengan menggabungkan penggunaan berbagai tools pemrograman berbasis blok.

Belajar coding dengan jam kode dilakukan sambil bermain bersama dua karakter dalam tutorial *minecraft* “Stevan” dan “Alex” peserta ditantang untuk menyelesaikan 14 level permainan dimana pada setiap levelnya mereka harus manavigasi karakter, menambang, membuat kerajinan, dan menjelajah dalam dunia 2D *minecraft* menggunakan program editor visual berbasis blok. Melalui tutorial *Miniecraft*, partisipan mendapatkan pengalaman baru dan menyenangkan untuk belajar coding seperti halnya sedang bermain. Pemilihan tutorial *minecraft* disebabkan karena *image*-nya yang sangat positif di mata generasi muda. Peserta nantinya akan menyusun blok demi blok dengan sistem *drag-n-drop* untuk menghasilkan kode bahasa *Blocky*. Secara total ada 14 tantangan yang bisa diselesaikan, termasuk halnya waktu bebas untuk mengeksplorasi konsep coding yang telah dipelajari. Menurut perwakilan tim pengembang *Minecraft*, konsep coding yang diajarkan merupakan konsep yang benar-benar diterapkan dalam pengembangan game *Minecraft* itu sendiri. Jadi tutorial ini bukan semata mengangkat tema *Minecraft* untuk menarik minat saja, tetapi benar-benar mengajarkan konsep dasar pemrograman yang dipakai (Kaonang, 2015).

Berdasarkan permasalahan tersebut maka akan dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk Implementasi metode *fun learning* dan *Hour of code* pada *game minecraft*. Pada kegiatan ini, peserta akan mengerjakan 14 level tantangan permainan yang sudah disediakan. Apabila peserta mampu menyelesaikan permasalahan pada game tersebut, maka peserta dapat mengeksplorasi dan memahami perintah-perintah dasar coding dengan konsep bahasa Blockly. Pada level terakhir peserta diminta untuk membuat scenario game sendiri dan mampu menyelesaikan tantangan yang dikembangkan sendiri oleh peserta. Sehingga ini akan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta karena dapat membangun game *Minecraft* sendiri. Implementasi *Fun Learning* Dengan *Hour of Code* Pada Game *Minecraft* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Coding Pada Siswa.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat dikembangkan permasalahan pokok yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu: (1) Bagaimana proses pembuatan paket informasi tentang buku belajar coding SMK 2 Padang Panjang; (2) Bagaimana memilih bahasa pemrograman yang tepat untuk dipelajari; (3) Bagaimana menyajikan latihan dan tantangan yang membangun pemahaman dan keterampilan pembaca dalam coding.

## **C. Tujuan Penulisan**

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka tujuan penulisan ini adalah: (1) Mendeskripsikan proses pembuatan paket informasi tentang buku belajar coding di SMK 2 Padang Panjang; (2) Tujuan buku: Perlu terlebih dahulu menentukan tujuan buku belajar coding, apakah merujuk untuk pemula, mahir atau tingkat yang lebih

tinggi. Maka dari itu, perlu mencantumkan juga audience target buku tersebut; (3) Isi buku: Isi buku haruslah sesuai dengan tujuan buku dan audience target, contoh isi seperti pengenalan konsep dasar pemograman, bahasa pemograman, dan latihan/contoh kasus yang terdiri dari kesulitan yang bertingkat; (4). Penjelasan yang mudah dimengerti: Penjelasan dan contoh kasus haruslah mudah dipahami oleh pembaca sehingga mereka tidak merasa kesulitan untuk memahami dengan cepat.

#### **D. Manfaat Penulisan**

Penulisan makalah Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi : (1) Penulis, menambah pengetahuan, wawasan dan informasi tentang bagaimana proses pembuatan paket informasi serta dapat memberi informasi kepada pembaca tentang belajar coding; (2) bagi siswa, untuk mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami belajar coding; (3) memberikan kreativitas belajar coding juga melatih daya pikir seseorang siswa atau mahasiswa. Kreativitas sangat penting dalam mengembangkan aplikasi dan webiste yang inovatif dan menarik; (4) memperluas wawasan saat ini keahlian coding menjadi salah satu yang sangat dibutuhkan di dunia kerja.

#### **E. Tinjauan Pustaka**

##### **1. Perpustakaan**

###### **a. Pengertian Perpustakaan**

Menurut Junaeti (2019) suatu perpustakaan dilihat dari berapa banyak koleksi yang dimiliki dan seberapa tingkat kemanfaatan koleksi digunakan oleh masyarakat atau pemustaka yang dilayani. Perpustakaan juga disebut sebagai suatu institusi yang mengelola informasi dalam rangka memenuhi kebutuhan pengguna

untuk sarana pendidikan, penelitian, akses informasi, dan sebagai fungsi rekreasi bagi para pengguna (UU No. 43 Tahun 2007 pasal 1 ayat 1). Perpustakaan mempunyai tugas utama yaitu mengumpulkan, mengolah, dan menyajikan informasi baik berupa koleksi tercetak maupun tidak tercetak untuk pengguna perpustakaan atau pemustaka. Menurut Rahmah (2018) Perpustakaan merupakan suatu lembaga layanan masyarakat didalam bidang pengetahuan.

Perpustakaan merupakan sistem informasi yang di dalamnya terdapat aktivitas pengumpulan, pengolahan, pengawetan, pelestarian dan penyajian serta penyebaran informasi dengan tata susunan tertentu yang digunakan pembaca, bukan untuk dijual. Menurut Mulyana (2020) perpustakaan yaitu suatu lembaga yang isinya berbagai karya tulis ataupun tercetak sebagai penyalur informasi yang disimpan dengan rapi untuk memudahkan pengguna dalam mencari data-data yang dibutuhkan, selain itu perpustakaan juga dapat berfungsi sebagai pendidikan, penelitian, informasi, dan kultural. Perpustakaan biasanya menyediakan jumlah koleksi perpustakaan yang cukup dan memadai agar dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan pengguna.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan perpustakaan secara umum yaitu suatu unit kerja yang dapat mengumpulkan menyimpan dan memelihara koleksi pustaka berupa buku-buku maupun bacaan lainnya, serta diorganisasikan dan di administrasikan dengan cara tertentu untuk memberikan kemudahan kepada pemustaka sebagai media informasi. Serta perpustakaan harus mempunyai strategi serta misi dalam menyediakan fasilitas pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar mengajar serta dapat menimbulkan kreativitas, inovasi, jiwa

kewirausahaan dan kesadaran dalam belajar. Dengan telah melalui bahan pustaka tersebut untuk itu masyarakat dalam berbagai media maupun berbentuk rekaman yang bersifat edukatif.

## **b. Jenis-jenis Perpustakaan**

Perpustakaan setiap waktunya mengalami perkembangan serta mengikuti keadaan sekitar. Perkembangan ini disebabkan adanya visi, misi, dan tujuan dari organisasi induknya. Ada beberapa hal yang mempengaruhi timbulnya jenis perpustakaan yaitu dengan adanya tanggapan atau respons terhadap berbagai jenis perpustakaan, informasi dari berbagai kelompok pembicara dan tanggapan lain terhadap ruang lingkup subjek serta rincian subjek yang bersangkutan. Jenis-jenis perpustakaan telah dijelaskan secara terperinci pada UU No. 43 Tahun 2007.

Maka ada beberapa jenis-jenis perpustakaan yaitu perpustakaan nasional, perpustakaan umum, perpustakaan sekolah atau madrasah, perpustakaan perguruan tinggi, dan perpustakaan khusus. Jadi, penulis akan fokus membahas salah satu dari jenis-jenis perpustakaan adalah Perpustakaan Sekolah.

### **1. Perpustakaan Sekolah**

Perpustakaan sekolah secara umum yaitu suatu unit kegiatan yang berada dilingkungan sekolah yang dikelola secara profesional untuk memberikan informasi kepada penggunanya terkhususnya peserta didik. Dengan adanya perpustakaan sekolah siswa secara tidak langsung dapat menumbuhkan minat baca. Annisa, (2017) menyatakan bahwa perpustakaan sekolah sangat dibutuhkan keberadaannya dengan berbagai pertimbangan yaitu, perpustakaan sekolah merupakan tempatnya sumber belajar di lingkungan sekolah, salah satu komponen

sistem pengajaran untuk menunjang kualitas pendidikan dan pengajaran, serta siswa dapat memperluas kemampuan untuk membaca, menulis, berpikir dan berkomunikasi.

Menurut Akbar (2021) Perpustakaan sekolah adalah yang ada dilingkungan sekolah. Untuk itu dalam pemenuhan kebutuhan informasi dilingkungan sekolah yang bersangkutan maka perlu disediakan perpustakaan, yang berperan sebagai media dan sarana untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar (PBM) tingkat sekolah. Penyelenggaraan perpustakaan sekolah adalah upaya untuk memelihara serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses belajar. Perpustakaan sebagai tempat dalam meningkatkan literasi para peserta didik. Dengan memanfaatkan perpustakaan secara maksimal, maka kemampuan literasi siswa akan meningkat. Keberhasilan dalam membangun literasi siswa merupakan indikator dalam dunia pendidikan, (Saftri dkk, 2020).

Keberadaan perpustakaan memberikan kemudahan bagi proses pembelajaran di sekolah dengan kemajuan di bidang pendidikan dengan metode belajar-mengajar dari penyediaan fasilitas yang telah ada. Dengan adanya perpustakaan sekolah yang baik serta koleksi yang memadai dapat membantu siswa agar memperoleh ilmu pengetahuan yang luas. Koleksi perpustakaan yang disiasikan hanya ditumpuk saja atau hanya dipajang, untuk itu diharapkan bagi peserta didik harus menggunakan perpustakaan itu sebaik mungkin memperbanyak memperoleh ilmu yang bermanfaat.

Jadi, dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa perpustakaan sekolah merupakan sumber belajar yang dapat membantu siswa dalam memahami dan

memecahkan permasalahan pembelajaran yang tidak hanya dilaksanakan di ruang kelas. Adanya perpustakaan di sekolah, para siswa sekolah dasar dan guru dapat memanfaatkan perpustakaan dalam mengembangkan dan lebih memahami suatu materi dalam proses belajar mengajar dengan koleksi-koleksi yang dimiliki perpustakaan. Perpustakaan mampu memberikan kemudahan bagi siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran, maka perpustakaan sekolah mampu memberikan jawaban atas informasi yang tidak dipahami. Sehingga pemanfaatan perpustakaan sekolah sebagai sarana belajar akan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa tersebut. Sangat pentingnya keberadaan perpustakaan di sekolah dasar yang dikelola secara maksimal. Dengan demikian diharapkan peserta didik mampu meningkatkan prestasinya dalam belajar.

### **c. Fungsi Perpustakaan**

Menurut Andi (2014:1) salah satu fungsi vital dari perpustakaan adalah bagaimana menarik lebih banyak pengguna perpustakaan, bagaimana menolong pengguna mencari dan mendayagunakan semua informasi dan fasilitas perpustakaan dengan kesulitan yang minimal, menginformasikan informasi dan fasilitas baru, membangkitkan minat baca dan belajar, serta menjangkau semua masyarakat tergantung dari objek masing-masing perpustakaan.

Menurut Fatimah (2019:32) fungsi perpustakaan yaitu fungsi informasi, perpustakaan menyediakan berbagai bahan informasi yang meliputi bahan cetak, terekam, maupun koleksi lainnya agar dapat memenuhi kebutuhan masyarakat sekolah, fungsi perpustakaan, perpustakaan sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan dan menerapkan tujuan pendidikan, fungsi kebudayaan,

perpustakaan sebagai sarana peningkatan mutu kehidupan dan menumbuhkan budaya membaca, fungsi kreasi, perpustakaan sebagai sarana untuk pemamfaatan waktu senggang dengan bacaan yang bersifat rekreatif dan hiburan yang positif, fungsi penelitian, perpustakaan memiliki koleksi-koleksi untuk menunjang kegiatan penelitian, fungsi deposit, perpustakaan berkewajiban menyimpan dan melestarikan karya-karya yang diterbitkan di wilayah Indonesia.

Menurut Bagus (2019:2) perpustakaan secara umum berperan sebagai agen informasi yang berfungsi sarana pendukung pelaksanaan program pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, semua jenis perpustakaan dari perpustakaan sekolah, perpustakaan perguruan tinggi, perpustakaan khusus termasuk perpustakaan umum merupakan sumber informasi yang keberadaannya sangat dibutuhkan oleh masyarakat umum.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa perpustakaan memiliki fungsi untuk masyarakat luas baik untuk anak sekolah, mahasiswa, dosen atau kalangan lainnya, menemukan informasi yang dibutuhkan, sebagai tempat untuk rekreasi, tempat belajar yang nyaman dan membantu semua informasi yang dibutuhkan apabila kesulitan mencarinya.

## **2. Hakikat Informasi**

Informasi adalah kumpulan dari data yang diolah dan dibentuk sedemikian rupa agar dapat digunakan oleh banyak orang, Pada saat sekarang ini, informasi seakan menjadi hal yang penting bagi manusia. Dengan adanya informasi akan dapat menambah ilmu pengetahuan bagi banyak orang, Informasi sendiri sangat mudah untuk diakses kapanpun dan dimanapun.

Dalam Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik, disebutkan bahwa yang dimaksud dengan informasi adalah keterangan, pernyataan, gagasan, serta tanda-tanda yang mengandung nilai, makna serta pesan, yang baik itu data, fakta, maupun pengertian yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca yang disajikan dalam berbagai kemasan dan format sesuai dengan perkembangan teknologi informasi serta komunikasi secara elektronik maupun non elektronik. Sementara Menurut Yusuf (2009:11) ditinjau dari sudut pandang dunia kepustakawanan dan perpustakaan, informasi adalah suatu rekaman fenomena yang diamati, atau berupa putusan-putusan yang dibuat seseorang. Sebuah fenomena akan menjadi informasi apabila ada yang dilihat seseorang atau menyaksikan peristiwa atau fenomena itulah yang dimaksud informasi. Jadi, dalam hal ini informasi lebih bermakna berita.

Menurut Muchlis (2017:10) informasi merupakan sekumpulan fakta-fakta atau peristiwa yang telah diolah menjadi sebuah bentuk data, dimana data tersebut dapat digunakan oleh siapa saja untuk mengambil sebuah keputusan.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa informasi adalah rekaman dari pengalaman seseorang yang berisi keterangan dan fakta yang akan diolah terlebih dahulu, menjadi kemasan yang dapat diperoleh, diakses dan memberikan manfaat bagi seseorang. Dengan adanya informasi juga dapat dijadikan pedoman dalam mengambil keputusan.

### **3. Sumber Informasi**

Sumber informasi yang dapat dimanfaatkan oleh manusia. Tetapi informasi yang dapat diawasi, dikendalikan, diolah, dan dikelola untuk kepentingan umat manusia, yakni informasi terekam yang dapat diperoleh dari perpustakaan dan

sejenisnya, baik berupa informasi ilmiah maupun tidak ilmiah. Sumber-sumber informasi tersebut dapat berupa buku, majalah, surat kabar, mikrofilm, media audio dan film.

Menurut Yusuf ( 2010:5-9) informasi ilmiah dalam dunia perpustakaan masih bisa dibedakan antara informasi primer, sekunder, dan tertier. Informasi primer adalah informasi yang pertama kali diterbitkan oleh penerbit secara lengkap dan asli, misalnya dalam majalah ilmiah merupakan berisi hasil dari penelitian yang sedang berkembang, laporan penelitian merupakan laporan mengenai penelitian dan pengembangan yang dilakukan lembaga penelitian, paten merupakan sebuah penemuan baru.

Menurut Suwarmo (2016:34), sumber informasi terbagi menjadi tiga sebagai berikut: (1) "Sumber primer merupakan laporan asli tentang ilmiah dan merupakan informasi mutakhir, dapat berupa jurnal dan laporan penelitian, (2) sumber sekunder merupakan informasi yang berasal dari sumber primer dan disusun menurut sistem dan cara tertentu, dapat berupa buku rujukan, treatise, monograf, dan buku teks, (3) sumber tertier merupakan sumber yang berfungsi untuk membantu dalam menggunakan sumber primer dan sekunder seperti direktori, bibliografi, daftar penelitian, dan buku panduan lainnya".

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa informasi adalah rekaman dari pengalaman seseorang yang berisi keterangan dan fakta yang akan diolah terlebih dahulu, menjadi kemasan yang dapat diperoleh, diakses dan memberikan manfaat bagi seseorang. Dengan adanya informasi juga dapat dijadikan pedoman dalam mengambil keputusan.

#### **4. Paket Informasi**

##### **a. Pengertian Paket Informasi**

Sumber informasi yang dikemas lebih menarik yang berguna untuk memudahkan pengguna dalam menemukan informasi yang dibutuhkan adalah produk paket informasi. Lasa (2009:225) menjelaskan bahwa paket informasi adalah penyediaan informasi yang disesuaikan dengan kebutuhan kelompok pemustaka seperti guru, kelompok pembaca, peneliti, dan kelompok informasi-informasi masyarakat lainnya, paket informasi itu sendiri adalah pengumpulan dan penyeleksian dokumen. Jenis bahan rujukan yang memuat mengenai bahan pustaka. Menurut Alan (dalam Pebrianti, 2015:29) pengemasan informasi adalah sebuah pendekatan untuk membantu diri sendiri, menekankan pada permasalahan bahwa layanan informasi adalah memilih informasi yang sesuai, dan memproses ulang informasi tersebut dalam sebuah bentuk yang benar - benar dapat dipahami, mengemas informasi, dan merancang semua bahan ini dalam sebuah media yang tepat bagi pengguna, sehingga mengkombinasikan dua konsep yang melekat dalam istilah pengemasan (yakni memproses ulang dan mengemas).

Menurut Djamarin (2016:2) paket informasi adalah kegiatan yang dimulai dari menyeleksi berbagai macam informasi dari sumber yang berbeda, mendata informasi yang relevan, menganalisis, mensintesa dan menyajikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pemakai. Informasi yang dikemas kembali memberi kemudahan dalam penyebaran informasi dan temun kembali informasi.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa paket informasi adalah satu bentuk pengemasan informasi yang mana dapat memilih suatu informasi yang tepat dan langsung pada inti dari suatu informasi, serta memproses

informasi tersebut dalam sebuah bentuk paket informasi yang dapat dipahami, kemudian merancang semua bahan atau informasi dalam sebuah media yang tepat bagi pengguna atau pemustaka.

#### **b. Tujuan Paket Informasi**

Tujuan utama pengemasan paket informasi adalah untuk menyajikan informasi ke dalam bentuk paket informasi agar dapat diterima, mudah dimengerti, dan dapat dimanfaatkan orang banyak. Menurut Kalsum (2016:142) keberagaman jenis informasi yang dapat diperoleh baik dari media cetak maupun online memberikan pilihan yang luas terhadap informasi yang dibutuhkan.

Keterbatasan waktu dari para pengguna informasi menjadi salah satu hal yang dipertimbangkan. Terkhususnya para praktisi dan pengusaha memberi peluang bagi para pustakawan untuk menyediakan layanan paket informasi yang telah diolah atau dikemas ulang sesuai kebutuhan pemesan

Menurut Lyana (2018:156) penyusunan paket informasi dimaksudkan untuk mendekatkan informasi kepada pemustaka yang tepat, Informasi akan sangat berguna apabila dapat memberi nilai bagi pemustaka. Dengan demikian yang penting dari suatu informasi adalah penyajian informasi menjadi suatu kemasan yang tepat dan bermanfaat bagi pemustaka.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan paket informasi adalah untuk memberikan suatu informasi yang tepat kepada masyarakat terkait dalam satu objek tertentu. Pengemasan paket informasi didesain sedemikian rupa agar nantinya dapat menjadi sumber informasi. Informasi yang dikemas diharapkan dapat menarik minat masyarakat.

### **c. Manfaat Paket Informasi**

Menurut Diamarin (2016:3) pengemasan paket informasi adalah kegiatan yang dimulai dari menyeleksi berbagai informasi dari sumber yang berbeda, mendata informasi yang relevan, menganalisis, mensistesa, dan menyajikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pemakai. Informasi yang dikemas kembali memberi kemudahan dalam penyebaran informasi dan temu kembali informasi.

Menurut Muchlis (2017:26) manfaat pengemasan informasi adalah memberikan kelebihan pada akses yang lebih cepat, efisien dan handal yang akhirnya diciptakan sebagai alat penting atau dukungan terhadap keputusan pada tingkat lembaga.

Berdasarkan kedua pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat paket informasi adalah menunjang dalam menyalurkan informasi yang berfokus pada satu topik atau tema tertentu. Paket informasi yang dikemas dengan sedemikian rupa akan memberikan manfaat kepada masyarakat yang membutuhkan informasi secara cepat. Selain itu paket informasi juga bermanfaat dan bernilai guna ekonomis disamping memiliki nilai pendidikan.

### **d. Tahapan Pengemasan Paket Informasi**

Agar informasi yang dikemas sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka pengemasan paket informasi dilakukan dengan tahapan. Menurut Djiamarin (2016) adalah identifikasi kebutuhan pengguna dan mengumpulkan informasi.

Tahapan pengemasan paket informasi dijelaskan sebagai berikut:

#### **1. Identifikasi kebutuhan pengguna**

Identifikasi kebutuhan pengguna, untuk mengetahui kebutuhan pengguna dapat diketahui melalui wawancara baik dengan pengguna sendiri atau pihak yang

terkait yang dilakukan secara langsung serta berpedoman pada laporan atau dokumen yang ada. Dengan mengetahui kebutuhan pengguna maka tujuan pengemasan paket informasi ini akan lebih tepat sasaran.

## 2. Mengumpulkan informasi

Mengumpulkan informasi serta memilih sumber informasi yang valid dari berbagai sumber baik tercetak (seperti buku dan jurnal) maupun tidak tercetak (artikel atau jurnal elektronik). Pemilihan sumber informasi penting untuk menjamin kebenaran informasi yang dikumpulkan. Memilih sumber informasi sesuai dengan bidang bersangkutan yang akan dicari kebenarannya.

## 3. Pengemasan informasi

Pengemasan informasi, pengemasan informasi menjadi penentu nilai guna informasi yang dihasilkan. Dalam pengemasan informasi ini harus memahami materi yang akan dikemas, bentuk kemas ulang dan cara pengemasannya. Mengemas informasi ke dalam bentuk atau format pengemasan informasi harus sesuai dengan kebutuhan pemakai.

## 5. Coding

### a. Pengertian Coding

Coding adalah bahasa pemrograman untuk menjalankan sebuah aplikasi pemrograman dengan kode. Secara sederhana pengertian coding merupakan ialah cara manusia berkomunikasi dengan computer.

### b. Tujuan Belajar Coding

Tujuan belajar coding adalah (1). Membuat aplikasi atau situs web (2). Memperluas jaringan dan pengalaman melalui komunitas pengembang perangkat lunak (3). Menjadi pengembang perangkat lunak atau programmer (4). Meningkatkan

kreativitas dalam membuat aplikasi (5). Mengembangkan kemampuan logika dan pemecahan masalah.

### **c. Tahapan Belajar Coding**

1. Tentukan bahasa pemrograman yang ingin dipelajari. Luangkan waktu untuk memikirkan apa tujuan dalam mempelajari coding. Dengan begitu, bisa menentukan apa yang perlu kamu kuasai terlebih dahulu. Untuk pemula, mungkin kamu bisa mulai belajar dari bahasa pemrograman yang tak memerlukan struktur data atau algoritma, seperti HTML atau CSS. Akan tetapi, Java dan Python juga bisa kamu pertimbangkan karena dapat diaplikasikan pada kebutuhan programming yang lebih luas.

2. Ambil kursus

Belajar coding selanjutnya bisa dengan bimbingan atau les coding. Sebenarnya, bisa belajar secara otodidak melalui Youtube dan internet. Namun, bagi pemula, hal ini mungkin akan sedikit merepotkan karena kamu tidak bisa langsung bertanya pada tutor untuk memverifikasi pengetahuanmu.

Jadi, sangat disarankan untuk mengambil kursus baik yang diadakan secara online maupun offline.

3. Pelajari cara coding orang lain

Belajar coding dengan orang yang profesional agar kamu juga bisa cepat paham dengan bahasa pemrograman komputer selain belajar dari orang profesional dan selain itu bisa belajar dengan teman yang paham dengan coding.

Mempelajari coding orang profesional dan teman dapat bermanfaat agar kamu bisa memiliki referensi mengenai bahasa pemrograman.

Coding adalah hal yang bisa kamu alami, meskipun sebelumnya kamu tidak memiliki latar belakang yang relevan. Dengan banyak belajar dan berlatih, kamu akan mampu melakukan coding untuk berbagai jenis aplikasi dan game

## **F. Metode Penulisan**

### **a. Jenis Penulisan**

Makalah ini penulis menggunakan jenis penulisan deskriptif. Penulisan deskriptif merupakan prosedur pemecahan dengan menggunakan objek penulisan. Penulisan deskriptif memiliki tujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena yang terjadi di lapangan.

Dengan menggunakan penelitian lapangan maka peneliti dapat menggambarkan tentang belajar coding di SMK 2 Padang Panjang.

### **b. Objek Kajian**

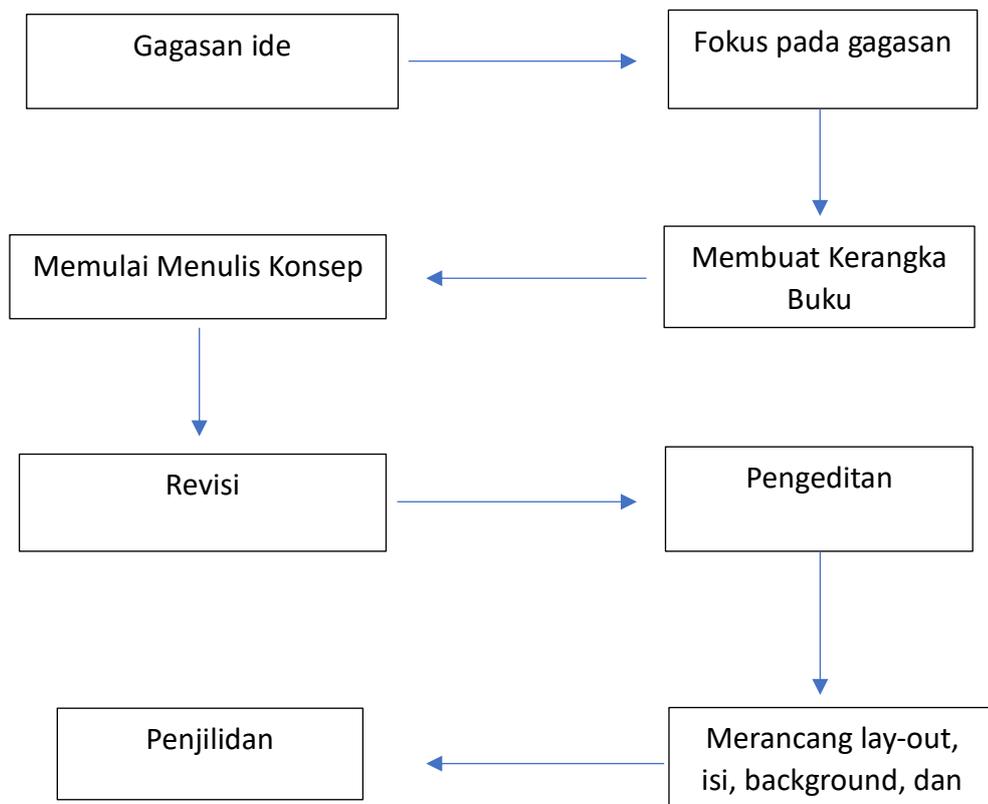
Objek yang dipilih untuk melakukan penulisan dalam makalah ini adalah belajar coding di SMK 2 Padang Panjang, berdasarkan data dari objek tersebut penulis akan membuat informasi dalam bentuk Paket Informasi Buku Belajar Coding di SMK 2 Padang Panjang.

### **c. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data paket informasi buku belajar coding ini menggunakan beberapa metode yaitu: (a) observasi, dalam menggunakan metode observasi ini harus melakukan pengamatan langsung ke lapangan mencatat hasil dari observasi tersebut dan dapat menyimpulkan hasilnya, (b) angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan kepada guru, (c) tinjauan literatur merupakan penelusuran bahan pustaka yang penulis lakukan untuk kebutuhan informasi dalam penulisan makalah.

#### d. Tahapan Kerja

Adapun tahapan kerja yang penulis lakukan dalam pembuatan buku belajar coding di SMK 2 Padang Panjang berdasarkan langkah pembuatan buku belajar coding menurut Ramadhan (2010) sebagai berikut.



**Gambar 1 Tahapan Kerja Pembuatan Bibliografi Buku Coding**

- 1) Gagasan ide, langkah pertama yang harus diambil adalah mengumpulkan ide atau gagasan dalam membuat sebuah buku.
- 2) Fokus pada gagasan, saat membuat buku pedoman, harus fokus terhadap tujuan.
- 3) Membuat kerangka buku, untuk membuat buku perlu membuat kerangka, supaya untuk penulisan buku lebih sistematis.

- 4) Mulai menulis konsep, saat pertama menulis buku pedoman, belum tentu buku tersebut berhasil ditulis dengan baik, penulis sebaiknya melakukan penulisan dengan point-point penting terlebih dahulu.
- 5) Revisi, perlu dilakukan untuk memperbaiki tulisan.
- 6) Pengeditan, hal yang dilakukan setelah melakukan perbaikan.
- 7) Merancang lay-out isi background, dan cover. Ini merupakan penampilan dari buku yang harus diperhatikan.
- 8) Penjilidan, untuk mencakup keseluruhan dari buku, dan terlihat menyatu.