

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Pada era globalisasi seperti saat ini dimana kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkembang dengan pesat dan pemanfaatan IT dalam bidang pendidikan sudah merupakan suatu hal yang wajar. Oleh karena itu sekolah – sekolah berlomba – lomba meningkatkan kualitas mutu pendidikan melalui pemanfaatan IT. Agar sekolah tersebut dapat meningkatkan kualitas mutu pendidikan dengan lebih baik, sekolah dituntut untuk mengikuti perubahan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi tersebut, khususnya dalam menerapkan sistem informasi yang menggunakan teknologi informasi.

Salah satunya menerapkan teknologi informasi tersebut pada bagian perpustakaan sekolah. Kebanyakan dari perpustakaan yang bersifat umum sudah memiliki komputer. Namun tidak semua perpustakaan mampu memanfaatkan keberadaan komputer tersebut secara optimal. Demikian juga dengan perpustakaan yang berada di SD Negeri 1 Panjang Kudus. Instansi ini sudah memiliki komputer namun keberadaan komputer tersebut belum digunakan secara optimal, dalam arti belum terkomputerisasi dengan baik atau belum adanya suatu program pengolahan data perpustakaan. Dalam hal ini komputer sebagai media elektronik dapat membantu kegiatan pengolahan

data yang disertai dengan pembuatan laporan, yang tentu saja tidak akan membuang waktu yang lama karena telah tersedia program yang dapat mempercepat proses pengambilan data yang dibutuhkan. Oleh karena itu sistem perpustakaan ini akan dikembangkan menjadi sistem yang terkomputerisasi.

Karena hal tersebut penulis bertujuan membangun sistem informasi perpustakaan yang berbasis komputerisasi di SD Negeri 1 Panjang Kudus, yang nantinya diharapkan mampu untuk meningkatkan pelayanan bagi para murid disekolah tersebut, serta mampu meningkatkan kinerja dari sistem perpustakaan itu sendiri. Baik dalam hal pendataan buku, proses peminjaman dan pengembalian buku, proses penghitungan denda, serta pemberian informasi yang lebih akurat dalam pengambilan keputusan, baik yang dilakukan oleh pihak perpustakaan maupun pihak sekolah. Oleh sebab itu penulis mengambil judul skripsi **“Sistem Informasi Perpustakaan Pada SD Negeri 1 Panjang Kudus”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diketahui bahwa pokok permasalahan yang dihadapi yaitu “Bagaimana menciptakan suatu sistem yang digunakan untuk dapat mempercepat proses pengolahan dan pencarian data sehingga dapat memberikan laporan secara cepat dan efisien?”.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memudahkan pekerjaan serta membatasi pekerjaan yang akan diselesaikan guna menghindari adanya kegiatan diluar tujuan yang akan dicapai, sehingga dalam pembuatan sistem informasi perpustakaan SD Negeri 1 Panjang Kudus diperlukan suatu batasan masalah.

Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Pendaftaran Anggota

Proses yang dilakukan untuk memasukkan data calon anggota.

2. Proses Sirkulasi, bagian ini hanya mencakup:

- a. Peminjaman

Pada proses ini hanya mencakup peminjaman buku yang dilakukan oleh anggota sesuai dengan persyaratan peminjaman.

- b. Pengembalian

Pada proses ini hanya mencakup penanganan pengembalian buku secara utuh (tidak mencakup pengembalian buku dalam keadaan rusak atau hilang).

3. Pendaftaran Buku

Proses yang dilakukan untuk memasukkan data buku baru (buku sudah melalui proses pengklasifikasian dan pengkodean)

3. Proses Penelusuran Buku

Penelusuran buku hanya berdasarkan judul buku. Apabila siswa tidak menemukan buku pada raknya dapat menanyakannya kepada petugas.

4. Proses Pembuatan Laporan
 - a. Laporan anggota per tahun
 - b. Laporan buku per semester
 - c. Laporan sirkulasi per bulan

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

1. Tujuan penelitian untuk peneliti meliputi :

- a. Sebagai sarana kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan teknologi informasi.
- b. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk jenjang Strata I di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Sebagai wahana untuk menerapkan dan pengembangan ilmu yang telah penulis peroleh selama menempuh studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Tujuan penelitian untuk objek yang diteliti (SD Negeri 1 Panjang Kudus) meliputi :

Dalam hal ini memudahkan pengolahan data dan agar dapat menghasilkan informasi administrasi pembukuan yang akurat, tepat waktu dan relevan pada Perpustakaan SD Negeri 1 Panjang Kudus.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian bagi Mahasiswa :

1. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang keadaan dan sistem kinerja suatu perusahaan, sebagai bekal untuk memasuki dunia kerja
2. Mengamati, memahami serta mencari sebuah kasus untuk dibahas dan kemudian disusun sebagai laporan

Manfaat penelitian bagi Instansi :

1. Menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas sistem yang dirancang, agar bisa menghasilkan informasi yang akurat, tepat waktu dan relevan.
2. Agar terjalin suatu hubungan baik antara pihak instansi dengan STMIK "AMIKOM 'Yogyakarta".

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data menyusun skripsi ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara langsung mengamati objek yang akan diteliti yang meliputi pengamatan terhadap data dan aliran-aliran informasi.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara komunikasi dengan sumber data baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan penelitian.

3. Studi literature

Yaitu dengan cara pengumpulan data dari artikel-artikel di internet, buku-buku tentang Sistem Informasi. Metode ini sangat berguna dalam mendukung dasar teori penelitian dengan mengacu pada penelitian yang sudah terlebih dahulu dilakukan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan di pecahkan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan landasan teori dan aplikasi sistem informasi dan software yang akan digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menguraikan analisa sistem yang diajukan, perancangan *Flowchart*, perancangan database, *Program Data Flow Diagram* (DFD), perancangan *user interface* (tampilan).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses desain sistem dan beberapa saran untuk perbaikan sistem yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

