

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi atau ICT (*Information and Communication Technology*) telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan global. Oleh karena itu, setiap institusi, berlomba untuk mengintegrasikan ICT guna membangun dan memberdayakan sumber daya manusia berbasis pengetahuan agar dapat bersaing dalam era global.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang sifatnya formal, nonformal dan informal, dimana pendiriannya dilakukan oleh negara maupun swasta dengan tujuan untuk memberikan pengajaran, mengelola dan mendidik para murid melalui bimbingan yang diberikan oleh para pendidik atau guru (R. Oktavian & R. F. Aldya, 2020). Sekolah berfungsi lembaga atau institusi yang membantu mengembangkan anak didik baik dari segi potensi, ilmu akademik, tingkah laku, intelektual, tata krama, hingga budi pekerti.

Masalah utama yang di hadapi bangsa Indonesia, khususnya dalam bidang pendidikan, di era globalisasi adalah rendahnya tingkat kualitas sumber daya manusia. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah pengembangan minat baca dan kebiasaan membaca. Berdasarkan fakta tersebut, perpustakaan diharapkan sebagai pusat kegiatan pengembangan minat baca dan kebiasaan membaca. Perpustakaan mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap peningkatan dan pengembangan minat dan kegemaran membaca. Hal ini dilatari oleh peran dan fungsi perpustakaan sebagai pusat pengembangan minat baca.

Salah satu bagian terpenting dari sekolah adalah perpustakaan, dimana perpustakaan merupakan tempat dan sumber belajar bagi siswa dan guru. Seperti halnya di SMAN 21 Palembang, terdapat perpustakaan dimana dalam pengolahan data masih dilakukan secara manual. Jika ada siswa atau guru yang meminjam dan mengembalikan buku, petugas perpustakaan mencatat dan mendata pada buku besar. Catatan tersebut berisi nama peminjam, judul buku, tanggal pinjam dan tanggal kembali pada kartu yang diselipkan di buku atau koleksi perpustakaan. Hal

ini dapat menyebabkan hilangnya catatan yang telah dibuat dan dapat pula tercecer. Setiap bulan, petugas perpustakaan harus melihat data buku dan menghitung jumlah peminjam perhari untuk pembuatan laporan bulanan. Hal tersebut tentu saja dapat mengakibatkan adanya kerusakan data dan tidak akuratnya hasil pengolahan data yang dibuat oleh petugas perpustakaan. Guna memenuhi kebutuhan dalam hal pelayanan yang baik dan efisien bagi para anggota perpustakaan, diperlukan suatu sistem informasi yang mampu membantu para anggota dalam pencarian buku atau referensi yang dibutuhkan (D.A. Megawaty, Setiawansyah, D. Alita & P.S. Dewi, 2021).

Adanya permasalahan di atas, hasil akhir dari kegiatan penelitian ini yakni menciptakan sebuah Rancang bangun aplikasi perpustakaan berbasis *web* yang dapat memberikan solusi terbaik terhadap permasalahan- permasalahan yang ada. Selain itu, sistem informasi perpustakaan tersebut dapat melakukan serangkaian aktifitas pengolahan data yang dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh SMAN 21 Palembang.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, akan dibuat suatu aplikasi berbasis *web* yang memfasilitasi sistem informasi pada sekolah SMAN 21 PALEMBANG agar memudahkan siswa/siswi tersebut. Pada penelitian ini judul yang akan di berikan adalah “**Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web Pada Sekolah SMA Negeri 21 Palembang**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu “Bagaimana cara merancang dan membuat suatu aplikasi perpustakaan berbasis *web* pada sekolah SMAN 21 Palembang?”

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan proposal laporan akhir ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan, maka permasalahan yang dibahas, yaitu:

1. Sistem informasi data kependudukan berbasis *web* yang dibuat menggunakan Bahasa *Hypertext Markup Language* (HTML), *Cascading Style Sheet* (CSS), JavaScript (JS), PHP dibantu dengan *framework CodeIgniter* dan MySQL sebagai *database management system*.

2. Sistem informasi ini menghasilkan informasi data siswa/siswi yang meminjam buku, mengembalikan buku, informasi siswa/siswi yang telat mengembalikan buku dan membayar denda sesuai perharinya.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari laporan akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi perpustakaan berbasis *web* pada sekolah SMAN 21 Palembang.
2. Membuat basis data pada aplikasi perpustakaan dengan menggunakan PHP dan MySQL.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat membuat aplikasi ini adalah:

1. Membantu pihak sekolah SMAN 21 Palembang dalam pengolahan data perpustakaan siswa/siswi.
2. Meningkatkan kemudahan pengarsipan data siswa/siswi yang meminjam maupun mengembalikan buku pada sekolah SMAN 21 Palembang.
3. Mempermudah proses pencarian data siswa/siswi dalam perpustakaan.

