BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangatlah cepat, hal ini diikuti dengan perkembangan di segala hal. Dengan adanya perkembangan teknologi, maka penyebaran informasi sangatlah cepat dan mudah informasi yang tersedia itu disebut *digital library*. Perkembangan *digital library* tidak lepas dari perkembangan teknologi informasi. *Digital library* dibangun diatas teknologi web, yang memungkinkan pengaksesan koleksi oleh anggota, kapan dan dimanapun posisi pengguna berada melalui internet. Pada awal pengembangan *digital library*, para peneliti lebih memberikan perhatian pada layanan sistem dan peningkatan jumlah *digital resource* yang dihasilkan. Untuk memenuhi kebutuhan informasi, maka diperlukan pengolahan yang sistematis dengan cara membentuk suatu sistem informasi perpustakaan. Salah satunya yaitu untuk mengetahui semua buku-buku yang berada di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Lampung. UU No.43 tahun 2007 Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak dan karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku.

Pengolahan data pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Lampung khususnya di ruang deposit masih konvensional atau pada saat ini masih bersifat manual dengan menggunakan arsip kertas sebagai media penyimpanan datanya dan belum ada perangkat lunak yang khusus digunakan untuk mengelola data perpustakaan. Oleh karena itu, harus ada sistem yang terkomputerisasi untuk meminimalisasi permasalahan yang ada dan membuat semua pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien., fakta ini berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan

kepada petugas perpustakaan dan observasi yang dilakukan penulis. Seperti hal nya laporan pengadaan buku, petugas perpustakaan mendata atau mengecek jumlah buku, dan buku lainnya. Laporan pengadaan buku tersebut dicatat dipembukuan besar oleh petugas perpustakaan secara manual yang berisi data-data buku. Pelayanan di ruang deposit belum adanya pengelolahan buku secara teratur, dan data-data buku dipinjam masih menggunakan buku besar. Selain itu peminjaman dan pengembalian buku saat ini masih dilakukan secara cara manual. Pengunjung masih sulit untuk mencari buku dengan adanya sistem dapat mengetahui buku dan *stock* buku yang berada di ruang deposit.

Sistem ini sudah dianggap tidak efisien lagi mengingat pesatnya peningkatan jumlah buku. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu aplikasi via *web browser* yang dapat diakses oleh siswa, mahasiswa ataupun umum baik dari tempat sekolah, kampus, ataupun dari rumah dengan memanfaatkan teknologi *internet*. Pemanfaatan teknologi *internet* dimaksudkan untuk kebutuhan akan penyampaian, pencarian, peminjaman, pengembalian informasi yang cepat. *Internet* merupakan sarana yang efektif dan efisien dalam penyampaian dan pencarian informasi, karena memiliki jaringan yang sangat luas maka sistem informasi perpustakaan dibuat secara *online*. Sistem ini dirasa sangat efektif karena dirancang untuk memberikan pelayanan berupa informasi tentang buku-buku yang tersedia beserta isinya, sehingga *user* dapat mencari buku.

Dari uraian di atas maka penulis termotivasi untuk membuat **"Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Berbasis *Online*"**. Bentuk aplikasi sistem ini menyampaikan dan memberikan informasi buku yang sangat cepat. Aplikasi perpustakaan ini dapat mendukung pengelolahan data anggota, data peminjaman,

data pengembalian, perhitungan transaksi pembayaran denda keterlambatan pengembalian buku, dan pencarian buku yang dibutuhkan. Hal ini bertujuan agar pengguna lebih mudah untuk mendapatkan informasi dimana saja dan kapan saja tanpa harus mengalami kesulitan.

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Lampung memiliki beberapa pegawai dalam mengelolah data yang berkaitan dengan perpustakaan sehingga sistem yang akan dibangun memerlukan hak akses untuk pengelolahan data. Roles merupakan sekumpulan hak akses yang dapat diterapkan pada *user* dengan hak akses yang sama pada levelnya. Dengan menggunakan roles maka pengaturan terhadap hak akses didalam database menjadi lebih mudah (Arief , M. Rudyanto, 2015). Hak akses yang diberikan pada pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Lampung memiliki akses sebagai admin dan akses sebagai *user*. Hak akses admin dapat mengelolah semua data dan menu pada sistem perpustakaan dan akan diberikan pada pegawai dengan jabatan lebih tinggi untuk mengatur dan mengontrol sistem yang digunakan. Hak akses *user* memiliki batasan dalam mengakses sistem sehingga *user* dengan jabataan dibawah admin dapat bekerja sesuai dengan arahan dari admin.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dipaparkan maka didapatkan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang aplikasi perpustakaan berbasis *online* dengan menyajikan informasi pengolahan terhadap data buku?
2. Bagaimana menerapkan *database* untuk mengelola data perpustakaan yang berkaitan dengan peminjaman dan pengembalian buku?

3. Bagaimana mengembangkan sistem informasi manajemen perpustakaan yang mampu melakukan pelayanan dalam peminjaman dan pengembalian buku secara cepat dan mudah?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari apa yang dipaparkan dalam rumusan masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat ini dapat menyajikan informasi bagi siswa, mahasiswa, ataupun umum. Informasi-informasi tersebut yaitu daftar buku, daftar pengarang, daftar koleksi, daftar anggota, proses peminjaman, proses denda.
2. Aplikasi sistem informasi manajemen perpustakaan ini dibangun berbasis *web* secara *online*.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari dilakukannya penelitian ini, penulis memiliki beberapa tujuan penelitian yang ingin dicapai diantaranya:

1. Menghasilkan sebuah perancangan yang dapat membantu pengunjung dalam melihat data buku dan stok yang tersedia pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Lampung.
2. Mempermudah pengolahan data buku dalam hal peminjaman dan pengembalian buku.
3. Membantu pengunjung dalam mencari buku langsung pada rak buku yang telah disediakan berdasarkan dengan kategori buku.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah:

1. Untuk Pengguna

Sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca buku diperpustakaan agar memperoleh ilmu yang sangat luas dan memberikan informasi yang sangat bagus jika untuk berminat membuat aplikasi ataupun lainnya.

2. Untuk Penulis

   Menambah ilmu, wawasan, serta pengalaman bagi penulis dalam membuat sebuah aplikasi berbasis *web* secara *online* dan untuk lebih mengembangkan aplikasi tersebut agar tidak tertinggal dengan negara lain.