

Sosialisasi Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan di SMA Bhayangkari 2
Rantauprapat

¹Rahma Toni Pardomuan Sagala, ²Rahma Novia Safitri, ³Roma Tondi Ritonga,
⁴Putri Oriza Satifa, ⁵Reyfo Irfankha, ⁶Syaiful Zuhri Harahap

^{1,2,3,4,5,6}Sistem Informasi , Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu

Email : rahmattoni230605@gmail.com, rahmanoviasafitri@gmail.com,
romatondi19@gmail.com, hkhairulazam@gmail.com,
reyfoirfankha@gmail.com, syaifulzuhriharahap@gmail.com

Corresponding Author : rahmattoni230605@gmail.com

Abstract

This research aims to design and implement a library information system at Bhayangkari Rantau Prapat High School. This information system is expected to increase the efficiency of managing book data, members, as well as borrowing and returning books in school libraries. The method used in this research is a qualitative research method with an object-based design system approach. This system was built using the PHP programming language, MySQL as a database, and web-based technology to facilitate online data access and management. The result of this research is a library information system application that can make it easier for library staff to manage books, borrowing and returning, as well as making it easier for students and teachers to search and borrow books efficiently. With this system, it is hoped that library management at Bhayangkari Rantau Prapat High School will become more structured, fast and accurate, as well as improve services to all library users.

Keywords : Information System, Library, Website, Bhayangkari Rantau Prapat High School.

I. Pendahuluan

Perpustakaan merupakan salah satu elemen vital dalam dunia pendidikan yang mendukung pengembangan literasi dan sumber belajar bagi siswa, guru, serta seluruh civitas akademika. Perpustakaan yang baik dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan menyediakan akses yang mudah kepada berbagai referensi dan bahan ajar yang relevan. Namun, dalam prakteknya, banyak sekolah yang masih menghadapi tantangan dalam pengelolaan perpustakaan, terutama yang berkaitan dengan proses administrasi yang seringkali dilakukan secara manual. Pengelolaan buku, pencatatan peminjaman, pengembalian buku, serta data anggota perpustakaan yang belum terkomputerisasi menjadi kendala utama dalam mencapai efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan perpustakaan. Salah satu sekolah yang mengalami tantangan tersebut adalah SMA Bhayangkari Rantau Prapat. Saat ini, SMA Bhayangkari Rantau Prapat masih menggunakan sistem manual dalam pengelolaan perpustakaan, yang mengakibatkan beberapa permasalahan seperti kesulitan dalam pencarian buku, ketidakakuratan data peminjaman, serta keterbatasan dalam pemantauan status buku yang dipinjam. Selain itu, keterbatasan waktu dan tenaga yang dimiliki oleh petugas perpustakaan juga menjadi faktor penghambat dalam pengelolaan yang lebih optimal. Untuk itu, diperlukan sebuah sistem informasi perpustakaan berbasis komputer yang dapat

mendukung pengelolaan secara terorganisir, efisien, dan dapat mengurangi ketergantungan pada pencatatan manual.

Penerapan sistem informasi perpustakaan berbasis komputer di SMA Bhayangkari Rantau Prapat akan memberikan kemudahan bagi petugas perpustakaan dalam melakukan pendataan buku, memonitor peminjaman dan pengembalian buku, serta mengelola data anggota perpustakaan dengan lebih efektif. Selain itu, siswa juga akan lebih mudah dalam mencari buku yang diinginkan dengan menggunakan sistem pencarian yang cepat dan akurat, yang akan meningkatkan pengalaman belajar mereka. Dengan adanya sistem ini, proses peminjaman dan pengembalian buku juga akan menjadi lebih transparan dan terkontrol, mengurangi potensi kehilangan buku serta meningkatkan akurasi dalam laporan-laporan administrasi. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi perpustakaan yang terintegrasi dan berbasis komputer di SMA Bhayangkari Rantau Prapat. Sistem ini diharapkan dapat menggantikan sistem manual yang ada saat ini, serta memberikan solusi atas berbagai permasalahan yang dihadapi dalam pengelolaan perpustakaan. Dengan penerapan sistem ini, diharapkan kualitas layanan perpustakaan di SMA Bhayangkari Rantau Prapat dapat meningkat, memberikan dampak positif terhadap pengelolaan perpustakaan yang lebih efisien, dan pada akhirnya mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Dalam pengembangan sistem informasi ini, penulis akan mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan teknis yang diperlukan untuk merancang sistem yang sesuai dengan kebutuhan SMA Bhayangkari Rantau Prapat, serta memberikan solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan yang ada. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis pembuatan sistem, tetapi juga memperhatikan aspek kemudahan penggunaan oleh para pengguna, baik itu petugas perpustakaan maupun siswa. Dengan demikian, sistem yang dihasilkan akan memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kualitas layanan perpustakaan dan proses pembelajaran secara keseluruhan.

II. Landasan Teori Perpustakaan

Perpustakaan merupakan suatu sarana yang sangat dibutuhkan dalam pembangunan dunia pendidikan. (Iztihana & Arfa, 2020).

Sistem Informasi

Menurut Henry C. Lucas dalam (Fauzi, 2017), menyatakan bahwa sistem informasi adalah suatu kegiatan dari prosedur-prosedur yang diorganisasikan, bilamana dieksekusi, akan menyampaikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian didalam organisasi. (Sitorus & Sakban, 2021).

Sistem informasi adalah kegiatan saling tukar menukar informasi secara cepat dan efisien dalam hal waktu berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam organisasi atau individu. (Purwati et al., 2022).

Website

Website merupakan salah satu alat yang digunakan untuk memberikan informasi dan mempromosikan suatu produk dapat dikenal dan diketahui oleh masyarakat luas. (Nurlailah & Nova Wardani, 2023).

Menurut Abdullah, Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. Halaman website dibuat menggunakan bahasa standar yaitu HTML. (Susilawati et al., 2020).

III. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah-langkah sistematis yang digunakan untuk merancang, melaksanakan, dan menganalisis suatu penelitian. Pemilihan metode penelitian sangat penting karena akan mempengaruhi validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

Studi Perpustakaan

Studi perpustakaan adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi ini dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain.

Studi perpustakaan merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari suatu penelitian. Teori-teori yang mendasari masalah dan bidang yang akan diteliti dapat ditemukan dengan melakukan studi perpustakaan. Selain itu seorang peneliti dapat memperoleh informasi tentang penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan melakukan studi perpustakaan peneliti dapat memanfaatkan semua informasi dan pemikiran-pemikiran yang relevan dengan penelitiannya.

Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah suatu metode pengumpulan data dalam penelitian yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi secara mendalam dan kontekstual mengenai pengalaman, pandangan, pengetahuan, atau sikap individu atau kelompok terkait dengan topik penelitian. Dalam penelitian ini mewawancarai pengguna berpotensi untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan preferensi mereka.

Observasi (*Observation*)

Observasi adalah suatu metode penelitian yang melibatkan pengumpulan data dengan cara sistematis memperhatikan dan mencatat perilaku, kejadian, atau fenomena yang diamati dalam suatu konteks tertentu. Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk mengamati setiap proses mulai dari perancangan sampai pembangunan dan pengembangan website sistem informasi agar dapat mengidentifikasi potensi masalah dan perbaikan.

IV. Hasil Dan Pembahasan

Ini merupakan suatu dokumentasi awal kami didalam kelas suatu sekolah SMA SWASTA BHAYANGKARI 2 RantauPrapat, Disini kami membuka presentasi dengan materi Studi Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan.



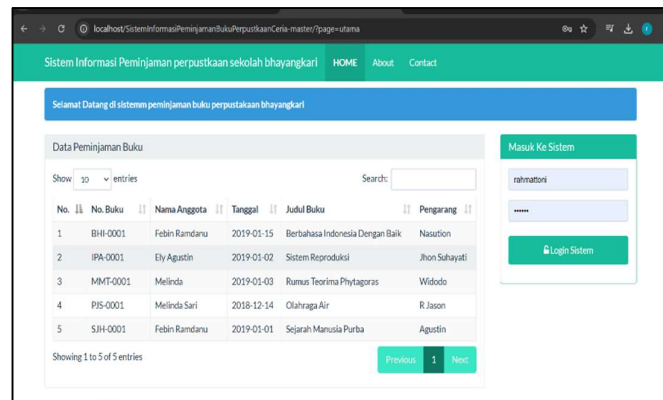
Gambar 1. Lokasi SMA Swasta Bhayangkari 2 RantauPrapat

Dalam mempersentasikan materi kami tentang pembuatan sistem operasi perpustakaan, agar lebih mudah untuk menerangkan nya kami di sini menggunakan zoom meet yang kami buat dan kami konek kan dari computer ke hp kami, di sini kami membagi 3 kelompok dan setiap kelompok itu kami beri 3 handphone kami yang sudah kami konek kan ke computer di depan dan dengan car aitu mereka bisa melihat apa yang kami terangkan di depan melalui handphone tadi yang ada di setiap kelompok, karna kami di sini berjumlah 5 orang dalam kelompok ini kami pun membagi tugas yaitu di setiap kelompok itu kami berdiri di situ untuk mendampingi mereka saat teman kami menerangkan materi di depan.



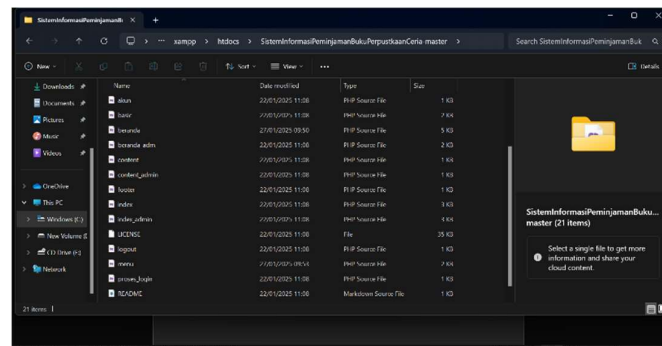
Gambar 2. Kegiatan Pengabdian Kepada Siswa SMA Swasta Bhayangkari 2 RantauPrapat

Materi per materi kami bahas mulai dari pengertian sitem operasi terus tujuan mempelajari sistem operasi dan kami juga di sini sedikit menjelaskan apa itu jurusan sistem informasi, kami jelaskan dasar dari sistem informasi terus kami masuk ke dalam menjelaskan mengenai kodingan yang ada dalam sistem operasi perpustakaan ini.



Gambar 3. Kegiatan Praktek Sistem Informasi Perpustakaan

Inilah sistem operasi yang kami terangkan ke mereka dan kami jelaskan mengenai bahwa Sanya untuk membuat ini ada banyak kodingan di dalam folder yang berbeda beda.



Gambar 4. Kegiatan Praktek Sistem Informasi Perpustakaan Localhost

Kami beri tahu bahwa inilah semua folder itu di dalam ini banyak kodingan yang sangat sangat berwarna, di setiap kerangka website berbeda folder kodingannya, kami pun memberi contoh seperti mengganti nama judul perpustakaanya dengan nama sekolah mereka, dan kami juga beri tau cara memasukkan gambar itu gimana caranya dalam kodingan, semua yang kami dapat dari kampus dan materi yang bapak terapkan kami upayakan untuk bisa mengaplikasikan nya di sekolah dan kami juga memberi tahu betapa pentingnya memahami computer serta sistem operasinya.



Gambar 4. Kegiatan Praktek Sistem Informasi Perpustakaan di Kelas

Setelah penyampaian materi kami membuat forum tanya jawab, dimana setiap kelompok yang bertanya kami kasi hadiah, hadiah itu bukan hanya untuk apresiasi mereka karna sdah bertanya tapi juga untuk rasa terima kasih sudah kondusif dan tertib saat kami ada di situ untuk menerangkannya, hadiah tersebut berupa snack atau jajan yang kami beli di sekolah itu juga. Setelah semua materi dan sesi tanya jawab selesai kami juga bercerita mengenai kuliah dan berbagai pengalaman di masa kuliah, setelah itu kami mengajak mereka untuk berpoto Bersama untuk kenangan serta dokumentasi dalam kegiatan kami ini.



Gambar 4. Kegiatan Poto Bersama Peserta

Dan setelah semua kegiatan kami telah kami sampaikan dan telah selesai kami mengakhiri nya dengan berdoa Bersama dan berharap agar yang kami sampaikan ke adik adik dapat masuk ke mereka dan agar apa yang kami sampaikan sedemikian rupa mendapatkan keberkahan dan dapat nilai yang bagus.

V. Kesimpulan

Kesimpulan dari studi pembuatan sistem informasi perpustakaan di SMA Bhayangkari 2 Rantauprapat adalah bahwa sistem ini berhasil meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan perpustakaan. Dengan digitalisasi data, proses pencatatan buku, peminjaman, dan pengembalian menjadi lebih cepat dan akurat dibandingkan dengan sistem manual sebelumnya. Selain itu, sistem ini mempermudah siswa dan staf perpustakaan dalam mengakses informasi terkait ketersediaan buku dan riwayat peminjaman. Hal ini juga mengurangi risiko kehilangan atau kerusakan data karena semua informasi tersimpan secara digital dan dapat dicadangkan secara berkala. Dengan adanya sistem informasi yang lebih modern, diharapkan minat baca siswa meningkat karena mereka dapat dengan mudah menemukan dan meminjam buku yang diinginkan. Secara keseluruhan, implementasi sistem ini membawa manfaat signifikan dalam meningkatkan kualitas layanan perpustakaan di SMA Bhayangkari 2 Rantauprapat.

VI. Daftar Pustaka

- Iztihana, A., & Arfa, M. (2020). Peran Pustakawan MTs N 1 Jepara Dalam Upaya Mengembangkan Minat Kunjungan Siswa Pada Perpustakaan. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 9(1), 93–103.
- Nurlailah, E., & Nova Wardani, K. R. (2023). Perancangan Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi Oleh-Oleh Khas Kota Pagaralam. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(4), 1175–1185.

<https://doi.org/10.29100/jipi.v8i4.4006>

- Purwati, N., Pratama, M. W., & Rapiyanta, P. T. (2022). Sistem Informasi Peminjaman Peralatan Jaringan dan Multimedia Berbasis Website di Biro Sistem Informasi UMY. *Infomatek*, 24(2), 119–124. <https://doi.org/10.23969/infomatek.v24i2.6019>
- Sitorus, J. H. P., & Sakban, M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar. *Jurnal Bisantara Informatika (JBI)*, 5(2), 1–13.
- Susilawati, T., Yuliansyah, F., Romzi, M., & Aryani, R. (2020). Membangun Website Toko Online Pempek Nthree Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, 3(1), 35–44.