

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi dan informasi di era globalisasi semakin pesat seiring dengan perkembangan zaman dan lajunya kebutuhan akan ilmu pengetahuan. Perpustakaan merupakan salah satu sarana pembelajaran yang dapat menjadi sebuah kekuatan untuk mencerdaskan bangsa. Perpustakaan juga mempunyai peranan penting sebagai jembatan menuju penguasaan ilmu pengetahuan dan memberikan kontribusi penting bagi terbukanya informasi-informasi tentang ilmu pengetahuan. Sedangkan perpustakaan yang ada pada sekolah menengah merupakan jantung bagi kehidupan aktivitas akademika.

SMKN 2 Lubuk Basung merupakan salah satu lembaga yang bergerak dibidang pendidikan dan sudah mempunyai perpustakaan guna menunjang pembelajaran bagi siswa. Namun dalam hal pengolahan data perpustakaan di SMKN 2 Lubuk Basung masih bersifat catatan dalam buku dokumentasi. Perpustakaan SMKN 2 Lubuk Basung memiliki buku yang cukup banyak tetapi siswa hanya bisa mengetahui informasi buku-buku apa saja yang tersedia di perpustakaan hanya pada saat perpustakaan dibuka. Tentunya hal ini akan membuat siswa mempunyai waktu terbatas untuk mencari informasi buku-buku di perpustakaan, karena data masih berupa dokumentasi sehingga resiko hilangnya data dapat terjadi, dan dalam membuat laporan dapat terjadi manipulasi data sehingga membuat tidak akuratnya data yang diperoleh.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis mencoba menyusun laporan skripsi dengan melakukan suatu penelitian dan penganalisaan guna membatu perpustakaan SMKN 2 Lubuk Basung dalam mengatasi masalah yang dihadapi. Oleh karena itu penulis mencoba merancang suatu sistem yang dapat mempermudah dan mempercepat dalam pelayanan di perpustakaan dalam bentuk *E-Library*. Perancangan *E-Library* ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL* dengan judul: **“SISTEM INFORMASI *E-LIBRARY* DI PERPUSTAKAAN SMKN 2 LUBUK BASUNG MENGGUNAKAN ADOBE DREAMWEAVER”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana merancang *E-Library* sehingga mempermudah siswa dan petugas perpustakaan dalam proses peminjaman dan pengembalian buku?
2. Bagaimana merancang *E-Library* sehingga mempermudah petugas perpustakaan dalam penyimpan data buku di perpustakaan SMKN 2 Lubuk Basung?
3. Bagaimana merancang *E-Library* sehingga siswa dan petugas perpustakaan mempermudah pencarian buku?
4. Bagaimana merancang *E-Library* sehingga mempermudah petugas perpustakaan dalam pembuatan laporan data buku?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian perlu ditentukan ruang lingkup masalah agar cakupan masalah yang diteliti tidak meluas dan fokus terhadap penelitian yang dilakukan. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Sistem Informasi *E-Library* ini menggunakan aplikasi *Adobe Dreamweaver*.
2. Sistem Informasi *E-Library* yang dibuat dalam bentuk *website* memudahkan siswa dan petugas perpustakaan baik kepala perpustakaan, serta pustakawan dalam peminjaman buku, pengembalian buku, penyimpanan data buku, pencarian buku.
3. Sistem Informasi *E-Library* yang di buat dalam bentuk *website* memudahkan petugas perpustakaan baik kepala perpustakaan serta pustakawan dalam penyimpanan data buku serta laporan data buku.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP* dan database *MySQL*.

### 1.4 Hipotesa

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka didapat hipotesa sebagai berikut:

1. Dengan rancangan Sistem Informasi *E-Library* dalam bentuk *website* yang diimplementasikan dengan *Adobe Dreamweaver* yang telah didukung dengan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL* diharapkan dapat mempermudah proses peminjaman dan pengembalian buku oleh siswa dan petugas perpustakaan SMKN 2 Lubuk Basung.

2. Dengan rancangan Sistem Informasi *E-Library* dalam bentuk *website* yang diimplementasikan dengan *Adobe Dreamweaver* yang telah didukung dengan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL* diharapkan dapat mempermudah penyimpanan data buku oleh petugas perpustakaan SMKN 2 Lubuk Basung.
3. Dengan rancangan Sistem Informasi *E-Library* dalam bentuk *website* yang diimplementasikan dengan *Adobe Dreamweaver* yang telah didukung dengan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL* diharapkan dapat mempermudah siswa dan petugas perpustakaan dalam melakukan pencarian buku-buku di perpustakaan SMKN 2 Lubuk Basung.
4. Dengan rancangan Sistem Informasi *E-Library* yang diimplementasikan dengan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL* diharapkan dapat mempermudah petugas perpustakaan dalam pembuatan laporan data buku di perpustakaan SMKN 2 Lubuk Basung.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya hasil, sesuatu yang diperoleh setelah penelitian selesai, sesuatu yang akan dicapai/dituju dalam sebuah penelitian. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sejauh mana peranan komputer dalam membantu memecahkan masalah peminjaman buku, pengembalian buku, pencarian

buku, penyimpanan data buku dan pembuatan laporan data buku di perpustakaan SMKN 2 Lubuk Basung.

2. Merancang dan membangun sistem informasi kearah yang lebih tepat, baik dan terarah agar menghasilkan informasi yang akurat dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan didukung database *MySQL*.
3. Untuk mengatasi masalah peminjaman buku, pengembalian buku, pencarian buku, penyimpanan data buku dan pembuatan laporan data buku di perpustakaan SMKN 2 Lubuk Basung dari sistem manual ke dalam sistem yang terkomputerisasi.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini dapat dirasakan oleh beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi Penulis

Sebagaimana sarana bagi penulis untuk menerapkan dan mengembangkan wawasan dibidang ilmu pengetahuan komputer, sehingga penulis mampu menciptakan suatu sistem yang lebih baik dari sebelumnya.

2. Bagi Sekolah

Memberikan kemudahan dalam melakukan peminjaman buku, pengembalian buku, pencarian buku, penyimpanan data buku dan pembuatan laporan data buku di perpustakaan SMKN 2 Lubuk Basung.

### 3. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan mampu menambah referensi sebagai bahan penelitian lanjutan yang lebih mendalam pada masa yang akan datang.

## **1.7 Tinjauan Umum SMKN 2 Lubuk Basung**

Tinjauan umum ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum tentang SMKN 2 Lubuk Basung. Gambaran tersebut diantaranya adalah sejarah berdirinya SMKN 2 Lubuk Basung dan struktur organisasi perpustakaan SMKN 2 Lubuk Basung.

### **1.7.1 Sejarah SMKN 2 Lubuk Basung**

SMKN 2 Lubuk Basung merupakan SMK Pertanian dan Teknologi pertama di Kabupaten Agam. SMK ini berada di lokasi yang cukup strategis yaitu sekitar 6 Km dari pusat Kota, tepatnya di Jalan Lintas Manggopoh Pasaman Km 6 Sungai Jaring. Mulai beroperasi sejak tahun pelajaran 2006/2007 dengan 3 program keahlian seperti Program Keahlian Teknik Mekanik, Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan dan Program Keahlian Pengolahan Hasil Pertanian.

Perkembangan cukup signifikan terlihat pada banyaknya siswa yang mendaftar ke SMK ini, sehingga tahun pelajaran 2011/2012. SMKN 2 Lubuk Basung mengembangkan program keahliannya menjadi 6 program keahlian seperti Teknik Otomotif, Teknik Bangunan, Teknik Ketenagalistrikan, Teknik Komputer dan Informatika, Agrobisnis Hasil Pertanian, Agribisnis Produksi Tanaman. Berdasarkan 6 program keahlian tersebut, 3 program keahlian sudah mengusulkan Akreditasi pada tahun ini, semoga SMKN 2 Lubuk Basung Lulus dari Tim Penilai Akreditasi (BAN).

### 1.7.2 Struktur Organisasi Perpustakaan SMKN 2 Lubuk Basung

Struktur organisasi merupakan gambaran yang menunjukkan garis kekuasaan atau tanggung jawab dalam sebuah instansi atau perusahaan. Adapun susunan struktur organisasi pada perpustakaan SMKN 2 Lubuk Basung seperti yang dijelaskan pada Gambar 1.1.



**Gambar 1.1 Struktur Organisasi Perpustakaan SMKN 2 Lubuk Basung**

### **1.7.3 Tugas dan Tanggung Jawab**

Adapun pembagian tugas dan tanggung jawab masing-masing dari struktur organisasi perpustakaan SMKN 2 Lubuk Basung sebagai berikut:

#### **1. Kepala Sekolah**

Bertanggung jawab penuh atas penyelenggaraan kegiatan perpustakaan yang telah di programkan.

#### **2. Kepala Perpustakaan**

- a. Merencanakan pengadaan buku/bahan pustaka.
- b. Mengurus layanan perpustakaan.
- c. Merencanakan pengembangan perpustakaan.
- d. Memelihara dan perbaikan buku-buku/bahan pustaka.
- e. Menyimpan buku-buku perpustakaan.

#### **3. Pustakawan**

- a. Melakukan pengadaan buku-buku pustaka.
- b. Melakukan pengolahan buku-buku pustaka.
- c. Merencanakan layanan sirkulasi.
- d. Memberikan layanan rujukan buku.
- e. Merencanakan tata tertib layanan membaca.