

PERPUSTAKAAN DIGITAL PADA PERGURUAN TINGGI DENGAN KONSEP *KNOWLEDGE MANAGEMENT*

Endang Retnoningsih

Manajemen Informatika

Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika Tangerang
(AMIK BSI Tangerang)

Jl. Komplek BSD Sektor XIV-C1/Jl. Letnan Sutopo

Email: endang.ern@bsi.ac.id

ABSTRACT

The need for information in the higher age of globalization, we need a breakthrough that can facilitate the acquisition of information. Along with this, various methods undertaken to develop the knowledge and information for the community, one with Knowledge management models, which include information technology in knowledge processing. In the world of education, the library is the source of all mine of information, to the library in the need for an information system that makes it easy for users (especially students and lecturers) to obtain reference knowledge as possible, accurate, and fast. Knowledge management takes its role in the development of digital library information system to create, capture, and reuse knowledge to achieve the goal. In this case the university can develop a digital library system based Knowledge management in order to support the development activities for the academic community to the world-class universities on research oriented.

Keyword : *Library Information Systems, Digital Libraries, Knowledge Management*

1. PENDAHULUAN

Perpustakaan adalah tempat paling penting dalam sebuah perguruan tinggi, bisa dikatakan bahwa perpustakaan adalah tambang dari keseluruhan pengetahuan. Hampir semua aktivitas kegiatan belajar mengajar dalam perguruan tinggi sangat bergantung pada perpustakaan. Fungsi perpustakaan terus berkembang tidak hanya sebagai tempat peminjaman buku, namun juga sebagai tempat yang dapat digali informasinya dari berbagai media, terutama media internet. Sumber-sumber noncetak seperti jurnal elektronik, *database* yang dapat diakses melalui media *web*. Kebutuhan terhadap informasi tersebut membutuhkan suatu dukungan teknologi informasi yang dapat membantu universitas menempatkan berbagai referensi pengetahuan bagi mahasiswa dan dosen untuk mendapatkan tambahan pengetahuan yang berkualitas. Di era globalisasi ini, pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan sangat penting, terutama untuk mengembangkan suatu sistem pendidikan yang bermutu, salah satunya dengan model *Knowledge management* yang memungkinkan pengolahan pengetahuan lebih

bermutu dan terjamin serta mampu mendukung sistem pendidikan keseluruhan.

Dengan *knowledge management* dalam perpustakaan tentunya dapat membantu dalam mengumpulkan, mengidentifikasi pengetahuan yang potensial, dan mengelola keseluruhan pengetahuan yang berpotensi bagi kemajuan kualitas sumber daya manusia dalam Perguruan Tinggi. Pemanfaatan *knowledge management* dalam sistem informasi perpustakaan akan menguntungkan untuk mengembangkan suatu jaringan perpustakaan yang dapat menyediakan akses informasi dan pengetahuan 24 jam 7 hari seminggu, dapat diakses kapan saja, dan di mana saja, atau dengan kata lain sistem informasi perpustakaan dapat menawarkan layanan perpustakaan yang menembus ruang dan waktu.

Knowledge management diterapkan pula pada bidang pendidikan (dalam cakupan perpustakaan) sebagai media penyebaran informasi secara tidak terbatas. Kebutuhan informasi dan pengetahuan berkembang sebagai akibat dari globalisasi yang mendorong munculnya *internet* sebagai jendela informasi dan pengetahuan yang menembus ruang dan

waktu. Teknologi informasi memainkan peranan penting dalam *knowledge management* sebagai proses yang bertujuan untuk menciptakan, menyimpan, memelihara dan mendiseminasikan pengetahuan agar perguruan tinggi di Indonesia dapat berkembang menjadi Perguruan Tinggi yang berorientasi pada riset menuju Kualitas Perguruan Tinggi bertaraf internasional.

2. KAJIAN LITERATURE

2.1. Perguruan Tinggi Sebagai Fungsi Pembangunan Bangsa

Perguruan tinggi adalah salah satu jenjang pendidikan di Indonesia. Sistem pendidikan Indonesia dimulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah hingga pendidikan tinggi. Perguruan tinggi di Indonesia terbagi menjadi beberapa bentuk, meliputi universitas, institut, sekolah tinggi dan akademi. Berdasarkan pemilikannya, dibedakan menjadi milik pemerintah (negeri) dan milik swasta. Peran signifikan perguruan tinggi dalam pembangunan bangsa terdapat pada konsep "Tri Dharma Perguruan Tinggi", meliputi pendidikan, penelitian dan pengabdian pada masyarakat. Ketiga fungsi tersebut terintegrasi dalam mendukung proses pembangunan.

Dari ketiga fungsi 'Tri Dharma' perguruan tinggi, fungsi penelitian adalah fungsi yang belum terlaksana dengan baik. Padahal penelitian merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Kedepan, perguruan tinggi di Indonesia harus lebih mengarah pada penelitian. Gairah penelitian harus ditumbuhkan untuk setiap civitas akademika, mulai dari dosen hingga mahasiswa.

Jika dibandingkan dengan perguruan tinggi diberbagai negara maju, intensitas penelitian perguruan tinggi di Indonesia sangat tertinggal. Diberbagai universitas terkemuka didunia, tingkat penelitian sangat mengagumkan. Hal ini nampak dari *output* yang dihasilkannya, yaitu hasil penelitian, publikasi ilmiah diberbagai jurnal internasional. Oleh karena itu, model perguruan tinggi berkualitas yang harus dikembangkan di Indonesia adalah perguruan tinggi yang berorientasi pada penelitian (*research college*). Indonesia memang memiliki berbagai macam perguruan tinggi yang tersebar di berbagai penjuru Indonesia. Namun tidak semuanya memiliki kelayakan untuk menjadi sebuah perguruan tinggi yang berorientasi penelitian (*research college*).



Sumber : Muttaqien (2006)

Gambar 1. Model pengembangan Perguruan Tinggi bertaraf Internasional

Pengembangan model perguruan tinggi berorientasi riset (*research college*) adalah salah satu jalan untuk mencapai perguruan tinggi bertaraf internasional. Perguruan tinggi berkualitas diberbagai negara maju memiliki penelitian berkualitas dan berkuantitas tinggi. Kedepan, Indonesia harus mengembangkan beberapa *research college* sebagai percontohan (*pilot project*) untuk mengejar ketertinggalannya dengan perguruan tinggi di negara maju.

2.2. Peranan Perpustakaan Perguruan Tinggi Dalam Siklus Pengetahuan

Sebagian besar perpustakaan hanya berisi tumpukan buku-buku tua, lusuh dan berdebu. Dengan sistem pelayanan perpustakaan yang dianggap kurang cepat dan kurang kooperatif dan faktor eksternal perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

yang sangat pesat. Faktor tersebut harus disadari oleh pustakawan. Pustakawan dituntut untuk dapat menciptakan sistem perpustakaan yang memudahkan pengunjung. Menanggapi hal tersebut, perpustakaan perguruan tinggi mau tidak mau harus berubah, kalau tidak akan ditinggalkan oleh penggunanya. Perpustakaan perguruan tinggi harus memainkan peranan aktif dan penting dalam siklus pengetahuan civitas akademika, yaitu:

1. Sebagai sumber manajemen pengetahuan. Manajemen pengetahuan meliputi keseluruhan siklus pengetahuan, yaitu mulai dari penciptaan, perekaman dan organisasi, penyebaran, akses dan penggunaan, dan dilanjutkan dengan penciptaan kembali pengetahuan, dan seterusnya. Selama ini perpustakaan lebih banyak berfokus pada penyediaan akses dan penyebaran informasi. Perpustakaan

hanya memperhatikan pengetahuan yang sudah terekam di luar pikiran penciptanya (*explicit*). Padahal banyak pengetahuan yang masih dalam kepala orang dan belum pernah direkam (*tacit*) dalam sumber-sumber informasi yang umumnya dikelola oleh perpustakaan.

2. Memanfaat *ICT* dalam konteks manajemen pengetahuan.

Dalam melakukan kegiatannya, civitas akademika perguruan tinggi beroperasi di dalam lingkungan *ICT*. Kemajuan *ICT* dan ledakan informasi membuat pengguna kewalahan menghadapinya. Untuk mengatasi ini, pengguna perlu diperlengkapi dengan keterampilan informasi (*Information Literacy*) dalam konteks siklus pengetahuan. *Information Literacy* juga merupakan prasyarat untuk penciptaan pengetahuan baru. *Information literacy* adalah serangkaian kemampuan untuk menyadari kebutuhan informasi dan kapan informasi dibutuhkan, mengidentifikasi dan menemukan lokasi informasi yang dibutuhkan, memanfaatkannya secara etis, dan mengkomunikasikannya secara efektif.

2.3. *Knowledge Management*

Menurut Gilbert Probst (2001) dalam bukunya *Managing Knowledge Building Block for Success* mengemukakan bahwa *knowledge* adalah keseluruhan bagian dari pengetahuan yang ada dan keterampilan individu yang digunakan untuk memecahkan masalah. *Knowledge* tersebut terbagi dalam teori dan praktek yang pada umumnya berupa aturan dan petunjuk untuk mengambil keputusan. *Knowledge* bergantung pada data dan informasi yang dimiliki oleh suatu personal yang merefleksikan tentang suatu pendapat.

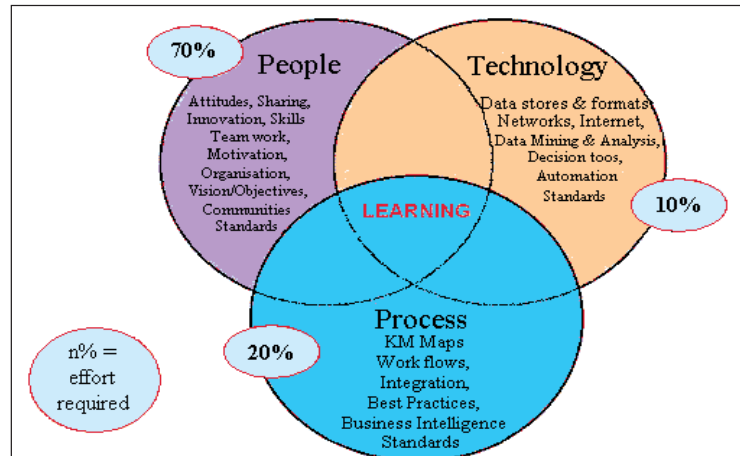
Menurut Laudon (2002) *Knowledge management* berfungsi meningkatkan

kemampuan organisasi untuk belajar dari lingkungannya dan menggabungkan pengetahuan ke dalam proses bisnis. *Knowledge management* adalah serangkaian proses yang dikembangkan dalam suatu organisasi untuk menciptakan, mengumpulkan, memelihara dan mendiseminasikan pengetahuan organisasi tersebut.

Amrit Tiwana (2003) mendefinisikan *Knowledge management* secara luas dalam arti “...management of organizational knowledge for creating business value and generating a competitive advantage.” *Knowledge management* memberikan kemampuan untuk mencipta, mengkomunikasikan dan menerapkan pengetahuan yang diperlukan dan berguna bagi pencapaian semua jenis tujuan bisnis. Menurut Amrit Tiwana “*Knowledge management is the ability to create and retain greater value from core business competencies.*” *Knowledge management* menyelesaikan masalah bisnis partikular mencakup penciptaan dan penyebaran barang atau jasa inovatif, mengelola dan memperbaiki hubungan dengan para pelanggan, mitra dan pemasok; juga mengadministrasi serta meningkatkan praktek dan proses kerja.

Dalam buku yang ditulis oleh Von Krogh, Ichiyo, serta Nonaka (2000) disampaikan ringkasan gagasan yang mendasari pengertian *knowledge* adalah sebagai berikut:

1. *Knowledge* merupakan kepercayaan yang dapat dipertanggungjawabkan (*justified true believe*);
2. Pengetahuan merupakan sesuatu yang eksplisit sekaligus terpikirkan (*tacit*);
3. Penciptaan inovasi secara efektif bergantung pada konteks yang memungkinkan terjadinya penciptaan tersebut;
4. Penciptaan inovasi.



Sumber : Saputri (2009)

Gambar 2. Komponen *Knowledge*

Menurut Dilip Bhatt dalam Saputri (2009) bahwa *knowledge management* memiliki komponen yang saling terkait satu sama lain, adapun komponennya :

1. *People*
2. *Technology*
3. *Process*

Yang mana ketiganya dapat menghasilkan suatu pembelajaran bagi organisasi. Dari gambar dapat diketahui bahwa komponen sumber daya manusia menjadi faktor penting penerapan *knowledge management* untuk menghasilkan budaya belajar dalam suatu organisasi.

Di sisi lain, Tobing (2007) memiliki pandangan lain tentang pengetahuan, mengelompokkan *knowledge* (pengetahuan) menjadi 3 jenis yaitu :

1. *Tacit knowledge*
 Pada dasarnya suatu informasi akan menjadi *tacit knowledge* ketika diproses oleh pikiran seseorang. *Knowledge* jenis ini biasanya belum dikodifikasikan atau disusun dalam bentuk tertulis. Dalam *knowledge* ini termasuk intuisi, *cognitive knowledge*. *Tacit knowledge* seperti intuisi, dan pandangan biasanya sangat sulit untuk dikodifikasikan. Biasanya pengetahuan ini terkumpul melalui pengalaman sehari-hari pada pelaksanaan suatu pekerjaan. Pengetahuan jenis ini akan menjadi *explicit knowledge* ketika dikomunikasikan kepada pihak lain dengan format yang tepat (tertulis, grafik dan lain sebagainya).
2. *Explicit Knowledge*

Pengetahuan yang telah dikodifikasi atau dieksplisitkan. Jadi biasanya telah direpresentasikan dalam suatu bentuk yang tertulis dan terstruktur pengetahuan jenis ini jelas lebih mudah direkam, dikelola dan dimanfaatkan serta ditransfer ke pihak lain.

3. *Shared Knowledge*
Explicit knowledge yang digunakan bersama-sama pada suatu komunitas. Dalam suatu komunitas, agar terjadi akselerasi dalam wilayah pembahasan pengetahuan itu sendiri, maka biasanya *tacit knowledge* akan ditransformasikan menjadi *explicit knowledge*. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat tulisan, laporan dan lain sebagainya. Pada tahapan berikutnya agar dapat dimanfaatkan oleh komunitas, ataupun agar dapat dilakukannya *peer-review* untuk perbaikan, pengetahuan itu sendiri akan dicoba ditransformasikan sebagai suatu bentuk *shared knowledge* yang dapat digunakan bersama-sama oleh anggota komunitas.

Hal ini misal dilakukan melalui media publikasi. Proses penciptaan pengetahuan adalah proses spiral yang merupakan interaksi antara pengetahuan *tacit* dan *explicit*. Interaksi dari pengetahuan ini menghasilkan pengetahuan baru. Proses transfer pengetahuan berlangsung berulang-ulang membentuk suatu siklus. Hal inilah yang menyebabkan pengetahuan terus berkembang dari waktu ke waktu. Jadi menurut konsep *SECI*, siklus transfer pengetahuan akan terus berputar dan berkembang. Ada empat langkah penciptaan pengetahuan :



Sumber : Feher (2009)

Gambar 3. SECI Model

1. *Socialization*
 Sosialisasi meliputi kegiatan berbagi pengetahuan *tacit* antar individu. Istilah sosialisasi digunakan, karena pengetahuan *tacit* disebarkan melalui kegiatan bersama – seperti tinggal bersama, meluangkan waktu bersama – bukan melalui tulisan atau instruksi verbal.
2. *Externalization*
 Eksternalisasi membutuhkan penyajian pengetahuan *tacit* ke dalam bentuk yang lebih umum sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Pada tahap *eksternalisasi* ini, individu memiliki komitmen terhadap sebuah kelompok dan menjadi satu dengan kelompok tersebut. Dalam prakteknya, eksternalisasi didukung oleh dua faktor kunci. Pertama, artikulasi pengetahuan *tacit* yaitu konversi dari *tacit* ke *explicit* – seperti dalam dialog. Kedua, menerjemahkan pengetahuan *tacit* dari para ahli ke dalam bentuk yang dapat dipahami, misal dokumen, manual, dan sebagainya
3. *Combination*
 Kombinasi meliputi konversi pengetahuan eksplisit ke dalam bentuk himpunan pengetahuan *explicit* yang lebih kompleks. Dalam prakteknya, fase kombinasi tergantung pada tiga proses berikut: Pertama, penangkapan dan integrasi pengetahuan eksplisit baru – termasuk pengumpulan data eksternal dari dalam atau luar institusi kemudian mengkombinasikan data – data tersebut. Kedua, penyebarluasan pengetahuan eksplisit tersebut melalui presentasi atau pertemuan langsung. Ketiga, pengolahan pengetahuan *explicit* sehingga lebih mudah dimanfaatkan kembali – misal menjadi dokumen rencana, laporan, data pasar, dan sebagainya.
4. *Internalization*
 Internalisasi pengetahuan baru merupakan konversi dari pengetahuan eksplisit ke dalam pengetahuan *tacit* organisasi. Individu harus mengidentifikasi pengetahuan yang relevan dengan kebutuhannya di dalam *organizational knowledge* tersebut. Dalam prakteknya, internalisasi dapat dilakukan dalam dua dimensi. Pertama, penerapan pengetahuan *explicit* dalam tindakan dan praktek langsung. Contoh melalui program pelatihan. Kedua, penguasaan pengetahuan eksplisit melalui simulasi, eksperimen, atau belajar sambil bekerja.
 Ada kendala-kendala yang dihadapi sebelum akhirnya dapat memanfaatkan dan menciptakan pengetahuan-pengetahuan baru,

yaitu kendala dalam mengakses, mengorganisasikan, dan menangkap pengetahuan. Selain kendala dari dimensi proses tersebut, juga ada kendala dari dimensi budaya. Sebelum terciptanya suasana yang mendorong inovasi (*innovate*), diperlukan suasana yang mendorong dilakukannya berbagi (*share*) pengetahuan dan bekerja sama (*collaborate*).

2.4. *Knowlegde Management* Dalam Perspektif Institusi Pendidikan

Budaya pengetahuan dalam dunia pendidikan sekarang ini tidak hanya mencakup pada pengetahuan buku secara fisik, banyak jendela informasi yang dapat digali secara elektronik. Hal tersebut tidak lepas dari peranan Perguruan Tinggi sebagai institusi pencetak sumber daya manusia berkualitas dan sebagai tempat yang mudah dimasuki teknologi terkini. Hal terpenting saat ini adalah kemudahan memperoleh dan akses. Dalam suatu Perguruan Tinggi, penyediaan akses informasi 24 jam memang pantas untuk diterapkan. Untuk itu pengguna harus mampu mencari informasi dari sumber yang dapat dipercaya kemudian menyaring, mengolah, dan menggunakan informasi tersebut untuk memunculkan suatu ide pemikiran yang baru. Sejalan dengan hal itu fasilitas perpustakaan harus dimaksimalkan sebagai pintu pengaksesan pengetahuan baik yang tercetak maupun non cetak.

Konsep *knowledge management* adalah mendorong bagi tiap individu dapat mengelola pengetahuan yang dimiliki maupun yang digali dari sumber lain yang terkait dengan kebutuhan individu terhadap pengetahuan. Perpustakaan di Perguruan Tinggi pada umumnya kurang memperhatikan koleksi-koleksi yang dimiliki baik cetak maupun non cetak. Kesuksesan pendidikan dalam suatu Perguruan Tinggi dapat diukur dari perpustakaan itu sendiri, semakin banyak buku yang dimiliki dan lengkap, dan didukung dengan teknologi yang membantu dalam aktivitas di dalamnya, akan menjadi kunci sebuah Perguruan Tinggi dapat bersaing.

Sesungguhnya kemudahan di era globalisasi ini akan memudahkan institusi pendidikan memajukan budaya ilmiahnya sekaligus penguasaan teknologi. Bersamaan dengan hal itu beberapa konsep *knowledge management* dapat mendasari suatu Perguruan Tinggi menerapkan suatu perpustakaan berbasis *knowledge management*, antara lain:

1. *Knowledge management* merupakan proses yang terus-menerus harus

dilakukan sehingga proses tersebut akan menjadi satu budaya dari perusahaan tersebut, dan akhirnya perusahaan akan membentuk perusahaan yang berbasis kepada pengetahuan.

2. *Knowledge management* membantu organisasi untuk mengelola kemampuan tiap individu untuk sharing *knowledge*.
3. Organisasi harus mampu mengintegrasikan, memanager *knowledge* dan informasi terhadap lingkungan secara efektif.

2.5. Perpustakaan Digital

Pada saat sekarang ini, Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi sangatlah berpengaruh bagi dunia pendidikan. Teknologi ini banyak di aplikasikan untuk menunjang berbagai aktifitas-aktifitas di bidang pendidikan diantaranya bidang informasi perpustakaan, pada awalnya perpustakaan masih menggunakan sistem konvensional atau manual katalog manual yang berbentuk buku dan kartu-kartu. Sistem konvensional ini sudah dianggap kurang efisien lagi mengingat untuk saat ini perpustakaan dituntut dapat melakukan manajemen dan mampu memberikan informasi yang cepat dan akurat. Dari sisi pengguna layanan, kemajuan teknologi informasi perlu dimanfaatkan untuk mendukung beberapa kegiatan sebagai berikut:

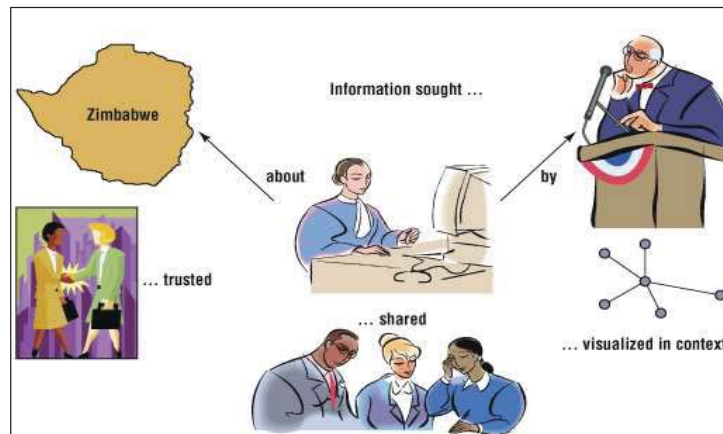
1. Pencarian pustaka lewat katalog dapat dilakukan dengan bantuan suatu sistem informasi perpustakaan
2. Pembacaan dan pemanfaatan pustaka (di ruang perpustakaan) tidak hanya dilakukan terhadap media cetak tetapi juga terhadap media elektronis (*CD-ROM*), disket, hardisk) dengan bantuan sistem komputer dan teknologi komunikasi data. Dengan memanfaatkan akses jarak jauh (*LAN*, *WAN*, Internet), pengguna layanan perpustakaan tidak harus berada dibangunan perpustakaan, tapi dapat berada dimanapun untuk membaca dan memanfaatkan layanan perpustakaan.
3. Peminjaman pustaka di era informasi tidak lagi dibatasi oleh koleksi perpustakaan setempat, tapi mendunia (karena pustaka berupa berkas elektronis). Situasi seperti ini disebut sebagai *library without walls*.

Lahirnya perpustakaan digital telah menggeser secara tajam paradigma perpustakaan dari berbagai aspek. Aspek pengadaan koleksi dari koleksi tercetak, ke koleksi digital. Aspek pengelolaan dari *management content* melalui kegiatan klasifikasi dan katalogisasi yang menghasilkan sistem katalog, ke manajemen *metadata online*.

Aspek pelayanan, dari pelayanan sistem terbuka dan tertutup yang dibatasi ruang dan waktu, ke sistem layanan terdistribusi dan tersebar melalui sistem jaringan komputer yang tidak terikat ruang dan waktu. Aspek akses informasi yang tadinya hanya dengan cara membaca, berkembang ke arah *download*, *upload*, kolaborasi antara pengarang dan masyarakat pemakai dari jarak jauh secara interaktif.

Dalam *frame work* perpustakaan digital, perpustakaan tidak hanya membantu

penggunanya dalam hal penyediaan akses ke sumber-sumber informasi, tetapi lebih dari itu perpustakaan harus mengadopsi pendekatan *knowledge management*, yaitu melihat aktivitas penggunanya sebagai suatu proses pengetahuan yang meliputi: penciptaan, penyebaran, pemanfaatan, dan penciptaan kembali pengetahuan, baik berupa *explicit knowledge* (pengetahuan yang terekam dalam berbagai format) maupun *tacit knowledge* (pengetahuan yang masih tersembunyi di pikiran pemilikinya).



Sumber : Saputri (2009)

Gambar 4. Proses *Knowledge Management*

3. METODE PENELITIAN

Kajian ini menggunakan metode *desk research* dengan teknik penelusuran data dan informasi secara *online*, sumber sekunder, dan sumber publikasi ilmiah lainnya. Penulisan jurnal ini menggunakan beberapa referensi sumber yang diperoleh dari internet, buku, maupun jurnal untuk memperoleh data yang akurat dan informasi yang memadai dalam kajian penulisan ini.

Penerapan *knowledge management* ke dalam perpustakaan atau pusat informasi, pada umumnya bertujuan untuk meningkatkan fungsi dan peran perpustakaan atau pusat informasi tersebut menuju "*virtual researh center*" (pusat penelitian virtual) guna meningkatkan nilai tambah perpustakaan, dari sekedar penyedia dan pelayan informasi menjadi mitra dalam proses penciptaan ilmu pengetahuan. Yang dimaksud pusat penelitian *virtual* adalah suatu kegiatan penelitian yang dijalankan dan dikoordinasikan melalui *frame work* teknologi informasi (Internet), di mana perpustakaan (dalam hal ini *digital library*) berperan memfasilitasi proses tersebut.

Beberapa hasil riset menunjukkan, antara lain penelitian Ryske dan Sebastian (2000) yang berjudul: "*From library to knowledge center: The Evolution of a Technology Infocenter*"; menunjukkan proses evolusi dari perpustakaan ke *knowledge center* (yang memberikan nilai tambah bagi pengguna Internal dan profesional informasi di *Infocenter*). Langkah yang diambil adalah mendefinisikan ulang dengan jelas peran *Infocenter*, dari penyedia informasi menuju partner nilai tambah.

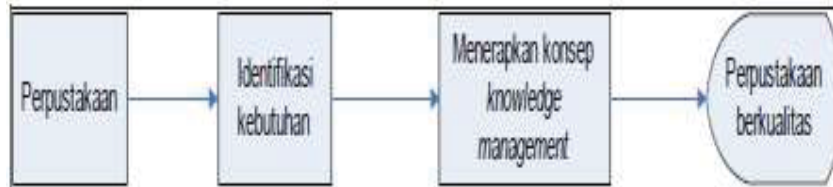
Sedangkan penelitian Nelke (2000), yang berjudul: "*Knowledge management in Swedish Corporation: The Value of Information and Information Services*", melaporkan bahwa kebanyakan manajer perpustakaan berusaha untuk mengalihkan perpustakaan korporat menuju "*knowledge management center*" dengan penekanan pada penggunaan Intranet perusahaan untuk disseminasi informasi kepada *customer* mereka di seluruh dunia.

4. PEMBAHASAN

4.1. Konsep Membangun Perpustakaan Berbasis *Knowledge management*

Konsep *knowledge management* dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja perpustakaan. *Knowledge management* dapat dijadikan sebagai pemicu agar pustakawan lebih inovatif dan kreatif mengembangkan

konsep perpustakaan. Pustakawan juga harus berupaya mengidentifikasi pengetahuan implisit dan mengembangkan sistem yang diperlukan untuk menanganinya. Walaupun hal yang disebutkan terakhir bukan pekerjaan yang mudah, tetapi prakarsa ke arah itu harus ditumbuhkan dan sedapat mungkin diimplementasikan.



Sumber : Muttaqien (2006)

Gambar 5. Proses penerapan *Knowledge Management* dalam perpustakaan

Penerapan konsep *knowledge management* pada perpustakaan harus melalui beberapa tahapan.

1. Melakukan evaluasi terhadap sistem perpustakaan yang telah ada. Proses ini akan memberikan pemahaman kepada kita tentang permasalahan mendasar yang terjadi pada perpustakaan. Memang secara umum permasalahan tiap perpustakaan di perguruan tinggi hampir sama. Namun dalam beberapa perpustakaan, tidak tertutup kemungkinan ada faktor lain yang mempengaruhinya. Hal inilah yang harus dianalisis secara sistemik.
2. Identifikasi kebutuhan. Dalam hal ini, sebagian besar penunjang perpustakaan di perguruan tinggi adalah mahasiswa dan dosen. Berarti tujuan perpustakaan adalah menyediakan pengetahuan yang dibutuhkan oleh mereka. Fungsi perpustakaan adalah sebagai penyalur pengetahuan.
3. Penerapan konsep *knowledge management* sangat diperlukan. Konsep ini digunakan untuk memperbaiki sistem yang sudah ada. Konsep *knowledge management* memungkinkan perbaikan sistem perpustakaan sebagai media transfer pengetahuan.

Sedangkan penggunaan teknologi informasi adalah sebagai alat (*tool*). Konsep sistem informasi memiliki korelasi dengan konsep *knowledge management*. Konsep sistem informasi adalah salah satu pendukung bagi konsep *knowledge management*. Jika merujuk pada ruang lingkup *knowledge management*, penggunaan konsep sistem informasi dapat

melingkupi beberapa faktor dalam konsep *knowledge management*, meliputi struktur (*structure*), teknologi (*technology*), desain organisasi (*organizational design*), distribusi (*distribution/sharing*), *storing* dan *creation*.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk mengimplementasikan *knowledge management* di perpustakaan yaitu dengan merujuk ruang lingkup konsep *knowledge management* ke dalam sistem perpustakaan.

Adapun ruang lingkup dari *knowledge management* (Muttaqien:2006), adalah sebagai berikut:

1. *Creation*
Perpustakaan adalah media untuk melakukan transfer pengetahuan. Perpustakaan tidak menciptakan pengetahuan. Namun perpustakaan juga memiliki andil dalam proses pemicu berkembangnya pengetahuan. Dengan adanya perpustakaan, pengetahuan dari pengguna perpustakaan akan bertambah. Hal ini akan mendukung proses pengembangan pengetahuan. Perpustakaan harus mampu menjadi pemicu (*trigger*) perkembangan pengetahuan, khususnya diperguruan tinggi. Dalam hal ini, pengguna utama perpustakaan adalah mahasiswa dan dosen. Perpustakaan yang berkualitas akan mendukung ke arah berkembangnya penelitian dan pengetahuan.
2. *Utilization*
Konsep utilization berhubungan dengan utilisasi dari sistem itu sendiri. Dalam hal ini, utilisasi sistem perpustakaan adalah bagaimana tingkat utilitas atau pemakaian dari perpustakaan. Dalam

- perguruan tinggi, perpustakaan adalah bagian penting. Atau dengan kata lain, perpustakaan adalah sebuah sub-sistem dari sistem perguruan tinggi. Pengguna perpustakaan adalah dosen dan mahasiswa. Jadi seberapa tinggi tingkat utilitasnya, tergantung seberapa sering pengguna tersebut memanfaatkan fasilitas perpustakaan. Perancangan sistem perpustakaan harus memperhatikan utilitas dari perpustakaan tersebut.
3. *Storing*
Konsep *storing* adalah salah satu proses transfer pengetahuan. Korelasi dengan sistem perpustakaan yang akan dibangun adalah bagaimana perpustakaan dapat mengadopsi konsep *storing* dalam perancangan sistemnya. Dengan adanya konsep *storing*, pengguna mendapatkan pengetahuan sehingga tingkat pemahamannya akan berkembang.
 4. *Acquisition*
Acquisition berarti kemahiran. Dalam hal ini, transfer pengetahuan yang diberikan oleh perpustakaan harus mampu memberikan nilai tambah bagi pengunjungnya. Kemahiran dalam hal ini adalah tingkat pemahaman tentang suatu bidang ilmu yang makin bertambah, bertambahnya ketrampilan terutama dalam hal membaca dan menulis.
 5. *Distribution (Sharing)*
Konsep ini menjelaskan tentang bahwa harus ada proses distribusi pengetahuan. Jika dihubungkan dengan sistem perpustakaan, perpustakaan harus mampu berfungsi sebagai transfer pengetahuan. Artinya, bagaimana mentransfer pengetahuan yang ada dalam buku-buku ke dalam pemikiran penggunanya.
 6. *Structure*
Konsep struktur mengarah tentang bagaimana struktur transfer pengetahuan. Atau dengan kata lain, bagaimana struktur media yang digunakan untuk melakukan transfer pengetahuan. Dihubungkan dengan sistem perpustakaan, perpustakaan harus mampu mendesain struktur yang benar-benar mendukung tujuan utama, yaitu transfer pengetahuan.
 7. *Technology*
Teknologi adalah suatu alat (*tool*) yang digunakan dalam mengembangkan sistem perpustakaan. Perkembangan teknologi informasi yang pesat dapat ditambahkan kedalam sistem perpustakaan. Perkembangan teknologi informasi akan memberikan kemudahan kepada pengguna perpustakaan dan sistem pelayanannya.
 8. *Measurement*
Secara umum, konsep ini mengarah kepada pengukuran secara kuantitatif. Dalam konsep *knowledge management*, konsep ini penting. Untuk mengukur keberhasilan suatu tujuan tentu saja dibutuhkan berbagai parameter yang jelas. Korelasi dengan sistem perpustakaan adalah dalam sistem perpustakaan diperlukan sebuah sistem pengukuran keberhasilan tujuan.
 9. *Organizational Design*
Konsep ini mengarah kepada struktur organisasi perpustakaan. Struktur organisasi perpustakaan harus berorientasi pada kebutuhan. Artinya jangan sampai struktur dibuat terlalu birokratis dan terlalu banyak jabatan yang kurang perlu. Desain organisasi juga harus disesuaikan dengan sumber daya manusia, baik secara kuantitas dan kualitas. Perpustakaan di perguruan tinggi mestinya memiliki karyawan dengan skill yang dapat bersaing. Perpustakaan tidak hanya sebagai sarana peminjaman buku. Namun lebih dari itu, perpustakaan adalah salah satu media untuk memacu perkembangan penelitian dan pengetahuan.
 10. *Leadership*
Budaya adalah ruang lingkup yang luas. Dalam hal ini perpustakaan harus mampu menumbuhkan nilai budaya membaca. Budaya membaca memang kurang tumbuh di negara Indonesia. Hal ini berlanjut pula ke perguruan tinggi. Mahasiswa di Indonesia kurang terbiasa dengan budaya membaca. Jadi, ini adalah salah satu tugas berat perpustakaan. Beberapa contoh perusahaan besar dalam menerapkan *knowledge management* dengan pembuatan portal bagi perusahaan sebagai sarana untuk *sharing* pengetahuan antar staf. Realisasi *knowledge management* di perpustakaan perguruan tinggi adalah menjembatani *sharing* pengetahuan antara perpustakaan dengan segenap civitas akademika di perguruan tinggi yakni mahasiswa, dosen dan staf non

akademik. Untuk itu bentuk realisasi *knowledge management* di perpustakaan dengan membangun beberapa sarana *sharing knowledge*, antara lain:

- 1) Membuat portal web perpustakaan
- 2) Membangun jaringan internet
- 3) Menyediakan fasilitas internet di perpustakaan
- 4) Melakukan proses digitalisasi koleksi perpustakaan

4.2. Realisasi Konsep Perpustakaan Berbasis *Knowledge Management*

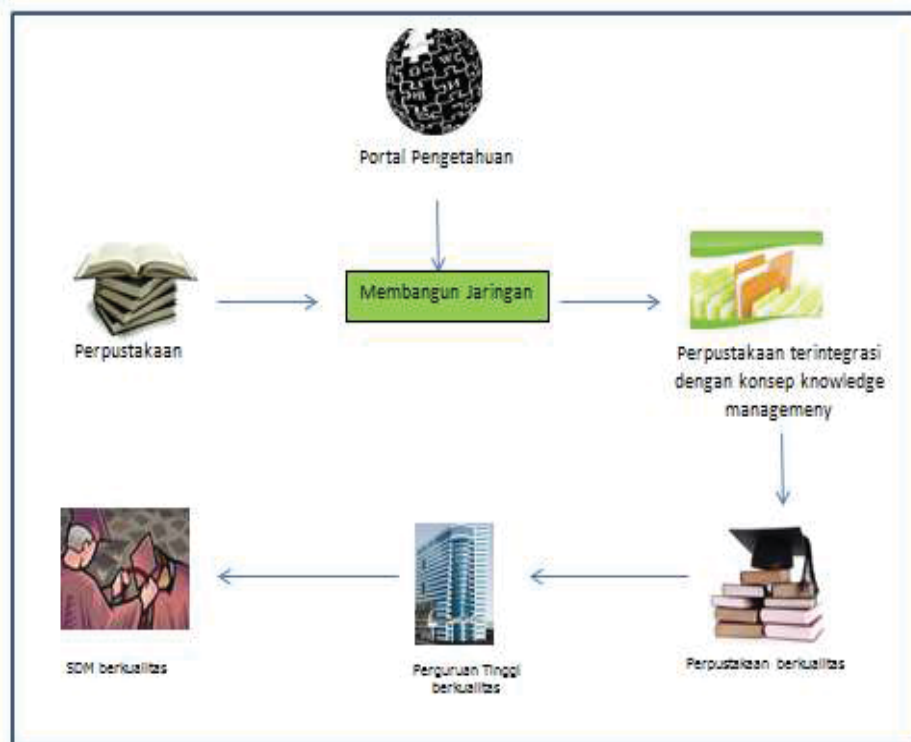
Knowledge management dapat diimplementasikan kedalam sistem perpustakaan. Salah satu contoh yang dapat dikembangkan adalah konsep 'portal'. Portal adalah bentuk *web-site* yang merupakan salah satu alat untuk melakukan transfer pengetahuan. Pengembangan konsep portal merupakan bentuk konkret dari *knowledge management*. Dalam berbagai perusahaan besar didunia, *knowledge management* telah banyak digunakan dalam mendesain portal.

Konsep portal adalah salah satu realisasi dari konsep *knowledge management*. Portal yang bagus adalah portal yang dapat mentransfer pengetahuan kepada penggunanya. Dalam hal ini, pengguna perpustakaan adalah mahasiswa dan dosen. Jadi portal harus didesain sedemikian rupa sehingga proses transfer pengetahuan dapat berjalan dengan sempurna. Artinya beberapa unsur *knowledge management* harus terintegrasi dalam portal tersebut. Bagi perpustakaan, portal akan

menjadi salah satu media yang tepat untuk melakukan transfer *knowledge*.

Beberapa keuntungan yang didapatkan dari portal adalah :

1. Kecepatan pencarian sumber. Dalam hal ini, konsep portal yang paling penting adalah untuk melakukan pencarian (*searching*). Portal perpustakaan harus mengintegrasikan konsep *searching*. Pada perpustakaan manual, proses pencarian dapat dilakukan melalui katalog. Namun dengan perkembangan teknologi, hal tersebut sudah tidak sesuai dengan keinginan pengguna.
2. Membangun citra perpustakaan kepada publik. Dengan citra yang baik, ketertarikan pengunjung akan meningkat.
3. Biaya yang makin murah. Pada awalnya, diperlukan investasi untuk membangun portal. Namun untuk jangka panjang, hal ini sangat menguntungkan bagi perpustakaan dan pengguna. Penggunaan teknologi informasi telah memberikan kemudahan dan penghematan kepada penggunanya. Bagi pengunjung, mereka merasa dimudahkan dengan adanya teknologi tersebut.
4. Kemudahan membangun jaringan. Jaringan yang luas sangat penting bagi perkembangan perpustakaan. Para pengguna jasa perpustakaan akan lebih mudah mendapatkan informasi dari berbagai perpustakaan yang terhubung dalam jaringan tersebut.



Sumber : Muttaqien (2006)

Gambar 6. Alur Pengembangan Perpustakaan Perguruan Tinggi di Indonesia

Untuk merealisasikan *knowledge management* di perpustakaan digital, secara garis besar menurut Brooking dalam Muralidhar (2000) ada empat langkah, yaitu:

1. *Identify knowledge* (mengidentifikasi pengetahuan, termasuk level dan fungsinya yang sebenarnya).
2. *Audit knowledge* (mengidentifikasi pengetahuan optimal yang diperlukan untuk melakukan pekerjaan yang optimal).
3. *Document knowledge* (mendokumentasikan aset pengetahuan menggunakan sistem dan alat-alat berbasis pengetahuan).
4. *Disseminate knowledge* (menyebarkan pengetahuan).

Sedangkan menurut Bynton dalam Muralidhar (2000) strategi merealisasikan *knowledge management* di perpustakaan digital mencakup:

1. *Making knowledge visible* (mudah digunakan, menentukan siapa mengetahui apa, klasifikasi keahlian).
2. *Building knowledge intensity* (penciptaan pengetahuan dan khazanah lokal, training, mengembangkan kecakapan, manajemen proses pengetahuan dan jaringan).

3. *Developing a knowledge culture* (mendorong motivasi nilai dan budaya, *rewarding, sharing* atau bertukar pengetahuan, berbagi pemikiran dan pandangan, percaya satu sama lain).
4. *Building a knowledge infrastructure* (memungkinkan akses global melalui infrastruktur komunikasi akses ke sumber-sumber informasi dan pengetahuan, baik dari dalam maupun dari luar organisasi, menggunakan metode dan alat-alat modern).

Untuk mengembangkan perpustakaan berbasis *knowledge management*, perguruan tinggi di Indonesia harus berorientasi pada penelitian. Dalam hal ini, visi besarnya adalah menuju perguruan tinggi berorientasi penelitian (*research college*). Berbagi pengalaman dengan berbagai perguruan tinggi berkualitas tingkat dunia, rata-rata mereka memiliki penelitian yang lebih unggul, baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya.

5. Kesimpulan

Knowledge management menjajikan suatu perubahan yang berfokus pada pengembangan dan penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan

efektifitas. *Knowledge management* menawarkan suatu peluang perpustakaan untuk menjadikan relevan terhadap tuntutan jaman. Pengembangan perpustakaan digital berbasis *knowledge management*, adalah salah satu proyek percontohan bagi perguruan tinggi. Dengan mengembangkan perpustakaan berbasis *Knowledge mangement* proses transfer pengetahuan akan terjadi. Tidak hanya dalam perguruan tinggi tersebut. Pustakawan harus segera mengambil prakarsa untuk mengeksplorasi potensi informasi dan pengetahuan yang terdapat di lingkungannya masing-masing dan mengembangkan sistem untuk penanganannya, termasuk penyiapan sumber daya manusia, organisasi, infrastruktur teknologi informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Feher, Peter (2009). *Proceeding of the 7th European Conference on Knowledge Management*. Cornivus University of Budapest Hungary.
- Laudon, Kenneth C. and Jane P. Laudon (2002). *Management Information System: Managing the Digital Firm, 7th*. New Jersey : Prentice-Hall.
- Muralidhar, Sumitra (2000). “*Knowledge management: a research scientist’s perspective*”, Dalam *Knowledge management for the information professional*. (Asis Monograph Series). ed. by T. Kanti Srikantaiah dan Michael E.D. Koenig. Medford: Information Today.
- Muttaqien, Arip (2006). *Membangun Perpustakaan Berbasis Konsep Knowledge management: Transformasi Menuju Research College dan Perguruan Tinggi Berkualitas*.
- Nelke, Margareta (2000). “*Knowledge management in Swedish Corporations: The Value of Information and Information Services*”, dalam *Knowledge management for the Information Professional*. (Asis Monograph Series). ed. by T. Kanti Srikantaiah dan Michael E.D. Koenig. Medford: Information Today.
- Probst, Gilbert., Raub, Steffen, & Romhardt, Kai (2001) . *Managing Knowledge Building Blocks for Success*. New York : John Wiley & Sons.
- Ryske, Ellen and Theresa Sebastian. 2000. *From Library to Knowledge Center: The Evolution of a Technology InfoCenter*. In *Knowledge Management for the Information Professional* , ed. T. Kanti Srikantaiah and Michael E. D. Koenig, 365-388. Medford, NJ: Information Today Inc.
- Saputri, Devy Listisari. *Knowledge Management Bagi Sistem Informasi Perpustakaan Gajah Mada* <http://d3vai.blog.binusian.org/2009/06/19/jurnal-pertama-untuk-uts/jurnal-final/> diakses pada tanggal 22 Juli 2013.
- Tiwana, Amrit (2003) . *The Knowledge management Toolkit: Orchestrating It, Strategy, And Knowledge Platforms*. New Jersey: Prentice Hall PTR.
- Tobing, Paul L. (2007). *Knowledge Management Konsep, Arsitektur, dan Implementasi*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Von Krogh, G., Ichijo, K. and Nonaka, I. (2000), *Enabling Knowledge Creation: How to Unlock the Mystery of Tacit Knowledge and Release the Power of Innovation*. Oxford University Press, New York.