

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat saat ini menjadikan teknologi informasi sesuatu hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi Informasi membantu pekerjaan dengan menyediakan informasi dan melakukan berbagai tugas yang berhubungan dengan pengolahan informasi. Pemanfaatan teknologi informasi telah mencakup berbagai bidang, mulai dari bidang ekonomi, bisnis sampai pendidikan. Bidang pendidikan tidak akan jauh dari pendidikan formal yaitu sekolah. Pemanfaatan teknologi informasi membantu sekolah dalam mengelola data yang ada, dimana data tersebut digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan sekolah terhadap permasalahan yang sedang dihadapi. Sistem pengolahan dan manajemen informasi yang baik, akan sangat berpengaruh dalam meningkatkan kinerja yang efektif dan efisien. Penerapan sebuah sistem sebagai pengganti sistem pengolahan manual yang telah ada akan membantu pihak sekolah mengolah dengan baik, sehingga informasi perpustakaan yang ada dapat diketahui secara cepat dan mudah (Ermatita, 2016).

Berdasarkan UU N0. 43 tahun 2007 tentang perpustakaan, pasal 3 menjelaskan bahwa fungsi perpustakaan sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa. Ironisnya, pemahaman seperti itu belum mengakar kuat di masyarakat. Akibatnya, perpustakaan masih saja dijadikan sebagai gudang buku

belaka, bahkan lebih parah dijadikan sebagai tempat pembuangan orang yang bermasalah (Mubasyaroh, 2016).

Perpustakaan adalah salah satu bentuk usaha yang bergerak dibidang jasa pelayanan dilingkungan masyarakat, sekolah, perguruan tinggi, dan instansi lainnya. Dalam dunia pendidikan, peranan perpustakaan sangat membantu siswa dan mahasiswa dalam proses belajar ataupun menambah wawasan. Karena, perpustakaan mampu menyediakan berbagai macam buku sebagai wacana yang berhubungan dengan pendidikan. Hal lazim dalam perpustakaan adalah siswa, mahasiswa dan umum tidak perlu mengeluarkan biaya apapun untuk mendapatkan buku yang diinginkan, tetapi harus melalui prosedur yang telah ditetapkan dan ditentukan (Salma Alfarisi, 2014).

Kehadiran perpustakaan pada satu institusi pendidikan sangatlah penting. Selain sebagai sumber referensi pembelajaran, perpustakaan yang terkelola dengan baik juga dapat menunjang terciptanya atmosfer akademik yang memadai. Pengelolaan perpustakaan yang baik salah satunya tercermin dari kemudahan akses konten-konten pada perpustakaan tersebut. Jika konten perpustakaan dapat diakses secara luas tanpa tergantung ruang dan waktu, maka akan dapat menambah daya tarik pengunjung baik siswa maupun masyarakat umum terhadap perpustakaan itu sendiri (Richki Hardi dan Hardianto, 2015).

Saat ini di lingkungan pendidikan, perpustakaan digital diperlukan untuk mendukung pelaksanaan pendidikan dan pengajaran, serta pengabdian dan pelayanan pada masyarakat. Perubahan paradigma dalam sistem pendidikan dan pengajaran menempatkan perpustakaan sebagai sumberdaya informasi yang

sangat penting karena dimungkinkan akan memberikan kemudahan pada civitas akademika dalam aksesibilitas informasi di perpustakaan. Dalam era global seperti sekarang ini muncul berbagai perpustakaan yang menerapkan teknologi informasi maka adapun istilah perpustakaan maya, perpustakaan elektronik, perpustakaan digital dan sebagainya. Namun harus diingat bahwa pengalaman menunjukkan bahwa sebagian besar perpustakaan di Indonesia tepatnya di dunia pendidikan khususnya di Sekolah Menengah pertama (SMP) belum memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan TI sehingga harus ada strategi khusus untuk mengembangkan sebuah perpustakaan dari bentuk konvensional ke bentuk digital (Dwi Ari Wibowo, 2017).

Pada perpustakaan SMPN 1 Gunung Talang masih menggunakan konsep perpustakaan konvensional dan jauh lebih lampau dalam fasilitas dari sistem yang digunakan pada perpustakaan digital. Para pengguna masih mencari buku dengan mencarinya satu persatu buku yang ada di perpustakaan atau mencarinya dari rak yang satu ke yang lain. Bahkan tidak sekali buku yang dicari tidak ditemukan sehingga ini sangat merepotkan bagi pengguna dan petugas perpustakaan. Tidak hanya pengguna saja yang mendapat kendala ternyata petugas juga kesulitan dalam pengolahan data terkait dengan informasi peminjaman, pengembalian, data buku serta pengelompokan buku sesuai dengan kategori buku. Sehingga menyulitkan petugas perpustakaan saat menyediakan laporan peminjaman, laporan pengembalian serta menyulitkan petugas untuk mencari buku yang diinginkan oleh pengguna karena mapping buku yang masih kurang jelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin membangun sebuah

aplikasi Perpustakaan pada SMPN 1 Gunung Talang yang akan dituangkan pada penulisan penelitian dengan judul : **“PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI PERPUSTAKAAN MENCAKUP PEMINJAMAN BUKU DAN PENDATAAN KUNJUNGAN SMPN 1 GUNUNG TALANG MENGGUNAKAN ADOBE DREAMWEAVER”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pemanfaatan komputer pada perpustakaan SMPN 1 Gunung Talang?
2. Bagaimana aplikasi yang dirancang dapat mempermudah penyimpanan data di perpustakaan SMPN 1 Gunung Talang ?
3. Bagaimana supaya aplikasi yang dibuat bisa menyediakan fitur *search engine* judul buku?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan langkah-langkah pemecahan tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai maka perlu dibatasi permasalahannya. Dalam hal ini kami menetapkan batasan masalah yaitu hanya difokuskan pada permasalahan yang berhubungan dengan perancangan aplikasi pada perpustakaan SMPN 1 Gunung Talang dengan mengoptimalkan penggunaan dan pemanfaatan komputer agar tercapai hasil yang lebih optimal, dan mempermudah petugas

perpustakaan dalam pengolahan data perpustakaan serta pencarian buku oleh siswa.

1.4 Hipotesa

Berdasarkan perumusan masalah yang diatas maka dapat dikemukakan hipotesa sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem perpustakaan yang berbasis komputerisasi diharapkan mempermudah petugas perpustakaan dalam mengelola data perpustakaan yang lebih efisien dan praktis dalam pelaksanaannya.
2. Dengan adanya perancangan sistem seperti ini data akan disimpan didalam sebuah database, sehingga data lebih terstruktur dan tersusun rapi, juga meningkatkan ke akuratan data dalam pengolahannya. Database yang digunakan dapat menampung jutaan data dan memungkinkan pengguna lebih menghemat kertas yang sebelumnya pendataan hanya melalui dokumentasi pembukuan secara manual.
3. Dengan adanya sistem ini akan menyediakan *search engine*, *search engine* merupakan mesin pencari informasi yang berguna bagi siswa untuk mempermudah dan mempercepat dalam mencari judul buku.

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini terdapat tujuan yang ingin dicapai, adapun diantaranya adalah :

1. Untuk menerapkan sistem komputerisasi pada perpustakaan SMP Negeri 1 Gunung Talang guna membantu pegawai dan pengguna dalam pendataan buku dan kunjungan.
2. Perancangan aplikasi ini berguna untuk mempermudah pegawai dalam penginputan data buku dan data tersimpan langsung secara otomatis kedalam database sehingga pegawai tidak perlu lagi membuat daftar buku secara manual.
3. Untuk membantu mempermudah siswa dalam mencari buku yang diinginkan dengan menggunakan fasilitas *search engine* pada sistem.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis

Penulis dapat mengaplikasikan ilmu dan wawasan terkait dengan sistem informasi manajemen dan komputer serta dapat mengembangkan kemampuan tersebut sesuai kebutuhan sehingga berguna bagi semua orang yang membutuhkan.

2. Bagi sekolah

Mendapatkan solusi pengolahan data lebih cepat dan akurat serta meningkatkan pelayanan siswa dan petugas perpustakaan SMPN 1 Gunung Talang dengan adanya aplikasi, dan juga mempermudah dalam

mencari data-data buku yang ada pada perpustakaan SMPN 1 Gunung Talang.

3. Bagi pihak lain

Memberikan informasi dan bahan referensi bagi pihak yang membutuhkan.

1.7 Tinjauan Umum Instansi

Tinjauan umum ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum tentang sekolah SMPN 1 Gunung Talang. Gambaran tersebut diantaranya adalah sejarah berdirinya SMPN 1 Gunung Talang dan struktur organisasinya.

1.7.1 Sejarah SMPN 1 GUNUNG TALANG

SMPN 1 Gunung Talang berdiri pada tanggal 25 Oktober 1960. Dan berikut nama nama kepala sekolah yang pernah menjabat di SMP Negeri 1 Gunung Talang :

1. Dari tahun 1960 s/d 1977 : Helmi Efendi
2. Dari tahun 1977 s/d 1984 : Soekiman Udin
3. Dari tahun 1984 s/d 1988 : Drs. Syawir
4. Dari tahun 1988 s/d 1993 : Syahrudin Basir B.A
5. Dari tahun 1993 s/d 2002 : Drs. Isman Usni
6. Dari tahun 2002 s/d 2008 : Edri Solvin, S.Pd.MM
7. Dari tahun 2008 s/d 2011 : Erfimarnis, S.Pd.Fis
8. Dari tahun 2011 s/d 2015 : Habibullah, S.Pd.MM
9. Dari tahun 2015 s/d 2017 : Yulidasmar, S.Pd.MM
10. Dari tahun 2017 s/d 2018 : Drs. Irwandi

11. Dari tahun 2002 s/d 2008 : Metrizar, S.Pd

Jumlah Guru : 36 Orang

PNS : 33 Orang

Honorar : 5 Orang

Jumlah Pegawai :

PNS : 3 Orang

Honorar : 4 Orang

Jumlah Peserta Didik : 488 Orang

Kelas VII : 177 Orang

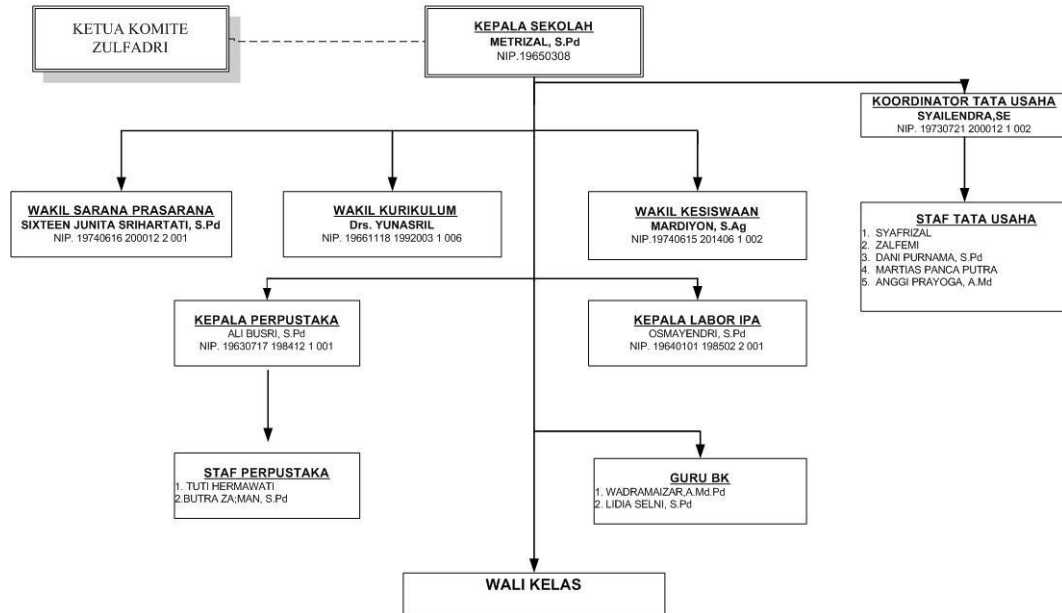
Kelas VII : 167 Orang

Kelas IX : 144 Orang

1.7.2 Struktur Organisasi Perpustakaan SMPN 1 Gunung Talang

Struktur organisasi merupakan gambaran yang menunjukkan garis kekuasaan atau tanggung jawab dalam sebuah instansi atau perusahaan. Adapun susunan struktur organisasi pada perpustakaan SMPN 1 Gunung Talang terdapat pada gambar 1.1 berikut :

**STRUKTUR ORGANISASI
SMPN 1 GUNUNG TALANG**



Sumber: Perpustakaan SMPN 1 Gunung Talang

**Gambar 1.1 Struktur Organisasi Perpustakaan SMPN 1 Gunung
Talang**