

## **DIGITAL LIBRARY SEBAGAI PENUNJANG PENGEMBANGAN PERPUSTAKAAN SEKOLAH PADA ERA SOCIETY 5.0**

**Anjas Rusdiyanto Soleh**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email: [a310180016@student.ums.ac.id](mailto:a310180016@student.ums.ac.id)

**Zainal Arifin**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email: [za135@ums.ac.id](mailto:za135@ums.ac.id)

---

**Received : 21 June 2023**  
**Revised : 30 June 2023**  
**Accepted : 28 September 2023**  
**DOI : 10.30829/jupi.v8i2.11523**

### **Abstract**

*The school library functions as a source of teaching and learning activities for teachers and students at school. This study aims to describe the development of digital libraries in MTs Negeri 2 Surakarta in the era of society 5.0. It used qualitative research by applying descriptive method. The data source was the SLiMS software used in the library of MTs Negeri 2 State Islamic Junior High School Surakarta and the data was the use of SLiMS related to the management of library collections. Data collection techniques were note taking and documentation techniques. Data analysis used the interactive model. The result of this research showed that in managing the library, MTs Negeri 2 Surakarta has implemented a digital library, including collection administration, membership services, and circulation services. For the development of society 5.0 era, school-library management involves the librarians in operating SLiMS technology*

**Keywords:** digital library, SLiMS, society 5.0.

### **PENDAHULUAN**

Perpustakaan secara umum menjadi satu wadah atau sumber informasi mengenai berbagai hal. Perpustakaan menyediakan akses ke informasi yang dibutuhkan untuk bekerja, bermain, belajar, maupun hal lain yang membutuhkan sebuah informasi. Terdapat kalangan orang dalam profesi tertentu menggunakan sumber daya perpustakaan untuk membantu mereka dalam menyelesaikan pekerjaannya. Hal tersebut tidak terlepas dari hakikat perpustakaan sebagai kumpulan bahan, buku atau media yang mudah diakses untuk digunakan dan bukan hanya untuk tujuan pajangan, melainkan bertanggungjawab untuk menampung informasi terbaru untuk memenuhi kebutuhan pengguna setiap harinya. Hal tersebut selaras dengan pernyataan dari Hasugian (dalam Latifah, 2018) bahwa perpustakaan merupakan sekumpulan koleksi yang dimanfaatkan serta dipelihara dengan tujuan untuk penggunaan dalam hal ilmu pengetahuan, yang dikelola oleh pustakawan sebagai pengelola dan pemberi layanan dalam sebuah perpustakaan tersebut.

Peranan perpustakaan sebagai “pintu gerbang” menuju pengetahuan dan budaya, ia memainkan peran mendasar dalam masyarakat. Sumber daya dan layanan yang mereka tawarkan menciptakan peluang untuk belajar, mendukung literasi dan pendidikan, serta membantu membentuk gagasan dan perspektif baru yang penting bagi masyarakat yang kreatif dan inovatif. Perannya sebagai sumber informasi, perpustakaan menyediakan ruang lain bagi anak-anak untuk belajar. Hal tersebut dapat membantu siswa menjelajahi internet, menawarkan area yang tenang bagi siswa untuk belajar, dan mendorong siswa untuk membaca. Situasi yang nyaman dan didukung dengan koleksi yang beragam, tentu dapat menjadi daya Tarik bagi siapa saja yang ingin berkunjung ke perpustakaan.

Adanya proses belajar yang dilakukan oleh siswa, berkaitan dengan ketersediaan perpustakaan di sebuah sekolah. Perpustakaan sekolah sebagai salah satu sumber kegiatan belajar mengajar bagi guru maupun siswa di sekolah, karena berlangsungnya proses pembelajaran tidak hanya di dalam kelas, melainkan juga bisa dilaksanakan di tempat lain, misalnya perpustakaan (Achmad Syam, Nurwa Indah, & Fadhli, 2021). Hal tersebut tidak terlepas dari peranan perpustakaan sebagai penyedia informasi-informasi pendukung dalam proses pembelajaran. Itulah yang menjadi satu dasar bahwa perpustakaan di setiap sekolah harus mampu melakukan sebuah transformasi yang bertujuan untuk mendukung proses belajar mengajar menjadi ideal dan maksimal (Ramadhanti, Yanda, & Yenti, 2020). Untuk menuju taraf ideal tersebut tentunya harus didukung oleh faktor lain, misalnya fasilitas pendukung yang ada di perpustakaan sekolah sedapat mungkin mampu menumbuhkan keinginan siswa untuk berkunjung ke perpustakaan.

Minat siswa untuk berkunjung ke perpustakaan sekolah tersebut, selayaknya perpustakaan sekolah harus dilengkapi dengan fasilitas yang baik. Fasilitas dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dirancang, dibangun, dipasang untuk melayani fungsi tertentu yang memberikan kenyamanan atau layanan (Shafie, Yatim, & Othman, 2012). Fasilitas yang memadai akan sejalan dengan tumbuhnya minat siswa untuk membaca buku di perpustakaan sekolah. Pada era sekarang ini, dikenal dengan adanya eras society 5.0. Era society 5.0 dikenal sebagai situasi yang menitikberatkan pada sebuah konsep bahwa masyarakat sebagai titik pusat dalam beraktivitas dengan menggunakan teknologi (Wicaksono & Rizka, 2019).

Perkembangan teknologi pada era society 5.0 dalam lingkup perpustakaan, dapat dilihat dari adanya beberapa aplikasi yang berkaitan dengan pengelolaan perpustakaan, salah satunya yaitu SLiMS. SLiMS atau *Senayan Library Management System* merupakan sebuah

*Open Source Software* yang berbasis pada internet yang berfungsi untuk menunjang kebutuhan otomasi di lingkungan perpustakaan, baik dalam skala kecil maupun besar (Musa, Golung, & Posumah-R, 2020). SLiMS menjadi sebuah software yang berkembang di dunia perpustakaan karena sistem kerjanya yang dapat membantu mempermudah dalam pengelolaan perpustakaan. SLiMS pada saat ini menjadi software yang berkembang pesat penggunaannya di Indonesia, dan bahkan telah berkembang pula hingga ke luar negeri (Costaner, Guntoro, & Yuhelmi, 2020). *Senayan Library Management System (SLiMS)* merupakan sebuah perangkat lunak sistem manajemen perpustakaan (*Library Management System*) dari Pusat Informasi dan Humas Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia ini dibangun dengan menggunakan PHP, basis data MySQL, dan pengontrol versi Git (Purnomo & Arifin, 2021).

SLiMS sebagai software yang berfungsi untuk mempermudah otomasi perpustakaan, memiliki fitur-fitur yang cukup lengkap dan terus dikembangkan. Software yang saat ini dikembangkan oleh komunitas SLiMS, yang sebelumnya dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ini dapat digunakan untuk perpustakaan yang memiliki jaringan local atau intranet maupun internet. Oleh karena itu, SLiMS menggunakan Lisensi Publik Gnu (GPL) v3 untuk menjamin kebebasan dalam mendapatkan, memodifikasi dan mendistribusikan kembali (*rights to use, study, copy, modify, and redistribute computer programs*) (Iswanto, Wince, & Marleni, 2019). Dengan adanya SLiMS, pustakawan tentunya akan lebih mudah dalam mengelola suatu perpustakaan. Kegiatan pengelolaan perpustakaan seperti, pengolahan koleksi-koleksi, pengadaan koleksi pustaka, mempermudah pengolahan data perpustakaan, serta dapat menjalin sebuah komunikasi yang baik antara pustakawan dan pemustaka (Kesuma, Yunita, & Meilani, 2021). Pengelolaan perpustakaan dengan berbantuan dengan software SLiMS tersebut yang terkoneksi dengan intranet maupun internet menjadi satu bentuk pengelolaan perpustakaan yang berbasis digital atau dikenal dengan *digital library*.

Penelitian mengenai perpustakaan digital sebagai pengembangan perpustakaan di era society 5.0 telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, antara lain Fakhlina (2021) yang menyimpulkan bahwa perpustakaan sekolah memiliki tanggungjawab untuk memanfaatkan teknologi digital dalam pengelolaan perpustakaan dalam menghadapi era society 5.0 ini. Utomo (2019) yang menyatakan bahwa pustakawan sebagai garda terdepan dalam pelayanan di perpustakaan sangat perlu untuk mempersiapkan dirinya dalam membangun dan mengembangkan keprofesionalannya dalam pengelolaan perpustakaan untuk bisa bertahan

dan meneguhkan eksistensi profesinya di era society 5.0. Sementara itu, Wicaksono & Rizka S (2019) menyatakan bahwa di era society 5.0 ini peran perpustakaan sebagai penyedia layanan informasi dituntut untuk selalu berinovasi dan berbenah, salah satunya dalam bidang *digital library* yang mampu mengoptimalkan pengelolaan koleksi-koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan.

Perpustakaan di MTs Negeri 2 Surakarta sebagai wadah bagi siswa untuk mencari sumber informasi, saat ini telah mulai merambah pemanfaatan software SLiMS dalam mengelola perpustakaan walaupun belum sepenuhnya. Pemanfaatan software tersebut sebagai bentuk transformasi dan adaptasi terhadap perkembangan teknologi yang terjadi pada era society 5.0 ini. Hal itulah yang akan dikaji dalam penelitian ini, dengan adanya era society 5.0 yang serba digital dan peranan perpustakaan sekolah yang sebisa mungkin telah merambah dunia digital pula. Dengan kata lain, pengelolaan perpustakaan sekolah secara tradisional pada era sekarang ini sebenarnya secara perlahan mulai ditinggalkan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk pengelolaan perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta yang berbasis digital dengan memanfaatkan software SLiMS yang direlevansikan dengan perkembangan teknologi era society 5.0.

## **KAJIAN TEORI**

### ***Digital Library***

*Digital library* atau perpustakaan digital merupakan konsep dalam pengelolaan perpustakaan yang berbasis pada teknologi yang menyediakan sumber informasi serta sarana dan pengelolaannya dilakukan secara digital (Irkhamiyati, 2017). *Digital library* selain berupa pengalihan wujud dari bentuk buku secara fisik menjadi bentuk digital, selain itu pengelolaan dalam sebuah perpustakaan, antara lain pendataan koleksi, pengadaan katalog koleksi, pengadaan kartu anggota, layanan sirkulasi, dan lainnya yang berbasis pada teknologi digital, menjadi satu bentuk dari *digital library*. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan dari Siyasih (2021) bahwa otomasi perpustakaan (dalam hal ini *digital library*) memfokuskan pada proses pengelolaan perpustakaan berupa sistem administrasi dan layanan perpustakaan yang telah terkomputerisasi. Selain itu *digital library* dapat dimaknai sebagai sistem perpustakaan yang mengedepankan pengelolaan koleksinya dengan sistem digital sebagai bentuk perampingan sistem pengelolaan yang bersifat alternatif, serta sebagai pelengkap dari koleksi yang berbentuk cetak (Astuti & Nurasmi, 2013).

### ***Society 5.0***

Era Society 5.0 merupakan suatu konsep yang awal mulanya dicetuskan oleh pemerintah Jepang. Konsep tersebut menjadi sebuah pijakan yang mengangkat konsep bahwa sekumpulan individu yang menjalankan kehidupannya dengan pemanfaatan teknologi dengan tujuan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahannya (Sapdi, 2023; Skobelev & Borovik, 2017). Wijanarko (2020) menyatakan bahwa Society 5.0 merupakan sebuah tatanan kehidupan dalam masyarakat yang berpusat pada manusia dan berdasar pada teknologi. Teknologi sebagai hal yang tidak dapat dipisahkan dari manusia dalam kehidupan di era Society 5.0 menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi manusia. Hal tersebut dikarenakan oleh karakteristik dari era society 5.0 itu sendiri yang berpusat pada manusia dan berbasis pada suatu teknologi yang nantinya akan memunculkan sebuah inovasi-inovasi yang dapat mempermudah aktivitas maupun pekerjaan manusia. Perkembangan teknologi yang semakin canggih pada era society 5.0 ini diharapkan mampu menciptakan sesuatu yang baru dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Secara praktis pada era 5.0 ini tugas-tugas yang dikerjakan secara manual, dapat diambil alih dengan sistem digital yang memanfaatkan perkembangan teknologi (Al As'hal, Faiza, Sasmitasari, & Wicaksono, 2021; Utomo, 2019).

### **METODE**

Penelitian ini berpendekatan kualitatif dengan menerapkan metode deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan kata-kata sebagai data, bukan berupa angka atau perhitungan serta tidak menekankan pada generalisasi melainkan menekankan pada makna sebagai hasil penelitiannya (Mahsun, 2019; Sugiyono, 2015). Penelitian ini dilaksanakan di perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta yang terletak di Jalan Transito Suralan, Kelurahan Pajang, Kota Surakarta, Provinsi Jawa Tengah. Waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu selama 18 hari, terhitung mulai tanggal 14 Maret 2022 sampai dengan 31 Maret 2022. Sumber data dalam penelitian ini *software Senayan Library Management System (SLiMS)* yang digunakan di perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta, sedangkan data dalam penelitian ini berupa pemanfaatan SLiMS terkait pengelolaan koleksi yang ada di dalam perpustakaan tersebut.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menerapkan teknik catat dan dokumentasi. Teknik catat digunakan peneliti untuk mencatat temuan-temuan data yang berada di perpustakaan, sedangkan teknik dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan data-data yang ditemukan pada saat penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini

menggunakan model interaktif Milles dan Hubberman. Model interaktif Miles & Huberman terdiri dari beberapa tahap, yang dimulai dari tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, verifikasi, dan penarikan simpulan (Rijali, 2019). Peneliti melakukan pengumpulan data yang berkaitan dengan digital library pada era society 5.0 kemudian memilah data yang akan digunakan. Setelah mendapatkan data yang sesuai, peneliti menyajikan data disertai dengan analisis serta melakukan verifikasi dengan penelitian terdahulu dan diakhiri dengan penarikan simpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

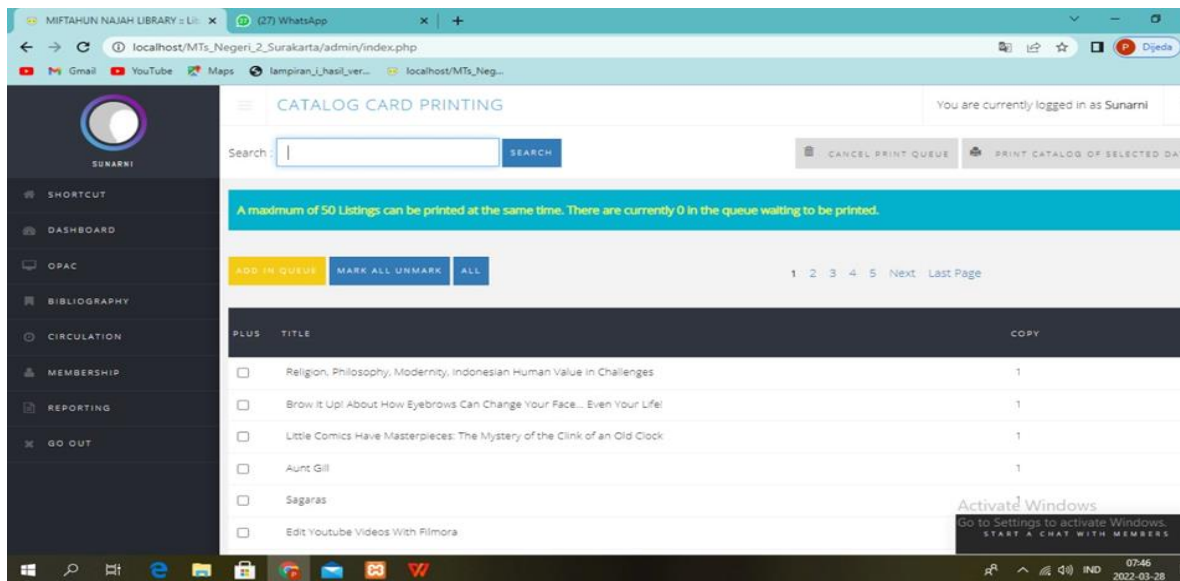
Perkembangan teknologi dan informasi yang berkembang pada era sekarang ini dapat dimanfaatkan dalam pengelolaan perpustakaan yang mendorong adanya adaptasi dengan era society 5.0 yang mengedepankan teknologi sebagai basis utama yang dioperasikan oleh manusia. Berikut analisis mengenai pemanfaatan teknologi berupa software SLiMS yang terdapat pada perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta yang dimanfaatkan untuk mengelola administrasi koleksi, layanan keanggotaan, dan layanan sirkulasi.

### **Penerapan *Digital Library* di Perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta Berbasis Software SLiMS**

#### **Administrasi Koleksi**

Administrasi koleksi yang terdapat di perpustakaan merupakan kegiatan pengelolaan yang berkaitan dengan koleksi-koleksi yang terdapat di perpustakaan. Administrasi koleksi yang terdapat di perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta berupa pengkatalogan koleksi. Katalog koleksi merupakan alat bantu dalam mencari atau menelusuri berbagai koleksi yang terdapat di perpustakaan yang bertujuan untuk mengetahui ketersediaan koleksi tersebut (Yugianus, Dachlan, & Hasanah, 2013). Katalog koleksi yang digunakan di MTs Negeri 2 Surakarta pada saat ini telah menggunakan katalog koleksi berbasis SLiMS. Pada sistem pengkatalogan yang terdapat pada SLiMS, pustakawan hanya memasukkan data-data dari buku yang akan dikatalogisasi. Data-data tersebut antara lain judul buku, tahun terbit, nama penerbit, jumlah halaman, ISBN, dll. Data-data tersebut termasuk dalam lingkup bibliografi pada suatu buku. Sesuai dengan pernyataan Nugrahawati (2021) bahwa pada data bibliografi, di dalamnya termasuk judul, edisi (apabila ada), nama pengarang, ISBN, penerbit, dan tahun terbit. Setelah proses input data buku pada menu pengkatalogan di software SLiMS, langkah selanjutnya yaitu pencetakan katalog. Sebelum menggunakan sistem digital, perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta masih menggunakan katalog manual yang dibuat pada sistem Microsoft Word.

Namun, pada saat ini, dengan pemanfaatan software SLiMS, katalog dibuat berbasis software SLiMS.

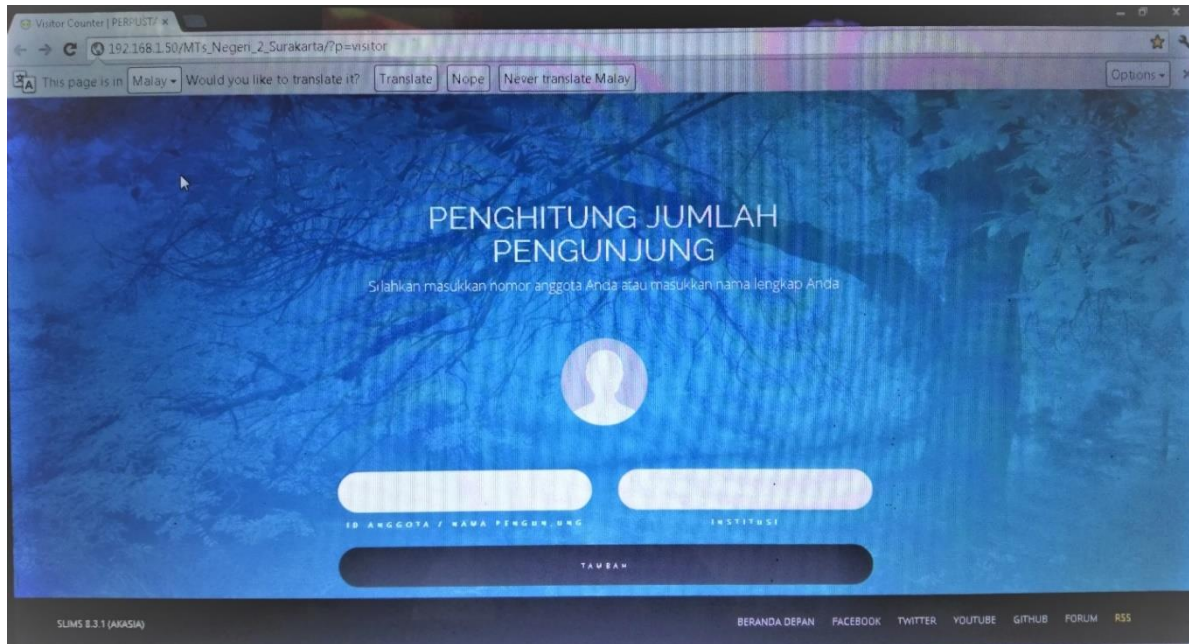


**Gambar 1. Tampilan Daftar Katalog pada Software SLiMS di Perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta**

Selain proses katalogisasi koleksi yang terdapat di perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta, proses selanjutnya yaitu pencetakan barcode. Barcode secara umum merupakan metode atau cara yang digunakan untuk mengefektifkan pengidentifikasian informasi yang terrekam di sistem komputer (digital) (Sukrianto & Oktarina, 2019), sedangkan barcode pada koleksi perpustakaan digunakan untuk mengkonversi data yang terdapat pada sebuah buku, yaitu ISBN (Prathivi, 2019). Barcode yang dihasilkan dari software SLiMS tersebut, menggunakan basis data yang diinputkan oleh pustakawan pada proses pengkatalogan koleksi. Pada tahap tersebut data-data buku yang telah dimasukkan, akan menjadi dasar dalam membuat barcode untuk setiap buku. Fungsi barcode yang terdapat pada masing-masing koleksi atau buku yang ada di perpustakaan tersebut berfungsi untuk melacak ketika siswa melakukan peminjaman buku di perpustakaan, pustakawan hanya perlu melakukan scan pada barcode tersebut tanpa harus menulis data-data buku, misalnya berupa judul buku, nama penulis, dll.

### **Layanan Keanggotaan/Pemustaka**

Layanan pemustakan yang terdapat di perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta terdiri dari layanan pengisian daftar hadir serta pencetakan kartu anggota perpustakaan. Pengisian daftar hadir yang dilakukan di perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta dilakukan dengan menerapkan sistem digital (menggunakan sistem komputerisasi).



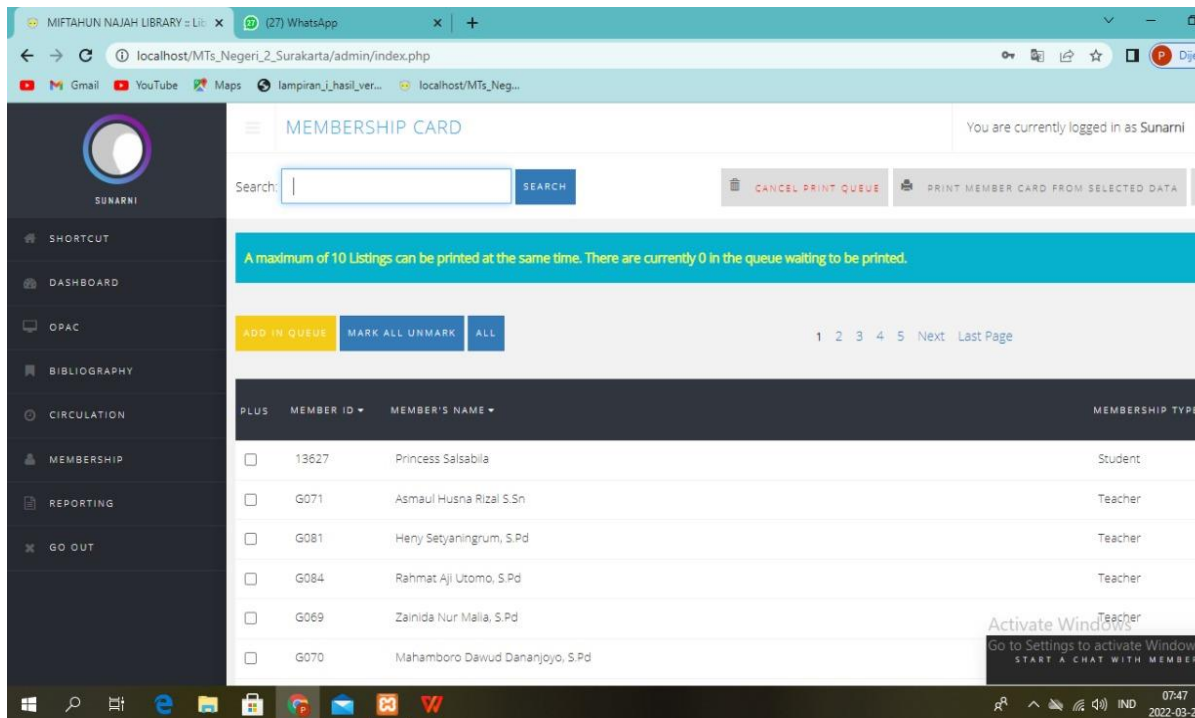
**Gambar 2. Tampilan Menu Daftar Hadir Berbasis SLiMS di Perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta**

Menu daftar hadir (penghitungan jumlah pengunjung) yang digunakan di perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta menggunakan layanan dari SLiMS. Pada sistem penghitungan jumlah pengunjung perpustakaan tersebut, pemustaka atau pengunjung hanya memasukkan ID anggota perpustakaan yang telah mereka miliki atau yang terdapat pada kartu anggota perpustakaan, maka secara otomatis pemustaka tersebut telah masuk ke daftar pengunjung perpustakaan pada hari itu. Namun, untuk pemustaka yang berasal dari luar MTs Negeri 2 Surakarta, apabila ingin berkunjung ke perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta, maka perlu memasukkan nama serta asal instansi mereka masing-masing. Dengan kata lain perbedaannya yaitu apabila pemustaka yang berkunjung ke perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta merupakan warga sekolah (Guru, karyawan, dan siswa MTs Negeri 2 Surakarta) maka hanya perlu memasukkan ID anggota karena telah tergabung dalam anggota perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta, sedangkan bagi non-anggota, dalam hal ini bagi mereka yang belum memiliki kartu anggota, ketika akan berkunjung ke perpustakaan perlu memasukkan nama serta asal instansi.

Kaitannya dengan penghitungan jumlah pengunjung perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta, tahap yang berkaitan dengan hal tersebut yaitu mengenai kartu anggota. Kartu anggota bagi warga MTs Negeri 2 Surakarta secara otomatis sudah terdaftar sebagai anggota di perpustakaan tersebut. namun apabila terdapat beberapa siswa yang terlewat belum mendapatkan kartu anggota, maka pustakawan akan mencetakkan kartu anggota berdasarkan



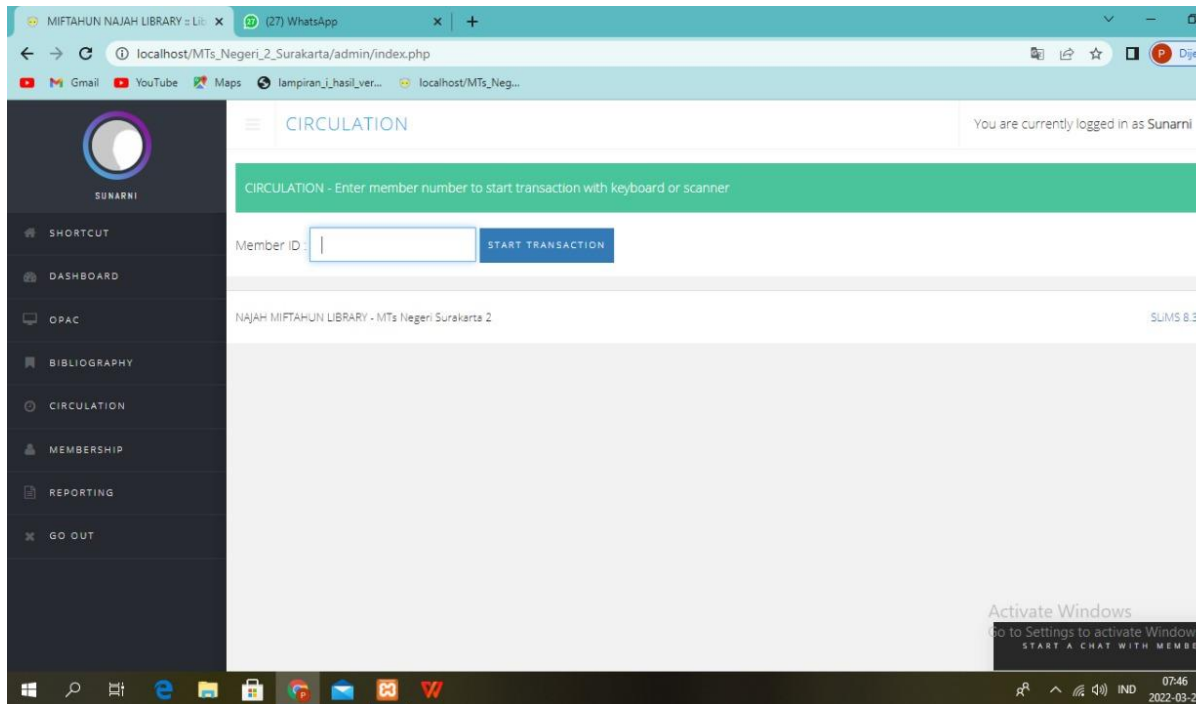
data-data yang terdapat di sistem komputer perpustakaan tersebut. Penggunaan sOftware SLiMS di perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta memudahkan ketika akan mencetak kartu anggota. Pada sistem keanggotaan di SLiMS, pustakawan hanya memasukkan identitas siswa yang akan dicetak kartu anggotanya dan secara otomatis akan langsung muncul tampilan kartu anggota lengkap dengan perturan peminjaman, tandatangan kepala perpustakaan, dll.



**Gambar 3. Tampilan Kartu Anggota pada Sistem SLiMS di Perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta**

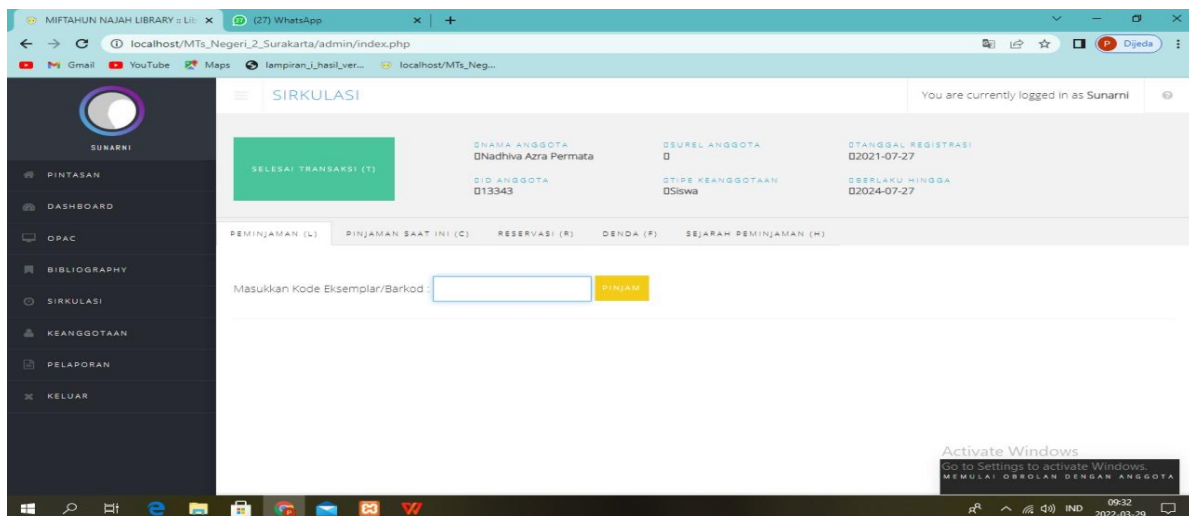
### Layanan Sirkulasi

Layanan sirkulasi atau disebut juga layanan peminjaman merupakan pelayanan pustakawan kepada pemustaka berupa peminjaman koleksi atau bahan pustaka yang dimiliki oleh perpustakaan dalam jangka waktu tertentu (Darmono dalam Putra & Rahmah, 2018). Layanan sirkulasi di perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta memiliki aturan bagi pemustaka yang akan meminjam koleksi perpustakaan dibatasi hanya 3 judul koleksi. Selain itu jangka waktu pengembalian bagi pemustaka selama satu minggu dari tanggal peminjaman. Kaitannya dengan penggunaan SLiMS sebagai alat untuk mengelola peminjaman yang dilakukan oleh pemustaka, pustakawan hanya perlu memasukkan kode buku atau barcode dari masing-masing buku. Namun, sebelum langkah tersebut, pustakawan menginputkan ID anggota pemustaka yang akan meminjam koleksi perpustakaan tersebut.



**Gambar 4. Tampilan Awal ketika akan Melakukan Layanan Sirkulasi kepada Pemustaka**

Terlihat pada gambar 4 tersebut, pada menu sirkulasi terdapat perintah untuk memasukkan ID anggota dari pemustaka yang akan melakukan layanan sirkulasi. Setelah menginputkan ID anggota tersebut, langkah selanjutnya pustakawan memilih di antara beberapa menu yang terdapat pada tampilan SLiMS tersebut, antara lain menu peminjaman, pinjaman saat ini, reservasi, denda, dan sejarah peminjaman. Pada layanan sirkulasi memiliki beberapa tugas antara lain mengenai peminjaman, pengembalian, serta pemberian sanksi (denda) (Rahmawati & Bachtiar, 2018).



**Gambar 5. Tampilan Menu Layanan Sirkulasi Salah Satu Pemustaka di Perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta**

Pada gambar 5 tersebut merupakan tampilan sirkulasi ketika pustakawan sudah menginputkan ID salah satu anggota perpustakaan. Pada layanan peminjaman, dilakukan ketika pemustaka akan meminjam koleksi perpustakaan dengan cara memasukkan kode eksemplar yang terdapat pada koleksi yang akan dipinjam. Kode eksemplar masing-masing koleksi telah diatur ketika proses awal koleksi tersebut berada di perpustakaan, yaitu pada saat membuat bibliografi koleksi (katalogisasi). Selain itu, pada menu pinjaman saat ini digunakan untuk melihat pinjaman pemustaka yang belum dikembalikan. Pada menu ini sekaligus digunakan untuk menu pengembalian koleksi, yang dilakukan dengan memilih menu “kembali” pada koleksi yang akan dikembalikan. Menu reservasi digunakan untuk memesan koleksi yang terdapat di perpustakaan. Menu denda untuk melihat denda pemustaka apabila terlambat dalam mengembalikan pinjaman koleksi, serta menu sejarah peminjaman digunakan untuk melihat daftar koleksi yang telah dipinjam oleh pemustaka tersebut.

### **Relevansi Penerapan *Digital Library* di Perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta dengan Perkembangan Teknologi Era Society 5.0**

Perkembangan teknologi yang terjadi pada era society 5.0 sekarang ini telah merambah ke berbagai bidang, salah satunya pada sistem pengelolaan perpustakaan. Perpustakaan sebagai sarana penyedia informasi turut mengembangkan pelayanannya dengan berbasis pada teknologi. Pada era society 5.0 ini lebih menekankan pada penggunaan teknologi yang bersifat modern dengan mengandalkan manusia sebagai komponen dalam mengoperasikan serta mengendalikan penggunaan teknologi tersebut. perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta dalam hal ini telah memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pengelolaan perpustakaan berupa software SLiMS. Pemanfaatan software SLiMS tersebut digunakan dalam mengelola bahan pustaka yang dimiliki oleh perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta, antara lain untuk melakukan administrasi koleksi, administrasi keanggotaan, serta pelayanan sirkulasi kepada para pemustaka.

Kaitannya dengan perkembangan era society 5.0, yang dikatakan oleh Wijonarko (2020) bahwa era society 5.0 merupakan sebuah tatanan kehidupan dalam masyarakat yang berpusat pada manusia pengendali pada perkembangan teknologi yang ada. Hal tersebut sesuai dengan realitas di perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta, bahwa pustakawan sebagai pihak yang mengoperasikan serta engendalikan penggunaan teknologi berupa SLiMS dalam mengelola perpustakaan. Memperkut pernyataan tersebut, bahwa era society 5.0 mengkombinasikan antara penggunaan teknologi dengan eksperimen manusia dalam

menghasilkan keluaran (*output*) dari penggunaan teknologi tersebut (Ellitan, 2020; Fakhlina, 2021; Gregório Pereira, Lima, & Charrua Santos, 2020).

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan pengelolaan perpustakaan, perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta telah menerapkan adanya *digital library* di dalamnya. Hal tersebut terlihat dalam kegiatan 1) administrasi koleksi, berupa pembuatan bibliografi atau pengkatalogan pada bahan pustaka yang baru di perpustakaan, serta pembuatan barcode pada setiap bahan pustaka sampai pada pencetakan barcode tersebut. 2) layanan keanggotaan, berupa penggunaan sistem komputerisasi dalam melakukan penghitungan jumlah pengunjung atau dikenal dengan presensi bagi para pengunjung perpustakaan yang akan memanfaatkan perpustakaan untuk mencari informasi setiap harinya. 3) layanan sirkulasi atau peminjaman, berupa pemanfaatan software SLiMS dalam melakukan transaksi kepada para pemustaka yang akan melakukan peminjaman atau pengembalian bahan pustaka di perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta. Selain itu, kaitannya dengan perkembangan teknologi pada era society 5.0, perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta telah mengikuti perkembangan dengan mengombinasikan antara penerapan teknologi (penggunaan software SLiMS) dengan mengandalkan manusia, dalam hal ini pustakawan, pada pengelolaan bahan-bahan pustaka. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan perpustakaan sekolah dalam mengikuti arus perkembangan teknologi pada era society 5.0 sekarang ini.

### **Saran**

Saran ditujukan kaitannya dengan pengelolaan perpustakaan khususnya berkaitan *digital library*. Pemanfaatan software SLiMS di perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta pada saat ini hanya terbatas pada lingkungan akses sekolah tersebut. Dengan kata lain, apabila seseorang akan mengakses perpustakaan MTs Negeri 2 Surakarta, hanya dapat dilakukan ketika terhubung dengan jaringan di sekolah tersebut. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar memperluas jaringan supaya dapat dimanfaatkan bagi warga MTs Negeri 2 Surakarta khususnya, dan masyarakat luas pada umumnya, tanpa harus terlebih dahulu terhubung dengan jaringan di sekolah tersebut. Selain itu, saran untuk peneliti selanjutnya, terkait dengan penerapan *digital library* di sekolah masih perlu dikaji dalam lingkup yang luas. Dalam penelitian ini terbatas pada penerapan *digital library* dalam jangkauan yang sempit, yaitu pada

pengelolaan koleksi, belum sampai pada pendigitalisasian koleksi agar bisa diakses masyarakat luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Syam, R. Z., Nurwa Indah, R., & Fadhli, R. (2021). Perpustakaan Sekolah sebagai Sumber Informasi Guru dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran di Madrasah Aliyah. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 5, 151–169. <https://doi.org/10.18326/pustabiblia.v5i1.151-169>
- Al As'hal, A. 'Azhim, Faiza, I., Sasmitasari, A., & Wicaksono, M. F. (2021). Strategi Teknologi Augmented Reality (AR) sebagai Upaya Membangun Brand Equity Perpustakaan di Era Society 5.0. *Publication Library and Information Science*, 5(1), 18–34. <https://doi.org/10.24269/pls.v5i1.3854>
- Astuti, Y., & Nurasmi. (2013). Pengembangan Perpustakaan Digital Universitas Riau dengan Program Library Management System (SLiMS). *Jurnal Gema Pustakawan*, 1(1), 36–42.
- Costaner, L., Guntoro, & Yuhelmi. (2020). Penerapan Sistem Sirkulasi Perpustakaan Berbasis SLiMS pada SMA IT Al Fityah Pekanbaru. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 268–274. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3926>
- Ellitan, L. (2020). Competing in the Era of Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, Dan Entrepreneurship*. Retrieved from <https://ejournal.up45.ac.id/index.php/maksipreneur/article/view/657>
- Fakhlina, R. J. (2021). Digital Divide: Strategi Perpustakaan Sekolah Menghadapi Era Society 5.0 di Masa Pandemi Covid 19. *Maktabatuna: Jurnal Kajian Kepustakawanan*, 3(2), 149–171.
- Gregório Pereira, A., Lima, T., & Charrua Santos, F. (2020). *Industry 4.0 and Society 5.0: Opportunities and Threats*. <https://doi.org/10.35940/ijrte.D8764.018520>
- Irkhamiyati. (2017). Evaluasi Persiapan Perpustakaan Stikes 'Aisyiyah Yogyakarta dalam Membangun Perpustakaan Digital. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 13(1), 37–46.
- Iswanto, R., Wince, E., & Marleni, M. (2019). Optimalisasi Pemanfaatan Aplikasi SLiMS dalam Meningkatkan Kinerja Pustakawan pada Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri Curup. *Tik Ilmeu: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 3(2), 159–192. <https://doi.org/10.29240/tik.v3i2.1132>
- Kesuma, M. E.-K., Yunita, I., & Meilani, F. (2021). Penerapan Aplikasi SLiMS dalam Pengolahan Bahan Pustaka di Perpustakaan Perguruan Tinggi. *Jurnal Adabiya*, 23(2),

- 248–254. <https://doi.org/10.22373/adabiya.v23i2.10346>
- Latifah, N. (2018). Perpustakaan sebagai Sentral Servis Benih (Sumber) Informasi. *Nusantara - Journal of Information and Library Studies*, 1(2), 129–142. <https://doi.org/10.30999/n-jils.v1i2.369>
- Mahsun. (2019). *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan, Strategi, Metode, dan Tekniknya* (3rd ed.). Depok: Rajawali Pers.
- Musa, D., Golung, A. M., & Posumah-R, S. (2020). Penerapan Aplikasi SLiMS Dalam Pengolahan Bahan Pustaka Di Upt Perpustakaan Universitas Khairun Ternate. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(4), 1–20.
- Nugrahawati, E. (2021). Optimalisasi Manajemen Perpustakaan melalui Aplikasi SLiMS. *Prosiding Seminar Nasional “Inovasi Pembelajaran Dan Strategi Asesmen Di Masa Pandemic,”* 1144–1152. Retrieved from <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnamp/article/view/10849>
- Prathivi, R. (2019). Analisa Sistem QR Code untuk Identifikasi Buku Perpustakaan. *Jurnal Pengembangan Rekayasa Dan Teknologi*, 14(2), 37–40. <https://doi.org/10.26623/jprt.v14i2.1225>
- Purnomo, E., & Arifin, Z. (2021). Pengoptimalan Perpustakaan Sekolah SMP Batik Program Khusus Surakarta melalui Aplikasi SLiMS. *JIPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi)*, 6(2), 274–286. <https://doi.org/10.30829/jipi.v6i2.9527>
- Putra, O. A., & Rahmah, E. (2018). Pembuatan Standard Operational Procedure (SOP) Layanan Sirkulasi di Perpustakaan SMA Pertiwi 1 Padang. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 6(2), 27–35. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/view/9523>
- Rahmawati, N. A., & Bachtiar, A. C. (2018). Analisis dan perancangan sistem informasi perpustakaan sekolah berdasarkan kebutuhan sistem. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 14(1), 76–86. <https://doi.org/10.22146/bip.28943>
- Ramadhanti, D., Yanda, D. P., & Yenti, E. (2020). Peran Perpustakaan Sebagai Pendukung Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*, 8(1), 1–30. <https://doi.org/10.21043/libraria.v8i1.7948>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81–95.
- Sapdi, R. M. (2023). Peran Guru dalam Membangun Pendidikan Karakter di Era Society 5.0. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 993–1001.
- Shafie, Z., Yatim, N. H. M., & Othman, R. (2012). Environmental Friendly School Libraries as Excellence Resource Center in Creating Human Capital and Learned Malaysia Young

- Generation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 68, 222–231.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.12.222>
- Siyasih, F. (2021). Rancang Bangun Sistem Perpustakaan Digital (Studi Kasus: SMK 1 Bandar Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 368–374.  
<https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1238>
- Skobelev, P. ., & Borovik, Y. (2017). On the Way From Industry 4 .0 To Industry 5.0: From Digital Manufacturing to Digital Society. *International Scientific Journal “Industry 4.0,”* 2(6), 307–311.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukrianto, D., & Oktarina, D. (2019). Pemanfaatan Teknologi Barcode pada Sistem Informasi Perpustakaan di SMK Muhammadiyah 3 Pekanbaru. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 1(2), 136.  
<https://doi.org/10.35145/joisie.v1i2.216>
- Utomo, T. P. (2019). Membangun Profesionalisme Sebagai Strategi Pustakawan Menghadapi Era Society 5.0. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 2(2), 1–12.
- Wicaksono, M. F., & Rizka, F. (2019). Penerapan Konsep Visitor Experience dalam Upaya Mewujudkan Perpustakaan Digital di Era Society 5.0. *Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 3(2), 114–122. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika/article/view/11594/5023>
- Wicaksono, M. F., & Rizka S, F. (2019). Penerapan Konsep Visitor Experience dalam Upaya Mewujudkan Perpustakaan Digital di Era Society 5.0. *Bibliotika : Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika/article/view/11594/5023>
- Wijonarko, W. (2020). How To Improve Librarians Professionality in Era of Society 5.0? Case Study at Governance Institute of Home Affairs. *Indonesian Journal of Librarianship*, 1(1), 54–65. <https://doi.org/10.33701/ijolib.v1i1.1050>
- Yugianus, P., Dachlan, H. S., & Hasanah, R. N. (2013). Pengembangan Sistem Penelusuran Katalog Perpustakaan dengan Metode Rocchio Relevance Feedback. *Jurnal EECCIS*, 7(1), 47–52. Retrieved from <https://jurnaleeccis.ub.ac.id/index.php/eccis/article/view/201/174>