

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam bidang komputer begitu pesat. Perkembangan teknologi tersebut sangat mempengaruhi setiap badan usaha maupun instansi pendidikan mengenai masalah yang timbul dalam kegiatan operasionalnya.

Perpustakaan merupakan salah satu bagian yang penting dalam meningkatkan ilmu pengetahuan, karena di perpustakaan kita bisa mendapatkan berbagai macam buku yang dapat membantu kebutuhan kita untuk mendapatkan informasi dan menambah pengetahuan. Apabila dalam suatu lembaga pendidikan khususnya dalam bidang perpustakaan dalam pengolahan data masih menggunakan sistem katalog manual yang berbentuk buku dan kartu-kartu yang berisi data-data buku, sistem ini sudah dianggap tidak efisien lagi mengingat pesatnya peningkatan jumlah judul dan jumlah buku, selain itu akan menimbulkan masalah lainnya yaitu, mulai dari lamanya waktu yang diperlukan hanya untuk mencatat data-data buku perpustakaan, mencatat tanggal peminjaman dan pengembalian, serta kegiatan-kegiatan lainnya.

Belum lagi jika terjadi kesalahan penulisan pada data-data yang ada sehingga akan menghabiskan banyak waktu dan tenaga untuk memperbaiki kesalahan tersebut. Hal ini menimbulkan terlambatnya pembuatan laporan yang berkaitan dengan lambatnya informasi yang sampai pada atasan sehingga akan sulit untuk dijadikan acuan pengambilan keputusan atau tindakan yang diperlukan

untuk kemajuan perpustakaan. Faktor inilah yang menyebabkan pentingnya penggunaan komputer dalam mengolah data di perpustakaan.

Sistem informasi merupakan subsistem dari informasi manajemen yang digunakan dalam memecahkan masalah penyediaan informasi dan pelayanan informasi mengenai perpustakaan, sistem informasi dapat diartikan sebagai sistem pengolahan data, manipulasi data, penyimpanan data, dan persiapan laporan.

Berkaitan dengan masalah yang ada khususnya pada perpustakaan SMP PIRI NGAGGLIK, maka diperlukan suatu aplikasi sistem informasi yang berfungsi untuk pengolahan data. Hal inilah yang melatar belakangi penyusunan untuk menerapkan judul **"MEMBANGUN APLIKASI PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0 DAN MICROSOFT SQL SERVER 2000 DI SMP PIRI NGAGGLIK"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, permasalahan dalam rumusan ini adalah:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi perpustakaan pada SMP PIRI NGAGGLIK.
2. Bagaimana pelayanan akan lebih mudah dan cepat dengan menggunakan computer atau komputeris, Bisa lebih praktis dalam pengolahan data-datanya dalam perpustakaan SMP Piri Ngaglik, dengan demikian harapannya bisa lebih baik lagi dari yang sebelumnya pengolahan datanya dengan manual.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup aplikasi perpustakaan pada SMP PIRI NGAGLIK dibatasi pada:

1. Pengolahan data buku, siswa, sirkulasi dan denda.
2. Laporan yang dibuat meliputi: Laporan data buku, laporan sirkulasi dan laporan siswa.
3. Software yang digunakan yaitu: Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000.

1.4 Manfaat dan Tujuan

1.4.1 Tujuan

1. Merancang dan membuat aplikasi perpustakaan pada SMP PIRI NGAGLIK.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Ilmu Komputer dan "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Lulus program strata satu dan memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) di Sekolah Tinggi Manajemen Ilmu Komputer dan "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan teknik informatika.

1.4.2 Manfaat

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Sebagai referensi penelitian yang berkenaan dengan kegiatan perpustakaan.
 - b. Membantu mengembangkan teknologi khususnya teknologi aplikasi berbasis desktop.

2. Bagi Instansi

- a. Membantu petugas perpustakaan untuk lebih mudah melakukan pelayanan perpustakaan.
- b. Mengurangi ketidak akuratan informasi tentang kegiatan pelayanan perpustakaan.

1.5 Metode Penelitian

Agar dapat mengumpulkan investigasi dengan tepat sehingga didapatkan gambaran umum terhadap sistem yang sedang terjadi dan sistem yang akan dibuat nantinya, maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. Wawancara

metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan pihak terkait.

2. Kepustakaan

Metode membaca dan mempelajari apa saja yang akan digunakan sebagai bahan pedoman teknis penyelenggaraan perpustakaan serta mengumpulkan berbagai sumber referensi sebagai acuan dalam analisis dan perancangan system serta penyusunan laporan.

3. Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan.

4. Observasi

Mengadakan pengamatan secara langsung terhadap permasalahan objek yang akan diteliti.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing-masing bab yang akan diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, dan metode penulisan laporan.

2. Bab II Landasan Teori

Menjelaskan tentang konsep dasar sistem informasi perpustakaan, arsitektur sistem, teori dasar basis data dan pemodelan sistem serta teori-teori software yang digunakan, hardware yang dibutuhkan dan langkah-langkah pengembangan sistem.

3. Bab III Analisis dan Perancangan sistem

Bab ini menguraikan sekilas tentang objek penelitian skripsi, yaitu sejarah sekolah, visi dan misi sekolah serta analisis sistem perpustakaan yang sedang berjalan menggunakan analisis PIECES dan analisis kebutuhan, serta perancangan yang meliputi perancangan proses, perancangan basis data, perancangan antar muka dan analisis kelayakan.

4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Berisi mengenai pembahasan dari sebuah program yang telah dibuat sebagai gambaran bagaimana cara mengoperasikan sistem tersebut serta pembahasan dari hasil implementasi, ujicoba sistem dan pemeliharaan.

5. Bab V Penutup

Kesimpulan dan saran dari isi **"MEMBANGUN APLIKASI PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0 DAN MICROSOFT SQL SERVER 2000 DI SMP PIRI NGAGLIK"** akan di jelaskan pada bab ini.

DAFTAR PUSTAKA.

LAMPIRAN.

