

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menghadapi kemajuan teknologi, perpustakaan dituntut untuk cepat dalam melakukan pekerjaannya baik secara teknis maupun non teknis. Untuk membantu melaksanakan kegiatan khususnya teknis, perpustakaan harus mampu mengelola perpustakaan secara efektif dengan menggunakan *software* atau aplikasi perpustakaan sebagai sistem informasi manajemen perpustakaan. Saat ini *software* perpustakaan sudah banyak bermunculan, mulai dari *open source* hingga *close source*. Salah satu *software* yang cukup populer digunakan dalam membantu kegiatan manajemen perpustakaan di Indonesia adalah *Senayan Library Management System* atau yang biasa dikenal dengan SLiMS. Dikembangkan sejak tahun 2007 oleh Hendro Wicaksono dan Arie Nugraha, SLiMS terus berkembang menjadi *software* perpustakaan yang produktif dengan terus membuat inovasi dan pembaruan dari versi SLiMS dari tahun ke tahun hingga digunakan di banyak perpustakaan dalam dan luar negeri (Firdausi, 2019).

Perkembangan dan inovasi yang diciptakan SLiMS sendiri tidak lepas berkat adanya komunitas SLiMS yang dibentuk oleh para pengembang awal SLiMS bernama SDC (*SLiMS Developer Community*) pada tahun 2008 dan bertugas sebagai tim utama dalam kegiatan pengembangan *software*. Para *developer* dan komunitas pengembang SLiMS ini tidak dapat dipungkiri memiliki peran kontributif dalam mengembagkan *software* SLiMS hingga semakin kompleks

(Widodo, 2017). Komunitas SLiMS di Indonesia beranggotakan tidak hanya orang yang berprofesi sebagai pustakawan, namun ada pula guru hingga *programmer* yang tertarik dengan perkembangan teknologi informasi di perpustakaan. Komunitas SLiMS memiliki fokus pada aktivitas *knowledge sharing*, dan mayoritas yang tersebar di Indonesia melakukan aktivitas kelompoknya secara *online* dan juga *offline*. Pada umumnya kegiatan *online sharing* dilakukan dengan diskusi tentang perpustakaan serta teknologi untuk perpustakaan melalui berbagai *platform*, seperti *facebook*, *whatsapp*, *web*, hingga *blog*. Sementara kegiatan offline dilakukan dengan berkumpul, belajar bersama tentang *software* perpustakaan SLiMS atau pendampingan pengelolaan perpustakaan pada tiap daerah, hingga pertemuan secara nasional. Sehingga sadar atau tidak, Komunitas SLiMS telah menjadi ruang untuk berinovasi bagi anggota di dalamnya.

Komunitas SLiMS dengan peran yang kontributif dalam pengembangan SLiMS sangat mampu membuat pustakawan memiliki kemampuan inovatif. Interaksi dan pertemuan pengetahuan antar manusia dalam komunitas menciptakan individu-individu yang dapat membuat sebuah karya. Memiliki pustakawan yang inovatif tentunya menjadi tuntutan yang harus dipenuhi setiap perpustakaan di masa ini, terlebih dengan citra buruk yang terbentuk bagi perpustakaan mengenai minimnya inovasi. Sehingga perlu citra tersebut untuk diperbaiki. Hasanah (2015) bahkan berpendapat seorang pustakawan bukan hanya sekadar pengelola perpustakaan saja, tetapi menjadi ujung tombak keberhasilan perpustakaan yang didalamnya terdapat fungsi besar pustakawan, sebagai sosok yang cerdas, berwawasan luas, inovatif, menyenangkan, motivator, dan memiliki tanggung

jawab besar. Itu semua dibutuhkan sebab perpustakaan modern juga harus lebih inovatif untuk bisa menangani perkembangan teknologi informasi (Birandvand, 2015).

Salah satu komunitas SLiMS yang ada di Indonesia dan masih aktif hingga saat ini adalah komunitas SLiMS Semarang. Komunitas yang berdiri tahun 2014 tersebut sampai saat ini telah membuat beragam kegiatan berbasis pertukaran pengetahuan seputar perpustakaan, khususnya SLiMS. Kegiatan berbagi pengetahuan yang dilakukan juga telah menghasilkan banyak inovasi dan karya. Inovasi dalam komunitas SLiMS Semarang berangkat dari inovasi individu ataupun yang dibuat secara bersama-sama. Beberapa contoh inovasi yang melibatkan komunitas ini adalah pengembangan SLiMS Setiadi, pengembangan aplikasi e-ddc versi 23, tim pengembang utama SLiMS, serta produk berupa *plug-in*, *tools*, dan *tutorial* terkait SLiMS. Dengan kegiatan *knowledge sharing* dan praktik sebagai aktivitas utama dengan anggota mayoritas berprofesi sebagai pustakawan, komunitas SLiMS mampu berperan penting sebagai ruang inovasi pustakawan. Melalui penelitian ini, peneliti mencoba untuk mengeksplorasi Komunitas SLiMS sebagai ruang inovasi pustakawan. Dari latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengambil judul “Komunitas SLiMS Semarang sebagai Ruang Inovasi Pustakawan”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana Komunitas SLiMS Semarang sebagai Ruang Inovasi Pustakawan?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Komunitas SLiMS Semarang sebagai Ruang Inovasi Pustakawan?

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah manfaat teoritis dan manfaat praktis.

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat menambah khasanah ilmu dan pengembangan pengetahuan di bidang ilmu perpustakaan dan informasi khususnya kajian *community of practice* mengenai perannya sebagai ruang inovasi pustakawan.

### **2. Manfaat Praktis**

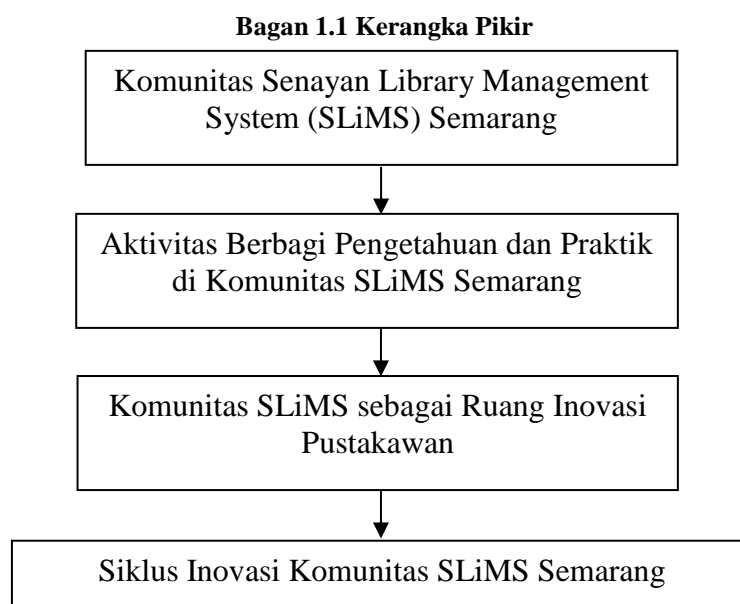
Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi dan masukan dalam rangka perbaikan komunitas SLiMS Semarang untuk meningkatkan inovasi anggota komunitas pada umumnya dan pustakawan pada khususnya.

## 1.5 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Komunitas SLiMS Semarang dengan waktu selama enam belas bulan, pada bulan Maret 2018 hingga Juni 2019.

## 1.6 Kerangka Teori

Penelitian ini akan mengkaji Komunitas SLiMS Semarang sebagai ruang inovasi pustakawan di bidang SLiMS dengan kerangka pikir sebagai berikut:



Kebutuhan inovasi dan kemampuan inovasi yang dibutuhkan oleh SLiMS dan pustakawan membuat komunitas terus berkembang dan melestarikan pengetahuannya. Kajian Komunitas SLiMS Semarang sebagai ruang inovasi pustakawan diamati berdasarkan beberapa skema misi dan hasil yang di ada dalam komunitas praktis yaitu, *stimulating interaction, fostering learning, creating new knowledge, identifying and sharing best practices* kemudian peneliti melihat

apakah dari hasil tersebut mampu menjelaskan bagaimana Komunitas SLiMS Semarang menjadi ruang inovasi bagi pustakawan, sehingga peneliti mampu mendapatkan siklus pengetahuan yang muncul dalam komunitas SLiMS Semarang.

## 1.7 Batasan Istilah

Batasan-batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Community of Practice*

*Community of Practice* yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan kegiatan saling bertukar pengetahuan dalam suatu kelompok yang memiliki kesamaan bidang secara teratur melalui tatap muka ataupun media daring yang bertujuan memelihara pengetahuan, merangsang inovasi, atau berbagi pengetahuan *tacit* yang ada di dalam suatu organisasi atau kelompok tertentu. *Community of practice* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah komunitas SLiMS Semarang.

2. Pustakawan

Pustakawan merupakan orang yang bekerja di bidang perpustakaan dengan kompetensi khusus yang didapatkan melalui pendidikan dan bertugas serta bertanggung jawab mengelola dan/atau memberi pelayanan kepada pemustaka. Pustakawan dalam penelitian ini adalah seluruh pengurus komunitas SLiMS Semarang yang bekerja sebagai pustakawan.

3. Inovasi

Inovasi adalah suatu penemuan baru yang berbeda dari yang sebelumnya berupa hasil pemikiran dan ide yang dapat dikembangkan juga

diimplementasikan agar dirasakan manfaatnya. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan inovasi adalah seluruh penemuan baru komunitas ataupun personal anggota Komunitas SLiMS Semarang berupa produk, jasa hingga, kegiatan, serta karya tulis.

#### 4. SLiMS (*Senayan Library Management System*)

Adalah sebuah *software* perpustakaan asli buatan Indonesia yang telah digunakan oleh banyak perpustakaan baik di dalam maupun luar negeri. Aplikasi ini bersifat *open source* dan gratis digunakan serta bebas dimodifikasi, sehingga SLiMS banyak diminati. Dengan banyak pengguna dan kemudahan dalam modifikasi, SLiMS berhasil menjadi pemicu terbentuknya salah satu komunitas pengguna dan pengembang yang tersebar di seluruh Indonesia.