

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perpustakaan sebagaimana yang ada dan berkembang sekarang telah dipergunakan sebagai salah satu pusat informasi, sumber ilmu pengetahuan, penelitian, pelestarian budaya bangsa, serta memberikan berbagai layanan jasa lainnya. Salah satu aspek yang dapat dilihat pada revolusi teknologi informasi ialah pada aktifitas pengolahan data atau *data processing*. Aktivitas yang semula dikerjakan secara manual, secara perlahan-lahan mulai digantikan oleh perangkat teknologi informasi berupa komputer. Sejalan dengan laju perkembangan teknologi, kebutuhan akan penyajian informasi yang tepat, cepat dan akurat menjadikan komputer sebagai sebuah media pengolahan data yang sangat dibutuhkan oleh berbagai kalangan yang berkecimpung dalam pengolahan data dan informasi.

Dari penelitian ini saya melihat sistem pelayanan perpustakaan yang terdapat pada SMA Karya Sekadau Hilir masih menggunakan sistem manual yakni dalam proses pelaporan peminjaman maupun pengembalian buku dimana pencatatan laporan masih menggunakan buku besar. Pada setiap peminjaman petugas perpustakaan harus memasukan data siswa kedalam buku jurnal, kemungkinan besar banyak kesalahan dan kurang telitinya dalam memasukan data siswa karena data-data tersebut tidak bisa tersimpan secara otomatis dalam buku jurnal. Dalam setiap semester buku jurnal juga harus di arsipkan untuk mendata kegiatan yang dilakukan dalam perpustakaan, pada proses pendataan banyak

kekeliruan maupun berubahnya data siswa karena dalam setiap penginputan data banyak kesalahan. Dalam proses peminjaman siswa bisa saja 2 (dua) kali maupun 3 (tiga) kali pergi ke perpustakaan dalam 1 (satu) hari untuk meminjam buku, ini juga merupakan pemborosan halaman buku jurnal.

Dari kesimpulan diatas maka penulis terdorong untuk mengadakan penelitian tentang “Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan pada SMA Karya Sekadau Hilir.”



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, hal yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membangun sebuah sistem perpustakaan yang efektif dan efisien sehingga menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat menggunakan kinerja komputerisasi pada SMA Karya Sekadau Hilir?
2. Bagaimana menghasilkan laporan perpustakaan secara otomatis, mudah, akurat dan cepat?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis akan membangun sebuah aplikasi sirkulasi buku dengan beberapa batasan, antara lain sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi yang dapat menghasilkan laporan yakni: Laporan Anggota, Laporan Koleksi Buku, Laporan Peminjaman, Laporan Pengembalian.
2. Program aplikasi ini hanya pengolahan data buku.
3. Aplikasi ini hanya membahas pada kegiatan peminjaman dan pengembalian buku.
4. Software yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah VB.Net dan Microsoft Access 2007.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Membantu dalam pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan pada SMA Karya Sekadau Hilir.

2. Sebagai sarana penelitian dan pengembangan keahlian sebagai kreator dalam menciptakan ide kreatif yang berkaitan dengan konsep yang dibuat.
3. Sebagai bahan pertimbangan instansi dalam meningkatkan kinerja sehingga mencapai tujuan yang optimal.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah
2. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis dalam melakukan penelitian.
3. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.
4. Prasyarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan teknik informatika pada

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian, untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data.

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat

mendukung dalam proses penulisan. Studi pustaka dapat memengaruhi kredibilitas hasil penelitian yang dilakukan.

2. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung kegiatan yang dilakukan pada obyek penelitian, dalam hal ini adalah Perpustakaan SMA Karya Sekadau Hilir.

3. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung terhadap pihak – pihak yang terkait di SMA Karya Sekadau Hilir untuk mendapatkan informasi yang tepat dan akurat.

4. Metode Kearsipan

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan arsip yang diperoleh penulis dari instansi yang bersangkutan dalam bentuk dokumen.

5. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data yang merujuk pada buku-buku yang bersumber atau tersedia di perpustakaan yang dapat mendukung dalam penyusunan dan penulisan penelitian Skripsi ini.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam melakukan proses analisa terhadap sistem yang akan dibangun penulis mengamati sistem yang sedang berjalan pada SMA Karya Sekadau Hilir dan melakukan proses analisa data yang sudah didapat dalam metode pengumpulan data. Metode analisis yang digunakan oleh penulis adalah Analisis *PIECES* (*performance, information, economy, control, efficiency, dan services*)

sehingga dari proses analisis tersebut menghasilkan sebuah permasalahan pada sistem yang berjalan pada SMA Karya Sekadau Hilir.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam melakukan proses perancangan agar sistem yang dibangun sesuai dengan apa yang menjadi permasalahan pada SMA Karya Sekadau Hilir. Penulis membuat sebuah flowchart, DFD, ERD, rancangan tampilan aplikasi yang akan dibuat.

1.6.4 Metode Pengembangan

Dalam melakukan proses pengembangan atau tahap pembuatan aplikasi dimulai dengan pembuatan desain aplikasi atau pembuatan tampilan aplikasi sesuai dengan apa yang sudah dirancang pada tahap metode perancangan. Setelah desain dibuat kemudian membuat database dan table yang digunakan untuk menyimpan data atau informasi. Tahap selanjutnya adalah dengan melakukan pengkodean aplikasi yaitu dengan dengan membuat sebuah kode yang digunakan untuk menghubungkan aplikasi dengan database.

1.6.5 Metode Testing

Dalam melakukan testing penulis menggunakan black box testing dan white box testing. Pengujian yang akan dilakukan adalah pada modul-modul dan kode yang sudah dibuat apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan atau masih terdapat kesalahan atau terjadi error pada aplikasi yang sudah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, pokok permasalahan, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan teori-teori yang relevan dengan obyek penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan dan menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan memaparkan gambaran umum instansi, analisis sistem untuk mengevaluasi masalah, representasi pengetahuan, perancangan sistem, perancangan database, perancangan antarmuka pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai implementasi program, uji coba, dan pembahasan hasil pengujian program dengan hasil keluarannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran untuk pengembangan program selanjutnya ke arah yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA