



KREATIVITI DAN INOVASI DALAM PERPUSTAKAAN : PERPUSTAKAAN DIGITAL

Oleh:
Norazlina Abdul Rahman
dan
Korina Ibrahim

Apa itu kreativiti dan inovasi?

- Kreativiti adalah aktiviti penjanaan buah fikiran yang dihasilkan peningkatan keberkesanan atau kecekapan kepada yang telah sedia ada (Kuratko & Hodgetts, 2001)
 - Keberkesanan – penggunaan sumber secara optimum agar kos diminimumkan.
 - Kecekapan – mencapai matlamat atau tujuan.

- Menurut Zimmerer & Scarborough (2005), inovasi merupakan kebolehan untuk mengaplikasikan penyelesaian kreatif kepada masalah dan peluang untuk meningkatkan dan menggayakan kehidupan manusia.
- Inovasi bermaksud proses individu mengubah peluang kepada idea yang boleh dipasarkan (marketable idea)

- Kreativiti dan inovasi adalah berbeza antara satu sama lain, tetapi mereka adalah saling berkaitan .



Kreativiti dan inovasi di perpustakaan

- Perpustakaan adalah sinonim dengan institusi yang mempunyai sistem pengurusan ilmu pengetahuan.
- Dalam persekitaran perpustakaan yang pesat berubah kita boleh lihat lebih banyak kreativiti dan inovasi berlaku.

- Kreativiti dan Inovasi dalam perpustakaan telah meningkatkan kecekapan dalam penyampaian ilmu pengetahuan.
- Walau bagaimanapun inovasi memerlukan pelbagai ilmu pengetahuan dalam pelbagai bidang melalui pelbagai pendekatan.

Perpustakaan digital sebagai hasil kreativiti dan inovasi perpustakaan

- Salah satu daripada halatuju utama inovasi perpustakaan adalah pengautomasian proses-proses perpustakaan antaranya perolehan, sirkulasi, pengkatalogan, rujukan, pengurusan maklumat dan lain-lain .
- Teknologi canggih telah memberi peluang kepada pustakawan untuk terlibat dalam proses pengautomasian tersebut.

Perpustakaan digital

- Perkembangan teknologi maklumat telah merevolusikan konsep perpustakaan dan kini setiap perpustakaan telah mengorak langkah untuk menerapkan konsep perpustakaan digital.

Definisi perpustakaan digital

- Koleksi bercetak yang telah didigitasikan.
- “satu koleksi maklumat yang besar dan teratur, didigitalkan dalam pelbagai bentuk (kombinasi di antara teks, imej, bunyi dan video) yang membenarkan capaian maklumat pada bila-bila masa dan di mana-mana sahaja melalui konsep rangkaian komunikasi global serta penggunaan teknologi maklumat yang optimum” (Masnizah Mohd. & Zawiyah Mohammad Yusof , 2002).

Perpustakaan digital : kreativiti dan inovasi

- 2 aspek utama :
 - Perpustakaan digital menyokong kreativiti dan inovasi
 - Kreativiti dan inovasi dalam membangunkan perpustakaan digital.

Perpustakaan digital dalam menyokong kreativiti dan inovasi

- Tiada sempadan fizikal
- Ketersediaan
- Akses serentak
- Pendekatan berstruktur
- Dapatan semula maklumat
- Pemeliharaan dan pemuliharaan
- Ruang
- Jaringan kerjasama
- kos



Kreativiti dan inovasi dalam membangunkan perpustakaan digital

- Sumber
 - Bercetak ke elektronik
- Proses
 - Manual ke sistem
- Manusia
 - Pustakawan
 - Pengguna

Penukaran format sumber

- Bahan bercetak ke elektronik
 - Meningkatkan akses dari segi keluasan dan kedalaman.
 - Mempercepatkan dapatan semula.
 - Pemeliharaan dan pemuliharaan.
 - Maklumat boleh dikongsi

Proses pencarian maklumat

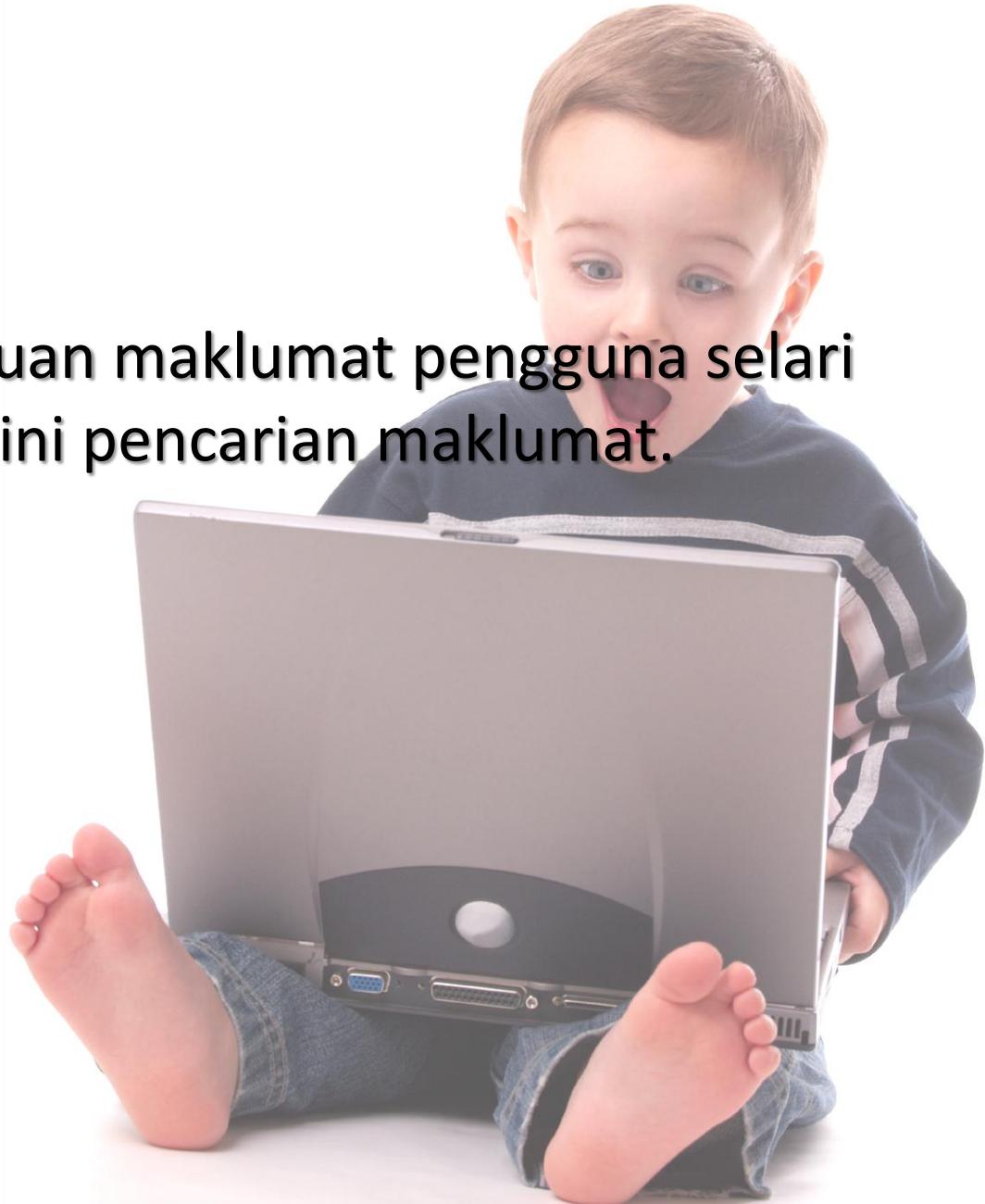
- Manual ke sistematik
 - Kad katalog kepada web opac
 - Pencarian fizikal ke pencarian maya



Manusia

- Pustakawan
 - Menyediakan kakitangan perpustakaan yang kompeten dalam pengurusan maklumat media baru dan berkebolehan membantu dan membimbing pengguna mencapai sumber maklumat yang diperlukan.

- Pengguna
 - Memenuhi keperluan maklumat pengguna selari dengan trend terkini pencarian maklumat.



Penutup

- Jelas bahawa perpustakaan digital telah membawa perpustakaan kepada pengguna dan menawarkan akses mudah dengan maklumat yang berkualiti terutama dalam mencari maklumat dan pemeliharaan bahan/koleksi dan struktur maklumat.
- Oleh itu, pustakawan perlu terus berfikir secara kreatif supaya perpustakaan akan dapat dilihat sebagai tempat yang produktif dalam penyediaan maklumat.

obrigado

Dank U

Merci

mahalo

Köszi

enacubo

Grazie

Thank
you

mauruuru

Takkk

Gracias

Dziekuje

Děkuju

danke

Kiitos