BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dunia perpustakaan dewasa ini semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi informasi, tingginya informasi yang di butuhkan masyarakat membuat informasi semakin mudah di akses kapanpun dan dimana pun. Perkembangan ini di dukung oleh pesatnya perkembangan dunia teknologi informasi dan *Digitalisasi*, marak nya smartphone, tablet dan laptop membuat manusia berfikir cara mengembangkan aplikasi yang dapat memberikan informasi yang dapat di akses melalui genggaman.

Menurut (Adams, Jansen, dan Smith 1999) Akan ada terus ekspansi kegiatan perpustakaan digital. LIS dan profesional ilmu komputer akan menghadapi tantangan yang akan menyebabkan sistem ini lebih ditingkatkan. Semakin banyak perpustakaan akan memiliki departemen dan program di arena perpustakaan digital. Perpustakaan digital akan di bangun di atas pekerjaan yang dilakukan di wilayah pengelolaan informasi dan data. Perpustakaan digital menyediakan cara yang efektif untuk mendistribusikan sumber belajar bagi siswa dan pengguna lainnya. Merencanakan perpustakaan digital memerlukan analisis mendalam dari organisasi dan para penggunanya, dan membutuhkan biaya dan kebutuhan infrastruktur dan pemeliharaan.

Peran sistem informasi terhadap kemajuan perpustakaan sekolah sudah tidak diragukan lagi. Dengan dukungan sistem informasi yang baik maka sebuah perpustakaan akan memiliki berbagai keunggulan kompetitif sehingga mampu bersaing dengan perpustakaan disekolah lain. Selain itu, sebuah sistem informasi yang baik juga dapat memberikan pelayanan yang baik pula bagi pengunjung.

Kompetensi merupakan aspek-aspek pribadi dari seorang pekerja yang memungkinkan pencapaian kinerja yang superior. Aspek-aspek pribadi pekerja termasuk sifat, motif-motif, sistem nilai, sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi akan mengarahkan tingkah laku. Sedangkan tingkah laku akan menghasilkan kinerja (Lasmahadi, 2002). Kompetensi merupakan salah satu atribut yang melekat pada sumber daya manusia. Sehingga kompetensi yang dimiliki seseorang belum tentu dapat dimiliki dengan sama persis oleh orang lain. Sebagai salah satu bentuk aset, sumber daya manusia yang berkompeten di bidangnya dapat menjadi unsur penunjang perusahaan untuk memiliki nilai kompetitif yang tinggi.

"*Digital libraries are the logical extension and argumentations of physical libraries in the electronic information society. Extension amplify existing resources and services and argumentation enable new kinds of human problem solving and expression (Marchionini, 1998. Encyclopedia of library and information science, vol.63*)"

Dengan Sistem Informasi Perpustakaan pembelajar bisa efektif lagi, hanya dengan duduk dan mencari informasi yang dia inginkan melalui media internet.

Setelah maembuka *browser* atau mesin pencarian kita dapat mencari berbagai informasi yang tersebar di seluruh pelosok dunia, mengunduh dan membaca pustaka (jurnal, artikel, karya ilmiah, materi) yang sedang kita cari tersebut.

Pribadi Bilingual Boarding School Bandung (PBBS) merupakan sekolah nasional berasrama yang menerapkan sistem pendidikan berkualitas dengan kurikulum Nasional Plus dan merupakan sekolah unggulan yang didirikan atas kerjasama Yayasan Yenbu Indonesia dengan Assosiasi Pasiad Turki . Sistem pendidikan berbasis siswa, dengan bahasa pengantar Bahasa Inggris khususnya untuk mata pelajaran Matematika,Fisika, Kimia, Biologi, dan Bahasa Inggris. Dengan didukung tenaga pengajar asing dan lokal yang profesional yang siap mengantarkan putra-putri Indonesia dalam persaingan pendidikan baik tingkat nasional maupun internasional. Namun terdapat kesulitan dalam pencarian dan pengguanaan literatur di perpustakaan Pribadi Bilingual Boarding School Bandung.Sistem yang sedang berjalan dirasa kurang efektif karena masih menggunakan sistem yang konvensioanal yaitu pendataan transaksi peminjaman dengan cara manual.Yaitu dengan pendataan yang masih menggunakan buku yang berisikan tanggal,nama,judul buku dan tanda tangan.Saat mengembalikan buku hanya menggunakan sistem coret terhadap data yang diisikan saat peminjaman.Kendala lain yaitu tidak adanya ruang akses untuk *softcopy* seperti karya ilmiah dan buku pelajaran yang dimiliki perpustakan Pribadi Bilingual Boarding School Bandung.Serta pemasalan dasar dari sistem di sekolah ini adalah pendataan buku-buku yang tidak bisa dilihat secara terbuka.Jadi peminjam tidak mengetahui pesediaan buku yang dicari tersedia atau tidak. Untuk mendukung

aktifitas tersebut maka peserta didik mau tidak mau harus di dukung pula dengan adanya Perpustakaan untuk memudahkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan lebih efisien keuntungannya disini adalah peserta didik yang menjadi anggota perpustakaan digital dapat mengakses pelajaran yang akan di ujikan melalui media website atau media *online.*

Data tentang berbagai literature yang ada di Pribadi Bilingual Boarding School meliputi:buku pelajaran,karya ilmiah yang saat ini berupa *softcopy*.Sedangkan yang berjenis *hardcopy* adalah buku cerita,sejarah,bahasa dan buku-buku pengetahuan lain.

Dalam perkembangan teknologi informasi, saat ini terasa diperlukan adanya *digitalisasi* literature tersebut dalam rangka memfasilitasi para siswa untuk dapat mengakses secara mudah dan efektif serta efisien.Dengan tujuan seluruh literatur dapat dimanfaatkan secara bersama-sama oleh para siswa.

Kendala yang dialami selama ini, ketika literature tersebut dipinjam oleh salah satu siswa, berarti siswa yang lain tidak dapat menggunakanya.Dan untuk yang jenis hardcopy susah dapat informasi tentang beradaan litertaur yang dicari di pepustakaan Pribadi Bilingual Boarding School.

Maka dari latar belakang di atas penulis melakukan penelitian dengan mengajukan judul "**SISTEM INFROMASI *PERPUSTAKAAN* DI PRIBADI BILINGUAL BOARDING SCHOOL BANDUNG**".

Tabel 1.1 Jumlah Literatur di PBBS

Jenis Bahan Pustaka	Jumlah
Jumlah Buku jenis *hardcopy*	4800
Jumlah Buku Pelajaran jenis *softcopy*	36
Jumlah Karya ilmiah	120

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berikut adalah identifikasi masalah dan rumusan masalah yang terdapat di Pribadi Bilingual Boarding School Kota Bandung:

1.2.1 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, penulis menemukan beberapa masalah yang perlu di identifikasi yaitu :

1. Sistem pendataan peminjaman masih menggunkan cara konvensional yang kurang efektif
2. Kesulitan dalam penggunaan literature secara bersama-sama karena tidak ada ruang akses untuk softcopy literature
3. Kesulitan dalam memberikan pelayanan yang bisa diakses dimana saja karena tidak ada ruang pustaka digital.

1.2.2 Rumusan masalah

Atas dasar Identifikasi Masalah yang telah di paparkan sebelumnya, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis sistem perpustakaan yang sedang berjalan?
2. Bagaimana merancang aplikasi digital libarary sehingga pencarian bahan pustaka seperti artikel, buku, karya ilmiah karena belum terorganisasi dengan baik dapat di akses dan di publikasikan melalui media digital?
3. Bagaimana menguji aplikasi Perpustakaan yang sudah dirancang
4. Bagaimana implementasi aplikasi digital?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Maksud penelitian

Maksud dari penelitian penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun sebuah Sistem Informasi Perpustakaan Pribadi Bilingual Boarding School Bandung yang diharapkan dapat berguna untuk mempermudah di dalam pemrosesan data dan pemberian informasi agar bisa lebih mengefisienkan waktu.

1.3.2 Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalis sistem perpustakaan yang sedang berjalan di di Perpustakaan Pribadi Bilingual Boarding School Bandung.

2. Untuk merancang Sistem Informasi *Perpustakaan* di Perpustakaan Pribadi Bilingual Boarding School Bandung.
3. Untuk melakukan pengujian Informasi *Perpustakaan* di Perpustakaan Perpustakaan Pribadi Bilingual Boarding School Bandung apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan oleh user.
4. Untuk mengimlementasikan sistem usulan yang telah dibangun.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini terbagi menjadi dua jenis kegunaan peneletian, diantaranya adalah sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan praktis

1. Munculnya sistem baru yang mengatasi semua permasalahan yang ada di sistem yang lama
2. Dapat membantu dalam pelayanan penyimpanan bahan pustaka para siswa Pribadi Bilingual Boarding School Bandung dalam bentuk *Software* sistematis.
3. Para siswa dapat mengunduh bahan pustaka yang tersedia di *Perpustakaan* perpustakaan Pribadi Bilingual Boarding School Bandung.

1.4.2 Kegunaan akademis

Berikut ini merupakan kegunaan dari penelitian yang penulis harapkan, baik bagi pihak lingkungan akademis maupun bagi penulis sendiri.

1. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan melakukan penelitian.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan, pemahaman, masukan dan pengalaman penulis dalam mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan selama menjadi mahasiswa di Universitas Komputer Indonesia.

1.5 Batasan Masalah

Untuk mengkaji suatu permaslahan yang dihadapi oleh Pribadi Bilingual Boarding School Bandung dalam hal ini penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, agar pembahasan dan penyusunan dapat dilakukan secara terarah dan tercapai dengan tujuan yang diharapkan.

1. Hanya administrator mempunyai hak mengupload literature yang berjenis *softcopy*.
2. Penginputan data buku berjenis *hardcopy* menggunakan cara manual.
3. Pendaftaran *user* di aplikasi *Perpustakaan* ini khusus untuk siswa Pribadi Bilingual Boarding School Bandung.
4. Booking hanya untuk 12 jam, lebih dari 12 jam otomatis dibatalkan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Pribadi Bilingual Boarding School Bandung, Jl.PHH.Mustofa No.41, Bandung 40124.

1.6.2 Waktu penelitian

Tabel 1.2 Waktu Penelitian

No	*Aktivitas*	*Waktu (Tahun 2015)*																			
		September				*Oktober*				*November*				*Desember*				*Januari*			
		1	*2*	*3*	*1*	*1*	*1*	*1*	*4*	*1*	*2*	*3*	*4*	*1*	*2*	*3*	*4*	*1*	*2*	*3*	*4*
1	Mendengarkan Pelanggan																				
	a. Observasi																				
	b. Wawancara																				
2	Merancang dan Membuat Prototype																				
	a. Analisis Proses dan data																				
	b. Desain Proses dan Data																				
	c. Program Proses dan Data																				
3	Menguji Prototype																				
	a. Pengujian Perangkat Lunak																				
	b. Evaluasi Costumer																				