

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang dan mengalami kemajuan, sejalan dengan perkembangan zaman dan perkembangan kemampuan berpikir manusia. Bangsa Indonesia umumnya dan masyarakat MA. Raudhatul Muttaqien (MARM) pada khususnya, dituntut agar dapat selalu mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumberdaya manusianya agar dapat mendukung dan berperan dalam pembangunan Bangsa. Hanya dengan sistem pendidikan yang bagus dan mapan maka akan lahir generasi yang mampu berpikir kritis, kreatif dan produktif. Begitu pula yang diperlukan masyarakat MA. Raudhatul Muttaqien dalam upayanya mewujudkan lulusan-lulusan yang cerdas, berkualitas dan berdaya saing global.

Untuk mewujudkan cita-cita itu, maka harus dibentuk dan dikondisikan masyarakat MA. Radhatul Muttaqien belajar, yaitu masyarakat yang memiliki ketrampilan mendengar dan memiliki minat baca yang besar. Apabila membaca sudah merupakan kebiasaan dan membudaya dalam masyarakat MA. Raudhatul Muttaqien, maka jelas buku dan perpustakaan sebagai pusat ilmu pengetahuan akan menjadi kebutuhan pokok yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan dan kegiatan yang berlangsung. Dari sini maka tugas dan fungsi perpustakaan mulai mengambil

bagian yang besar dalam mendukung terwujudnya masyarakat MA. Raudhatul Muttaqien belajar, terutama dalam mewujudkan masyarakat yang memiliki minat baca yang besar untuk mencapai tujuan akhir melahirkan masyarakat yang cerdas, berkualitas dan berdaya saing global.

Keberadaan perpustakaan seharusnya juga mendapat perhatian yang besar agar selalu dikembangkan sejalan dengan perkembangan teknologi supaya tidak ketinggalan dan dapat terus menjalankan peran dan fungsinya. Sistem pendidikan modern, atau yang sering disebut dengan "*active learnig*", dimana kegiatan dan kreatifitas siswa lebih dipentingkan dari pada menerima pasif, akan sangat terdukung dengan keberadaan pelayanan perpustakaan modern yang mapan dan mumpuni. Faham atau konsep "*store house period*" yang menganggap bahwa perpustakaan sama dengan gudang buku yang tugasnya hanya untuk "mengumpulkan, merawat dan menyediakan buku" harus sudah ditinggalkan, kalau ingin mengikuti irama perkembangan ilmu pengetahuan. Langkah sejarah telah membawa perpustakaan memasuki zaman "*Educational and Research Function*" dengan faham baru yang mengangkat perpustakaan pada kedudukan yang terhormat, yaitu sebagai "Pusat Kegiatan Pendidikan dan Aktifitas Ilmiah".

Untuk menjalankan peran dan fungsinya tersebut, tidak sedikit aktifitas yang harus dikerjakan perpustakaan dalam operasionalnya. Seiring dengan perjalanan dan perkembangannya maka pencatatan dan pendataan data dan transaksi yang harus dikerjakan akan semakin banyak dan rumit. Sudah saatnya perpustakaan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi yang saat ini penerapannya telah menyebar hampir di semua bidang. Bahkan sebagai ukuran

perkembangan perpustakaan saat ini banyak diukur dari penerapan teknologi informasi yang digunakan dan bukan dari skala ukuran lain seperti besar gedung yang digunakan, jumlah koleksi yang tersedia maupun jumlah penggunanya. Kebutuhan akan teknologi informasi sangat berhubungan dengan peran perpustakaan sebagai kekuatan dalam pelestarian dan penyebaran informasi pengetahuan dan kebudayaan, agar lebih mudah dalam mengidentifikasi, mengumpulkan, mengelola dan menyediakannya untuk umum.

Penerapan teknologi informasi di perpustakaan dapat difungsikan dalam berbagai bentuk, antara lain sebagai Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan. Bidang pekerjaan yang dapat diintegrasikan dengan sistem informasi perpustakaan adalah pengadaan, investasi, katalogisasi, sirkulasi bahan pustaka, pengelolaan anggota, statistik dan lain sebagainya. Adapun fungsi ini sering diistilahkan sebagai bentuk Automasi Perpustakaan. Penerapan lainnya yaitu, sebagai sarana untuk menyimpan, mendapatkan dan menyebarluaskan informasi ilmu pengetahuan dalam format digital. Bentuk penerapan TI dalam perpustakaan ini sering dikenal dengan Perpustakaan Digital.

MARM merupakan salah satu madrasah sederhana yang harus terus dikembangkan. Pada keadaannya sampai saat ini pengelolaan perpustakaan MARM masih dilakukan secara manual. Sehingga perpustakaan yang ada tampak kurang *update*, dan yang perlu diperhatikan bahwa pengelolaannya tampak begitu rumit. Hal ini menyebabkan informasi yang dihasilkan menjadi kurang cepat, akurat dan efisien. Seiring dengan perkembangan, kemurahan dan kemudahan teknologi, serta bertambahnya koleksi dan anggota sudah waktunya perpustakaan

MARM memanfaatkan sistem yang terkomputerisasi guna membantu operasionalnya. Dengan digantikannya sistem yang lama dengan sistem yang terkomputerisasi diharapkan pengelolaannya menjadi lebih mudah dan teratur sehingga informasi yang dihasilkan akan lebih cepat, akurat dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat diketahui bahwa permasalahannya adalah bagaimana program aplikasi yang harus dirancang dan dibangun untuk dapat diimplementasikan guna membantu operasional perpustakaan MARM yang meliputi pengolahan anggota, buku, peminjaman, atau pengembalian sebuah buku.

1.3 Batasan Masalah

Dari sekian banyak sistem informasi pada perpustakaan tentu tidak semuanya akan dipaparkan dalam penelitian ini. Hal yang menarik dan fenomenal dalam sebuah perpustakaan adalah bagaimana mengatur pengelolaan data koleksi, data keanggotaan, katalogisasi dan transaksi peminjaman/pengembalian sebuah buku.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, penulis membatasi permasalahan pada analisa dan perancangan sistem terkomputerisasi berbasis client-server dengan menggunakan Visual Basic 6.0 dan SQL Server 2000 serta seperangkat komputer dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Merujuk pada latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah merancang dan membuat program aplikasi (sistem informasi) perpustakaan untuk diimplementasikan pada perpustakaan MARM agar dapat memberikan layanan informasi yang lebih cepat dan modern.

1.5 Manfaat Penelitian

Diantara manfaat dari penelitian ini, yaitu:

Manfaat untuk MARM:

- 1) Mengetahui perkembangan perpustakaan MARM dalam kaitannya dengan penerapan dan pemanfaatan teknologi informasi.
- 2) Mengetahui program aplikasi (sistem informasi) yang diperlukan perpustakaan MARM.

Manfaat untuk peneliti:

- 1) Mengetahui dan merancang program aplikasi (sistem informasi) yang diperlukan perpustakaan MARM.
- 2) Untuk menambah pengetahuan mengenai keperpustakaan
- 3) Untuk mendukung skripsi yang akan dikerjakan dalam rangka meraih gelar kesarjanaan (S-1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan:

1. Metode Wawancara. Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai MA Raudhatul Muttaqien yang berupa data profil madrasah dan operasional perpustakaan, mengenai sistem yang sedang berjalan di perpustakaan serta sistem yang diperlukan untuk membantu sistem lama yang telah ada.
2. Metode Observasi. Metode ini dilakukan dengan meninjau perpustakaan dengan melakukan pengamatan terhadap transaksi serta informasi yang dihasilkan perpustakaan yang ada saat ini. Perlunya metode ini adalah untuk melengkapi data dan informasi yang telah didapat dengan metode wawancara.
3. Metode Kepustakaan. Metode kepustakaan dilakukan untuk pengumpulan literatur-literatur dan teori-teori guna mendukung penelitian dan penyusunan laporan skripsi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan:

BAB I. PENDAHULUAN. Pada bab ini menguraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II. LANDASAN TEORI. Bab ini menjelaskan tinjauan keperpustakaan dan teori-teori tentang penelitian dan keperpustakaan.

BAB III. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM. Bab ini mejabarkan tentang diskripsi sistem, kebutuhan data, kebutuhan proses, dan aliran data yang dibantu dengan rational rose. Serta menjelaskan perilaku sistem yang digambarkan dengan UML dan meliputi Use Case Diagram, Class Diagram, Sqquence Diagram, Activity Diagram, Collaboration Diagram, dan Statechart Diagram.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN. Bab ini membahas tentang Teknologi, Uji Coba Software dan Analisa Data.

BAB V. PENUTUP. Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran dari penulis.

