

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan mempunyai arti sebagai suatu tempat yang didalamnya terdapat sebuah kegiatan penghimpunan, pengelolaan dan penyebarluasan (pelayanan) segala macam informasi, baik secara tercetak maupun terekam dalam berbagai media atau buku, majalah, surat kabar, film, kaset, tape recorder, video, komputer, dan lain-lain. Manajemen perpustakaan merupakan suatu proses pengelolaan dan pengoptimalan sumberdaya manusia (pustakawan) dalam rangka mencapai tujuan perpustakaan yang didasarkan pada prinsip-prinsip organisasi dan teori-teori yang ada dalam perpustakaan [3].

Sebuah perpustakaan sekolah harus dikelola dengan sangat baik guna menghasilkan atau pun memberikan pelayanan yang optimal kepada masyarakat sekolah, pelayanan yang optimal dapat terlihat seperti kemudahan anggota mendapatkan informasi yang akurat serta cepat. Perpustakaan menjadi wadah untuk siapapun yang ingin meningkatkan ilmu pengetahuannya melalui membaca. Seperti di SDPN Setiabudi Bandung, Sekolah Dasar ini memiliki perpustakaan yang memiliki koleksi buku bacaan yang dapat dimanfaatkan oleh siswa/i nya untuk dibaca dan dapat juga untuk dipinjam dengan diberikan jangka waktu yang nantinya perlu dikembalikan.

Perpustakaan yang berada di SDPN Setiabudi Bandung ini memiliki fungsi pada umumnya sebuah perpustakaan. Seperti terjadinya proses peminjaman

buku, pengembalian buku, pencatatan laporan transaksi, keanggotaan perpustakaan serta pencatatan koleksi buku yang dimiliki. Beberapa kegiatan tersebut masih dilakukan secara tidak terkomputerisasi, hal ini menjadi kendala bagi petugas yang berada di perpustakaan tersebut, kendala yang muncul seperti lamanya dalam melakukan pencarian lokasi buku disimpan, kesulitan dalam mengelola laporan transaksi karena perlu membuka berkas sehingga rentan terjadi kerusakan/kesalahan.

Perlu dilakukan perubahan pada sistem yang berjalan di perpustakaan tersebut, dengan memanfaatkan sebuah teknologi. Tidak dipungkiri lagi teknologi sudah banyak dimanfaatkan di bidang manapun karena dapat membantu dalam melakukan sebuah pekerjaan dengan efektif dan efisien. Perkembangan Teknologi Informasi memacu suatu cara baru dalam kehidupan, dari kehidupan dimulai sampai dengan berakhir, kehidupan seperti ini dikenal dengan e-life artinya kehidupan ini sudah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik. Bagi negara dunia ketiga atau yang sedang berkembang, dilema mengenai pemanfaatan teknologi informasi amat terasa. Di satu sisi banyak perusahaan yang belum siap karena struktur budaya atau SDM-nya, sementara di pihak lain investasi besar harus dikeluarkan untuk membeli perangkat teknologi informasi. Tidak memiliki teknologi informasi, berarti tidak dapat bersaing dengan perusahaan lainnya [4].

Perubahan yang dapat diterapkan pada perpustakaan SDPN Setiabudi Bandung yaitu merubah kegiatan pengelolaan data perpustakaan yang manual dengan menerapkan suatu sistem informasi yang dapat membantu melakukan

pengelolaan. Penerapan teknologi informasi untuk setiap organisasi terkait dengan tujuan masing-masing organisasi, harus selaras dengan strategi bisnis dan tujuan organisasi yang dapat dicapai dengan adanya pengelolaan teknologi informasi yang baik. Dapat menjadi solusi untuk mengatasi kendala yang terjadi, nantinya semua kegiatan perpustakaan akan berjalan optimal dan dapat memberikan pelayanan optimal kepada para pengunjung.

Seperti yang sudah diuraikan pada paragraf-paragraf sebelumnya maka peneliti menemukan kesimpulan dan solusi bahwa peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan merancang sebuah aplikasi berbasis web dengan judul “SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN PERPUSTAKAAN PADA SDPN SETIABUDI BANDUNG”. Dengan dibangunnya aplikasi pengelolaan perpustakaan ini peneliti berharap membantu petugas perpustakaan SDPN Setiabudi Bandung agar dapat memberikan pelayanan yang optimal.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah, sebelumnya peneliti sudah melakukan pengumpulan data dan informasi langsung dari pihak perpustakaan dan mendapatkan data suatu permasalahan melalui wawancara. Berikut identifikasi dan rumusan masalah yang didapat.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Setelah mendapatkan data melalui wawancara dengan pegawai perpustakaan tersebut maka peneliti melakukan identifikasi masalah terkait permasalahan yang dihadapi berikut ini :

1. Belum terdapat sistem yang dapat dimanfaatkan oleh perpustakaan untuk membantu kegiatan pengelolaan yang terjadi.
2. Pendataan pada koleksi buku masih belum efektif, seperti data lokasi rak pada buku terkadang petugas kesulitan untuk mencari buku yang dicari.
3. Belum optimalnya dalam merekap data laporan transaksi dan data laporan denda.
4. Tidak terdapat denda pada proses transaksi jika pengembalian buku terlambat.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengumpulkan data yang dibutuhkan guna merancang aplikasi perpustakaan tersebut ?
2. Bagaimana cara merancang aplikasi perpustakaan sesuai dengan kebutuhan ?
3. Bagaimana agar aplikasi perpustakaan bermanfaat dalam penggunaannya ?
4. Bagaimana pengujian pada aplikasi perpustakaan tersebut ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian yang berkaitan dengan latar belakang identifikasi dan rumusan masalah tersebut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses pada perpustakaan tersebut dan kendala apa saja yang masih terjadi. Serta memberikan solusi untuk memecahkan kendala yang masih terjadi dengan memanfaatkan teknologi untuk mempermudah suatu pekerjaan guna memberikan pelayanan yang optimal.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pengelolaan perpustakaan yang sedang berjalan pada SDPN Setiabudi Bandung.
2. Merancang sebuah aplikasi sistem informasi pengelolaan perpustakaan pada SDPN Setiabudi Bandung.
3. Mengimplementasikan aplikasi yang dibangun untuk dapat membantu pekerjaan yang dilakukan petugas perpustakaan SDPN Setiabudi Bandung.
4. Meningkatkan pelayanan perpustakaan pada SDPN Setiabudi Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini terdiri dari 2 bagian yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1 Kegunaan praktis

Dengan dibangunnya sistem informasi pengelolaan perpustakaan ini diharapkan aplikasi ini dapat membantu dan mempermudah petugas perpustakaan SDPN Setiabudi Bandung dalam melakukan pekerjaannya, dan diharapkan juga

dapat meminimalisir kendala yang terjadi. Penelitian ini dapat bermanfaat sekaligus masukan bagi pihak sekolah SDPN Setiabudi Bandung.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Penelitian ini kelak berguna untuk menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenai pembuatan sistem informasi pengelolaan perpustakaan. Dan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan untuk peneliti selanjutnya sebagai bahan referensi. Dilakukan penelitian ini yaitu menjadi acuan dan mengukur sejauh mana pengetahuan dan kemampuan menulis peneliti dalam mengimplementasikan keilmuan yang sudah diperoleh selama melaksanakan perkuliahan.

1.5 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi pengelolaan perpustakaan yang dibuat hanya memiliki fitur menginput data anggota, menginput data buku, menginput data transaksi, cetak kartu anggota, dan merekap data laporan transaksi serta denda.
2. Sistem informasi pengelolaan perpustakaan ini dapat diakses oleh petugas dan siswa, sedangkan kepala perpustakaan tidak terlibat didalam sistem karena hanya menerima rekap laporan yang diberikan oleh petugas.
3. Sistem informasi pengelolaan perpustakaan ini memerlukan akses login untuk dapat masuk ke dalam sistem.

Pada bab ini peneliti memberikan penjelasan mengenai hasil analisis yang diusulkan terkait perancangan interface, perancangan arsitektur jaringan, pengujian dan implementasi.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kritik dan saran mengenai aplikasi yang telah dibuat, serta terdapat kesimpulan dari keseluruhan penelitian ini.