

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih menimbulkan dampak atau perubahan yang sangat signifikan pada dunia teknologi, sehingga melahirkan berbagai macam teknologi digital yang kemudian sering disebut sebagai era digital. Era digital muncul dengan memanfaatkan teknologi informasi komputer yaitu dengan menggunakan internet. Banyak dampak dari adanya perkembangan era digital salah satunya adalah dalam dunia pendidikan. Banyak sekolah yang berlomba-lomba meningkatkan kualitas mutu pendidikan dan pelayanan agar menjadi lebih baik dan dapat mengikuti perkembangan teknologi (Budihartanti, Tuslaela, & Aeni, 2019)

Perpustakaan merupakan tempat mencari ilmu dan referensi buku untuk menambah ilmu pengetahuan. Pada setiap sekolah terdapat perpustakaan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Akan tetapi tidak semua sekolah memiliki perpustakaan dengan fasilitas online (Yunita, Maruloh, & Saputri, 2018). Begitu juga dengan SMP N 3 Sawahlunto terdapat sebuah perpustakaan yang masih berjalan secara manual seperti pendataan buku, daftar pengunjung, pendataan peminjaman dan pengembalian, serta keanggotaan perpustakaan yang masih manual. Namun seiring berjalannya waktu dan meningkatnya teknologi maka perpustakaan yang masih berjalan secara manual sudah tidak efisien lagi

Perpustakaan dengan konsep digital (*e-library*) merupakan salah satu solusi untuk mengatasi kendala dari konsep perpustakaan tradisional. Perpustakaan

digital (*digital library*) atau disebut juga sebagai perpustakaan elektronik (*e-library*) diperkenalkan dengan kelebihanannya menyediakan koleksi dalam bentuk elektronik yang mampu diakses oleh pengguna tanpa batasan tempat dan waktu dengan menggunakan media elektronik seperti komputer, laptop maupun gadget yang terhubung dengan komputer (Budihartanti et al., 2019)

SMP N 3 Sawahlunto merupakan salah satu lembaga yang bergerak dibidang pendidikan dan sudah mempunyai perpustakaan guna menunjang pembelajaran bagi siswa. Namun dalam hal pengolahan data perpustakaan di SMPN 3 Sawahlunto masih bersifat catatan dalam buku dokumentasi. Perpustakaan SMP N 3 Sawahlunto 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 SMP N 3 Sawahlunto 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 “**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI**

E-LIBRARY MENCAKUP PENDATAAN KUNJUNGAN DAN PEMINJAMAN BUKU PADA SMP N 3 SAWAHLUNTO”.

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 SMP N 3 Sawahlunto?
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* 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.

2. 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.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan *database* MySQL.

1.4 Hipotesis

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka dapat dikemukakan hipotesa sebagai berikut:

1. Dengan rancangan Sistem Informasi *E-Library* dalam bentuk *website* yang diimplementasikan dengan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL diharapkan dapat mempermudah proses peminjaman dan pengembalian buku oleh siswa dan petugas perpustakaan SMP N 3 Sawahlunto.
2. Dengan rancangan Sistem Informasi *E-Library* dalam bentuk *website* yang diimplementasikan dengan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL diharapkan dapat mempermudah penyimpanan data buku oleh petugas perpustakaan SMP N 3 Sawahlunto.
3. Dengan rancangan Sistem Informasi *E-Library* dalam bentuk *website* yang diimplementasikan dengan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL diharapkan dapat mempermudah siswa dan petugas perpustakaan dalam melakukan pencarian buku-buku di perpustakaan SMP N 3 Sawahlunto.
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 SMP N 3 Sawahlunto.

1.5 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya hasil, sesuatu yang diperoleh setelah penelitian selesai, sesuatu yang akan dicapai atau 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 SMP N 3 Sawahlunto.
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 SMP N 3 Sawahlunto 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 SMP N 3 Sawahlunto.

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 SMP N 3 Sawahlunto

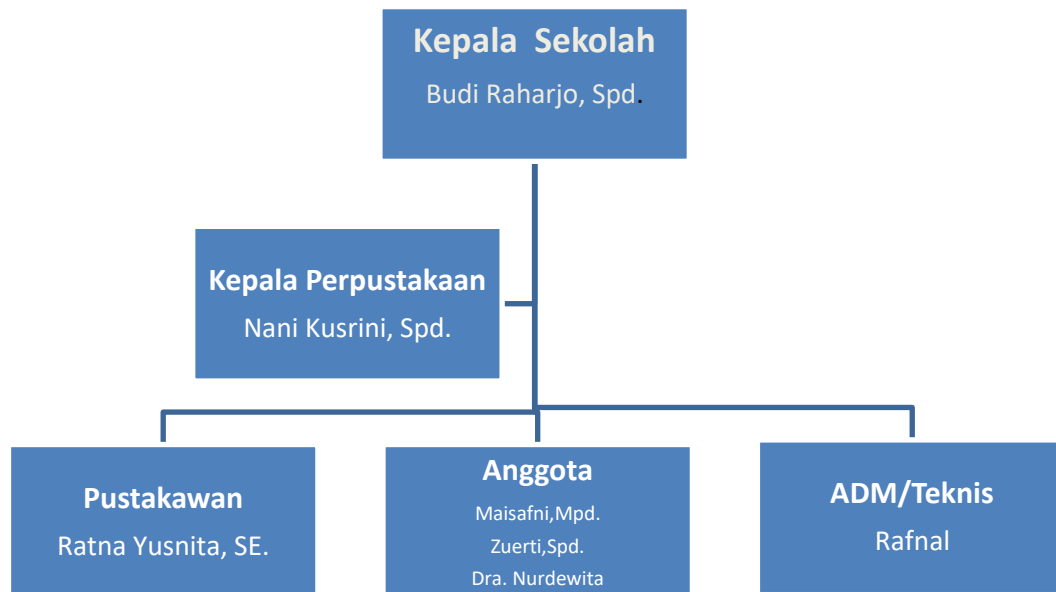
Tinjauan umum ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum tentang SMP N 3 Sawahlunto. Gambaran tersebut diantaranya adalah sejarah berdirinya SMP N 3 Sawahlunto dan struktur organisasi perpustakaan SMP N 3 Sawahlunto.

1.7.1. Sejarah

SMP N 3 Sawahlunto merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri di Kota Sawahlunto. SMP ini berada di lokasi yang cukup strategis yaitu sekitar 10 Km dari pusat Kota, tepatnya di Jalan Khatib Sulaiman Talawi. Mulai beroperasi sejak tahun 1972.

1.7.2. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan gambaran yang menunjukkan garis kekuasaan atau tanggung jawab dalam sebuah instansi atau perusahaan. Adapun susunan struktur organisasi pada perpustakaan SMP N 3 Sawahlunto seperti yang dijelaskan pada Gambar 1.1.



Sumber : SMP N 3 SAWAHLUNTO, 2021

Gambar 1.1 Struktur Organisasi SMP N 3 Sawahlunto

1.7.3. Tugas dan Tanggung Jawab

Adapun pembagian tugas dan tanggung jawab masing-masing dari struktur organisasi perpustakaan SMP N 3 SAWAHLUNTO 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.