

## ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi yang semakin pesat saat ini digunakan dalam berbagai bidang. Salah satunya adalah perpustakaan sekolah. Perpustakaan sekolah merupakan tempat menyimpan informasi dan sumber referensi bagi siswa dalam meningkatkan pengetahuan umum. Dalam peminjaman dan pengembalian buku oleh siswa di SDN Sidaurip 03 Binangun masih menggunakan sistem manual sehingga sering terjadi pelayanan kurang akurat. Untuk mengatasi masalah yang terjadi maka diperlukan sistem informasi perpustakaan secara komputerisasi agar layanan yang diberikan bisa lebih efektif, cepat dan akurat. Dengan memanfaatkan teknologi *QR CODE* sebagai komponen utama dimana *QR CODE* yang berisi identitas dari masing masing siswa. Keberadaan media sosial dapat menjadi sarana informasi yang baik bagi berbagai pihak. Hal tersebut dimanfaatkan pula oleh SDN Sidaurip 03 Binangun dengan membuat dan mengelola akun media sosial khususnya Facebook dan Instagram sebagai sarana informasi serta promosi. Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan, yang terjadi di dunia Pendidikan. Oleh karena itu, sudah selayaknya Pendidikan sendiri juga memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran dapat menggunakan teknologi berupa Komputer guna untuk membantu dalam pembelajaran. Pembelajaran melalui *Microsoft Word*, *Email*, dan *Google Meet* dapat digunakan sebagai alat bantu yang memperlancar proses pembelajaran serta dapat di akses saja dan dimana saja. Salah satu program untuk meningkatkan pengetahuan di bidang teknologi adalah adanya kegiatan Ekstrakurikuler IT yang di tujukan untuk siswa kelas 4 dan kelas 5. Adapun Ekstrakurikuler IT yang dilakukan kepada siswa adalah *Microsoft Word*, *Email*, dan *Google Meet*.

Kata Kunci : Administrasi Perpustakaan, *QR CODE*, Media Sosial, Ekstrakurikuler IT.