

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Perpustakaan sekolah ialah perpustakaan yang berada pada unit sekolah baik pada tingkat sekolah dasar, maupun sekolah tingkat menengah untuk membantu peserta didik dan pendidik dalam mencapai tujuan belajar. Perpustakaan sekolah dapat memenuhi kebutuhan dari warga sekolah dengan menyediakan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran yang diadakan di kelas. Perpustakaan sebagai sarana hiburan juga dapat menyediakan informasi - informasi non formal yang dapat digunakan oleh warga sekolahnya sebagai sarana hiburan dari bacaan yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran seperti yang telah dijelaskan oleh Darmono (2007 : 1) dalam buku “Perpustakaan Sekolah : Pendekatan Aspek Manajemen dan Tata Kerja.

Penerapan otomasi pada perpustakaan merupakan dampak dari berkembangnya teknologi akibat perkembangan kebutuhan pemustaka saat ini. Penerapan otomasi yang erat kaitannya dengan penggunaan teknologi merupakan salah satu cara yang dapat digunakan oleh perpustakaan untuk memperkenalkan teknologi serta mendidik siswa - siswi sekolah dalam menggunakan teknologi yang ada secara baik dan benar. Setelah siswa - siswi maupun warga sekolah lainnya telah mampu menggunakan teknologi tersebut, maka perpustakaan dapat mengaplikasikan teknologi sebagai sarana promosi kepada warga sekolah dan sarana pengembangan perpustakaan.

Penerapan teknologi tersebut juga dilakukan agar siswa / siswi lebih tertarik untuk mendayagunakan layanan pada perpustakaan. Pemanfaatan teknologi dapat dijadikan sarana pengembangan perpustakaan dengan dapat menyediakan informasi secara cepat dan tepat bagi penggunanya serta mempermudah kegiatan yang dilakukan oleh pustakawan sebagai pengelola informasi.

Menurut Wiji Suwarno (2010) dalam bukunya *Pengetahuan Dasar Kepustakaan* menyatakan bahwa informasi pada saat ini mampu menembus ruang dan waktu sehingga perlu adanya pangkalan data yang mengelola informasi yang dapat mengakses informasi secara tepat dan akurat. Berdasarkan kutipan tersebut, maka perpustakaan yang merupakan organisasi yang terus berkembang terkait bertambahnya koleksi - koleksi yang ada diperpustakaan memerlukan adanya pangkalan data untuk mengelola informasi yang digunakan oleh perpustakaan tersebut. Adanya penerapan teknologi tersebut memiliki banyak dampak positif terhadap perpustakaan sesuai dengan peran sistem teknologi informasi di dalam organisasi.

Menurut SP Hariningsih (2005) dalam buku “*Teknologi Informasi*” mengemukakan bahwa peran sistem teknologi informasi di dalam organisasi adalah mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses kerja dan penelusuran informasi baik bagi penyedia maupun pengguna, selain itu juga dapat meningkatkan komunikasi dan kolaborasi yang dapat menjadi “modal” guna bersaing dengan organisasi lainnya.

Berdasarkan peran - peran yang dijelaskan dalam buku tersebut maka perpustakaan dapat meningkatkan daya kerja yang dilakukannya serta dapat memudahkan kinerja yang dilakukan oleh pustakawan. Apabila perpustakaan telah mampu menerapkan teknologi yang berkaitan dengan pengembangan perpustakaan maka perpustakaan telah mampu menjalankan Undang-Undang Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 45 yang menyebutkan agar setiap satuan pendidikan jalur pendidikan harus menyediakan perpustakaan sebagai sumber belajar. Setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan, intelektual, sosial, emosional dan kejiwaan peserta didik.

Pada perpustakaan SMPN 01 Sumbergempol Kabupaten Tulungagung juga telah berupaya melakukan pengembangan dan pengelolaan pada perpustakaanya. Pada perpustakaan ini juga telah memiliki pustakawan yang mampu mengelola adanya penerapan otomasi pada perpustakaan. Koleksi - koleksi yang ada pada perpustakaan juga memiliki keanekaragaman yang mampu memberikan informasi kepada pemustakanya serta perpustakaan juga berupaya untuk meningkatkan kualitas koleksi yang ada pada perpustakaanya. Selain itu diharapkan siswa – siswi sekolah tersebut memanfaatkan perpustakaan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dengan menjadikan perpustakaan sebagai tempat belajar selain ruang kelas. Siswa - siswi dari sekolah tersebut juga telah mengenal teknologi yang berkembang saat ini.

Adanya hal - hal yang mendukung adanya penerapan otomasi pada perpustakaan tersebut maka penulis menjadikan perpustakaan SMPN 01 Sumbergempol sebagai sasaran dalam pembuatan produk Tugas Akhir. Penulis melakukan penerapan otomasi perpustakaan dengan menggunakan *software* SLiMS (*Senayan Library Management Systems*). Pemilihan software SLiMS Cendana sebagai alat bantu dalam pembuatan sistem otomasi ini karena SLiMS Cendana mudah digunakan dan dapat dimodifikasi dengan penambahan *tool* sesuai dengan kebutuhan perpustakaan. Keunggulan dari SLiMS adalah merupakan aplikasi sistem otomasi yang berbasis web (*web based*), SLiMS juga merupakan aplikasi perpustakaan yang bersifat *open sources* yang digunakan pada berbagai platform sistem komputer yaitu Windows dan Linux. SLiMS juga memiliki integrasi sistem lebih luas sehingga dapat mencakup unit kerja secara keseluruhan pada perpustakaan.

Alasan penulis memilih perpustakaan SMPN 01 Sumbergempol kabupaten Tulungagung sebagai sasaran pembuatan produk akhir ialah adanya hal - hal yang mendukung adanya penerapan sesuai dengan penjelasan diatas, adanya pustakawan sebagai pengelola informasi, adanya saran pendukung yang disediakan oleh perpustakaan untuk terciptanya otomasi pada perpustakaan, serta koleksi - koleksi yang ada pada perpustakaan tersebut telah dilakukan kalsifikasi dan inventarisasi secara manual.

I.2 Tujuan

I.2.1 Tujuan Umum

1. Mampu menerapkan sistem otomasi pada perpustakaan sehingga perpustakaan sekolah yang dijadikan sebagai sasaran dapat melakukan pengembangan perpustakaan.
2. Untuk menyediakan sarana penelusur informasi secara tepat dan cepat bagi pemustakanya.

I.2.2 Tujuan Khusus

I.2.2.1 Tujuan bagi Pemustaka

1. Dapat memenuhi kebutuhan pemustaka dengan dapat menemukan koleksi yang diperlukan secara tepat dan cepat.
2. Dapat lebih memperkenalkan kepada pemustaka mengenai teknologi yang digunakan oleh perpustakaan sehingga pemustaka lebih mengenal sentuhan teknologi yang berkembang pada perpustakaan sejak dini.

I.2.2.2 Tujuan bagi Pustakawan

1. Untuk meningkatkan kemampuan dari pustakawan dalam penerapan sistem otomasi perpustakaan dengan menggunakan *Senayan Library Management System (SLiMS)*.
2. Untuk memberikan kesempatan bagi pustakawan dalam design *Senayan Library Management System (SLiMS)* sesuai dengan keinginannya sehingga pustakawan memiliki kemampuan untuk mengembangkan teknologi yang ada.

3. Untuk mempermudah kinerja yang dilakukan pustakawan dalam pengelolaan dengan memanfaatkan penerapan otomasi perpustakaan.

I.3 Manfaat

1. Adanya kegiatan pengembangan perpustakaan yaitu peningkatan mutu perpustakaan dengan penerapan otomasi perpustakaan.
2. Memberikan kemudahan dan kebebasan bagi pemustaka untuk menelusur informasi yang dibutuhkan secara tepat dan cepat serta melatih pemustaka untuk lebih mandiri dalam proses penelusuran informasi.
3. Memberikan kemudahan bagi pustakawan dalam proses pengelolaan informasi yang ada pada perpustakaan serta meningkatkan kemampuan dari pustakawan sebagai pustakawan IT (Teknologi Informasi) akibat adanya penerapan sistem otomasi perpustakaan.

I.4 Langkah Pembuatan Produk

Langkah yang digunakan dalam pembuatan produk Tugas Akhir ialah mengumpulkan data yang akan digunakan penulis dalam mendesign sistem otomasi perpustakaan sesuai dengan kebutuhan dari perpustakaan SMPN 01 Sumbergempol kabupaten Tulungagung. Data yang diperoleh dalam mendesign otomasi perpustakaan tersebut ialah hal - hal yang berkaitan dengan bagian sirkulasi dan OPAC (*Otomation Public Acces Catalogue*) yaitu aturan peminjaman koleksi, jam buka layanan, data koleksi, dan data anggota

perpustakaan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan produk Tugas Akhir ini ialah dengan melakukan observasi pada perpustakaan SMPN 01 Sumbergempol kabupaten Tulungagung dan melakukan kerjasama terkait penerapan aplikasi yang digunakan dalam otomasi perpustakaan.

Adapun alur pembuatan produk Tugas Akhir ini ialah :



I.5 Jadwal Pembuatan Produk

1. Tanggal 14 Desember - 15 Desember 2014

Penulis melakukan observasi pada perpustakaan yang dijadikan sasaran dalam pembuatan produk Tugas Akhir yaitu perpustakaan SMPN 01 Sumbergempol kabupaten Tulungagung. Pada tanggal tersebut penulis juga melakukan konsultasi terhadap pihak sekolah terkait dengan kerjasama pembuatan produk Tugas Akhir serta penulis juga mendapatkan data koleksi dan anggota yang digunakan sebagai bahan untuk membuat otomasi perpustakaan.

2. Tanggal 23 Desember 2014

Penulis melakukan penginstallan SLiMS Cendana pada perangkat elektronik serta *software* pendukung seperti XAMPP dan Notepad ++ yang digunakan penulis untuk mendesign ulang otomasi perpustakaan.

3. Tanggal 17 April - 28 April 2015

Penulis melakukan entri data koleksi dan anggota perpustakaan

4. Tanggal 29 April - 5 Mei 2015

Penulis melakukan modifikasi terhadap tampilan OPAC pada SLiMS dengan menggunakan *software* notepad ++ sesuai dengan kebutuhan dari perpustakaan.

5. Tanggal 6 Mei - 29 Mei 2015

Pembuatan Laporan Produk Tugas Akhir.

I.6 Alat dan Bahan Pembuatan Produk

Proses pembuatan produk Tugas Akhir berupa pembuatan portal perpustakaan yang menghasilkan otomasi perpustakaan ini membutuhkan bahan dan alat pendukung. Alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan produk Tugas Akhir ini ialah :

a. Peralatan

Peralatan yang digunakan dalam pembuatan produk ini ialah perangkat elektronik berupa laptop, wi-fi id, serta *software* SLiMS dan *software* pendukung. Laptop digunakan untuk penginstallan software - software yang digunakan tersebut serta digunakan sebagai alat untuk melakukan

entri data koleksi dan anggota serta untuk mendesign ulang otomasi perpustakaan sesuai dengan kebutuhan. Wi-fi id digunakan untuk mengunduh tema yang digunakan untuk *software* SLiMS serta mencari referensi tampilan - tampilan OPAC perpustakaan yang bagus.

b. Bahan

Bahan yang digunakan dalam pembuatan produk ini ialah data koleksi dan anggota perpustakaan. *Software* SLiMS yaitu SLiMS 7 yang dikenal dengan SLiMS Cendana dan *software* pendukung yaitu XAMPP win 32 versi 1.4.16 dan npp.5.9. Atau note pad++ digunakan untuk menerapkan otomasi dan mendesign ulang otomasi pada perpustakaan SMPN 01 Sumbergempol Kabupaten Tulungagung

I.7 Sistematika Penulisan

Laporan produk Tugas Akhir ini disusun oleh penulis dengan membagi 4 bab bagian sesuai dengan penulisan ilmiah. Bagian - bagian pada laporan produk Tugas Akhir terdiri dari :

BAB I : Pendahuluan

Pada bagian pertama Laporan Produk Tugas Akhir terdiri latar belakang pembuatan produk Tugas Akhir yang disertai dengan tujuan dan manfaat. Pada Bab ini juga terdapat langkah - langkah yang dilakukan dalam pembuatan produk yang didalamnya juga dijelaskan mengenai teknik pengumpulan data serta alur pembuatan produk. Bagian ini juga menyajikan jadwal pembuatan produk, alat dan bahan serta sistematika penulisan laporan produk Tugas Akhir.

BAB II : Deskripsi Produk

Pada bab II ini berisi penjelasan mengenai produk Tugas Akhir yang dibuat oleh penulis yaitu pengertian produk. Pada bagian ini juga dijelaskan mengenai keadaan yang ada dilapangan terkait dengan terbentuknya produk pembuatan otomasi perpustakaan pada perpustakaan SMPN 01 Sumbergempol kabupaten Tulungagung

BAB III : Metode Pembuatan dan Penyajian Poduk

Pada bab ketiga Laporan Produk Tugas Akhir berisi mengenai metode pembuatan produk dari mulai melakukan install *software* terkait produk yang akan dibuat hingga proses penulis melakukan entri data pada *Senayan Library Management System (SLiMS)*. Pada bagian ini juga dijelaskan pula mengenai cara design ulang otomasi perpustakaan sesuai dengan kebutuhan dari perpustakaan SMPN 01 Sumbergempol kabupaten Tulungagung. Tahap akhir pada bab ini ialah menguraikan penyajian produk pada perpustakaan tersebut.

BAB IV : Penutup

Pada bagian akhir Laporan Produk Tugas Akhir ini berisi kesimpulan dari pembuatan produk serta adanya saran yang membangun ditujukan untuk perpustakaan yang dijadikan sasaran pembuatan produk Tugas Akhir.