

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi sekarang ini ilmu pengetahuan berkembang begitu pesat seiring dengan mudahnya akses informasi yang didukung oleh teknologi yang sudah semakin maju. Salah satu bentuk teknologi maju yang terus berkembang adalah komputer, dengan menggunakan komputer kita tidak perlu lagi mengolah data secara manual, selain itu data atau informasi yang diperoleh dari komputer lebih cepat dan akurat dengan penyajian teknologi informasi yang semakin kreatif dan penuh inovasi untuk memenuhi kebutuhan informasi.

Saat ini hampir seluruh aspek kehidupan manusia mulai menggunakan teknologi komputer yang memang dirasa cukup praktis dan lebih mudah dalam membantu menyelesaikan pekerjaan, apalagi perangkat komputer masa kini yang semakin canggih dengan mobilitas tinggi dan teknologi komunikasinya yang terhubung dengan internet sehingga akses informasi dapat dilakukan kapanpun dan dimana saja, hal ini tentu sangat mendukung proses pengambilan keputusan.

Teknologi informasi berperan penting dalam memperbaiki kualitas dan meningkatkan daya saing suatu instansi ataupun organisasi untuk bisa tetap bertahan ditengah-tengah tingginya tingkat persaingan dan pasar yang semakin kompetitif. Perkembangannya tidak hanya disambut dan dinikmati oleh kalangan bisnis maupun pemerintah saja, tetapi juga merambah kedalam dunia pendidikan karena tidak dapat dipungkiri bahwa ketersediaan informasi yang terintegrasi akan

sangat mendukung peningkatan kualitas manajemen pendidikan dalam upaya menciptakan generasi penerus bangsa yang bermutu.

SMP Negeri 1 Kendari merupakan salah satu sekolah menengah pertama di Kendari yang bertaraf internasional yang selalu bertekad memperbaiki infrastruktur dan kinerja para pegawai dan guru-guru agar bisa menjadi sekolah bertaraf internasional yang berkualitas di mata masyarakat. Sehingga, dalam perbaikan infrastruktur harus dibarengi dengan perkembangan teknologi informasi di dalam sekolah ini. Salah satunya adalah perlunya sistem pengelolaan perpustakaan yang terkomputerisasi, karena dengan penerapan sistem yang masih manual membuat kurang maksimalnya kinerja perpustakaan. Hal ini membuat pelayanan terhadap siswa-siswi SMP Negeri 1 Kendari menjadi kurang baik.

Perpustakaan tak bisa dipisahkan dari pembelajaran siswa-siswi di sekolah dalam mencari ilmu pengetahuan. Fasilitas yang disediakan sekolah ini sangatlah bermanfaat bagi semua siswa apabila bisa memanfaatkannya secara maksimal. Namun, saat ini perpustakaan SMP Negeri 1 Kendari belum menerapkan teknologi dalam proses kegiatan perpustakaan seperti pendaftaran anggota, pencarian buku, peminjaman buku, pengembalian buku, pembuatan laporan, dan lain-lain masih dilakukan secara manual atau menggunakan pembukuan.

Dengan menganalisa gejala-gejala permasalahan diatas, maka penulis memutuskan untuk melakukan **“Analisis dan Perancangan Sistem Perpustakaan Berbasis Web pada SMP Negeri 1 Kendari”**, yakni membuat sebuah aplikasi perpustakaan yang akan diterapkan pada sekolah ini. Aplikasi tersebut berbentuk web yang berisi kegiatan-kegiatan perpustakaan yang

sebelumnya dilakukan secara manual menjadi sebuah sistem terkomputerisasi, contoh seperti pengelolaan daftar buku yang dimiliki oleh perpustakaan dalam bentuk database. Aplikasi ini dapat diakses secara online dan dibangun dengan *interface* atau tampilan yang *user friendly*, sehingga bagi pengguna yaitu petugas dan anggota perpustakaan bisa menggunakannya dengan mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, penulis merumuskan beberapa permasalahan yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi sistem perpustakaan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana membuat sistem informasi perpustakaan pada SMP Negeri 1 Kendari dengan menggunakan PHP dan MySQL agar dapat memaksimalkan proses peminjaman atau pengembalian buku dan pencarian data yang cepat, tepat, dan akurat ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penulis akan membahas ruang lingkup sistem informasi yang berhubungan yaitu :

- 1) Aplikasi ini dibuat untuk pengurus dan anggota perpustakaan SMP Negeri 1 Kendari.

- 2) Aplikasi ini dibangun untuk mengelola data anggota, data buku, data transaksi peminjaman, data transaksi pengembalian, dan pembuatan laporan.
- 3) Penggunaan barcode scanner untuk transaksi peminjaman.
- 4) Aplikasi ini dibuat menggunakan PHP dan MySql untuk sistem informasi perpustakaan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian dan penyusunan skripsi ini yaitu :

- 1) Menerapkan sebuah sistem baru pada perpustakaan SMP Negeri 1 Kendari dengan sistem informasi yang baik untuk memaksimalkan kinerja perpustakaan.
- 2) Mengembangkan dan menerapkan semua yang telah didapat baik teori maupun praktikum selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA kedalam aplikasi nyata.
- 3) Memenuhi persyaratan untuk kelulusan pada program Strata Satu di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian dan penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat :

1) Bagi Penulis

- a. Diharapkan akan menambah wawasan dan pengetahuan di bidang pengolahan data dalam perancangan dan penerapan sebuah sistem informasi yang terintegrasi, sehingga nantinya dapat menjadi pribadi yang mampu bersaing di dunia kerja.

2) Bagi Sekolah

- a. Memiliki sistem informasi perpustakaan baru yang sudah terkomputerisasi.
- b. Meningkatkan pelayanan perpustakaan kepada siswa-siswi SMP Negeri 1 Kendari.
- c. Memudahkan petugas perpustakaan dalam mengelola data buku, data anggota, data transaksi peminjaman, data transaksi pengembalian, dan pembuatan laporannya.
- d. Memudahkan siswa-siswi dalam pencarian buku, peminjaman buku dan pengembalian buku.

1.6 Metode Penelitian

1) Pengumpulan data

a. Metode Studi Pustaka (Literatur)

Dalam penulisan ini penulis mengambil referensi dari penelitian terdahulu dan buku-buku di perpustakaan yang berhubungan dengan pembahasan masalah.

b. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dimana penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang sedang diteliti, untuk mengetahui gambaran-gambaran jelas terhadap seluruh aktivitas yang dilakukan di perpustakaan SMP Negeri 1 Kendari.

c. Metode Wawancara

Dalam metode ini, pengumpulan data informasi dilakukan dengan tanya jawab secara langsung dengan kepala, dan petugas perpustakaan SMP Negeri 1 Kendari

2) Identifikasi masalah, untuk menentukan permasalahan yang terjadi pada sistem yang berjalan saat ini.

3) Analisis, untuk memilah permasalahan dan menentukan solusi dari permasalahan tersebut.

4) Perancangan, untuk menggambarkan desain rancangan sistem yang akan dibuat.

- 5) Implementasi, membahas bagaimana perancangan diimplementasikan pada pemrograman PHP.
- 6) Uji coba, untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat berjalan sesuai fungsinya.
- 7) Pemeliharaan, untuk menentukan langkah-langkah dalam memelihara perangkat keras dan perangkat lunak agar sistem dapat tetap berjalan dengan baik sesuai fungsinya.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini tersusun dalam 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dikemukakan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung pembuatan aplikasi perpustakaan antara lain konsep dasar sistem, konsep dasar informasi dan konsep dasar sistem informasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis yang meliputi analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan, analisis kelayakan, dan perancangan sistem yang meliputi perancangan proses, perancangan basis data dan perancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas penerapan rencana implementasi berdasarkan pada analisis dan perancangan yang diajukan, kegiatan implementasi, tindak lanjut implementasi dari pemakaian sistem dan manual program.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan.