

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi berdampak besar terhadap perubahan pola pikir masyarakat. Pekerjaan yang dulu sebagian besar bergantung ke otot kini lebih di dominasi penggunaan otak. Segala sesuatu harus dilakukan dengan cepat, tepat, dan akurat. Pekerjaan yang membutuhkan waktu lama dan tenaga yang besar dapat dilakukan dengan lebih mudah dengan bantuan teknologi informasi. Pemanfaatan teknologi informasi di segala sector kehidupan tanpa sadar telah membawa dunia memasuki era globalisasi lebih cepat dari yang dibayangkan semula. Perkembangan teknologi informasi saat ini berupa perkembangan infrastruktur teknologi informasi, seperti hardware, software, teknologi penyimpanan data (storage), dan teknologi komunikasi (Cahyono, J. E., & Heriyanto, H., 2013).

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin membuka peluang baru bagi perkembangan teknologi informasi perpustakaan yang murah dan mudah di terapkan oleh perpustakaan di Indonesia. Oleh Karena itu teknologi informasi sudah menjadi keharusan bagi perpustakaan di Indonesia. Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian pesat memberikan dampak besar terhadap semua bidang kehidupan. Perpustakaan menerapkan teknologi informasi untuk memberikan pelayanan lebih baik kepada pemustakanya bahkan Wahyu Supriyanto menyebutkan bahwa kemajuan perpustakaan banyak diukur dari tingkat atau intensitas dan kualitas penggunaan teknologi informasi di perpustakaan (Ganda, Y. O., Londa, N. S., & Putri, A. K., 2018).

Landasan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di perpustakaan disebutkan dalam Undang-undang NO.43 Tahun 2007 yang menyebutkan :

Pasal 12 : Koleksi perpustakaan diseleksi, diolah, disimpan, dilayankan, dan dikembangkan sesuai dengan kepentingan pemustaka dengan memperhatikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pasal 14 : Setiap perpustakaan mengembangkan layanan perpustakaan sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Pasal 19 ayat (2) : Pengembangan perpustakaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan berdasarkan karakteristik, fungsi dan tujuan, serta dilakukan sesuai dengan kebutuhan pemustaka dan masyarakat dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berbagai model penerapan teknologi informasi dan komunikasi di perpustakaan meliputi sistem otomasi perpustakaan, perpustakaan digital, repository instansi digital, aplikasi perpustakaan digital berbasis mobile apps yang sudah banyak tersedia. SLiMS (Senayan Library Management System) adalah sistem otomasi perpustakaan sumber terbuka. Sebuah penerapan teknologi informasi dan komunikasi pada pekerjaan administratif di perpustakaan agar lebih menjadi efektif dan efisien. Kegiatan yang dapat dilakukan pada SLiMS yaitu Pengadaan bahan pustaka, pengolahan bahan pustaka, Online Public Access Catalog (OPAC), sirkulasi bahan pustaka, pengolahan anggota, statistik, stock opname dan pelaporan. SLiMS menjadi sistem otomasi perpustakaan yang paling banyak digunakan di Indonesia dan perpustakaan di luar negeri serta menjadi sistem otomasi yang direkomendasikan di beberapa negara. Web perpustakaan juga sebagai bentuk pemanfaatan teknologi informasi untuk pengguna menelusur informasi seputar perpustakaan yang dituju. Web perpustakaan sebagai portal perpustakaan yang tersaji tersambung dengan OPAC dan layanan online lainnya.

Perpustakaan sekolah sebagai jantung pendidikan ataupun gerbang pendidikan. Perpustakaan sekolah harus bertransformasi meningkatkan nilai, pengaruh, dan layanan untuk mendukung perubahan paradigm, metode, strategi pembelajaran, dan menyiapkan kecakapan hidup abad 21. Mengingat begitu pentingnya keberadaan perpustakaan disekolah sebagai

salah satu sumber belajar untuk siswa, namun tidak begitu saja keberadaannya dapat berdayaguna tanpa adanya suatu manajemen yang baik dan terprogram. Karena bagaimanapun dan dalam hal apapun manajemen merupakan bagian pokok dalam suatu program atau kegiatan efisiensi dan efektifitas, manajemen perpustakaan disekolah dapat tercapai apabila seluruh sumber daya yang ada mampu dan mau bersinergi baik itu sumber daya manusia, sarana dan prasarana serta dana yang dimiliki (Imron, M. A., & Kuntarto, E., 2019).

Oleh karena itu, penulis memilih perpustakaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sooko Mojokerto untuk menerapkan sistem portal menggunakan otomasi SLiMS 8 Akasia dengan alasan perpustakaan tersebut belum memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pengolahan perpustakaan dan ingin membantu dalam mewujudkan penyelenggaraan dan pengolalahan untuk peningkatan kinerja perpustakaan dan kebutuhan pemustaka.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana proses penerapan Senayan Library Management System perpustakaan SMKN 1 Sooko Mojokerto?

1.3 Batasan Masalah

Dalam membuat produk Tugas Akhir (TA) agar sesuai dengan tujuan agar sasaran tercapai dan permasalahan di atas, maka penulis membatasi permasalahan, sebagai berikut :

- a. Portal perpustakaan berbasis web.
- b. Portal perpustakaan menggunakan platform website WordPress.
- c. Sistem otomasi perpustakaan menggunakan SLiMS (Senayan Library Management System) 8 Akasia.
- d. Penerapan otomasi perpustakaan di Perpustakaan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sooko Mojokerto.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan produk tugas akhir antara lain :

- a. Membangun portal perpustakaan SMKN 1 Sooko Mojokerto berbasis web.
- b. Memberikan kemudahan bagi petugas perpustakaan untuk mengolah perpustakaan dengan efektif serta efisien.
- c. Memberikan kemudahan bagi pengguna perpustakaan yaitu masyarakat lingkungan sekolah dalam memenuhi kebutuhan informasi dengan penelusuran informasi dengan cepat dan tepat.
- d. Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan petugas dengan memanfaatkan teknologi informasi di kegiatan pengolahan perpustakaan sekolah.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan produk tugas akhir adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Penulis
 - 1) Penulis dapat menerapkan dan mengembangkan pengetahuan dan ilmu yang telah didapat selama studi.
 - 2) Penulis dapat mengembangkan keterampilan dalam menjalankan sistem otomasi SLiMS.
- b. Bagi Sekolah

Adanya sistem otomasi perpustakaan SLiMS menjadi portal perpustakaan sebagai penelusuran informasi terkait perpustakaan secara cepat dan tepat bagi masyarakat lingkungan sekolah SMKN 1 Sooko Mojokerto.

- c. Bagi Program Studi

Laporan Tugas Akhir menjadi sarana evaluasi bagi program studi, sejauh mana ilmu dan pengetahuan yang telah diterima dan diserap oleh mahasiswa. Selain itu, dapat menjadi acuan bagi mahasiswa lain dalam penyusunan laporan Tugas Akhir.