

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi berperan sangat penting dalam kehidupan manusia saat ini, baik dalam konteks bisnis, manajemen, maupun aktivitas sehari-hari. Pentingnya memahami teknologi informasi tidak hanya sekadar untuk mengetahuinya, tetapi juga untuk mempelajarinya secara mendalam dan komprehensif. Dengan demikian, kita dapat memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi di era digital yang terus berkembang ini.

Di Perpustakaan SMA Bina Warga 2 Palembang, pemanfaatan teknologi komputer masih belum optimal. Saat ini, komputer hanya digunakan di laboratorium sebagai sarana pembelajaran bagi siswa, serta di kantor TU untuk pengolahan data siswa, guru, dan staf. Di perpustakaan, komputer hanya difungsikan untuk pembuatan kartu anggota perpustakaan, yang artinya belum ada perangkat lunak khusus yang digunakan untuk mengelola data perpustakaan secara menyeluruh. Hal ini menyebabkan berbagai kendala dalam proses peminjaman dan pengembalian buku, karena belum adanya database yang menyimpan semua informasi terkait aktivitas tersebut. Pencatatan peminjaman buku masih dilakukan secara manual, yang berimplikasi pada rendahnya keamanan dan keakuratan data. Selain itu, proses pengolahan data di perpustakaan menjadi sangat memakan waktu, sehingga kinerja staf perpustakaan menjadi tidak efisien.

Setiap hari, banyak orang mengunjungi perpustakaan untuk membaca, meminjam, dan mengembalikan buku. Jika kegiatan dan pengolahan data di perpustakaan dilakukan secara komputerisasi dalam sistem perpustakaan, maka petugas akan lebih mudah dalam mengelola data, melayani proses peminjaman dan pengembalian buku, serta membantu pengunjung dalam mengakses informasi yang ada di perpustakaan.

Di sisi lain, petugas perpustakaan sering mengalami kesulitan untuk menemukan informasi mengenai buku yang akan dipinjam. Hal ini membuat

informasi yang dihasilkan menjadi kurang akurat dan tepat. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan sistem perpustakaan yang dapat mempermudah tugas petugas serta memberikan akses informasi yang cepat, tepat, dan akurat bagi para anggota perpustakaan.

Berdasarkan pemikiran tersebut, penulis tertarik untuk melaksanakan skripsi dengan judul **“IMPLEMENTASI INLISLITE (INTEGRATED LIBRARY SYSTEM LITE) PADA PERPUSTAKAAN SMA BINA WARGA 2 PALEMBANG”**

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah Implementasi Inlislite (Integrated Library System Lite) Pada Perpustakaan SMA Bina Warga 2 Palembang.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan pada penelitian Implementasi Inlislite (Integrated Library System Lite) Pada Perpustakaan SMA Bina Warga 2 Palembang ini lebih terarah maka penulis membatasi permasalahan yaitu pengelolaan data anggota, data buku perpustakaan, data peminjaman dan pengembalian buku.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk perpustakaan SMA Bina Warga 2 Palembang :
 - a. Meningkatkan kualitas pelayanan kepada pengunjung perpustakaan, terutama dalam proses peminjaman dan pengembalian buku.
 - b. Mempermudah petugas perpustakaan dalam mengelola data terkait peminjaman dan pengembalian buku.
2. Bagi petugas perpustakaan, penelitian ini akan memudahkan proses pencatatan peminjaman dan pengembalian buku.
3. Bagi anggota perpustakaan, penelitian ini memungkinkan mereka untuk dengan cepat dan akurat mendapatkan informasi tentang buku yang ingin dipinjam.

4. Bagi penulis, penelitian ini menjadi sarana dalam mengembangkan potensi diri serta menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Bina Warga 2 Palembang yang berlokasi di Jalan Bina Warga NO. 525, Duku, Kec. Ilir Timur II, Kota Palembang. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 1 Februari 2025 sampai 1 Mei 2025.

1.5.2 Alat dan Bahan

Berikut alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Hardware
 - Laptop
 - Smartphone
 - Printer
2. Software
 - Sistem Operasi
 - Office
 - Xampp
 - Web Browser

1.5.3 Metode Penelitian

Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif. Metode penelitian untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian, sehingga metode ini dilakukan untuk mengadakan akumulasi data dasar belaka. (Purnia et al., 2020)

1.5.4 Metode Pengumpulan Data

Dalam metode ini, penulis dapat menggunakan beberapa pendekatan untuk mengumpulkan data yang diperlukan, antara lain :

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pengelola perpustakaan SMA Bina Warga 2 Palembang untuk mendapatkan informasi terkait pengelolaan data perpustakaan.

b. Metode Observasi

Melalui metode ini, penulis melakukan pengamatan langsung di SMA Bina Warga 2 Palembang, dengan mencermati data-data dan kegiatan yang berlangsung sebagai dasar untuk materi tugas akhir.

c. Metode Pustaka

Dalam pendekatan ini, penulis mengumpulkan data dengan cara membaca berbagai buku di perpustakaan, referensi, serta sumber-sumber informasi yang tersedia di internet.

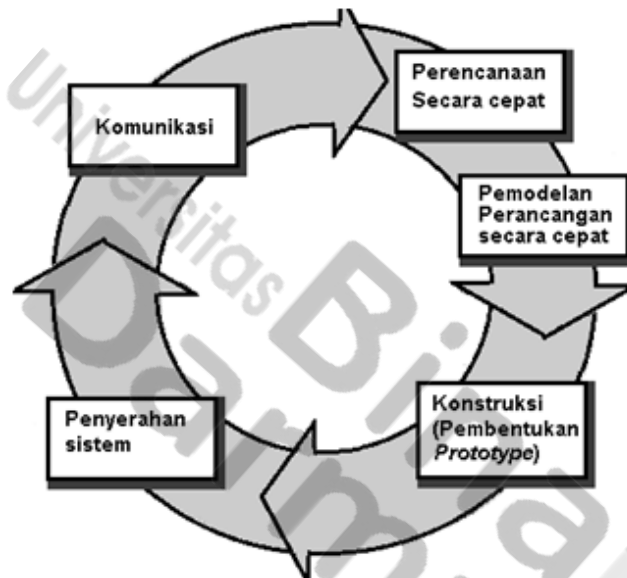
1.5.5 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang diterapkan dalam pengembangan sistem ini adalah *prototype model*. Metode pengembangan *software* ini memungkinkan terjalinnya interaksi antara pengembang sistem dan pengguna sistem, sehingga dapat mengatasi segala ketidaksesuaian yang mungkin muncul di antara keduanya. Metode prototype adalah sebuah paradigma baru dalam pengembangan perangkat lunak. Lebih dari sekedar evolusi, metode ini juga merevolusi pendekatan lama dalam pengembangan perangkat lunak. Sebelumnya, pengembangan perangkat lunak umumnya mengikuti pendekatan sekuensial klasik, yang dikenal sebagai SDLC atau model waterfall. (Sujono, 2019)

Terdapat pengertian lain dari prototype, Prototype adalah bentuk fisik yang mewakili objek asli dan berfungsi sebagai alat pembelajaran bagi siswa. Dengan menggunakan prototype, siswa dapat menerapkan pengetahuan atau konsep yang mereka miliki pada objek di dunia nyata. Prototyping juga dikenal dengan istilah Rapid Application Design (RAD), karena metode ini

menyederhanakan dan mempercepat proses perancangan sistem. (Yanolanda Suzantry Handayani & Adhadi Kurniawan, 2020)

Bagian-bagian dari model prototype tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.1 dibawah ini :



Gambar 1.1 Model Prototype

Gambar 1.1 memperlihatkan serangkaian tahapan pengembangan beserta penjelasan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian ini, yang terdiri dari :

1. Komunikasi

Tahapan pertama dalam pembuatan model *prototype*, dimana identifikasi permasalahan yang ada dilakukan, disertai pengumpulan informasi lain yang diperlukan untuk membangun sistem.

2. Perencanaan

Pada tahap ini, kegiatan menentukan sumber daya yang diperlukan, menetapkan spesifikasi pengembangan sesuai dengan kebutuhan sistem, serta merumuskan tujuan yang didasarkan pada hasil komunikasi yang telah dilakukan. Semua ini bertujuan agar proses pengembangan dapat berjalan sesuai dengan harapan.

3. Pemodelan

Tahap berikutnya adalah menggambarkan model sistem yang akan

dikembangkan sebagai suatu proses, dengan merancang sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Dalam tahap ini, prototype yang dibuat dengan desain sementara akan dibandingkan dengan sistem yang diinginkan oleh pengguna, untuk menentukan apakah sistem tersebut telah memenuhi harapan atau perlu diperbaiki. Setelah sistem memenuhi ekspektasi pengguna, langkah selanjutnya adalah pembuatan aplikasi (coding) berdasarkan desain sistem yang akan diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman PHP dan diintegrasikan dengan basis data MySQL.

4. Konstruksi

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan prototype serta pengujian sistem melalui metode pengujian black box. Selain itu, proses instalasi dan pemberian dukungan kepada pengguna juga dilaksanakan agar sistem dapat berfungsi dengan optimal.

5. Penyerahan Sistem

Tahap ini penting untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna, yang merupakan hasil evaluasi dari tahapan-tahapan sebelumnya serta implementasi sistem yang telah dikembangkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar mempermudah dalam penulisan, dari sistematika pembahasan ini maka diuraikan secara singkat dalam laporan penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian dan sistematis penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori mengenai masalah yang di teliti, meliputi teori-teori dasar atau umum yang sesuai dengan permasalahan yang dibahas seperti sistem, informasi, data dan metode pengembangan sistem serta pemahaman objek studi. Dan juga menguraikan penelitian terdahulu yang

berkaitan dengan perancang sistem yang dibuat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang cara penelitian berdasarkan metodologi penelitian yang di pilih. Metode yang digunakan antara lain pengumpulan data dan metode pengembangan sistem menggunakan prototype. Dimana pada metode observasi, wawancara dan studi pustaka.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini penulis menguraikan hasil dan pembahasan yang didapat dari implementasi sistem Perpustakaan di SMA Bina Warga 2 Palembang menggunakan inlislite, dan metode pengembangan prototype dengan tahapan pemilihan fungsi, penyusunan sistem informasi, dan penggunaan selanjutnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan akhir penulisan skripsi dimana berdasarkan uraian-uraian yang telah di bahas akan dituangkan kedalam suatu bentuk kesimpulan akhir serta saran.