

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi telah menjadi komponen yang tidak terpisahkan dari kebutuhan manusia pada masa sekarang ini, bahkan dalam kehidupan sehari-hari banyak individu yang tidak dapat hidup tanpanya. Informasi sekarang relatif mudah untuk diakses dan diperoleh karena kemajuan teknologi. Berbagai jenis sistem informasi diciptakan untuk mempermudah dalam memperoleh dan mengoperasikannya, salah satunya melalui pemanfaatan internet. Dimana kita dapat menggunakan komputer untuk mengontrol dan memanipulasi data secara sederhana. Meskipun internet bukanlah hal baru, namun masih banyak instansi yang belum menggunakannya untuk keperluan administrasi atau lainnya.

Perpustakaan adalah pusat dari perguruan tinggi, menampung koleksi buku, makalah, surat kabar, dan sumber pengetahuan atau wawasan lainnya. Akibatnya, seperti halnya di SMP Harapan Ananda Kubu Raya, perpustakaan harus diciptakan sesuai dengan kemajuan zaman. Perpustakaan adalah lokasi yang relatif tenang yang sering dikunjungi oleh orang-orang yang mencari referensi atau hanya membaca buku. Perpustakaan sangat penting bagi siswa yang bersekolah karena di sanalah mereka dapat meminjam buku secara gratis untuk menyelesaikan tugas pengembalian dan pengumpulan buku sering dicatat dalam buku besar dengan tulisan tangan selama proses peminjaman.

Perpustakaan digital juga dikenal sebagai perpustakaan elektronik adalah perpustakaan dengan koleksi item perpustakaan, sebagian besar dalam format digital, bertempat di arsitektur komputerisasi dan dapat diakses melalui komputer. Perpustakaan digital adalah sistem perpustakaan yang menggunakan elektronik untuk mengirimkan informasi dari sumber yang dimiliki dan menggabungkan koleksi, layanan, dan sumber daya manusia untuk mendukung sepenuhnya siklus pembuatan, penyebaran, pemanfaatan, dan penyimpanan data informasi, serta pengetahuan dalam format digital yang telah dievaluasi,

diatur, diarsipkan, dan disimpan, melalui komputer yang terhubung dengan jaringan internet.

Pustakawan dan pengguna perpustakaan akan sangat diuntungkan dengan penerapan sistem perpustakaan digital ini. Fungsi otomatis yang ditawarkan secara substansial akan membantu pustakawan dalam pekerjaan mereka, memastikan bahwa proses administrasi perpustakaan efektif dan efisien. Metode ini juga membantu pelanggan perpustakaan dalam mendapatkan akses ke semua informasi yang tersimpan dalam database perpustakaan. Jenis perpustakaan digital ini berbeda dengan perpustakaan tradisional yang terdiri dari koleksi cetak, mikrofilm (*microform* dan *microfiche*), kaset audio, video, dan media lainnya. Konten perpustakaan digital disimpan dalam server komputer yang dapat ditemukan secara lokal atau jarak jauh, tetapi dapat diakses dengan cepat dan mudah menggunakan komputer. Memimpin keberhasilan mengintegrasikan format non-digital ke format digital, perumusan kebijakan, perencanaan strategis holistik, termasuk aspek hukum (hak cipta), standardisasi, pengembangan koleksi, infrastruktur jaringan, metode akses, pendanaan, kolaborasi, kontrol bibliografi, pelestarian, dan lainnya faktor yang diperlukan.

Perpustakaan sekolah adalah sumber daya di dalam sekolah yang membantu pencapaian tujuan pendidikan. Perpustakaan sekolah berfungsi mengumpulkan, mengolah, dan mendistribusikan bahan ajar untuk kegiatan pembelajaran di sekolah. Penyediaan bahan ajar yang menarik dan relevan kepada siswa merupakan salah satu upaya yang dilakukan perpustakaan sekolah untuk membantu kegiatan pembelajaran.

Pengamatan awal di SMP Harapan Ananda mengungkapkan bahwa sekolah tersebut tidak memiliki perpustakaan, dan untuk membangunnya memerlukan anggaran atau biaya yang sangat besar. Akibatnya, mencari referensi dan sumber belajar bagi pengajar dan siswa di SMP Harapan Ananda sangat sulit karena kurangnya perpustakaan.

Menyikapi permasalahan tersebut di atas, perpustakaan digital dibangun untuk mempermudah mencari sumber belajar dan referensi baik bagi guru

maupun siswa. Perpustakaan digital berbasis website ini diharapkan dapat meringankan permasalahan perpustakaan di SMP Harapan Ananda Kubu Raya, khususnya bagi pengajar dalam mencari sumber referensi sebagai bahan ajar bagi siswa SMP Harapan Ananda Kubu Raya. Oleh karena itu penulis mengambil judul “Pengembangan Perpustakaan Digital Berbasis *WEB* di SMP Harapan Ananda Kubu Raya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Pengembangan Perpustakaan Digital Berbasis *Web* di SMP Harapan Ananda Kubu Raya”. Adapun sub-sub masalah yang menjadi fokus penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kelayakan perpustakaan digital berbasis *web* di SMP Harapan Ananda Kubu Raya ?
2. Bagaimana respon pengguna perpustakaan digital berbasis *web* di SMP Harapan Ananda Kubu Raya ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini secara umum ialah untyk mengembangkan perpustakaan digital berbasis *web* di SMP Harapan Ananda Kubu Raya. Adapun tujuan penelitian ini secara khusus ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan perpustakaan digital berbasis *web* di SMP Harapan Ananda Kubu Raya.
2. Untuk mengetahui respon pengguna perpustakaan digital berbasis *web* di SMP Harapan Ananda Kubu Raya.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan referensi, dengan informasi yang memperluas kesadaran dan pengetahuan, serta *website* yang dapat membantu menyampaikan informasi yang lebih baik dari biasanya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Diharapkan akan memberikan informasi tentang perkembangan perpustakaan sekolah untuk memenuhi kebutuhan penggunaan sistem informasi perpustakaan sekolah sebagai alat untuk mempermudah membaca dan menemukan berbagai jenis buku.

b. Bagi Siswa

Hal ini diyakini akan membantu siswa dalam menemukan koleksi buku di perpustakaan dan memudahkan mereka untuk menemukan informasi yang mereka butuhkan untuk menemukan sumber belajar di perpustakaan. Hal ini juga dimaksudkan memberikan kemudahan karena dapat diakses melalui *handphone*, *komputer*, atau *laptop* yang terhubung dengan jaringan internet, akan menghemat waktu dalam mencari buku di perpustakaan.

c. Bagi Guru

Diharapkan akan berguna dalam mencari referensi bahan ajar, sumber belajar, dan membantu siswa dalam proses belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti

Pembuatan perpustakaan digital berbasis web ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dan guru dengan memudahkan mereka dalam mencari koleksi buku untuk belajar mengajar.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk sistem perpustakaan digital berbasis *web* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. *Software* yang digunakan dalam membuat produk ini adalah Sublime Text Versi Build 4143, Xampp versi 3.3.0 dan komponen pendukung lainnya seperti *Browser (Chrome, Mozilla Firefox)*.
2. Produk yang dikembangkan ini disajikan dalam bentuk sebuah *website*. Dimana dapat dijalankan melalui sebuah *browser*, baik itu di laptop, komputer, maupun *handphone*.
3. Produk yang dihasilkan berbentuk *website* ini berisi tentang koleksi buku, membaca buku langsung dari *website*, bisa diunduh atau didownload dalam bentuk file PDF, upload bahan ajar guru, bisa melihat bahan ajar guru dan diunduh.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk menjelaskan dan mempertegas makna yang dimaksud oleh peneliti dan untuk menghindari kesalahan persepsi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian.

1. Pengembangan adalah suatu cara untuk mengembangkan suatu system yang dapat dimanfaatkan oleh sekolah. Pengembangan penelitian tidak bermaksud untuk menguji sebuah teori, melainkan menghasilkan sebuah produk untuk sekolah. Produk yang dikembangkan ini berdasarkan analisis dari kebutuhan sekolah.
2. Perpustakaan adalah tempat atau kawasan yang menampung buku-buku, naskah, novel, surat kabar, majalah, dan bahan-bahan lain yang tertata dengan baik. Dan bisa dijumpai di sekolah dan beberapa daerah kota tertentu.
3. Perpustakaan digital berbasis *web* ini dapat meng-*input* bahan ajar guru, video pembelajaran, membaca buku, dan unduh buku.
4. Internet adalah sebuah jaringan komputer yang memberikan layanan untuk mengakses dunia maya, akses internet sangat dibutuhkan dalam

perpustakaan digital ini agar bisa masuk kedalam *website* perpustakaan digital.

5. *Web browser* adalah alat yang digunakan untuk melihat halaman-halaman *web* berupa teks, grafik, video, animasi, dan lain sebagainya.