

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi di era globalisasi, pola kehidupan manusia pun berubah mengikuti alur perkembangan sehingga timbul pemikiran-pemikiran modern guna menunjang kehidupannya. Pesatnya perkembangan teknologi informasi ini membawa berbagai efek bagi penggunanya baik itu positif maupun negatif yang berdampak pada kehidupan manusia. Teknologi informasi telah mempengaruhi sebagian besar kehidupan manusia untuk terus bergantung padanya, menggantikan sistem kerja manual menjadi terkomputerisasi. Perkembangan teknologi informasi pada saat ini menunjukkan bahwa kecepatan, keamanan dan kemudahan menjadi aspek utama yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan sebuah sistem. Sistem informasi memiliki peranan untuk meningkatkan kemudahan pengolahan data menjadi lebih cepat, akurat, serta membantu meningkatkan kualitas informasi yang diberikan untuk pengambilan keputusan sehingga dapat meningkatkan produktivitas. Sistem informasi telah digunakan diberbagai bidang salah satunya pada bidang pendidikan terutama perpustakaan (David Ardyansyah, 2022).

Perpustakaan sebagai penyedia layanan informasi mencakup kegiatan pengumpulan, pengolahan, penyajian, penyebaran, pengawetan, dan pelestarian informasi. Perpustakaan berkembang dan bermanfaat sebagai salah satu pusat informasi, sumber ilmu pengetahuan, penelitian, rekreasi, pelestarian khasanah budaya bangsa, serta memberikan berbagai jasa layanan lainnya. Ilmu dan informasi disajikan untuk memenuhi kebutuhan informasi pemustaka. Informasi digunakan untuk menunjang studi akademis, menambah ilmu bidang lain yang memperkaya pengetahuan, dan memberi hiburan tersendiri bagi pemustaka (Endarti, 2020).

SMK Yayasan Abdi Karya (YADIKA) Natar merupakan sekolah menengah kejuruan yang beralamatkan di Jl. Sitara No. 84, Muara Putih Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. Perpustakaan yang ada di sekolah

tersebut masih memberlakukan sistem pengelolaan manual dengan menggunakan catatan buku yang bersifat sementara oleh petugas perpustakaan. Pengelolaan buku catatan tersebut dibagi dalam beberapa bagian seperti catatan koleksi buku, catatan anggota, catatan peminjaman dan catatan pengembalian buku, yang dinilai kurang efisien karena tulisan terkadang ada yang tidak bisa terbaca, kemudian pernah terjadinya buku catatan tersebut hilang dan juga membutuhkan waktu yang lama dalam proses melakukan transaksi seperti peminjaman buku, pendataan buku ataupun anggota sehingga petugas perpustakaan sering kualahan dan aksesibilitas informasi pengguna terbatas. Siswa dan staf pengajar sering mengalami kesulitan dalam mencari buku tertentu di dalam perpustakaan karena kurangnya sistem pencarian dan lokasi yang terintegrasi.

Sistem otomasi perpustakaan yang efektif terdiri dari berbagai langkah mulai dari pengadaan bahan perpustakaan, pengolahan koleksi, manajemen sirkulasi (peminjaman, pengembalian, dan perpanjangan pinjaman), administrasi keanggotaan, pengaturan izin akses anggota, sistem pemesanan, dan pelaporan aktivitas perpustakaan dengan berbagai parameter yang dapat dipilih (Marselina R, 2023).

Otomasi perpustakaan telah diperkenalkan melalui penggunaan perangkat lunak pendukung seperti SLiMS (Senayan Library Management System). SLiMS merupakan salah satu perangkat lunak sumber terbuka berbasis web yang dapat digunakan untuk membangun sistem otomasi perpustakaan. SLiMS merupakan software berbasis perangkat lunak perpustakaan atau sistem manajemen perpustakaan sistem manajemen sumber terbuka berlisensi di bawah GPL v3. Perangkat web yang dikembangkan oleh tim Perangkat Pusat Informasi dan Humas Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia didirikan dengan mengimplementasikan PHP, basis data MySQL, dan kendali versi Git. Fitur-fitur yang disediakan oleh SLiMS sangat berguna dan mempermudah dalam mengelola koleksi bahan pustaka, termasuk inventarisasi, klasifikasi, pemberian label, pembuatan kartu katalog, dan penataan koleksi bahan pustaka di rak (Rabani, S all, 2022).

Berdasarkan penjelasan masalah di atas, judul skripsi mengenai Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Pada SMK Yayasan Abdi Karya Natar dengan penerapan menggunakan SLiMS 9 Bulian dapat menjadi solusi untuk menyelesaikan masalah pada sistem manajemen perpustakaan yang akan digunakan oleh sekolah ini dengan menggunakan software SLiMS (Senayan Library Management System) versi terbaru yaitu SLiMS 9 Bulian diharapkan dapat meningkatkan fungsionalitas sistem perpustakaan digital sehingga proses pengelolaan perpustakaan menjadi lebih efisien dan akurat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan maka diperoleh rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana efisiensi pengelolaan perpustakaan di SMK Yayasan Abdi Karya Natar dengan sistem manual berbasis catatan buku?
2. Bagaimana solusi atau perbaikan yang dapat diusulkan untuk meningkatkan efisiensi, dan pengelolaan perpustakaan di SMK Yayasan Abdi Karya Natar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan koleksi buku, peminjaman, dan pengembalian buku di perpustakaan SMK Yayasan Abdi Karya (YADIKA) Natar dengan mengganti sistem pengelolaan manual saat ini menjadi sistem informasi perpustakaan yang terkomputerisasi.
2. Mengatasi kendala yang dihadapi oleh petugas perpustakaan dalam melakukan pengelolaan transaksi peminjaman buku, pendataan buku dan anggota dengan menerapkan sistem yang lebih efisien dan terotomatisasi.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memudahkan penelitian, batasan masalah digunakan untuk mengatur lingkup pembahasan. Oleh karena itu, berikut adalah batasan masalah yang terkait dalam penelitian ini :

1. Penelitian ini akan membahas Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website pada SMK Yayasan Abdi Karya (YADIKA) Natar. Penelitian ini tidak akan membahas sistem yang ada di sekolah lain.
2. Data yang diolah dalam sistem adalah data buku, data anggota, data transaksi peminjaman dan pengembalian buku serta laporan.
3. Sistem Informasi Perpustakaan harus terkoneksi internet.
4. Metode pengembangan sistem menggunakan Metode *waterfall*
5. Sistem ini dibuat dengan menerapkan SLiMS 9 Bulian dan Database *MySQL*
6. Perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang meliputi *use case diagram*, *class diagram*, dan *activity diagram*.