

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penerapan Teknologi informasi saat ini semakin berkembang pesat hampir semuanya ada di seluruh bidang tidak terkecuali di perpustakaan, Perpustakaan sendiri tak bisa lepas dari pembelajaran siswa-siswi di sekolah dalam mencari ilmu pengetahuan. Fasilitas yang disediakan oleh sekolah ini, sangatlah bermanfaat bagi semua siswa apabila mereka bisa memanfaatkannya secara maksimal. Namun, tidak semua perpustakaan menerapkan teknologi dalam proses kegiatan perpustakaan secara *online*. Dari penerapan teknologi informasi untuk perpustakaan ini dapat diawali dari perpustakaan manual, perpustakaan komputerisasi, sampai dengan perpustakaan *online*.

Syarat membangun sebuah sistem informasi yang baik adalah kecepatan dan ketepatan dalam memberikan informasi sehingga dapat meningkatkan kualitas suatu sekolah. Penggunaannya tidak hanya sebagai proses terhadap akses informasi, tetapi juga meningkatkan akurasi, kecepatan dan kelengkapan yang terintegrasi, sehingga proses organisasi menjadi lebih efisien, terukur dan fleksibel. Untuk memenuhi kebutuhan usaha yang harus dilakukan perpustakaan adalah pemanfaatan teknologi informasi seperti komputer beserta aplikasi sistem informasi perpustakaan.

SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah menengah atas di Kota Yogyakarta. Sekarang ini SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta dalam hal sistem perpustakaan sudah menggunakan sistem komputerisasi. Di sisi lain SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta juga memiliki *website* sekolah yang bisa di akses oleh semua siswa maupun masyarakat diluar sana dalam mengetahui informasi seputar SMA Muhammadiyah 7 seperti contohnya pendaftaran siswa baru secara *online*, informasi tentang sekolah, biodata siswa, guru maupun alumni dll.

Dengan menganalisa dari hasil survei yang dilakukan, maka kami menarik kesimpulan untuk lebih mengembangkan pembuatan sistem informasi perpustakaan yang akan diterapkan di sekolah ini. Sistem tersebut berbentuk aplikasi web yang akan menggabungkan fasilitas antara sistem informasi perpustakaan yang sudah ada dengan *website* di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka diambil rumusan masalah yaitu bagaimana cara merancang sebuah sistem informasi perpustakaan berbasis web di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta yang dapat membantu siswa dalam proses peminjaman maupun pengembalian di perpustakaan ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, penulis memberikan batasan – batasan dengan tujuan agar penyusun tidak melakukan penyimpangan yang terlalu jauh dari judul maupun tema. Adapun batasan-batasan yang menyusun tentang data buku adalah sebagai berikut :

1. Data yang diolah meliputi : data admin, data buku, data anggota, data user, data penerbit, data kategori, data jabatan, data *e-book* dan data petugas perpustakaan.
2. Sistem tidak dapat bekerja jika tidak ada akses internet atau *server down*.
3. Pengguna aplikasi ini yaitu admin, petugas dan anggota perpustakaan.
4. Fasilitas download *e-book* bagi anggota perpustakaan.
5. Browser yang digunakan selama dalam pembuatan sistem informasi perpustakaan yaitu Mozilla FireFox dan Google Chrome.
6. Proses pengolaan laporan perpustakaan.
7. Pembuatan sistem informasi perpustakaan berbasis web menggunakan bahasa pemograman PHP dengan Adobe Dreamweaver dan database MySQL.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini, yakni :

1. Tujuan diadakan penelitian ini adalah merancang aplikasi sistem informasi perpustakaan berbasis web di SMA Muhammadiyah 7

Yogyakarta secara tepat, akurat dan menekan kesalahan sekecil mungkin.

2. Tidak memerlukan lagi kartu perpustakaan untuk mencatat peminjaman buku pada bagian belakang buku.
3. Memberikan pelayanan pencarian judul buku secara *online*.
4. Memberikan fasilitas baru untuk perpustakaan berupa *e-book*

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penyusunan penelitian yang diperoleh, diharapkan dapat bermanfaat antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Penulis :
 - a. Penulis menjadi lebih mengerti bagaimana membuat aplikasi berbasis web mulai dari analisis, perancangan, implementasi dan pemeliharannya.
 - b. Penulis menjadi lebih memahami ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan.
2. Manfaat Bagi Petugas Perpustakaan :
 - a. Memperkenalkan perpustakaan sekolah kepada anggota perpustakaan agar koleksi perpustakaan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya contohnya membuat daftar judul buku yang *update*.
 - b. Meningkatkan kualitas pelayanan kepada anggota perpustakaan.
3. Manfaat Bagi Anggota Perpustakaan :

- a. Mempermudah bagi anggota perpustakaan untuk mengetahui *stock* buku yang akan di pinjam masih atau habis.
- b. Memudahkan anggota perpustakaan untuk mencari judul buku tanpa harus datang ke perpustakaan langsung.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan penelitian ilmiah ini adalah menggunakan pendekatan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) Waterfall. Langkah tersebut adalah :

1. Perencanaan (*Planning*)

Melakukan perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perencanaan yang berkaitan dengan proyek sistem.

2. Analisis (*Analysis*)

Tujuan utama dari analisis sistem adalah untuk menentukan di mana masalah-masalah dalam upaya untuk membantu memperbaiki sistem. Dan membuat analisis aliran kerja manajemen yang sedang berjalan.

3. Perancangan Sistem / Desain (*Design*)

Membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi. Fungsi desain dijelaskan secara rinci, termasuk layar layout yang ingin dibuat, aturan bisnis dan alur proses dalam sistem informasi yang ingin dibuat.

Output dari tahap ini akan menjelaskan sistem baru sebagai kumpulan model yang mudah untuk dipahami.

4. Implementasi Pengembangan Sistem (*Implementation System Development*)

Tahap pengembangan sistem informasi dengan menulis program yang diperlukan.

5. Pengujian (*Testing*)

Melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat. Sistem harus diuji apakah bisa berjalan sesuai aturan bisnis dan alur proses dalam sistem informasi yang ingin dibuat. Ada banyak jenis pengujian seperti: pengujian data, pengujian integrasi, pengujian penerimaan pengguna/member dan pengujian kinerja.

6. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Memelihara dan melakukan perbaikan/peningkatan sistem informasi baru bila diperlukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Guna mempermudah pemahaman dalam penelitian ini, peneliti menyusun laporan hasil penelitian ini secara sistematis yang terbagi dalam Bab dan Sub Bab, dengan uraian sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menuraikan latar belakang, permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan sistem penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sistesisnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan sekilas tentang objek penelitian skripsi, yaitu profil sekolah, visi dan misi Misi Sekolah SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta serta hasil-hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan selama pembuatan *website* perpustakaan yang dapat memberikan informasi dengan lebih cepat dan dapat diakses oleh banyak orang.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang perancangan aplikasi sistem perpustakaan Sekolah SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta, implementasi hasil serta pembahasan dari sebuah program yang telah dibuat dan sebagai gambaran bagaimana cara mengoperasikannya serta pembahasan dari hasil implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari kegiatan penelitian, serta saran bagi pengembang program.

