

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perpustakaan merupakan salah satu sumber belajar yang penting dalam proses pembelajaran. Menurut Undang-Undang Perpustakaan No. 43 Tahun 2007 “Perpustakaan adalah lembaga yang menyelenggarakan koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekaman secara profesional dengan sistem standar untuk memenuhi pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan kebutuhan rekreasi siswa seperti pemanfaatan perpustakaan.

Seiring dengan perkembangan dunia perpustakaan khususnya di Indonesia, Perpustakaan Nasional Republik Indonesia melihat perlunya memfasilitasi semangat pengelola perpustakaan di seluruh daerah untuk mulai menerapkan otomasi perpustakaan menuju terwujudnya perpustakaan digital, Perpustakaan Nasional Republik Indonesia berinisiatif untuk mendistribusikan *software* ini dalam versi yang lebih ringan dengan nama *InlisLite*. *InlisLite* adalah aplikasi perangkat lunak otomatisasi perpustakaan yang dibangun dan dikembangkan oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpusnas) sejak tahun 2011.

perpustakaan digital atau *Digital Library* terdapat berbagai pendapat. Diantara pendapat itu adalah: seperti yang dikatakan oleh Zainal A. Hasibuan (2005), *digital library* atau sistem perpustakaan digital ialah konsep menggunakan internet dan teknologi informasi dalam manajemen perpustakaan. Sedangkan dari Ismail Fahmi (2004) mengatakan bahwa perpustakaan digital ialah sebuah sistem

yang terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan aplikasi (aplikasi), koleksi elektronik, staf pengelola, pengguna, organisasi, mekanisme kerja, serta layanan menggunakan memanfaatkan aneka macam jenis teknologi informasi.

Saat ini untuk memudahkan seorang pustakawan atau petugas di perpustakaan terkait dengan kegiatan pengolahan bahan pustaka tidak perlu lagi dilakukan secara manual karena pada saat pelaksanaannya memakan banyak waktu, oleh karena itu digunakan suatu teknologi. di perpustakaan, yang dikenal sebagai otomatisasi. Perpustakaan. Otomasi perpustakaan adalah proses atau hasil dari penciptaan mesin yang dikelola sendiri atau dikendalikan sendiri. Tidak adanya keterkaitan antar manusia dalam proses itu sendiri merupakan bentuk penerapan teknologi informasi untuk keperluan perpustakaan, mulai dari pengadaan hingga pelayanan informasi bagi pembaca (Sulistyo-Basuki, 2004: 96)).

Peneliti melakukan penelitian di Perpustakaan SMK N 1 Klungkung karena Perpustakaan SMK N 1 Klungkung merupakan salah satunya perpustakaan yang menggunakan system aplikasi *InlisLite* dalam otomasi perpustakaan. Dari hasil observasi awal yang peneliti lakukan di perpustakaan SMK N 1 Klungkung, belum cukup optimal karena saat ini sistemnya masih *offline* (diakses di dalam perpustakaan) saja. Karena aplikasi *InlisLite* ini baru di operasikan oleh teknisi perpustakaan yang berlatarbelakang pendidikan IT dengan mengikuti diklat otomasi perpustakaan, maka dari itu perpustakaan SMK N 1 Klungkung sudah dalam proses pembentukan perpustakaan digital, sehingga memudahkan pustakawan dan tenaga perpustakaan SMK N 1 Klungkung dalam pengolahan bahan pustaka, pengadministrasian, dan pelayanan perpustakaan SMK N 1 Klungkung, serta memudahkan siswa dalam penemuan bahan pustaka dengan

menggunakan *OPAC*.

Adapun penelitian yang pernah dilakukan oleh Satrio Handoko (2018) menggunakan judul “dampak Penerapan Aplikasi (*InlisLite*) Terhadap Akses informasi di Dinas Perpustakaan dan arsip daerah Propensi Jambi” Hasil penelitian ini adalah Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Jambi merupakan salah satu perpustakaan milik pemerintah yang melayani informasi bagi pengguna yang saat ini memiliki akses atau program yang dapat memudahkan pengguna untuk menelusuri dan menerima informasi koleksi. di perpustakaan, program atau perangkat lunaknya *InlisLite*. serta penelitian sejenis yang dilakukan oleh Rodha Sartika (2019) dengan judul “evaluasi penerapan *Integrated Library System (InlisLite)* di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh menggunakan pendekatan *Human Organization Technology (HOT) Fit model*” Hasil dari penelitian ini adalah penilaian tersebut dapat dijadikan sebagai acuan perpustakaan dalam berbagi sistem berita dan layanan yang telah diterapkan di perpustakaan. keberadaan komputer dan *InlisLite* sangat penting dalam kelangsungan pengoperasian aplikasi dan aplikasi ini oleh pengguna. Dari latar belakang masalah yang peneliti paparkan diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pemanfaatan *InlisLite (Integradet Library Sistem)* dalam Meningkatkan Layanan Perpustakaan SMK N 1 Klungkung.”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

- 1.2.1 Mengapa perpustakaan SMK N 1 Klungkung memanfaatkan sistem *InlisLite* dalam layanan perpustakaan?
- 1.2.2 Bagaimana langkah-langkah yang dilakukan perpustakaan SMK N 1 Klungkung dalam memanfaatkan Sistem *InlisLite* pada Layanan Perpustakaan?
- 1.2.3 Apakah kendala yang dihadapi perpustakaan SMK N 1 Klungkung selama menggunakan Sistem *InlisLite* dalam Layanan perpustakaan?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat disimpulkan tujuan penelitian ini adalah :

- 1.3.1 Untuk mengetahui perpustakaan SMK N 1 Klungkung Memanfaatkan sistem *InlisLite* dalam layanan perpustakaan.
- 1.3.2 Untuk mengetahui langkah-langkah yang dilakukan perpustakaan SMK N 1 Klungkung dalam memanfaatkan sistem *InlisLite* dalam Perpustakaan
- 1.3.3 Untuk mengetahui kendala yang dihadapi perpustakaan SMK N 1 Klungkung selama menggunakan sistem *InlisLite* dalam layanan perpustakaan

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berdaya guna bagi diri sendiri dan orang lain. Manfaat yang diharapkan dalam

penelitian ini meliputi, manfaat teoritis dan manfaat praktis.

#### **1.4.1 Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan mampu menerapkan semua teori yang telah peneliti pelajari di bangku kuliah. memberikan manfaat pembelajaran di bidang pendidikan luar biasa dalam pemanfaatan materi *InlisLite* dalam otomasi perpustakaan di SMK N 1 Klungkung.

#### **1.4.2 Secara Praktis**

1.4.2.1 Bagi perpustakaan . peneliti diharapkan dapat dijadikan bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas sistem otomasi di perpustakaan SMK N 1 Klungkung.

1.4.2.2 Untuk pustakawan. Meningkatkan keterampilan dan kemampuan pustakawan dalam bidang pengembangan perpustakaan dengan aplikasi *InlisLite*, serta memanfaatkan hasil pengelolaan perpustakaan dalam upaya menyebarluaskan informasi perkembangan *InlisLite* dalam otomasi perpustakaan. Dengan adanya penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan motivasi bagi pustakawan untuk memiliki wawasan yang luas bagi pengembangan *InlisLite* dalam pengelolaan perpustakaan di SMK N 1 Klungkung.

1.4.2.3 Bagi pemustaka. Membina kesadaran pemustaka akan pentingnya pengembangan *InlisLite* dalam otomasi perpustakaan di perpustakaan SMK N 1 Klungkung

1.4.2.4 Bagi Lembaga / Jurusan. Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan terhadap mata kuliah yang berkaitan dengan ilmu perpustakaan yang membahas tentang sistem otomasi perpustakaan

1.4.2.5 Bagi Dosen. Memberi masukan untuk perpustakaan terkait dengan pelayanan yang telah diberikan Perpustakaan SMK N 1 Klungkung.

