

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Instansi pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan, membutuhkan sistem untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, melihat kembali, menyalurkan informasi supaya dapat diakses oleh siapa saja dan kapan saja. Selain sebagai salah satu fungsi pelayanan, sistem informasi data yang baik dapat mengatasi masalah-masalah yang terjadi serta dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat.

Pengolahan data yang dilakukan secara manual membutuhkan waktu dan tenaga yang banyak, sehingga bila berhubungan dengan pengolahan data yang kompleks dan besar menjadi kurang efisien. Dan yang lebih penting efektifitas kerja rendah karena membutuhkan waktu yang lebih lama.

Komputer sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan yang salah satunya adalah komputersasi sebuah sistem perpustakaan dalam mengolah data-data yang berhubungan dengan pengelolaan data buku, anggota, petugas perpustakaan, serta data transaksi peminjaman buku.

Sebagai salah satu sekolah kejuruan swasta yang ingin meningkatkan mutu pelayanan khususnya pelayanan dalam bidang kepastakaan SMK YPKK 2 Sleman membutuhkan sebuah sistem aplikasi perpustakaan berbasis komputer.

Selama ini pengolahan data perpustakaan masih dilakukan secara manual meskipun sumberdaya komputer sudah tersedia. Hal tersebut mengakibatkan pelayanan terhadap pengunjung perpustakaan menjadi tidak efektif dan efisien karena menyita waktu lama. Oleh sebab itu, rancangan sistem ini diberi judul **“Perancangan Aplikasi Perpustakaan pada SMK YPKK 2 Sleman”**. Sistem aplikasi perpustakaan dirancang agar dapat mengolah data secara efektif dan efisien dalam proses peminjaman dan pengembalian serta untuk mengoptimalkan pemakaian komputer yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Hasil pengolahan perancangan aplikasi perpustakaan berbasis komputer akan mempunyai nilai lebih daripada sistem yang diolah secara manual. Berdasarkan gambaran tersebut, dapat dirumuskan masalah : “Bagaimana mendesain sistem aplikasi yang efektif dan efisien untuk perpustakaan sehingga menghasilkan informasi yang relevan, tepat waktu, dan akurat?”

1.3. Batasan Masalah

Menjaga agar perancangan aplikasi perpustakaan pada SMK YPKK 2 Sleman tidak meluas dan menyimpang dari pokok permasalahan, maka perancangan hanya dibatasi pada perancangan, pembuatan, dan implementasi sistem serta pengembangan aplikasi perpustakaan di SMK YPKK 2 yang meliputi :

1. Merancang aplikasi yang dapat menghasilkan laporan dengan format yang sudah ditentukan. Laporan yang akan dibuat adalah : laporan data anggota,

data koleksi/jenis buku, data petugas, data transaksi peminjaman dan pengembalian buku.

2. Penekanan program aplikasi ini hanya pada pengolahan data buku.
3. Aplikasi hanya membahas pada kegiatan peminjaman dan pengembalian buku.

1.4 Tujuan Penelitian

Pembuatan laporan penelitian secara umum bertujuan untuk menerapkan proses penguasaan ilmu yang telah diberikan di bangku kuliah dan mempraktekkan teori yang telah diterima, sehingga diharapkan akan dapat diterapkan dalam dunia kerja. Sedangkan tujuan secara khusus:

1. Bagi mahasiswa :
 - a. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Meningkatkan kualitas mahasiswa dalam mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama duduk di bangku perkuliahan.
2. Bagi sekolah (SMK YPKK 2 Sleman) :
 - a. Merancang sebuah aplikasi perpustakaan untuk mempermudah dalam pengolahan data menjadi informasi yang cepat, tepat dan akurat pada perpustakaan SMK YPKK 2 Sleman.

5. Manfaat Penelitian

1. Bagi mahasiswa STMIK AMIKOM :

Dapat dipergunakan oleh mahasiswa lain yang akan meneliti topik yang sama sehingga hasil penelitian dapat dikembangkan.

2. Bagi sekolah (SMK YPKK 2 Sleman) :

Sebagai salah satu fungsi pelayanan, sistem informasi sekolah yang baik dapat mengatasi masalah-masalah serta dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat.

3. Bagi penulis :

Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

4. Bagi masyarakat :

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan cakrawala tentang perkembangan teknologi informasi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan diperoleh dari :

1. Observasi

Melakukan pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti termasuk mengadakan kunjungan ke SMK YPKK 2 Sleman dan melakukan wawancara dengan narasumber yang terkait.

2. Wawancara

Melakukan wawancara dengan narasumber yang berhubungan langsung dengan objek penelitian. Penelitian "Perancangan Aplikasi

Perpustakaan Pada SMK YPKK 2 Sleman” menggunakan guru, karyawan, serta siswa SMK YPKK 2 Sleman sebagai narasumber.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan mempelajari dan mengkaji buku, artikel, majalah, dan bentuk sampul lain yang berhubungan dengan permasalahan pada penelitian guna menunjang keakuratan informasi yang disajikan. Studi pustaka dilakukan di perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta.

7. Sistematika Penulisan

Secara garis besar, isi skripsi disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang masalah umum tentang penyusunan laporan penelitian, yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan tentang teori dasar yang digunakan dalam penelitian terdiri dari konsep sistem informasi, tinjauan perangkat lunak, dan juga menjelaskan aplikasi-aplikasi pendukung yang digunakan dalam perancangan database.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan tentang sistem yang diusulkan meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kebutuhan teknologi, analisis kelayakan, dan rancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi implementasi aplikasi dan pembahasan program, antara lain listing kode dan analisis hasil uji coba program.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari pembahasan secara menyeluruh dari pembuatan aplikasi, serta beberapa saran yang ditujukan pada pihak terkait.

