

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah ini adalah salah satu sekolah yang belum memakai sistem informasi berbasis komputer pada unit perpustakaan, dimana sistem pengolahan datanya sampai saat ini masih bersifat manual.

Sistem manual ini menyebabkan lambatnya proses informasi data yang dihasilkan. Hal ini dirasakan kurang efisien, karena pencatatan data secara manual akan membutuhkan waktu yang lama. Hal tersebut dapat menyebabkan kesalahan dalam pencarian data-data yang berhubungan dengan buku-buku yang terdapat dalam perpustakaan, seperti pencarian data buku, data peminjaman dan data pengembalian.

Permasalahan ini memerlukan sebuah sistem yang dapat mempermudah dalam pengolahan data buku, data peminjaman buku, dan data pengembalian buku dengan menggunakan sistem komputer yang lebih komprehensif sehingga dapat menampilkan informasi data-data perpustakaan secara cepat, tepat dan akurat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN PADA SMP NEGERI 10 YOGYAKARTA MENGGUNAKAN MICROSOFT VB 6.0 & MICROSOFT SQL SERVER 2000”

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah:

- 1) Bagaimana cara membangun pengolahan data sirkulasi buku pada perpustakaan yang masih manual menjadi pengolahan data menggunakan perangkat komputer agar pengolahan data dapat dilakukan secara cepat, tepat dan akurat?
- 2) Bagaimana sistem ini dapat digunakan oleh pihak sekolah dengan mudah?

I.3 Batasan Masalah

Sehubungan dengan banyaknya penjabaran pengolahan data sirkulasi buku yang mungkin terjadi pada sistem perpustakaan, maka pembahasan penulis membatasi pada :

- 1) Informasi Pendataan Buku
- 2) Informasi Peminjaman

3) Informasi Pengembalian

Aplikasi yang digunakan untuk membuat sistem informasi ini antara lain:

Software Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000 sebagai database.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah merancang suatu sistem untuk mempermudah dalam pengelolaan data perpustakaan.

1.5 Manfaat

Manfaat dari dibuatnya sistem informasi ini adalah :

- 1) Membantu memberikan informasi yang obyektif tentang data buku, data peminjaman buku, dan data pengembalian buku di Perpustakaan sekolah secara cepat, mudah dan akurat.
- 2) Dapat digunakan sebagai acuan dalam mengambil keputusan berdasarkan data-data perpustakaan yang ada. Sehingga mampu menangani masalah yang ada dalam perpustakaan.

I.6 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penulisan yaitu:

1) Metode Observasi

Dalam metode ini penulis melakukan pengamatan langsung terhadap perpustakaan, dengan tujuan mencari dan mengumpulkan data yang diperlukan serta mengamati apa yang menjadi kekurangan dari sistem yang sedang berjalan sehingga kita dapat membantu memberikan jalan keluar dalam memperbaiki sistem tersebut.

2) Metode Wawancara

Dengan melakukan Tanya jawab dengan petugas perpustakaan SMP Negeri 10 Yogyakarta, serta pihak-pihak yang berhubungan dengan tugas akhir ini.

3) Metode Studi Kepustakaan

Dengan pengumpulan data melalui buku-buku dan karangan ilmiah yang berkaitan dengan tugas akhir ini.

I.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang akan digunakan dalam pembahasan materi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang permasalahan yang diambil dalam penelitian, rumusan dan batasan permasalahan, metodologi penelitian tentang cara pengumpulan data-data yang diperlukan, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori dan definisi-definisi apa saja yang digunakan dalam membantu proses penelitian dan penulisan Tugas Akhir.

BAB III GAMBARAN UMUM

Bab ini menguraikan mengenai gambaran umum objek yang diambil dalam penelitian, yaitu Perpustakaan SMP Negeri 10 Yogyakarta.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi tentang analisa sistem, desain, rancangan DFD (*data flow diagram*), struktur table data, Entity Relational Diagram(ERD), relasi antar table, rancangan input/output, pembahasan program serta program inti, rancangan menu tampilan, menu utama, pengujian program serta tentang implementasi aplikasi yang telah diuji.

