

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komputer semakin pesat, dengan keberadaan komputer saat ini kelancaran dan kebutuhan dalam memperoleh informasi yang akurat akan lebih cepat diproses. Dengan segala keunggulan yang dimiliki komputer, akan sangat berperan bagi sekolah dalam melakukan aktivitas pemrosesan data sehingga diperoleh hasil yang optimal.

Perpustakaan berperan penting dalam memajukan lembaga pendidikan karena perpustakaan merupakan tempat untuk meningkatkan ilmu pengetahuan bagi para guru maupun para pendidik. Kemudahan, kecepatan dan keakuratan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan menjadi nilai tambah bagi perpustakaan untuk memberikan pelayanan bagi anggota perpustakaan sekaligus menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang bermutu di masa depan.

Pengolahan data pada perpustakaan secara manual akan membutuhkan waktu yang lebih lama jika dibandingkan dengan Pengolahan data yang menggunakan komputer. Sistem perpustakaan pada SMA Negeri 1 Bantarkawung masih menggunakan proses yang ditangani secara manual, dalam hal ini di temukan beberapa masalah yang timbul dalam sistem perpustakaan pada SMA Negeri 1 Bantarkawung. Masalah-masalah yang timbul antara lain :

1. Adanya proses pencarian buku dan daftar anggota yang cukup besar jumlahnya.

2. Adanya pengulangan dalam pencatatan data.
3. Adanya pengolahan data buku, pengunjung, anggota, dan transaksi peminjaman maupun pengembalian yang rutin sifatnya dengan sistem pengolahan data yang besar.
4. Adanya keterlambatan dalam pembuatan laporan yang sangat diperlukan.

Dengan latar belakang masalah diatas maka penulis akan mengambil permasalahan bagaimana meningkatkan kinerja sistem perpustakaan dan memaksimalkan peralatan yang sudah dimiliki dengan cara membangun sebuah sistem yang baik untuk melayani dan memenuhi kebutuhan informasi yang diharapkan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud mengambil tugas akhir dengan judul "Aplikasi Perpustakaan SMA Negeri 1 Bantarkawung Berbasis Client Server Menggunakan Java".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah yang akan diteliti yaitu:

- a. Bagaimana membuat aplikasi perpustakaan yang dapat memproses data secara cepat dan mudah sehingga menghasilkan informasi yang akurat dan relevan?
- b. Bagaimana mengatasi keterlambatan dalam pembuatan laporan?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka perlu diberikan pembatasan masalah, sehingga perancangan sistem aplikasi ini tidak akan meluas cakupannya dan sesuai dengan yang diinginkan. Supaya tidak menyimpang dari permasalahan yang dimaksud, maka penulis membatasi masalah hanya pada:

1. Aplikasi ini dirancang desktop-based
2. Sistem ini menggunakan client-server
3. Pengolahan data buku
4. Pencarian buku
5. Pengolahan data peminjaman dan pengembalian
6. Pengolahan data petugas
7. Pengolahan data anggota
8. Pembuatan laporan (laporan data anggota, laporan data buku, laporan data buku masuk, laporan data buku keluar, laporan data transaksi peminjaman dan transaksi pengembalian, laporan denda).

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Terkait dengan permasalahan yang disebutkan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Merancang sistem informasi perpustakaan dan membuat implementasi sistem tersebut
2. Mengembangkan dan menerapkan teori dan praktikum tentang aplikasi database dengan bahasa pemrograman Java yang didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

3. Untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun secara tidak langsung bagi pihak yang berkepentingan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penyusun.

Manfaat yang diharapkan dari penulisan proposal tugas akhir ini adalah menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pembuatan aplikasi perpustakaan sebagai media informasi dan manajemen pembukuan.

2. Bagi Sekolah.

Manfaat bagi lembaga sekolah yang diharapkan dari penulisan proposal tugas akhir ini adalah dapat memberikan suatu sumbangan pemikiran dalam peningkatan pelayanan kepada siswa.

3. Bagi Pembaca.

Manfaat bagi kalangan pembaca yang diharapkan dari penulisan proposal tugas akhir ini adalah memberikan informasi yang bermanfaat dan dapat menambah pengetahuan serta referensi bagi pembaca.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode-metode yang digunakan untuk memperoleh data dan bagaimana mengelola informasi yang dipergunakan untuk penelitian ini adalah:

1. Metode Observasi

Yaitu pengamatan langsung ditempat penelitian terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian yang digunakan penyusun dengan mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penulisan laporan tugas akhir.

2. Metode Wawancara

Yaitu mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan dari objek penelitian untuk mendapatkan informasi.

3. Metode Studi Pustaka

Metode ini mengacu pada buku-buku pedoman dan artikel-artikel untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori dalam melakukan analisis perancangan dari sistem yang sudah ada dan menyusun sistem baru yang akan diterapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematika ke dalam lima bab.

Masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori dari sistem aplikasi perpustakaan dan software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini menjelaskan sekilas tentang objek penelitian tugas akhir. Yaitu profil sekolah, visi, dan misi SMA Negeri 1 Bantarkawung serta analisis sistem perpustakaan yang sedang berjalan.

BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan pembahasan output yang ditampilkan dari software yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari penelitian penulisan Tugas Akhir ini.

