

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era ini, penggunaan teknologi informasi sangat penting untuk mendapatkan informasi dengan cepat, akurat, dan mudah. Sistem manual yang saat ini digunakan di perpustakaan tampaknya tidak lagi memadai. Oleh karena itu, perpustakaan memerlukan pemanfaatan teknologi informasi guna meningkatkan kualitas layanan pengguna secara efektif dan efisien. Dalam perkembangan Revolusi Industri 4.0, teknologi telah mengalami kemajuan yang pesat, dengan kehadiran robot cerdas dan kendaraan tanpa pengemudi. Revolusi Industri 4.0 memberikan kesempatan bagi perpustakaan untuk bertransformasi menjadi perpustakaan teknologi informasi (Pratama, 2018). Sebagai lembaga pengelola informasi, perpustakaan merespons kebutuhan pengguna dalam mencari dan meminjam koleksi dengan cepat. Kebutuhan siswa menjadi semakin kompleks dan membutuhkan layanan yang responsif. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi informasi penting untuk meningkatkan kualitas layanan perpustakaan sekolah.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007, Pasal 1, menjelaskan bahwa perpustakaan adalah lembaga yang secara profesional mengelola koleksi karya tulis, bahan cetak, dan karya rekaman dengan menggunakan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi pengguna perpustakaan. Oleh karena itu, perpustakaan membutuhkan bantuan teknologi untuk mempermudah dan memperlancar kinerja pustakawan dalam berbagai aspek, termasuk akuisisi, sirkulasi/pelayanan, dan pemeliharaan bahan pustaka. Teknologi memiliki peran penting dalam pengembangan perpustakaan.

Pusat pengetahuan sekolah memegang peran yang sungguh krusial dalam mendukung kegiatan pembelajaran siswa dan mendorong tercapainya target pendidikan di sekolah. Sesuai dengan segmen keempat pengenalan Undang-Undang Dasar 1945 yang menyoroti pentingnya menambah wawasan kehidupan bangsa, perpustakaan memiliki arti yang amat signifikan. Kehadiran

perpustakaan di setiap institusi pendidikan dalam konteks pendidikan formal adalah suatu keharusan, dengan tugasnya sebagai reservoir informasi dalam proses belajar-mengajar. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 2 tahun 1989 mengenai Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Pasal 39 menjelaskan bahwa pendidikan tidak dapat terealisasi secara optimal jika peserta didik tidak didukung oleh bahan belajar yang diperlukan. Perpustakaan menjadi salah satu bahan belajar yang amat urgen, kendati bukan satu-satunya, yang harus memberi kesempatan kepada pendidik dan peserta didik untuk memperoleh kesempatan memperluas dan menggali pengetahuan lewat membaca literatur yang mengandung isi ilmu pengetahuan yang diperlukan.

Menurut Cohn (2001), otomasi perpustakaan merupakan suatu sistem yang memanfaatkan komputer dalam mengelola aktivitas yang umumnya dilakukan di perpustakaan konvensional, seperti pengolahan sumber informasi, peredaran koleksi, katalog, akuisisi, keanggotaan, dan publikasi berurutan. Semua kegiatan tersebut dijalankan melalui basis data perpustakaan sebagai dasar sistemnya. Oleh karena itu, otomasi perpustakaan dapat dianggap sebagai proses atau metode pengelolaan perpustakaan dan tindakan-tindakan perpustakaan yang dibantu oleh teknologi informasi.

Berdasarkan informasi dari SLiMS User Forum pada tahun 2019, tercatat terdapat 1923 pengguna SLiMS di Indonesia. SLiMS awalnya dikembangkan oleh Pusat Informasi dan Humas Departemen Pendidikan Nasional. Pengembangan SLiMS dilakukan oleh sekelompok pengembang yang mayoritas merupakan lulusan jurusan Ilmu Perpustakaan di universitas ternama di Indonesia. Mereka meliputi Hendro Wicaksono, Arie Nugraha, Wardiyono, Arif Syamsuddin, dan M. Rasyid Ridho. Selain itu, ada juga dua pengembang lainnya yaitu Eddy Subrata (konsultan IT) dan Indra Sutriadi (guru Fisika). Tim pengembang SLiMS berkomitmen untuk terus memperbarui SLiMS agar sesuai dengan kebutuhan otomasi perpustakaan, mengikuti tren perkembangan teknologi, serta mengimplementasikan fitur-fitur inovatif yang tetap mematuhi prinsip dan standar dalam Ilmu Perpustakaan.

Penerapan teknologi informasi memainkan peranan yang luar biasa dalam memperbaiki mutu pelayanan di perpustakaan guna mempercepat, meningkatkan ketepatan, dan menyederhanakan proses. Pemanfaatan sistem manual yang tengah diterapkan di perpustakaan saat ini dianggap tidak memadai lagi. Dengan demikian, perpustakaan dituntut untuk mempergunakan teknologi informasi demi meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan bagi pengguna. Di SMP Negeri 3 Seririt, mereka telah beradaptasi dengan perkembangan terkini dan menggunakan aplikasi perangkat lunak yang berbasis gratis, salah satu contohnya adalah Senayan Library Management System (SLiMS). SLiMS merupakan sebuah sistem perpustakaan yang otomatis yang mencakup rangkaian kegiatan pengelolaan perpustakaan seperti pencarian online dalam katalog akses publik (OPAC), layanan sirkulasi, dan manajemen perpustakaan.

Awalnya, Perpustakaan SMP Negeri 3 Seririt menggunakan sistem pengolahan manual. Namun, sistem manual ini menghadapi berbagai kendala, seperti waktu yang lama dalam pengolahan buku dan penelusuran informasi. SDM yang terbatas dan kurangnya pengetahuan tenaga kerja dalam mengoperasikan perangkat lunak perpustakaan menjadi hambatan dalam menerapkan otomasi di perpustakaan. Sistem pengelolaan manual tidak lagi mendukung proses layanan yang efisien kepada pengguna.

Sejak tahun 2021, perpustakaan SMP Negeri 3 Seririt telah menggunakan aplikasi Senayan Library Management System (SLiMS) dan hingga saat ini masih digunakan. Proses instalasi aplikasi ini dibantu oleh teknisi dari SMP Negeri 1 Gerokgak dengan tujuan meningkatkan layanan yang lebih baik. Setelah penerapan SLiMS, beberapa manfaat yang dirasakan antara lain efisiensi waktu dalam penelusuran informasi, hasil yang lebih akurat, pengorganisasian bahan pustaka yang lebih cepat, kemudahan dalam pelaporan tanpa perlu rekap data secara manual, serta kemampuan untuk melihat hasil pencarian dengan cepat hanya melalui aplikasi SLiMS. Petugas perpustakaan juga dapat dengan mudah mengecek apakah buku yang dicari ada di perpustakaan atau sedang dipinjamkan kepada pengguna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pemanfaatan SLiMS (Senayan Library Management System) dalam Meningkatkan Layanan di Perpustakaan SMP Negeri 3 Seririt Bali."** Topik penelitian ini dipilih karena meskipun perpustakaan SMP Negeri 3 Seririt telah menggunakan SLiMS dalam mendukung kegiatan layanan perpustakaan, peneliti percaya bahwa pemanfaatannya masih belum maksimal. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ayu K. Putri, Nolly S. Londa, dan Yunita (2018) dengan judul "Penerapan Aplikasi Senayan Library Management System (SLiMS) dalam Meningkatkan Layanan Pengguna di Perpustakaan Unika De La Salle Manado" menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi SLiMS telah efektif bagi pengguna dan telah meningkatkan kemudahan dan kecepatan layanan, mulai dari layanan visitor, Online Public Access Catalog (OPAC), hingga layanan sirkulasi. Namun, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa belum ada dukungan perangkat komputer yang memadai, sehingga pengguna, terutama yang belum berpengalaman dengan SLiMS, sering mengalami hambatan dalam penggunaan aplikasi tersebut.

Di samping itu, riset yang dilakukan oleh Widyasari (2021) dengan judul "Penggunaan Aplikasi SLiMS (Senayan Library Information Management System) dalam Mekanisasi Perpustakaan di Pascasarjana STAHN Mpu Kuturan Singaraja, Bali" juga menitikberatkan pada eksploitasi yang belum optimal dari aplikasi SLiMS yang telah ada dalam upaya mekanisasi perpustakaan. Perbedaan pokok antara penelitian ini dan studi sebelumnya yang dilakukan oleh Ni Luh Devi Widyasari terletak pada lokasi penelitian yang sangat berlainan. Riset terdahulu berlangsung di perpustakaan Pascasarjana STAHN Mpu Kuturan Singaraja, yang merupakan perpustakaan di institusi pendidikan tinggi dengan fasilitas yang memadai, juga diawaki oleh pustakawan yang memiliki latar belakang pendidikan di bidang perpustakaan. Di sisi lain, perpustakaan SMP Negeri 3 Seririt adalah perpustakaan sekolah dengan sarana dan prasarana yang masih kurang memadai, serta sumber daya

manusia yang terbatas, mengingat mereka bukanlah pustakawan yang berlatar belakang pendidikan perpustakaan.

1.2 Rumusan Masalah

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

- 1.2.1 Mengapa perpustakaan SMP Negeri 3 Seririt menggunakan aplikasi *SLiMS* dalam layanan perpustakaan?
- 1.2.2 Bagaimana langkah-langkah yang dilakukan perpustakaan SMP Negeri 3 Seririt dalam memanfaatkan sistem *SLiMS* pada layanan perpustakaan?
- 1.2.3 Apakah kendala yang dihadapi perpustakaan SMP Negeri 3 Seririt selama menggunakan sistem *SLiMS* dalam layanan perpustakaan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Untuk mengetahui alasan perpustakaan SMP Negeri 3 Seririt menggunakan aplikasi *SLiMS* dalam layanan perpustakaan.
- 1.3.2 Untuk mengetahui langkah-langkah yang dilakukan perpustakaan SMP Negeri 3 Seririt dalam memanfaatkan sistem *SLiMS* pada layanan perpustakaan.
- 1.3.3 Untuk mengetahui kendala yang dihadapi perpustakaan SMP Negeri 3 Seririt selama menggunakan sistem *SLiMS* dalam Layanan perpustakaan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis.

Secara teoritis

1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang sistem otomasi perpustakaan menggunakan aplikasi *SLiMS* di perpustakaan SMP Negeri 3 Seririt, serta meningkatkan pemahaman tentang teori otomasi perpustakaan.

1.4.2 Secara Praktis

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

1.4.2.1 Bagi perpustakaan SMP Negeri 3 Seririt

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perpustakaan SMP Negeri 3 Seririt dalam meningkatkan kualitas layanan dengan pemanfaatan aplikasi SLiMS

1.4.2.2 Tenaga Perpustakaan

Serta bagi tenaga perpustakaan dengan peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan dalam pengembangan sistem otomasi perpustakaan menggunakan aplikasi SLiMS.

1.4.2.3 Bagi pemustaka

Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat membantu meningkatkan kesadaran pemustaka tentang pentingnya pemanfaatan SLiMS dalam otomasi perpustakaan di perpustakaan SMP Negeri 3 Seririt

1.4.2.4 Peneliti lain

Serta menjadi referensi bagi peneliti lain dalam penelitian sejenis dan implementasi mata kuliah otomasi perpustakaan.

