



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perpustakaan menjadi salah satu sumber informasi yang berperan penting dalam pengelolaan dan penyebaran informasi tepatnya pada era globalisasi saat ini, dimana teknologi informasi dan komunikasi semakin canggih dan juga cepat. Oleh karena itu pemanfaatan teknologi sangat di perlukan untuk meningkatkan peranan perpustakaan itu sendiri terhadap masyarakat.

Adapun tujuan yang tercakup dalam visi dan misi atau target perpustakaan dalam meningkatkan kualitas terutama dalam bidang pelayanan, mendorong para sumber daya manusia di dalamnya untuk memberikan pelayanan terbaik terhadap pengunjung. Dengan demikian, pengunjung akan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan merasa puas atas pelayanan tersebut.

Perpustakaan daerah sumatera selatan merupakan salah satu perpustakaan yang menyediakan berbagai macam informasi baik berupa informasi cetak ataupun elektronik. Sumber informasi cetak, terdiri dari berbagai macam buku, jurnal, dan skripsi yang bisa dibaca, dipelajari ataupun dipinjam oleh semua kalangan baik pelajar, mahasiswa ataupun masyarakat sekitar. Sedangkan sumber informasi elektronik yang tersedia pun tidak kalah canggih, mulai dari sistem pencarian buku secara detail dan sistem keanggotaan perpustakaan melalui proses pendaftaran sampai scan kartu saat berkunjung.

Dalam memanfaatkan salah satu layanan yang disediakan yaitu melakukan kunjungan, saat ini Dinas Perpustakaan Daerah Sumatera Selatan masih melakukannya secara manual. Contohnya, pihak (instansi dan sebagainya) yang ingin melakukan kunjungan harus datang secara langsung ke perpustakaan untuk menyerahkan data pengunjung. Selain itu, pihak yang mengajukan kunjungan akan



menunggu konfirmasi dari perpustakaan perihal setuju atau tidak setujunya kunjungan dilakukan.

Selain prosedur kunjungan tersebut tidak efektif dan efisien, yang menjadi permasalahan dalam aktivitas kunjungan ini adalah permintaan layanan spesifik pihak pengunjung terhadap perpustakaan. Untuk meminimalisir ketidaksanggupan pihak perpustakaan dalam memberikan layanan tersebut, maka kunjungan ini disediakan sesuai dengan program kerja pada bidang pelayanan yang sudah ada di perpustakaan.

Kunjungan edukasi ini disediakan untuk semua kalangan yang ingin melakukan kunjungan. Bedanya, kunjungan edukasi ini disediakan sesuai dengan edukasi yang tercakup dalam program kerja perpustakaan. Layanan edukasi ini berupa KLAS'IK yang merupakan kegiatan edukasi yang disediakan perpustakaan, dalam KLAS'IK, ini terdapat banyak kegiatan edukasi seperti, peningkatan kapasitas belajar dan membaca, berlatih keterampilan, ruang berbagi pengalaman dan belajar kontekstual kreatifitas inovasi. Yang diharapkan dapat pemeratakan layanan perpustakaan di masyarakat dan mudahnya akses informasi dan pengetahuan bagi masyarakat.

KLAS'IK merupakan bentuk dari inovasi yang ada oleh sumber daya manusia pada Dinas Perpustakaan Daerah Sumatera Selatan, yang ditujukan agar layanan yang ada dapat di manfaatkan dan di dapatkan oleh masyarakat terlebih oleh anak-anak di panti asuhan yang memerlukan perlindungan khusus sendirinya dan berhak memperoleh layanan perpustakaan sesuai dengan kemampuan dan keterbatasan masing-masing. KLAS'IK memiliki 4 program penting di dalamnya sesuai yang dicantumkan diatas penjelasannya sebagai berikut :

- a) Peningkatan kapasitas belajar dan membaca, bentuk dari program ini adalah menyediakan berbagai macam buku sesuai dengan kebutuhan, menciptakan ruang kelompok membaca bersama agar terciptanya minat baca serta sistem yang tersedia untuk menunjang kapasitas belajar, seperti sistem pencarian



buku, peminjaman serta sistem kunjungan yang saat ini penulis rancang dan sediakan.

- b) Ruang berlatih keterampilan kerja, bentuk dari program ini adalah perpustakaan menyediakan ruang untuk melatih keterampilan kerja melalui pelatihan calon pustakawan, dimana kegiatan ini berupaya untuk meningkatkan kemampuan SDM yang inovatif dan kreatif dalam menunjang sistem dan layanan yang ada.
- c) Ruang berbagi pengalaman, program ini ada dan tersedia pada perpustakaan guna agar masyarakat tahu, selain membaca, meminjam buku dll, perpustakaan dapat menjadi ruang berbagi pengalaman dengan terbentuknya sekelompok orang pada ruang yang disediakan maka akan terjalin komunikasi salah satunya adalah, berbagi pengalaman antar sesama.
- d) Ruang belajar kontekstual, kreatifitas dan inovasi, program ini merupakan salah satu program yang diharapkan dapat di manfaatkan dengan baik oleh masyarakat terlebih lagi oleh anak-anak pada panti asuhan, kontekstual yang dimaksud adalah dengan terbentuknya sekelompok orang dan melakukan aktifitas pembelajaran secara penuh dalam keterlibatannya untuk memecahkan suatu masalah, kreatifitas yang timbul dalam sekelompok orang dapat meningkatkan kreatifitas lainnya, serta peningkatan inovasi oleh setiap kelompok orang yang memanfaatkan layanan ini.

Dengan ini, penulis berinisiatif untuk membuat suatu aplikasi kunjungan edukasi menggunakan bahasa pemograman *Hypertext Preprocessor (PHP)* dan *Database MySql* serta *Framework Codeigniter*. Aplikasi ini memuat informasi mengenai edukasi yang dapat dipelajari bahkan dinikmati dengan mengajukan kunjungan ke perpustakaan secara langsung melalui website yang disediakan.

Dalam pengimplementasiannya, sistem telah memuat informasi layanan yang dijelaskan diatas serta dapat melakukan pengajuan kunjungan. Dengan ini, setiap pengunjung yang mengakses sistem dapat memuat dan mempelajari informasi



layanan edukasi tersebut. Serta dapat melakukan kunjungan untuk mendapatkan layanan secara langsung dengan melakukan proses kunjungan melalui sistem dan mengisi data sesuai dengan format yang telah ditetapkan oleh pihak perpustakaan.

Diharapkan dengan adanya aplikasi ini, kualitas layanan perpustakaan dalam menyebarkan informasi yang tidak hanya melalui media cetak, dapat lebih mudah dan kunjungan pun dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian diatas penulis memutuskan untuk membuat judul **"APLIKASI KUNJUNGAN EDUKASI PADA DINAS PERPUSTAKAAN DAERAH SUMATERA SELATAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan laporan ini, yaitu :

1. Belum tersedianya sistem yang memuat informasi layanan perpustakaan secara detail (selain dapat membaca dan meminjam buku).
2. Proses pengajuan kunjungan yang memerlukan banyak waktu sehingga tidak efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penulisan laporan ini, yaitu "Bagaimana membangun Aplikasi Kunjungan Edukasi pada Dinas Perpustakaan Daerah Sumatera Sealatan".

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada penulis perlu memberikan batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian. Batasan masalah pada Laporan Akhir ini adalah :

1. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan PHP sebagai bahasa



pemrograman dan MySql sebagai database.

2. Aplikasi ini hanya memberikan informasi layanan edukasi yang disediakan berdasarkan ketentuan-ketentuan yang berlaku pada Dinas Perpustakaan Daerah Sumatera Selatan.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pembangunan Aplikasi Kunjungan Edukasi pada Dinas Perpustakaan Daerah Sumatera Selatan adalah :

1. Mendapatkan aplikasi yang dapat mengintegrasikan informasi layanan edukasi yang tersedia dan data pengunjung di Dinas Perpustakaan Daerah Sumatera Selatan.
2. Mengoptimalkan penggunaan layanan informasi atau edukasi pada Dinas Perpustakaan Daerah Sumatera Selatan.

1.5 Manfaat

Manfaat pembangunan Aplikasi Kunjungan Edukasi pada Dinas Perpustakaan Daerah Sumatera Selatan, yaitu :

1. Pengelolaan data informasi layanan edukasi serta pengunjung lebih efektif dan efisien.
2. Memudahkan masyarakat dalam menjangkau informasi serta melakukan kunjungan edukasi.
3. Diharapkan terdapat pengembangan sistem informasi pada perpustakaan ini sehingga lebih maju dan berdampak positif dalam kualitas pelayanan perpustakaan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Lokasi Pengumpulan Data

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan di Dinas Perpustakaan Daerah Sumatera Selatan yang beralamat di jalan Demang Lebar Daun No. 47 30151, Palembang, Sumatera Selatan.



1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka (Library Research) Mempelajari buku, artikel dan situs internet serta referensi lain yang terkait dengan perancangan Aplikasi Kunjungan Edukasi pada Dinas Perpustakaan Daerah Sumatera Selatan.
2. Observasi Mengumpulkan data dengan cara pengamatan langsung terhadap semua kebutuhan yang diperlukan pada objek penelitian.
3. Wawancara (Interview) Mengumpulkan data dengan komunikasi langsung dengan pihak yang bersangkutan (Pembimbing Penelitian) dengan cara mengajukan pertanyaan– pertanyaan yang mendukung permasalahan dan didapatkan suatu hasil rancangan dan data-data atau informasi yang nantinya akan menjadi penunjang dalam perancangan suatu sistem baru.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar mendapat gambaran yang jelas terhadap penyusunan Laporan Akhir, maka Laporan Akhir ini di bagi menjadi lima bab. Secara garis besar sistematika penulisannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan penulis akan menjelaskan teori umum yang berkaitan dengan judul, teori khusus yaitu berkaitan dengan sistem yang dipakai dan sistem yang akan dibuat, teori program yang berkaitan dengan sistem program yang akan dibuat.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini akan diuraikan sejarah berdirinya Dinas Perpustakaan Daerah Sumatera Selatan, visi, misi, serta struktur organisasi pada Dinas Perpustakaan Daerah Sumatera Selatan.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang hasil yang telah dicapai, berupa hasil perancangan, pembahasan, langkah-langkah membuat perancangan aplikasi serta cara penggunaan aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab terakhir, penulis membuat kesimpulan dari apa yang telah dipaparkan dan dibahas dalam bab-bab sebelumnya dan pada akhir penulisan, kami memberikan saran-saran yang berhubungan dengan masalah yang telah dibahas.