

Sistem Perpustakaan Berdasarkan Konsep Manajemen Pengetahuan

Teguh Yudi Cahyono

Abstrak :

Pengelolaan pengetahuan menjadi salah satu metode meningkatkan produktifitas sumber daya di perpustakaan. Konsep Manajemen Pengetahuan di Perpustakaan terdiri dari beberapa aktifitas yaitu Kreasi Ilmu Pengetahuan, Pemanfaatan Perpustakaan, Layanan Yang Memuaskan, Kemahiran memahami bidang ilmu tertentu, Transfer Ilmu Pengetahuan, Struktur Manajemen Pengetahuan, Teknologi Manajemen Pengetahuan, Evaluasi Manajemen Pengetahuan, Desain Organisasi Manajemen Pengetahuan serta Budaya Manajemen Pengetahuan.

Kata Kunci : Sistem Perpustakaan, Manajemen Pengetahuan

Pendahuluan

Dalam organisasi perpustakaan terdapat orang-orang yang mempunyai pengetahuan berbeda. Masing-masing pengetahuan tersebut digunakan sesuai dengan spesialisasi pekerjaan yang dijalani. Pengetahuan merupakan data dan informasi yang digabung dengan kemampuan, intuisi, pengalaman, gagasan, motivasi dari sumber yang kompeten. Pengetahuan itu bisa dari manusia, buku, koran, email, atau alat komunikasi lainnya. Pengetahuan yang ada pada manusia dibagi menjadi dua, yaitu *Tacit* dan *eksplisit*. *Tacit* merupakan pengetahuan yang terbentuk karena pengalaman melakukan sesuatu. Yang kedua, pengetahuan *eksplisit*, ini merupakan salah satu bentuk kemampuan informasi yang didokumentasikan melalui tulisan. Hanya sedikit bagian dari pengetahuan yang orang miliki dapat didokumentasikan secara tertulis.

Dalam satu dasawarsa terakhir pengelolaan pengetahuan (*knowledge management / KM*), menjadi salah satu metode peningkatan produktifitas perpustakaan. Dari sini terlihat bahwa pengetahuan perlu di *manage* untuk memaksimalkan sumber daya perpustakaan.

Bambang Setiarso (2006) mengatakan bahwa KM adalah bagaimana orang-orang dari berbagai tempat yang berbeda mulai saling berbicara, yang sekarang populer dengan label *learning organization*. Menurut Arip Muttaqien (2006) merujuk pada pendapat Finerty (1997), terdapat beberapa faktor dalam mengimplementasikan konsep KM ke dalam sistem perpustakaan.

Kreasi Ilmu Pengetahuan

Kreasi ilmu pengetahuan merupakan aktifitas untuk memperoleh pengetahuan dan memperlakukan pengetahuan sebagai suatu entitas yang terpisah dari orang-orang yang menciptakan dan menggunakannya. Contohnya membuat database katalog perpustakaan yang telah direkam dan menyimpannya di server sehingga dapat dengan mudah diakses. Langkah-langkah bagaimana dapat dilakukan perpustakaan dalam menerapkan konsep *knowledge management* yaitu;

- a. Melakukan evaluasi terhadap sistim perpustakaan yang telah ada. Proses ini akan memberikan pemahaman kepada kita tentang permasalahan mendasar yang terjadi pada perpustakaan.
- b. Identifikasi kebutuhan pemustaka. Berarti tujuan perpustakaan adalah menyediakan pengetahuan yang dibutuhkan oleh mereka, sebagai penyalur pengetahuan (Tang Shanhong, 2006: 12).

Menurut Hendro Wicaksono (2006), satu diantara komponen dalam penerapan *knowledge management* adalah ketersediaan alat (*tool*) sebagai salah satu sarana untuk berbagi (*sharing*) pengetahuan. 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.

Sebagai sarana melakukan transfer pengetahuan, perpustakaan tidak menciptakan

pengetahuan. Namun perpustakaan memicu berkembangnya pengetahuan. Dengan adanya perpustakaan, pengetahuan dari pemustaka akan bertambah.

Pemanfaatan Perpustakaan

Pemanfaatan perpustakaan dipengaruhi oleh seberapa mampu suatu perpustakaan menyediakan akses ke pengetahuan atau memfasilitasi transfer pengetahuan antar pemustaka. Dalam hal ini, kesulitannya biasanya terletak pada bagaimana menemukan pemustaka dengan pengetahuan yang dibutuhkan dan lalu secara efektif mentransfernya ke pemustaka lainnya. Hal ini juga akan tergantung pada peningkatan kapabilitas teknologi yang dimiliki perpustakaan. Aktivitas dari proyek ini biasanya berbasis komunal, misalnya saja : komunitas online atau komunitas tatap muka, workshop, seminar, sistem konferensi video desktop, scan dokumen dan sebagainya.

Konsep pemanfaatan berhubungan dengan sistem layanan perpustakaan. Dalam hal ini, pemanfaatan sistem perpustakaan adalah bagaimana tingkat pemakaian perpustakaan. Seberapa tinggi tingkat pemanfaatannya, tergantung pada seberapa sering pemustaka memanfaatkan fasilitas perpustakaan.

Kohn (2013:88) dalam Detria Pinda Fransiska, berpendapat bahwa keterpakaian koleksi berfokus pada permintaan pemustaka. Permintaan ini berasal dari data sirkulasi yang berasal dari dalam perpustakaan sendiri maupun yang berasal dari luar perpustakaan (silang layan atau Inter Library Loan). Sedangkan menurut Jain (1969:245) metode yang digunakan untuk melihat keterpakaian koleksi ada 2 metode yang pertama adalah dengan memilih sampel buku dari total koleksi pada perpustakaan. Setelah itu mengecek tentang pemakaian koleksi tersebut yang dicatat oleh sistem perpustakaan.

Metode yang kedua adalah metode yang menggunakan semua populasi menjadi sampel penelitian. Selain mencatat pemakaiannya, juga mencatat karakteristik yang dimiliki oleh koleksi. Karakteristiknya berupa subjek dan umur buku saat berada di perpustakaan. Masih menurut Jain (1969:248,249) pemakaian koleksi untuk pemakaian di tempat, indikator checklist meliputi (1) nomor klasifikasi, (2) volume koleksi (jika ada), (3) nomor eksemplar dari koleksi (jika ada), (4) tanggal dari peminjaman koleksi. Jumlah yang digunakan (diversity of software pachege used) menunjukkan tentang

sejauh mana ketergantungan pemustaka terhadap koleksi yang ada di perpustakaan. Dalam pemanfaatan koleksi pemustaka tidak hanya datang untuk meminjam koleksi namun juga untuk menggunakan koleksi di tempat.

Dengan memanfaatkan perpustakaan, pemustaka dapat menemukan sumber-sumber ilmu pengetahuan dan mengikuti perkembangan teknologi. Manfaat lain dari perpustakaan sekolah adalah sebagai sarana bagi para siswa untuk belajar menjadi manusia yang memiliki literasi informasi. Yaitu seseorang yang mampu mengidentifikasi kebutuhan informasinya, belajar mencari dan menemukan sumber-sumber informasi yang sesuai dengan kebutuhannya, sampai menemukan informasi yang dibutukannya, lalu memanfaatkan informasi tersebut, dan akhirnya mampu mengevaluasi sejauh mana kebutuhan informasinya sudah dapat terpenuhi. Manusia yang sudah memiliki literasi informasi inilah yang akan unggul dalam persaingan di era global dimana kehidupan masyarakat sudah berbasis informasi. Perpustakaan sekolah memiliki peluang yang lebih besar dalam menciptakan literasi informasi di kalangan para siswa, karena di lingkungan sekolah terdapat peran guru yang akan menjadi pembimbing bagi para siswa, disamping adanya peran dari staf perpustakaan (guru pustakawan) yang akan membantu para siswa. Dalam proses pemanfaatan koleksi perpustakaan sekolah ada kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan terhadap bahan koleksi, ruang, perabot dan pelayanan secara tepat guna memperlancar pemanfaatan perpustakaan sebagai sarana belajar. Pemanfaatan perpustakaan sekolah erat sekali hubungannya dengan frekuensi kunjungan siswa meliputi jumlah kunjungan, lama kunjungan dan jenis koleksi yang di baca merupakan wujud dari pemanfaatan perpustakaan sekolah.

Layanan Yang Memuaskan

Layanan di perpustakaan dapat diartikan suatu kegiatan atau aktivitas dalam memberikan jasa layanan kepada pemustaka tanpa membedakan status sosial, ekonomi, kepercayaan maupun status lainnya. Bagi perpustakaan, memberikan layanan yang memuaskan sama artinya dengan melakukan layanan yang prima kepada pemustaka. Layanan prima dapat diartikan sebagai layanan yang menguntungkan atau memuaskan pemustaka. Layanan prima merupakan suatu layanan yang memenuhi standar kualitas. Layanan yang memenuhi

standar kualitas adalah suatu layanan yang sesuai dengan harapan dan kepuasan pemustaka

Konsep Layanan adalah salah satu proses transfer pengetahuan. Dalam hal ini perpustakaan harus mampu menyediakan layanan yang memuaskan bagi pemustaka, seperti layanan yang cepat, keramahan pustakawan serta fasilitas yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pemustaka.

Menurut Cornelius (2002) dalam Achmad mengatakan, bahwa sebuah pelayanan dinilai sebagai pelayanan prima jika desain dan prosedurnya mematu beberapa prinsip antara lain, yaitu:

1. Mengutamakan pemustaka

- Prosedur layanan harus disusun demi kemudahan dan kenyamanan pemustaka.
- Layanan bagi pemustaka eksternal tidak boleh diabaikan.
- Layanan bagi pemustaka tak langsung juga penting

2. Sistem yang efektif

- Sebuah sistem yang nyata, yaitu suatu tatanan yang memadukan hasil-hasil kerja dari berbagai unit layanan di perpustakaan.
- Sebuah sistem yang “RAMAH”, yaitu satu tatanan yang mempertemukan manusia dengan yang lain, yang melibatkan sentuhan-sentuhan emosi, perasaan, harapan, harga diri, penilaian, sikap dan perilaku.
- Agar berhasil merebut hati pemustaka, proses layanan harus efektif, artinya menumbuhkan kebanggaan pada diri pustakawan dan membentuk citra positif di mata pemustaka.

3. Melayani dengan hati nurani

- Setiap transaksi tatap muka dengan pemustaka, kesatuan sikap dan perilaku harus sesuai hati nurani. Perilaku yang dibuat-buat akan memperburuk penilaian

pemustaka. Sikap dan perilaku pustakawan yang baik dapat menutupi kekurangan sarana dan prasarana.

4. Perbaikan berkelanjutan

- Pemustaka dapat belajar mengenali kebutuhan dari proses layanan. Semakin baik layanan, tuntutan juga semakin tinggi dan kebutuhannya semakin luas dan beragam. Fenomena aksi-reaksi antara mutu layanan dan tuntutan pemustaka akan terus bergulir cepat. Hal ini menjadi motivasi pustakawan untuk meningkatkan mutu pelayanan secara terus-menerus.

5. Memberdayakan pemustaka

- Memberdayakan pemustaka berarti menawarkan jenis-jenis layanan yang dapat digunakan sebagai informasi tambahan oleh pemustaka untuk menyelesaikan persoalan hidup sehari-hari.

Kemahiran

Transfer pengetahuan yang diberikan oleh perpustakaan harus mampu memberikan nilai tambah bagi pemustakanya. Kemahiran dalam hal ini adalah tingkat pemahaman tentang suatu bidang ilmu yang makin menambah ketrampilan terutama dalam hal membaca dan menulis.

Perpustakaan mempunyai peran penting dalam meningkatkan kemahiran pemustaka, yaitu :

1. Terampil dalam memanfaatkan sumber informasi pengetahuan.
2. Mengembangkan minat dan budaya membaca serta pembangkit kesadaran pentingnya belajar sepanjang hayat.
3. Mengembangkan komunikasi sehingga tercipta kolaborasi, sharing pengetahuan maupun komunikasi ilmiah lainnya.
4. Motivator, mediator, dan fasilitator dalam mencari, memanfaatkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan pengalaman.

5. Membentuk agen perubahan untuk pembangunan dan kebudayaan manusia.

Dari peranan perpustakaan yang sangat penting, maka perpustakaan mempunyai segudang manfaat bagi pemustaka, yaitu :

1. Meningkatkan minat baca
2. Memperkaya pengalaman dan pengetahuan
3. Memperlancar dan mempercepat dalam menyelesaikan tugas.
4. Dapat menanamkan kepada pemustaka untuk belajar secara mandiri.
5. Dapat mengembangkan daya pikir dan imajinasi pemustaka.

Perpustakaan merupakan salah satu layanan publik untuk membentuk individu cerdas.

Dengan individu cerdas maka akan terbangun bangsa yang cerdas pula, dan dengan bangsa yang cerdas maka bangsa tersebut akan mudah maju dan berkembang.

Transfer Pengetahuan

Seringkali masyarakat mengartikan *knowledge sharing* (KS) atau yang biasanya disebut berbagi pengetahuan memiliki pengertian yang sama dengan *knowledge transfer* (KT) atau transfer pengetahuan. *Knowledge transfer* lebih mengacu pada pemindahan pengetahuan, dimana seseorang yang memberikan pengetahuan tersebut mempunyai keahlian khusus dalam bidang yang sudah ia kuasai (*expert*). **Knowledge Transfer** (KT) merupakan proses untuk memindahkan pengetahuan dari individu yang disebut sebagai sumber pengetahuan (kontributor pengetahuan) ke penerima pengetahuan, yang nantinya pengetahuan tersebut akan digunakan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh penerima pengetahuan. Fokus dan tujuan utama adalah mencari komunikasi pengetahuan antara individu, kelompok, atau organisasi agar penerima pengetahuan (a) memiliki pemahaman kognitif, dalam arti memperoleh pengetahuan melalui aktivitas mengingat, menganalisis, memahami, menilai, maupun mengkomunikasikan pengetahuan tersebut, (b) memiliki kemampuan untuk menerapkan pengetahuan, atau (c) menerapkan pengetahuan.

Transfer pengetahuan adalah komunikasi pengetahuan dari sumber sehingga dipelajari dan diterapkan oleh penerima (Argote, 1999; Darr & Kurtzberg, 2000). Sumber dan penerima dapat berupa individu, kelompok, tim, unit organisasi, atau seluruh organisasi yang berada dalam kombinasi apapun. Beberapa faktor dalam *transfer knowledge*, yaitu: dari mana knowledge di transfer, media apa yang digunakan dalam *transfer knowledge*, dan dimana proses *transfer knowledge* dilakukan.

Perpustakaan harus mampu berfungsi sebagai transfer pengetahuan. Artinya, bagaimana mentransfer pengetahuan yang ada dalam buku-buku ke dalam pemikiran pemustaka. Perpustakaan harus mampu memberikan kondisi dimana proses transfer pengetahuan dapat berjalan dengan sempurna.

Struktur Manajemen Pengetahuan

Menurut Dilip Bhatt (2000) 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 factor penting penerapan knowledge management untuk menghasilkan budaya belajar dalam suatu organisasi. Mengapa demikian? Karena hampir sebagian besar pengetahuan yang dimiliki seseorang jauh lebih berpotensi daripada teknologi yang disediakan oleh organisasi.

Pengembangan knowledge management di perpustakaan meliputi kegiatan :

1. Proses mengoleksi, mengorganisasikan, mengklasifikasikan, dan mendiseminasikan (menyebarkan) knowledge ke seluruh unit layanan agar knowledge tersebut berguna bagi siapapun yang memerlukannya,

2. Kebijakan dan prosedur yang dipakai untuk mengoperasikan database harus selalu up-to-date,
3. Menggunakan ICT (Information and Communication Technology) yang tepat sehingga bisa dengan mudah digunakan bersama
4. Lingkungan yang kondusif untuk pengembangan aplikasi
5. Analisis informasi dalam databases, sehingga hasil analisis dapat segera diketahui dan dipakai oleh lembaga,
6. Mengidentifikasi kategori knowledge yang diperlukan untuk mendukung lembaga
7. Mengkombinasikan pengindeksan dan pencarian knowledge
8. Mengorganisasikan dan menyediakan panduan yang relevan, kapan, dan bila mana diperlukan, mencakup proses, prosedur, paten, bahan rujukan, formula, dan cara-cara memecahkan masalah.
9. Memetakan knowledge (knowledge mapping) perpustakaan baik secara on-line atau off-line, pelatihan, dan perlengkapan akses ke knowledge.

Tujuan dari knowledge management adalah meningkatkan kemampuan organisasi untuk melaksanakan proses inti lebih efisien. Davenport et.al (1988) dalam Cut Zurnali (2008) menjelaskan sasaran umum dari sistem knowledge management dalam praktik adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan knowledge: Knowledge diciptakan seiring dengan manusia menentukan cara baru untuk melakukan sesuatu
2. Menangkap knowledge: Knowledge baru diidentifikasi sebagai bernilai dan direpresentasikan dalam cara yang masuk akal dan dapat dicerna;
3. Menjaring knowledge: Knowledge baru harus ditempatkan dalam konteks agar dapat ditindaklanjuti.
4. Menyimpan knowledge: Knowledge yang bermanfaat harus dapat disimpan dalam format yang baik, sehingga orang lain dalam organisasi dapat mengaksesnya atau menggunakannya;

5. Mengolah knowledge: knowledge harus dibuat up-to-date, di review untuk menjelaskan apakah knowledge relevan dan akurat.
6. Menyebarkan knowledge: Knowledge harus tersedia dalam format yang bermanfaat untuk semua orang di mana pun dan tersedia setiap saat

Teknologi dalam Manajemen Pengetahuan

Transfer teknologi adalah proses memindahkan kemampuan, pengetahuan, teknologi antara pemerintah, universitas, dan institusi yang menjamin bahwa perkembangan ilmu dan teknologi dapat diakses oleh banyak pemustaka. Hal ini penting demi pengembangan lebih lanjut dan penggunaannya menjadi produk, proses, aplikasi, material, dan produk jasa baru. Teknologi adalah suatu alat (tool) yang digunakan dalam mengembangkan sistem perpustakaan. Perkembangan teknologi informasi akan memberikan kemudahan kepada pemustaka dan sistem pelayanannya.

Penerapan teknologi informasi di perpustakaan dapat difungsikan dalam berbagai bentuk, antara lain:

1. Penerapan teknologi informasi digunakan sebagai Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan. Semua bidang pekerjaan dapat diintegrasikan dengan sistem informasi perpustakaan
2. Penerapan teknologi informasi sebagai sarana untuk menyimpan, mendapatkan dan menyebarkan informasi dan ilmu pengetahuan dalam format digital.

Teknologi knowledge management yang diterapkan dalam perpustakaan online menyediakan beberapa kemudahan akses baik untuk terhubung dengan perpustakaan universitas lain di dalam negeri maupun terhubung dengan universitas luar negeri, selain itu juga fasilitas perpustakaan online ini dilengkapi dengan beberapa jurnal asing. Tujuan knowledge management adalah untuk menciptakan suatu pengetahuan yang dapat diterima oleh berbagai pihak dan dapat digunakan dalam konteks pembelajaran. *Knowledge management* yang terintegrasi dengan sistem informasi perpustakaan sangat memungkinkan diciptakannya suatu standar model pembelajaran yang berbasis teknologi.

Pengukuran Manajemen Pengetahuan

Manajemen Pengetahuan ternyata dapat juga diukur melalui pendekatan. Pendekatan Pengukuran Manajemen Pengetahuan terdiri dari dua metode :

- Metode benchmarking, merupakan metode yang mempelajari perpustakaan yang sejenis untuk melihat layanan yang terbaik dan kemudian diterapkan di perpustakaan sendiri.
- Metode Balanced Scorecard (BSC) merupakan pengukuran dan sistem manajemen yang memungkinkan perpustakaan untuk mengklarifikasi visi dan strategi serta mentranslasikan menjadi tindakan.

Diperlukan pengukuran untuk mengetahui apakah implementasi KM telah berlangsung dengan baik. Konsep ini mengarah kepada pengukuran secara kuantitatif dengan parameter yang jelas. Penilaian ini merupakan penilaian sekaligus pemeriksaan stabilisasi dan efektivitas dalam penggunaan pengetahuan. Penilaian ini dapat dilakukan melalui faktor-faktor organisasi yang meliputi implikasi budaya dalam menerapkan *knowledge management*, sistem kepemimpinan, struktur organisasi, infrastruktur teknologi, tujuan organisasi, dan proses pengetahuan. Kemudian untuk proses audit sendiri menentukan dan memeriksa asset pengetahuan yang dimiliki perpustakaan termasuk lokasi, sumber, dan pemanfaatan pengetahuan, serta alur dari pengetahuan mulai dari seleksi, akuisisi, penangkapan, penciptaan, kodifikasi, knowledge sharing, aksesibilitas, aplikasi, hingga digunakannya kembali.

Desain Organisasi Manajemen Pengetahuan

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 tidak perlu. Dalam hal ini perlu dilakukan analisis jabatan (job analysis). Hal ini akan menghilangkan jabatan-jabatan yang kurang perlu. Dengan demikian, efektifitas dan efisiensi sistem organisasi dapat tercapai. 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 saran peminjaman buku. Namun lebih dari itu, perpustakaan adalah salah satu media untuk memacu perkembangan penelitian dan pengetahuan.

Yang termasuk dalam skill manajemen Informasi pustakawan yaitu :

1. Mencari Informasi, proses mencari informasi terbagi lagi dalam :

- Mendefinisikan kebutuhan informasi, yaitu : mengidentifikasi kebutuhan pemustaka, mengenali beragam jenis penggunaan informasi, menempatkan informasi yang dibutuhkan dalam suatu kerangka referensi (*who, what, when, where, how, why*) menghubungkan informasi yang dibutuhkan dengan domain pengetahuan dan mendefinisikan masalah informasi yang menggunakan beragam skill.
- Melakukan penelusuran, yaitu mempunyai skill dasar penelusuran informasi, kemampuan navigasi sistem dan sumber daya elektronik dan pengetahuan dasar tentang beragam sumber informasi yang tidak tersedia bentuk elektronik seperti bentuk cetak. Mengetahui sumber-sumber informasi baik eksternal maupun internal dan sumber mana saja yang dapat dipercaya dan diandalkan untuk memberikan nilai tambah.
- Memformulasikan strategi penelusuran. Mensyaratkan pengetahuan yang mendasar dan komprehensif dimana sumberdaya informasi yang tepat termasuk strukturnya. *Skill* tentang suatu subjek juga perlu. Kemampuan lain yang dibutuhkan yaitu mampu mendiskusikan ide-ide untuk mencari berbagai masukan, memilih alat penelusuran, mengidentifikasi kata kunci, konsep, tajuk subjek, deskriptor dan mengidentifikasi kriteria untuk mengevaluasi sumber informasi.

2. Menggunakan Informasi. Proses menggunakan informasi terbagi dalam :

- Evaluasi Informasi yang didapat, yaitu : menentukan nilai otoritatif, kebaruan dan kehandalan, relevansi dan kualitas.
- Menilai informasi yang didapat, yaitu melihat secara cepat ide utama dan kata kunci, membedakan antara fakta, opini, Akan lebih baik bila pustakawan juga memiliki skill dalam *framing analysis* yang akan sangat berguna melihat beragam sudut pandang media.
- Meng-integrasikan informasi dari berbagai sumber, Yaitu : klasifikasi informasi, mengenali hubungan antar konsep, dan kesamaan berbagai sumber.

- Memilah informasi, yaitu : kemampuan memilah dan membuang informasi yang dianggap tidak perlu
 - Interpretasi informasi, yaitu : meringkas dan melakukan identifikasi detail informasi yang relevan, mengorganisasi dan analisa informasi, membandingkan dengan sumber permasalahan yang ingin dipecahkan dan menggambarkan suatu kesimpulan.
3. Membuat dan menciptakan informasi. Output dari pembuatan informasi adalah produk yang bisa membantu pemustaka dalam mengambil keputusan. Format yang digunakan bisa beragam tergantung preferensi pemakai. Dalam membuat informasi, skill yang penting adalah : kemas ulang informasi (*Information Repackaging*).
4. Organisasi Informasi. Salah satu misi pustakawan adalah pemakai memanfaatkan informasi. Beberapa skill yang membantu pustakawan agar pemakai mudah dalam mencari dan menggunakan informasi adalah :
- Membuat abstrak (*abstracting*). Kemampuan untuk menulis ringkasan sesuatu yang membuat pemustaka bisa menangkap dengan jelas relevansi dan pentingnya informasi yang ingin disampaikan
 - Menyusun indeks (*indexing*). Menggunakan system klasifikasi atau taksonomi (tesaurus, tajuk subjek) yang ada.
 - Melakukan retensi, review termasuk pemberian informasi versi
5. Penyebaran informasi, yaitu :
- Kemampuan menyampaikan dan mempromosikan (*marketing*) ide-ide secara jelas dalam berbagai bentuk (tertulis, presentasi).
 - Mendengar dan mengevaluasi opini dan informasi dari orang lain.
 - Menggunakan perangkat TI yang punya unsur interaktifitas tinggi seperti Portal yang memudahkan berbagi informasi.
 - Memfasilitasi berbagai bentuk forum berbagi informasi (*sharing knowledge forum*) antar pemustaka

Budaya Manajemen Pengetahuan

Perpustakaan harus memiliki kontribusi dalam menumbuhkembangkan budaya. Sesuai dengan kapasitasnya, perpustakaan harus mampu menumbuhkan nilai budaya membaca.

Karakteristik Lingkungan Budaya Berbagi Pengetahuan :

1. Struktur *reward* (penghargaan)
2. Keterbukaan dan transparansi
3. Pendukung sharing komunikasi dan kordinasi antar kelompok
4. *Trust* (kepercayaan)
5. Dukungan manajemen puncak

Budaya Sebagai Fondasi Knowledge Management

- Budaya corporate adalah komponen kunci untuk menjamin pengetahuan dan informasi kritikal mengalir dalam organisasi
- Budaya berbagi pengetahuan dibangun atas dasar kepercayaan
- Sistem komunikasi merupakan sarana penyebaran budaya

Penutup

Sistem perpustakaan berbasis manajemen pengetahuan terdiri dari beberapa aktifitas yaitu kreasi ilmu pengetahuan untuk memperoleh pengetahuan dan memperlakukan pengetahuan sebagai suatu entitas yang terpisah dari orang-orang yang menciptakan dan menggunakannya. Transfer pengetahuan antar pemustaka dapat difasilitasi dengan memanfaatkan layanan di perpustakaan. Konsep layanan prima adalah salah satu proses transfer pengetahuan. Transfer pengetahuan yang diberikan oleh perpustakaan akan memberikan kemahiran membaca dan menulis tentang bidang ilmu tertentu. Perpustakaan mentransfer pengetahuan yang ada dalam buku-buku ke dalam pemikiran pemustaka. Struktur transfer pengetahuan terdiri dari pemustaka/pustakawan, teknologi dan proses layanan itu sendiri. Tujuan manajemen pengetahuan adalah untuk menciptakan suatu pengetahuan yang dapat diterima oleh semua dan dapat digunakan dalam konteks

pembelajaran. Untuk efektifitas manajemen pengetahuan perlu dilakukan evaluasi sebagai penilaian dan pemeriksaan penggunaan pengetahuan. Sehingga muncul struktur organisasi perpustakaan yang sesuai dengan kebutuhan layanan pemustaka. Hasil akhir yang ingin dicapai yaitu tumbuhnya budaya membaca dan menulis di kalangan pemustaka.

Daftar Pustaka

Achmad, Et all. (2012). *Layanan Cinta: Perwujudan Layanan Prima Perpustakaan*. Jakarta: Sagung Seto.

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

Bhatt, Dilip. "EFQM Excellence model and knowledge management implications." *Published by EFQM Organization* 8 (2000).

Cut Zurnali (2008), <http://www.modusaceh.com/html/read/opini/297/membangun-universitas-berkelas-dunia.html/>

Fransiska, Detria Pinda. 2014. *Evaluasi Keterpakaian Koleksi Ilmu Informasi dan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*

Hendro Wicaksono. 2006. *Membangun Sistem Management Pengetahuan untuk Pemakai*

Ibrahim Bafadal. (2009). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta : PT Bumi Aksara
Perpustakaan Berbasis Intranet Menggunakan Perangkat Lunak Opensour diunduh dari www.ilmukomputer.com .

Mariana, Ana. *Pengetahuan Tacit dan Pengetahuan Eksplisit Sumber Keunggulan Kompetitif dalam Keunggulan Organisasi*. <http://jurnal.unikom.ac.id/vol7/08-Ana.pdf>.

O'Dell, C. dan Grayson, C. J. (1998) : *If Only We Knew What We Know: Identification and Transfer of Internal Best Practices*.

Schwartz, David G. 2006, Encyclopedia of Knowledge Management, London: Idea Group

http://digilib.ittelkom.ac.id/index.php?option=com_content&view=article&id=813:knowledge-transfer&catid=25:industri&Itemid=14

Szulanski, G. (1996) : Exploring internal stickness: Impediments to the transfer of best practice within the firm.

Zultanawar. Pustakawan dan Penelitian di Bidang Perpustakaan. Kepustakawanan Indonesia : Potensi dan Tantangan, Jakarta, Kesaint Blanc, 1992