

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perpustakaan merupakan tempat untuk menyimpan buku bacaan dengan berbagai macam informasi yang sudah tersedia dan tersusun dalam rak buku sesuai dengan tema buku. Perpustakaan ini juga sebagai tempat dengan berbagai informasi dalam format tercetak dan dengan layanan yang masih konvensional, yang lambat laun telah bergeser menjadi layanan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi (Fatwa & Nafisah, 2021). Berkembang pesatnya teknologi informasi tersebut, maka dapat meningkatkan kualitas layanan perpustakaan terutama dalam layanan administrasi peminjaman buku yang semula manual menjadi otomatis. Salah satu contoh teknologi informasi perpustakaan yaitu berbasis *website*, sebagai aplikasi yang dapat membantu mempermudah pustakawan dalam hal administrasi.

Kebutuhan dalam penggunaan teknologi informasi di perpustakaan umumnya paling banyak dalam bidang pendidikan, salah satunya perpustakaan di SMPN 2 Sukowono. Sistem informasi perpustakaan pada SMPN 2 Sukowono masih menggunakan sistem manual. Kendala yang sering dihadapi dari sistem manual tersebut adalah administrasi perpustakaan, seperti pendataan koleksi buku, data anggota perpustakaan, tata letak buku, dan paling utama adalah proses peminjaman maupun pengembalian buku, serta keterlambatan atau kehilangan buku yang melewati batas peminjaman oleh para anggota perpustakaan. Dalam hal ini, masalah tersebut menyebabkan banyaknya pelanggaran yang seharusnya diberikan tindakan oleh pustakawan berupa sanksi atau denda. Dengan demikian, permasalahan ini harus diminimalisasi dengan penggunaan teknologi sistem informasi sehingga membuat semua pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien (Yusri, 2015).

Solusi dari permasalahan yang terjadi pada perpustakaan SMPN 2 Sukowono adalah membangun sebuah sistem informasi perpustakaan berupa *website* menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Menurut (Aini, N., Wicaksono, S. A., & Arwani, 2019) yaitu suatu pengembangan dimana tahapan

pengembangan tersebut lebih singkat dalam pengembangan perangkat lunak. Menurut Kendall (2011) terdapat tiga tahapan dalam pengembangan perangkat lunak. Tiga tahapan RAD meliputi syarat-syarat apa saja untuk melakukan analisis kebutuhan, *design*, dan implementasi. Kemudian setelah melakukan pembuatan dan pengembangan sistem informasi *website* perpustakaan, untuk mengetahui nilai *usability* dari *website* perpustakaan yang telah dibuat. Maka langkah selanjutnya akan dilakukan pengujian sistem (*testing*) menggunakan metode *Usability Testing*. Metode pengujian tersebut langsung melibatkan pengguna (*user*) dengan menggunakan kuesioner, maka hasil dari pengujian tersebut dapat menawarkan informasi yang akurat, mudah dilakukan, hemat, dan dapat meningkatkan kualitas produk.

Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dibuat sebuah sistem informasi berbasis *website* di perpustakaan SMPN 2 Sukowono menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Sebagaimana data nilai *usability* yang telah didapatkan, nantinya akan dilakukan pengukuran tingkat *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* dan di uji validitas dan reabilitasnya. Diharapkan dari hasil pengukuran tingkat *usability* tersebut, sistem informasi *website* perpustakaan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pada SMPN 2 Sukowono.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan sistem informasi administrasi perpustakaan dari hasil rekomendasi pengujian dengan metode *Rapid Application Development*?
2. Bagaimana hasil analisa pengukuran tingkat *Usability* pada *Website* menggunakan metode *System Usability Scale*?
3. Bagaimana hasil pengujian sistem informasi administrasi perpustakaan menggunakan *website* dengan metode *Usability Testing*?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan sistem informasi perpustakaan menggunakan metode *Rapid Application Development* sesuai kebutuhan di SMPN 2 Sukowono.
2. Menghasilkan nilai skor *Usability* sesuai dari skala *System Usability Scale* melalui kuesioner.
3. Menghasilkan rekomendasi dari hasil pengujian sistem informasi perpustakaan dengan metode *Usability Testing*.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan layanan pada perpustakaan SMPN 2 Sukowono dari manual menjadi otomatis.
2. Mengembangkan layanan sistem informasi perpustakaan yang sesuai dengan kebutuhan di SMPN 2 Sukowono.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Pengukuran *Usability* hanya dilakukan pada website perpustakaan SMPN 2 Sukowono Jember.
2. Penelitian ini berfokus pada sistem administrasi peminjaman dan pengembalian buku yang ada pada perpustakaan SMPN 2 Sukowono.
3. Mengukur hasil tingkat *Usability* dan memberikan rekomendasi.