

**IMPLEMENTASI SOFTWARE SENAYAN LIBRARY
MANAGEMENT SYSTEMS (SLiMS) PADA PERPUSTAKAAN
SEKOLAH**
**Studi Deskriptif pada Perpustakaan SMA Negeri 2 Kota
Bandung**

Oleh

Novera Sumaryati

Cepi Riyana¹

Miyarso Dwi Ajie²

Program Studi Perpustakaan dan Informasi

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

Novera.sumaryati@student.upi.edu

cepikurtek@gmail.com

mdajie@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi *Software Senayan Library Management Systems (SLiMS)* pada perpustakaan sekolah. *Software Senayan* merupakan salah satu contoh penerapan teknologi di perpustakaan. Penelitian ini dilakukan di Perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung di jalan cihampelas Bandung. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Informan dalam penelitian berjumlah 9 orang yang ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) perencanaan implementasi *Software Senayan* pihak sekolah SMA Negeri 2 Kota Bandung membentuk perencanaan tertulis dengan melakukan konsultasi pada ahli *software*, melakukan analisis SWOT, serta menetapkan sasaran dan target, 2) proses instalasi *Software Senayan* dapat dilakukan oleh tenaga pengelola perpustakaan, sedangkan pemeliharaan dilakukan hanya ketika *software* ataupun *hardware* rusak tidak ada tindakan pencegahan, 3) *Software Senayan* memberikan dampak yang positif, yaitu pelayanan dan pengolahan koleksi lebih cepat, proses temu kembali informasi lebih mudah, kinerja pustakawan lebih efisien dan efektif serta terjadi peningkatan kunjungan perpustakaan dan, 4) kendala yang dihadapi yaitu sumber daya manusia yang kurang baik kuantitas maupun kualitas serta fasilitas seperti minimnya jumlah komputer pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung.

Kata Kunci: *Software*, SLiMS, Perpustakaan sekolah,

ABSTRACT

This research is a descriptive research aimed to describe the implementation Senayan Software Library Management Systems (Slims) in the school library. Software senayan is one example of the application of technology in libraries. This research was conducted in SMAN 2 Bandung Library at Cihampelas road, Bandung West Java. This research used a qualitative method with descriptive approach. Informants in this research amounted to 9 were determined using purposive sampling technique. Generally, the results showed that 1) planning of software senayan implementation school SMAN 2 Bandung establish a written plan with expert consultation on software, perform SWOT analysis, as well as set goals and targets, 2) Software installation process can be carried out by skilled Senayan library manager, while maintenance is performed only when the software or hardware is damaged no precautions, 3) software senayan positive impact, namely the collection and processing services faster, process information retrieval easier, more efficient performance and effective librarian and an increase in visit the library and, 4) the constraints faced is a lack of human resources in both quantity and quality as well as facilities such as the number of computers is less in the library SMAN 2 Bandung.

Key word : Software, SLiMS, School Library

Perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung merupakan perpustakaan yang telah mengubah sebagian cara kerja mereka dengan menggunakan teknologi, khususnya pada bagian layanan perpustakaan.

Perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung pada tahun 2007 pernah meraih juara 1 perpustakaan sekolah terbaik tingkat nasional. Pada saat itu perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung telah memanfaatkan teknologi yaitu *software* untuk kegiatan perpustakaan, dan OPAC untuk membantu siswa dalam menelusur informasi, akan tetapi *Software* tersebut mengalami kerusakan yang mengakibatkan semua data koleksi yang dimiliki perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung hilang.

Kemudian pada bulan Februari 2014 perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung mulai merencanakan kembali implementasi otomasi perpustakaan, dimana implementasi otomasi perpustakaan ini dengan mengimplementasikan *software* senayan pada perpustakaan. *Software* senayan yang digunakan yaitu *software* senayan versi cendana.

Senayan merupakan *Open Source software* (OSS) berbasis *web* untuk memenuhi kebutuhan automasi perpustakaan (*library automation*) skala kecil hingga skala besar. Sama halnya seperti kartu katalog, senayan ini berisi data bibliografis perpustakaan yang tersimpan dalam *hardisk* suatu komputer (*local database*). *Local database* ini merupakan bahan dasar untuk OPAC.

Kelebihan dari *software* senayan yaitu dapat membantu penelusuran informasi lebih cepat, kelebihan ini seharusnya menjadi daya tarik pengelola perpustakaan untuk mengimplementasikan *software* senayan.

Implementasi merupakan salah satu

bagian dari proses manajemen. Implementasi merupakan sebuah proses. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) implementasi merupakan pelaksanaan dan penerapan program. Dalam sebuah proses pelaksanaan dan penerapan, hal pertama yang harus diperhatikan yaitu fungsi-fungsi manajemen terutama pada perencanaan dan bagaimana pengelolaannya. Implementasi bukan hanya sekedar aktivitas, akan tetapi suatu kegiatan yang telah terencana untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Perencanaan merupakan titik awal dari berbagai aktivitas atau program dalam sebuah organisasi yang sangat menentukan keberhasilan organisasi tersebut. Dalam Lasa (2008, hlm. 56) perencanaan merupakan aktivitas yang menyangkut pembuatan keputusan tentang apa yang

akan dilakukan, bagaimana cara melaksanakan, kapan pelaksanaannya, dan siapa yang bertanggung jawab atas pelaksanaannya.

Perpustakaan memerlukan perencanaan dalam pengelolaan, meliputi bahan pustaka, sumber daya manusia, dana, gedung dan sistem. Tanpa adanya perencanaan, maka tujuan yang akan di capai tidak akan jelas.

Sumber daya manusia merupakan faktor utama yang mendukung kegiatan dalam perpustakaan.

Tahapan perencanaan meliputi Penetapan visi dan misi, menjelaskan keadaan perpustakaan dan identifikasi kemudahan merupakan awal dari perencanaan. Lasa (2008, hlm. 60) mengemukakan bahwa "...langkah awal dalam proses perencanaan perpustakaan antara lain penetapan visi, misi, tujuan, perumusan keadaan sekarang, identifikasi kemudahan dan hambatan dan pengembangan perencanaan."

Setelah perencanaan terbentuk tahapan selanjutnya adalah pengelolaan

software senayan itu sendiri. Pengelolaan merupakan bagian dari sebuah perencanaan, dimana kegiatan yang telah direncanakan dikaji kembali untuk diketahui bagaimana kelanjutan atau tindak lanjut dari kegiatan tersebut.

Pengelolaan *software* di perpustakaan seperti proses instalasi *software* di perpustakaan, sosialisasi *software* tersebut serta pemeliharaan dari *software* tersebut. Pemeliharaan *software* merupakan proses dimana sistem setelah digunakan oleh pengguna diperbaiki kerusakannya, dan menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Lientz dan Swanson mengemukakan bahwa “.. terdapat 3 komponen dalam pemeliharaan *software*, 3 komponen tersebut antara lain 1) pemeliharaan korektif, 2) pemeliharaan adaptif, dan 3) pemeliharaan perfektif.”

Pengelolaan *software senayan* yang baik dapat memberikan dampak yang positif bagi perpustakaan. Setiawan (2009, hlm. 23) mengemukakan bahwa “...sebuah *software* memberikan dampak yang sangat besar, baik lembaga maupun kehidupan sehari-hari. Dampak tersebut antara lain: 1) lebih efisien dalam waktu, 2) memudahkan dalam pencarian data, 3) membantu operasional dalam proses bisnis, dan 4) dapat memberikan layanan tanpa dibatasi ruang dan waktu.”

Akan tetapi pada kenyataannya proses implementasi *software senayan* pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung tidak semudah membalikkan telapak tangan.

Banyak yang menjadi faktor penghambat atau kendala dalam mengimplementasikan *software senayan*. Kendala yang dihadapi yaitu minimnya fasilitas perpustakaan dan terbatasnya sumber daya manusia yang mengerti akan teknologi.

Permendiknas No. 25 tahun 2008 dikemukakan bahwa: “Setiap

perpustakaan sekolah/madrasah memiliki sekurang-kurangnya satu tenaga perpustakaan sekolah/madrasah yang berkualifikasi SMA atau yang sederajat dan bersertifikat kompetensi pengelolaan perpustakaan sekolah/madrasah dari lembaga yang ditetapkan oleh pemerintah”.

Berdasarkan hal tersebut maka secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses implementasi *software senayan* pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung. Sedangkan secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah untuk 1) mendeskripsikan perencanaan implementasi *software senayan* pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung, 2) mendeskripsikan pengelolaan *software senayan* pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung, 3) mendeskripsikan dampak dari implementasi *software senayan* pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung, dan 3) mendeskripsikan kendala-kendala yang dihadapi dalam implementasi *software senayan* pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung dalam mengimplementasikan *software senayan*. Hal ini sesuai dengan Sugiyono (2011, hlm. 9) yang mengemukakan bahwa “...kualitatif digunakan untuk meneliti suatu obyek secara alamiah, kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.” Sedangkan pendekatan deskriptif digunakan untuk mengumpulkan data sebanyak-banyaknya mengenai implementasi *software senayan* pada perpustakaan sekolah.

Lokasi penelitian ini adalah

Perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung yang beralamat di Jalan Ciwalk Bandung. Subjek dalam penelitian ini adalah sivitas akademika SMA Negeri 2 Kota Bandung dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dimana dihasilkan 6 orang informan.

Sugiyono (2014, hlm. 68) mengenai teknik *purposive sampling* yaitu “teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.” Oleh karena itu, maka ketentuan atau pertimbangan subjek yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah anggota dari sivitas akademika SMA Negeri 2 Kota Bandung, mengerti tentang perkembangan perpustakaan dan bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini. Sehingga, sampel tersebut dapat dijadikan sebagai informan dalam penelitian ini. Berikut merupakan tabel sampel dalam penelitian ini:

Tabel .1.1 Daftar Subjek Penelitian

b □	Inisial	Pendidikan Terakhir
1.	HR	D2
2.	PM	STM
3.	LA	SMA
4.	S	S2
5.	U	S1
6.	T	SMP
7.	N	SMP
8.	A	SMP
9.	I	SMP

Teknik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara, pedoman observasi dan pedoman dokumentasi.

Terdapat beberapa langkah untuk proses pengolahan data dalam penelitian ini, langkah tersebut sebagai berikut:

- Setelah proses penelitian, data yang telah terkumpul diolah sehingga mendapatkan jawaban yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini, serta mencari kesesuaian antara hasil penelitian dan kenyataan dilapangan;
- Melakukan penyimpulan data untuk membuat rangkuman. Hal ini dilakukan untuk membuat abstrak dalam penelitian
- Tahap terakhir yaitu, menyusun hasil dari pengolahan data penelitian ke dalam format yang tersusun secara sistematis agar didapat hasil yang dapat digunakan untuk proses analisis data dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum hasil penelitian menunjukkan bahwa memiliki tahapan pengimplementasian yang baik karena memperhatikan perencanaan sampai pengelolaan yang baik.

Sedangkan secara khusus hasil penelitian ini menunjukkan bahwa:

- 1) Perencanaan Implementasi *Software* Senayan

Perencanaan dirancang oleh seorang pengambil kebijakan pada suatu lembaga, yaitu kepala sekolah. Akan tetapi, dalam membuat perencanaan kepala sekolah tidak dapat membuat sendiri, harus dikoordinasikan dengan yang lainnya. Hal tersebut dilakukan agar perencanaan yang telah direncanakan tidak merugikan sebagian pihak.

Bentuk perencanaan dalam menerapkan *software* senayan pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2
Bentuk perencanaan penerapan *software* senayan

No.	Jenis Kegiatan	Personalia
1.	Konsultasi terhadap ahli <i>software</i> senayan	Ahli IT, ahli <i>Software</i> Senayan, Pustakawan Perguruan Tinggi
2.	Melakukan analisis SWOT pada <i>software</i> senayan	Kepala sekolah dan tenaga pengelola perpustakaan
3.	Menetapkan sasaran dan target	Kepala sekolah dan tenaga pengelola perpustakaan

Tabel diatas menunjukkan bahwa bentuk perencanaan dalam implementasi *software* senayan adalah sebagai berikut:

Pertama, diperlukan konsultasi kepada ahli. Ahli tersebut dapat berasal dari ahli *software* senayan dan pustakawan ahli dalam bidang teknologi sebanyak 3 orang. Konsultasi ini bertujuan untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan tenaga pengelola perpustakaan mengenai Software senayan.

Kedua, perlu analisis SWOT oleh kepala sekolah dan tenaga pengelola perpustakaan. Analisis SWOT ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, peluang dan ancaman oleh penerapan *software* senayan pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung.

Ketiga, menetapkan sasaran dan target

oleh kepala sekolah dan tenaga pengelola perpustakaan. Penetapan sasaran dan target ini bertujuan untuk mengetahui tujuan yang akan dicapai dengan adanya *software* senayan.

- 2) Pengelolaan *Software* Senayan
Pengelolaan *software* senayan merupakan pemeliharaan yang dilakukan pada *software* tersebut. Bukan hanya pemeliharaan saja, akan tetapi proses intalasi, sosialisasi *software* senayan dan frekuensi waktu dalam menggunakan *software* senayan merupakan tahapan pengelolaan dari *software* senayan. Pengelolaan *software* senayan pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung ditujukan untuk memelihara *software* senayan agar tetap dapat digunakan dan diperbarui sesuai dengan perkembangan *software* tersebut.

Berikut merupakan langkah yang dilakukan oleh pihak perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung dalam melakukan instalasi *software* senayan:

1. Klik shortcut xampp pada desktop, atau klik star – xampp, sehingga akan tampil box sabagai berikut.
2. Klik start pada apache dan MySQL.
3. Salin (copy) file senayan ke ke C://xampp/htdocs.
4. Membuat database dengan cara membuka browser dan ketikkan alamat localhost/phpmyadmin pada browser
5. Ketikan senayan pada kota create new database. Jika pembuatan database berhasil, maka nama database yang dibuat akan muncul pada samping kiri
6. Mengimpor file ke database senayan dengan cara pilih menu impor – browse – pilih file dengan tipe sql
7. Klik star – notepad - run as administator.
8. B u k a f i l e

C:\xampp\htdocs\senayan\sysconfig.inc.php

9. Rubah senayandb dengan senayan, senayanuser dengan root dan password_senayanuser dengan admin, lalu save.
10. Setting privilege di database senayan
11. Klik edit privilege, kemudian ketikkan admin pada kolom password dan re-type.
12. Klik go
13. Klik let's start the instalation,
14. Tuliskan senayan pada kotak database name, root pada kotak database username dan admin pada kotak database password.

Kemudian klik ok Perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung juga melakukan sosialisasi *software* senayan kepada seluruh sivitas akademika SMA Negeri 2 Kota Bandung terutama siswa siswi SMA Negeri 2 Kota Bandung.

Selain disosialisasikan, *software* senayan juga dilakukan pemeliharaan, dimana pemeliharaan *software* tersebut dengan melakukan, 1) pemeliharaan adaptif dengan cara melakukan install ulang terhadap sistem operasi, 2) pemeliharaan korektif dengan cara melakukan instalasai anti virus, melakukan scanning setiap hari setelah digunakan, dan melakukan back-up data untuk mencegah hilangnya data yang telah dimasukkan sebelumnya, dan 3) pemeliharaan perfektif dengan cara mengikuti perkembangan *software* senayan/ *update software* senayan agar siswa tidak merasa bosan dengan tampilan yang sama. Hal tersebut sesuai dengan Lientz dan Swanson yang mengemukakan bahwa “.. terdapat 3 komponen dalam pemeliharaan *Software*, 3 komponen tersebut antara lain 1) pemeliharaan korektif, 2) pemeliharaan adaptif, dan 3) pemeliharaan perfektif.”

3) Dampak dari implementasi *Software* Senayan

Implementasi *software* senayan ini memberikan dampak yang positif yang dirasakan baik oleh tenaga pengelola perpustakaan, guru maupun siswa.

Dampak yang dirasakan antara lain, 1) dalam pelayanan dan pengolahan koleksi waktu yang dibutuhkan relatif lebih cepat; 2) siswa mudah dalam melakukan temu kembali informasi; 3) kinerja pustakawan lebih efisien dan efektif; dan 4) statistik kunjungan ke perpustakaan relatif lebih meningkat.

Supriyanto (2008, hlm. 23) mengemukakan bahwa “penerapan teknologi di perpustakaan seperti penerapan *software* di perpustakaan memberikan dampak antara lain: 1) mengefesienkan dan mempermudah pekerjaan; 2) memberikan layanan yang lebih baik kepada pengguna; dan 3) meningkatkan citra organisasi.”

Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan teknologi di perpustakaan memberikan dampak yang positif, dampak tersebut yaitu; dalam memberikan layanan relatif lebih cepat, tepat dan akurat.

4) Kendala-kendala yang dihadapi dalam implementasi *Software* Senayan

Kendala-kendala yang dihadapi dalam implementasi *software* senayan pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung yaitu minimnya fasilitas perpustakaan dan sumber daya manusia yang mengerti teknologi.

Pada perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung minimnya fasilitas menjadi kendala dalam implementasi *software* senayan. Poerwadimato dalam (Achmad, dkk., 2012, hlm.11) mengemukakan bahwa “fasilitas merupakan segala yang memudahkan perkara (kelancaran tugas)”. Perpustakaan tidak akan berjalan tanpa adanya fasilitas yang

mendukung.

Perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung memiliki 3 orang tenaga pengelola perpustakaan yang tidak berlatar belakang perpustakaan dan informasi dan tidak pernah mengikuti pelatihan tentang perpustakaan.

Sedangkan dalam Permendiknas No. 25 tahun 2008 disebutkan bahwa: “Setiap perpustakaan sekolah/madrasah memiliki sekurang-kurangnya satu tenaga perpustakaan sekolah/madrasah yang berkualifikasi SMA atau yang sederajat dan bersertifikat kompetensi pengelolaan perpustakaan sekolah/madrasah dari lembaga yang ditetapkan oleh pemerintah”.

Tinggi rendahnya kualitas sumber daya manusia dapat meningkatkan atau menurunkan citra perpustakaan di mata masyarakat. Rendahnya pendidikan pustakawan akan mempengaruhi produktivitas kerja pustakawan tersebut. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ali dalam Lasa (2008, hlm. 67) yang mengemukakan bahwa: “...terdapat 83,33% pemakai perpustakaan tidak puas dan hanya 16,67% pemakai perpustakaan yang merasa puas atas produktivitas/ pelayanan pustakawan”.

Selain sumber daya manusia, fasilitas perpustakaan juga harus mendukung untuk penerapan teknologi informasi di perpustakaan. Fasilitas merupakan sarana dan prasana yang dapat membantu dalam kegiatan perpustakaan. Hal ini sesuai dengan Poerwadimato dalam (Achmad, dkk., 2012, hlm.11) yang mengemukakan bahwa “fasilitas merupakan segala yang memudahkan perkara (kelancaran tugas)”. Perpustakaan tidak akan berjalan tanpa adanya fasilitas yang

mendukung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dan telah dipaparkan pada BAB IV, dapat disimpulkan bahwa *Software* Senayan mampu membantu kegiatan perpustakaan baik pelayanan maupun pengolahan bahan pustaka.

Beberapa simpulan berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, diantaranya sebagai berikut:

1. Perencanaan implementasi *Software* Senayan Dalam perencanaan implementasi *Software* Senayan perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung cukup baik, karena pihak sekolah SMA Negeri 2 Kota Bandung membentuk perencanaan secara tertulis, dengan melakukan konsultasi pada ahli *Software*, melakukan analisis SWOT serta menetapkan sasaran dan target.
2. Pengelolaan *Software* Senayan Pengelolaan *software* senayan yang dimulai dengan proses instalasi *software* senayan dapat dilakukan oleh tenaga pengelola perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung. Sedangkan pemeliharaan yang dilakukan oleh tenaga pengelola perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung terhadap *software* senayan hanya dilakukan ketika terjadi kerusakan baik pada *hardware* maupun *software* yang digunakan. Dengan kata lain tidak dilakukan tindakan pencegahan terhadap kerusakan yang mungkin terjadi pada *hardware* maupun *software*.
3. Dampak dari implementasi *Software* Senayan
Software senayan memberikan dampak yang positif pada

perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung. Dampak yang diberikan antara lain: 1) pelayanan dan pengolahan koleksi lebih cepat, 2) proses temu kembali informasi lebih mudah, 3) kinerja pustakawan lebih efektif dan efisien, dan 4) kunjungan perpustakaan lebih meningkat.

4. Kendala-kendala yang dihadapi dalam implementasi *Software* Senayan
Kendala yang dihadapi oleh perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Bandung dalam implementasi *software* senayan yaitu, sumber daya manusia dan fasilitas perpustakaan. Sumber daya manusia yang belum mencukupi, baik dari segi kuantitas maupun kualitas dalam memahami ilmu perpustakaan. Sedangkan fasilitas yaitu minimnya jumlah komputer yang ada di perpustakaan SMANegeri 2 Kota Bandung.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, dkk. (2012). *Layanan Cinta: perwujudan layanan prima* ⁺⁺ *perpustakaan*. Jakarta: Sagung Seto
- Lasa, H.S. (2008). *Manajemen Perpustakaan*. Yogyakarta: Gama Media
- Setiawan, Wawan. (2009). *Pengantar Teknologi Informasi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Supriyanto, Wahyu dan Ahmad Muhsin. (2008). *Teknologi Informasi Perpustakaan*. Yogyakarta: Kanisius