

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2016, perpustakaan adalah tempat, ruang, atau gedung yang ada untuk pemeliharaan serta penggunaan koleksi buku, majalah dan bahan kepustakaan lainnya yang disimpan untuk dibaca, dipelajari dan dibicarakan [1]. Perpustakaan memiliki peran yang penting bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah [2]. Perpustakaan tidak hanyamenjadi tempat membaca bagi siswa untuk meningkatkan literasi membaca, tetapi juga berfungsi sebagai tempat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan [3]. Namun, dalam praktiknya, banyak perpustakaan sekolah yang masih menghadapi berbagai kendala dalam pengelolaan koleksi dan pelayanan kepada pengunjung perpustakaan [4].

SMK Swasta Pembangunan Galang 1 merupakan salah satu lembaga pendidikan dibawah naungan Yayasan Perguruan Pembangunan. Sebagai salah satu lembaga pendidikan, SMK Swasta Pembangunan Galang 1 memiliki perpustakaan yang berfungsi sebagai pusat sumber belajar bagi siswa. Meskipun demikian, perpustakaan sekolah ini masih menghadapi beberapa permasalahan dalam pengelolaan data dan pelayanan kepada pengguna. Permasalahan utama pada SMK Swasta Pembangunan Galang 1 adalah proses pendataan administrasi yang belum efektif, seperti tidak adanya data pengunjung perpustakaan, pendataan proses peminjaman buku, dan pengembalian buku yang masih dilakukan secara konvensional. Hal ini seringkali menyebabkan antrian yang panjang pada saat banyak siswa sedang berkunjung ke perpustakaan. Permasalahan kedua adalah proses pendataan buku yang masih layak (kondisi buku bagus dan dapat dibaca) dan yang tidak layak pakai (kondisi buku rusak dan tidak memungkinkan untuk dibaca) yang disebabkan oleh pemakaian jangka panjang oleh siswa sehingga buku-buku harus didata kembali. Hal ini berpotensi menyebabkan kesalahan perhitungan jumlah buku yang masih layak dan tidak layak pakai. Permasalahan ketiga yang sering dihadapi adalah kurangnya informasi yang terkini kepada pengunjung perpustakaan mengenai ketersediaan buku di perpustakaan. Hal ini menyebabkan banyak pengunjung yang sudah datang ke perpustakaan tetapi tidak menemukan buku yang diinginkan. Permasalahan keempat yang dihadapi adalah pengelolaan laporan magang siswa, banyaknya jumlah laporan magang siswa yang harus dikelola seperti penilaian, penyimpanan, dan pendataan. Dikarenakan hal tersebut pengelolaan laporan magang siswa memerlukan sumber daya yang tidak sedikit seperti sumber daya guru untuk menilai, material untuk mencetak laporan, dan

ruang penyimpanan laporan magang.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan perpustakaan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan merancang sebuah sistem informasi perpustakaan berbasis *Website*. Rancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembang yang nantinya akan membantu dalam proses pendataan buku, peminjaman buku, pengembalian buku, pengelolaan laporan, serta menyediakan informasi terkini mengenai ketersediaan buku.

Penelitian serupa pernah dilakukan pada tahun 2023 oleh A. Dwi Martanto Priyatmoko dan A. Ery Burhandenny pada penelitian tersebut disimpulkan *system* yang dikembangkan dapat membantu petugas perpustakaan dalam pengelolaan data pustakawan, data anggota, data katalogisasi, data inventarisasi, data transaksi peminjaman, data transaksi pengembalian dan pelaporan [5]. Pada tahun 2022 juga dilakukan penelitian oleh A. Lathifah dan Y. Sugiarti pada penelitian tersebut disimpulkan dapat membantu dalam pengelolaan, penyimpanan & pendistribusian buku elektronik. Dengan adanya sistem informasi perpustakaan berbasis web ini, maka proses pencatatan, transaksi peminjaman, pengembalian dan denda lebih efektif dan efisien. Laporan mengenai sistem perpustakaan menjadi tepat waktu dan lebih akurat sehingga memudahkan petugas dan anggota dalam melakukan pencatatan dan pelacakan transaksi peminjaman dan pengembalian buku [6]. Penelitian lainnya juga pernah dilakukan pada tahun 2021 oleh R. D. Rusdian Yusron dan M. M. Huda. Berdasarkan penelitian tersebut sistem informasi perpustakaan telah berhasil dikembangkan menggunakan metode *waterfall*. Metode ini mampu mengatasi masalah pengelolaan data perpustakaan yang sebelumnya dilakukan secara manual. Sistem ini menyediakan fitur utama, seperti pengelolaan data anggota, data buku, transaksi peminjaman dan pengembalian buku, serta pembuatan laporan. Kedepannya, sistem ini dapat ditingkatkan dengan menambahkan panduan penggunaan untuk mempermudah pengguna serta dikembangkan lebih lanjut menggunakan berbagai *framework* teknologi informasi.[7].

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis mengajukan penelitian dengan judul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis *Website* Pada SMK Swasta Pembangunan Galang 1 ”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah yang dihadapi adalah sebagai berikut:

1. Proses pendataan administrasi seperti data pengunjung perpustakaan, peminjaman buku, dan pengembalian buku yang masih dilakukan secara konvensional.
2. Proses pendataan yang masih layak (kondisi buku bagus dan dapat dibaca) dan yang tidak layak pakai (kondisi buku rusak dan tidak memungkinkan untuk dibaca) yang dilakukan secara konvensional.
3. Kurangnya informasi terkini kepada pengunjung perpustakaan mengenai ketersediaan buku di perpustakaan.
4. Proses pengelolaan laporan magang siswa secara konvensional dinilai kurang efisien dan membutuhkan sumber daya berlebih.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah menganalisis dan merancang *Prototype* atau antarmuka pengguna sistem informasi perpustakaan berbasis *Website* yang nantinya dijadikan acuan untuk meningkatkan layanan pada perpustakaan SMK Swasta Pembangunan Galang 1

1.4 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Melalui tugas akhir ini, SMK Swasta Pembangunan Galang 1 dapat memperoleh rancangan rinci untuk membangun sistem informasi perpustakaan yang modern dan efisien.
2. *Prototype* yang dirancang berisikan fitur – fitur yang dapat mempermudah proses layanan pada perpustakaan.
3. Hasil rancangan yang telah dibuat dapat dijadikan landasan (*blue print*) untuk pengembangan aplikasi oleh pengembang perangkat lunak.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat 3 aktor perpustakaan yang berperan yaitu:
 - a. *Admin* perpustakaan yang memiliki fitur:
 - i. Melakukan *Login*
 - ii. Mengelola data buku
 - iii. Mengelola data anggota
 - iv. Mengelola data pengunjung perpustakaan
 - v. Mengelola data peminjaman dan data pengembalian

- vi. Membuat laporan perpustakaan
 - vii. Mengelola laporan magang
- b. Guru yang memiliki fitur:
- i. Melakukan *Login*
 - ii. Mengelola data pribadi
 - iii. Melakukan pencarian buku
 - iv. Melakukan Peminjaman buku
 - v. Melihat info peminjaman dan pengembalian
 - vi. Melihat pustaka laporan magang siswa
 - vii. Menilai laporan magang
- c. Siswa yang memiliki fitur:
- i. Melakukan *Login*
 - ii. Mengelola data pribadi
 - iii. Melakukan pencarian buku
 - iv. Melakukan Peminjaman buku
 - v. Melihat info peminjaman dan pengembalian
 - vi. Melihat pustaka laporan magang siswa
 - vii. Mengunggah laporan magang
2. Dalam memperoleh informasi tentang sekolah dan masalah yang ada pada perpustakaan dilakukan wawancara dan observasi ke SMK Swasta Pembangunan Galang 1.
3. Merancang antarmuka (*User Interface*) perpustakaan berbasis *Website* menggunakan Figma.
4. Merancang *database* menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD)