

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi telah memudahkan manusia dalam mengolah data sehingga menghasilkan informasi yang lebih terjamin kecepatan proses pengolahannya maupun keakurasiannya. Perkembangan teknologi informasi yang modern saat ini mendorong untuk pembuatan solusi yang memenuhi kebutuhan dalam penyajian sebuah informasi. Salah satu contoh dari perkembangan teknologi informasi yaitu penggunaan sistem informasi yang terkomputerisasi.

Penggunaan sistem informasi terkomputerisasi merupakan salah satu keharusan diberbagai instansi saat ini. Karena sistem komputerisasi merupakan salah satu cara untuk meningkatkan informasi yang akurat, relevan dan tepat waktu yang dapat dijadikan pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

Kurangnya fasilitas teknologi dan tidak adanya aplikasi yang mendukung kinerja pada sistem informasi perpustakaan ini membuat pustakawan di SMAN 1 PLAYEN untuk tetap bertahan dengan sistem yang prosesnya masih menggunakan pena dan kertas. Karena tidak ada alasan yang kuat untuk mengajukan pengadaan komputer untuk sistem perpustakaan yang bisa digunakan oleh pustakawan di SMAN 1 PLAYEN.

Melihat permasalahan yang terjadi diatas, maka dalam hal ini penulis terdorong untuk membuat dan merancang sebuah Sistem Perpustakaan sebagai pengembangan teknologi dengan sistem yang baru. Sistem ini tetap mengacu pada kinerja dan aturan yang sudah ada pada perpustakaan tersebut. Selain itu Tugas Akhir yang akan penulis buat berjudul "**Sistem Informasi Perpustakaan di SMA Negeri 1 Playen Gunungkidul**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan masalah :

- Bagaimana penerapan aplikasi berbasis desktop sistem perpustakaan sesuai dengan kinerja dan aturan perpustakaan SMA N 1 Playen?
- Bagaimana menerapkan mekanisme baru untuk sistem perpustakaan di SMA N 1 Playen?
- Bagaimana membuat sistem perpustakaan yang dapat menghasilkan informasi secara terkomputerisasi di SMA N 1 Playen?
- Bagaimana cara kerja atau cara penggunaan aplikasi sistem Perpustakaan di SMA N 1 Playen ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menyusun sistem informasi perpustakaan, maka diperlukan batasan masalah sebagai berikut :

- 1) Sistem informasi perpustakaan ini berbasis desktop.
- 2) Sistem informasi perpustakaan dibuat untuk dioperasikan pustakawan .

- 3) Laporan sistem informasi bisa berupa hardcopy maupun softcopy.
- 4) Software yang digunakan meliputi :
 - a) Netbeans IDE.
 - b) MySQL.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menerapkan mekanisme baru dengan sistem yang terkomputerisasi dan pemanfaatan teknologi informasi.
2. Mengurangi tingkat kesalahan rekap data, backup data, maupun pengarsipan.
3. Meningkatkan pelayanan kepada seluruh anggota perpustakaan di SMA N 1 Playen.
4. Membantu mempermudah proses sistem perpustakaan SMA N 1 Playen.
5. Membuat dokumentasi tentang pembuatan dan penggunaan ,mulai dari proses kerja sistem, cara pemakaian sistem dan proses penggunaan sistem tersebut, agar pengguna sistem bisa menjalankan sistem baru yang mengacu pada teknologi.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1) Bagi Penulis
 - Penerapan Ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.

- Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT.
- Prasyarat kelulusan program Diploma 3 jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md)

2) Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

- Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir.
- Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Tugas Akhir bagi mahasiswa yang sedang mengambil Tugas Akhir

3) Bagi SMA N 1 Playen

- Menjadikan hasil penelitian ini sebagai usulan untuk menerapkan sistem perpustakaan baru yang berbasis teknologi komputer.
- Untuk membantu meningkatkan kinerja pustakawan.
- Dokumentasi teknis.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara untuk melakukan penelitian sehingga mampu menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Action research*. Metode *Action research* atau penelitian tindakan merupakan salah satu bentuk rancangan penelitian, dalam penelitian tindakan peneliti mendeskripsikan, menginterpretasi dan menjelaskan suatu situasi

sosial pada waktu yang bersamaan dengan melakukan perubahan atau intervensi dengan tujuan perbaikan atau partisipasi.

Action research dalam pandangan tradisional adalah suatu kerangka penelitian pemecahan masalah, dimana terjadi kolaborasi antara peneliti dengan *client* dalam mencapai tujuan (Kurt Lewin,1973 disitasi Sulaksana,2004), menurut Gunawan (2007), *action research* adalah kegiatan dan atau tindakan perbaikan sesuatu yang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasinya digarap secara sistematis dan sistematis sehingga validitas dan reliabilitasnya mencapai tingkatan riset.

1.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan diantaranya :

1) Metode Observasi

Mengumpulkan data yang dibutuhkan dengan cara mengamati langsung objek penelitian dan mencatat permasalahan terhadap tempat penelitian.

2) Metode Studi Pustaka

Mengumpulkan data informasi dan teori dengan cara membaca buku, website, dan catatan-catatan lain yang berkaitan dengan topik penulisan yang bermanfaat bagi penulisan tugas akhir.

3) Metode Wawancara

Mengumpulkan data dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung dengan pihak yang bersangkutan.

1.8 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Sistematika laporan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar isi tugas akhir. Dalam tugas akhir ini disusun laporan menjadi lima bab, sistematikanya sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan, merupakan bagian pengantar dari permasalahan yang dibahas. Adapun hal-hal yang dibahas pada bab ini yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Dasar Teori, Menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan sebagai dasar penelitian untuk perancangan sistem.

Bab III : Tinjauan Umum, Membahas tentang gambaran umum objek penelitian, bab ini menguraikan sekilas tentang objek penelitian.

Bab IV : Pembahasan, Membahas perancangan sistem dan implementasinya. Perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*). Implementasi untuk DBMS menggunakan MySQL sedangkan bahasa pemrograman pendukungnya Netbeans.

Bab V : Penutup, Berisi kesimpulan, saran yang dapat digunakan untuk mengembangkan sistem di masa yang akan datang, daftar pustaka dan lampiran.