

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dari tahun ketahun selalu berkembang, hal itu menjadi bukti bahwa manusia selalu berusaha ingin maju dalam memudahkan pekerjaannya. Sistem komputer membuat pekerjaan manusia semakin mudah. Salah satunya adalah sistem informasi pada perpustakaan sekolah.

Sistem informasi sangat penting dalam menambah kualitas suatu sekolah. Penggunaan sistem tersebut bukan hanya sebagai proses otomatisasi tetapi lebih kepada proses akurasi, kecepatan dalam kelengkapan sistem yang saling terintegrasi, sehingga kinerja menjadi lebih efisien dan fleksibel. Dengan perkembangan teknologi maka sistem perpustakaan yang lama menggunakan manual akan diganti menggunakan sistem terkomputerisasi. Komputer adalah sarana yang tepat digunakan untuk membantu dalam mewujudkan sebuah sistem informasi yang baik dan cepat bagi seluruh warga sekolah.

Peran perpustakaan didalam sekolah sangat membantu untuk menambah wawasan dan pengetahuan untuk siswa dan warga sekolah. Oleh sebab itu sudah seharusnya sebuah sekolah meningkatkan pelayanan dalam bidang informasi didalam perpustakaan. kebutuhan akan informasi yang akurat dan tepat waktu sangat diperlukan oleh sebuah sekolah, dalam hal ini pada perpustakaan SMPN 3 Gamping pengolahan datanya masih menggunakan manual, misalnya dalam laporan peminjaman slip laporan peminjaman buku, belum menggunakan sistem komputerisasi secara menyeluruh. Sistem yang manual berdampak negatif pada

efisiensi kerja. Pegawai yang bertugas menangani peminjaman tersebut harus mencatat nama-nama siswa yang telah meminjam buku, sehingga dalam pelaksanaan pekerjaan tersebut kurang efisien dan menghabiskan banyak waktu yang cukup banyak.

Untuk menangani masalah tersebut peneliti bermaksud mengadakan penelitian dan membangun sebuah sistem informasi perpustakaan pada SMPN 3 Gamping yang berbasis komputerisasi dengan judul "SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN di SMP N 3 GAMPING" diharapkan nantinya mampu meningkatkan kinerja dari sistem perpustakaan tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan maka dapat diketahui pokok permasalahan adalah "Bagaimana merancang aplikasi sistem informasi perpustakaan yang mampu mengolah data buku, data anggota perpustakaan sehingga memberikan kemudahan dalam pengolahan data perpustakaan di SMP N 3 Gamping? "

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang ada penulis membuat ruang lingkup permasalahan meliputi;

1. Pengolahan data buku perpustakaan :  
Meliputi input data, pengolahan data, serta penyusunan laporan-laporan.
2. Laporan/informasi yang disajikan :

Laporan yang disajikan adalah laporan data anggota, laporan data judul buku, dan laporan sirkulasi.

3. Software yang digunakan yaitu Microsoft Visual Basic 6.0 untuk merancang tampilan aplikasi dan MySQL.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengkomputerisasi sistem perpustakaan SMP N 3 Gamping sehingga mampu bekerja secara tepat, akurat, relevan dan mencegah kesalahan sekecil mungkin.
2. Memudahkan dalam hal pembuatan laporan informasi perpustakaan pada SMP N 3 Gamping.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan jenjang strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM Yogyakarta".

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini bermanfaat untuk membangun sebuah sistem informasi yang terkomputerisasi pada perpustakaan.

1. Manfaat bagi SMP N 3 Gamping:
  1. Memberikan kemudahan bagi siswa dalam mencari buku.
  2. Memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi peminjaman dan pengembalian buku perpustakaan.

3. Memberikan kemudahan dalam pembuatan laporan yang dibutuhkan bagi SMP N 3 Gamping.

2. Manfaat bagi penulis:

1. Sebagai salah satu syarat penyelesaian jenjang STRATA I di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Mengimplementasikan ilmu teori dan praktek yang telah didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

Untuk pengumpulan data akan digunakan beberapa metode untuk menentukan kebutuhan yang akan dibangun. Adapun metode yang akan digunakan yaitu;

1. Metode Observasi

Metode observasi adalah suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat gejala-gejala yang diselidiki.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dimana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan.

### 3. Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis dengan menggunakan buku atau referensi yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas. Kepustakaan dilakukan oleh penulis dengan cara membaca buku atau literature yang terkait dengan penanganan arsip.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

berdasarkan metode yang digunakan penulis maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan, agar mempermudah dalam pemahaman.

Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut;

##### 1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab I akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

##### 2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab II menguraikan mengenai pengertian system secara umum, tinjauan pustaka, dan perangkat lunak yang digunakan.

##### 3. BAB III : ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III merupakan uraian tentang penggambaran umum SMP N 3 Gamping, seperti profil sekolah, visi misi sekolah, serta analisis sistem yang sedang berjalan. Selain itu, dalam bab ini juga akan dibahas tentang rancangan sistem yang akan dibuat.



#### 4. BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini akan dibahas secara rinci mengenai implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya, melakukan kegiatan implementasi dan pembahasan output yang akan ditampilkan dari software yang digunakan.

#### 5. BAB V : PENUTUP

Kesimpulan merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan pada sub rumusan masalah dan saran merupakan kumpulan saran dan rekomendasi dari penulis untuk pengembangan sistem yang dibuat.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

#### 7. LAMPIRAN