

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah membawa kemajuan yang pesat dalam berbagai bidang. Terutama dibidang komputer dalam menghadapi persaingan global saat ini dan untuk memenuhi kebutuhan akan informasi, maka perusahaan atau instansi sangat membutuhkan sebuah sistem informasi yang baik guna mendapatkan informasi yang berkualitas. Fasilitas yang penting di dalam sekolah adalah perpustakaan, karena perpustakaan dapat mendukung peningkatan prestasi dan kualitas siswa, serta meningkatkan mutu sekolah.

SMA Negeri 1 Bulu Sukoharjo yang terletak di kecamatan Bulu merupakan instansi pemerintah yang bergerak dibidang pendidikan di bawah Departemen Pendidikan. Sistem informasi perpustakaan pada SMA Negeri 1 Bulu Sukoharjo masih menggunakan sistem manual maka masalah pada sistem yang berlaku sekarang ini adalah kurang efektif dan akurat dalam mengolah data perpustakaan. Sistem manual ini akan membuat lambatnya informasi data yang dihasilkan. Dikarenakan dalam pencatatan data secara manual membutuhkan waktu yang lama.

Dari permasalahan di atas, penulis bermaksud membangun sistem informasi perpustakaan yang lebih efektif dan tepat guna. Sehingga petugas mampu untuk meningkatkan pelayanan bagi para anggota perpustakaan di sekolah tersebut, serta

mampu meningkatkan kinerja bagi sistem perpustakaan itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang terjadi adalah bagaimana merancang sistem informasi perpustakaan di SMA Negeri 1 Bulu Sukoharjo.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dan penjelasan sebelumnya maka batasan masalah pada penelitian ini adalah

1. Aplikasi yang dibangun yaitu Sistem informasi Perpustakaan di SMA Negeri 1 Bulu Sukoharjo, yang meliputi data anggota, peminjaman buku, pengembalian buku beserta denda keterlambatan dan pencarian buku.
2. Perhitungan denda keterlambatan pengembalian buku bagi anggota yaitu sebesar Rp.100/hr untuk satu buku dihitung setelah 7 hari peminjaman buku.
3. Aplikasi ini menghasilkan informasi data petugas, data buku, data anggota, data peminjaman, data pengembalian buku beserta dendanya dan pencarian buku.
4. Program aplikasi ini hanya dapat digunakan di Perpustakaan SMA Negeri 1 Bulu Sukoharjo.
5. Program aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000 sebagai

engine pengolah data yang digunakan untuk menyimpan dan melakukan beberapa fungsi lain yang lazim dilakukan dalam sebuah *database*.

6. Penelitian ini hanya pada batas tahap ujicoba sebelum diimplementasikan.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat kelulusan S1.
2. Membuat Sistem Informasi perpustakaan di SMA Negeri 1 Bulu Sukoharjo.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Penulis
Menambah pengalaman dalam menganalisa dan mengembangkan sistem pada dunia kerja
2. Sekolah SMA Negeri 1 Bulu Sukoharjo
Menjadikan hasil penelitian ini sebagai usulan untuk menerapkan sistem perpustakaan baru yang berbasis teknologi komputer.
3. STMIK AMIKOM Yogyakarta
Dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan lembaga dalam pendidikan dan mengembangkannya.

1.6 Metode Penelitian

Dalam metode penelitian, penulis menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan hasil yang optimal dan sesuai dalam menyusun penelitian ini. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi
2. Metode Wawancara
3. Metode Studi Pustaka

1.6.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah pengenalan masalah atau inventarisir masalah. Masalah penelitian akan menentukan kualitas dari penelitian, bahkan juga menentukan apakah sebuah kegiatan bisa disebut penelitian atau tidak. Masalah penelitian bisa kita temukan lewat studi literatur atau lewat pengamatan lapangan.

1.6.3 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem adalah interaksi intensif antara analis sistem dengan pemakai sistem, dimana pengembangan sistem mendapatkan tanggapan dan kepercayaan pemakai, sehingga mendapat partisipasi yang baik.

1.6.4 Metode Analisis dan Perancangan Sistem

Langkah awal yang dilakukan oleh penulis dalam membangun sistem adalah menentukan model sistem yang akan digunakan. Dalam hal ini penulis menentukan model sistem tersebut dengan menggunakan terstruktur.

1.6.5 Implementasi Program

Tahap implementasi ini termasuk juga kegiatan dalam menulis kode program. Implementasi dilakukan setelah perancangan selesai dilakukan dan selanjutnya akan diimplementasikan pada bahasa pemrograman yang akan digunakan. Tujuan Implementasi adalah untuk mengkonfirmasi modul program perancangan pada para pelaku sistem sehingga user dapat memberi masukan kepada pembangun sistem.

1.6.6 Pengujian Sistem

Pengujian perangkat lunak adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempersentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean. Pengujian Black-box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang pengertian sistem informasi, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, komponen sistem informasi, pengertian sistem informasi manajemen, konsep dasar perpustakaan, konsep dasar sistem basis data, ERD (*Entity Relationship Diagram*), DFD (*Data Flow Diagram*),

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisis masalah, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non fungsional, analisis basis data (*entityrelationship diagram*), struktur menu dan perancangan antar muka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi dari hasil perancangan, implementasi sistem, pengujian sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan pembahasan hasil kesimpulan dari sistem informasi dan saran-saran.

