

## MEMBANGUN INOVASI DI PERPUSTAKAAN PERGURUAN TINGGI MELALUI KONSEP KM (KNOWLEDGE MANAGEMENT)

**Hildawati Almah**

Dosen Jurusan Ilmu Perpustakaan UIN Alauddin  
Kampus 2 UIN Alauddin Jl. Sultan Alauddin No. 36 Samata, Gowa  
e-mail : [hildaalmah@yahoo.com](mailto:hildaalmah@yahoo.com)

### Abstract

*Application of KM into the university library system is a part of efforts and innovation in support Tridharma College. Through the concept of Knowledge Management, the process of creation of new knowledge in the organization of the library will be possible. This will require the library management to make adjustments in a variety of ways, either in the aspect of the system, organization, culture, library resources, and other aspects. So that the library will not be abandoned by the users or left behind from the process of change that occurs in the academic community. To apply the concept of knowledge management in the library there are several support and facilities required, i.e. system or organization, organizational culture, either on staff or users, and any tools as a means of information sharing in the library.*

**Kata kunci :** *Konsep Knowledge Management (KM), Inovasi, Perpustakaan Perguruan Tinggi (PT)*

### A. Pendahuluan

Era informasi perubahan pada masyarakat terjadi begitu cepat dan besar. Arus informasi dalam kehidupan manusia demikian modern dan tidak mungkin untuk dibatasi saat ini telah menapaki jaman baru yang bercirikan ledakan informasi (*information explosion*), yaitu adanya perubahan dari masyarakat industri ke masyarakat informasi. John Naisbit, (1982) dimana perkembangan dan peredaran informasi berlangsung sangat cepat yang ditandai dengan kemajuan pengetahuan dan teknologi. Kondisi ini berpengaruh terhadap kecepatan perputaran informasi di segala bidang. Proses siklus perputaran *knowledge* sangat cepat sekali, apalagi didukung dengan teknologi informasi seperti internet-platform kolaborasi untuk transfer *tacit knowledge*, *digital library* untuk *management explicit knowledge* dan kemampuan analisis dalam mengolah data menjadi *knowledge* menjadi terasa sebagai sebuah kesatuan terpadu dibantu teknologi informasi yang berfokus pada konsep *knowledge management* (Sukirno, 2008: 88).

Kemajuan teknologi informasi menjanjikan kemudahan dalam management pengetahuan (*knowledge management*) terutama bagi lembaga dalam bidang pengelolaan informasi secara elektronik termasuk perpustakaan. Perpustakaan sebagai salah satu penyedia informasi (*information provider*) harus berjalan seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan kebutuhan informasi pemustakanya. Perpustakaan sebagai lembaga pengelola penyedia informasi perlu mengadakan penyesuaian dalam menghadapi perubahan tersebut. Perubahan ini dilakukan sebagai cara untuk menjembatani antara perkembangan dan perputaran informasi yang berlangsung dengan cepat, dan tuntutan pemakai untuk mendapatkan informasi dengan cepat, tepat, dan akurat. Inovasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan perpustakaan karena

dengan inovasi bisa dilakukan dengan beberapa perubahan, baik terhadap sistem, cara bekerja, mekanisme, dan Sumber Daya Manusia (SDM) perpustakaan. Inovasi ini dapat dilakukan dengan melalui pendekatan *Knowledge management* (manajemen pengetahuan).

Teknologi internet merupakan bagian integral dari kehidupan sehari-hari membuat pada perilaku masyarakat pencari informasi menjalani banyak perubahan. Sumber daya elektronik yang tersedia melalui internet menjadi sasaran pertama bagi para pencari informasi. Perpustakaan tradisional merupakan penyedia utama sumber daya informasi dihadapkan pada tantangan baru untuk menyediakan informasi yang relevan dan tepat waktu serta berasal dari banyak sumber. Pustakawan dituntut sebagai subyek yang dapat memberdayakan pengetahuan untuk diterapkan di lingkungan perpustakaan.

### **B. Konsep *Knowledge Management***

Konsep pemberdayaan pengetahuan (*knowledge enabler*) pada hakikatnya merupakan praktek pada konsep manajemen pengetahuan (*knowledge management*). Konsep manajemen pengetahuan berasal dan berkembang di dunia bisnis, diterapkan dengan tujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki pengoperasian perusahaan dalam rangka meraih keuntungan kompetitif dan meningkatkan laba. Manajemen pengetahuan digunakan untuk memperbaiki komunikasi diantara manajemen puncak dan diantara para pekerja untuk memperbaiki proses kerja, menanamkan budaya berbagai pengetahuan, dan untuk mempromosikan dan mengimplementasikan sistem penghargaan berbasis kinerja.

Di dalam berbagai literatur, terutama pada awal berkembangnya pemanfaatan internet pada tahun 1990an, yang menjadi pendorong utama berkembangnya penerapan manajemen pengetahuan. Seperti telah disebutkan sebelumnya, hingga saat ini definisi manajemen pengetahuan masih beragam diantara para penulis. Perbedaan tersebut disebabkan oleh sulitnya untuk membedakan secara tegas antara informasi dan pengetahuan.

Pemahaman konsep pengetahuan dan informasi menimbulkan berbagai penafsiran berbeda-beda. Para ahli dibidang informasi menyebutkan 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. Sedangkan pengetahuan berkaitan dengan apa yang diketahui dan dipahami oleh seseorang. Informasi cenderung nyata, sedangkan pengetahuan adalah informasi yang diinterpretasikan dan diintegrasikan (Sukirno, 2008: 23).

Manajemen pengetahuan adalah suatu disiplin yang mempromosikan suatu pendekatan terintegrasi terhadap pengidentifikasian, pengelolaan dan pendistribusian semua asset informasi suatu organisasi. Sedangkan Laudon (2002) manajemen pengetahuan berfungsi meningkatkan kemampuan organisasi untuk belajar dari lingkungannya dan menggabungkan pengetahuan dalam suatu organisasi untuk menciptakan, mengumpulkan, memelihara dan mendiseminasikan pengetahuan organisasi tersebut. Teknologi informasi memainkan peranan penting dalam manajemen pengetahuan sebagai pemungkin proses bisnis yang bertujuan untuk menciptakan, menyimpan, memelihara dan mendiseminasikan pengetahuan.

Pengetahuan adakalanya dikategorikan sebagai terstruktur, tidak terstruktur, eksplisit atau implisit. Jika pengetahuan diorganisasikan dan mudah didiseminasikan disebut pengetahuan terstruktur. Pengetahuan yang tidak terstruktur dan dipahami, tetapi tidak

dengan jelas dinyatakan adalah pengetahuan implisit. Pengetahuan implisit juga disebut *tacit* (dipahami tanpa dikatakan), yaitu keahlian dan pengalaman pekerja yang belum didokumentasikan secara formal untuk mengkonversi pengetahuan implisit ke dalam pengetahuan eksplisit, pengetahuan tersebut harus diekstraksi dan diformat (Angela Abel, 2001: 22).

Konsep pemberdayaan pengetahuan pada hakikatnya adalah merupakan praktek pada konsep manajemen pengetahuan. Konsep manajemen pengetahuan berasal dan berkembang didunia bisnis, diterapkan dengan tujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki pengoperasian perusahaan dalam rangka meraih keuntungan kompetitif dan meningkatkan laba. Manajemen pengetahuan digunakan untuk memperbaiki komunikasi diantara manajemen puncak dan diantara para pekerja untuk memperbaiki proses kerja, menanamkan budaya berbasis kinerja.

Salah satu konsep dasar *Knowledge Management* adalah dalam pengelolaan pengetahuan sehingga muncul inovasi. Pengetahuan ini dapat bersumber dari individu-individu yang melakukan pekerjaan rutin, kemudian dibagi (*sharing*) ke teman lain sehingga memunculkan gagasan-gagasan baru yang bermanfaat bagi organisasi. Secara umum, *Knowledge Management* adalah sebuah proses yang mengkoordinasikan penggunaan informasi, pengetahuan dan pengalaman. (Arif Muttaqim. 2006). *Knowledge Management* adalah suatu rangkaian kegiatan yang digunakan oleh organisasi untuk mengidentifikasi, menciptakan, menjelaskan, dan mendistribusikan pengetahuan untuk digunakan kembali, diketahui, dan dipelajari di dalam organisasi. Kegiatan ini biasanya terkait dengan obyek organisasi dan ditujukan untuk mencapai suatu hasil tertentu seperti pengetahuan bersama, peningkatan kinerja, keunggulan kompetitif atau tingkat inovasi yang lebih tinggi.

Dengan konsep tersebut, berarti ada perbedaan untuk data, informasi dan pengetahuan. Secara sederhana data merupakan catatan-catatan dalam organisasi atau catatan yang masih kasar belum diolah, informasi sebagai pesan yang disampaikan dalam organisasi atau data yang telah diolah, informasi sebagai pesan yang disampaikan dalam organisasi atau data yang telah diolah dan dapat diinterpretasikan. Sedangkan untuk pengetahuan :

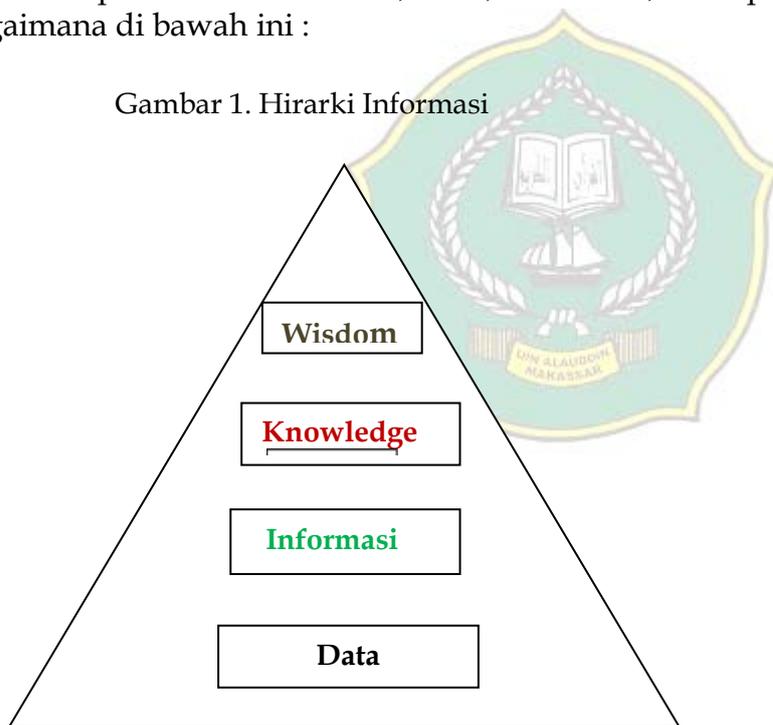
1. Pengetahuan merupakan *justified true believe*. Seseorang individu membenarkan (*justified*) kebenaran atas kepercayaan berdasarkan observasinya mengenai dunia. Jadi bila seseorang menciptakan pengetahuan ia menciptakan pemahaman atas suatu situasi baru dengan cara berpegang pada kepercayaan yang telah dibenarkan. Dalam defenisi ini, pengetahuan merupakan konstruksi dari kenyataan, dibandingkan sesuatu yang benar secara abstrak. Penciptaan pengetahuan tidak hanya merupakan komplikasi dari fakta-fakta, namun suatu proses yang unik pada manusia yang sulit disederhanakan atau ditiru. Penciptaan pengetahuan melibatkan perasaan atau sistim kepercayaan itu bisa tidak disadari.
2. Pengetahuan merupakan sesuatu yang eksplisit sekaligus terbatinkan (*tacit*). Beberapa pengetahuan dapat dituliskan di kertas, diformulasikan dalam bentuk kalimat-kalimat, atau diekspresikan dalam bentuk gambar. Namun adapula pengetahuan yang terkait erat dengan perasaan, keterampilan dan bentuk bahasa utuh, persepsi pribadi, pengalaman fisik, petunjuk praktis (*rule of thumb*) dan intuisi. Pengetahuan terbatinkan seperti itu sulit sekali digambarkan kepada orang lain. Mengenai nilai dari pengetahuan terbatinkan dan memahami bagaimana

menggunakannya merupakan tantangan utama organisasi yang ingin terus menciptakan pengetahuan.

3. Penciptaan pengetahuan secara efektif bergantung pada konteks yang memungkinkan terjadinya penciptaan tersebut. Apa yang dimaksud dengan konteks yang memungkinkan terjadinya penciptaan pengetahuan adalah ruang bersama yang memicu hubungan-hubungan yang muncul. Dalam konteks organisasi, bisa berupa fisik, maya, mental atau ketiganya. Pengetahuan bersifat dinamis, relasional dan berdasarkan tindakan manusia, jadi pengetahuan berbeda dengan data dan informasi, bergantung pada konteknya.
4. Penciptaan pengetahuan melibatkan lima langkah utama, yaitu:
  - a. Berbagi pengetahuan terbatinkan;
  - b. Menciptakan konsep;
  - c. Membenarkan konsep;
  - d. Membangun prototype; dan
  - e. Melakukan penyebaran pengetahuan di berbagai fungsi dan tindakan dalam organisasi.

Melalui pendekatan tersebut, data, informasi, dan pengetahuan jika diilustrasikan sebagaimana di bawah ini :

Gambar 1. Hirarki Informasi



Obyek dari *Knowledge management* meliputi pengetahuan *tacit* dan eksplisit. Pengetahuan yang masih tersimpan dalam *memory* otak manusia, misalnya dalam bentuk dokumen kegiatan, buku, majalah, arsip, dan sejenisnya. Tujuan utama *knowledge management* adanya transfer pengetahuan, untuk itu ketersediaan teknologi sebagai alat (*tool*) merupakan sebuah kebutuhan.

Sejarah awal munculnya konsep *Knowledge Management* berkembang di dunia industry, yaitu di Negara Jepang. Saat itu ada sebuah perusahaan pembuat alat-alat roti. Perusahaan tersebut dalam membuat produknya senantiasa gagal. Kulit luar roti yang sudah gosong padahal dalamnya masih mentah, pengaturan volume dan suhu yang tidak

terformulasi, adalah pemandangan sehari-hari dari percobaan yang dilakukan. Sehingga perusahaan tersebut mengalami kebangkrutan. Maka upaya yang dilakukan pihak perusahaan dalam menghadapi situasi tersebut dengan cara mengirimkan salah satu staf untuk magang di perusahaan pembuat roti terkenal. Staf tersebut terlibat secara langsung dalam proses pembuat roti. Hingga tau betul bagaimana cara membuat roti yang bagus. Selesai magang staf tersebut menceritakan kembali ke staf lainnya bagaimana proses dalam membuat roti yang bagus. Kemudian bermula dari hasil diskusi tersebut perusahaan mampu untuk menciptakan alat pembuat roti baru. Alat tersebut kemudian dilempar ke pasar dan di luar dugaan alat tersebut sangat laku di pasar (Ikujiro Nonaka, & Hirotaka Takeuchi, 1995:11).

### **C. Penerapan Knowledge Management di Perpustakaan Perguruan Tinggi**

Penerapan KM ke dalam sistem perpustakaan perguruan tinggi dilakukan sebagai salah satu upaya menerapkan dan meningkatkan apa yang menjadi tugas pokok dan fungsi pustakawan. Dalam hal ini utamanya adalah sebagai unit penunjang kegiatan perkuliahan bagi civitas akademika (dosen dan mahasiswa) dalam mendukung terciptanya Tridarma Perguruan Tinggi.

Keberadaan perpustakaan perguruan tinggi sebagai lembaga yang mendukung dalam proses pembelajaran sangat penting. Hal ini tidak bisa lepas dengan fungsi perpustakaan Sulisty-Basuki (1993) yaitu :

1. Merekam pengetahuan, perpustakaan sebagai tempat untuk mengakumulasi rekaman pengetahuan manusia pada jamannya. Dengan tujuan untuk mengingat dan menyampaikan pengetahuan. Dengan adanya akumulasi pengetahuan muncul peluang untuk melakukan penelitian.
2. Perpustakaan mempunyai fungsi pendidikan dan penelitian. Hasil pendidikan dan penelitian ditulis dalam bentuk buku, artikel dan sebagainya, kemudian dikelola di perpustakaan untuk dapat digunakan kembali dalam proses pendidikan dan penelitian.
3. Fungsi kebudayaan untuk menyimpan hasil dari budaya masyarakat.
4. Fungsi rekreasi, yang dimaksud rekreasi di sini adalah suatu proses yang dilakukan seseorang dalam menciptakan ide-ide baru atau menjadi kreatif kembali dari koleksi-koleksi yang tersedia di perpustakaan.

Mencermati fungsi tersebut perpustakaan mempunyai peran besar dalam proses siklus informasi pada lingkup civitas akademika di lingkungan perguruan tinggi. Untuk itu agar perpustakaan dapat memerankan posisi strategi berkaitan dengan arus informasi di lingkungan perguruan tinggi, maka perpustakaan perlu melakukan kreatifitas dalam mengelola perpustakaan. Sehingga perpustakaan tidak akan ditinggalkan atau tertinggal dari proses perubahan yang terjadi di lingkungan masyarakat akademik.

Inovasi merupakan salah satu upaya yang senantiasa perlu dilakukan perpustakaan perguruan tinggi. Inovasi merupakan bentuk komersialisasi semua kombinasi yang didasari oleh pemanfaatan beberapa hal, antara lain:

1. Bahan dan komponen baru
2. Proses baru
3. Pasar baru
4. Bentuk organisasi baru

Menggunakan pendekatan inovasi tersebut, inovasi merupakan konposit dari kedua bidang, yaitu bidang teknis dan bidang bisnis. Bila hanya melibatkan teknologi, maka menamakannya invensi, dan jika bidang bisnis dilibatkan maka akan muncul inovasi. Perpustakaan untuk melakukan inovasi maka paradigma yang selama ini berkembang bahwa perpustakaan sebagai lembaga non profit perlu melakukan re-orientasi ulang. Hal ini perlu dilakukan jika paradigma lama masih senantiasa dipegang, maka perpustakaan sangat sulit untuk melakukan inovasi. Salah satu pendekatan perpustakaan dalam melakukan inovasi dengan menerapkan konsep *knowledge management*. Melalui konsep *Knowledge Management* dapat melakukan proses penciptaan pengetahuan baru di dalam organisasi perpustakaan. Hal ini akan menuntut manajemen perpustakaan untuk mengadakan penyesuaian dalam berbagai hal, baik pada aspek sistem, organisasi, kultur, sumber daya perpustakaan, dan aspek lain. Mengapa dalam proses inovasi perpustakaan menggunakan konsep *Knowledge Management*, bahwa penciptaan pengetahuan merupakan esensi dari inovasi.

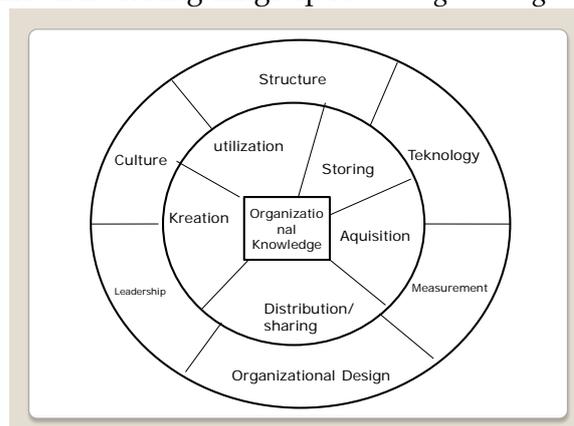
*Knowledge Management* memang diakui beberapa pakar masih menjadi konsep yang cair. Dalam arti konsep ini belum menjadi konsep yang baku dalam bidang tertentu. Walaupun sejarah awal lahir dari dunia industry, sebagai pendorong inovasi dalam pengembangan produk. Namun konsep ini dapat diadopsi bidang-bidang lain sebagai sasaran untuk memacu inovasi. Bidang perpustakaan cocok untuk mengadopsi konsep ini. Hal ini terkait dengan fungsi perpustakaan sebagaimana tersebut di atas. Sehingga ada korelasi yang positif yang dapat digunakan untuk pengembangan perpustakaan yang saat ini sedang menghadapi banjir informasi.

Langkah-langkah bagaimana dapat dilakukan perpustakaan dalam menerapkan konsep *knowledge management*, melalui beberapa tahapan. Adapun tahapan yang dapat dilakukan perpustakaan dalam menerapkan *knowledge management*, yaitu;

1. Melakukan evaluasi terhadap sistim perpustakaan yang telah ada. Proses ini akan memberikan pemahaman kepada kita tentang permasalahan mendasar yang terjadi pada perpustakaan.
2. Identifikasi kebutuhan. Dalam hal ini, sebagai konsumen perpustakaan di perguruan tinggi adalah mahasiswa dan dosen. Berarti tujuan perpustakaan adalah menyediakan pengetahuan yang dibutuhkan oleh mereka, yaitu sebagai penyalur pegetahuan (Tang Shanhong, 2006: 12).

Menurut Jafar Basri (2004) Prinsip dasar penerapan *knowledge management* adalah untuk memperbaiki sistem di perpustakaan yang saat ini sedang berjalan, sehingga proses transfer pengetahuan atau informasi yang ada di perpustakaan berjalan dengan baik dan berjalan secara simultan. Proses transfer pengetahuan berjalan sebagaimana model di bawah ini:

Gambar 2. Ruang Lingkup *Knowledge management*



Menurut SEIC Model, terjadi empat proses transfer pengetahuan, yaitu *socialization*, *externalization*, *combination* dan *internalization*. *Socialization* adalah proses transfer informasi diantara orang-orang dengan cara *conversasi/percakapan*. Dalam hal ini terjadi transfer dari *tacit knowledge* ke *tacit knowledge*. Proses selanjutnya adalah *externalization*, yaitu transfer dari *tacit knowledge* ke *explicit knowledge*. Misalnya penulisan buku, jurnal, dan lain-lain. *Combination* adalah transfer dari *explicit knowledge* ke *explicit knowledge*. Misalnya, merangkum buku. *Internalization* adalah transfer dari *explicit knowledge* ke *tacit knowledge*. Misalnya, guru mengajar di dalam kelas. Proses transfer pengetahuan berlangsung berulang-ulang membentuk suatu siklus. Hal inilah yang menyebabkan pengetahuan terus berkembang dari waktu ke waktu. Jadi menurut konsep SEIC, siklus transfer pengetahuan akan terus berputar dan berkembang.

Selanjutnya untuk menerapkan *knowledge management* di perpustakaan dengan merujuk ruang lingkup *knowledge management* ke dalam perpustakaan. Adapun ruang lingkup tersebut, mencakup:

1. *Creation*. Perpustakaan adalah media untuk melakukan transfer pengetahuan. Perpustakaan tidak menciptakan pengetahuan. Namun perpustakaan juga memiliki andil dalam proses pemicu perkembangan 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 perguruan 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 utilitas dari sistem itu sendiri. Dalam hal ini, utilitas 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 perguruan tinggi. Pemustaka (*user*) perpustakaan adalah dosen dan mahasiswa, dan peneliti. Jadi seberapa tinggi tingkat utilitasnya, tergantung seberapa sering pengguna tersebut memanfaatkan perpustakaan. Perancangan sistem perpustakaan harus memperhatikan utilitas dari perpustakaan tersebut.
3. *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* 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 keterampilan 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. *Tecnology*. Teknologi adalah suatu alat (*tool*) yang digunakan dalam mengembangkan sistem perpustakaan. Perkembangan teknologi informasi yang pesat dapat ditambahkan ke dalam 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. 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 dua manusia, baik secara kuantitas dan kualitas. Perpustakaan di Perguruan Tinggi mestinya memiliki karyawan dengan *skill* yang dapat bersaing. Perpustakaan tidak hanya sebagai saran peminjaman buku. Namun lebih dari itu, perpustakaan adalah salah satu media untuk memacu perkembangan penelitian dan pengetahuan.
10. *Leadership/Culture*. 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.

Mencermati hal tersebut, maka untuk menerapkan konsep *knowledge management* di perpustakaan ada beberapa dukungan dan sarana yang dibutuhkan, yaitu sistem atau organisasi yang baik, budaya organisasi, baik pada staf atau pemakai perpustakaan, dan adanya alat (*tool*) sebagai sarana berbagi (*sharing*) informasi di perpustakaan.

#### **D. Intranet Bentuk Penerapan Knowledge Management di Perpustakaan**

Menurut Hendro Wicaksono (2006), satu diantara komponen dalam penerapan *knowledge management* adalah ketersediaan alat (*tool*) sebagai salah satu sarana untuk berbagi (*sharing*) pengetahuan. Hal ini sebagaimana dilakukan industri dalam menerapkan *knowledge management*. Untuk itu bentuk realisasi *knowledge management* di perpustakaan dengan membangun beberapa sarana atau *sharing* pengetahuan, antara lain:

1. Membuat portal/web perpustakaan sebagai wadah untuk *sharing*;
2. Membuat jaringan intranet sebagai infrastruktur;
3. Menyediakan fasilitas internet di perpustakaan;
4. Melakukan proses digitalisasi koleksi perpustakaan.

*Intranet* merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk *sharing* pengetahuan di perpustakaan. Konsep intranet muncul tidak lama setelah internet populer. Secara sederhana intranet dapat didefinisikan sebagai implementasi teknologi internet pada jaringan computer adalah LAN (*local area network*) yang cakupannya lokal. Banyak media yang bisa digunakan pada *intranet* dan paling populer *web*. Adapun tujuan dibangun *intranet* ini, antara lain:

1. Sarana penyedia sumber daya informasi (*information resource*) secara elektronik dengan akses ke intranet.
2. Mengoptimalkan penggunaan infrastruktur teknologi informasi yang telah dikembangkan.
3. Menyediakan sumber daya informasi yang mudah diakses oleh sivitas akademika di lingkungan perguruan tinggi.
4. Mengembangkan layanan perpustakaan dengan menyediakan lebih banyak pilihan format dokumen ilmiah bagi pengguna perpustakaan.
5. Memenuhi tautan akan sumber belajar yang dapat mendukung pelaksanaan metode *problem based learning* yang memungkinkan mahasiswa mengakses sumber belajar tertentu tanpa harus datang ke perpustakaan, namun cukup mengakses dari ruang kuliah maupun ruang tutorial.

Adapun kegiatan yang dilakukan untuk mempersiapkan intranet dalam rangka menyediakan sarana bantu penelusuran meliputi:

1. Mendownload artikel jurnal dari *database*.
2. Menscan buku-buku teks.
3. Mengkonversi karya tulis ilmiah dalam format pdf.
4. Mengedit dan *update* artikel jurnal cetak.
5. Mengedit dan *update* catalog karya tulis ilmiah cetak.
6. Membuat data *back-up* dalam CD dan *hardisk*.
7. Merancang *website* terakses intranet.
8. Upload data ke *website intranet*.

*Intranet* tersebut dapat diakses dari lingkungan universitas dalam jaringan *local Area Network (LAN)* atau melalui akses poin di lingkungan Fakultas. Adapun *resource* yang dapat diperoleh dari *intranet* tersebut dapat berupa:

1. Catalog online (OPAC).
2. E-book.
3. Karya ilmiah elektronik.
4. Artikel elektronik.

Intranet dapat digunakan *sharing* pengetahuan bagi sivitas akademika universitas guna mendapatkan kemudahan dalam memperoleh informasi. Sehingga dengan internet tersebut dapat membawa berbagai manfaat, yaitu:

1. Kecepatan pencarian informasi dapat terwujud.
2. Membangun citra perpustakaan kepada publik.
3. Biaya dapat murah.
4. Kemudahan membangun jaringan komunitas.

## E. Kesimpulan

Kemajuan ilmu pengetahuan yang didukung dengan perkembangan teknologi informasi mempercepat perputaran informasi. Perpustakaan sebagai lembaga pengelola dan penyedia informasi perlu mengadakan penyesuaian dalam menghadapi perubahan tersebut. Perubahan ini dilakukan sebagai cara untuk menjembatani antara perkembangan dan perputaran informasi yang berlangsung dengan cepat, dan tuntutan pemakai untuk mendapatkan informasi dengan cepat, tepat dan akurat. Inovasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan perpustakaan. Inovasi ini dapat dilakukan melalui pendekatan *knowledge management* (manajemen pengetahuan) di perpustakaan. Inovasi tersebut merupakan bentuk implementasi dari *knowledge management* di perpustakaan. Intranet merupakan salah satu bentuk inovasi dalam memberikan layanan di perpustakaan sebagai *sharing resource* kepada pemakai. Sehingga memberikan manfaat bagi komunitas antara lain memberikan kesempatan kecepatan dalam pencarian informasi.

## Daftar Acuan

- Jafar Basri. 2004. *Sikap perubahan fundamental dalam menghadapi Kedayagunaan Sistem Informasi berbasis Jejaringan*. Diunduh dari <http://www.pacific.net.id/pakar/jafar/sibj4.htm> tanggal 6-8-2010
- Hartono. 2007. *Perpustakaan dalam Praktek Knowledge Enabler: Perspektif Pustakawan*, Jurnal komputer Vol II No 1.
- Nisbiit, John. 1982. *Megatren: Ten Direction Transforming for lives*. Creating Company
- Arip Muttaqien. 2006. *Membangun Perpustakaan Berbasis Konsep Knowledge Management: Transformasi Menuju Research College dan Perguruan Tinggi Berkualitas Internasional*, Diunduh dari [www.lib.ui.ac.id/files/Arif\\_Muttaqim.pdf](http://www.lib.ui.ac.id/files/Arif_Muttaqim.pdf)
- Nonaka, Ikujiro & Takeuchi, Hirotaka. 1995. *The Knowledge-Creating Company: How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovaton*. Oxford:Oxford University Press.
- Shanhong, Tang, 2006. *Knowledge Management in Libraries in the 21<sup>st</sup> Century*. Diunduh dari <http://www.ifla.org/IV/ifla66/papers>. Tanggal 6-8-2010
- Sukirno, 2008. *Fibris: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi* Vol. III Nomor 2 (Juli-desember 2008)
- Sulistyo-Basuki. 1993. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka
- Hendro Wicaksono. 2006. *Membangun Sistem Management Pengetahuan untuk Pemakai Perpustakaan Berbasis Intranet Menggunakan Perangkat Lunak Opensour* diunduh dari [www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com) Tanggal 6-8-2010.
- Laudon, Kenneth C. and Jane P. Laudon . 2002. *Management information systems : Managing the digital firm 7th ed*. New Jersey : Prentice-Hall