



BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian oleh Abd Karim Mustapa, Nolly S. Londa, dan Sintje A. Rondonuwu (2023) bertujuan untuk mendeskripsikan peranan manajemen perpustakaan dalam meningkatkan layanan pengguna di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Manado. Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen perpustakaan, melalui aspek perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengawasan, belum berjalan optimal dan mempengaruhi kualitas layanan.

Penelitian oleh Loneli Costaner, Guntoro, dan Yuhelmi (2020) bertujuan untuk menerapkan sistem sirkulasi perpustakaan berbasis SLIMS di SMA IT Al Fityah Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan penerapan aplikasi SLIMS berhasil meningkatkan pemahaman peserta, dengan persentase pengetahuan meningkat dari 8.3% sebelum pelatihan menjadi 100% setelah pelatihan.

Penelitian oleh Nur Rachmat, Johannes Petrus, dan Antonius Wahyu Sudrajat (2024) bertujuan untuk mengoptimalkan perpustakaan SMA Negeri 17 Palembang melalui implementasi SLiMS 9 Bulian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan intensif yang diberikan kepada petugas perpustakaan meliputi instalasi, konfigurasi, manajemen keanggotaan, bibliografi, sirkulasi, dan laporan berhasil meningkatkan kompetensi pengelolaan perpustakaan. Proses migrasi data dari aplikasi CIP ke SLiMS 9 Bulian juga berhasil dilaksanakan, memungkinkan perpustakaan untuk mengelola koleksi secara lebih efisien dan meningkatkan aksesibilitas informasi.

Penelitian oleh Febri Aditia, Fitri Yunita, Ilyas, dan M. Sahrul Rozi (2024) bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi perpustakaan berbasis web menggunakan *QR Code* di SMP Negeri 6 Kempas. Penggunaan *QR Code* dalam sistem



informasi perpustakaan di SMP Negeri 6 Kempas memberikan beberapa manfaat signifikan. Pertama, efisiensi peminjaman dan pengembalian buku meningkat, karena siswa dapat melakukan peminjaman hanya dengan memindai *QR Code* pada buku, mengurangi waktu transaksi. Kedua, aksesibilitas data menjadi lebih baik, memungkinkan siswa untuk menemukan informasi koleksi secara online tanpa harus mencari di buku induk.

Penelitian oleh Annisa Nugraheni dan Maryam (2022) bertujuan untuk merancang aplikasi perpustakaan di SMP Negeri 25 Surakarta dengan menerapkan teknologi *QR Code* dan Application Programming Interface (API). Sebelumnya, perpustakaan menggunakan metode manual yang lambat dan memakan banyak ruang untuk menyimpan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur *QR Code* memudahkan proses peminjaman dan pencarian buku, serta mengurangi risiko kesalahan dalam pengolahan data. Pengujian black box menunjukkan bahwa aplikasi berfungsi sesuai harapan, dan pengujian System Usability Scale (SUS) mendapatkan rata-rata nilai 82,823, yang menunjukkan kategori usable.

Perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti tulis adalah pada penelitian kali ini peneliti mencoba untuk mengintegrasikan SLiMS dengan *QR Code*. Hasil yang diharapkan pada penelitian kali ini adalah integrasi SLiMS dan *QR Code* dapat berjalan dengan lancar dan dapat membuat manajemen dan sirkulasi pada perpustakaan menjadi lebih efektif dan efisien.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

NO	Judul	Peneliti	Tahun	Hasil
1.	Peranan Manajemen Perpustakaan Dalam Meningkatkan Layanan di Dinas	Abd Karim Mustapa, Nolly S. Londa, dan Sintje A. Rondonuwu	2023	Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen perpustakaan, melalui aspek perencanaan,



NO	Judul	Peneliti	Tahun	Hasil
	Perpustakaan Dan Kearsipan Manado			pengorganisasian, pergerakan, dan pengawasan, belum berjalan optimal dan mempengaruhi kualitas layanan.
2.	Penerapan Sistem Sirkulasi Perpustakaan Berbasis SLiMS Pada SMA IT Al Fityah Pekanbaru	Loneli Costaner, Guntoro, dan Yuhelmi	2020	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan penerapan aplikasi SLiMS berhasil meningkatkan pemahaman peserta, dengan persentase pengetahuan meningkat dari 8.3% sebelum pelatihan menjadi 100% setelah pelatihan
3.	Optimalisasi Perpustakaan Sma Negeri 17 Palembang Menggunakan SLiMS 9 Bulian	Nur Rachmat, Johannes Petrus, dan Antonius Wahyu Sudrajat	2024	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan intensif yang diberikan kepada petugas perpustakaan meliputi instalasi, konfigurasi, manajemen keanggotaan, bibliografi, sirkulasi, dan laporan berhasil meningkatkan kompetensi pengelolaan perpustakaan.
4.	Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan QR Code Pada SMP Negeri 6 Kempas Berbasis Web	Febri Aditia, Fitri Yunita, Ilyas, dan M. Sahrul Rozi	2024	Hasil efisiensi peminjaman dan pengembalian buku meningkat, karena siswa dapat melakukan peminjaman hanya dengan memindai QR Code pada buku, mengurangi waktu



NO	Judul	Peneliti	Tahun	Hasil
				transaksi. Kedua, aksesibilitas data menjadi lebih baik, memungkinkan siswa untuk menemukan informasi koleksi secara online tanpa harus mencari di buku induk.
5.	Penerapan Teknologi Quick Response Code Dan Application Programming Interface Pada Perancangan Aplikasi Perpustakaan (Studi Kasus : SMP Negeri 25 Surakarta)	Annisa Nugraheni dan Maryam	2022	Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur <i>QR Code</i> memudahkan proses peminjaman dan pencarian buku, serta mengurangi risiko kesalahan dalam pengolahan data. Pengujian black box menunjukkan bahwa aplikasi berfungsi sesuai harapan, dan pengujian System Usability Scale (SUS) mendapatkan rata-rata nilai 82,823, yang menunjukkan kategori usable.

2.2 Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan landasan teoritis dalam penyusunan penelitian ini. Bagian ini disusun untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai konsep, teori, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang diangkat. Dengan menyajikan pandangan terhadap literatur yang telah ada, penulis berharap dapat membangun dasar yang kuat bagi analisis dan pembahasan yang akan dilakukan pada bab-bab selanjutnya.



2.2.1 Manajemen

Manajemen adalah proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian sumber daya untuk mencapai tujuan organisasi secara efisien dan efektif. Dalam konteks ini, manajemen melibatkan pemanfaatan sumber daya manusia, finansial, material, dan informasi untuk mencapai hasil yang diinginkan. Manajer bertanggung jawab untuk membuat keputusan strategis, mengatur tim, dan memastikan bahwa semua anggota organisasi bekerja menuju visi dan misi yang sama. Manajemen juga mencakup pengembangan keterampilan kepemimpinan, komunikasi, dan kolaborasi, yang penting untuk menciptakan lingkungan kerja yang produktif dan harmonis.

2.2.1.1 Pengertian Manajemen

Manajemen berasal dari kata kerja *to manage* yang memiliki arti mengelola, mengurus, mengatur. Menurut buku yang ditulis oleh Didin Hafidhuddin dan Hendri Tanjung disebutkan bahwa manajemen berarti mengendalikan, mengorganisasikan, mengontrol dalam sebuah urusan.

George R. Terry menyebutkan bahwa manajemen adalah suatu proses khas yang terdiri dari tindakan yang bertahap, dimulai dari perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengendalian yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai tujuan yang telah ditentukan melalui sumber daya yang ada(sumber).

Menurut James A.F Stoner manajemen adalah proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan pada sumber daya yang ada untuk mencapai tujuan organisasi yang sudah ditentukan(sumber).

Berdasarkan definisi -definisi diatas dapat disimpulkan pengertian manajemen adalah proses pengelolaan dan pemanfaatan sumber daya, baik sumber daya manusia dan sumber daya lainnya untuk mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan dengan efektif dan efisien.



2.2.2 Perpustakaan

Perpustakaan adalah lembaga yang menyediakan akses kepada koleksi informasi dan sumber daya, baik dalam bentuk buku, jurnal, majalah, maupun media digital. Sebagai pusat pengetahuan, perpustakaan berfungsi untuk mendukung pendidikan, penelitian, dan pengembangan masyarakat. Selain menyediakan koleksi, perpustakaan juga menawarkan berbagai layanan, seperti peminjaman, referensi, dan program literasi informasi, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengguna dalam mencari dan menggunakan informasi secara efektif. Dengan perkembangan teknologi, perpustakaan modern semakin bertransformasi menjadi pusat komunitas yang menyediakan akses ke sumber daya digital dan ruang untuk kolaborasi, diskusi, serta kegiatan budaya.

2.2.2.1 Pengertian

Menurut Sulistyio Basuki perpustakaan adalah sebuah ruangan bagian gedung yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainya yang biasanya disimpan menurut tata susunan tertentu untuk digunakan pembaca dan bukan untuk dijual (Basuki, 1991).

Trimo mendefinisikan perpustakaan dengan lebih detail yakni sekumpulan bahan pustaka, baik yang tercetak maupun dalam bentuk rekaman yang lainnya, pada suatu tempat tertentu yang telah diatur secara sistematis untuk mempermudah pemakainya mencari informasi yang diperlukannya dan yang tujuan utamanya adalah untuk melayani kebutuhan informasi masyarakat dan bukan untuk diperdagangkan. Ia merupakan kumpulan informasi dan pengalaman manusia dari masa ke masa, yang mengandung data maupun masyarakat, bangsa, negara dan dunia. Sebagai sumber dan pengalaman manusia maka ia dapat berfungsi



edukatif, informatif, inspiratif, serta rekreatif bagi para penggunanya (Trimo, 1997).

Berdasarkan pengertian perpustakaan yang telah dijelaskan. Perpustakaan adalah ruang yang dirancang untuk menyimpan buku dan bahan pustaka lainnya, disusun secara sistematis untuk memudahkan pembaca dalam mencari informasi, dengan tujuan memenuhi kebutuhan informasi masyarakat tanpa orientasi pada keuntungan komersial. Perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai sumber pengetahuan, tetapi juga sebagai tempat yang menawarkan edukasi, inspirasi, dan rekreasi bagi para penggunanya.

2.2.2.2 Jenis-Jenis Perpustakaan

Menurut hartono perpustakaan dibagi menjadi beberapa jenis dengan pengklasifikasian terbagi dalam tiga faktor utama, yaitu: tujuan penyelenggaraan perpustakaan, pemakai atau masyarakat yang dilayani dan ruang lingkup koleksi. Adapun jenis-jenis perpustakaan menurut hartono antara lain (Hartono, 2016):

a. Perpustakaan Nasional

Perpustakaan nasional atau lebih dikenal dengan singkatan PERPUSNAS adalah lembaga pemerintah non departemen (LPND) yang melaksanakan tugas pemerintahan dalam bidang perpustakaan yang berfungsi sebagai perpustakaan pembina, perpustakaan rujukan, perpustakaan deposit, perpustakaan penelitian, perpustakaan pelestarian, dan pusat jejaring perpustakaan, serta berkedudukan di ibu kota negara.

b. Perpustakaan Khusus

Perpustakaan khusus atau perpustakaan instansi adalah perpustakaan yang berada dan diselenggarakan oleh instansi pemerintah maupun swasta untuk menunjang dan memperlancar tugas dan fungsi instansi tersebut/lembaga induknya. Perpustakaan khusus umumnya sangat beragam sesuai dengan kebutuhan



lembaga induknya, yang berfungsi sebagai pusat referensi dan penelitian

c. Perpustakaan Umum

Perpustakaan umum merupakan lembaga pendidikan bagi masyarakat umum dengan menyediakan berbagai informasi, ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya sebagai sumber belajar untuk memperoleh dan meningkatkan ilmu pengetahuan bagi seluruh lapisan masyarakat (Sutarno, 2008).

d. Perpustakaan Perguruan Tinggi

Perpustakaan perguruan tinggi adalah perpustakaan yang berada di bawah naungan lembaga pendidikan tinggi. Fungsi utama perpustakaan perguruan tinggi adalah mendukung proses belajar mengajar dan penelitian di perguruan tinggi yang bersangkutan. Contoh perpustakaan perguruan tinggi adalah perpustakaan universitas, perpustakaan institute, perpustakaan sekolah tinggi, perpustakaan politeknik, perpustakaan fakultas dan perpustakaan jurusan (Ibrahim, 2014).

e. Perpustakaan Sekolah/Madrasah

Perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang berada pada lembaga pendidikan dasar dan menengah, yang merupakan bagian integral dari sekolah sebagai pusat sumber belajar mengajar untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan sekolah (Hartono, 2016).

2.2.2.3 Perpustakaan Sekolah

Menurut Hartono Perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang berada pada lembaga pendidikan dasar dan menengah, yang merupakan bagian integral dari sekolah sebagai pusat sumber belajar mengajar untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan sekolah (Hartono, 2016)

perpustakaan sekolah merupakan kumpulan bahan pustaka, baik berupa buku-buku maupun buku-buku (*non-book material*) yang diorganisasi secara sistematis dalam ruang



sehingga dapat membantu murid dan guru dalam proses belajar mengajar di sekolah (Bafadal, 2008).

Berdasarkan dua pengertian yang telah dipaparkan, Perpustakaan sekolah adalah bagian penting dari lembaga pendidikan yang berfungsi sebagai pusat sumber belajar untuk mendukung tujuan Pendidikan, terdiri dari berbagai bahan pustaka, termasuk buku dan materi non-buku, yang diorganisasi secara sistematis dalam suatu ruang.

2.2.2.4 Pelayanan Perpustakaan

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia pelayanan memiliki makna cara melayani. Pengertian pelayanan adalah usaha seseorang untuk memenuhi kebutuhan orang lain. Menurut Rahayu layanan perpustakaan adalah memberikan jasa informasi pada pemustaka yang berkaitan dengan: (1) Adanya bahan pustaka yang dibutuhkan pemustaka; (2) Adanya alat penelusuran informasi yang digunakan untuk menelusur informasi yang dicari pemustaka, baik yang ada di perpustakaan maupun di luar perpustakaan (L. Rahayu, 2014).

2.2.3 SLiMS (*Senayan Library Management System*)

SLiMS (*Senayan Library Management System*) merupakan sebuah sistem manajemen perpustakaan yang dirancang untuk membantu pengelolaan operasional perpustakaan. SLiMS dikembangkan oleh tim dari Pusat Informasi dan Humas Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Sejak dirilis pada tahun 2007, SLiMS digunakan secara luas oleh berbagai jenis perpustakaan. Dengan sifatnya yang *open source*, SLiMS dapat diunduh, digunakan, dan dimodifikasi oleh siapapun. SLiMS memiliki fitur yang terbilang lengkap, mulai dari manajemen anggota, sirkulasi buku, hingga pelaporan statistik koleksi. SLiMS dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan pengguna, SLiMS dapat juga diintegrasikan dengan perangkat *QR Code* scanner agar proses peminjaman berjalan dengan cepat.

2.2.4 Sirkulasi pada Perpustakaan

Sirkulasi merupakan kegiatan paling utama pada perpustakaan. Layanan sirkulasi berperan mulai dari peminjaman, pengembalian, perpanjangan hingga denda. Kata sirkulasi berasal dari bahasa Inggris “*Circulation*” yang berarti perputaran atau peredaran.

Menurut Soetimah sirkulasi adalah kegiatan kerja yang memberikan bantuan kepada pemakai perpustakaan dalam proses peminjaman dan pengembalian bahan pustaka. Teori lain menyatakan bahwa pelayanan sirkulasi meliputi semua bentuk kegiatan pencatatan yang berhubungan dengan penggunaan koleksi perpustakaan.

Menurut Lasa Hs layanan sirkulasi mencakup peminjaman, pengembalian, peringatan dan penagihan, keterangan bebas pinjam, dan peraturan atau tata tertib. Semua itu berhubungan dengan pemanfaatan koleksi perpustakaan.

Berdasarkan definisi di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa sirkulasi adalah aspek utama dalam operasional perpustakaan, mencakup seluruh kegiatan yang berkaitan dengan peminjaman, pengembalian, perpanjangan, dan denda. Maka dari itu, sirkulasi memiliki peran penting dalam perpustakaan.

2.2.5 Quick Response Code (QR Code)

QR Code, atau *Quick Response Code*, adalah kode batang dua dimensi yang dirancang untuk menyimpan informasi dengan efisien dan mudah dipindai menggunakan perangkat mobile. Sejak diperkenalkan pada tahun 1994, *QR Code* telah digunakan dalam berbagai aplikasi, mulai dari pemasaran hingga manajemen inventaris. Penelitian ini akan mengeksplorasi sejarah, mekanisme kerja, dan berbagai penerapan *QR Code*, termasuk dalam sektor perpustakaan dan retail, guna memberikan pemahaman tentang potensi serta





tantangan yang dihadapi dalam penggunaannya di era digital saat ini.

2.2.5.1 Pengertian QR Code

QR Code merupakan teknik yang mengubah data tertulis menjadi kode-kode 2 dimensi yang tercetak kedalam suatu media yang lebih ringkas. *QR Code* adalah barcode 2 dimensi yang diperkenalkan pertama kali oleh perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. Barcode ini pertama kali digunakan untuk pendataan inventaris produksi suku cadang kendaraan dan sekarang sudah digunakan dalam berbagai bidang. Qr adalah singkatan dari Quick Response karena ditujukan untuk diterjemahkan isinya dengan cepat. QR-Code salah satu tipe dari barcode yang dapat dibaca dengan kamera handphone.

Qr-Code mampu menyimpan semua jenis data, seperti data angka/numerik, alphanumerik, biner, kanji/kana. Selain itu Qr-Code mampu menampung data secara horizontal dan vertikal, jadi secara otomatis ukuran dari tampilan gambar QRCode bisa hanya persepuluh dari ukuran sebuah barcode. Tiga tanda berbentuk persegi di tiga sudut memiliki fungsi agar simbol dapat dibaca dengan hasil yang sama dari sudut manapun.

2.2.5.2 Keunggulan QR Code

Keunggulan *QR Code* sendiri dapat menampung data dengan jumlah yang sangat besar. Selain itu, *QR Code* dapat dibaca dengan mudah oleh perangkat seperti *smartphone* yang dilengkapi dengan kamera. adapun beberapa keunggulan lain yang dimiliki oleh *QR Code* antara lain:

1. Pembacaan Data dari Segala Arah

Salah satu keunggulan *QR Code* adalah kemampuannya untuk dibaca dari segala arah. *QR Code* dapat dibaca dari sudut manapun, baik vertikal, horizontal, maupun diagonal. Hal ini disebabkan karena *QR Code* memiliki tiga kotak kecil di beberapa sudutnya sebagai penanda orientasi. Hal ini menyebabkan pemindai dapat



membaca kode dengan cepat tanpa memutar posisi *QR Code*.

2. Ketahanan pada Kerusakan

QR Code dirancang dengan sistem koreksi kesalahan yang memungkinkan tetap bisa dibaca walaupun sebagian kode rusak atau tertutup, atau kotor. Hal ini disebabkan karena *QR Code* memanfaatkan algoritma *Reed-Solomon*, dengan algoritma tersebut memungkinkan untuk merekonstruksi data yang hilang atau rusak.

3. Fungsi pemulihan data

QR Code mempunyai empat tingkatan koreksi error (7%, 15%, 25%, dan 30%) di dalam mengendalikan kerusakan yang akibatnya kotor ataupun rusak. *QR Code* memanfaatkan algoritma *Reed-Solomon* yang tahan terhadap kerusakan tinggi.

4. Kemampuan *encode* karakter kanji dan kana jepang

QR Code berkembang pesat di negara jepang. Hal ini menyebabkan perkembangan *QR Code* untuk dapat menerima input data berupa karakter yang *non-alfabetis*. Ketika pembuatan *QR Code* dengan inputan berupa huruf jepang, maka data tersebut akan di ubah ke dalam bentuk biner 16 bit (2 byte) untuk karakter tunggal, sedangkan untuk gabungan karakter akan di *enkode* dalam biner 13 bit.

5. Fungsi *linking* pada simbol

QR Code juga memiliki kemampuan dapat dipecah menjadi beberapa bagian dengan maksimum pembagiannya 16 bagian. Dengan fungsi *linking* ini, maka *QR Code* dicetak pada daerah yang tidak terlalu luas untuk sebuah *QR Code* tunggal

2.2.5.3 Kekurangan *QR Code*

QR Code bukanlah perangkat yang sempurna, *QR Code* juga memiliki kekurangan dan kelemahan. Adapun beberapa kekurangan *QR Code* antara lain:



1. Ketergantungan pada Perangkat dan Aplikasi
Dalam penggunaanya *QR Code* membutuhkan *Smartphone* yang mendukung pembacaan kode QR atau Scanner sebagai pembaca kode QR.
2. Bersifat Statis
Karena *QR Code* tidak interaktif hal ini membuat pelaku kejahatan dapat menggunakan *QR Code* sebagai modus kejahatan.
3. Harus terlihat jelas
Adapun masalah yang kerap dialami adalah pengguna mencetak kode QR terlalu kecil, sehingga kode tersebut akan sulit dibaca oleh alat pemindai.

2.2.6 Profil Perpustakaan SMAN Bandarkedungmulyo

Perpustakaan SMAN Badarkedungmulyo atau perpustakaan Sumber Ilmu adalah unit layanan informasi yang berada di bawah naungan SMA Negeri Bandarkedungmulyo, Kabupaten Jombang, Jawa Timur. Perpustakaan ini memiliki peran strategis sebagai pusat sumber belajar untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah. Keberadaannya menjadi bagian penting dalam mewujudkan visi sekolah sebagai lembaga pendidikan yang unggul dan berdaya saing.

2.2.6.1 Visi Perpustakaan Sumber Ilmu

“Menjadikan Perpustakaan Sumber Ilmu sebagai pusat informasi dan literasi digital yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi, serta membentuk generasi pembelajar yang cerdas, kreatif, dan berkarakter.”

2.2.6.2 Misi Perpustakaan Sumber Ilmu

Adapun Misi dari perpustakaan adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan layanan informasi yang cepat, akurat, dan relevan bagi seluruh warga sekolah.



2. Mengembangkan koleksi bahan pustaka dalam bentuk cetak dan digital sesuai kebutuhan kurikulum dan perkembangan ilmu pengetahuan.
3. Meningkatkan kemampuan literasi informasi dan digital siswa melalui program-program literasi yang inovatif.
4. Mengintegrasikan teknologi informasi dalam pengelolaan perpustakaan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas layanan.
5. Menjalin kerjasama dengan berbagai pihak untuk mendukung pengembangan perpustakaan sebagai pusat sumber belajar.

2.2.6.3 Struktur Organisasi Perpustakaan Sumber Ilmu

Struktur organisasi Perpustakaan Sumber Ilmu SMA Negeri Bandarkedungmulyo terdiri dari:

1. **Kepala Sekolah:** Joko Priono, S.Pd., M.M.Pd.
2. **Kepala Perpustakaan:** Sidik Purnomo. S.Pd
3. **Pustakawan:** Hariono

Struktur organisasi ini dirancang untuk mendukung pengelolaan perpustakaan secara profesional dan responsif terhadap kebutuhan informasi di era digital.