

# PROSIDING

SEMINAR DAN CALL FOR PAPERS



# DISRUPTIVE TECHNOLOGY

OPPORTUNITIES AND CHALLENGES  
FOR LIBRARIES AND LIBRARIANS

**DALAM RANGKA DIES NATALIS  
UNIVERSITAS SURABAYA KE-50**

KAMPUS III UNIVERSITAS SURABAYA  
UBAYA TRAINING CENTER (UTC) - TRAWAS MOJOKERTO  
TRAWAS-MOJOKERTO, 20-21 MARET 2018

UNIVERSITAS SURABAYA

# PROSIDING

## *Disruptive Technology: Opportunities and Challenges for Libraries and Librarians*

Trawas-Mojokerto, 20-21 Maret 2018

Seminar dan *Call for Papers* Dalam Rangka Dies Natalis Universitas Surabaya  
ke-50 Tahun 2018

### **Editor:**

Masyhur, S.T.

Dwiyana Pinatasari, S.Sos.

Eko Setiawan, S.Sos.



**UBAYA**  
UNIVERSITAS SURABAYA

Universitas Surabaya  
2018

# **PROSIDING *Disruptive Technology: Opportunities and Challenges for Libraries and Librarians***

Seminar dan *Call for Papers* dalam rangka Dies Natalis Universitas Surabaya ke-50  
Mojokerto, 20 - 21 Maret 2018

**ISBN: 978-602 -60099-3-7**

## **Editor:**

Masyhur, S.T.  
Dwiyana Pinatasari, S.Sos.  
Eko Setiawan, S.Sos.

## **Narasumber:**

- Ida Fajar Priyanto, BA, MA., PhD. (Universitas Gadjah Mada)
- Lee Cheng Ean (National University Singapore)
- Dr. Khasiah Zakaria (Universiti Teknologi Mara)

## **Reviewers:**

Ida Fajar Priyanto, BA, MA., Ph.D.  
Elieser Tarigan, S.Si., M.Eng., Ph.D.  
Amirul Ulum, S.Sos., M.IP.  
Drs. Ec. Suwadji, M.M.  
Vincentius Widya Iswara, SS., MA.

## **Penyunting:**

Lasi, S.Sos.  
Yoke Esterindawati Florens, A.Md.  
Perta Kartikawati, A.Md.  
Slamet Pudjo Semedi, S.Sos.  
Endah Riswanti, A.Ma.  
Ester Sri Wahyuni, A.Md.  
Achmad Bashori, A.Md.

Copyright © 2018 Universitas Surabaya



## **Penerbit;**

*Universitas Surabaya*  
Jl. Ngagel Jaya Selatan~n 169  
Surabaya 60284  
Telp. (62-31) 298-1000, 298-1005, 298-1000  
Fax. (62-31) 298-1001, 298-1101  
*E-mail:* rektorat@unit.ubaya. c.id

## **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

Dilarang memperbanyak, mencetak dan menerbitkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun tanpa seizing penulis dan penerbit

## Sambutan Direktur Perpustakaan Universitas Surabaya

Dalam rangka Dies Natalis Universitas Surabaya ke-50 tahun 2018, Perpustakaan Universitas Surabaya menyelenggarakan Seminar dan *Call for Papers* dengan tema “*Disruptive Technology : Opportunities and Challenges for Libraries and Librarians*”. Kita bersyukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan ridlo-Nya seluruh rangkaian kegiatan yang kita laksanakan berjalan dengan lancar tanpa ada halangan yang berarti. Saya selaku Direktur Perpustakaan sangat berterima kasih kepada seluruh staf perpustakaan Universitas Surabaya memiliki keberanian untuk menyelenggarakan suatu kegiatan yang sangat bagus dan berguna bagi perkembangan ilmu perpustakaan dan kepastakawanan. Saya percaya di masa yang akan datang Pustakawan dapat menjadi mitra dan partner bagi dosen dan peneliti, untuk itu harus ada upaya peningkatan wawasan, pengetahuan dan keahlian secara terus menerus dan berkelanjutan.

Seminar dan *Call for Papers* ini dihadiri dari banyak kalangan diantaranya dosen, mahasiswa, pustakawan baik dari Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dan Perguruan Tinggi Swasta (PTS), Perpustakaan Khusus, dan pemerhati bidang perpustakaan dan informasi. Peserta mempresentasikan paper yang berisi gagasan dan pemikiran mengenai pengembangan perpustakaan dan kepastakawanan di masa depan. Hasil gagasan dan pemikiran peserta tersebut harus disebarluaskan agar kemanfaatannya dapat dirasakan oleh berbagai pihak. Saya sangat mengapresiasi kerja seluruh Panitia, khususnya dukungan dari FPPTI Jawa Timur dan ISIPII yang telah bekerja keras melaksanakan Seminar dan *Call for Papers* ini serta melakukan review dan editing terhadap semua paper yang diterima (46 paper) untuk diterbitkan dalam Prosiding.

Berkenaan dengan terwujudnya penerbitan Prosiding Seminar dan *Call for Papers* “*Disruptive Technology : Opportunities and Challenges for Libraries and Librarians*”. Atas nama Perpustakaan Universitas Surabaya mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi baik secara moril dan materiil hingga terwujudnya penerbitan prosiding ini. Semoga dapat bermanfaat dan berguna bagi peningkatan dan pengembangan perpustakaan dan kepastakawanan di Indonesia.

Surabaya, Maret 2018

Direktur Perpustakaan Universitas Surabaya



Elieser Tarigan, S.Si., M.Eng., Ph.D.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan kepada kita semua sehingga buku Prosiding Seminar dan Call For Papers “*Disruptive Technology : Opportunities and Challenges for Libraries and Librarians*” yang dilaksanakan pada tanggal 20-21 Maret 2018 dapat terwujud. *Seminar* dan *Call for Papers* ini terselenggara dalam rangka Dies Natalis Universitas Surabaya yang ke-50. Paper yang dimuat dalam prosiding ini adalah paper yang dikirimkan oleh peserta *Call for Papers* yang terlebih dulu melalui proses seleksi oleh reviewer. Paper yang diterima merupakan karya dosen, pustakawan, mahasiswa jurusan ilmu perpustakaan dan pemerhati bidang perpustakaan dan informasi dari berbagai perguruan tinggi dan lembaga informasi yang tersebar di Indonesia.

Terwujudnya prosiding ini berkat kerjasama dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Surabaya dan jajarannya yang telah memberikan arahan dan bimbingan hingga terlaksananya kegiatan Seminar dan *Call For Papers* “*Disruptive Technology: Opportunities and Challenges for Libraries and Librarians*”
2. Direktur Perpustakaan Universitas Surabaya dan jajarannya atas segala arahan, bimbingan, kesempatan dan fasilitas yang diberikan hingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik.
3. Bapak dan Ibu Panitia Seminar dan *Call For Papers* “*Disruptive Technology: Opportunities and Challenges for Libraries and Librarians*” baik dari perpustakaan Universitas Surabaya dan anggota Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia (FPPTI) Jawa Timur yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran demi suksesnya kegiatan ini.
4. Bapak/Ibu Dosen, Pustakawan, Mahasiswa dan Penggiat Informasi yang telah menyumbangkan paper dalam kegiatan *call for papers* ini.

Semoga Prosiding ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu perpustakaan dan kepastakawanan di Indonesia. Prosiding ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, pemahaman, wawasan terkait upaya mengantisipasi dampak perkembangan teknologi informasi yang terjadi di bidang perpustakaan dan kepastakawanan. Prosiding ini juga dapat menjadi referensi bagi pustakawan, mahasiswa dan penggiat informasi dalam melakukan penelitian bidang perpustakaan dan informasi.

Kami menyampaikan terima kepada semua pihak yang mendukung terselenggaranya acara ini, baik dari forum, asosiasi perpustakaan dan pustakawan. Kami

menyadari kegiatan *Seminar dan Call for Papers* ini masih ada kekurangan untuk itu kami selaku Panitia mohon maaf yang sebesar-besarnya atas segala kekurangan pelaksanaan kegiatan ini. Akhirnya kami berharap semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat dan berguna bagi perkembangan ilmu perpustakaan dan kepastakawanan.

Surabaya  
Ketua Panitia,

Lasi, S,Sos.

## DAFTAR ISI

Cover .....	i
Sambutan Direktur Perpustakaan Universitas Surabaya .....	ii
Kata Pengantar Ketua Panitia Seminar dan <i>Call For Papers</i> .....	iii
Daftar Isi .....	iv

### Kumpulan Paper

#### MANAJEMEN PENGETAHUAN

1. <i>Disruptive Technology : Big Data</i> sebagai Solusi untuk Perpustakaan dan Pustakawan/ Muty Hariyati .....	1
2. <i>Knowledge Management</i> dalam Meningkatkan Kreasi dan Inovasi Perpustakaan / Dwie Setia Purnamawati, Dio Eka Prayitno .....	14
3. Kompetensi Pustakawan di Era Revolusi Industri 4.0/ Iga Dwi Rahmala, Tiara Sugih Hartati, Dian Saiful Bakhri Putra .....	25
4. Konversi Pengetahuan Karyawan di Perpustakaan Perguruan Tinggi Universitas Katolik Indonesia Jakarta / Lian H. Dhita, Febriyanto .....	35
5. Menjadi Pustakawan Produktif di Era Disrupsi / Dicki Agus Nugroho .....	45
6. Peluang <i>Infopreneur</i> (Kewirausahaan Informasi) Bagi Pustakawan di Era Digital/ Siti Fatmawati, Nabilla Ifada Maulidya .....	53
7. Penerapan <i>Knowledge Management</i> di Perpustakaan Perguruan Tinggi/Sri Anawati ....	62
8. <i>Repository</i> sebagai Media Informasi Perguruan Tinggi dalam Konteks <i>World</i> <i>Class University</i> / Agung Nugrohadhi .....	71

#### PERPUSTAKAAN, LITERASI

9. <i>Blended Librarian</i> : Tantangan Pustakawan Perguruan Tinggi/ Philips Iman Hery Wahyudi .....	81
---	----

10. Inovasi Layanan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY) Melalui Literasi Media sebagai Upaya Merawat Kebhinekaan Civitas Akademika/ Muhammad Jubaidi .....	90
11. Kegiatan Literasi pada <i>Learning Resource Center</i> SMP Al Izzah ( <i>Internasional Islamic Boarding School</i> ) Kota Batu / Wahyu Eka Nurhandini .....	102
12. Layanan Prima Pustakawan Dalam Rangka Meningkatkan Citra Pustakawan / Tri Hardiningtyas, Sri Utari .....	116
13. Menghadang Plagiasi dengan Literasi: Peran Pustakawan dalam Mencegah Plagiasi di Perguruan Tinggi/ Aloysius Prastowo .....	124
14. Optimalisasi Peran Pustakawan dalam Layanan Repositori Institusi/ Eko Setiawan .....	129
15. Peran Cerdas Pustakawan dalam Mendukung Kegiatan Penelitian dan Publikasi/ Maniso Mustar, Purwani Istiana .....	139
16. Peran Fasilitas, Layanan dan Sikap Pustakawan dalam Meningkatkan <i>Brand Image</i> pada Perpustakaan (Studi pada Perpustakaan Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia)/ Reza Mahdi, R.A Diah Resita Kuntjoro Jakti .....	149
17. Studi Kasus Aktivitas Literasi Informasi melalui “ <i>Research Zone Services</i> ” untuk kebutuhan penelitian mahasiswa di Perpustakaan STIE Perbanas Surabaya/ Melati Purba Bestari .....	162
18. Strategi Pustakawan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Purwokerto dalam Membangun Personal Branding / Amri Hariri .....	175

## **PROMOSI, LAYANAN**

19. Analisis Tingkat Keusangan Literatur Skripsi Akuntansi Manajemen di Perpustakaan Politeknik Negeri Malang Tahun 2014-2015/ Safrilia Hilda Rosyida, Dewi Anggraeni .....	186
---	-----

20. <i>Chatbot</i> di Perpustakaan, Sekedar Kekinian atau Keseriusan/ Widiarsa .....	204
21. <i>Carrel Room</i> ; Inovasi Meningkatkan Kenyamanan Pemustaka di Perpustakaan IAIN Surakarta / Triningsih .....	210
22. Evaluasi Denda untuk Mengukur Tingkat Kedisiplinan Anggota dalam Meminjam Koleksi di Perpustakaan Universitas Andalas/Andi Saputra, Yudelna, Zasmi Fitriani .....	217
23. Infografis sebagai Media Promosi Perpustakaan/ Yolana Priatna .....	226
24. Implikasi Kelelahan Emosional dalam Dunia Kerja Pustakawan : Suatu Kajian dalam Perspektif Perilaku Organisasi / Bakhtiyar .....	240
25. <i>Burnout</i> Pada Tenaga Perpustakaan Perguruan Tinggi / Melisa Kakaina .....	257
26. Promosi Perpustakaan Melalui <i>Instagram</i> / Mustofa .....	268
27. Strategi Diseminasi Informasi Perpustakaan Perguruan Tinggi Melalui <i>Instagram</i> / Astika, Elok Rizki Khusnul Khotimah .....	283

## **PERPUSTAKAAN, TEKNOLOGI**

28. Efektivitas Digitalisasi <i>Stock Opname</i> : Studi Kasus Perpustakaan Politeknik Elektronika Negeri Surabaya / Zakaria Akhmad Ubaidillah, Ira Prasetyaningrum .....	295
29. Evaluasi Ketergunaan Aplikasi Tugas Akhir pada Perpustakaan Politeknik Elektronika Negeri Surabaya/ Amira Oribia Wanda Sasmita, Ira Prasetyaningrum ....	312
30. Evaluasi <i>OPAC SLiMS</i> Akasia Ditinjau dari <i>Accuracy</i> dan Format Menggunakan Model <i>EUCS</i> / Dwi Nuriana .....	328
31. Penerapan Preservasi Digital Karya Tulis Ilmiah di Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta / Nur Hasyim Latif .....	344
32. Perkembangan <i>Online Public Access Catalog (OPAC)</i> Perpustakaan Nasional RI Dalam Penelusuran Sumber Informasi Melalui <i>Search</i> / Lidiya Filza Yasinta, Anggi Pratiwi .....	354

33. Pemanfaatan <i>Library Pathfinder</i> sebagai Sarana Temu Kembali Informasi di Perpustakaan / Prasetyo Adi Nugroho .....	364
34. Pemanfaatan Teknologi Informasi Menggunakan <i>Software Slims (Senayan Library Management System)</i> di Perpustakaan SMP Negeri 1 Pakis / Sisca Fariyani, Wahyu Eka Nurhandini .....	372
35. Teknologi Informasi sebagai Strategi dalam Meningkatkan Layanan Perpustakaan Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya/ Yeni Fitria Nurahman .....	384
36. Transformasi Perpustakaan bagi Generasi Z/ Kristina .....	394
37. Kemas Ulang Informasi: Upaya Eksis Menghadapi Disrupsi Teknologi/ Unang Puspohadi .....	407

## **KNOWLEDGE MANAGEMENT DALAM MENINGKATKAN KREASI DAN INOVASI PERPUSTAKAAN**

**Dwie Setia Purnamawati**  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Airlangga Surabaya  
dwiesetia@staf.unair.ac.id

**Dio Eka Prayitno**  
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Perbanas Surabaya  
dio@perbanas.ac.id

### **ABSTRAK**

*Knowledge Management* merupakan sebuah metode yang digunakan oleh sebuah organisasi maupun perusahaan untuk dapat terus melakukan kreasi dan inovasi demi kelangsungan hidupnya. Setiap organisasi pasti mempunyai *asset knowledge*, tapi tidak semuanya dimanfaatkan secara maksimal. Dalam dunia perpustakaan, *Knowledge Management* (KM) merupakan tujuan dari layanan yang akan dikembangkan oleh perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan informasi pemustakanya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan yaitu sebuah riset pustaka, dimana penulis memanfaatkan sumber pustaka untuk memperoleh data penelitian tanpa memerlukan riset lapangan (observasi). Ada 4 pilar yang digunakan dalam penerapan *knowledge management* di perpustakaan, yaitu penciptaan pengetahuan, transfer pengetahuan, penggunaan pengetahuan, dan penyimpanan pengetahuan. Pentingnya 3C yaitu *culture*, *co-operation* dan *commitment* dalam suatu organisasi, karena KM memerlukan kemauan yang tinggi untuk berbagi (share) demi kepentingan bersama. Suatu hal yang tidak kalah pentingnya adalah perpustakaan harus tetap mengukur keluaran dari aktivitas KM secara berkala. Pengukuran tersebut dapat digunakan tidak hanya untuk mengukur tingkat keberhasilan penerapan KM, tetapi juga dapat dijadikan sebagai tolok ukur keberadaan perpustakaan di masa yang akan datang.

**Keywords :** *knowledge management*, teknologi informasi dan komunikasi, pustakawan dan pemustaka.

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Era informasi menuntut kecepatan dan ketepatan dalam menyajikan sebuah informasi karena derasnya laju informasi membuat perubahan semakin cepat dan dinamis. Perubahan yang terjadi di setiap lini kehidupan menjadikan masyarakat haus akan informasi. Kebutuhan masyarakat terhadap informasi menjadikan istilah baru dalam dunia informasi yaitu masyarakat informasi. Pembengkakan volume informasi yang dicetuskan, dipindahkan, dan diterima akan terus dan semakin menggelembung (Ardoni 2005). Manajemen pengetahuan pada dasarnya muncul untuk menjawab pertanyaan bagaimana seharusnya mengelola pengetahuan, dan bagaimana mengelolanya (Sangkala 2007).

*Knowledge management* (KM) merupakan suatu pengorganisasian pengetahuan yang dimiliki oleh individu dalam suatu organisasi (Putri n.d.), oleh karena itu KM adalah salah satu unsur penting dalam pengelolaan perpustakaan, karena perpustakaan merupakan sumber informasi yang berorientasi kepada pemenuhan kebutuhan informasi pemustaka. KM akan berjalan manakala pustakawan memiliki kemampuan dalam mengelola sebuah pengetahuan. Perpustakaan mengelola informasi yang

bertujuan agar pemustaka dapat menerima secara langsung informasi yang akan disampaikan melalui pustakawannya. Perpustakaan harus mampu menganalisis kebutuhan pemustaka dan secara cepat dan tanggap dapat melayani pemustakanya. Pengemasan informasi menjadi salah satu unsur penting dalam melayani pemustaka seperti pengemasan informasi dalam sebuah wadah yang bisa diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun.

Perkembangan teknologi informasi ini memberikan dampak positif bagi perkembangan dunia informasi, tentunya harus diimbangi dengan kemampuan memanfaatkan teknologi dan informasinya. Kemampuan memanfaatkan teknologi adalah dengan cara menggunakan teknologi sesuai dengan tujuan diciptakannya sebuah teknologi tersebut. Sebuah *smartphone* adalah alat atau media komunikasi yang memiliki fungsi sebagai alat berkomunikasi melalui jarak jauh dan juga media pencari informasi jika terhubung dengan internet. Pemanfaatan *smartphone* pun tidak boleh meninggalkan etika berkomunikasi. Kemampuan memanfaatkan informasi adalah kemampuan dalam menganalisis sebuah informasi yaitu dengan cara memiliki kemampuan yang cukup dalam menyaring informasi dan menyebarkannya kembali jika dibutuhkan dan dampak sampingnya adalah mampu menghindari informasi palsu, tidak mudah menyebarkan berita yang masih belum jelas kebenarannya. Disadari atau tidak perpustakaan bisa mengambil peran penting dalam menyaring informasi yang berkembang, perpustakaan bisa mengambil peran dalam memberikan kebenaran informasi dengan berbagai macam literatur yang dimiliki dan disebarkan kepada khalayak umum melalui tempat atau kerjasama yang baik dengan pihak yang memiliki wewenang. KM tidak hanya terbatas kepada mengelola pengetahuan, namun juga pada memberikan informasi atau menyajikan informasi kepada khalayak umum agar tidak terjerumus pada ketidak benaran informasi.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1. Definisi *Knowledge Management* ( KM )**

*Knowledge management* (KM) merupakan kegiatan organisasi dalam mengelola pengetahuan sebagai aset, dimana dalam berbagai strateginya ada penyaluran pengetahuan yang tepat kepada orang yang tepat dan dalam waktu yang cepat, hingga mereka bisa saling berinteraksi, berbagi pengetahuan dan mengaplikasikannya dalam pekerjaan sehari-hari demi peningkatan kinerja organisasi.

Terdapat perbedaan definisi mengenai KM diantara para ahli, dimana perbedaan tersebut mengenai pemahaman akan pengertian informasi dan pengetahuan itu sendiri. Para ahli informasi berpendapat bahwa informasi adalah pengetahuan yang disajikan kepada seseorang dalam bentuk yang dapat dipahami; atau data yang telah diproses atau ditata untuk menyajikan fakta yang mengandung arti. Sedangkan pengetahuan berasal dari informasi yang relevan yang diserap dan dipadukan dalam pikiran seseorang.

Menurut Kardi (dalam Rodin, 2013 : 36 ) menyatakan bahwa :

1. Data adalah kumpulan angka atau fakta objektif mengenai sebuah kejadian (bahan mentah informasi).

2. Informasi adalah data yang diorganisir/diolah sehingga mempunyai arti. Informasi dapat berbentuk dokumen, laporan, ataupun multimedia.
3. Pengetahuan (*Knowledge*) adalah kebiasaan, keahlian/kepakaran, keterampilan, pemahaman, atau pengertian yang diperoleh dari pengalaman, latihan atau melalui proses belajar. Istilah ini sering rancu dengan ilmu pengetahuan (*science*). Ilmu pengetahuan adalah ilmu yang teratur (sistematik) yang dapat diuji atau dibuktikan kebenarannya; sedangkan pengetahuan belum tentu dapat diterapkan, karena pengetahuan sebuah organisasi sangat terkait dengan nilai, budaya, dan kondisi dari organisasi tersebut.
4. Jenis Pengetahuan. Dalam hal ini ada dua jenis pengetahuan, yaitu pengetahuan eksplisit dan pengetahuan tacit. Pengetahuan eksplisit dapat diungkapkan dengan kata-kata dan angka, disebarkan dalam bentuk data, spesifikasi dan buku petunjuk, sedangkan pengetahuan tacit sifatnya sangat personal yang sulit diformulasikan sehingga sulit dikomunikasikan kepada orang lain, masih tersimpan dalam pikiran manusia misalnya gagasan, persepsi, cara berpikir, wawasan, keahlian/ kemahiran dan sebagainya.
5. *Knowledge Management* (KM). Definisi KM tergantung dari cara organisasi menggunakan dan memanfaatkan pengetahuan. Salah satu definisi Manajemen Pengetahuan/ KM adalah proses sistematis untuk menemukan, memilih, mengorganisasikan, menyarikan dan menyajikan informasi dengan cara tertentu dapat meningkatkan penguasaan pengetahuan dalam suatu bidang kajian yang spesifik. Atau secara umum Manajemen Pengetahuan/ KM adalah teknik untuk mengelola pengetahuan dalam suatu organisasi untuk menciptakan nilai dan meningkatkan daya saing.

(McInerney 2002) berpendapat bahwa “*Knowledge Management (KM) is an effort to increase useful knowledge within the organization. Ways to do this include encouraging communication, offering opportunities to learn, and promoting the sharing of appropriate knowledge artifacts*”, yang artinya KM adalah usaha untuk meningkatkan pengetahuan yang berguna dalam organisasi, diantaranya membiasakan budaya berkomunikasi antar personil, memberikan kesempatan untuk belajar, dan menggalakan saling berbagi pengetahuan yang akhirnya dapat menciptakan dan mempertahankan peningkatan nilai dari inti kompetensi bisnis dengan memanfaatkan teknologi informasi yang ada.

Pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Knowldege Management* (KM ) adalah sebuah proses pengelolaan sumber-sumber informasi yang bermanfaat untuk menciptakan nilai dan meningkatkan daya saing, pengetahuan yang akhirnya dapat menciptakan dan mempertahankan peningkatan nilai dari inti kompetensi bisnis dengan memanfaatkan teknologi informasi yang ada.

## **2.2. Proses *Knowledge Management***

Pengelolaan KM bertujuan agar Perpustakaan selalu memiliki kreatifitas, inovasi dan efisien sehingga mempunyai daya saing tinggi. Adapun tujuan dari pengelolaan KM adalah :

1. Mengetahui kekuatan (dan penempatan) seluruh SDM.
2. Penggunaan kembali pengetahuan yang sudah ada (ditemukan) alias tidak perlu mengulang proses kegagalan.
3. Mempercepat proses penciptaan pengetahuan baru dari pengetahuan yang ada.
4. Menjaga pergerakan organisasi tetap stabil meskipun terjadi arus keluar-masuk SDM

Dalam prosesnya, KM membutuhkan 3 (tiga) elemen, yakni :

### **1. People (Manusia)**

Proses KM dalam perpustakaan akan berhasil dengan baik bila di dukung oleh manusia dalam hal ini pustakawan yang kompeten dan mampu menjawab kebutuhan pengguna akan ketersediaan informasi. Oleh sebab itu hal pertama yang perlu dikembangkan adalah kompetensi pustakawan yang kemudian dipastikan dengan jelas peran dan tanggung jawab masing-masing dalam mengelola pengetahuan dan menjalankan proses *knowledge management* (mempelajari, meningkatkan, atau mengalirkan pengetahuan). Misalnya ada seorang pemustaka yang kesulitan menemukan sumber informasi mengenai Titanium. Maka pustakawan harus mampu menjawab dengan menyediakan informasi yang cepat, tepat dan akurat tentang apa itu titanium, kandungan apa, keberadaannya sampai pada pemanfaatannya untuk apa saja.

### **2. Proses**

Proses KM yang jelas sangat berperan dalam dalam menciptakan inovasi atau pembaharuan serta proses transfer pengetahuan. Maka dari itu perlu dibuat proses transfer dan aliran pengetahuan yang baik melalui identifikasi dan pemetaan pengetahuan serta analisa jejaring sosial.

### **3. Teknologi**

Teknologi berperan penting dalam proses KM, karena penggunaan teknologi yang tepat dapat membantu kolaborasi dan komunikasi, yakni menangkap, menyimpan, dan mempermudah menggunakan informasi. Untuk itu perlu kiranya dibangun sarana pendukung kolaborasi dan berbasis teknologi seperti misalnya basis data penyimpanan (*database*), *server*, portal, atau perangkat teknologi informasi lainnya.

Ketiga elemen tersebut tidak dapat dipisahkan dan saling melengkapi dalam proses terbentuknya *knowledge management*. *Knowledge Management* membutuhkan orang yang berkompeten sebagai sumber pengetahuan, tempat untuk melakukan diskusi, dan isi dari diskusi itu sendiri. Ketiga komponen tersebut, teknologi informasi memiliki peran seperti kemampuan menghilangkan kendala/hambatan mengenai tempat melakukan diskusi. Teknologi informasi memungkinkan terjadinya diskusi tanpa berkumpul atau bertemu secara fisik dan kapitalisasi pengetahuan dapat dilakukan walaupun tidak bertatap muka.

### **2.3. Penerapan *Knowledge Management* pada Perpustakaan**

*Knowledge management* dibangun melalui empat pilar proses yaitu:

1. Penciptaan pengetahuan; saat pengetahuan baru diciptakan melalui proses inovasi
2. Transfer pengetahuan; saat menyamakan tingkat pengetahuan melalui transfer pengetahuan.
3. Penggunaan pengetahuan; saat pengetahuan digunakan dalam organisasi.
4. Penyimpanan pengetahuan; saat menyimpan pengalaman saat ini dan yang telah lalu untuk pemanfaatan atau penciptaan pengetahuan baru di masa depan. tahap ini merupakan tahap yang paling mudah dilaksanakan.

Tahapan untuk membangun *Knowledge Management* dalam suatu organisasi terdapat 6 (enam) tahapan, yakni :

#### **1. *Identification***

Ini merupakan tahapan awal dari proses *Knowledge Management*, dimana perpustakaan dituntut untuk dapat mengidentifikasi secara tepat mengenai KM yang dimilikinya. Hasil identifikasi ini penting dalam menentukan “lahan” dan aset informasi yang akan dikelola oleh perpustakaan.

#### **2. *Acquisition***

Pada tahapan ini, perpustakaan dituntut untuk mampu melihat kondisi yang ada di luar perpustakaan. Bagaimana perpustakaan dapat mengidentifikasi kondisi lingkungan sekitarnya yang nantinya dapat membantu menunjang dalam pengembangan *knowledge* perpustakaan dan juga mengantisipasi hambatan yang akan muncul dalam proses pengembangan perpustakaan. Tahapan ini disebut juga analisa pasar, yang nantinya dapat digunakan untuk merencanakan strategi yang akan digunakan dalam persaingan.

#### **3. *Development***

Pada tahapan ini perpustakaan harus mampu untuk membangun dan mengelola *knowledge* yang telah diidentifikasi baik internal maupun eksternal perpustakaan, yaitu berupa pemecahan masalah atau memberikan solusi kepada pemustaka, menciptakan produk, *skill* dan lebih menerapkan proses yang efisien.

#### **4. *Sharing / Distribution***

Merupakan tahapan dalam mengelola *knowledge* yang telah dibangun dengan menggunakannya secara efektif dan merata dalam perpustakaan. Pengelolaan *knowledge* tersebut dapat berupa cara memamfaatkannya, pengaturan hak akses penggunaanya, penyampaian atau transfer sehingga *knowledge* berkembang untuk memajukan perpustakaan dan banyak diminati oleh pemustaka.

#### **5. *Utilization***

Tahapan ini digunakan untuk memonitor tingkat efektifitas dari penggunaan *knowledge* yang ada di perpustakaan untuk mengukur pemanfaatan *knowledge* tersebut yang sudah sesuai dengan target perpustakaan. Selain itu juga sebagai tolak ukur perkembangan dari penerapan

*knowledge* yang mana dapat segera diperbaiki apabila terdapat kesalahan dari metode yang digunakan.

#### **6. Retention**

Tahapan ini memastikan agar *knowledge* yang digunakan tetap ada dan dalam pemanfaatannya dapat meningkatkan proses serta efektif. Pada tahapan ini yang diperlukan adalah inovasi-inovasi yang menunjang pada pemenuhan kebutuhan pengguna.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu dengan bentuk kajian pustaka yang memanfaatkan literatur seperti jurnal dan buku. Dengan kata lain penelitian ini adalah sebuah riset pustaka, dimana penulis memanfaatkan sumber pustaka untuk memperoleh data penelitian tanpa memerlukan riset lapangan (observasi) (Mestika, 2008).

### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1. Knowledge Management dalam Meningkatkan Kreasi dan Inovasi Perpustakaan**

Aktivitas *knowledge management* identik dengan kegiatan rutin di perpustakaan. *Knowledge management* juga dikenal dengan istilah penciptaan pengetahuan (*creation of knowledge*). Salah satu kegiatan di dalam perpustakaan yang mencerminkan penciptaan pengetahuan adalah pemilahan bahan pustaka yang akan dikoleksi yang merupakan proses awal dalam pengelolaan KM. Survey kebutuhan pemustaka (*user*) dilakukan untuk memahami informasi yang dibutuhkan oleh pemustaka (*user*). Koleksi-koleksi yang diolah perpustakaan merupakan sumber daya yang dimiliki oleh perpustakaan dalam melayani kebutuhan pemustaka, baik koleksi digital maupun koleksi cetak. Proses ini membutuhkan kompetensi pustakawan dalam mengumpulkan informasi yang relevan dengan akhir kegiatan berupa akuisisi bahan pustaka. Kegiatan lain pada KM adalah penyimpanan pengetahuan (*retention knowledge*), pemindahan pengetahuan (*transfer knowledge*) sampai pada penggunaan pengetahuan (*utilization knowledge*). Proses penelusuran kembali informasi yang disimpan oleh perpustakaan sehingga dapat ditemukan kembali oleh pemustaka untuk memenuhi kebutuhan informasinya merupakan proses lanjutan dari pengolahan koleksi perpustakaan. Terminologi dan modifikasi pada penekanan jenis kegiatan semua kegiatan KM sama atau identik dengan kegiatan rutin perpustakaan.

Pustakawan adalah pusat dari kegiatan *Knowledge Management* di perpustakaan karena KM merupakan kegiatan rutin yang dilakukan oleh pustakawan. Bahkan dikatakan bahwa kunci sukses KM bukan pada perangkat teknologinya tetapi pada pendekatan kemanusiaan dan integritas yang tinggi. Pentingnya 3C yaitu *culture*, *co-operation* dan *commitment* dalam suatu organisasi, karena KM memerlukan kemauan yang tinggi untuk berbagi (*share*) demi kepentingan bersama.

Ada beberapa langkah yang dapat dilakukan agar *knowledge management* yang diterapkan dapat memberikan manfaat bagi perpustakaan untuk menciptakan inovasi dan kreasi yaitu Mendiagnosa tingkat *knowledge*; Mengadakan *sharing vision*; Membentuk Organisasi; Mengubah

setiap *knowledge*; Mengukur Efektifitas KM; dan Melembagakan KM. Mendiagnosa tingkat *knowledge* dan mengadakan *sharing vision* merupakan kegiatan awal dalam menciptakan inovasi dan kreasi agar KM dapat diterapkan, kemudian langkah berikutnya bukan merupakan langkah yang harus diikuti secara *linear* namun dapat diterapkan sehingga proses inovasi dan kreasi dapat tercipta. Perpustakaan dapat meramu sendiri sesuai dengan situasi dan kondisi pemustaka yang dilayani dengan menggabungkan hal-hal yang dianggap perlu pada setiap langkah.

Setiarso (2006) menyatakan bahwa Pengembangan Manajemen Pengetahuan (*Knowledge Management*) di lingkungan perpustakaan khusus dalam bentuk :

1. Proses mengkoleksi, mengorganisasikan, mengklasifikasi, dan menyebarkan informasi/ pengetahuan ke seluruh unit di organisasi agar informasi / pengetahuan itu berguna bagi siapa yang memerlukannya;
2. Kebijakan, prosedur dan teknologi yang dipakai untuk mengoperasikan pangkalan data yang terhubung dalam jaringan internet agar tetap *uptodate*;
3. Menggunakan teknologi informasi untuk menangkap pengetahuan yang terdapat di dalam pikiran para peneliti, pegawai sehingga pengetahuan itu bisa secara mudah dipakai bersama di dalam organisasi.
4. Memastikan adanya lingkungan yang lengkap untuk pengembangan penggunaan *expert system*;
5. Mengorganisasikan dan menganalisis informasi dalam *database* lembaga sehingga pengetahuan dari hasil analisis tersebut dapat segera dipakai bersama oleh lembaga;
6. Mengidentifikasi kategori pengetahuan yang diperlukan untuk mendukung keseluruhan program penelitian, sinergi program/ kegiatan penelitian, strategi penelitian, monitoring dan evaluasi hasil penelitian yang terhimpun di lembaga, dan mentransformasi basis pengetahuan yang saat ini ada ke basis yang baru yang lebih mapan dengan mengisi *knowledge gaps* mungkin terjadi atau *digital divide*;
7. Mengkombinasikan pengindeksan, pencarian pengetahuan dan teknologi informasi untuk membantu lembaga mengorganisasi data, informasi dan pengetahuan yang tersimpan di berbagai sumber, sehingga yang disajikan adalah informasi atau pengetahuan yang relevan saja;
8. Mengorganisasikan dan menyediakan *know how* yang penting, kapan dan bilamana diperlukan. Ini mencakup proses, prosedur, paten, bahan rujukan, formula, *best practices*, ramalan dan cara-cara mengatasi masalah. Sarana teknologi, intranet, *groupware*, *data warehouse*, *bulletin boards*, dan sebagainya adalah sarana yang memungkinkan lembaga menyimpan dan menyebarkan pengetahuan;
9. Memetakan sumber pengetahuan (*knowledge mapping*) baik secara *online* maupun *offline*, pelatihan, penuntunan, dan perlengkapan untuk akses pengetahuan.

## **4.2. Mengukur Aktivitas *Knowledge Management***

Berikut ini ada beberapa cara yang dapat dilakukan oleh perpustakaan untuk mengukur tingkat aktivitas *knowledge management* :

1. Melakukan *survey* untuk mengetahui apakah pemustaka dapat merasakan manfaat dari adanya penerapan KM di perpustakaan. Bisa dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner kepada para pemustaka untuk mengetahui sejauh mana manfaat dan kepuasan yang dirasakan oleh pemustaka tentang penerapan KM.
2. Menemukan contoh dari permasalahan yang ada yang dapat diselesaikan dengan penerapan KM.
3. Mengukur aktivitas *Community of Practice* (CoP). Dalam hal ini mengukur frekuensi interaksi pemustaka dengan pustakawan dan solusi yang ditawarkan oleh pustakawan dengan memanfaatkan KM dapat menjawab pertanyaan dari pemustaka. Misalnya dengan menyediakan form penilaian dari pemustaka kepada pustakawan yang melayani.
4. Peluang bisnis baru yang dapat tercipta di perpustakaan dengan penerapan KM. Contohnya, dengan membuka jasa penerjemah, atau bahkan analisa data, atau pembuatan statistik bisnis.
5. Pemustaka dapat mengakses informasi yang mereka butuhkan dengan mudah, cepat, tepat dan akurat melalui media-media yang ditawarkan / diberikan oleh perpustakaan. Bisa dilakukan dengan memanfaatkan jasa silang layan antar perpustakaan, maupun *search engine*
6. Mengukur statistik kunjungan pemustaka melalui *report* yang dapat disajikan oleh system perpustakaan.
7. Kemutakhiran *knowledge* secara kualitas dan kuantitas.

Kegiatan tersebut jika dilakukan secara berkala dapat digunakan tidak hanya untuk mengukur tingkat keberhasilan penerapan KM, tetapi juga dapat dijadikan sebagai tolok ukur keberadaan perpustakaan di masa yang akan datang.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1. KESIMPULAN**

KM merupakan kegiatan atau aktifitas di perpustakaan itu sendiri, karena dalam proses layanan yang ada di perpustakaan KM adalah tujuan dari kegiatan layanan perpustakaan. Dalam prosesnya, KM membutuhkan 3 komponen, yaitu *people* (manusia), proses dan teknologi. Manusia (SDM) yang kompeten di bidangnya akan mampu dan bertanggung jawab dalam mengelola pengetahuan dan menjalankan proses *knowledge management* (mempelajari, meningkatkan, atau mengalirkan pengetahuan).

Semua kegiatan KM yang ada di perpustakaan, pustakawan adalah pusat dari KM itu sendiri. Dimana KM sendiri adalah tugas rutin para pustakawan. Pustakawan yang kompeten di bidangnya

serta mempunyai integritas ditunjang dengan 3C yaitu *culture*, *co-operation* dan *commitment* dalam suatu organisasi merupakan kunci keberhasilan dari penerapan KM di perpustakaan.

Beberapa langkah yang dapat dilakukan agar knowledge management yang diterapkan dapat memberikan manfaat bagi perpustakaan untuk menciptakan inovasi dan kreasi :

1. Mendiagnosa tingkat *knowledge*
2. Mengadakan *sharing vision*
3. Membentuk Organisasi
4. Mengubah setiap *knowledge*
5. Mengukur Efektifitas KM
6. Melembagakan KM

Tahap yang harus dilakukan selanjutnya adalah mengukur aktivitas knowledge management yang telah diterapkan secara berkala. Kegiatan tersebut digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan penerapan KM serta dapat dijadikan sebagai tolok ukur keberadaan perpustakaan di masa yang akan datang.

## **5.2. SARAN**

Perpustakaan harus tetap konsisten dalam mengembangkan dirinya agar mampu bersaing di era teknologi informasi ini. Sentuhan dan perhatian yang diberikan oleh pustakawan menjadi *point* utama yang dapat dijadikan alat untuk menunjukkan eksistensi perpustakaan, oleh karena itu pustakawan diharapkan harus selalu berkembang dan memiliki kemampuan untuk beradaptasi terhadap segala kebutuhan pemustaka. Perkembangan perpustakaan harus diiringi dengan kemampuan pustakawan dalam mengelola informasi dan pengetahuan tersebut. Perpustakaan harus membuat rasa nyaman bagi pemustaka dalam memanfaatkan perpustakaan sebagai sumber informasi. Mesin pencarian yang berkembang bisa dijadikan *partner* dalam proses KM karena interaksi antara pustakawan dan pemustaka tidak dapat tergantikan oleh mesin pencarian apapun. Perkembangan teknologi informasi harus dimanfaatkan secara maksimal agar bisa berjalan berdampingan, sehingga perkembangan TIK bukan menjadi ancaman bagi perpustakaan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Al-Hawamdeh, Suliman. *Knowledge Management : Cultivating Knowledge Professionals*. Oxford: Chandos Publishing, 2003.
- Anderson, Neil. Costa, Ana Cristina. *Knowledge Management : Innovation And Knowledge Management Volume IV*. London: SAGE Publication, 2010
- Ardoni. "Teknologi Informasi : Kesiapan Pustakawan Memanfaatkannya." *Pustaka : Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi* 1, no. 2 : 32-38. (2005)
- Garvey, Bob. Williamson, Bill. *Beyond Knowledge Management : Dialogue, Creativity and The Corporate Curriculum*. Harlow: Prentice Hall, 2002.

- Handzic, Meliha. Zhou, Albert Z. *Knowledge Management : An Integrated Approach*,. Oxford: Chandos Publishing, 2005.
- Kardi. "Revitalisasi Peran Pustakawan Dalam Implementasi Knowledge Management." *Visi Pustaka* 9, no. 2 (Agustus 2007).
- McElroy, Mark W. *The New Knowledge Management : Complexity, Learning and Sustainable Innovation*. Massachusetts: Butterworth Heinemann, 2002.
- McInerney, Claire. "Knowledge Management and The Dynamic Nature of Knowledge." *Journal of the American Society for Information Science and technology* 53, no. 12 : 1009 – 1018. (October 2002)
- Pendit, Putu Laxman. *Kepustakawanan Indonesia: Potensi dan Tantangan*. Jakarta: Kesaint Blanc, 1992.
- Pratomo, Budiman S. *Manajemen Pengetahuan Knowledge Management*. Jakarta: Analis Sistem Informasi Disinfohtad, 2003.
- Putri, Amalia Hastiyanti. "Evaluasi Implementasi Knowledge Management System PT. Telekomunikasi Indonesia (Studi Evaluasi Implementasi Kampiun Berdasarkan Pengukuran Kinerja Pada PT. Telkom Wilayah Timur)." [s.n],[s.a]
- Rodin, Rhoni. "Penerapan Knowledge Management Di Perpustakaan (Studi Kasus Di Perpustakaan Stain Curup)." *Khazanah Al-Hikmah*, Januari-Juni 2013: 35-46.
- Sangkala. *Knowledge Management*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.
- Setiarso, Bambang. "Knowledge Management / Knowledge Sharing dan Penciptaan Pengetahuan." *Visi Pustaka* 8, no. 1 (Juni 2006).
- Setiarso, Bambang, Nazir Harjanto, Triyono, Hendro Subagyo. *Penerapan Knowledge Management pada Organisasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- Tobing, Paul L. *Knowledge Management : Konsep, Arsitektur, dan Implementasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007.
- Widayana, Lendy. *Knowledge Management Meningkatkan Daya Saing Bisnis*. Malang: Bayumedia Publishing, 2005.
- Zed, Mestika. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2008.