

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi saat ini, menuntut sekolah untuk meningkatkan pelayanan serta sarana prasarannya. Meningkatkan pelayanannya tentunya akan memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi murid dan tenaga kerja yang ada, salah satunya pelayanan yang ada perpustakaan. Perpustakaan merupakan salah satu bagian penting yang menjadi sarana dalam menunjang proses belajar mengajar dan menjadi tempat terdekat untuk mencari referensi serta informasi yang beragam sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Perpustakaan juga memiliki peran yang sangat penting untuk menumbuhkan minat baca serta mendukung siswa agar gemar membaca dengan adanya perpustakaan di sekolah dapat menumbuhkan literasi dan memberikan pengetahuan serta wawasan bagi siswa tentang informasi yang belum siswa ketahui [1].

SMA Negeri 1 Krayan merupakan Sekolah Menengah Atas yang beralamat di jalan Kampung Baru, Long Bawan, Kec. Krayan, Kab. Nunukan Prov. Kalimantan Utara memiliki perpustakaan sebagai fasilitas menunjang proses akademik para siswa dan menjadi sumber buku referensi dalam proses belajar. Pustaka yang disediakan oleh perpustakaan terdiri dari buku mata pelajaran untuk semua tingkat yang tersusun dan dibagi berdasarkan kelas, buku pengetahuan umum dan cerita rakyat. Perpustakaan memberikan ruang belajar yang luas untuk murid, dimana murid meminjam dan mengembalikan buku sesuai kebutuhannya yang dibatasi waktu peminjaman. Dalam hal ini, perpustakaan SMA Negeri 1 Krayan tentunya menginginkan sebuah kegiatan perpustakaan yang baik dan lancar, tentunya membuat siswa dapat dengan leluasa untuk menggali informasi yang dapat mengembangkan pengetahuan serta kreativitas guna untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Akan tetapi, pada proses pengolahan yang sedang berjalan perpustakaan menggunakan proses yang manual dimana setiap pencatatan data transaksi

peminjaman dan pengembalian dilakukan dengan menggunakan buku besar. Penulisan data menggunakan catatan cenderung terdapat kesalahan dalam hal sirkulasi peminjaman buku yang disebabkan data yang belum terdokumentasikan dengan baik. Pencatatan secara manual menimbulkan masalah yaitu proses pencatatan nama, kelas, tanggal peminjaman dan pengembalian, serta pendataan buku yang dilakukan secara manual tidak hanya memakan waktu lama, tetapi juga menyulitkan petugas dalam memberikan pelayanan yang cepat dan efisien kepada pengguna perpustakaan, karena pada setiap transaksi peminjaman atau pengembalian buku, petugas harus terlebih dahulu memeriksa buku catatan secara manual, sehingga membuat proses menjadi tidak efisien. Selain itu, penyimpanan data dalam bentuk buku memiliki beberapa kekurangan, seperti data hilang, rusak, sobek atau tercampur dan tertumpuk dengan dokumen lain, sehingga sulit untuk ditemukan dan digunakan kembali.

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi perpustakaan SMAN 1 Krayan tersebut maka dibutuhkan sebuah sistem informasi. Sistem informasi tersebut berbasis website dan dilengkapi dengan barcode yang digunakan dalam penginputan data. Dengan adanya perancangan dan implementasi sistem informasi perpustakaan ini diharapkan dapat mempermudah penginputan data dalam proses peminjaman dan pengembalian buku, serta dapat meningkatkan kepuasan pelayanan perpustakaan bagi anggota perpustakaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan rumusan masalah yaitu bagaimana merancang dan mengembangkan sistem informasi berbasis website untuk mempermudah dalam transaksi peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan SMAN 1 Krayan ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Rancangan sistem informasi perpustakaan untuk mempermudah

peminjaman dan pengembalian, perhitungan denda, penginputan data buku dan menghasilkan laporan perpustakaan.

2. Sistem yang akan dirancang menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP, *Bootstrap* sebagai *framework*, *Codeigniter 3*, *CSS*, *Tableplus* sebagai *database*, *Visual studio code* sebagai teks editor serta *Google chrome* sebagai *web browser*.
3. Menggunakan *UML (Unified Modelling Language)* sebagai perancangan sistem.
4. *Barcode* akan digunakan untuk menginput data transaksi peminjaman dan pengembalian buku, dengan memanfaatkan *barcode* pada buku dan kartu anggota, untuk mempermudah proses pencatatan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah menghasilkan sebuah perancangan sistem yang kemudian diimplementasikan dalam bentuk *website* yang digunakan untuk mempermudah proses peminjaman dan pengembalian buku.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis yaitu penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai penerapan teknologi *barcode* dalam sistem informasi perpustakaan, khususnya dalam konteks sekolah menengah atas. Penelitian ini dapat menjadi model implementasi bagi perpustakaan lain yang ingin mengadopsi sistem yang serupa, memberikan panduan mengenai langkah – langkah dan metode yang efektif. Selain itu penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi *barcode* dapat mempermudah dalam proses peminjaman dan pengembalian buku serta pengolahan data perpustakaan secara keseluruhan

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan bagi penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagi siswa, diharapkan sebagai media informasi yang efektif serta mempermudah dalam peminjaman dan pengembalian buku..
- 2) Bagi petugas, diharapkan sebagai alat mempermudah dalam transaksi peminjaman dan pengembalian buku guna meningkatkan pelayanan perpustakaan.
- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu proses yang ada, terutama di administrasi perpustakaan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini sesuai dengan ketentuan penulisan dimana penelitian dibagi ke dalam beberapa bab berdasarkan pokok – pokok permasalahan yang diuraikan. Adapun sistematika penulisan dari bab – bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan dikemukakan tentang latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang pembahasan tentang studi literature dan dasar teori yang mendukung penyusunan skripsi serta konsep dasar sistem informasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab metode penelitian dibahas mengenai objek penelitian, alur penelitian yang akan dilakukan serta menentukan alat dan bahan yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi implementasi alur penelitian yang telah dilakukan yaitu

identifikasi masalah, perumusan masalah, pengumpulan data dan pengembangan aplikasi sistem informasi menggunakan metode waterfall yang terdiri dari analisis, desain, implementasi, pengujian dan pemeliharaan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk penelitian selanjutnya.

