

**PENGEMBANGAN PERPUSTAKAAN DIGITAL MADRASAH  
BERBASIS *SENAYAN LIBRARY MANAGEMENT SYSTEM (SLiMS)* 9  
DI MAN 1 BUKITTINGGI**

Tesis

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Magister  
Program Studi Administrasi Pendidikan



Oleh:

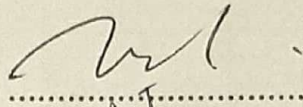
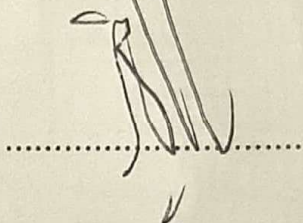
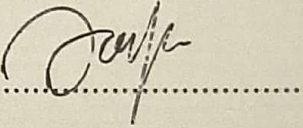
ERLIN FITRIA  
NIM. 21147036

**PROGRAM PASCASARJANA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**



**PERSETUJUAN KOMISI  
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

---

No	Nama	Tanda Tangan
1.	Dr. Ahmad Sabandi, M.Pd (Ketua)	 .....
2.	Dr. Irsyad, M.Pd (Anggota)	 .....
3.	Dr. Hanif Al Kadri, M.Pd. (Anggota)	 .....

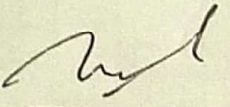
Mahasiswa :

Nama : Erlin Fitria  
NIM : 21147036  
Tanggal Ujian : 06 Februari 2023

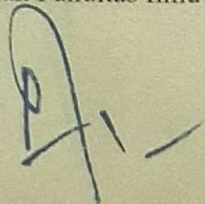
## PERSETUJUAN AKHIR TESIS

---

Nama Mahasiswa : Erlin Fitria  
NIM : 21147036

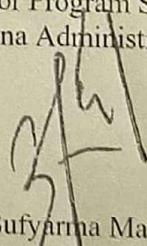
Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Ahmad Sabandi, M.Pd Pembimbing		06 Februari 2023

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd  
NIP. 19630320 198803 1 002

Koordinator Program Studi  
Pascasarjana Administrasi Pendidikan



Prof. Dr. Sufyarna Marsidin, M.Pd  
NIP. 19540209 198211 1 001

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erlin Fitria

NIM : 21147036

Mahasiswa Program : Magister Administrasi Pendidikan

Tahun Akademik : 2021

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan plagiat dalam penulisan tesis saya yang berjudul :

**PENGEMBANGAN PERPUSTAKAAN DIGITAL MADRASAH BERBASIS  
SENAYAN LIBRARY MANAGEMENT SYSTEM (SLiMS) 9  
DI MAN 1 BUKITTINGGI**

Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan plagiat maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Padang, 26 Februari 2023



Erlin Fitria

Handwritten signature of Erlin Fitria.

## ABSTRAK

**ERLIN FITRIA, 2023** *Pengembangan Perpustakaan Digital Madrasah Berbasis Senayan Library Management System (SLiMS) 9 di MAN 1 Bukittinggi*

Perpustakaan digital merupakan sebuah sistem yang memiliki layanan yang mendukung akses objek informasi secara otomatis dengan menggunakan komputer. Peneliti bermaksud mengembangkan *digital library* pada perpustakaan MAN 1 Bukittinggi, berbasis SLiMS 9 khususnya dari sisi *content*-nya dengan penambahan fitur *e-book*, serta dari sifat aplikasinya yang sebelumnya masih bersifat lokal atau *intranet* menjadi *mobile apps*.

Metode dalam penelitian ini adalah *Research and Development*, sedangkan model pengembangan sistem yang digunakan yaitu model *Waterfall*. Penelitian ini telah menghasilkan pengembangan aplikasi *digital library* pada perpustakaan MAN 1 Bukittinggi dengan berbasis SLiMS 9. Pengembangan *digital library* dalam penelitian telah dilakukan pengujian meliputi 3 jenis uji produk, yaitu uji valid, praktis dan efektif yang setiap pengujiannya dilakukan dengan menggunakan instrumen angket. Hasil uji validitas memperoleh nilai rata-rata yaitu 0,88 dengan kategori Valid. Uji praktikalitas produk memperoleh nilai 0,90 dengan kategori Sangat Praktis. Sedangkan uji efektifitas produk memperoleh nilai 0,94 dengan kategori Efektifitas Tinggi.

Berdasarkan hasil uji produk yang telah diuraikan, maka produk pengembangan *digital library* dalam penelitian ini layak dan dapat diterapkan sebagai perpustakaan digital dan dapat diakses secara *mobile* oleh para *user* yaitu siswa, guru dan member pustaka.

**Kata kunci:** Perpustakaan Digital, SLiMS 9, Aplikasi *Mobile*, *Research and Development*.

## ***ABSTRACT***

**ERLIN FITRIA, 2023 *Madrasah Digital Library Development Based On Senayan Library Management System (SLiMS) 9 at MAN 1 Bukittinggi***

*A digital library is a system that has services that support access to information objects automatically by using a computer. The researcher intends to develop a digital library at the MAN 1 Bukittinggi library, in the form of SLiMS 9, especially in terms of content, namely by adding e-book features, as well as developing from the nature of the application which was previously still local or intranet into a mobile form. The method used in this research is Research and Development, while the system development model used is the Waterfall model.*

*This research has resulted in the development of a digital library application at the MAN 1 Bukittinggi library based on SLiMS 9. The development of a digital library in this research has been carried out with 3 types of testing, namely validity testing, practicality testing, and product effectiveness testing, each of which is tested using a questionnaire instrument. The results of the validity test obtained an average value of 0.88 with the Valid category. The product practicality test obtained a value of 0.90 in the Very Practical category. While the product effectiveness test obtained a value of 0.94 with the category of High Effectiveness.*

*Based on the product test results that have been described, the digital library development product in this study is feasible and can be applied as a digital library and can be accessed by mobile users, in this context, namely students, teachers, and library members.*

***Keywords:*** *Digital Library, SLiMS 9, Mobile Application, Research and Development.*

**PENGEMBANGAN PERPUSTAKAAN DIGITAL MADRASAH  
BERBASIS *SENAYAN LIBRARY MANAGEMENT SYSTEM (SLiMS)* 9  
DI MAN 1 BUKITTINGGI**

Tesis

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Magister  
Program Studi Administrasi Pendidikan



Oleh:

ERLIN FITRIA  
NIM. 21147036

**PROGRAM PASCASARJANA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**



# **BAB I**

## **PEDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perpustakaan merupakan sebuah tempat atau lembaga yang mengumpulkan sumber ilmu pengetahuan baik dari segi buku yang tercetak ataupun terekam. Perpustakaan sebagai salah satu institusi layanan publik dalam bidang informasi merupakan “jembatan penghubung” antara informasi yang telah dikemas dalam berbagai bentuk media dengan penggunanya. Sebagai salah satu institusi layanan publik, perpustakaan harus dikelola dengan baik, sistematis dan terstruktur terutama yang berkaitan dengan perencanaan, kebijaksanaan dan strategi serta operasional pembangunan dibidang perpustakaan dan informasi.

Pengelolaan perpustakaan bertujuan untuk melengkapi kebutuhan intelektualitas para pemakainya melewati berbagai cara interaksi pengetahuan. Seiring berjalannya waktu, konsep pengelolaan perpustakaan berkembang dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang mana perpustakaan konvensional berkembang menjadi perpustakaan digital. Perpustakaan digital merupakan sebuah sistem yang memiliki layanan yang mendukung akses obyek informasi secara otomatis dengan menggunakan komputer.

Dibandingkan dengan perpustakaan konvensional, perpustakaan digital memiliki berbagai keunggulan diantaranya dilihat pada koleksi digital

yang tidak harus nampak secara fisik dan identik dengan internet atau komputer. Selain itu, perpustakaan digital dapat digunakan kapan saja dan dimana saja tanpa membutuhkan suatu tempat khusus seperti halnya perpustakaan konvensional. Perpustakaan digital dikelola dengan sistem yang memuat di dalamnya *hardware*, *software*, koleksi elektronik dan layanan dengan memanfaatkan jenis informasi dan teknologi.

Pengelolaan perpustakaan secara digital belakangan ini menggunakan aplikasi *Content Management System* yang bersifat open source seperti *Senayan Library Management System* yang lebih dikenal dengan nama *SLiMS*. *SLiMS* merupakan perangkat lunak sistem manajemen perpustakaan berbasis *web* sebagai sistem informasi yang telah memberikan manfaat yang sangat efektif dan efisien. Pengambilan keputusan menjadi efektif dan konsisten. Sistem informasi dapat digunakan sebagai landasan pimpinan untuk mengambil keputusan dan mengetahui peningkatan kinerja organisasi dengan tepat waktu, sesuai sasaran, dapat dipercaya, jelas dan fleksibel. Dengan demikian menurut (Masyhudzulhak, 2012) maka sistem informasi dapat mengatur ketersediaan waktu lebih banyak dalam menjalankan fungsi-fungsi manajemen dikutip dari Effendi (2015)

*SLiMS* sebuah perangkat lunak perpustakaan digital berbasis *opensource* yang diharapkan menjadi alternatif pemberian layanan untuk mengatasi kendala-kendala dalam akses informasi di perpustakaan, proses pelayanan perpustakaan, dan pengarsipan data yang dilakukan secara manual. Sistem ini penggunaannya mudah, data yang disimpan akurat dan mudah dimutakhirkan, serta informasi data anggota dan koleksi perpustakaan dapat diakses kapan saja

melalui internet. Sistem ini dibangun dengan model *website* menggunakan script *PHP* dan *database* menggunakan *My SQL*.

Kondisi Perpustakaan MAN 1 Bukittinggi yang terletak pada lokasi yang sangat strategis, dekat dari lokal siswa, dan juga dekat dari kantor guru. Ruangan perpustakaan MAN 1 Bukittinggi berukuran sekitar 244 m<sup>2</sup> memiliki koleksi sebanyak ± 52.000 Eksemplar. Ruangan perpustakaan MAN 1 Bukittinggi sangat nyaman dijadikan tempat belajar serta tempat berdiskusi. Anggota perpustakaan yang dilayani pada tahun sekarang ini berjumlah 1.080 orang dengan rincian 983 orang siswa, 82 orang guru dan 15 orang pegawai.

Pelayanan yang telah dilakukan selama ini sudah menggunakan sistem Automasi atau digital dengan menggunakan Aplikasi SLiMS 8. Aplikasi ini sangat membantu pekerjaan pustakawan di perpustakaan. Pustakawan dengan mudah melakukan pengolahan koleksi mulai dari pengimputan data koleksi, pencetakan barcode dan label yang akan ditempelkan pada buku. Aplikasi ini juga memudahkan pustakawan dalam melayani peminjaman, pengembalian, serta memperpanjang masa peminjaman koleksi.

Pemustaka bisa melakukan peminjaman buku ke perpustakaan dengan membawa kartu anggota perpustakaan. Setiap pemustaka yang berkunjung ke perpustakaan harus scan kartu pada barcode scanner guna merekam jumlah kehadiran di perpustakaan. Pemustaka bisa langsung melacak koleksi yang tersedia di rak koleksi pada komputer OPAC (Online

Public Acces Catalog). Pemustaka hanya meng input judul koleksi atau nama penulis dari buku yang akan dicari. Data pencarian akan tampil pada layar komputer dengan jumlah koleksi yang tersedia. Data ini memudahkan bagi pemustaka untuk mencari buku pada rak koleksi. Setelah menemukan buku yang akan dipinjam, pemustaka menyerahkan buku beserta kartu perpustakaan kepada pustakawan di meja sirkulasi. Pustakawan menscan kartu perpustakaan dan buku yang akan dipinjam pada aplikasi SliMS 8. Masa peminjaman koleksi selama 15 hari kerja, dan apabila koleksi terlambat dikembalikan dikenakan denda Rp. 250/ hari per buku.

Maksimal jumlah koleksi keseluruhan yang dapat dipinjam masing-masing pemustaka hanya 8 eksemplar. Hal ini disebabkan karena persentase koleksi tidak sebanding dengan jumlah pemustaka. Disamping itu, aplikasi SliMS 8 juga membatasi jumlah peminjaman maksimal sebanyak 8 eksemplar.

Koleksi yang telah jatuh tempo, dapat diperpanjang masa peminjamannya sebanyak 5 kali perpanjang. Cara memperpanjangnya dengan cara membawa buku dan kartu ke perpustakaan, di scan menggunakan barcode scanner yang terhubung ke aplikasi SliMS 8 pada menu "sirkulasi". Apabila pemustaka ingin mengembalikan buku, mereka dapat menyerahkan bukunya tersebut ke pustakawan dan melihatkan kartu perpustakaan. Pustakawan akan melakukan pengembalian pada menu "kembali".

Peneliti melakukan observasi dan wawancara di perpustakaan MAN 1 Bukittinggi Kecamatan Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi pada tanggal 29 dan 30 April 2022 terkait dengan aplikasi SliMS 8 yang ada, Maka peneliti menemukan kelemahan dari aplikasi tersebut. Diantara

kelemahannya yaitu: yang pertama siswa hanya bisa melakukan cek ketersediaan buku saja tidak bisa membaca buku secara langsung di aplikasi. Kedua, pemustaka tidak bisa melihat waktu keterlambatan peminjaman buku, yang ketiga, mengaksesnya hanya di komputer perpustakaan saja, dan tidak bisa diakses melalui android. Sehingga pemustaka sering mengalami keterlambatan pengembalian dan perpanjangan masa peminjaman buku.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti ingin mengembangkan aplikasi ini dalam bentuk SLiMS 9 khususnya dari sisi *content* nya yaitu dengan penambahan fitur *e-book*, serta mengembangkan dari sifat aplikasinya yang sebelumnya masih bersifat lokal atau intranet menjadi bentuk *mobile*. Konten yang diharapkan dapat dikembangkan dari aplikasi ini adalah pengisian *e-book*. Sebab selama ini belum terdapat fitur atau penyediaan *e-book* pada perpustakaan digital di MAN 1 Bukittinggi. Dengan kata lain, siswa baru bisa mengakses buku secara fisik namun belum bisa mengakses buku yang bersifat digital. Dalam hal ini siswa kurang merasa puas dengan pelayanan yang telah dilaksanakan, karena siswa belum bisa mengakses koleksi secara online, dimanapun dan kapanpun.

Pengembangan berikutnya yang ingin peneliti terapkan adalah aksesibilitas dari aplikasi ini. Aplikasi ini sebelumnya masih menggunakan intranet/*localhost* yang mana aplikasi ini hanya dapat diakses di ruang perpustakaan saja, dan hanya admin atau pustakawan saja yang bisa mengakses aplikasi ini. Setelah aplikasi ini dikembangkan dengan cara online menggunakan *Mobile APK*, diharapkan aplikasi ini dapat diakses oleh

seluruh warga madrasah dimanapun. Dengan dikembangkannya aplikasi ini dengan adanya *e-book*, diharapkan siswa dapat memanfaatkan layanan *online* perpustakaan tanpa harus datang langsung ke perpustakaan. Kemudahan mendapatkan informasi adalah salah satu upaya perpustakaan dalam memuaskan kebutuhan informasi pemakainya. Layanan *online* merupakan alternatif tepat untuk meningkatkan layanan informasi perpustakaan yang lebih *up to date* dan mudah diakses.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti uraikan di atas, satu diantara beberapa solusi yang peneliti berikan yaitu dengan pengembangan digital *library*. *Digital library* merupakan salah satu program yang dapat diakses pada ponsel cerdas yang menawarkan berbagai fitur pelayanan Perpustakaan seperti teks, PDF, tautan, dan peserta didik dapat melakukan akses peminjaman secara cepat serta bisa membaca koleksi dimanapun dan kapanpun. Dengan begitu, digital *library* atau SLiMS 9 ini memiliki keunggulan yang tidak dimiliki oleh Perpustakaan lainnya. yang mana siswa bisa langsung mengakses koleksi yang ada di perpustakaan digital ini dalam format PDF. Selain itu, perpustakaan digital berbasis SLiMS 9 ini juga sesuai dengan karakteristik peserta didik yang sering disebut juga dengan Generasi Alpha. Generasi Alpha atau generasi yang lahir dari tahun 2011-2025 merupakan generasi yang paling akrab dengan teknologi dibandingkan generasi sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN PERPUSTAKAAN DIGITAL MADRASAH BERBASIS *SENAYAN*

*LIBRARY MANAGEMENT SYSTEM (SLiMS) 9 DI MAN 1 BUKITTINGGI*“.

**B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah penelitian di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Sistem perpustakaan digital yang berjalan saat ini belum terdapat fitur atau penyediaan *e-book*, sehingga siswa hanya bisa mengakses buku secara fisik namun belum bisa mengakses buku yang bersifat digital. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan aplikasi ini dalam bentuk SLiMS 9 khususnya dari sisi *content* nya yaitu dengan penambahan fitur *e-book*.
2. Aplikasi *digital library* yang telah ada saat ini masih bersifat lokal/intranet/*localhost* dan belum bersifat global. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan aplikasi *digital library* yang saat ini berjalan dari sisi *aksesibility*, sehingga memungkinkan siswa dapat mengakses secara *online* kapan, dimana dan sedang apa saja.

**C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian yang dilaksanakan ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan perpustakaan digital di MAN 1 Bukittinggi berbasis SLiMS 9 dengan penambahan fitur *e-book* dan secara *aksesibility* bersifat global secara *online* dan *mobile*?

2. Bagaimana hasil produk penelitian yaitu pengembangan perpustakaan digital berbasis SLiMS 9 yang valid, praktis dan efektif?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, tujuan penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini adalah:

1. Menghasilkan perpustakaan digital di MAN 1 Bukittinggi berbasis SLiMS 9 dengan penambahan fitur *e-book* dan secara *aksesibility* bersifat global secara *online* dan *mobile*.
2. Menghasilkan perpustakaan digital yang dikembangkan dengan berbasis SLiMS 9 di MAN 1 Bukittinggi yang valid, praktis dan efektif.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberikan manfaat khasanah keilmuan dalam pengembangan perpustakaan digital berbasis SLiMS 9 dan menjadi acuan penelitian yang serupa.
  - b. Memberikan gambaran mengenai penggunaan Aplikasi Perpustakaan Digital berbasis SLiMS 9 di Madrasah.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Pegawai Pustaka dapat digunakan untuk menciptakan suasana perpustakaan yang lengkap, sesuai dengan zamannya, aktif, dan menyenangkan. Serta sebagai bahan motivasi untuk memunculkan ide-ide baru dalam mengembangkan Perpustakaan digital di Madrasah.



- b. Bagi pemustaka, membantu memudahkan dalam mengakses koleksi perpustakaan.
- c. Bagi Kepala Madrasah perpustakaan digital ini sangat bermanfaat sebagai nilai tambah serta meningkatkan mutu Madrasah.
- d. Bagi Pengawas Madrasah, perpustakaan digital sangat bermanfaat sebagai pendukung program merdeka belajar (sekolah penggerak, digitalisasi madrasah.
- e. Bagi Kementerian Agama, perpustakaan digital bermanfaat sebagai pembelajaran paradigma baru, pembelajaran berbasis teknologi dan akreditasi.

#### **F. Spesifikasi Produk Penelitian**

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah Perpustakaan Digital Berbasis SLiMS 9 di MAN 1 Bukittinggi dengan penambahan fitur *e-book* dan secara *aksesibility* bersifat global secara *online* dan *mobile*. Dalam penelitian pengembangan ini, dikembangkan perpustakaan digital dalam bentuk SLiMS 9 khususnya dari sisi *content* nya yaitu dengan penambahan fitur *e-book*, serta mengembangkan dari sifat aplikasinya yang sebelumnya masih bersifat lokal atau *intranet* menjadi bentuk *mobile*.

## G. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian

Kajian tentang perpustakaan digital sebelumnya telah dilakukan oleh Hartono, dengan judul artikel “Strategi Pengembangan Perpustakaan Digital dalam Membangun Aksesibilitas Informasi”. Artikel ini membahas dari sisi konsep perpustakaan digital, implementasi perpustakaan digital dan strategi pengembangan perpustakaan digital dalam membangun aksesibilitas informasi pada Perguruan Tinggi Islam. Menurut Haryono, strategi pengembangan perpustakaan digital dalam membangun aksesibilitas informasi adalah sebagai berikut: (1) Pendekatan organisasi dan manajemen perpustakaan digital, (2) Pendekatan implementasi teknologi informasi, (3) Pendekatan kebijakan akses dan regulasi informasi, (4) Pendekatan implementasi nilai-nilai keragaman budaya (*multicultural*) dan (5) Mengembangkan kerjasama berbagi sumber daya (*resource sharing*).

Pengembangan perpustakaan digital selanjutnya dilakukan oleh Irmayati dengan judul “Pengembangan Perpustakaan Digital Puslata UT dalam Mendukung Sistem Belajar Jarak Jauh”. Penelitian ini menguraikan tentang pemanfaatan perpustakaan digital yang terdapat pada Puslata UT dalam mendukung sistem belajar jarak jauh. Dalam penelitian ini *digital library* yang dihasilkan berupa aplikasi berbasis *web* yang dapat diakses melalui laman web <http://pustaka.ut.ac.id>. *Digital library* yang ada sudah dapat diakses dengan menggunakan perangkat *mobile* namun melalui *web*

*browser* yang mengharuskan pengguna untuk menghafal *URL* laman *web* setiap saat, sehingga belum efektif.

Perpustakaan Digital berbasis SLiMS versi 9 yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dengan menekankan pada penambahan fitur *e-book*, serta mengembangkan dari sisi aksesibilitasnya yaitu yang sebelumnya masih bersifat lokal atau *intranet* menjadi bentuk aplikasi *hybrid* yang dapat diakses pada *multi platform*, secara *web browser* pada PC atau laptop dan juga pada platform *mobile* atau *android*.

#### **H. Definisi Operasional**

1. Perpustakaan Digital adalah suatu eksperimental dari koleksi nyata menjadi koleksi online, seperti yang dikembangkan pada saat sekarang ini.
2. Berbasis adalah mempunyai basis. Arti lainnya dari berbasis adalah berdasarkan kepada sesuatu.
3. SLiMS 9 adalah sebuah perangkat lunak perpustakaan digital berbasis *opensource* yang dibangun dengan model *website* menggunakan script *PHP* dan *database* menggunakan *My SQL*.
4. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu pembelajaran.
5. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan saat digunakan dalam proses pembelajaran.
6. Efektivitas adalah suatu tingkat keberhasilan yang dihasilkan dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.