

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang cukup pesat pada saat ini, yang memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi terkini. Serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama dibidang teknologi komputer hampir semua sektor seluruh kegiatan manusia tidak terlepas dari penggunaan teknologi komputer, dan salah satunya pada perpustakaan. Berkat kemajuan teknologi itulah yang menyebabkan muncul istilah perpustakaan *digital (digital library)*, yang dapat memudahkan seluruh kegiatan manajemen pada perpustakaan. Semua itu berkat perkembangan teknologi yang cukup pesat yang memberi dampak positif dalam dunia perpustakaan.

Menurut (Nurrahmi & Misbahuddin, 2019), Teknologi informasi adalah teknologi yang digunakan untuk melakukan pengolahan data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, dan juga memanipulasi data dalam berbagai cara untuk dapat menghasilkan informasi yang berkualitas, serta mendapatkan informasi yang strategis dalam pengambilan keputusan atau yang biasa disebut juga dengan sistem pendukung keputusan.

Menurut (Maulana et al., 2019), Perpustakaan sangat berperanan penting sebagai jembatan menuju penguasaan ilmu pengetahuan, dan juga menjadi jantung bagi aktifitas dibidang akademik, karena dengan adanya perpustakaan bisa memperoleh data atau informasi yang digunakan sebagai dasar

pengembangan ilmu pengetahuan. Untuk memperbaiki kondisi tersebut, perpustakaan harus bisa menjadi sarana yang aktif sebagai tempat menambah ilmu pengetahuan.

Kini hampir semua perpustakaan telah menerapkan teknologi informasi untuk proses manajemennya, seperti proses mengolah data bibliografi buku dan penyajian informasi dengan *Online Public Acces Catalog*, menjadikan warna baru terhadap perpustakaan dan terlihat menjadi lebih menarik, karena pada awalnya perpustakaan hanya menggunakan sistem manual dan kini menjadi lebih moderen dengan menerapkan teknologi informasi.

Sekolah Alam Lampung merupakan salah satu sekolah swasta yang mencakup layanan pendidikan dari jenjang PAUD, SD, SMP, dan SMA. Sekolah ini berlokasi di Jl. Airan Raya, Way Huwi, Kec. Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung 35131. Pada Sekolah Alam Lampung sendiri hanya memiliki satu perpustakaan yang dapat digunakan oleh seluruh jenjang pendidikan PAUD, SD, SMP, dan SMA. Manajemen perpustakaan di Sekolah Alam Lampung sendiri masih belum terkomputerisasi, yang menyebabkan kendala seperti tidak dapat mengetahui secara *realtime* jumlah ketersediaan buku yang ada. Manajemen perpustakaan mencakup berbagai kegiatan yaitu peminjaman buku, pengembalian buku, penulisan denda yang masih menggunakan kegiatan manual dengan menulis pada buku catatan.

Dalam hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan pihak petugas perpustakaan Sekolah Alam Lampung, petugas perpustakaan menyampaikan terdapat beberapa kendala yang dihadapi seperti pencarian data buku yang harus dicari satu persatu dan dapat memakan waktu yang lumayan lama, karena setiap

transaksi yang dilakukan hanya dicatat menggunakan buku catatan harian, semua proses transaksi dilakukan pada buku tersebut, seperti peminjaman buku, pengembalian buku, dan juga penulisan denda. Maka dari itu adanya pemilihan *software* manajemen perpustakaan ini sangatlah membantu petugas perpustakaan untuk melakukan proses manajemen perpustakaan.

Pemilihan *software* manajemen perpustakaan pada Sekolah Alam Lampung harus dilakukan secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan serta sarana yang ada pada institusi pendidikan tersebut, yang merupakan hal yang sangat penting untuk mengetahui *software* manajemen perpustakaan yang sekiranya cocok untuk digunakan. *Software* manajemen perpustakaan sendiri dapat diartikan sebagai suatu sistem yang bisa di *install* sendiri, serta berdiri sendiri menggunakan *server local*, dan *source code* yang sudah tersedia secara *open source*. Yang jadi masalah adalah banyak sekali *software* perpustakaan *open source* yang merasa bahwa *software* nya adalah yang terbaik, seperti SliMS, OpenBiblio, EverGreen, Koha, ePerpus, Freelib, dan masih banyak lagi.

Maka dari itu untuk bisa menentukan *software* manakah yang cocok dan tepat digunakan pada Sekolah Alam Lampung penulis menggunakan teknik Sistem Pendukung Keputusan (SPK) untuk mempermudah menentukan *software* yang akan dipilih. Sebagai penunjang sistem pendukung keputusan dibutuhkan sebuah metode, ada berbagai macam metode yang dapat digunakan dalam proses pengambilan suatu keputusan seperti *Analytical Hierarchy Process* (AHP), *Analytic Network Process* (ANP), Simple Additive Weighting (SAW), *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) dan masih banyak lagi.

Penulis menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP) dan *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) sebagai pembanding dari metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP). Metode AHP merupakan sebuah metode pemecah permasalahan yang kompleks atau rumit dalam situasi yang tidak terstruktur menjadi bagian-bagian komponen. Mengatur bagian atau variabel ini menjadi suatu bentuk susunan hierarki, kemudian memberikan nilai numerik untuk penilaian subjektif terhadap kepentingan relatif dari setiap variabel dan mensintesis penilaian untuk variabel mana yang memiliki prioritas tertinggi yang akan mempengaruhi penyelesaian dari situasi tersebut. AHP menggabungkan pertimbangan dan penilaian pribadi dengan cara yang logis dan dipengaruhi imajinasi, pengalaman, dan pengetahuan untuk menyusun hierarki dari suatu masalah yang berdasarkan logika, intuisi dan juga pengalaman untuk memberikan pertimbangan. AHP merupakan suatu proses mengidentifikasi, mengerti dan memberikan perkiraan interaksi sistem secara keseluruhan (Priyono, 2018). Sedangkan metode TOPSIS dapat menyelesaikan pengambilan keputusan secara praktis, karena konsepnya sederhana dan mudah dipahami, komputasinya efisien, serta memiliki kemampuan mengukur kinerja relatif dari alternatif-alternatif keputusan. Kombinasi metode AHP dan TOPSIS dapat diterapkan pada sistem pendukung keputusan dengan berbagai objek yang akan diteliti dengan tetap memahi teori yang ada pada metode AHP dan TOPSIS (Murti, 2017). Sehingga dapat membantu proses pengambilan keputusan dalam pemilihan *software digital library* untuk Sekolah Alam Lampung menjadi lebih cepat. Kemudian peneliti menggunakan *tools Super Decisions* sebagai alat untuk menganalisis data mentah yang diperoleh dari kuisisioner dan kemudian diolah

menjadi hasil *Digital Library* terbaik yang akan digunakan sebagai *software* perpustakaan Sekolah Alam Lampung.

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk menentukan *Software* manajemen perpustakaan yang terbaik untuk dipilih dan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pengguna berdasarkan hasil kuisisioner yang diisi oleh responden yang dianggap *expert*. Penulis menggunakan SliMS, OpenBiblio, EverGreen, Koha sebagai alternatif dan kriteria yang dipakai adalah *Cost, Community, Language, Feature, Access*.

Maka dari itu dalam upaya memudahkan dalam manajemen perpustakaan pada Sekolah Alam Lampung, serta meningkatkan kualitas pelayanan pada perpustakaan. Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “ **PEMILIHAN SOFTWARE MANAJEMEN SISTEM PERPUSTAKAAN PADA SEKOLAH ALAM LAMPUNG** “

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah : Bagaimana memilih *software* manajemen perpustakaan di Sekolah Alam Lampung?

1.3. Batasan Masalah

Perlunya pembatasan masalah supaya mempermudah pada pembahasan dan lebih mengarah ke pokok permasalahan yang ada yaitu :

1. *Software* yang digunakan bersifat terbuka atau *Open Source*.
2. Alternatif yang dipakai yaitu : SliMS, OpenBiblio, EverGreen dan Koha.

Untuk kriteria terdiri dari : biaya, komunitas, layanan bahasa, kelengkapan fitur dan kemudahan akses.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ada pada penelitian kali ini adalah :

1. Memilih *software* manajemen perpustakaan yang tepat untuk di implementasikan di Sekolah Alam Lampung menggunakan SPK.
2. Mengimplementasikan *software* yang telah dilakukan proses analisis.

1.5. Manfaat Penelitian

Berikut manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Sekolah Alam Lampung memiliki sistem perpustakaan otomasi.
2. Membantu meningkatkan pelayanan dalam manajemen perpustakaan pada Sekolah Alam Lampung.
3. Mempermudah petugas perpustakaan dalam mencari katalog buku yang tersedia.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada pendahuluan terdapat latar belakang, rumusan, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada landasan teori terdapat penjelasan mengenai pembahasan penelitian terdahulu yang sesuai dengan topik penelitian serta teori-teori yang mendasari penelitian yang akan dibuat dan berkaitan langsung dengan masalah yang akan diteliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada metodologi penelitian terdapat bagian yang menyajikan secara lengkap langkah eksperimen yang dilakukan dalam penelitian, seperti kerangka penelitian, tahapan penelitian, serta bahan dan alat penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI

Pada implementasi terdapat hasil dari penelitian dan pembahasan yang didapat dari bab III, serta memberikan penjelasan secara terperinci terkait hal tersebut.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan terdapat evaluasi sistem yang diimplementasikan dan menampilkan hasil dari penelitian.

BAB VI PENUTUP

Pada penutup terdapat kesimpulan dan saran.