

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Komputer sebagai salah satu teknologi yang berperan besar dalam berbagai bidang yang memberikan banyak kemudahan bagi para penggunanya. Fasilitas yang terdapat dikomputer saat ini juga mulai beragam adanya berbagai macam aplikasi kini dapat kita gunakan dikomputer yang kita pakai.

Sejarah perkembangan komputer, kita perlu meninjau mulai dari alat hitung karena pada dasarnya komputer adalah alat untuk berhitung. Alat hitung kira-kira diciptakan 3000 tahun yang lalu di lembah *eufrat tigris* dan alat hitung tersebut dinamakan *ABACUS*, dan dari generasi ke generasi.

Komputer berkembang hingga menjadi suatu alat yang dapat membantu aktivitas manusia. Dengan adanya komputer segala sesuatu yang berhubungan dengan manusia bisa digunakan dalam komputer dengan menggunakan fitur-fitur yang ada pada komputer contohnya membuat suatu aplikasi Perpustakaan yang berfungsi untuk mempermudah dalam menyelesaikan suatu masalah yang berhubungan dengan perpustakaan.

Aplikasi ialah suatu program yang dimana suatu program itu di rancang khusus untuk memenuhi kebutuhan suatu pekerjaan tertentu agar dapat menghemat waktu dan mempermudah pekerjaan. Misalnya saja aplikasi untuk perpustakaan yang dapat mempermudah

dan mempercepat pekerjaan pegawai perpustakaan dalam pencatatan data buku, Pencarian buku dan pinjaman buku. Aplikasi perpustakaan ialah program-program yang dibuat oleh personal untuk dipakai dalam bidang perpustakaan yang spesifik, misalnya peminjaman buku, data anggota.

Otomasi Perpustakaan adalah sebuah proses pengelolaan perpustakaan dengan menggunakan bantuan teknologi informasi (TI). Dengan bantuan teknologi informasi maka beberapa pekerjaan manual dapat dipercepat dan diefisienkan. Selain itu proses pengolahan data koleksi menjadi lebih akurat dan cepat untuk ditelusur kembali. Dengan demikian para pustakawan dapat menggunakan waktu lebihnya untuk mengurus pengembangan perpustakaan karena beberapa pekerjaan yang bersifat berulang (repetable) sudah diambil alih oleh komputer. Otomasi Perpustakaan bukanlah hal yang baru lagi dikalangan dunia perpustakaan. Konsep dan implementasinya sudah dilakukan sejak lama, namun di Indonesia baru populer baru-baru ini setelah perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia mulai berkembang pesat.

SMA FRANSISKUS SAVERIUS RUTENG mempunyai perpustakaan yang memiliki berbagai macam jenis buku serta memiliki anggota-anggota yang banyak sehingga memerlukan sebuah aplikasi perpustakaan untuk mempermudah pencatatan buku apa saja yang dipinjam atau dikembalikan serta pencatatan buku-buku yang ada di perpustakaan. Dengan memperhatikan kebutuhan yang ada maka dapat dirancang aplikasi perpustakaan yang sesuai dengan kebutuhan. Sistem yang digunakan sekarang masih menggunakan sistem manual sehingga pencatatan, peminjaman buku, kurang diperhatikan oleh petugas perpustakaan.

Masalah yang sering terjadi dalam penggunaan sistem lama ini sering kali terjadi dimana dalam peminjaman atau pencatatan suatu buku tidak lengkap dan data anggota yang tidak

tercatat. Masalah pada sistem manual yang dipakai saat ini ialah kurang adanya informasi tentang buku dan data anggota yang ada dipergustakaan serta semakin berkurangnya buku-buku yang ada dipergustakaan. Dari masalah dan kendala pada sistem yang sedang di pakai bisa dibuat suatu aplikasi yang lebih baik yang dapat membantu dalam pencatatan buku, peminjaman buku, pengembalian, dan data anggota.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisis sistem yang ada saat ini di perpustakaan SMA FRANSISKUS Ruteng?
2. Bagaimana merancang sebuah sistem perpustakaan pada SMA FRANSISKUS Ruteng agar dapat mempermudah pencatatan data anggota, dan transaksi peminjaman pengembalian?
3. Bagaimana cara menemukan solusi terhadap masalah yang sering terjadi dalam pencatatan buku, pinjaman buku, pengembalian buku, dan data anggota pada SMA FRANSISKUS Ruteng?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada diatas, maka aplikasi yang akan memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Teknologi

Dalam bidang sumber daya manusia teknologi informasi merupakan media pelatihan yang cukup baik dan menarik. Dengan berkembangnya teknologi sekarang ini manusia selaku pengguna bisa melakukan apa saja sesuai dengan keinginan yang dibutuhkan.

2. Fasilitas

Fasilitas yang akan dicantumkan dalam aplikasi ini akan mempermudah dalam pencatatan buku serta pencarian data buku yang ada dalam perpustakaan.

3. Tools

Diberikan tools yang memudahkan para pengguna untuk mempermudah dalam menjalankan aplikasi perpustakaan.

1.4. Tujuan Penelitian.

Membuat suatu sistem informasi perpustakaan yang diharapkan dapat membantu petugas perpustakaan dalam pencatatan buku, pinjaman buku, pengembalian buku, dan data anggota.

1.5. Manfaat Penelitian

Agar proses pencarian data buku, pinjaman buku, pengembalian buku dan data anggota perpustakaan bisa berjalan dengan cepat dan akurat dan dapat memberikan manfaat yang lebih baik dalam pengolahan data buku, buku pinjaman, pengembalian buku, dan data anggota perpustakaan.

1.6 . Metode Penelitian

Pengumpulan data metode yang dijalankan untuk mengumpulkan data adalah :

1. Pengumpulan data

a. Metode Observasi

Observasi atau pengamatan (*observation*) merupakan salah satu teknik pengumpulan fakta/data (*fact finding technique*) yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Observasi adalah pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang dilakukan. Pada waktu melakukan observasi, analisis sistem dapat ikut juga berpartisipasi atau hanya mengamati saja orang-orang yang sedang melakukan suatu kegiatan tertentu yang diobservasi.

b. Metode Pustaka

Metode pustaka merupakan suatu teknik pengumpulan data berdasarkan sumber-sumber pengetahuan yang berhubungan dengan informasi yang dikumpulkan.

2. Analisis

Pada tahapan ini analisis mempunyai untuk mendefinisikan masalah sistem. Berikut ini adalah analisis yang digunakan dalam pengembangan sistem.

a. Analisis Pieces

untuk mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap kinerja informasi ekonomi keamanan aplikasi efisiensi dan pelayanan-pelayanan. Hal ini penting karena biasanya yang muncul dipermukaan bukan masalah utama, tetapi hanya gejala dari masalah utama saja.

b. Analisa performance

Analisis performance adalah kemampuan menyelesaikan masalah tugas bisnis sehingga sasaran segera tercapai. Kinerja diukur dengan jumlah produksi dan waktu tangkap dari suatu sistem.

3. Perancangan

Dalam proses perancangan sistem diperlukan suatu aplikasi yang dapat membantu dalam pembuatan sistem. Sistem yang digunakan saat ini sangat menyulitkan petugas perpustakaan dalam pencatatan data buku. Untuk merancang sistem ini *software* yang digunakan adalah *visual basic* dan *Mysql* sebab untuk mendukung aplikasi ini *software* ini yang sangat mendukung dalam pembuatan sistem informasi perpustakaan SMA Fransiskus Saverius Ruteng. Proses pembuatan sistem dibutuhkan suatu perancangan sistem agar sistem yang akan dibuat berguna bagi *user* atau pengguna.

4. Pengujian

Untuk menentukan sistem ini layak atau tidak layak digunakan diperlukan suatu pengujian, pengujian yang dilakukan adalah sebagai berikut

1. Proses pencatatan data anggota aktif
2. Pencatatan anggota tidak aktif
3. Proses transaksi peminjaman dan pengembalian buku
4. Denda
5. Laporan

1.7.Sistematika Penulisan

Laporan sistematika ini disusun secara sistematis kedalam beberapa Bab. Urain Bab antara lain:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistimatis penulisan.

Bab II Dasar teori

Bab ini menguraikan tentang pengenalan aplikasi secara umum, perangkat lunak dan teori-teori yang digunakan dalam pembuatan laporan skripsi.

Bab III Analisis dan perancangan sistem

Pada bab ini akan membahas tentang perancangan sistem.

Bab IV Implementasi dan Testing sistem

Bab ini akan berisi tentang hasil program yang dikerjakan dan testing sistem.

Bab V Penutup

Bab ini merupakan penutup laporan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

Daftar Pustaka

Lampiran.