

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung merupakan salah satu perpustakaan yang telah mengubah sebagian cara kerja mereka dengan menggunakan teknologi, khususnya pada bagian layanan perpustakaan.

Perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung pada tahun 2007 pernah meraih juara 1 perpustakaan sekolah terbaik tingkat nasional. Pada saat itu perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung telah memanfaatkan teknologi yaitu *Software* untuk kegiatan perpustakaan, dan OPAC untuk membantu siswa dalam menelusur informasi, akan tetapi *Software* tersebut mengalami kerusakan yang mengakibatkan semua data koleksi yang dimiliki perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung hilang.

Perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung memiliki koleksi yang cukup banyak. Berikut merupakan daftar koleksi yang dimiliki perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung:

Tabel 1.1

Daftar Koleksi Perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung Tahun 2014

No.	Koleksi	Jumlah eksemplar
1	Fiksi	900 eks
2	Referensi	5000 eks
3	Sirkulasi	18.000 eks
Jumlah		23.900s

Tabel di atas menunjukkan bahwa perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung memiliki koleksi buku kurang lebih 23.900 eksemplar, akan tetapi tidak ada alat bantu yang **Nguraksin/Kira Perpusinfo DESEMBER/2014,**

sehingga semua kegiatan perpustakaan harus dilakukan secara manual dan akan memakan waktu yang cukup lama.

Perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung memiliki 3 orang tenaga pengelola perpustakaan, 1 orang bagian koordinator perpustakaan, 1 orang pada bagian layanan dan pengelolaan koleksi dan 1 orang pada bagian IT. Dengan jumlah staf perpustakaan yang terbatas dan harus melayani 3.000 siswa, pada bulan februari 2014 perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung mulai menggunakan *Software* Senayan terutama pada kegiatan pengelolaan koleksi dan layanan perpustakaan guna mengatasi keterbatasan dalam memberikan layanan perpustakaan terutama layanan sirkulasi. *Software* senayan yang digunakan oleh perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung yaitu *software* senayan versi cendana.

Perpustakaan merupakan suatu tempat yang di dalamnya terdapat kegiatan penghimpunan, pengolahan, penyebarluasan (pelayanan) dan pelestarian berbagai bentuk informasi, baik yang tercetak maupun yang terekam dalam berbagai media seperti buku, majalah, surat kabar, film, kaset, tape recorder, video, komputer dan lain-lain (Yusuf: 2010, hlm. 1).

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang setiap harinya menyababkan perpustakaan harus merubah cara kerja mereka. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi secara tidak langsung akan memberikan dampak bagi pustakawan dan pemustaka, dimana pustakawan harus dapat memberikan pelayanan yang terbaik dan memenuhi kebutuhan informasi pemustaka secara cepat, tepat dan akurat sedangkan pemustaka harus mendapatkan pelayanan yang terbaik dan terpenuhinya kebutuhan informasi.

Dalam UU no. 43 tahun 2007 pasal 14 ayat 3 menyebutkan bahwa “setiap perpustakaan mengembangkan layanan perpustakaan sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini ditujukan agar dapat membantu NO.37/S1/KTP/PERPUSINFO/DESEMBER/2014

dalam kegiatan manajemen perpustakaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Darmawan (2009, hlm. 3) yang mengemukakan bahwa:

penerapan teknologi informasi dan komunikasi dapat difungsikan antara laian sebagai berikut: 1) penerapan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sistem informasi manajemen perpustakaan. Bidang pekerjaan yang dapat diintegrasikan dengan sistem informasi manajemen perpustakaan di antaranya adalah akuisisi, inventarisasi, katalogisasi, klasifikasi, sirkulasi, keanggotaan perpustakaan dan statistik jumlah pengunjung. 2) penerapan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana untuk menyimpan, mendapatkan dan menyebarluaskan informasi atau ilmu pengetahuan dalam format digital.

Penerapan teknologi di perpustakaan misalnya dengan menerapkan sistem otomasi perpustakaan. Perpustakaan automasi merupakan sistem yang dalam kegiatan perpustakaan sudah terkomputerisasi. Salah satu penerapan teknologi informasi yang dimanfaatkan oleh perpustakaan adalah *software/ perangkat lunak*.

Senayan merupakan *Open Source Software* (OSS) berbasis *web* untuk memenuhi kebutuhan automasi perpustakaan (*library automation*) skala kecil hingga skala besar. Sama halnya seperti kartu katalog, Senayan ini berisi data bibliografis perpustakaan yang tersimpan dalam *hardisk* suatu komputer (*local database*). *Local database* ini merupakan bahan dasar untuk OPAC.

Kelebihan dari *Software* Senayan yaitu dapat membantu penelusuran informasi lebih cepat, kelebihan ini seharusnya menjadi daya tarik pengelola perpustakaan untuk mengimplementasikan *Software* Senayan. Selain itu *Software* Senayan perlu diimplementasikan di perpustakaan sekolah mengingat perpustakaan merupakan sebuah organisasi yang harus selalu berkembang. Hal ini sesuai dengan pendapat S.R Ranganathan (2006, hlm.382) dalam hukumnya yang kelima mengemukakan bahwa:

*A Library Is A Growing Organism: The fifth law in its entirety
NO.38 SIRKTP/PERPUSTAKAAN/DESEMBER/2014
the fact that the library, as an institution, has all the attributes of a growing organism. A growing organism takes in new matter, casts off old matter,*

changes in size and takes new shapes and forms (S.R. Ranganathan, 2006, hlm. 382).

Perpustakaan sebagai salah satu organisasi harus selalu berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Perpustakaan akan berkembang dengan baik apabila didukung dengan para pustakawan yang tanggap akan perkembangan teknologi informasi. Dengan memiliki pustakawan yang tanggap dan memahami perkembangan teknologi informasi maka secara tidak langsung membantu pustakawan lainnya dalam memberikan layanan dan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

Implementasi otomasi perpustakaan saat ini menjadi tolak ukur bahwa perpustakaan tersebut telah mengikuti perkembangan zaman. semakin canggih sebuah perpustakaan, maka semakin maju perpustakaan tersebut. Dengan kemudahan yang didapatkan melalui penggunaan teknologi informasi, maka kegiatan dan layanan perpustakaan menjadi lebih baik sehingga perpustakaan dapat berkembang dan mengalami perubahan dalam manajemen layanan informasi. Berbagai kelemahan yang diperoleh dari penggunaan metode manual bisa di atasi dengan penggunaan teknologi informasi.

Berdasarkan hasil pengamatan turunnya minat siswa dalam berkunjung ke perpustakaan disebabkan oleh banyak faktor. Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut yaitu sering sekali terjadi antrian yang panjang pada bagian layanan peminjaman, pengembalian dan perpanjangan koleksi. Ini disebabkan oleh pustakawan yang masih menggunakan cara manual dan belum memanfaatkan teknologi informasi dalam kegiatan perpustakaan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Cahyono (2013) tentang analisis pemanfaatan *Senayan Library Management Systems* (SLiMS) di kantor perpustakaan dan arsip daerah kota Salatiga mengemukakan bahwa pemanfaatan *Software Senayan* pada perpustakaan sangat berdampak besar bagi pustakawan dan perpustakaan karena memiliki manfaat antara lain: 1) NO.37/SIKRPP/PERPUSINFO/DESEMBER/2014 mempercepat pekerjaan di perpustakaan; 2) meningkatkan performa

pekerjaan; 3) meningkatkan produktivitas kerja; 4) pekerjaan di perpustakaan lebih efektif; 5) mempermudah pekerjaan.

Berkaitan dengan penelitian sebelumnya, Rachmaningsih (2012) tentang kepuasan pemustaka terhadap pemanfaatan *Software* Senayan di perpustakaan perguruan tinggi fakultas kedokteran bagian neurologi universitas diponegoro mengemukakan bahwa pemanfaatan *Software* Senayan ini membuat para pemustaka fakultas kedokteran Universitas Diponegoro merasa efektif dan efisien dalam temu kembali informasi, karena dapat membantu dalam mencari koleksi yang ada pada rak buku.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu berfokus pada pemanfaatan *software* senayan, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada proses implementasi *software* senayan pada perpustakaan sekolah, dimana peneliti menjelaskan dari perencanaan, pengelolaan, kendala yang dihadapi sampai dampak dari implementasi *software* senayan tersebut.

Keadaan tersebut menarik perhatian peneliti untuk mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan implementasi *software* senayan di perpustakaan sekolah, mulai dari proses perencanaan, kendala-kendala yang dialami sampai dampak dari implementasi *software* senayan tersebut.

Berdasarkan ketertarikan tersebut, maka fokus penelitian ini adalah pada implementasi *Software* Senayan pada perpustakaan sekolah. Sehingga peneliti mengambil judul “Implementasi *Software* Senayan *Library Management Systems* (SLiMS) pada Perpustakaan Sekolah (Studi Deskriptif pada Perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung)”.

B. Identifikasi Masalah

Untuk merumuskan permasalahan apa yang akan dikaji maka penulis melakukan identifikasi masalah terlebih dahulu. Identifikasi masalah tersebut adalah sebagai berikut:

masalah terlebih dahulu. Identifikasi masalah tersebut
NO.37/S1/KTP/PERPUSINFO/DESEMBER/2014

1. Pustakawan sekolah yang belum memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal
2. Kurangnya sumber daya manusia pada bidang layanan sehingga sering terjadi antrian pada layanan peminjaman, pengembalian dan perpanjangan koleksi.

C. Rumusan Masalah

Masalah yang akan dikaji pada penelitian ini dibagi menjadi dua yakni masalah umum dan masalah khusus. Masalah umum dari penelitian ini yakni “Bagaimana Implementasi *Software* Senayan di perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung?”. Dan masalah khususnya sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan implementasi *Software* Senayan pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung?
2. Bagaimana pengelolaan *Software* Senayan pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung?
3. Bagaimana dampak implementasi *Software* Senayan pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung?
4. Apa saja kendala-kendala yang dihadapi dalam implementasi *Software* Senayan pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini disesuaikan dengan masalah yang akan dikaji yakni tujuan umum “untuk mendeskripsikan implementasi *Software* Senayan pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung”. Dan tujuan khusus dari masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi *Software* Senayan pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung
2. Untuk mendeskripsikan pengelolaan *Software* Senayan pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung

NO.37/S1/KTP/PERPUSINFO/DESEMBER/2014

3. Untuk mendeskripsikan dampak implementasi *Software* Senayan pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung
4. Untuk mendeskripsikan kendala-kendala yang dihadapi dalam implementasi *Software* Senayan pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang memiliki perhatian dan tertarik terhadap ilmu perpustakaan dan informasi, khususnya dalam hal penerapan *Software* Senayan sebagai salah satu penerapan perpustakaan berbasis teknologi. Berdasarkan permasalahan diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis. Uraian lengkap akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan masukan untuk peningkatan layanan perpustakaan di perpustakaan yang menjadi tempat penelitian.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian yang menarik untuk dikembangkan oleh peneliti selanjutnya yang tertarik dengan bidang yang sama dan dapat menjadi referensi dalam menyelesaikan penelitian yang dilakukan.

2) Bagi pustakawan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu media yang dapat menunjang peningkatan kompetensi pustakawan dalam memberikan pelayanan dan kegiatan perpustakaan.

3) Bagi sekolah

NO.37/S1/KTP/PERPUSINFO/DESEMBER/2014

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan untuk meningkatkan pelayanan perpustakaan dan menerapkan perpustakaan berbasis teknologi.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi
2. bab II merupakan kajian teori yang berisi, tinjauan tentang teknologi informasi dan komunikasi, *Software, Software* Senayan, perpustakaan sekolah, penelitian yang relevan dan kerangka pemikiran.
3. bab III merupakan metodologi penelitian yang berisi, lokasi dan subjek populasi/ sampel penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, keabsahan data, langkah-langkah pengumpulan data, teknik pengumpulan data, sumber data dan jenis data penelitian, dan analisis data.
4. bab IV merupakan pembahasan yang berisi hasil penelitian dan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan.
5. bab V merupakan kesimpulan yang berisi simpulan dan saran.

NO.37/S1/KTP/PERPUSINFO/DESEMBER/2014