



PENGEMBANGAN *DIGITAL LIBRARY* MENGGUNAKAN *SENAYAN LIBRARY MANAGEMENT SYSTEM (SLIMS)* DI LABORATORIUM MULTIMEDIA JURUSAN KTP FIP UNP

Nofri Hendri, Septriyen Anugrah

Universitas Negeri Padang, Universitas Negeri Padang

Corresponding author, e-mail: Nofrihendritp@gmail.com

Corresponding author, e-mail: Septriyen@fip.unp.ac.id

Abstrak

This research is a research development known as research and development (R & D). The development model used is a development model proposed by Borg and Gall modified. The product of this development was assessed by 2 media experts and practicable test of 20 members of FIP UNP library. Instruments used in this research are documentation, assessment format and questionnaire to see the ease for the subject try using digital library product. The results of this research indicate that the digital library product that has been developed to get the category of Excellent from both media expert validators. Similarly, the results of practicality test against library members obtained the assessment with the category Very Good with the acquisition value of 4.55. Thus the results showed that digital library products using the application Senayan Library Management System (SLiMS) Version 8 in the FIP UNP Library that has been developed valid and practical to use.

Keywords : *Digital Library, Senayan Library Managemen System (SLiMS)*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat sudah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan. Keberadaan dan peran teknologi informasi di segala sektor kehidupan tanpa disadari telah membawa dunia pada era globalisasi lebih cepat dari yang dibayangkan. Teknologi informasi terutama akses internet, memberikan dampak penting bagi pengolahan, penyebaran, akses, dan penggunaan informasi.

Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi telah menyentuh dunia perpustakaan. Selama berabad-abad manusia telah menggunakan informasi dalam bentuk tercetak. Namun sejak diperkenalkannya komputer, telah membuka berbagai cara baru dalam menyimpan dan mengakses informasi serta membantu pengembangan perpustakaan digital (*digital library*), yang

memungkinkan mengakses sumber informasi digital dari seluruh belahan dunia dengan cepat dan praktis.

Perpustakaan merupakan jantung bagi perguruan tinggi yang berfungsi sebagai pusat sumber belajar, wahana pendidikan, penelitian, pelestarian dan pengembangan pengetahuan guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Undang-Undang No. 43 Tahun 2007 Pasal 3 menyebutkan bahwa: “perpustakaan berfungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk mencerdaskan dan keberdayaan bangsa”. Berdasarkan fungsi tersebut perpustakaan diharapkan dapat menjadi pendukung bagi kesuksesan proses belajar serta penelitian masyarakat perguruan tinggi terutama dosen dan mahasiswa.

Perguruan tinggi mempunyai tanggung jawab besar terhadap keberfungsian perpustakaan ditengah-tengah pembelajaran dengan memperhatikan pengguna serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, perlu ada pembaruan dan modernisasi sistem perpustakaan disesuaikan dengan perkembangan teknologi, sehingga dapat memberikan layanan yang optimal bagi pengguna.

Pada awal abad ke XXI, perpustakaan digital mulai muncul di Indonesia dan berkembang di berbagai perguruan tinggi. Tidak dapat dipungkiri juga bahwa perkembangan perpustakaan digital di Indonesia berkaitan erat dengan perkembangan perpustakaan perguruan tinggi sebagai pusat penelitian. SLiMS (*Senayan Library Management System*) merupakan salah satu bukti keterkaitan antara perpustakaan digital dengan perguruan tinggi. SLiMS adalah perangkat lunak sistem manajemen perpustakaan dengan sumber terbuka yang berbasis *web* dan gratis digunakan, dengan fitur yang lengkap dan masih terus dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengelolaan perpustakaan. Senayan sangat cocok digunakan pada perpustakaan perguruan tinggi yang memiliki koleksi dan anggota perpustakaan yang jumlahnya cukup banyak.

Sistem perpustakaan digital ini akan memberikan perubahan dalam dunia perpustakaan yang sangat membantu pustakawan dan para pengguna perpustakaan karena memiliki sistem pelayanan yang lebih praktis, akurat, dan cepat. Semua dapat diwujudkan dengan perubahan tata cara pengelolaan perpustakaan yang memanfaatkan teknologi informasi. Tidak terkecuali di Perpustakaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Sebagai salah satu pusat informasi di perguruan tinggi, perpustakaan FIP UNP semestinya mampu memberikan layanan yang prima untuk kepentingan pembelajaran serta penelitian di lingkungan fakultas. Sehingga perlu adanya sarana bagi anggota yang mudah diakses guna

mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan praktis. SLiMS merupakan salah satu alternatif untuk mempermudah mendapatkan informasi tersebut.

Layanan perpustakaan FIP UNP dirasa kurang efektif karena masih memberikan layanan secara konvensional dalam pencarian sumber informasi dan proses peminjaman serta pengembalian pinjaman. Dengan layanan yang masih konvensional, akses informasi atau sumber belajar hanya dapat dilakukan pada jam operasional saja dan harus mendatangi langsung perpustakaan, sehingga kurang praktis dan membutuhkan waktu lebih jika dibandingkan dengan menggunakan layanan yang tersedia pada SLiMS.

Hal tersebutlah yang menjadi tolak ukur mengapa layanan perpustakaan FIP UNP dianggap kurang efektif sebagai pusat sumber belajar di lingkungan fakultas. Maka, perpustakaan FIP UNP dipandang perlu menggunakan SLiMS sebagai alternatif sarana atau wadah penyedia informasi bagi anggota perpustakaan yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja, sehingga lebih cepat dan praktis.

Perpustakaan FIP UNP yang merupakan perpustakaan terbesar di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang memiliki jumlah koleksi dan anggota perpustakaan yang cukup banyak serta akses wifi yang memadai. Hal inilah yang menjadi alasan dan dasar bagi peneliti memilih perpustakaan FIP UNP sebagai subjek penelitian pengembangan *digital library* menggunakan SLiMS.

Berdasarkan paparan di atas penulis bermaksud melaksanakan Penelitian Pengembangan dengan judul “Pengembangan *Digital Library* Menggunakan *Senayan Library Management System* (SLiMS) Di Perpustakaan FIP UNP”.

Metode

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2012:407) Penelitian dan pengembangan adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan adalah dasar untuk mengembangkan sebuah produk yang dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall dalam Emzir (2013 : 270). Alasan menggunakan model ini adalah dikarenakan model ini memuat panduan sistematika langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti

agar produk yang dirancangnya mempunyai standar kelayakan. Peneliti menyederhanakan langkah-langkah tersebut sesuai dengan kebutuhan peneliti, langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu :

1. Perencanaan
2. Pengembangan produk awal
3. Validitas produk
4. Uji coba
5. Produk akhir.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, lembar penilaian dan angket. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas logis (*logical validity*). Untuk membuat validitas logis dalam penelitian ini, maka pembuat instrument mengikuti langkah-langkah yang benar dan hati-hati, yaitu dengan memecah variable menjadi beberapa indikator, kemudian merumuskan butir-butir pernyataan.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara pemberian angket kepada responden. Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif kuantitatif untuk mengetahui validitas, praktikalitas.

Hasil daan Pembahasan

Data validitas media diperoleh dari dua orang validator yang disarankan oleh dosen pembimbing. Ahli media mengkaji aspek-aspek media yang ada pada variable yang telah dirancang, dengan cara memberikan angket. Ahli media mencoba produk didampingi oleh pengembang sehingga dapat langsung diberikan masukan dan saran kepada pengembang yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

Hasil penilaian media ditinjau dari segi kualitas tampilan, daya tarik tampilan, konsistensi dan kemudahan oprasional produk yang dibuat dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Penilaian Validitasi Ahli Media.

Aspek	Variabel	Item Pertanyaan	Penilaian		Rata-rata variable	
			V1	V2	V1	V2
MEDIA	Tampilan	1	5	5	4.7	4.9
		2	4	5		
		3	4	5		
		4	5	4		
		5	5	5		
		6	4	5		
		7	5	5		
		8	5	5		
		9	5	5		
	Konsistensi dan kemudahan	10	5	5	4.7	4.8
		11	4	4		
		12	5	5		
		13	5	5		
		14	4	5		
		15	5	5		
Jumlah			70	73		
Rata-rata			4.7	4.9		

Data penilaian ahli media ditinjau dari (1) Tampilan yang dijabarkan dalam sembilan indikator yaitu, kejelasan

petunjuk penggunaan program, keterbacaan teks atau tulisan, kualitas tampilan gambar, kualitas sajian animasi, kualitas komposisi warna, kemenarikan tampilan animasi, kemenarikan tampilan warna dan gambar, kemenarikan tampilan warna dan ukuran huruf dan kemenarikan tampilan tata letak (*layout*) memperoleh skor rata-rata 4.8. (2) Konsistensi dan kemudahan operasional yang dijabarkan dalam enam indikator yaitu, konsistensi penggunaan kata, istilah dan kalimat, konsistensi tata letak (*layout*), konsistensi bentuk dan ukuran huruf, kemudahan mengoperasikan program, kemudahan penggunaan menu dan tombol navigasi dan kemudahan mencari informasi memperoleh skor rata-rata 4.75.

Secara keseluruhan, tingkat validasi dari ahli media memperoleh rerata sebesar 4.8 dengan kriteria “sangat baik”. Uji praktikalitas produk pada tahap ini yang menjadi subjek coba adalah mahasiswa yang merupakan anggota perpustakaan FIP UNP sebanyak 20 orang, dengan tujuan mengetahui respon mahasiswa terhadap produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil uji coba

yang meliputi aspek tampilan, interaktivitas dan kemudahan. Hasil kelayakan dapat dilihat dari penilaian tiap-tiap variabel yang ada pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Data Hasil Uji Praktikalitas Produk

No	Variabel	Item	Rata-rata	Keterangan
1	Tampilan	1,2,3,4,5,6,7,8,9	4.48	Sangat Baik
2	Interaktivitas	10,11	4.6	Sangat Baik
3	Kemudahan	12,13,14,15,16,17,18,19,20	4.57	Sangat Baik
Rata-rata			4.55	Sangat Baik

Berdasarkan data hasil uji praktikalitas dapat diketahui bahwa produk produk ditinjau dari segi tampilan memperoleh skor rata-rata 4,48 dengan kategori sangat baik. Segi interaktivitas juga dengan kategori sangat baik dengan perolehan skor rata-rata 4,6. Begitu juga dengan penilaian segi kemudahan memperoleh skor rata-rata 4,57 juga dengan kategori sangat baik.

Secara keseluruhan, tingkat pratikalitas dari hasil uji coba pada mahasiswa memperoleh rata-rata sebesar 4,55 dengan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan kriteria yang terdapat pada uji praktikalitas pada pengguna perpustakaan maka produk yang dihasilkan termasuk kedalam kriteria sangat praktis untuk digunakan baik dari segi tampilan, interaktivitas dan kemudahan penggunaan produk.

Setelah melakukan tahapan diatas dan berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan valid dan praktis untuk digunakan. Produk berupa *digital library* yang telah dikembangkan ini diharapkan dapat membantu pengguna serta pustakawan perpustakaan FIP UNP. Melalui produk ini diharapkan perpustakaan FIP UNP dapat menjadi lebih baik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Proses pengembangan produk *digital library* dimulai dengan melakukan observasi awal, pengembangan produk awal, melakukan validasi , uji praktikalitas dan revisi.

Hasil uji validitas produk *digital library* menggunakan aplikasi *Senayan Library Management System* di FIP UNP yang telah dikembangkan memperoleh penilaian 4.7 dari skor maksimal 5

dengan kategori sangat baik oleh Validator 1, penilaian dari Validator 2 juga memperoleh skor 4.9 dari skor maksimal 5 dengan kategori sangat baik. Sedangkan untuk uji praktikalitas menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan memperoleh hasil penilaian 4,55 dari skor maksimal 5 dengan persentase 91 % dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas, dapat disimpulkan bahwa produk *digital library* menggunakan aplikasi *Senayan Library Management System* di FIP UNP yang telah dikembangkan valid dan praktis sehingga produk layak untuk digunakan.

Pengembangan produk *digital library* menggunakan aplikasi *Senayan Library Management System* di FIP UNP yang telah dilakukan hendaknya dapat digunakan sebagai salah satu media untuk mempermudah akses informasi sumber belajar yang tersedia di perpustakaan FIP UNP. Tahap pengembangan ini belum sempurna, berkaitan dengan itu peneliti mengharapkan agar topik ini dapat dikembangkan dalam penelitian berikutnya.

Daftar Rujukan

- Akker, J. V. 1999. *Principles and Methods of Development Research (Chap.1)*. University of Twente (Online), (www.cite.hku.hk/events/doc/2000/ICOch1.doc, diakses tanggal 10 Maret 2016).
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Ed. 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bambang. 2008. *Teknologi pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Emzir. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hermawan, Rachman dan Zulfikar. 2006. *Etika Kepustakawanan: Suatu Pendekatan Terhadap Profesi dan Kode Etik Pustakawan Indonesia*. Jakarta: Agung Seto.
- [Http://kamerad69.blogspot.com/2010/03/04senayan-library-management-system-slims.html](http://kamerad69.blogspot.com/2010/03/04senayan-library-management-system-slims.html).
Diakses Tanggal 10 Maret 2016.
- [Https://blog.ub.ac.id/septianidwisaputri/tugasarsitektur/senayan/](https://blog.ub.ac.id/septianidwisaputri/tugasarsitektur/senayan/). Diakses Tanggal 10 Maret 2016.
- Indonesia, P. R. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan*.
- Lasa. 2009. *Manajemen Perpustakaan*. Yogyakarta : Gama Media.
- Pendit. 2007. *Perpustakaan Digital: Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia*. Jakarta: Universitas Indonesia Press
- Riduwan. 2010. *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.

-
- Riduwan. 2012. *Belajar mudah penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode penelitian administrasi*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Susanto. 2010. *Desain Dan Standar Perpustakaan Digital*. Jurnal Pustakawan Indonesia.
- Supriyanto, Wahyu dan Muhsin. 2008. *Teknologi Informasi Perpustakaan: Strategi Perancangan Perpustakaan Digital*". Yogyakarta: Kanisius.
- Suwarno, Wiji. 2010. *Dasar-Dasar Ilmu Perpustakaan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Watifa, Nurul. 2016. *Pengembangan Perpustakaan Digital Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Literasi Informasi Kelas X Siswa SMA di Bandarlampung*. Tesis