

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, membuat banyak masyarakat sadar akan pentingnya informasi. Media informasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses transaksi informasi. Dengan adanya teknologi informasi yang berkembang pesat dalam dunia perpustakaan membuat perpustakaan menggunakan teknologi dalam proses kegiatannya. Sulitnya siswa dalam mencari informasi tentang buku yang di cari dan pengelolaan data buku membuat penempatan buku di rak menjadi tidak teratur dan menjadi sulit untuk menemukan buku yang diinginkan juga membuat pengelola perpustakaan menjadi kewalahan. Maka dari itu sistem informasi perpustakaan berbasis website sangat diperlukan demi menunjang pekerjaan pengelola perpustakaan untuk mengelola data buku, data anggota perpustakaan, data peminjaman dan data pengembalian. (Anjelia et al., 2023)

Perpustakaan secara umum merupakan bagian dari suatu gedung, yang kegunaannya untuk menyimpan buku serta terbitan yang umumnya disimpan berdasarkan susunan tertentu ditunjukkan bagi pembaca bukan untuk dijual. Perpustakaan juga sebagai tempat yang menyediakan koleksi bahan bacaan seperti buku, majalah dan media lainnya. Perpustakaan juga sering menjadi pusat informasi dan tempat belajar yang mendukung pengembangan keterampilan pembelajaran. Tujuan perpustakaan adalah memberikan akses kepada informasi, mendukung pendidikan dan mempromosikan budaya literasi. (Kusumaningrum et al., 2022)

Perpustakaan sekolah adalah salah satu sarana pendidikan yang memberikan sumber informasi yang di perlukan bagi warga sekolah. Perpustakaan sekolah mempunyai peranan penting terhadap hasil belajar siswa, karena dalam proses belajar mengajar di sekolah peran buku sebagai alat pembelajaran memang diperlukan. Perpustakaan sekolah sebagai salah satu sumber penting dalam upaya

mendukung proses peningkatan pendidikan di sekolah. Melalui perpustakaan banyak informasi yang dapat digali dan dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan. Perpustakaan sekolah Salah satu sarana pelestarian bahan pustaka sebagai hasil budaya dan mempunyai fungsi sebagai sumber informasi ilmu pengetahuan, teknologi dan kebudayaan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. (Huda, 2020)

Sekolah dasar merupakan salah satu lembaga sebagai tempat penyelenggaraan pendidikan dasar untuk siswa/siswi.(Aprillia et al.,2023) Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan di rencanakan untuk secara aktif menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi peserta didik. Melalui pendidikan, individu diciptakan sebagian dari sumber daya manusia yang mempunyai gagasan atau memecahkan masalah yang ada di indonesia. Kita sering menjumpai berita pada lingkungan, oleh karena itu kerusakan lingkungan terbentuk kesempatan yang di lakukan oleh orang tidak bertanggung jawab. (Cholifah & Nugroho, 2022)

Perpustakaan pada SD Negeri 40 Bengkalis dalam melayani para peminjam dan pembaca buku mengalami masalah dalam pengelolaan data administrasi di perpustakaan. Permasalahan tersebut meliputi, pengelolaan data peminjaman dan pengembalian yang sering terjadi kesalahan, masalah lain yang ada di perpustakaan SD Negeri 40 Bengkalis adalah petugas perpustakaan mengalami kesulitan dalam pencarian buku tersebut tidak diinformasikan statusnya apakah buku tersebut masih ada atau sedang dipinjam. Jadwal untuk peminjaman buku selama tujuh hari ketika telat maka sekolah tersebut tidak memungut biaya tetapi diberi nasehat atau peringatan.

Dari permasalahan yang telah di paparkan maka solusi yang akan dibuat sebuah Aplikasi Perpustakaan Berbasis Website Pada SD Negeri 40 Bengkalis. Dengan menyediakan fitur pengelompokan buku berdasarkan kategori, mengatasi keterlambatan dan pengembalian atau kehilangan buku melalui penerapan fitur denda *non-moneter*. Menyediakan solusi dengan fitur *reward* yang memberikan

point otomatis dan dapat memotivasi siswa dan siswi yang aktif membaca dan meminjam buku. Pada aplikasi ini memudahkan Pustakawan untuk mengelola peminjaman dan pengembalian buku juga menginput buku yang disertai laporan secara otomatis.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di jelaskan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah dalam penelitian ini :

- 1 Bagaimana Aplikasi perpustakaan berbasis *website* dapat meningkatkan dalam pengelolaan koleksi buku, peminjaman dan pengembalian buku di SD Negeri 40 Bengkalis?
- 2 Bagaimana *reward* berbasis poin dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam meminjam dan membaca buku?
- 3 Bagaimana penerapan sistem denda *non-moneter* dapat berjalan secara efektif untuk mengatasi masalah keterlambatan pengembalian dan kehilangan buku?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah dalam membuat aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- 1 Pembuatan aplikasi perpustakaan berbasis *website* pada SD Negeri 40 Bengkalis ini menggunakan bahasa pemograman yang digunakan adalah PHP dengan *Framework Laravel*, dan *database* yang digunakan adalah MySQL.
- 2 Studi kasus dari penelitian ini adalah di SD Negeri 40 Bengkalis.
- 3 Aplikasi ini dapat diakses oleh pustakawan, anggota dan kepek aplikasi ini memiliki fitur yaitu data peminjaman buku pustaka, koleksi buku seperti kode buku, nama buku atau judul buku, jumlah buku, penerbit, penulis beserta jumlah halaman buku, fitur denda *non-moneter*, fitur *reward*, fitur pengelompokkan buku berdasarkan kategori buku.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini membuat aplikasi perpustakaan berbasis *website* yang dapat membantu petugas perpustakaan dalam melakukan pengelolaan data peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan serta mempermudah untuk pencarian buku dan menyimpan data, mengelola data dan membuat laporan dengan .

1. Dapat membantu petugas perpustakaan dalam melakukan pengelolaan data peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan serta mempermudah untuk pencarian buku dan menyimpan data, mengelola data dan membuat laporan.
2. Mendorong siswa lebih aktif dalam meminjam dan membaca buku melalui penerapan fitur *reward* berbasis poin.
3. Mengimplementasikan denda *non-moneter* yang efektif untuk mengatasi keterlambatan pengembalian dan kehilangan buku.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat membantu petugas perpustakaan mempercepat dan mempermudah mengelola data peminjaman buku pustaka, koleksi buku seperti nama buku atau judul buku, jumlah buku, penerbit, penulis beserta jumlah halaman buku.
2. Membantu melayani siswa yang melakukan peminjaman buku.
3. Menimbulkan kecintaan para siswa terhadap budaya minat baca.
4. Dapat meningkatkan aksesibilitas informasi dan memudahkan pengelolaan koleksi buku, pencarian buku yang lebih cepat dan akurat.
5. Dapat pemantauan stok buku secara *real-time* dan memberikan akses yang lebih luas bagi siswa dan petugas perpustakaan.

1.6 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian yang akan di lakukan ialah dengan cara melakukan pencarian studi kasus, observasi dan wawancara dilakukan kepada petugas perpustakaan di SD Negeri 40 Bengkalis untuk memperoleh informasi dan pengumpulan data. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan pengumpulan data dengan cara literature mengacu pada jurnal dan *website-website* resmi lainnya. Data tersebut dioalah menjadi sebuah aplikasi yang akan di rancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *Framework Laravel* untuk mempercepat dan merapikan pemrograman dan *MySQL database*-nya. Analisis kebutuhan dengan mengidentifikasi kebutuhan utama perpustakaan, seperti pengelompokan buku, pencatatan peminjaman, pengembalian, sistem *reward*, dan denda. Pengembangan aplikasi dengan membangun aplikasi dengan teknologi yang mendukung pembaruan data dan otomatisasi proses peminjaman, pengembalian, serta sistem *reward* dan denda *non-moneter*. Membuat desain UI (*User Interface*) sesuai dengan aplikasi. Kemudian melakukan pengujian aplikasi untuk mengetahui bagaimana kinerja aplikasi pada saat digunakan oleh pengguna dapat berjalan dengan baik atau tidak. Selama

tahap ini, pengujian internal dilakukan untuk memastikan setiap fitur berfungsi sesuai rencana. Tahap pengujian fitur *reward* dimana pada tahap ini siswa yang melakukan peminjaman dan pengembalian buku secara tepat waktu maka akan mendapatkan poin dan jika siswa tersebut mendapatkan poin terbanyak maka kepala sekolah memberikan hadiah untuk memotivasi siswa dan siswi minat dalam membaca buku. Kemudian pada fitur denda *non-moneter* dimana siswa/i yang melakukan peminjaman buku lewat batas waktu yang sudah ditentukan yaitu dengan waktu selama 7 hari maka siswa tersebut dikenakan denda *non-moneter*. Dimana pada aplikasi terdapat laporan peminjaman, laporan pustaka dan laporan anggota yang berjalan pada aplikasi SD Negeri 40 Bengkalis yang dapat mempermudah pustakawan dan kepala sekolah dalam mengelola perpustakaan.