

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SD Muhammadiyah Ngijon II merupakan salah satu sekolah yang telah memiliki fasilitas perpustakaan bagi siswa maupun guru dan karyawan. Dengan fasilitas perpustakaan ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai media yang mampu menambah kreatifitas dan menambah pengetahuan dan kemampuan yang mungkin belum didapatkan oleh siswa didalam ruang kelas saat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dengan banyaknya buku yang dimiliki SD Muhammadiyah Ngijon II saat ini, semakin kompleks pula pengaturan data koleksi buku. Mulai dari pengklasifikasian buku, pencatatan inventaris buku hingga pencatatan peminjaman buku.

Di dalam perpustakaan ini sudah memiliki seperangkat komputer, namun penggunaannya hanya sebatas untuk mengetik dan belum maksimal dalam penggunaan fasilitas untuk keperluan yang lain. Sistem yang berjalan dalam perpustakaan ini belum memanfaatkan teknologi komputer dalam pengelolaan data perpustakaan walaupun sudah ada seperangkat komputer dalam ruang perpustakaan tersebut, sehingga mengalami kesulitan dalam pengelolaan data perpustakaan. Sulit untuk mengecek jumlah buku yang tersedia, buku yang terpinjam, jumlah buku yang dipinjam per bulan dan pengecekan lain.

Berangkat dari permasalahan diatas, penulis bermaksud membangun sebuah sistem informasi yang nantinya diharapkan dapat mengoptimalkan pengolahan data perpustakaan SD Muhammadiyah II Ngijon sehingga berdampak pula dalam kemudahan pembuatan laporan dan monitoring peminjaman.

1.2 Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang diatas permasalahan yang diteliti adalah “bagaimana membuat sistem informasi perpustakaan sehingga memudahkan dalam pengelolaan data perpustakaan?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan pada penulisan ilmiah ini adalah :

1. Aplikasi ini dirancang desktop-based
2. Pengolahan data buku
3. Pengolahan data anggota
4. Pengolahan data peminjaman dan pengembalian
5. Pengolahan data petugas
6. Pembuatan laporan

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai syarat kelulusan program diploma tiga STMIK AMIKOM Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah

untuk membuat sebuah program komputer *desktop* yang bisa menyimpan data buku, anggota, transaksi, petugas dan pembuatan laporan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang diperoleh penulis selama perkuliahan.

2. Bagi Sekolah

Membantu memanfaatkan teknologi komputer sebagai sarana dalam pengelolaan data perpustakaan.

3. Bagi Pembaca

Memberikan informasi yang bermanfaat serta referensi bagi pembaca.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 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.

1.6.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem adalah interaksi intensif antara analis sistem dengan pemakai sistem (*end-user*), dimana pengembangan sistem mendapatkan tanggapan dan kepercayaan pemakai, sehingga mendapat partisipasi yang baik. Merupakan pekerjaan bagaimana mendapatkan kesepakatan (*skeptical*) pemakai tentang kebutuhan mereka dari sebuah sistem informasi.

1.6.3 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh informasi sebagai bahan penulisan.

2. Metode Wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang terkait dengan objek penelitian.

3. Metode Studi Pustaka

Mengacu pada buku-buku pedoman dan artikel-artikel yang dibutuhkan dalam membantu menyelesaikan sistem yang akan diterapkan.

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 UML (*Unified Modelling Language*).

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 Uji Coba dan Revisi

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. Dengan demikian, pengujian *black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematika ke dalam lima bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan

penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dan mendukung dalam pembuatan sistem informasi perpustakaan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian, serta analisis sistem yang berjalan.

BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab hasil dan pembahasan berisi tentang implementasi perancangan sistem serta output yang dihasilkan.

BAB V PENUTUP

Pada bab penutup berisi tentang kesimpulan dan saran yang merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

1.8 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

No	Kegiatan	November 2012				Desember 2012				Januari 2012				Februari 2013			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Identifikasi Masalah	■	■														
2	Analisis Kebutuhan Sistem			■	■												
3	Pengumpulan Data					■	■										
4	Membuat Rancangan Sistem							■	■								
5	Implementasi Program									■	■	■	■				
6	Uji Coba Program (testing)													■	■		
7	Revisi Konsep, Desain														■	■	
8	Penyusunan Laporan															■	■

