

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Munculnya pandemi Covid-19 yang masuk ke Indonesia pada awal tahun 2020 menyebabkan kegiatan belajar mengajar yang semula dilaksanakan di sekolah kini menjadi belajar di rumah melalui daring. Hal tersebut diberlakukan untuk seluruh jenjang pendidikan agar semua peserta didik dapat mengurangi keterlibatan antar satu dengan yang lain dan juga bisa menjaga jarak untuk meminimalisir penularan virus Covid-19 (Dewi, 2020). Setelah berlangsungnya pembelajaran daring selama kurang lebih 2 tahun kini kegiatan belajar mengajar di sekolah akan dimulai kembali secara tatap muka dengan bertahap pada wilayah yang sudah berada di zona hijau. Meski pembelajaran tatap muka akan diberlakukan, namun pembelajaran tatap muka di masa pandemi pelaksanaannya tidak lah sama persis dengan pembelajaran pada masa normal. Pembelajaran tatap muka terbatas yang hendak dilaksanakan di sekolah wajib memenuhi beberapa syarat utama yaitu mendapat persetujuan dari pemerintah daerah setempat, menyediakan sarana penerapan protokol kesehatan, kapasitas kelas maksimum 50%, dan peserta didik yang harus sudah vaksin (Powa, Tambunan dan Limbong, 2021).

SMK Negeri 4 Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah di kota Bandar Lampung yang akan melaksanakan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas. Menurut kebijakan dari pemerintah Provinsi Lampung dan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bandar Lampung Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas di sekolah harus memenuhi persyaratan protokol kesehatan ketat seperti jaga jarak meja siswa, pengurangan kapasitas ruangan kelas, dan pemakaian

masker serta cuci tangan di kelas dan sekolah (Qhadumi, 2022). Sebagai bentuk upaya pelaksanaan protokol kesehatan dan untuk kelancaran Pembelajaran Tatap Muka (PTM) di tahun ajaran baru 2021/2022 perpustakaan SMK Negeri 4 Bandar Lampung memerlukan suatu sistem perpustakaan berbasis digital yang dapat digunakan siswa dalam membaca, meminjam dan mengembalikan buku tanpa harus datang langsung ke perpustakaan. Hal ini dikarenakan jumlah siswa didalam ruangan hanya boleh terisi sebanyak 50% dari jumlah kursi yang disediakan.

Perpustakaan digital adalah perpustakaan yang mempunyai koleksi bahan pustaka sebagian besar dalam bentuk format digital yang disimpan dalam arsitektur komputerisasi dan bisa diakses melalui komputer. Perpustakaan digital berada dalam suatu komputer server yang bisa ditempatkan secara lokal, maupun di lokasi yang jauh, namun dapat diakses dengan cepat dan mudah lewat jaringan komputer. Layanan perpustakaan digital diharapkan dapat mempermudah pencarian informasi di dalam koleksi obyek informasi seperti dokumen, gambar dan database dalam format digital dengan cepat, tepat, dan akurat (Damayanti dkk, 2021). Menurut Subroto (2010) keunggulan perpustakaan digital diantaranya adalah sebagai *long distance service* artinya dengan perpustakaan digital pengguna bisa menikmati layanan sepuasnya kapanpun dan dimanapun. Selanjutnya akses perpustakaan digital lebih mudah dibandingkan dengan perpustakaan konvensional, karena pengguna tidak perlu dipusingkan dengan mencari di katalog dengan waktu yang lama dan yang terakhir adalah perpustakaan digital tidak memerlukan banyak biaya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di perpustakaan SMK Negeri 4 Bandar Lampung jumlah pengunjung perharinya sangatlah banyak yaitu menyentuh angka 100-200 pengunjung di masa sebelum pandemi dan 50-80

pengunjung pada masa pandemi saat ini. Mayoritas pengunjung perpustakaan adalah siswa SMK Negeri 4 Bandar Lampung yang digunakan sebagai penunjang proses belajar mengajar yang diperlukan untuk referensi baca yang baik atau pengerjaan tugas. Tingginya aktivitas pengunjung terutama siswa di dalam perpustakaan tentu akan menjadi masalah karena dapat melebihi kapasitas yang telah ditentukan. Menurut kepala perpustakaan SMK Negeri 4 Bandar Lampung jumlah maksimum pengunjung di ruangan saat ini hanya 15 pengunjung dengan durasi waktu tertentu. Selain itu terdapat permasalahan lain dengan sistem yang berjalan saat ini yaitu sulitnya mencari buku yang diperlukan dikarenakan jumlah buku dan rak buku yang sangat banyak, proses pengecekan data peminjaman dan pengembalian yang dicatat dalam buku besar menyulitkan pustakawan dalam pencarian data serta membutuhkan waktu yang relatif lama dalam pembuatan laporan.

Agar pengunjung terutama siswa SMK Negeri 4 Bandar Lampung tetap mendapatkan pelayanan perpustakaan yang baik dalam memerlukan buku untuk kepentingan belajar tanpa harus antri atau menunggu siswa lain selesai meninggalkan ruangan yang dapat menghambat proses belajar serta memudahkan pustakawan dalam mengelola perpustakaan maka diperlukannya pemanfaatan teknologi informasi sebagai solusi dalam permasalahan tersebut. Penerapan teknologi informasi pada institusi akan membantu dalam meningkatkan kualitas pelayanan dan efektivitas kerja pegawai yang lebih baik (Martadala, Neneng dan Susanto, 2021). Oleh karena itu penelitian ini akan membahas tentang Perancangan Perpustakaan Digital dalam Mengurangi Kapasitas Siswa Didalam Ruangan Sebagai Upaya Mematuhi Protokol Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19. Adanya

sistem yang di bangun diharapkan dapat menjadi solusi dan alternatif baru dalam penyelesaian masalah serta penyesuaian penerapan protokol kesehatan dalam proses belajar mengajar di sekolah khususnya dibagian perpustakaan SMK Negeri 4 Bandar Lampung.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menyajikan informasi buku-buku yang tersedia di perpustakaan SMK Negeri 4 Bandar Lampung secara digital ?
2. Bagaimana anggota perpustakaan SMK Negeri 4 Bandar Lampung dapat membaca buku secara digital tanpa harus datang ke ruangan ?
3. Bagaimana anggota perpustakaan SMK Negeri 4 Bandar Lampung dapat melakukan peminjaman buku secara digital ?

## **1.3 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adanya sistem yang dapat menyajikan informasi buku-buku yang tersedia di perpustakaan SMK Negeri 4 Bandar Lampung secara digital sehingga memudahkan anggota dalam mencari buku.
2. Menghasilkan sistem agar anggota dapat membaca buku secara digital kapanpun dan dimanapun sehingga dapat mengurangi kapasitas anggota didalam ruangan perpustakaan.
3. Adanya sistem yang dapat digunakan anggota dalam melakukan peminjaman dan pengembalian buku secara digital.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka batasan masalah penelitian ini adalah :

1. Lingkup penelitian ini hanya dilakukan pada perpustakaan SMK Negeri 4 Bandar Lampung.
2. Penelitian ini tidak sampai membahas denda pengembalian dengan cara pembayaran langsung pada sistem.
3. Penelitian ini menggunakan model *Extreme Programming* (XP) dalam proses mengembangkan sistem, pengujian dilakukan menggunakan ISO 25010 dan proses implementasi dilakukan di SMK Negeri 4 Bandar Lampung.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Untuk Akademisi Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap penyelesaian masalah yang berkaitan dengan perpustakaan berbasis digital dan bisa dijadikan referensi sebagai bahan literatur bagi para pembaca serta sebagai masukan bagi para peneliti-peneliti dalam melakukan penelitiannya pada bidang yang sama.
2. Untuk SMK Negeri 4 Bandar Lampung  
Diperolehnya kemudahan bagi siswa SMK Negeri 4 Bandar Lampung dalam mencari buku-buku yang diperlukan, kemudahan untuk pustakawan dalam mengolah data peminjaman, pengembalian, koleksi buku sampai dihasilkannya informasi perpustakaan yang akan digunakan untuk pimpinan sebagai sumber pengambilan keputusan. Sistem

perpustakaan digital ini juga berperan penting dalam melaksanakan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas dengan tetap memenuhi persyaratan protokol kesehatan yaitu mengurangi kapasitas anggota didalam ruangan perpustakaan.