

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era informasi yang telah berkembang di dunia saat ini, sudah menjadi bagian yang tidak bisa terpisahkan dari perkembangan dunia secara global. Salah satu bukti konkret dari perkembangan era informasi ini adalah dengan berkembangnya media-media informasi di dunia secara global yang mulai menuju ke arah informasi berbentuk digital. Selain itu pengaruh perubahan global karena era informasi ini juga telah membuat lembaga-lembaga baik swasta ataupun pemerintahan saling berlomba dalam memanfaatkan perkembangan era informasi, salah satu hal yang tidak bisa terlepas dalam pengembangan informasi ini adalah dengan dibantu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Bahkan institusi seperti perpustakaan pun saat ini telah berlomba-lomba dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) baik untuk kegiatan layanan perpustakaan, maupun kegiatan pengolahan dan administrasi perpustakaan sekaligus sebagai sarana komunikasi antara pustakawan dengan pemustaka yang diharapkan juga untuk dapat meningkatkan citra perpustakaan kepada masyarakat.

Pemanfaatan TIK di perpustakaan meliputi bentuk koleksi perpustakaan yang mengikuti perkembangan teknologi seperti hadirnya koleksi-koleksi digital seperti koleksi audio visual, koleksi CD ataupun DVD interaktif, dan koleksi *e-journal*. Selain itu juga pemanfaatan ini meliputi bentuk media perpustakaan seperti situs web, mesin pencari, dan pemanfaatan perangkat keras pendukung TIK seperti komputer, *scanner*, *printer*, *RFID tools*, dll.

Kecenderungan pengembangan informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi saat ini adalah lebih mengedepankan perangkat *mobile* sebagai salah satu perangkat komunikasi cerdas untuk manusia, yaitu *smartphone*. Berdasarkan laporan dari Emarketer (dalam Millward, 2014) dinyatakan bahwa akan terdapat dua miliar pengguna *smartphone* aktif di seluruh dunia pada tahun 2018. Dalam laporan ini Indonesia adalah salah satu negara dengan pertumbuhan terbesar, di bawah Tiongkok dan India. Dengan perkembangan pengguna *smartphone* yang ada dalam laporan ini, diramalkan akan menjadikan Indonesia sebagai peringkat

keempat negara dengan populasi pengguna *smartphone* terbesar di dunia di belakang China, India, dan Amerika Serikat dengan jumlah pengguna melampaui 100 juta pengguna *smartphone* aktif.

Penggunaan *smartphone* yang semakin meningkat ini juga diikuti oleh perkembangan aplikasi-aplikasi yang mengisi *smartphone* tersebut. Saat ini semakin banyak pengembang aplikasi baik berbasis sistem aplikasi *android*, *windows*, *firefox* maupun *iOS* yang menciptakan banyak aplikasi menarik, mulai dari aplikasi yang gratis hingga berbayar semuanya dapat kita temukan di portal aplikasi platform *android* maupun *iOS*. Selain di dominasi oleh aplikasi-aplikasi media sosial dan hiburan, aplikasi yang tersedia saat ini juga banyak yang menunjang kebutuhan informasi manusia, tidak terkecuali juga *library apps*. Saat ini *library apps* akan lebih mudah kita temukan di *App Store* di *smartphone* berbasis *iOS* dan *Playstore* di *smartphone* berbasis *android* dengan pengembang mulai dari perpustakaan perguruan tinggi hingga lembaga-lembaga pemerintahan maupun swasta.

Pemanfaatan teknologi *mobile* di perpustakaan dikenal dengan istilah *m-libraries*. Ruang lingkup dari *m-libraries* seperti yang terdapat dalam Riche (2016, hal. 482) antara lain adalah: 1) pengaksesan *library content* melalui *mobile devices* seperti *e-book*, *e-journal*; 2) pengembangan *mobile applications* untuk yang khususnya mengakses perpustakaan secara *mobile*; 3) pengembangan *mobile applications* untuk mendukung sistem informasi perpustakaan seperti pada layanan sirkulasi seperti perpanjangan koleksi, layanan bebas pinjam, serta validasi data koleksi yang dilakukan pustakawan yang bertugas melakukan verifikasi *metadata* koleksi perpustakaan; 4) penggunaan *mobile device* untuk berinteraksi dengan pengguna atau sesama pustakawan.

Di Indonesia sendiri telah banyak perpustakaan yang mengembangkan *library apps*. Kebanyakan perpustakaan sebagai pengembang aplikasi ini cenderung memilih mengembangkan aplikasi di sistem operasi *android* karena di Indonesia pengguna *android* lebih mendominasi daripada pengguna *iOS*. Dari sisi pengembangan aplikasi, sebagian besar perpustakaan yang telah memiliki perpustakaan *mobile* ini adalah perpustakaan-perpustakaan daerah dan perguruan tinggi.

Beberapa perpustakaan yang telah memiliki aplikasi perpustakaan *mobile* adalah Perpustakaan Nasional RI dengan aplikasi iPusnas, BPAD Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dengan iJogja dan *Mobile Library* Jogja, Universitas Gadjah Mada dengan *mLibrary* UGM, dan Universitas Syiah Kuala dengan UILIS. Semua aplikasi ini berjalan pada sistem operasi *android* dan tersedia secara gratis di *Playstore*. Sementara masih jarang ditemui aplikasi perpustakaan *mobile* yang dikembangkan oleh perpustakaan sekolah.

Pengembangan berbasis *mobile* ini dipilih oleh perpustakaan selain karena penetrasi penggunaan *smartphone* yang semakin tinggi juga untuk mempermudah layanan perpustakaan yang saat ini harus menjemput bola dan menyesuaikan dengan pemustaka yang merupakan generasi *digital native*. Pernyataan ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Taufiq Abdul Gani (dalam Perpustakaan Universitas Syiah Kuala, 2016) selaku kepala UPT Perpustakaan Universitas Syiah Kuala saat peluncuran UILIS *Mobile*. Beliau mengatakan bahwa peluncuran UILIS *Mobile* terinspirasi dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju. Perpustakaan Universitas Syiah Kuala berusaha untuk melakukan pengembangan aplikasi perpustakaan dengan melihat tren teknologi yang terjadi, karena dengan teknologi yang ada saat ini diharapkan akan terus mempermudah pelayanan perpustakaan untuk pengembangan perpustakaan yang lebih maju.

Penelitian tentang *library apps* ini sudah banyak dilakukan di dunia, hampir di seluruh penjuru dunia telah dilakukan penelitian dan pengembangan mengenai *library apps*. Salah satu penelitian tentang *library apps* adalah yang dilakukan oleh Hoivik (2013) yang meneliti dan merepresentasikan *library apps* dari *National Library of Norway* yang menemukan enam hal yang dapat menjadi sebuah dasar untuk mengembangkan *library apps*. Penelitian lainnya mengenai *library apps* yang dalam tingkat internasional adalah yang dilakukan oleh Wong (2013), yang meneliti dan merepresentasikan penggunaan *library apps* dari perpustakaan *National Institute of Education*, Singapura. Wong dalam penelitiannya meneliti kemudian merepresentasikan bagaimana *library apps* berjalan dan bagaimana perpustakaan melakukan promosi terhadap aplikasi tersebut.

Di Indonesia sendiri, beberapa peneliti telah mengembangkan *library apps*, salah satunya adalah Yana Hendriana (2015) yang mengembangkan *library apps*

berbasis *android* di Universitas Ahmad Dahlan yang di dalamnya terdapat informasi koleksi perpustakaan seperti buku, majalah, skripsi, tesis dan disertasi yang juga memungkinkan pemustaka untuk meminjam koleksi perpustakaan secara *mobile* melalui *smartphone*. Sebagian besar peneliti yang melakukan penelitian tentang *library apps* merupakan peneliti yang bukan berlatar belakang dari rumpun ilmu perpustakaan dan informasi tetapi lebih di dominasi oleh rumpun ilmu komputer.

Di Indonesia, pemanfaatan perkembangan TIK yang digunakan di perpustakaan sekolah masih sebatas pada penggunaan perangkat keras yang mendukung kegiatan perpustakaan seperti komputer, *printer*, *scanner*, dan *RFID tools*. Sehingga pemanfaatan di bidang TIK masih sebatas pada hal-hal yang terlihat secara fisik yang hanya bisa dilihat di perpustakaan. Namun, di beberapa perpustakaan sekolah telah memanfaatkan sistem manajemen perpustakaan yang berbasis web, tetapi belum sampai pada pengembangan perpustakaan dalam bentuk aplikasi *mobile*.

Dengan kecenderungan pengembangan aplikasi perpustakaan yang di dominasi oleh perpustakaan daerah dan perguruan tinggi, ternyata tidak menyurutkan minat perpustakaan sekolah untuk ikut mengembangkan *library apps* ini, salah satu perpustakaan sekolah yang mengembangkan *library apps* ini adalah perpustakaan SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung.

SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung merupakan sekolah yang terletak di dalam kampus Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). *Library apps* yang dimiliki oleh perpustakaan SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh Riche Cynthia Johan, Holin Sulisty, dan Hana Silvana (2016). *Library apps* ini diberi nama *Mobile Library* yang berbasis sistem operasi *android* dan telah tersedia di *Google Playstore*. Pengembangan *library apps* ini dimaksudkan agar mengetahui bentuk desain aplikasi untuk layanan perpustakaan sekolah dan aktivitas yang diperlukan dalam pelayanan perpustakaan melalui teknologi aplikasi *mobile* yang berbasis *android* (Riche, Hana, & Holin, 2016, hal. 481). Pengembangan aplikasi ini merupakan integrasi dari sistem manajemen perpustakaan SLiMS yang sebelumnya telah di terapkan dan digunakan oleh perpustakaan SD Laboratorium Percontohan UPI

Bandung. Sistem manajemen perpustakaan SLiMS yang tersedia dalam bentuk desktop selanjutnya dikembangkan untuk dapat menjadi *library apps* dengan menggunakan tambahan modul REST API dengan format data JSON (*Javascript Object Notation*).

Dalam menggunakan *library apps* ini, pemustaka perlu mendaftar terlebih dahulu sebagai anggota yang dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan cara mendaftar dengan menggunakan akun media sosial *facebook* atau mendaftar dengan menggunakan *e-mail*. Setelah melakukan pendaftaran langsung dalam aplikasi, maka pemustaka akan langsung bertatap muka dengan fitur-fitur yang tersedia di aplikasi perpustakaan ini.

Fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi ini adalah koleksi buku, pemberitahuan, pesan, catatan peminjaman, reservasi, buku favorit, dan pengaturan. Aplikasi ini memungkinkan pemustaka untuk mengakses OPAC (*Online Public Access Catalog*) perpustakaan secara *mobile* melalui aplikasi dan dapat melakukan reservasi koleksi perpustakaan yang diminati atau dicari secara *mobile*. Pengguna juga dapat memberi tanda favorit kepada buku yang ia pinjam atau baca dan dapat dengan mudah mengakses buku yang pengguna favoritkan di menu favorit. Selain itu juga dalam aplikasi ini dimungkinkan bagi pemustaka untuk mengakses catatan peminjaman koleksi perpustakaan agar pengguna mengetahui kapan ia harus mengembalikan buku dan mengetahui jumlah denda yang harus dibayarkan apabila buku telah jatuh tempo peminjamannya. Selain itu, sebagai salah satu *library apps* yang interaktif, aplikasi ini juga menyediakan fitur untuk memberikan *rating* dan *review* pada koleksi perpustakaan yang telah pengguna pinjam atau baca (Riche, Hana, & Holin, 2016, hal. 485-490).

Pada dasarnya, pengembangan *library apps* ini merupakan salah satu bentuk pengembangan layanan perpustakaan yang diharapkan dengan *library apps* ini perpustakaan akan lebih dipercaya oleh komunitas sekolah sebagai salah satu tempat pemenuhan dan penunjang informasi utama di sekolah dan lebih berdaya guna. Pengembangan layanan dalam bentuk seperti ini juga merupakan salah satu bentuk upaya pemberdayaan perpustakaan.

Pemberdayaan berasal dari kata “daya” yang mendapat awalan ber- yang menjadi kata “berdaya” yang artinya adalah memiliki atau mempunyai daya. Daya

disini artinya adalah kekuatan, sedangkan berdaya artinya memiliki kekuatan. Sehingga pemberdayaan adalah membuat sesuatu menjadi berdaya atau mempunyai daya atau mempunyai kekuatan. Sementara itu pemberdayaan (*empowerment*) dalam bidang organisasi memiliki arti sebagai upaya memberikan otonomi, wewenang, dan kepercayaan kepada setiap individu dalam suatu organisasi, serta mendorong mereka untuk kreatif agar dapat menyelesaikan tugasnya sebaik mungkin. Pemberdayaan terdiri dari tahap *enabling*, *empowering*, dan *protecting*. Dengan pemberdayaan yang tepat maka perpustakaan akan mendapatkan citra yang baik dan eksistensi di tengah lingkungannya.

Pemberdayaan perpustakaan akan memiliki dampak sangat baik bagi keberlangsungan perpustakaan. Dengan adanya pemberdayaan perpustakaan yang baik, juga akan meningkatkan minat baca dan meningkatkan prestasi siswa. Pernyataan ini dibuktikan oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Arsidi (2014, hal. 21-22), dengan melakukan upaya pemberdayaan perpustakaan di SMAN 1 Yogyakarta, pada awalnya tingkat kunjungan dan aktivitas kesibukan di perpustakaan semakin meningkat, selanjutnya diikuti dengan prestasi-prestasi baik itu prestasi dari siswa, guru, maupun prestasi sekolah yang semakin meningkat karena peran perpustakaan. Hal ini semakin membuktikan bahwa dengan melakukan pemberdayaan perpustakaan, bukan hanya perpustakaan yang berkembang, namun juga lingkungan sekitarnya.

Adanya *library apps* ini akan bermanfaat sangat baik bagi perpustakaan, terutama dalam upaya pemberdayaan perpustakaan. Maka dengan semakin dikembangkannya *library apps* ini maka akan semakin meningkatkan nilai perpustakaan di sekolah. Namun, sampai saat ini setelah *library apps* ini diperkenalkan dan digunakan oleh pemustaka SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung, belum adanya persepsi maupun pendapat dari pemustaka terhadap aplikasi ini yang sebenarnya sangat dibutuhkan oleh pengembang aplikasi untuk dapat mengembangkan aplikasi ini selanjutnya sehingga dapat menunjang kebutuhan pemustaka dan dapat lebih memberdayakan perpustakaan. Karena seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa pengembangan aplikasi ini didasari oleh keinginan untuk mengetahui jenis layanan perpustakaan yang tepat

dengan memanfaatkan teknologi yang secara tidak langsung hal ini merupakan salah satu upaya dalam hal pemberdayaan perpustakaan.

Sampai saat ini juga belum diketahui secara pasti juga bagaimana pemberdayaan perpustakaan yang terjadi di perpustakaan SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung setelah diterapkan dan digunakannya aplikasi perpustakaan “*Mobile Library*”. Permasalahan ini sebenarnya perlu diketahui sebagai salah satu tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Riche Cynthia Johan, Hana Silvana, dan Holin Sulisty (2016) yang nantinya akan diperlukan dalam pengembangan aplikasi “*Mobile Library*” selanjutnya. Selain itu juga hal ini dapat memberikan gambaran bagi perpustakaan untuk dapat melakukan pemberdayaan perpustakaan secara lebih optimal sehingga dapat membentuk perpustakaan sekolah yang berdaya guna bagi komunitas sekolah sebagai pengguna utamanya.

Berdasarkan pada permasalahan yang terjadi di Perpustakaan SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung tersebut maka menarik keinginan peneliti untuk mengetahui persepsi komunitas sekolah tentang aplikasi perpustakaan *mobile* yang telah tersedia di Perpustakaan SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung terhadap pemberdayaan perpustakaan. Selain itu juga ketertarikan mengenai permasalahan ini karena sebagai salah satu dasar untuk pengembangan *library apps* selanjutnya agar dapat lebih sesuai dengan kebutuhan pemustaka umumnya untuk perpustakaan sekolah, khususnya untuk perpustakaan SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung.

Berdasarkan kepada latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka judul dari penelitian ini adalah: “Persepsi Komunitas Sekolah tentang *Library Apps* Terhadap Pemberdayaan Perpustakaan (Studi Deskriptif pada Perpustakaan SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang, permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini dirumuskan dalam rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus sebagai berikut:

a. Rumusan masalah umum:

Bagaimana persepsi komunitas sekolah tentang *library apps* terhadap pemberdayaan perpustakaan SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung?

b. Rumusan masalah khusus:

1. Bagaimana persepsi komunitas sekolah tentang *library apps* di perpustakaan SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung?
2. Bagaimana pemberdayaan perpustakaan yang terjadi di perpustakaan SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung?

1.3 Tujuan

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi komunitas sekolah tentang *library apps* terhadap pemberdayaan perpustakaan yang dilakukan di perpustakaan SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran persepsi komunitas sekolah tentang *library apps* di perpustakaan Laboratorium Percontohan UPI Bandung.
2. Untuk mengetahui gambaran pemberdayaan perpustakaan SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung setelah adanya *library apps*.

1.4 Manfaat**a. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dilakukan agar dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan pengetahuan dan pengalaman penulis di bidang perpustakaan dan informasi khususnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi di perpustakaan terutama pada bidang *library apps* dan di bidang pemberdayaan perpustakaan khususnya tentang pemberdayaan perpustakaan sekolah.

b. Manfaat Praktis**1. Komunitas Sekolah**

Manfaat yang diperoleh komunitas sekolah dengan adanya penelitian ini adalah dengan lebih memahami posisi dan fungsi perpustakaan di sekolah dan mengubah persepsi tentang perpustakaan dan manfaat lain yang dapat dirasakan adalah dengan optimalnya penggunaan *library apps* ini agar dapat menunjang kebutuhan informasi komunitas sekolah sebagai pemustaka.

2. Perpustakaan

Manfaat yang diperoleh perpustakaan adalah dengan semakin dikenalnya *library apps* yang telah dikembangkan sekaligus sebagai media promosi perpustakaan dan diharapkan akan semakin menambah minat kunjung perpustakaan serta meningkatnya citra perpustakaan di mata pemustaka, selain itu juga merupakan salah satu bentuk untuk mengetahui pemberdayaan perpustakaan sekolah yang sesuai.

3. Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan gambaran bagi peneliti yang memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian yang serupa dan dapat dikembangkannya secara lebih lanjut penelitian mengenai bidang ini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur penulisan pada skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu terdiri dari;

Bab satu Pendahuluan yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Pada Bab ini penulis menjelaskan mengenai latar belakang mengapa penulis mengambil judul penelitian tersebut.

Bab dua Landasan Teoretis, yang terdiri dari kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian. Pada bab II ini memaparkan tentang teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu mengenai persepsi komunitas sekolah tentang *library apps* dan pemberdayaan perpustakaan.

Bab tiga Metode Penelitian yang meliputi, desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data. Pada Bab tiga merupakan pemaparan tentang rancangan alur penelitian dari mulai pendekatan penelitian, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan dan menjelaskan metode penelitian yang digunakan hingga langkah analisis data.

Bab empat Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini peneliti menjelaskan hasil penelitian yang telah dilakukan. Dengan menyampaikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan pada Bab satu.

Bab lima Simpulan, implikasi dan rekomendasi. pada bab ini peneliti menyimpulkan hasil analisis temuan penelitian dan memberikan rekomendasi kepada pihak yang memiliki kebijakan.