

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Proses penyelenggaraan pendidikan perlu didukung dengan ketersediaan informasi sumber belajar yang memadai atau yang sejalan dengan tujuan pembelajaran. Masih rendahnya sumberdaya manusia adalah masalah utama yang harus di hadapi. Meningkatkan minat baca adalah salah satu cara meningkatkan sumberdaya manusia. Maka dari itu, perpustakaan diharapkan mampu mengembangkan minat baca dan kebiasaan membaca, perpustakaan mempunyai peran penting terhadap peningkatan minat baca dan kebiasaan membaca karena perpustakaan adalah salah satu sumber informasi sebagai pengembang minat baca (Subrata, 2009). Sebagai sumber informasi pendukung kegiatan pembelajaran biasanya perpustakaan dikelola oleh sekolah atau oleh lembaga lain yang pada umumnya digunakan sebagai sumber belajar bagi masyarakat, perpustakaan sangat berpengaruh dalam memenuhi kebutuhan informasi masyarakat (Soroya & Ameen, 2018; Cabrerizo et al., 2015)

SMK batik adalah salah satu sekolah yang memanfaatkan perpustakaan untuk mendapatkan informasi pembelajaran tentang batik. Batik adalah kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam pada kain itu, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu yang memiliki kekhasan. Batik adalah kain bergambar yang dibuat secara khusus yang dituliskan dengan material (lilin), dan diproses dengan cara tertentu. Namun dalam penggunaan batik itu sendiri tidak banyak yang mengerti terutama anak-anak muda tentang asal usul batik, jenis-jenis motif batik dan filosofinya (Prasetyoaji, & Handayani, 2018). Dengan adanya perpustakaan maka informasi yang dibutuhkan mudah di dapat karena Perpustakaan merupakan salah satu sumber informasi yang berguna untuk menunjang pembelajaran di sekolah (Oakleaf, 2010). Sejauh ini pengelolaan perpustakaan secara manual mempunyai banyak kekurangan diantaranya, kurangnya jam oprasional perpustakaan, buku-buku kurang terawat, letak buku yang kadang tidak beraturan, stok buku yang sedikit dan judul buku yang tidak memadai, sehingga dengan demikian harus adanya penggunaan sistem informasi berbasis komputer (Arif, Wanda & Masudi, Rahmat Ilahi, 2019

DIGITAL LIBRARY BATIK IKONIK (DIGI_LITIKON) SEBAGAI SUMBER BELAJAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2013). Untuk mendukung siswa dalam mengatasi kesulitan untuk mendapatkan informasi batik secara cepat, maka dikembangkan digital library batik ikonik (*digi_litikon*) sebagai sumber belajar di sekolah menengah kejuruan.

Perangkat lunak diartikan sebagai kumpulan instruksi yang membentuk suatu program komputer yang apabila dijalankan akan memberikan hasil sesuai dengan target yang telah ditentukan (Pressman, 2010). Kemajuan perkembangan perangkat lunak di berbagai bidang kehidupan manusia menyebabkan semakin besarnya kebutuhan manusia terhadap perangkat lunak (Yuan, 2011). Kondisi tersebut mengharuskan perangkat lunak memiliki kualitas baik dan reliable. Karena semakin berkembangnya jaman banyak orang yang membuat ataupun mencari informasi melalui internet salah satunya pada sistem informasi berbasis *Web* yang nantinya juga akan diakses banyak orang tidak hanya lokal bahkan dari seluruh duniapun dapat mengaksesnya.

Informasi saat ini sudah menjadi suatu kebutuhan bagi masyarakat dan dengan didukung teknologi informasi yang berkembang pesat, akan berdampak pada tersedianya informasi yang cepat, tepat dan akurat. Demikian juga dengan perpustakaan sebagai sumber bacaan dimana untuk meningkatkan fungsi dan layanannya juga harus menggunakan teknologi informasi secara maksimal yaitu dengan menggunakan aplikasi perpustakaan digital berbasis web. Perpustakaan digital berbasis teknologi informasi menjadi bagian penting dalam mendukung sumber bacaan bagi masyarakat yang secara luas memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk mengakses dan mendapatkan informasi secara praktis dari mana saja (Shahriza Abdul Karim & Hasan, 2007; Edward et al, 1995).

Digital Library Batik ikonik merupakan program aplikasi berbasis *Web* yang didalamnya menampilkan informasi-informasi mengenai batik dalam tampilan *Website* yang berkaitan dengan registrasi, panduan aplikasi, login aplikasi, tampilah awal (*home*), buku batik, audio batik dan video batik. Alamat *Digital Library* Batik ikonik yaitu <http://digilitikon.id>. Aplikasi *Digital Library* Batik Ikonik dikembangkan menggunakan desain *Web* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP). Sehingga aplikasi perpustakaan digital dapat diakses secara online dan dapat juga digunakan secara *offline*. *Web* adalah sekumpulan halaman yang saling berhubungan, yang

Rahmat Ilahi, 2019

DIGITAL LIBRARY BATIK IKONIK (DIGI_LITIKON) SEBAGAI SUMBER BELAJAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi (Prasetyoaji & Handayani, 2018) . *Website* dibangun dengan menggunakan pemrograman PHP serta penggunaan database (Arfianto, & Affandi, 2010). PHP merupakan kode/skrip yang akan dieksekusi pada *server side* (Cahyanti & Purnama, 2017).

Testing atau pengujian perangkat lunak adalah suatu proses yang dibuat untuk mengidentifikasi ketidaksesuaian terhadap kinerja dari suatu program atau sistem untuk mendapatkan hasil yang diharapkan (Novianti, 2014). Berbagai macam metode dilakukan dalam pengujian aplikasi diantaranya, a) *White Box Testing* adalah pengujian suatu aplikasi dengan cara melihat modul untuk mengetahui apakah kode dari program yang dibuat terdapat bermasalah atau tidak (Mustaqbal, 2016) pengujian *White Box* biasanya dilakukan pada awal perancangan aplikasi. b) *Black Box Testing* atau pengujian fungsional merupakan metode pengujian Perangkat Lunak yang digunakan untuk menguji perangkat lunak tanpa harus mengetahui struktur internal kode atau Program, pengujian ini dilakukan untuk melihat permasalahan fungsional suatu aplikasi (Di Lucca, 2006).

Pengujian perangkat lunak memegang peranan penting dalam menjaga kualitas perangkat lunak. Terdapat hubungan yang erat antara pengujian perangkat lunak dengan kualitas perangkat lunak yang dihasilkan, sehingga pengujian perangkat lunak menjadi tahapan yang sangat penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak (Galín, 2004).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan maka merumuskan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimanakah hasil pengujian aplikasi digital library batik ikonik (*digi_litikon*) sebagai sumber belajar di sekolah menengah kejuruan yang meliputi, aspek *functionality*, aspek *Reliability*, aspek *Effeciency*, aspek *portability*.
2. Bagaimanakah implementasi aplikasi digital library batik ikonik (*digi_litikon*) sebagai sumber belajar di sekolah menengah kejuruan.

Rahmat Ilahi, 2019

DIGITAL LIBRARY BATIK IKONIK (DIGI_LITIKON) SEBAGAI SUMBER BELAJAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah adalah:

1. Melakukan pengujian pada aplikasi digital library batik ikonik (digi_litikon) sebagai sumber belajar di sekolah menengah kejuruan yang meliputi, aspek *functionality*, aspek *Reliability*, aspek *Effeciency*, aspek *portability*.
2. Mengimplementasikan aplikasi digital library batik ikonik (digi_litikon) sebagai sumber belajar di sekolah menengah kejuruan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan dunia pendidikan dan bagi ilmu pengetahuan dan teknologi.
- b. Penelitian diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk meningkatkan kualitas aplikasi yang akan dikembangkan.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Siswa
Dengan dikembangkannya aplikasi digital library batik ikonik (digi_litikon) diharapkan mampu memberikan informasi sumber belajar bagi peserta didik secara cepat dan dinamis.
- b. Bagi Sekolah
Sebagai masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan efesiensi dan kemudahan dalam mendapatkan informasi batik berbasis TIK.
- c. Bagi Penulis
Menambah pengetahuan dan wawasan sebagai bekal mengabdikan diri di dunia pendidikan.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Sistematika penulisan tesis ini terdiri atas lima bab yaitu: Bab I berisi pendahuluan yang berisi latar belakang yang menjadi dasar dalam pengambilan judul penelitian berisi rumusan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika

Rahmat Ilahi, 2019

DIGITAL LIBRARY BATIK IKONIK (DIGI_LITIKON) SEBAGAI SUMBER BELAJAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penulisan. Bab II kajian pustaka berisi tentang tinjauan umum pengujian *Digital Library* Batik Ikonik Sebagai Sumber Belajar di Sekolah Menengah Kejuruan. Bab III metode penelitian berisi tentang alur penelitian mulai pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data sampai pada langkah-langkah analisis data. Bab IV temuan dan pembahasan berisi tentang temuan penelitian dari hasil pengolahan, analisis data sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Bab V Kesimpulan, implikasi dan rekomendasi berisi jawaban pertanyaan penelitian atau rumusan masalah. Hasil ditujukan kepada para siswa sebagai pengguna hasil penelitian, kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.