

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan merupakan suatu ruangan, bagian dari gedung/bangunan, atau gedung itu sendiri, yang berisi buku-buku koleksi, yang disusun dan diatur sedemikian rupa sehingga mudah dicari dan dipergunakan apabila sewaktu-waktu diperlukan untuk pembaca. Perpustakaan biasa terdapat pada suatu instansi pendidikan seperti pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Kasmirin, *et al.*, 2018).

Perpustakaan sebagai sumber ilmu perlu menjadi perhatian lebih baik bagi pihak sekolah, khususnya SMK PGRI 1 Kotaagung yang berlokasi di Jl. Camar, Terbaya, Kec. Kota Agung, Kabupaten Tanggamus, Lampung. Perpustakaan sekolah pada hakikatnya diadakan untuk memupuk dan menumbuh kembangkan minat serta bakat siswa dan guru untuk membaca dan menulis, memperkenalkan teknologi informasi, dan membiasakan mengakses informasi secara mandiri dengan pemanfaatan teknologi secara digital. Perpustakaan digital atau *Digital Library* menawarkan kemudahan bagi para pengguna untuk mengakses sumber-sumber elektronik dengan alat yang menyenangkan pada waktu dan kesempatan yang tidak terbatas. Sekolah SMK PGRI 1 Kotaagung masih perlu menerapkan teknologi informasi berupa perpustakaan digital, karena perpustakaan digital mengatasi keterbatasan waktu, memperluas wawasan siswa dalam belajar. Siswa dapat mengakses sejumlah besar pengetahuan dan berbagi konten serta memfasilitasi perluasan pendidikan.

Pentingnya perpustakaan sebagai sumber pengetahuan perlu dilakukan manajerial dengan baik sehingga dapat mempermudah pengolahan data koleksi buku, banyaknya aplikasi perpustakaan digital yang ditawarkan dan telah banyak mengklaim bahwa banyak CMS berupa aplikasi perpustakaan digital terbaik yang dapat diterapkan, akan tetapi belum tentu sesuai kriteria yang diharapkan sehingga pihak sekolah akan memilih CMS yang terbaik menurut kriteria yang sudah ditetapkan. Berdasarkan penelitian oleh (Fauzi, 2017) diperoleh hasil bahwa aplikasi perpustakaan digital bersifat *open source* banyak menyediakan berbagai fitur yang mendukung untuk berjalannya kegiatan di perpustakaan khususnya pada perpustakaan digitalnya dan penelitian oleh (Putri, *et al.*, 2022) diperoleh hasil bahwa implementasi perpustakaan digital dapat memberikan dampak baik bagi manajemen atau pengelolaan perpustakaan yakni menjadi lebih efektif dan efisien sehingga perpustakaan dapat berjalan dengan baik sesuai fungsinya. Oleh sebab itu untuk menentukan aplikasi perpustakaan digital yang terbaik dan sesuai kriteria yang ditetapkan pihak sekolah perlu adanya penerapan metode keputusan yang dapat memberikan kemudahan dalam memilih perpustakaan digital terbaik.

Pentingnya peran perpustakaan digital, saat ini sekolah masih belum menemukan rekomendasi aplikasi perpusatakaan yang sesuai dengan kriteria sekolah, sehingga perlu adanya metode dalam mendukung keputusan terhadap pemilihan aplikasi perpustakaan yang dapat disesuaikan dengan kriteria yang ada. Sistem Pendukung Keputusan (SPK) adalah suatu sistem informasi berbasis komputer mengkombinasikan model dan data untuk menyediakan dukungan kepada pengambil keputusan dalam memecahkan masalah semi terstruktur atau

masalah ketergantungan yang melibatkan user secara mendalam (Putra *et al.*, 2018). Sehingga penerapan metode SPK yang digunakan yaitu *Simple Additive Weighthing* (SAW) karena merupakan suatu metode penjumlahan yang umum dilakukan, sederhana dan mudah untuk diterapkan karena memiliki algoritma yang tidak terlalu rumit, dengan konsep dasar metode SAW adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua atribut (Marbun and Hansun, 2019).

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah solusi untuk mempermudah dalam pengambilan keputusan pemilihan aplikasi perpustakaan digital untuk memperoleh rekomendasi terbaik. Dengan penerapan metode SPK berupa SAW diharapkan mampu memberikan kemudahan untuk mendukung hasil keputusan pihak sekolah dengan ketentuan kriteria seperti teknologi, pengguna, dukungan pihak pengembang, fitur dan permasalahan teknis yang diterapkan pada alternatif seperti OpenBiblio, INLISLite, SLiMS, E-Prints dan Dspace. Penentuan jenis kriteria berdasarkan jenis kelompok seperti *benefit* dan *cost*, kriteria dengan jenis benefit sebagai kriteria yang jika nilai bobotnya semakin tinggi maka akan semakin tinggi peluang terpilih seperti kriteria teknologi, pengguna, dukungan pihak pengembang dan fitur, sedangkan untuk jenis kriteria *cost* sebagai kriteria yang semakin tinggi nilai bobotnya akan semakin kecil peluang terpilihnya seperti masalah teknis dalam artian jika permasalahan teknis semakin banyak maka peluang terpilih akan semakin kecil (Jufri, 2022).

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan metode SAW diperoleh nilai ranking tertinggi untuk aplikasi perpustakaan terbaik dari alternatif seperti OpenBiblio dengan hasil 0,49, INLISlite dengan hasil 0,671667, Slims dengan

hasil 0,766667, E-Prints dengan hasil 0,620833 dan Dspace dengan hasil 0,550833. Sehingga dapat diketahui nilai terbesar terdapat pada alternatif SLiMS dengan nilai 0,766667, maka hasil pemilihan aplikasi perpustakaan terbaik yaitu SLiMS dengan nilai 0,766667.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana menganalisis untuk mendukung keputusan dalam memilih sistem manajerial perpustakaan terbaik di SMK PGRI 1 Kotaagung ?.
2. Bagaimana cara mengimplementasikan sistem manajerial perpustakaan terbaik di SMK PGRI 1 Kotaagung ?

1.3 Batasan Penelitian

Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Data yang di input berupa data alternatif, data kriteria dan data sub kriteria.
2. Proses yang dilakukan pada pembobotan dan penilaian alternatif.
3. Kriteria yang digunakan yaitu kriteria seperti teknologi, pengguna, dukungan pihak pengembang, fitur dan permasalahan teknis.
4. Waktu penelitian yang dilakukan mulai bulan Februari 2023 sampai Agustus 2023
5. Tempat penelitian yaitu SMK PGRI 1 Kotaagung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan konsep untuk mencapai suatu yang diinginkan yaitu menghasilkan keputusan pemilihan aplikasi perpustakaan terbaik dengan

menggunakan metode SAW untuk mempermudah proses analisis keputusan terhadap aplikasi perpustakaan yang akan dipilih.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu:

1. Mempermudah melakukan analisis terhadap data alternatif pemilihan sesuai kriteria yang diinginkan.
2. Mempermudah melihat hasil keputusan dari hasil pembobotan kriteria dan penilaian, sehingga menghasilkan satu aplikasi perpustakaan yang direkomendasikan.