

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perpustakaan merupakan sarana pendidikan nonformal dan informal, artinya perpustakaan merupakan tempat belajar di luar bangku sekolah maupun juga tempat belajar dalam lingkungan pendidikan sekolah. Melalui fungsi ini manfaat yang dapat diperoleh adalah pengguna perpustakaan mendapatkan kesempatan untuk mendidik diri sendiri secara berkesinambungan; untuk mengembangkan dan membangkitkan minat yang telah dimiliki pengguna yaitu dengan mempertinggi kreativitas dan kegiatan intelektual, mempertinggi sikap sosial dan menciptakan masyarakat yang demokratis, mempercepat penguasaan dalam bidang pengetahuan dan teknologi baru.

SD Negeri Perumnas Condongcatur merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang berada di daerah Perumnas Condongcatur, Sleman, Yogyakarta. Sekolah ini memiliki program yang salah satunya adalah menjadi Sekolah Standar Nasional ( SSN ) dengan mengembangkan kemampuan bahasa dan teknologi informasi. Untuk mendukung keberhasilan program tersebut, SD Negeri Perumnas Condongcatur melakukan pengembangan sarana dan prasarana yang berada di lingkungan sekolah. Salah satu prioritas dalam program pengembangan tersebut adalah pengembangan sarana dan prasarana perpustakaan.

Perpustakaan SD Negeri Perumnas Condongcatur saat ini belum memanfaatkan teknologi informasi dalam proses maupun pengelolaan informasi yang ada. Seluruh kegiatan yang berjalan di perpustakaan mulai dari pencatatan peminjaman buku, pencatatan pengembalian buku hingga pengelolaan data – data buku yang ada masih dilakukan secara manual, yaitu dengan menuliskan semua di buku catatan perpustakaan. Untuk meningkatkan sarana dan prasarana perpustakaan, sekolah menginginkan pengelolaan perpustakaan yang lebih baik dengan memanfaatkan teknologi informasi.

Untuk itu penulis memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan mengimplementasikan aplikasi SIMPERPUS ( Sistem Informasi dan Manajemen Perpustakaan ). Aplikasi yang akan dibuat dengan menggunakan framework CiSmart ini akan membantu dalam manajemen dan pengelolaan seluruh kegiatan yang dilakukan perpustakaan, mulai dari pemeliharaan data, transaksi dan laporan. Dengan adanya aplikasi SIMPERPUS, diharapkan dapat membantu dalam manajemen dan pengelolaan perpustakaan sekolah di SD Negeri Perumnas Condongcatur sehingga akan meningkatkan kualitas pelayanan perpustakaan terhadap siswa. Karena alasan tersebut, maka penulis mengambil judul “PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI DAN MANAJEMEN PERPUSTAKAAN SD NEGERI PERUMNAS CONDONGCATUR DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CISMART”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana merancang sistem informasi perpustakaan yang memanfaatkan teknologi informasi sehingga memberikan kemudahan dalam transaksi dan pengelolaan data perpustakaan ?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis akan membahas ruang lingkup teknologi informasi yang berhubungan dengan bidang informasi perpustakaan di SD Negeri Perumnas Condongcatur Yogyakarta yaitu :

1. Login petugas perpustakaan.
2. Home / menu utama.
3. Pengelolaan data anggota perpustakaan.
4. Pengelolaan data buku perpustakaan.
5. Pengelolaan data transaksi perpustakaan ( peminjaman dan pengembalian ).
6. Pencarian informasi buku perpustakaan.
7. Laporan data anggota / peminjam.
8. Laporan data buku perpustakaan.
9. Laporan data transaksi perpustakaan ( peminjaman dan pengembalian ).
10. Laporan denda perpustakaan.

Penulis dalam pembuatan aplikasi sistem informasi perpustakaan ini menggunakan framework CiSmart yang merupakan perpaduan dari PHP Framework Code Igniter dan PHP Template Engine Smarty, NetBeans sebagai editor, SQL Yog sebagai pengolah database, XAMPP sebagai local server dan web browser menggunakan Internet Explorer, Google Chrome dan Mozilla Firefox.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Dari latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi perpustakaan sebagai sarana pengelolaan informasi perpustakaan yang memanfaatkan teknologi informasi sehingga memberikan kemudahan dalam transaksi dan pengelolaan data perpustakaan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Untuk memenuhi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana komputer pada jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta. Penulis berharap penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi penulis
  - a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang sudah penulis pelajari dan peroleh di STMIK Amikom Yogyakarta.
  - b. Menambah pengetahuan tentang penerapan sistem informasi dalam bidang penyampaian informasi.

- c. Memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.

2. Bagi STMIK Amikom Yogyakarta

- a. Sebagai bentuk pengamalan Tridarma Perguruan Tinggi, yaitu pengabdian kepada masyarakat.
- b. Membantu menyelesaikan permasalahan pada masyarakat, sebagai bentuk tanggung jawab untuk serta dalam memanfaatkan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komputer.

3. Bagi sekolah

- a. Meningkatkan dan mempermudah kinerja petugas perpustakaan dalam mengelola data dan transaksi yang berjalan di perpustakaan.
- b. Memberikan kemudahan dalam pembuatan laporan perpustakaan bagi petugas perpustakaan.
- c. Memenuhi salah satu program kerja sekolah untuk meningkatkan sarana dan prasarana perpustakaan.

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

Dalam melakukan penelitian terdapat metodologi penelitian yang digunakan untuk mendapat informasi yang benar-benar dimengerti dan hasilnya sesuai dengan hasil yang diharapkan dalam penyusunan laporan, maka penyusun menggunakan metode berupa :

1. Metode Wawancara

Penelitian dengan cara mewawancarai kepada narasumber untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan laporan penelitian.

## 2. Metode Observasi

Melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang diteliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

## 3. Metode Kepustakaan

Dilakukan dengan mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.

## 4. Metode Dokumentasi

Mengambil foto-foto atau gambar-gambar yang berhubungan dengan penelitian skripsi untuk dijadikan bahan dokumentasi pada program skripsi ini.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini perlu adanya sistematika penulisan yang digunakan sebagai acuan pokok untuk penyusunan laporan skripsi antara lain :

#### **Bab I      PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

**Bab II LANDASAN TEORI**

Bab ini mengenai teori-teori yang mendasari pembahasan secara rinci dapat berupa definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

**Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem dan perancangan sistem di perpustakaan SD Negeri Perumnas Condongcatur. Analisis sistem dimulai dari melakukan studi pendahuluan, identifikasi masalah, memahami kerja sistem yang ada, hasil analisis PIECES (*Performance, Informance, Economy, Control, Efficiency, Service*), analisis kebutuhan sistem, analisis studi kelayakan. Perancangan sistem meliputi perancangan struktur menu, perancangan basis data, perancangan proses, serta perancangan interface dan input output.

**Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang hasil rancangan sistem, pembahasan scripting utama, tampilan desain antar muka dan hasil pengujian sistem.

**Bab V Penutup**

Bab ini menerangkan kesimpulan dan saran penulis bagi instansi yang bersangkutan.

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**