

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan merupakan suatu tempat yang berisikan kumpulan buku dari berbagai jenis ilmu pengetahuan. Perpustakaan merupakan upaya untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang ada di sekolah supaya lebih efektif dan efisien. Perpustakaan mempunyai peran penting bagi siswa dalam mencari ilmu pengetahuan dan menambah wawasan[1]. Perpustakaan yang memiliki sistem yang baik akan membantu admin dalam mengelola segala bentuk transaksi yang ada di perpustakaan. Tak hanya itu, jika perpustakaan memiliki sistem yang terstruktur maka hal tersebut akan menjadi dorongan untuk kemajuan dalam bidang Pendidikan. Bagaimana tidak, pastinya perpustakaan yang terstruktur akan membantu memperbaiki metode proses belajar mengajar karena mampu memanfaatkan fasilitas dan sarana pendidikan.

SMA N 1 Dukun merupakan sekolah menengah atas yang berada di kecamatan Dukun, kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur. Sekolah tersebut memiliki perpustakaan yang isinya berbagai macam buku. Semua data buku dan data peminjaman dicatat manual oleh admin. Hal tersebut menjadi sebuah masalah dalam pengelolaan perpustakaan karena masalah tersebut sering kali menyulitkan admin dalam memberikan laporan. Admin kesulitan memberikan laporan karena datanya masih berantakan dan tidak dimanajemen dengan baik. Sedangkan peran perpustakaan sendiri sangat penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah[2].

Masalah tersebut muncul akibat sistem yang masih manual, sehingga banyak data yang tak sempat tercatat dalam pengelolaan manual. Hal tersebut tentu saja menjadi kendala bagi admin perpustakaan. Tak hanya itu, siswa juga mengalami kendala dalam mendapatkan fasilitas perpustakaan. Maka dari itu, perpustakaan digital bisa digunakan sebagai acuan dalam menerapkan teknologi di bidang Pendidikan yang mampu memberikan informasi dalam bentuk format apapun. Perpustakaan modern telah membantu kita dalam melakukan transaksi peminjaman. Palsnya perpustakaan modern akan memberikan informasi buku

yang ada hanya dengan melihatnya melalui *smartphone*. Dimasa kini, semua kalangan dituntut untuk mampu mengikuti jaman yang semakin canggih. Begitu juga dalam bidang Pendidikan. Jika suatu sekolah mampu mengimplementasikan teknologi dalam meningkatkan proses belajar mengajar, salah satunya seperti menerapkan perpustakaan modern maka sekolah tersebut telah maju satu langkah untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar[3].

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, akhirnya ditemukan permasalahan yang ada pada perpustakaan SMA N 1 Dukun. Permasalahan tersebut yaitu, data buku tidak dimanajemen dengan baik. Hal tersebut tentu saja menjadi penghambat bagi admin dalam mengelola perpustakaan. Admin kesulitan dalam memberikan laporan yang kongkrit terhadap pihak sekolah. Dalam era ini, mengelola perpustakaan dengan cara manual tidak lagi cukup efisien[4]. Di sisi lain pihak sekolah ingin membeli website jadi, namun takut jika tidak sesuai dengan kebutuhan *user* yakni, admin, guru dan siswa. Penelitian ini dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa hal yaitu biaya dan waktu yang lebih efisien.

Penelitian sebelumnya yang bisa digunakan untuk pedoman pada penelitian ini yaitu, penelitian tentang “sistem informasi bimbingan skripsi menggunakan metode UCD”. Pada penelitian itu mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan harapan. Metode UCD cukup efisien saat digunakan dalam merancang sebuah sistem informasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa dengan adanya sistem tersebut telah memberikan kemudahana dalam melakukan proses bimbingan mahasiswa terhadap dosen[5]. Kemudian penelitian tentang “perancangan sistem informasi perpustakaan menggunakan metode *waterfall*” [6]. Pada penelitian tersebut membuat rancangan alur proses menggunakan *use case diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*. Proses tersebut bertujuan untuk menggambarkan alur sistem yang akan dibuat. Dari penelitian tersebut mendapatkan kesimpulan bahwa sistem informasi yang menjalankan pelayanan yang mudah, akurat dan *real time* dalam meningkatkan pengolahan perpustakaan. Kemudian penelitian tentang “analisis pada sebuah game Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*”. pada penelitian tersebut menguji sebuah aplikasi *game* menggunakan metode *heuristic*. Hasil pengujiannya cukup

akurat, dan berikut adalah hasil dari pengujiannya. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa game tersebut mendapatkan nilai 65%. Dari hasil pengujian game tersebut mendapatkan nilai 76%[7].

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka pada penelitian ini melakukan rancang bangun sistem informasi perpustakaan yang sesuai dengan kebutuhan. Harapan dari penelitian ini yaitu rancangan yang dibuat sesuai dengan kebutuhan *user*. Untuk itu pada penelitian ini, membuat rancang bangun sistem informasi manajemen perpustakaan dengan kebutuhan yang sesuai keinginan admin, guru dan siswa SMA N 1 Dukun demi menunjang kebutuhan dalam pengelolaan perpustakaan yang sesuai. Sehingga kedepan dalam pengimplementasiannya juga sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pihak sekolah. Keberhasilan suatu lembaga perpustakaan dapat dilihat dari intensitas pengunjung ke perpustakaan tersebut[8]. Pada penelitian kali ini, perancangannya menggunakan metode UCD dengan evaluasi perancangan menggunakan metode *Heuristic*.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini, yaitu :

1. Pencatatan data buku dan transaksi peminjaman yang masih manual sehingga hal tersebut berdampak pada pengelola perpustakaan yaitu admin.
2. Transaksi peminjaman yang masih manual membuat siswa menyepelekan pengembalian buku karena tidak adanya pengingat.
3. Pihak sekolah ingin memiliki sebuah rancangan sistem informasi perpustakaan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna.

1.2.2 Metode Usulan

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan solusi pada masalah yang ada. Tujuan dari pada penelitian ini adalah membuat sebuah rancangan perpustakaan yang sesuai dengan kebutuhan admin, guru dan siswa di SMA N 1 Dukun. Adapun metode perancangan yang digunakan adalah *used centered design* (UCD). Disamping itu, penelitian ini juga mengevaluasi rancangan

menggunakan metode *heuristic*. Pada penelitian ini menggabungkan dua metode untuk memaksimalkan perancangan sistem informasi perpustakaan, sehingga memperjelas pengimplementasiannya. Keunggulan metode UCD yaitu perancangan sistem akan lebih mudah karena metode UCD berfokus pada kebutuhan pengguna di setiap prosesnya.

1.2.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi dan metode yang digunakan, maka berikut adalah pertanyaan yang dirumuskan dalam penelitian ini. Bagaimana tingkat kesesuaian pengguna terhadap solusi metode UCD yang diberikan untuk mengatasi masalah tersebut dalam perancangan sistem informasi perpustakaan ?

1.3 Tujuan Dan Manfaat

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah sistem informasi perpustakaan yang sesuai dengan kebutuhan siswa, guru dan admin perpustakaan SMA N 1 Dukun dan untuk mendapatkan nilai kelayakan melalui *Heuristic Evaluation*.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini diberikan kepada beberapa pihak yaitu kepada Universitas Trunojoyo Madura yang menerima hasil penelitian. Kemudian manfaat penelitian ini diberikan kepada SMA N 1 Dukun yang menerima rancangan sistem informasi manajemen perpustakaan dengan kebutuhan yang sesuai keinginan admin perpustakaan, guru dan siswa SMA N 1 Dukun. Disamping itu, penelitian ini juga membantu pihak sekolah untuk meningkatkan fasilitas perpustakaan melalui teknologi yang berkembang dan penelitian ini juga membawa dampak baik bagi siswa dengan harapan siswa lebih semangat dalam meningkatkan literturnya melalui fasilitas perpustakaan yang tersedia.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian yang dilakukan memiliki Batasan-batasan masalah yang

perlu diperhatikan, beberapa batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini, bagian perancangannya menggunakan metode UCD dan pada bagian evaluasi perancangannya menggunakan metode *heuristic*.
2. Objek pada penelitian ini adalah SMA N 1 Dukun yang ada di Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik Provinsi Jawa Timur.
3. Pada rancang bangun ini membuat sebuah alur proses sistem, desain tampilan sistem dan implementasi.
4. Pengguna dari sistem ini adalah admin perpustakaan, guru dan siswa SMA N 1 Dukun.
5. Pengguna guru merupakan guru yang mengampu mata pelajaran.

1.5 Sistematika Laporan

Berikut adalah struktur sistematika penulisan laporan yang digunakan dalam penelitian ini :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab 1 berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, Batasan masalah dan juga sistematika penulisan laporan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 berisi tinjauan pustaka yang dikutip dari penelitian terdahulu dan juga memaparkan hasil dari beberapa penelitian terdahulu.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab 3 berisi urutan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode UCD dan metode *Heuristic*.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab 4 berisi hasil penelitian dan pembahasan penelitian. Mulai dari rancangan hingga implementasi sistem.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab 5 berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan juga saran yang ditujukan pada peneliti selanjutnya.