

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi terjadi demikian cepat melalui tersebarnya informasi, akibatnya bidang edukasi wajib berkembang, khususnya pada bidang Teknologi Informasi (TI). Di era teknologi modern saat ini, permintaan manusia akan pengetahuan dapat terpenuhi dengan mudah melalui internet, yang dapat mengirimkan informasi dalam waktu sepersekian detik [1].

Sumber belajar yang umumnya tersedia dalam institusi pendidikan merupakan perpustakaan. Keberadaan perpustakaan memudahkan siswa dalam mencari informasi dan pengetahuan [2].

Salah satu SMA yang ada di Kabupaten Banyumas adalah SMA Negeri 1 Wangon memiliki perpustakaan untuk menunjang pembelajaran siswa. Dari hasil wawancara langsung dengan Pak Eko Setiawan selaku petugas perpustakaan, terdapat aplikasi AJI SAKA yang merupakan aplikasi yang dimiliki perpustakaan pada SMA Negeri 1 Wangon, ditemukan pada proses pengelolaan perpustakaan menemui kendala seperti proses peminjaman secara manual dengan penulisan sering salah, proses penginputan buku, peminjaman buku, dan lembar kartu sering hilang, sehingga mengakibatkan pelayanan perpustakaan kurang optimal.

Berdasarkan permasalahan di atas, pentingnya penerapan teknologi sistem informasi di perpustakaan. Teknologi tersebut diharapkan dapat membantu layanan informasi seperti pencarian dan peminjaman dalam pengelolaan data perpustakaan, daftar hadir dan laporan buku. Karena singkatnya waktu yang dibutuhkan untuk desain sistem dan keterlibatan pengguna dalam proses desain, metode *prototyping* pengembangan perangkat lunak dipilih untuk penelitian ini [3].

Black box testing diterapkan pada uji kelayakan sistem yang dibangun, sementara itu *User Acceptance Test* (UAT) digunakan untuk mengetahui seberapa baik pengguna menerima pengujian sistem yang dibangun[4]. Dengan adanya sistem informasi perpustakaan, pengelola lebih mudah mengelola buku-buku perpustakaan.

1.2 Rumusan Masalah

Akibat sistem yang sudah ada sering mengalami kendala dan mengakibatkan proses input buku dan peminjaman buku tidak berjalan sesuai prosedur, sehingga perlu dibangun kembali sebuah sistem memiliki fitur yang dibutuhkan pengguna.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, berikut adalah beberapa pertanyaan yang diajukan pada penelitian ini:

1. Bagaimana pengembangan sistem perpustakaan dengan menggunakan metode *prototyping*?
2. Bagaimana tingkat fungsionalitas untuk sistem perpustakaan berbasis *web* menggunakan metode *black box testing*?
3. Bagaimana hasil penerimaan *user* terhadap sistem perpustakaan berbasis *web* dimana dengan uji metode UAT?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di Perpustakaan SMA Negeri 1 Wangon
2. Sistem digunakan untuk mengelola data pengguna, pengolahan data buku, pinjam, dan pengembalian buku.
3. Sistem akhir hanya sampai *prototype high fidelity* berbasis *website*.
4. Uji penerimaan pengguna menggunakan metode *User Acceptance Test (UAT)*.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Membangun sistem yang dapat membantu pengelolaan Perpustakaan SMA 1 Wangon dengan metode *prototyping* dalam perancangan sistem.
2. Mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Petugas mendapatkan pelayanan siswa dan guru untuk mendapatkan informasi buku di Perpustakaan SMA Negeri 1 Wangon
2. Petugas perpustakaan dapat mengakses informasi mengenai keanggotaan pemustaka, buku, dan laporan peminjaman per periode.

3. Manfaat yang didapat oleh pengguna adalah mempermudah untuk pencarian informasi mengenai buku, peminjaman, dan pengembalian buku dipergustakaan.
4. Bagi peneliti berguna untuk mengetahui lebih jauh tentang sistem informasi Perpustakaan SMA Negeri 1 Wangon dengan harapan memperluas ilmu pengetahuan, serta dapat dimanfaatkan oleh peneliti yang lain pada kasus yang sama ditempat yang berbeda.
5. Menjadikan pertimbangan dan acuan pada penelitian berikutnya.