# BAB I

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang Masalah

Perpustakaan di SMA Tunas Karya merupakan perpustakaan sekolah menengah yang telah memiliki tenaga pengelola perpustakaan, memiliki *jumlah* koleksi buku sesuai standar perpustakaan sekolah menengah atas, memiliki *meubelair* dan perlengkapan yang memadai. Namun proses pelayanan yang dilakukan saat ini masih secara konvensional yaitu semua pendataannya masih ditulis didalam buku dan ketika mencari data yang dibutuhkan harus membuka perhalaman buku, hal tersebut menyebabkan lambatnya dalam pencarian data, layanan sirkulasi ataupun pembuatan laporan. Untuk memenuhi pelayanan yang baik dan efisien terhadap para anggotanya, perpustakaan memerlukan suatu sistem informasi yang dapat membantu para anggota dalam mencari informasi atau referensi tentang data-data buku yang diperlukan.

Pada era industri 4.0 pengelolaan perpustakaan juga harus bisa mengikuti perkembangan zaman dengan cara membuat perpustakaan *online* ,dikarenakan peminjaman buku secara konvensional sering mengalami kendala seperti buku yang hilang dan rusak, dengan memanfaatkan perpustakaan *online* dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca buku secara *online* melalui *ebook* yang telah di sediakan, dan di harapkan bagi siswa yang rajin membaca dan merangkum *ebook* tersebut mendapatkan nilai tambahan sesuai dengan konteks rangkuman tersebut.

Perpustakaan di SMA Tunas Karya juga memiliki kendala dikarenakan kurangnya minat baca siswa di sekolah tersebut membuat aktifitas perpustakaan tidak berjalan baik seperti waktu akses yang terbatas, petugas perpustakaan yang tidak masuk, dan banyaknya buku rusak. Untuk itu diperlukan suatu *program* aplikasi khusus dimana setiap siswanya bisa melakukan peminjaman *ebook* tanpa adanya masalah. Siswa yang meminjam *ebook* dapat merangkum isi *ebook* tersebut lalu dikumpulkan dengan cara meng-*upload* hasil ringkasan mereka ke dalam situs *website* yang telah disediakan dan tugas yang telah dikumpulkan akan dinilai oleh masing-masing wali kelas atau penjaga perpustakaan sebagai nilai tambahan siswa. Hasil rangkuman yang paling terbaik akan mendapatkan nilai tambahan lebih besar. Dengan begitu siswa bukan hanya di tuntut aktif di dalam sekolah tetapi juga memiliki kegiatan gemar membaca di rumah dan dimana saja.

Suatu perpustakaan juga membutuhkan suatu sistem untuk mengumpulkan data, mengolah data, menyimpan data, dengan begitu wawasan serta pengetahuan siswa akan bertambah luas dan siswa akan memiliki kemampuan berfikir yang baik. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, usaha yang harus dilakukan perpustakaan adalah pemanfaatan teknologi informasi seperti komputer beserta aplikasi sistem informasi perpustakaan lainnya disamping peningkatan sumber daya manusia dan peningkatan sistem.

Hal tersebut diharapkan dapat membantu petugas perpustakaan dalam pengolahan data dan penyusunan laporan secara cepat dan akurat. Melihat permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk menyusun penelitian dengan judul “Analisis dan Perancangan Sistem Pelayanan Perpustakaan Pada Sekolah SMA Tunas Karya”.

## Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang dapat di identifikasi oleh peneliti sebagai berkut:

1. Masih lambatnya dalam pencarian data, membuat layanan peminjaman buku sering mengalami masalah seperti: lebih memakan waktu, masih sulitnya pembuatan laporan.
2. Masih kurangnya minat membaca dari siswa SMA Tunas Karya.
3. Dibutuhkannya suatu sistem perpustakaan yang dapat menambah minat baca siswa yang dapat di akses dimana dan kapan saja.

## Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah yang didapat antara lain sebagai berkut:

1. Masih lambatnya dalam pencarian data, membuat layanan peminjaman buku sering mengalami masalah seperti: lebih memakan waktu, masih sulitnya pembuatan laporan.
2. Di butuhkannya suatu sistem perpustakaan yang dapat menambah minat baca siswa yang dapat di akses dimana dan kapan saja.

## Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sistem informasi perpustakaan yang sedang berjalan di sekolah SMA Tunas Karya dari konvesional hingga menjadi komputerisasi sehingga menghasilkan aplikasi sistem perpustakaan yang sesuai dengan kebutuhan sekolah.

## Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Institusi Pendidikan

Manfaat penelitian ini bagi institusi pendidikan diharapkan dapat mempermudah layanan perpustakaan dengan sistem yang telah di komputerisasikan secara *offline* maupun *online* agar minat baca dari siswa/siswi di sekolah SMA Tunas Karya dapat terus bertambah dan dapat di akses kapanpun dan dimana saja.

1. Manfaat bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti diharapkan dapat menambah pengetahuan dan membuka wawasan berpikir peneliti, menambah pengalaman, serta dapat diterapkan di dunia kerja.

1. Manfaat bagi Petugas Perpustakaan

Hasil penelitian ini dapat berguna bagi petugas perpustakaan sekolah SMA Tunas Karya dalam membantu proses pinjam-meminjam buku di dalam perpustakaan.