

BAB I

PEDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan teknologi informasi saat ini semakin berkembang dan banyak diterapkan dalam berbagai bidang pekerjaan untuk meningkatkan kinerja dalam pelaksanaan kegiatannya, karena semua kemajuan ditentukan oleh perkembangan teknologi informasi. Saat ini teknologi telah masuk ke perkembangan revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan adanya robot pintar, kendaraan tanpa pengemudi dan perkembangan neuroteknologi guna lebih mengoptimalkan fungsi otak manusia. Revolusi industri 4.0 bisa memberikan peluang untuk perpustakaan berubah menjadi perpustakaan berbasis teknologi informasi (Pratama, 2018). Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin maju dan tidak mengenal batasan waktu maupun ruang, maka perpustakaan sebagai salah satu lembaga penyedia dan pengelola informasi juga dituntut agar dapat meningkatkan pelayanan informasi yang dimiliki secara cepat dan optimal, sehingga bisa memenuhi kebutuhan informasi untuk pengembangan wawasan, pemikiran dan ilmu pengetahuan pemustakanya.

Maka dari itu, tenaga perpustakaan harus menyadari bahwa peran perpustakaan sebagai penyedia informasi tentu perlu untuk menerapkan teknologi guna mempermudah dan mengoptimalkan kinerja tenaga

perpustakaan dalam berbagai aspek kegiatan perpustakaan seperti pengelolaan, pengadaan, pengolahan, pelayanan dan preservasi bahan pustaka.

Dalam Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan pada Bab V Layanan Perpustakaan pasal 14 ayat 3 yang menyatakan bahwa setiap perpustakaan mengembangkan layanan perpustakaan sesuai dengan kemajuan informasi dan komunikasi. Dari pernyataan diatas dapat terlihat eksistensi perpustakaan untuk menyediakan informasi guna meningkatkan kecerdasan pemustaka. Perkembangan teknologi inilah yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mengubah sistem yang diterapkan secara manual menjadi sistem yang sudah terkomputerisasi, dan dari pengalihan tersebut dikenal dengan otomasi perpustakaan.

Menurut Sulistyio Basuki (1993), otomasi perpustakaan adalah mencakup konsep proses atau hasil membuat mesin swatindak dan atau swakendali dengan menghilangkan campur tangan manusia dalam proses tersebut. Menurut Cohn (2001), otomasi perpustakaan merupakan sistem yang mengkomputerisasikan kegiatan yang dilakukan pada perpustakaan tradisional seperti kegiatan pengolahan bahan pustaka, sirkulasi, katalog, pengadaan (akuisisi), manajemen keanggotaan, terbitan berseri, semua kegiatan tersebut dilakukan dengan menggunakan pangkalan data (database) perpustakaan sebagai pondasinya. Dari beberapa definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa otomasi perpustakaan adalah proses atau metode pengelolaan perpustakaan dan berbagai kegiatan perpustakaan dengan menggunakan bantuan teknologi khususnya teknologi informasi.

Dalam kegiatan otomasi perpustakaan menggunakan beragam perangkat keras (*hardware*) dan kelengkapan perangkat lunak (*software*). Menurut Suprianto (2008), *hardware* yang digunakan pada dasarnya sama yaitu perangkat komputer yang tersambung dengan jaringan, namun yang membedakannya adalah *software* yang digunakan pada masing-masing perpustakaan. Salah satu teknologi informasi perangkat lunak (*software*) yang paling banyak digunakan dalam otomasi perpustakaan, khususnya pada perpustakaan sekolah adalah aplikasi *SLiMS* (*Senayan Library Management System*). *SLiMS* merupakan aplikasi *Open Source Software* yang dapat diperoleh secara gratis.

Dari hasil studi awal yang peneliti lakukan di perpustakaan SMA Negeri 2 Singaraja yaitu perpustakaan akan menerapkan dan sedang dalam proses pengembangan sistem otomasi perpustakaan berbasis *SLiMS*. Keterbatasan pendukung lainnya yaitu kurangnya sumber daya manusia yang paham mengenai *SLiMS*. Oleh karena itu peneliti berusaha mendeskripsikan tentang otomasi perpustakaan berbasis *SLiMS*, mendeskripsikan langkah-langkah operasional penggunaan *SLiMS* dalam sistem otomasi perpustakaan, dan mendeskripsikan kesiapan tenaga perpustakaan dalam mengembangkan sistem otomasi perpustakaan berbasis *SLiMS* di perpustakaan SMA Negeri 2 Singaraja.

Penelitian mengenai otomasi perpustakaan berbasis *SLiMS* ini pernah dilakukan oleh beberapa peneliti yaitu M. Hasbi Ash Siddiqy (2018) dengan judul “Penerapan Sistem Otomasi Perpustakaan Berbasis *SLiMS* (*Senayan Library Management System*) 7 Cendana Dalam Menunjang Kegiatan di

Perpustakaan Pengadilan Tinggi Agama Jambi” yang berfokus pada evaluasi penerapan sistem otomasi perpustakaan berbasis SLiMS 7 Cendana di perpustakaan.

Penelitian sejenis lainnya juga pernah dilakukan oleh Ni Luh Devi Widyasari (2021) dengan judul “Pemanfaatan SLiMS (Senayan Library Information Management System) Dalam Otomasi Perpustakaan di Pascasarjana STAH N Mpu Kuturan Singaraja, Bali” yang berfokus mengenai pemanfaatan aplikasi SLiMS yang sudah tersedia, tetapi belum secara optimal dimanfaatkan dalam otomasi perpustakaan. Adapun perbedaan yang mendasar dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya oleh Ni Luh Devi Widyasari yaitu pada lokasi penelitian sangat berbeda, dimana penelitian sebelumnya dilakukan di perpustakaan Pascasarjana STAH N Mpu Kuturan Singaraja merupakan perpustakaan perguruan tinggi yang telah memiliki sarana dan prasarana yang sudah memadai, serta memiliki pustakawan yang memang lulusan perpustakaan. Sedangkan di perpustakaan SMA Negeri 2 Singaraja merupakan perpustakaan sekolah dengan sarana dan prasana yang cukup memadai tetapi sumber daya manusianya masih kurang dikarenakan bukan merupakan pustakawan yang lulusan perpustakaan, tetapi telah mengikuti seminar dan pelatihan-pelatihan terkait dengan perpustakaan.

Penerapan otomasi perpustakaan berbasis *SLiMS* di era digital saat ini sangat penting dan dibutuhkan oleh tenaga perpustakaan guna mempermudah dan mempercepat input data yang berkaitan dengan kegiatan di perpustakaan secara digital. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan**

Sistem Otomasi Perpustakaan Berbasis *SLiMS* (*Senayan Library Management System*) di Perpustakaan SMA Negeri 2 Singaraja”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Mengapa perpustakaan SMA Negeri 2 Singaraja mengembangkan sistem otomasi perpustakaan berbasis *SLiMS*?
- 1.2.2 Bagaimana langkah-langkah operasional penggunaan *SLiMS* dalam sistem otomasi di perpustakaan SMA Negeri 2 Singaraja?
- 1.2.3 Bagaimana kesiapan tenaga perpustakaan dalam mengembangkan sistem otomasi perpustakaan berbasis *SLiMS* di perpustakaan SMA Negeri 2 Singaraja?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan yang dapat penulis paparkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengetahui alasan perpustakaan SMA Negeri 2 Singaraja mengembangkan sistem otomasi perpustakaan berbasis *SLiMS*.
- 1.3.2 Untuk mengetahui langkah-langkah operasional penggunaan *SLiMS* dalam sistem otomasi di perpustakaan SMA Negeri 2 Singaraja.

1.3.2 Untuk mengetahui kesiapan tenaga perpustakaan dalam mengembangkan sistem otomasi perpustakaan berbasis *SLiMS* di perpustakaan SMA Negeri 2 Singaraja.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan ilmu pengetahuan di bidang perpustakaan terutama mengenai sistem otomasi perpustakaan dengan menggunakan aplikasi *SLiMS* di perpustakaan SMA Negeri 2 Singaraja. Selain itu, dapat meningkatkan pemahaman terhadap teori mata kuliah otomasi perpustakaan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis bagi pihak-pihak terkait antara lain:

1.4.2.1 Pemustaka

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif bagi seluruh siswa-siswi SMA Negeri 2 Singaraja untuk memanfaatkan OPAC yang tersedia dalam aplikasi *SLiMS*, sehingga mempermudah pencarian informasi tentang bahan pustaka yang terdapat di perpustakaan SMA Negeri 2 Singaraja.

1.4.2.2 Tenaga perpustakaan.

Penelitian ini dapat memberikan manfaat dengan menambah pengetahuan, kemampuan dan keterampilan dalam bidang otomasi perpustakaan terutama pengembangan sistem otomasi menggunakan aplikasi *SLiMS* di perpustakaan untuk mengelola bahan pustaka di perpustakaan SMA Negeri 2 Singaraja.

1.4.2.3 Perpustakaan SMA Negeri 2 Singaraja.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang positif, sehingga dapat berkontribusi untuk meningkatkan kualitas perpustakaan SMA Negeri 2 Singaraja dengan mengembangkan aplikasi *SLiMS*.

1.4.2.4 Peneliti lain.

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan pembanding untuk penelitian sejenis, serta sebagai wujud implementasi dari mata kuliah otomasi perpustakaan yang telah diajarkan selama perkuliahan.

