

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman sekarang ini, teknologi Informasi merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat pada saat ini. Dengan kemajuan teknologi informasi, pengaksesan terhadap data atau informasi yang tersedia dapat berlangsung dengan cepat, efisien serta akurat. Perkembangan ilmu dan teknologi mendorong berkembangnya sistem administrasi berbasis teknologi informasi. Hal tersebut juga merambah kepada manajemen sekolah, termasuk salah satunya dalam pengelolaan sistem perpustakaan. Peningkatan profesionalisme dan kualitas pendidikan serta pelayanan yang di tawarkan suatu lembaga pendidikan merupakan salah satu daya tarik yang menjadi perhatian masyarakat sebagai salahsatu kriteria dalam memilih suatu lembaga pendidikan. Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 20).

Perpustakaan sekolah merupakan sumber ilmu pengetahuan yang diselenggarakan sekolah yang dikelola sepenuhnya oleh sekolah yang bersangkutan, dengan tujuan untuk mendukung terlaksananya dan tercapainya tujuan sekolah yaitu dimana siswa mendapatkan sumber ilmu pengetahuan. Sekolah merupakan tempat penyelenggaran proses belajar mengajar, menanamkan dan, mengembangkan berbagai nilai, ilmu pengetahuan, dan teknologi, keterampilan, seni, serta, wawasan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Perpustakaan sekolah merupakan salah satu sumber ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting bagi pendidikan dalam memberikan pelayanan dan peningkatan kecerdasan. Perpustakaan sekolah merupakan salah satu sarana penting bagi sekolah yang dapat mendukung proses belajar mengajar, oleh karena itu, perpustakaan sekolah bukan hanya sekedar tempat penyimpanan bahan pustaka saja, tetapi terdapat upaya untuk mendayagunakan agar koleksi yang ada dimanfaatkan oleh pemakainya secara maksimal dan pelayanan suatu perpustakaan harus dijaga dan tetap terus ditingkatkan. Perpustakaan adalah suatu ruangan, bagian dari gedung/bangunan, atau gedung tersendiri, yang berisi buku-buku koleksi, yang disusun dan diatur sedemikian rupa, sehingga mudah untuk dicari dan dipergunakan sewaktu-waktu diperlukan oleh pembaca. Perpustakaan bisa juga diartikan sebagai

tempat untuk mendapatkan dan mengembangkan informasi maupun pengetahuan yang dikelola oleh lembaga pendidikan, sekaligus sarana edukatif untuk membantu memperlancar pengetahuan pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Perpustakaan sekolah merupakan faktor penting untuk menumbuhkan minat baca siswa, membuka jendela informasi dan dapat memberikan wawasan kepada siswa dan guru.

Perpustakaan berkembang pesat dan dinamis, saat ini sistem manual dikatakan tidak mencukupi untuk menangani beban kerja. Situasi ini menuntut penggunaan sistem informasi berbasis teknologi yang tidak bisa dihindari pada era globalisasi saat ini. Perpustakaan juga merupakan faktor penting pada penunjang transformasi antara sumber ilmu dengan pencari ilmu. Perpustakaan seringkali diklaim sebagai pusat sumber belajar dalam sekolah di mana terdapat perpaduan koleksi buku, majalah, koran yang disusun sesuai sistem yang dipergunakan sebagai tempat dalam mencari ilmu. Pengelolaan data perpustakaan meliputi pendataan jumlah koleksi buku, pengunjung, peminjaman dan pengembalian buku saat ini masih menggunakan cara tradisional yaitu semua pendataan ditulis di dalam buku, hal tersebut menyebabkan proses pelayanan perpustakaan menjadi kurang maksimal. Pengelolaan data yang masih tradisional juga menghambat proses pembuatan laporan karena memerlukan waktu yang lama dalam melakukan rekap data.

Menurut Rosita Cahyaningtyas (2015) sistem informasi perpustakaan merupakan perangkat lunak yang didesain khusus untuk mempermudah pendataan koleksi perpustakaan, katalog, data anggota atau peminjam, transaksi dan sirkulasi koleksi perpustakaan.

Berdasarkan Pra-Observasi yang pernah dilakukan pada Senin, 25 April 2022 di SMA Karya Sekadau yaitu dengan narasumber Bapak Drs Surmadi selaku Kepala Sekolah dan Ibu Katarina Tuti A.md.Pust selaku Kepala Perpustakaan di SMA Karya Sekadau, bahwa diperoleh perpustakaan di SMA Karya Sekadau sudah berdiri sejak tahun 18 Juni 1989 sedangkan sekolah SMA Karya Sekadau berdiri pada tahun 1983 dan memiliki tenaga pengelolaan perpustakaan (Pustakawan), serta memiliki koleksi yang cukup lengkap dan bervariasi sejumlah 876 judul, 26.901 eksemplar. Didalamnya menyediakan buku-buku pelajaran, buku-buku keagamaan, buku-buku referensi, buku-buku pengayaan, buku-buku fiksi & non fiksi, komik serta novel. Ibu Katarina Tuti selaku kepala perpustakaan menyatakan bahwa pada perpustakaan SMA Karya Sekadau belum memanfaatkan sistem komputer secara efektif untuk melakukan

kegiatan kerjanya, sedangkan siswa yang ingin mendapatkan sumber-sumber informasi yang melalui buku semakin lama semakin bertambah, ini karena ilmu seperti teknologi yang tidak habisnya. Sampai saat ini seperti peminjaman buku, dan pengembalian buku, masih di catat dalam bentuk pembukuan sedangkan pencarian data buku juga masih manual yang memakan waktu lama. Pelayanan yang masih menggunakan proses manual maka akan menimbulkan lambatnya kerja perpustakaan yang mengakibatkan tidak kepuasan bagi siswa siswi terhadap pelayanan. Pada saat petugas melakukan pembuatan laporan juga masih dengan cara manual.

Seiring dengan banyaknya peminat anggota membaca di perpustakaan SMA Karya Sekadau tersebut, perpustakaan memerlukan sebuah sistem informasi yang sesuai dengan keadaan dan keinginan anggota perpustakaan pada saat ini demi memberi pelayanan yang baik kepada anggota perpustakaan. Pengolahan data Perpustakaan merupakan suatu proses, dimana selalu berkaitan dengan informasi. Dalam memberikan informasi yang tepat dan relevan serta akurat. Untuk meningkatkan mutu informasi, serta untuk mencapai suatu sasaran diperlukan suatu pengembangan sistem informasi. Pengembangan sistem informasi ini dilakukan karena adanya masalah-masalah yang timbul pada sistem yang lama, untuk meraih kesempatan yang ada dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sehingga bisa memberikan informasi yang cepat tanpa mengabaikan mutunya.

Selaras dengan permasalahan di atas, maka akan dibuatlah sistem informasi perpustakaan yang bisa memudahkan pustakawan. Dengan adanya *software* perpustakaan yang terprogram serta fasilitas internet yang sudah memadai, diharapkan bisa mengatasi permasalahan perpustakaan di SMA Karya Sekadau, terutama bagi petugas perpustakaan dalam pengolahan data yang terjadi seperti pencatatan buku, pencarian buku, peminjaman buku, pengembalian buku serta pembuatan laporan di perpustakaan, yang diharapkan juga dapat mempermudah, menghemat waktu, dan tingkat keakuratan data meningkat dalam pengelolaan data perpustakaan di SMA Karya Sekadau. Maka untuk itu peneliti mengambil judul “Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada SMA Karya Sekadau Kabupaten Sekadau”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Bagaimana proses pengembangan sistem informasi perpustakaan?

2. Bagaimana kelayakan sistem informasi perpustakaan berbasis web di SMA Karya Sekadau, Kabupaten Sekadau?
3. Bagaimana respon siswa setelah di implementasikan sistem informasi perpustakaan berbasis web pada SMA Karya Sekadau, Kabupaten Sekadau?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web, yaitu untuk :

1. Mengetahui bagaimana proses pengembangan sistem informasi perpustakaan.
2. Mengetahui kelayakan sistem informasi perpustakaan berbasis web di SMA Karya Sekadau, Kabupaten Sekadau.
3. Mengetahui respon siswa setelah di implementasikan sistem informasi perpustakaan berbasis web pada SMA Karya Sekadau, Kabupaten Sekadau.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis bagi sekolah dan bagi peneliti sendiri:

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi ilmiah pada sistem informasi perpustakaan SMA Karya Sekadau, serta penelitian ini diharapkan mampu menyediakan referensi baru tentang aplikasi sistem informasi yang dihasilkan dapat berguna bagi petugas perpustakaan, guru, maupun siswa dan hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi Peneliti

Diharapkan sistem informasi perpustakaan ini dapat memberikan manfaat dan memudahkan guru-guru, siswa, dan pengguna lainnya dalam pencarian koleksi buku di perpustakaan SMA Karya Sekadau serta untuk memperluas ilmu pengetahuan dan pengalaman dibidang pembuatan sistem informasi berbasis web serta dapat dijadikan referensi atau bahan bacaan bagi peneliti berikutnya.

- b. Bagi Siswa

Untuk mempermudah proses pencarian buku, peminjaman buku dan pengembalian buku dengan menggunakan sistem informasi ini secara maksimal.

- c. Bagi Pustakawan

- 1) Dapat membantu pustakawan dalam pencarian buku-buku di perpustakaan.
- 2) Membantu proses pengelolaan data peminjaman buku.
- 3) Membantu proses pengelolaan data pengembalian buku.
- 4) Dapat membantu dalam manajemen pelaporan perpustakaan.

d. Bagi Sekolah Yang Diteliti

Menjadikan sekolah yang menggunakan teknologi dalam sistem informasi perpustakaan.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka penelitian ini adalah mengembangkan dan penciptaan produk dalam perangkat lunak (*Software*) berupa aplikasi berbasis web yang di mana dapat digunakan sebagai sistem informasi perpustakaan di SMA Karya Sekadau. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Produk ini dikembangkan sebagai sistem informasi perpustakaan yang disajikan dalam bentuk aplikasi berbasis web. Aplikasi ini dapat berjalan minimal pada *windows* 32 bit dan 64 bit, *Operating System: Windows* 7/8/10/11, *Memory (RAM):* 2GB, *Hardisk:* 500GB, *Processor:* Prosesor Intel Dual-Core N3060, up to 2.48GHz. Untuk menjalankan program perpustakaan harus melalui perangkat dari pustakawan dengan spesifikasi diatas
2. Dikembangkan menggunakan Aplikasi Sublime Text Framework untuk membangun desain *web* secara *responsive*, merupakan *editor* kode sumber komersial. Ini secara *native* mendukung banyak bahasa pemrograman dan bahasa *markup*. Pengguna dapat memperluas fungsinya dengan *plugin*, ini sebabnya membangun desain web menggunakan sublime text sangat bagus karna mendapatkan fitur yang mampu membantu anda dalam mengetik sejumlah *syntax* program secara terstruktur dan mudah, membuat Sublime sangat bermanfaat.
3. Menghubungkan Aplikasi tersebut menggunakan Web Server XAMPP versi 3.3.0
XAMPP adalah sebuah paket perangkat lunak (*software*) komputer yang sistem penamaannya diambil dari akronim kata Apache, MySQL (dulu) / MariaDB (sekarang), PHP, dan Perl. Sementara imbuhan huruf "X" yang terdapat pada awal kata berasal dari istilah *cross platform* sebagai simbol bahwa aplikasi ini bisa dijalankan di empat sistem operasi berbeda, seperti OS Linux, OS Windows, Mac OS, dan juga Solaris. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas,

merupakan web server yang mudah untuk digunakan yang dapat menampilkan halaman web yang dinamis.

Adapun Keunggulan Produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi perpustakaan merupakan perangkat lunak yang didesain khusus untuk mempermudah pencarian buku, data anggota atau peminjaman, pengembalian, dan pembuatan laporan perpustakaan.
2. Setelah sistem informasi perpustakaan Berbasis Web selesai, pustakawan dapat dengan mudah dalam pengelolaan data perpustakaan seperti pendataan peminjaman dan pengembalian buku serta pembuatan laporan perpustakaan.
3. Siswa dapat dengan mudah dalam pencarian buku, dan siswa juga tidak perlu menunggu terlalu lama dalam proses pendataan peminjaman atau pengembalian buku di perpustakaan.

Adapun keterbatasan produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi perpustakaan hanya bisa di akses oleh admin pustakawan saja.
2. Sistem informasi perpustakaan berbasis web masih bersifat offline.

Produk yang akan dihasilkan berbentuk aplikasi web yang berisi tentang pencarian buku, peminjaman buku, pengembalian buku, dan pembuatan laporan perpustakaan.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud peneliti dan untuk menghindari kesalahan persepsi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

2. Sistem Informasi (*Information System*)

Sistem informasi merupakan sistem yang menghasilkan output berupa informasi yang berguna bagi tingkatan manajemen. Sistem informasi secara umum dikenal sebagai alat untuk mempermudah proses penggunaan data atau pemrosesan dalam suatu organisasi, institusi, maupun badan usaha. Secara sistematis, sistem informasi memang

digunakan untuk mempersingkat pemrosesan data dalam berbagai kepentingan, khususnya dalam aspek pengambilan keputusan.

3. Perpustakaan

Perpustakaan adalah suatu ruangan atau tempat yang menyediakan buku, naskah, koleksi, musik atau bahkan bacaan lain yang terkadang bersifat artistik seperti misalnya lukisan atau rekaman musik, dipelihara dan disusun dengan sistem tertentu untuk dimanfaatkan bukan untuk dijual

4. Web

Aplikasi berbasis web adalah aplikasi yang dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman yang berjalan dari sisi client dan membutuhkan web server, serta browser untuk menjalankannya.