

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan merupakan bangunan yang sangat penting dan harus dimiliki setiap sekolah ataupun perguruan tinggi. Perpustakaan sendiri berperan sebagai gudang penyedia beragam buku-buku yang dapat digunakan oleh seluruh siswa untuk meningkatkan pengetahuan mereka dan membantu dalam proses belajar. Karena perpustakaan merupakan pusat bacaan bagi siswa di sekolah, maka diperlukan pengelola perpustakaan yang bertugas untuk mengolah buku dan mencatat segala transaksi peminjaman dan pengembalian buku.

Sebagian besar sekolah di pulau Jawa telah menggunakan sistem informasi perpustakaan berbasis website dalam mengolah perpustakaannya. Akan tetapi, hal tersebut berbanding terbalik dengan sekolah-sekolah yang berada di luar pulau Jawa. Sebagian besar sekolah masih melakukan pengolahan sistem informasi perpustakaan secara manual. Hal tersebut tentunya masih terdapat banyak kendala yang dapat menghambat waktu dan efektifitas dalam mengelola perpustakaan.

SMA Negeri 1 Pomalaa ini merupakan Sekolah Menengah Atas yang sistem informasi perpustakaannya masih menggunakan cara manual atau segala proses yang ada di perpustakaan masih dilakukan dengan cara mencatatnya ke dalam buku. Dengan adanya sistem informasi perpustakaan berbasis website di sekolah ini akan membantu siswa dalam pencarian buku, peminjaman serta pengembalian buku dan memudahkan admin dalam mencatat data buku, sehingga kegiatan di perpustakaan dapat berjalan dengan baik, yang mana akan membawa dampak pada peningkatan kinerja dan kecepatan dalam memberikan pelayanan terhadap pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang ada di perpustakaan di SMAN 1 Pomalaa, yaitu:

1. Bagaimana cara mengatasi pendataan buku dan transaksi peminjaman serta pengembalian buku masih dilakukan secara manual?

2. Bagaimana cara untuk mengoptimalkan waktu yang diperlukan untuk mencari data buku dan status peminjaman buku beserta peminjamnya?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah pada penyusunan proposal ini adalah sebagai berikut:

1. Data yang diolah pada sistem ini adalah data buku, user, transaksi peminjaman dan pengembalian, serta jumlah denda keterlambatan.
2. Perancangan sistem menggunakan metode UML (*Unified Modeling Language*) yang meliputi *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram* dan *activity diagram*.
3. Sistem dibuat menggunakan *framework codeigniter*, Bahasa pemrograman PHP, dan basis data menggunakan *MySQL*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, dapat diketahui bahwa tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan staf perpustakaan untuk mendata buku, user, dan transaksi peminjaman serta pengembalian buku pada SMAN 1 Pomalaa.
2. Membuat pelayanan yang jauh lebih baik, sehingga tercipta kepuasan pada user perpustakaan.

1.5 Manfaat Penelitian

Pembuatan laporan ini terdapat beberapa manfaat yang dapat diambil, diantaranya adalah:

1. Bagi Penulis
 - a. Penulis dapat menerapkan teori-teori dalam perkuliahan untuk pengembangan teknologi perangkat lunak berbasis web.
 - b. Mendapatkan pengalaman dan wawasan luas sebelum terjun dalam dunia kerja serta mengetahui permasalahan di lapangan.
2. Bagi Akademik
 - a. Menambah pengetahuan serta referensi tambahan di perpustakaan sehingga dapat dimanfaatkan bagi rekan mahasiswa.
3. Bagi Pembaca
 - a. Menambah pengetahuan tentang Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web.
4. Bagi SMAN 1 Pomalaa
 - a. Membantu pihak SMAN 1 Pomalaa dalam mengelola data perpustakaan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah pada penelitian, Tujuan Penelitian dilakukan, dan Manfaat Penelitian bagi penulis, Akademik, Pembaca dan SMAN 1 Pomalaa

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tentang teori-teori yang melandasi dan mendukung dalam pembuatan sistem informasi perpustakaan berbasis WEB seperti konsep dasar sistem informasi, metode UML, serta konsep dan tahap perancangan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN, Bab ini mengemukakan tentang langkah-langkah dalam pengembangan perangkat lunak sesuai dengan aturan atau model yang ada, mulai dari analisis, desain, penyusunan kode, dan pengujian. Perancangan sistem diantaranya meliputi diagram konteks, data flow diagram, flowmap, tabel relasi dan desain antarmuka perangkat lunak

BABI IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Bab ini akan menjelaskan mengenai hasil penelitian berupa implementasi sistem yang dibuat menggunakan metode UML dan pembahasan pengujian sistem informasi dibandingkan dengan sistem manual maupun penelitian serupa yang pernah dibuat sebelumnya

BAB V PENUTUP, Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penulisan skripsi, dan juga saran untuk perbaikan dan menindaklanjuti hasil penelitian.