

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang masalah

Seiring berkembangnya teknologi saat ini membuat semakin mudahnya kita untuk melakukan segala sesuatunya termasuk dalam rangka menambah ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebutuhan akan informasi juga sangat meningkat seiring perkembangan teknologi inovasi-inovasi baru yang senantiasa terus berkembang kearah yang lebih baik.

Dengan aplikasi komputer pengolahan data dapat diselesaikan tepat waktu dengan lebih baik. Perpustakaan sekolah merupakan sarana pendidikan informal yang membantu siswa untuk memperdalam ilmu pengetahuan yang biasa dilakukan sewaktu jam istirahat maupun usai jam sekolah. Keberhasilan kegiatan belajar mengajar disekolah tentunya juga diimbangi dengan adanya kegiatan aktif siswa di perpustakaan.

Perpustakaan MTS NU BAITUL MUKMININ KUDUS yang masih sering terjadi kesalahan yang dilakukan oleh petugas dalam pencatatan peminjaman buku dan pengembalian buku. Sebagai contoh salah memasukan judul buku, kode buku, nomor induk siswa, dan salah memberikan denda.

Dari permasalahan diatas maka dapat disimpulkan bahwa MTS NU BAITUL MUKMININ KUDUS sebuah sistem informasi pengolahan perpustakaan Diharapkan

dengan adanya sistem informasi tersebut dapat mengurangi permasalahan yang ada. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pentingnya sistem informasi

dalam penyampaian informasi, sehingga dapat diuraikan secara garis besar yang disajikan dalam bentuk skripsi dengan judul **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN MTS NU BAITUL MUKMININ KUDUS"**.

### **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana membuat system informasi perpustakaan MTS NU BAITUL MUKMININ KUDUS ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar rumusan masalah yang dibahas ini lebih jelas dan mudah dipahami, maka dibuatlah batasan masalah. Adapun batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan suatu sistem informasi pengolahan data yang mengolah data siswa di MTS NU BAITUL MUKMININ KUDUS untuk melakukan transaksi peminjaman dan pengembalian buku serta denda.
2. Pembuatan suatu sistem informasi pengolahan data yang mengolah data guru di MTS NU BAITUL MUKMININ KUDUS untuk melakukan, transaksi peminjaman dan pengembalian buku.

3. Membuat fitur pencarian buku untuk calon peminjam agar bisa mengetahui jumlah dan letak buku.
4. Pembuatan laporan input siswa, guru, buku, peminjaman, pengembalian dan denda.
5. Perancangan aplikasi menggunakan UML dengan perangkat lunak yang digunakan adalah Netbeans 7.1.1.
6. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi menggunakan Netbeans 7.1.1.
7. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan database adalah XAMPP V3.1.0.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mempermudah dan mempercepat proses pengolahan data peminjaman buku di MTS NU BAITUL MUKMININ KUDUS.
2. Mempermudah dan mempercepat proses input buku

#### **1.5 Manfaat penelitian**

Bagi penulis :

1. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.

Bagi seekolah:

1. Meningkatkan mutu dan kualitas perpustakaan MTS NU BAITUL MUKMININ KUDUS.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang dibuat terdiri dari beberapa langkah yaitu :

#### 1. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya:

##### a) Observasi

Adalah pengumpulan data yang bersifat langsung dari perusahaan dengan cara obyektif yaitu pengamatan secara langsung mengenai kegiatan operasional sistem pencatatan transaksi kendaraan.

##### b) Wawancara

Adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan jalan melakukan wawancara secara langsung dengan pemilik perusahaan.

##### c) Kepustakaan

Adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan jalan membaca buku-buku literatur baik wajib maupun yang dianjurkan termasuk bahan-bahan pelajaran yang pernah didapati dari perkuliahan.

#### 2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Adapun metode yang digunakan dalam proses pembangunan perangkat lunak dengan metode waterfall. Paradigma dari metode waterfall adalah sebagai berikut:

a. Analisis

Tahapan untuk menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak.

b. Perancangan

Tahap penerjemah dari data yang dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

c. Implementasi

Tahap mengimplementasikan perangkat lunak yang akan dibuat perancang membuat coding sesuai dengan desain yang telah ditetapkan.

d. Pengujian

Setelah perangkat lunak yang dibuat selesai maka perangkat lunak akan diuji kelayakannya apakah sesuai dengan permintaan yang diinginkan oleh pihak yang bersangkutan.

e. Pemeliharaan

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan user.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk menjelaskan gambaran secara umum mengenai isi dari pembahasan ini, berikut akan dikemukakan mengenai sistematika penulisan tugas akhir ini yaitu:

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang teori yang berhubungan dengan pembahasan laporan tugas akhir.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas gambaran sistem, deskripsi hasil analisis, dan menjelaskan tentang sistem informasi yang akan dirancang. Perancangan itu meliputi perancangan UML, perancangan antar muka, perancangan menu.

## **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini membahas tentang implementasi dari sebuah program yang telah dibuat sebagai gambaran bagaimana cara mengoperasikannya dan pengujian sistem yang telah dibangun.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan dari bab – bab sebelumnya, serta saran yang merupakan tindak lanjut dari kesimpulan.