

Literasi Digital : Pemanfaatan dan Penggunaan E-Library Menggunakan Software SLiMS" di Desa Denai Lama, Pantai Labu-Deli Serdang

Digital Literacy: Utilization and Use of E-Library Using SLiMS Software in Denai Lama Village, Pantai Labu-Deli Serdang

Ilka Zufria^{1*}, Abdul Halim Hasugian², Suhardi³, Muhammad Siddik Hasibuan⁴, Aidil Halim Lubis⁵, Armansyah⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

*Correspondence : ilkazufria@uinsu.ac.id

Abstrak

Teknologi informasi memiliki perkembangan yang sangat pesat dan meliputi berbagai bidang. Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang dipengaruhi oleh teknologi informasi. Baik dalam proses pembelajaran formal di sekolah maupun nonformal berupa pelatihan di luar sekolah. Bentuk partisipasi dari perguruan tinggi khususnya prodi Ilmu Komputer FST UIN Sumatera Utara Medan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan pelatihan keterampilan dalam bidang teknologi informasi berupa literasi digital dan penggunaan software SLiMS kepada Taman Baca Masyarakat (TBM) Lingkaran, Desa Denai Lama, Pantai Labu-Deli Serdang, Sumatera Utara yang diselenggarakan dengan tema "Literasi Digital : Pemanfaatan dan Penggunaan E-Library Menggunakan Software SLiMS".

Kata kunci: Pengabdian Masyarakat, SLiMS, E-Library, Taman Baca Masyarakat (TBM)

Abstract

Information technology has developed very rapidly and covers various fields. The field of education is one area that is influenced by information technology. Both in the formal learning process at school and non-formal in the form of training outside of school. The form of participation from universities, especially the Computer Science study program, FST UIN North Sumatra Medan, in this community service activity is to provide skills training in the field of information technology in the form of digital literacy and the use of SLiMS software to the Circle Community Reading Park (TBM), Denai Lama Village, Labu Beach. Deli Serdang, North Sumatra which was held with the theme "Digital Literacy: Utilization and Use of E-Library Using SLiMS Software".

Keywords: Community Service, SLiMS, E-Library, Community Reading Park

1. PENDAHULUAN

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Perguruan Tinggi merupakan salah satu wadah bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IpTek), dan fungsinya melahirkan pakar-pakar riset/penelitian dan teknologi yang mampu bersaing secara nasional dan internasional[1].

Pengabdian masyarakat adalah penerapan bidang ilmu untuk menyelesaikan masalah di masyarakat baik warga kota atau daerah maupun masyarakat industri dan pemerintah. Keberadaan Fakultas Sains dan Teknologi (FST) Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan (UIN SU Medan) adalah satu dari tiga fakultas baru pasca hasil konversi IAIN SU Medan menjadi UIN SU Medan. Pada usianya yang masih relatif muda FST UIN SU Medan terus meningkatkan kinerja fakultas bagi masyarakat sekitarnya maupun daerah.

Melalui kegiatan ini masyarakat diajak untuk mampu bermitra dengan perguruan tinggi, bekerja sama menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Perguruan tinggi dapat menggali sumber sumber potensi (aset) yang dimiliki masyarakat sebagai dasar untuk membantu menyelesaikan persoalan yang mereka hadapi, sehingga nantinya masyarakat mampu menyelesaikan persoalan yang mereka hadapi secara mandiri.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi suatu bangsa tentu tidak terlepas dari keberhasilan proses pembelajaran di lembaga-lembaga serta institusi-institusi pendidikan tinggi di negara tersebut. Tahapan perubahan diharapkan mampu membawa bangsa ke arah kemajuan peradaban yang lebih tinggi dan meresap secara utuh sebagai jati diri bangsa tersebut. Tingkat penguasaan ilmu dan teknologi merupakan bukti nyata keberhasilan pembangunan. Peningkatan penguasaan ilmu dan teknologi tidak hanya dilakukan pada pendidikan formal, namun juga dapat dilakukan melalui pendidikan nonformal.

Perpustakaan digital (digital library atau electronic library) adalah perpustakaan yang mempunyai koleksi bahan pustaka sebagian besar dalam bentuk format digital yang disimpan dalam arsitektur komputerisasi dan bisa diakses melalui komputer [2].

Bentuk partisipasi dari perguruan tinggi khususnya prodi Ilmu Komputer FST UIN Sumatera Utara Medan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan pelatihan keterampilan dalam bidang teknologi informasi berupa literasi digital dan penggunaan software SLiMS kepada Taman Baca Masyarakat (TBM) Lingkaran, Desa Denai Lama, Pantai Labu-Deli Serdang, Sumatera Utara yang diselenggarakan dengan tema "Literasi Digital : Pemanfaatan dan Penggunaan E-Library Menggunakan Software SLiMS". Kegiatan dilaksanakan selama satu hari yaitu pada tanggal 5 Agustus 2021.

2. METODE

Sesuai dengan judul program pengabdian masyarakat ini, metode penerapan iptek yang dilakukan adalah berbentuk pelatihan keterampilan dalam bidang teknologi informasi berupa literasi digital dan penggunaan software SLiMS. Tujuan dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan tambahan pengetahuan kepada kepada Taman Baca Masyarakat (TBM) Lingkaran dalam hal pengetahuan mengenai perpustakaan digital dan bagaimana cara manajemen buku-buku agar menjadi file digital yang dapat di akses dengan mudah

dan tersusun dengan rapi dan juga dapat di akses oleh orang banyak melalui internet yaitu melalui penggunaan software SLiMS.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah Community Based Participatory Action Research (CBPAR). CBPAR adalah kerangka penelitian yang bertujuan untuk mengatasi masalah praktis orang-orang dalam suatu komunitas dan secara mendasar mengubah peran peneliti dan siapa yang sedang diteliti [3]. Langkah-langkah tahapannya sebagai berikut:

1. Desain dan Implementasi Proyek

Proses pada tahap ini adalah untuk menentukan kebutuhan, kekuatan, kepentingan, misi, dan kapasitas komunitas untuk bertindak, serta apa masalah apa yang paling umum terdapat pada TBM Lingkaran.

2. Keterlibatan Mitra

Kemudian peneliti mengidentifikasi mitra penelitian tindakan yaitu relawan pada Taman Baca Masyarakat (TBM) Lingkaran untuk berkolaborasi dalam melatih para peserta pelatihan keterampilan dalam bidang teknologi informasi berupa literasi digital dan penggunaan software SLiMS.

3. Pengumpulan Data

Peneliti memilih dan menerapkan metode pengumpulan data, serta mengidentifikasi peserta kunci, pada tahap ini. Dalam kegiatan ini, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi. Dalam hal ini mitra membutuhkan aplikais yang bisa digunakan sebagai rekap data buku-buku yang banyak tersimpan dalam file digital.

4. Analisis Data Peneliti

Membuat dan mengimplementasikan rencana analisis pada tahap ini. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi disimpulkan bahwa aplikasi yang akan digunakan untuk menyimpan data-data buku secara digital adalah SLiMS.

5. Pelaporan

Pada tahap ini, laporan dan publikasi pengabdian masyarakat dibuatke dalam bentuk artikel ilmiah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Output (keluaran) yang dihasilkan dari peserta yaitu dalam hal pengetahuan mengenai perpustakaan digital dan bagaimana cara manajemen buku-buku agar menjadi file digital yang dapat di akses dengan mudah dan tersusun dengan rapi dan juga dapat di akses oleh orang banyak melalui internet yaitu melalui penggunaan software SLiMS. Secara kataperkata INTERNET berarti jaringan antara atau penghubung, sehingga kesimpulan dari definisi internet ialah merupakan hubungan antara berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya dimana hubungan tersebut memanfaatkan

kemajuan komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi yaitu protokol TCP/IP (Transmission Control/Internet Protocol) [4].

Salah satu aplikasi Open Source Software perpustakaan yang bisa didapatkan secara gratis yaitu aplikasi perangkat lunak perpustakaan SLiMS (Senayan Library Managemnt System). SLiMS (Senayan Library Management System). Senayan merupakan *free open source* software yang didesain untuk otomasi perpustakaan yang dapat diperoleh, digunakan dan distribusikan ulang secara gratis, artinya perpustakaan tidak perlu menyediakan anggaran untuk pengadaan dan pemanfaatan perangkat lunak ini [5].

Adapun materi pelatihan adalah sebagai berikut :

INSTALL DAN KONFIGURASI SLiMS
AIDIL HALIM LUBIS, M.Kom
PNM Prodi Ilmu Komputer Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

SLiMS
Senayan Library Management System

- ❖ Senayan Developers Community (SDC)
- ❖ Open Source
- ❖ Dikembangkan pada November 2006
- ❖ SLiMS pertama kali digunakan oleh Perpustakaan Departemen Pendidikan Nasional.
- ❖ Versi terakhir SLiMS 9 Bulian
 - ❖ SLiMS 8 Akasia
 - ❖ SLiMS 7 Cendana
 - ❖ SLiMS Meranti

PNM Prodi Ilmu Komputer Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan



2021

SISTEM REQUIREMENT INSTALASI SLiMS

HARDWARE

- Prosessor Intel/AMD
- RAM 1GB
- HDD 20GB
- LAN Fastethernet

SOFTWARE

- Windows (7,8,10), Linux, MacOS
- Apache webserver 2.4
- MySQL 5.7 or MariaDB 10.3
- PHP 7.4
- Phpmysqladmin
- XAMPP (for Include All)

PKM Prodi Ilmu Komputer Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

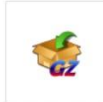
3



2021

DOWNLOAD SLiMS

<https://slims.web.id>



slims9_bulian-9.4.2.tar



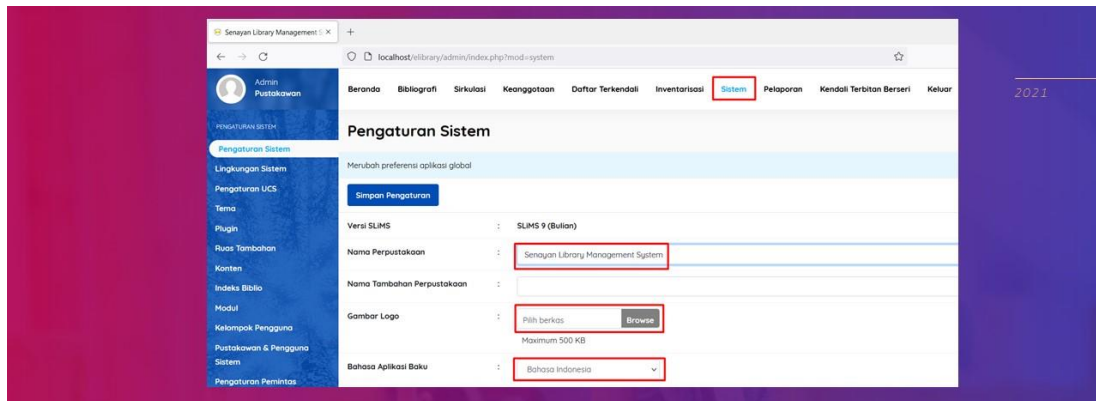
slims9_bulian-9.4.2

PKM Prodi Ilmu Komputer Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Current version : 9 Bulian

Portable Slims		Source Code	
			
MS Windows portable x86 (32-bit)	MS Windows portable x64 (64-bit)	Zip file (46.1 Mb)	tar.gz file (44.1 Mb)

4

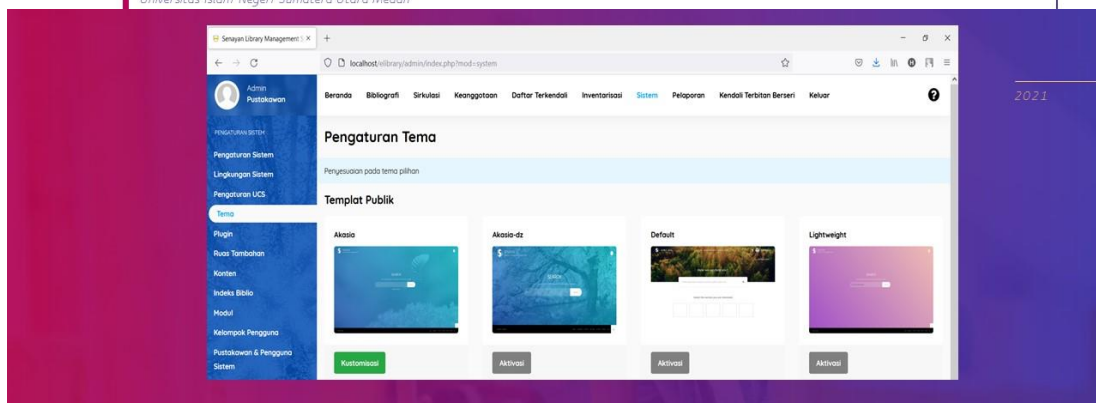


KONFIGURASI NAMA PERPUSTAKAAN

Isi bagian system untuk mengganti nama perpustakaan serta memasukan Logo dan juga pengaturan bahasa dan lainnya.

*PKM Prodi Ilmu Komputer Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan*

10

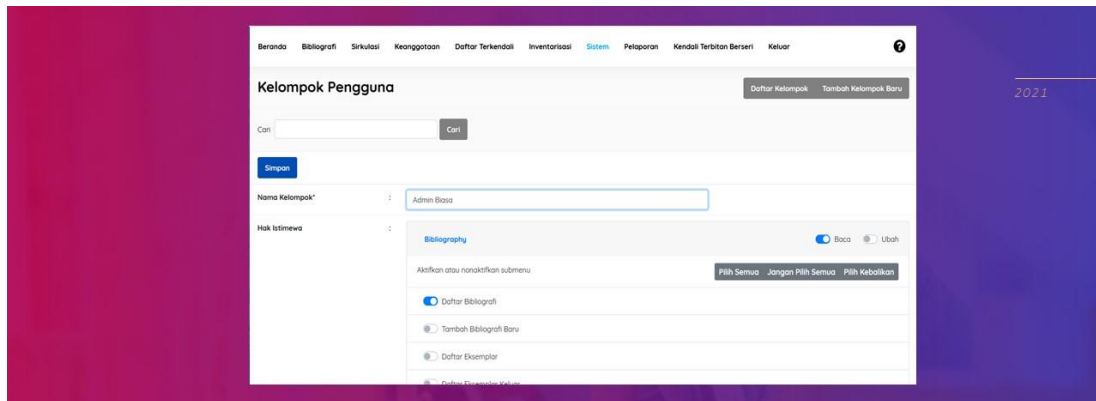


KONFIGURASI TEMA TAMPILAN

Pada tab menu Tema pilih tema tampilan sesuai keinginan.

*PKM Prodi Ilmu Komputer Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan*

11

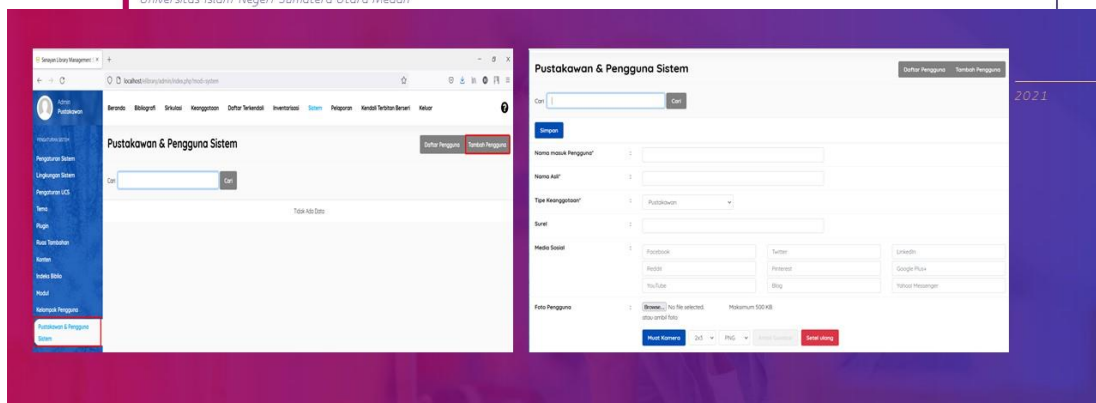


TAMBAH KELOMPOK PENGGUNA

Pada bagian ini admin membuat Grup Admin yang berfungsi untuk menambah admin dalam perpustakaan.

*PKM Prodi Ilmu Komputer Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan*

12

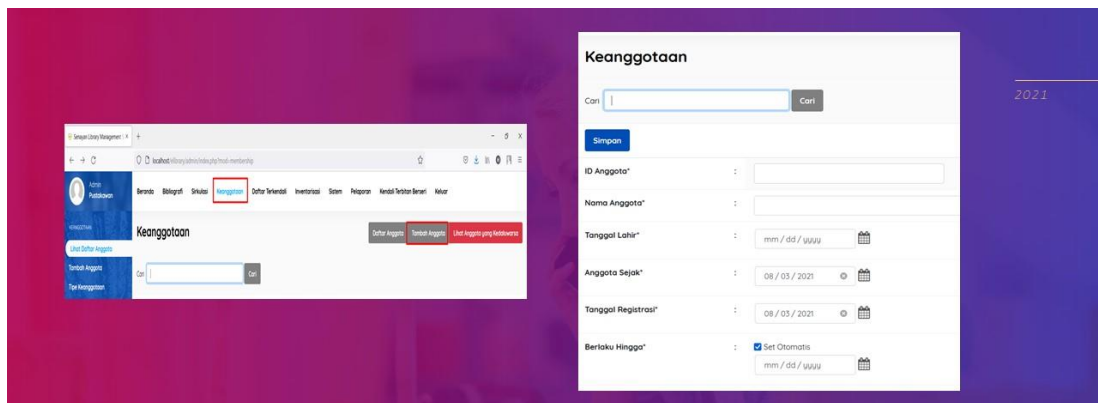


TAMBAH USER ADMIN

Pada bagian ini isi nama user admin baru dan lengkapi biodatanya. Kemudian ceklist kelompok pengguna atau grup admin.

*PKM Prodi Ilmu Komputer Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan*

13

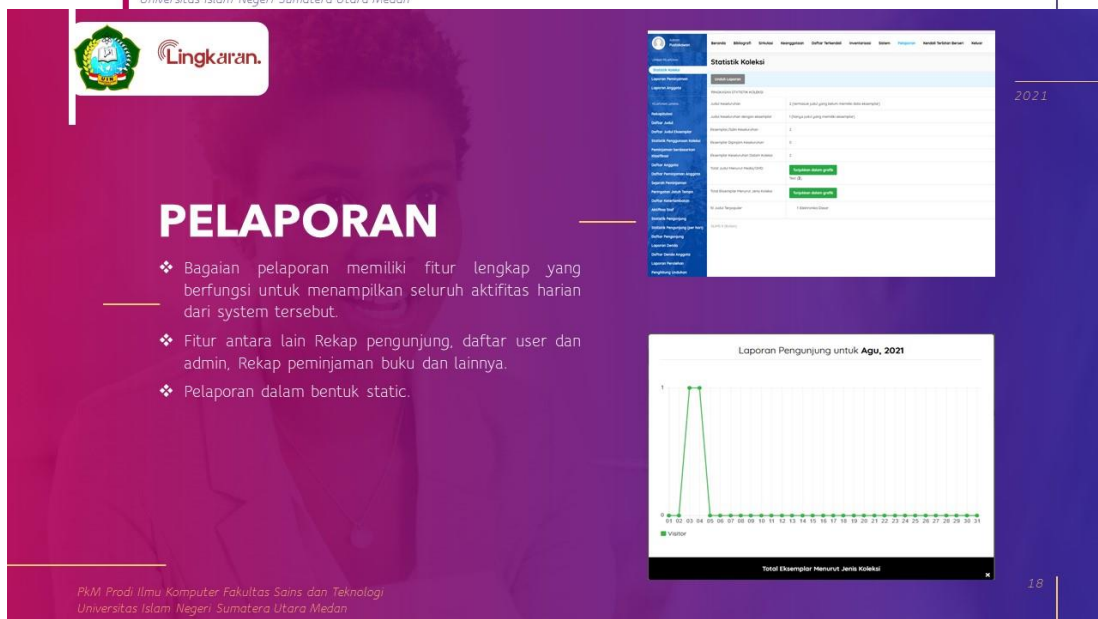


TAMBAH USER PENGUNJUNG

Pada bagian ini isi nama user dan lengkapi biodatanya. Ini berfungsi sebagai akun pengunjung dari perpustakaan yang nantinya dapat meminjam buku pada perpustakaan.

PKM Prodi Ilmu Komputer Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

14



PELAPORAN

- ❖ Bagaian pelaporan memiliki fitur lengkap yang berfungsi untuk menampilkan seluruh aktivitas harian dari system tersebut.
- ❖ Fitur antara lain Rekap pengunjung, daftar user dan admin, Rekap peminjaman buku dan lainnya.
- ❖ Pelaporan dalam bentuk static.

PKM Prodi Ilmu Komputer Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

15

Kegiatan dilaksanakan satu hari pada tanggal 5 Agustus 2021 bertempat di Taman Baca Masyarakat (TBM) Lingkaran, Desa Denai Lama, Pantai Labu-Deli Serdang Sumatera Utara mulai pukul 09.00 Wib s/d 13.00 Wib.

Dokumentasi kegiatan sebagai berikut :



4. KESIMPULAN

Kegiatan **Literasi Digital : Pemanfaatan dan Penggunaan E-Library Menggunakan Software SLiMS** melalui pengabdian masyarakat Prodi Ilmu Komputer FST UIN Sumatera Utara Medan yang dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2021 bertempat Taman Baca Masyarakat (TBM) Lingkaran, Desa Denai Lama, Pantai Labu-Deli Serdang, Sumatera Utara adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan berjalan dengan baik sesuai rencana, baik pada tahap persiapan maupun pada tahap pelaksanaan.
2. Seluruh agenda kegiatan dan materi yang dijadwalkan telah selesai dibahas sesuai jadwal yang telah ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Idris HM Noor, "Pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Perguruan Tinggi Idris HM Noor," *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 17, no. 3, p. 306, 2011, doi: 10.24832/jpnk.v17i3.27.
- [2] S. E. Susanto, "Desain dan Standar Perpustakaan Digital. Jurnal Pustakawan Indonesia," *J. Pustak. Indones.*, vol. 10, no. 2, pp. 17–23, 2010.
- [3] R. A. Putri, "Application of Powtoon Animation as a Learning Media Using the Community Based Participatory Action Research (CBPAR) Method," *J-IbM J. IPTEK bagi Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 16–22, 2021, [Online]. Available: <https://journal.aira.or.id/index.php/j-ibm/article/view/2>
- [4] Y. R. Nasution, "Penerapan Aplikasi Online Angket Persepsi Mahasiswa Terhadap Kinerja Dosen Uin Sumatera Utara Medan," *JISTech*, vol. 3, no. 2, pp. 20–35, 2018.
- [5] M. A. Maricar, D. Pramana, and D. R. Putri, "Evaluasi Penggunaan SLiMS pada E-Library dengan Menggunakan User Experience Question (EUQ)," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 319, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021824443.