



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rendahnya minat baca masih menjadi masalah yang belum memiliki solusi hingga saat ini. Pemerintah telah mengupayakan berbagai program untuk menemukan solusi terbaik, namun hasilnya tetap tidak memuaskan. Hal ini disebabkan minat membaca tidak selalu berada pada level yang tinggi karena berbagai situasi turut memberi pengaruh [1]. Seperti penuturan oleh Mustafa (Susilowati, 2016) dalam penelitian 20 tahun terakhir ini, Indonesia mengalami penurunan dalam kebiasaan membaca buku. Beberapa hal yang diduga menjadi faktor rendahnya kebiasaan membaca di Indonesia adalah harga buku yang tinggi, ketersediaan infrastruktur yang kurang memadai, perpustakaan yang buruk, bahan bacaan yang sulit diakses, kebiasaan membaca yang tidak ditanamkan orang tua sejak dini, dan banyaknya media digital yang menimbulkan rendahnya minat baca.

Berdasarkan survei Perpustakaan Nasional (Perpusnas) pada tahun 2022, tingkat selera membaca masyarakat Indonesia (TGM) mencapai 63,9 poin, meningkat 7,4% dari tahun sebelumnya. Namun, menurut data UNESCO minat membaca masyarakat Indonesia masih sangat rendah, hanya 0,001 persen. Artinya, hanya satu dari setiap 1.000 penduduk Indonesia yang memiliki minat baca. Data ini juga menunjukkan bahwa indeks minat baca di Indonesia termasuk rendah. Namun demikian, masih banyak para ahli di bidang literasi yang meyakini jika minat baca masyarakat Indonesia sebenarnya tinggi, hanya saja akses baca serta minimnya taman bacaan dan buku yang berkualitas menjadi faktor lain yang berakibat pada rendahnya minat baca masyarakat (Muslimin, 2018).



Salah satu faktor rendahnya minat baca masyarakat Indonesia dapat dipengaruhi oleh kurangnya peran perpustakaan dalam menyediakan informasi yang akurat dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat Indonesia. UU No. 43 tahun 2007 tentang perpustakaan menyatakan bahwa keberadaan perpustakaan tidak dapat dipisahkan dari peradaban dan budaya umat manusia. Tinggi rendahnya peradaban dan budaya suatu bangsa dapat dilihat dari kondisi perpustakaan yang dimiliki (SNI, 2011). Misalnya perpustakaan sekolah yang merupakan unit informasi akan memiliki kinerja yang baik apabila dikelola dengan manajemen yang memadai. Dengan adanya manajemen, kegiatan perpustakaan sekolah akan mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Imanuddin, 2023).

Dalam konteks ini, dibutuhkan inovasi berbasis teknologi untuk meningkatkan minat baca, terutama pada perpustakaan yang merupakan tempat untuk menumbuhkan minat baca. Teknologi informasi dapat menciptakan lingkungan perpustakaan yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat. Integrasi teknologi memungkinkan pengembangan model layanan yang efisien, seperti platform digital untuk peminjaman buku elektronik, pembelajaran online, dan interaksi yang lebih intensif melalui media sosial, sehingga dapat menumbuhkan minat baca di kalangan masyarakat (Rosyidah & Ghina, 2024).

Perpustakaan perlu melakukan perbaikan dari sisi layanan maupun koleksi karena masyarakat semakin familiar terhadap penggunaan teknologi informasi dan menuntut layanan yang efisien, simpel, dan aktif atau disebut dengan golongan digital natives. Pola kerja perpustakaan pun telah berubah karena adanya perangkat teknologi informasi yang berdampak pada keberagaman jenis sumber informasi dan media yang dapat memenuhi kebutuhan para pemustaka (Fahrizandi, 2020). Ragam teknologi pun bersentuhan dengan aktivitas kerja perpustakaan, baik perangkat keras (*hardware*)



maupun perangkat lunak (*software*) yang didapatkan melalui otomasi perpustakaan dengan *Software system* yang dikembangkan sendiri seperti *Senayan Library Management System* (SLiMS) (Wasitarini, 2019). SLiMS merupakan salah satu perangkat lunak yang membantu dalam pengelolaan kerja perpustakaan yang awalnya konvensional, sehingga membantu pustakawan dalam melakukan penelusuran informasi yang dibutuhkan. Perangkat lunak ini dapat digunakan secara gratis atau *open source Software* sehingga dapat membantu pustakawan dalam memberikan pelayanan peminjaman dan pengembalian buku (Wintolo & Farhati, 2020).

Dengan adanya SLiMS di perpustakaan sekolah bertujuan untuk memberikan pelayanan terbaik kepada pemustaka serta mendukung kegiatan belajar, dan pengabdian masyarakat dengan berbasis teknologi dan komunikasi. Tidak hanya itu para pustakawan mengoptimalkan agar para pemustaka dapat menikmati fasilitas yang telah diberikan dengan optimal, sehingga pustakawan bisa melakukan pengolahan dan pengadaan buku secara lebih efisien dan cepat. Saat ini perkembangan SLiMS tidak lepas dari sebuah komunitas pengembangan yang secara kompleks serta nantinya dapat berkontribusi untuk perpustakaan yang lebih baik. seiring dengan berkembangnya zaman penggunaan aplikasi SLiMS selalu meningkat dari tahun ke tahun, pada tahun 2014 penggunaan SLiMS sebanyak 813 pengguna dan pada tahun 2015 penggunaan SLiMS meningkat menjadi 1444 untuk Indonesia dan 14 untuk di Luar Negeri (Kesuma et al., 2021).

Dengan adanya aplikasi SLiMS serta banyaknya kemudahan yang ditawarkan, peneliti berharap hal tersebut dapat mempermudah manajemen serta sirkulasi buku di perpustakaan sekolah. Hal ini dikarenakan sirkulasi dan manajemen buku yang terdapat di SMA Negeri Bandarkedungmulyo masih tradisional, sehingga pustakawan



menjadi kewalahan dalam manajemen peminjaman serta pengembalian buku, selain itu sirkulasi yang buruk turut serta mengurangi minat baca siswa. Oleh karena itu diperlukan inovasi pada SMA Negeri Bandarkedungmulyo yang dapat meningkatkan minat baca siswa serta memperbaiki manajemen dan sirkulasi yang ada di perpustakaan sekolah. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Implementasi SLiMS Terintegrasi *QR Code* dalam Manajemen dan Sirkulasi Buku Perpustakaan SMA Negeri Bandarkedungmulyo, untuk mempermudah pustakawan dan pemustaka yang ada di dalam perpustakaan sekolah. Dengan demikian, judul “Implementasi SLiMS Terintegrasi *QR Code* dalam Manajemen dan Sirkulasi Buku Perpustakaan SMA Negeri Bandarkedungmulyo” diusulkan sebagai solusi atas masalah yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana mengimplementasikan SLiMS dengan integrasi kartu *QR Code* dalam layanan peminjaman buku?
- 2) Bagaimana integrasi SLiMS dan *QR Code* dapat meningkatkan efisiensi proses peminjaman buku di Perpustakaan Sumber Ilmu di SMA Negeri Bandarkedungmulyo?

1.3 Batasan Masalah

- 1) Penelitian ini akan mengintegrasikan sistem *QR Code* dengan SLiMS (Senayan Library Management System).
- 2) Penelitian ini akan menggunakan teknologi *QR Code* yang umum digunakan di perpustakaan.
- 3) Penelitian ini akan dilakukan di perpustakaan Sumber Ilmu di SMA Negeri Bandarkedungmulyo.



1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengimplementasikan SLiMS dengan QRCode dalam layanan peminjaman buku.
- 2) Mengetahui efisiensi penerapan SLiMS yang terintegrasi dengan teknologi *QR Code* dalam proses sirkulasi dan manajemen buku perpustakaan Sumber Ilmu di SMA Negeri Bandarkedungmulyo.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Pustakawan
pustakawan dapat keluar dari masalah mengoptimisasi proses peminjaman buku yang ada Dengan integrasi SLiMS dengan teknologi *QR Code*.
- 2) Siswa
Siswa tidak perlu lagi menulis manual buku yang akan dipinjam, dengan proses peminjaman berbasis *QR Code* siswa tidak perlu menunggu lama untuk proses peminjaman buku pada perpustakaan.
- 3) Unipdu
Penelitian ini akan memperkaya pustaka penelitian universitas yang dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk penelitian sejenis di masa mendatang.
- 4) Peneliti
Penelitian ini dapat menjadi pengalaman dalam implementasi sistem yang dibutuhkan.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan *Software Development Life Cycle* (SDLC), yang terdiri dari beberapa tahap yang terstruktur untuk mengembangkan sistem informasi perpustakaan dengan integrasi *QR Code*. Menurut Schwalbe SDLC adalah kerangka kerja untuk menggambarkan fase yang terlibat dalam pengembangan sistem informasi (Schwalbe, 2016). Adapun tahapan metode tersebut antara lain:

1. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan adalah tahap pertama dalam metode SDLC, pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan informasi tentang kebutuhan sistem. Tahapan ini dilakukan melalui wawancara dan observasi.

2. Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti menerapkan modul-modul yang perlu digunakan pada aplikasi SLiMS dan menambah fitur *QR Code*.

3. Implementasi

Tahap implementasi peneliti dapat mengintegrasikan SLiMS dengan teknologi *QR Code* untuk diimplementasikan kepada sistem perpustakaan.

4. Pengujian

Tahap pengujian merupakan tahapan dimana SLiMS dan teknologi *QR Code* diuji untuk mengukur nilai keberhasilan sistem yang diterapkan.

5. Pemeliharaan

Tahap pemeliharaan dilakukan setelah sistem dioperasikan secara penuh di perpustakaan. Pemeliharaan mencakup pemantauan kinerja sistem secara berkala, perbaikan bug yang muncul, dan peningkatan fitur sesuai dengan masukan pengguna.



1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan dalam tugas akhir ini disusun dalam bentuk karya ilmiah dengan struktur penulisan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, identifikasi, pembatasan dan perumusan masalah penelitian, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian yang diharapkan, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penelitian terdahulu sebagai acuan dari penelitian saat ini dan berisi tinjauan pustaka sebagai penjelasan.

BAB 3 ANALISIS PROSES BISNIS

Bab ini berisi tentang analisis proses bisnis yang sedang berjalan di Perpustakaan Sumber Ilmu SMA Negeri Bandarkedungmulyo

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang penjelasan prosedur testing dan proses pengujian sistem yang telah dibuat.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi daftar referensi yang digunakan dalam penelitian.



