

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini, teknologi informasi telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Menurut penelitian (Munawaroh dkk., 2022), sistem informasi perpustakaan berbasis web merupakan solusi strategis untuk meningkatkan layanan dan manajemen perpustakaan di institusi pendidikan. Institusi pendidikan kini dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi guna meningkatkan kualitas layanan dan proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi telah memungkinkan digitalisasi berbagai layanan, termasuk sistem manajemen perpustakaan. (Fajri, 2022) dalam penelitiannya menegaskan bahwa konsep perpustakaan modern tidak lagi sekadar tempat penyimpanan buku, melainkan pusat informasi dan sumber pengetahuan yang dinamis dan interaktif. Kebutuhan akan akses informasi yang cepat, mudah, dan transparan menjadi tuntutan utama dalam pengelolaan perpustakaan di lembaga pendidikan.

Secara khusus, di lingkungan sekolah menengah pertama, tantangan pengelolaan perpustakaan semakin kompleks. Penelitian Harahap di Universitas Dharmawangsa (Yasir, 2020) menunjukkan bahwa keterbatasan sistem manual dalam mengelola koleksi buku, proses peminjaman, dan pelacakan status buku menjadi kendala utama. Sistem konvensional yang masih menggunakan pencatatan manual tidak hanya memakan waktu yang lama, tetapi juga rentan terhadap kesalahan dan kehilangan data.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 4 Tilatang Kamang, teridentifikasi sejumlah permasalahan kritis dalam pengelolaan perpustakaan. Permasalahan tersebut meliputi: kesulitan pelacakan buku, sistem peminjaman yang tidak efisien, risiko kehilangan buku, keterbatasan akses informasi, serta kendala dalam manajemen data peminjaman. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan berbasis website dimana sistem yang dikembangkan akan disesuaikan dengan teknologi dan kebutuhan yang relevan guna menyelesaikan permasalahan

dalam pengelolaan perpustakaan di SMP Negeri 4 Tilatang Kamang. Sistem ini akan dilengkapi dengan fitur-fitur inovatif, seperti pencarian buku pelajaran secara digital, pelacakan status peminjaman, notifikasi pengembalian, pengelolaan denda keterlambatan.

Dalam proses pengembangannya, penelitian ini akan menggunakan metode sebagai pendekatan utama. Metode ini memungkinkan pengembangan sistem dilakukan secara iteratif, yang dimana model awal sistem dapat diuji dan disempurnakan berdasarkan umpan balik dari pengguna. Dengan melibatkan pengguna dalam setiap tahap pengembangan, diharapkan sistem yang dihasilkan dapat lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna, serta meningkatkan efektivitas pengelolaan perpustakaan. Melalui pengembangan sistem informasi perpustakaan ini, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan perpustakaan, mempermudah akses informasi bagi siswa, serta mendukung transformasi digital di lingkungan sekolah.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana meningkatkan efisiensi pelacakan buku agar siswa dan petugas perpustakaan dapat dengan mudah menemukan buku yang tersedia melalui pengembangan fitur pencarian buku digital berbasis web berdasarkan judul, penulis, dan kategori.
2. Bagaimana memudahkan proses peminjaman dan pengembalian buku agar dapat menggantikan metode manual melalui pembangunan sistem peminjaman dan pengembalian berbasis website, di mana data peminjam dan status buku dicatat secara otomatis.
3. Bagaimana mengurangi risiko kehilangan buku akibat kesalahan pencatatan atau keterlambatan pengembalian melalui penyediaan fitur notifikasi batas waktu peminjaman serta penerapan sistem denda otomatis sesuai dengan aturan perpustakaan.
4. Bagaimana mengatasi rendahnya minat baca siswa melalui penerapan gamifikasi pada sistem perpustakaan dengan menambahkan fitur poin, level,

serta peringkat peminjam buku sebagai bentuk motivasi siswa dalam kegiatan membaca.

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu luas, batasan masalah yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi perpustakaan dikembangkan khusus untuk lingkungan SMP Negeri 4 Tilatang Kamang.
2. Sistem akan dikembangkan menggunakan metode prototype.
3. Sistem ini memiliki 2 buah role yaitu pustakawan dan anggota perpustakaan

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari proyek ini adalah untuk penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem informasi perpustakaan berbasis web yang digunakan untuk mengelola proses peminjaman dan pengembalian buku. Sistem ini juga dilengkapi dengan fitur pencarian buku agar siswa dan guru lebih mudah menemukan buku yang dibutuhkan. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menambahkan fitur gamifikasi, seperti poin, level, dan papan peringkat (leaderboard), sebagai upaya untuk meningkatkan minat baca siswa serta mendorong mereka lebih aktif memanfaatkan layanan perpustakaan.

1.4.2 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengelolaan administrasi perpustakaan dan mempermudah monitoring peminjaman buku
2. Memberikan akses mudah dan cepat terhadap informasi buku dan memudahkan proses peminjaman dan pengembalian buku
3. Mengurangi resiko kehilangan buku melalui fitur pencatatan otomatis.
4. Meningkatkan motivasi membaca melalui penerapan fitur gamifikasi berupa poin, level, dan peringkat peminjam buku.