

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perpustakaan sekolah merupakan salah satu fasilitas yang disediakan oleh sekolah sebagai pendukung dan penunjang proses kegiatan belajar mengajar bagi para murid. Keberadaan sebuah perpustakaan sangat membantu untuk menambah dan meningkatkan pengetahuan dan wawasan bagi para murid di sekolah, dengan meningkatnya fungsi perpustakaan secara maksimal juga akan memberikan pendidikan yang maksimal bagi para murid, salah satu langkah yang di terapkan untuk meningkatkan fungsi dari perpustakaan itu sendiri adalah sistem pengolahan data yang cepat dan tepat, sistem informasi pengolahan data buku di perpustakaan yang di butuhkan oleh sekolah nantinya dapat dipergunakan untuk pengolahan data buku, transaksi (peminjaman dan pengembalian) buku, olah data admin dan data anggota.

Saat ini proses penambahan data buku yang berjalan di SMP NEGERI 1 Gamping masih menggunakan sistem manual , dimana semua transaksi (penambahan, peminjaman dan pengembalian) buku masih menggunakan proses tulis tangan, sehingga menimbulkan beberapa permasalahan dikarenakan (*human error*) seperti:

1. Kesalahan pada penulisan nama siswa peminjam, nama, siswa tertukar dengan siswa lainnya pada saat pencatatan ke dalam buku pinjaman.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibuatlah sistem informasi perpustakaan yang akan terkomputerisasi pada SMP N 1 Gamping yang dapat memberikan kemudahan terhadap petugas perpustakaan, dengan adanya aplikasi perpustakaan yang terkomputerisasi ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan dan mempermudah petugas perpustakaan dalam pengolahan data transaksi yang terjadi seperti pendaftaran anggota baru, peminjaman dan pengembalian koleksi serta dalam pembuatan laporan-laporan tiap periodik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas masalah yang dapat dirumuskan yaitu Bagaimana merancang sistem informasi perpustakaan yang bisa melakukan pengolahan data pada penambahan buku, peminjaman buku, pengembalian buku, dan laporan untuk Perpustakaan SMP N 1 Gamping ?

1.3 Batasan Masalah

Dari pembahasan yang telah diuraikan di atas, akan ditemukan beberapa batasan masalah agar pembahasan tidak meluasa dan menyimpang dari pokok bahasan. Batasan masalah meliputi,

1. Merancang aplikasi perpustakaan untuk SMP NEGERI 1 Gamping.

2. Merancang aplikasi perpustakaan untuk menghasilkan laporan data buku, transaksi peminjaman dan pengembalian.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi adalah Java dengan penyimpanan database menggunakan MySQL.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi yang dapat membantu petugas perpustakaan smp n 1 gamping dalam mengelola data perpustakaan.
2. Mempercepat proses transaksi peminjaman dan pengembalian buku Perpustakaan SMP NEGERI 1 Gamping.
3. Membantu petugas dalam pencatatan laporan perpustakaan SMP NEGERI 1 Gamping.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa
 - a) Pembuatan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan Diploma 3 Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).
 - b) Untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta dengan membuat laporan penelitian secara ilmiah dan sistematis.

- c) Pembuatan aplikasi tersebut sebagai bukti turut berperan serta dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya bidang IT.

2. Bagi Amikom

- a) Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir maupun software system operasi berbasis open source.
- b) Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Tugas Akhir bagi mahasiswa yang sedang mengambil Tugas Akhir.

3. Bagi Objek

- a) Meningkatkan mutu pelayanan perpustakaan SMP NEGERI 1 Gamping.
- b) Meningkatkan kinerja pengelola perpustakaan SMP NEGERI 1 Gamping.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data untuk menyusun laporan tugas akhir sebagai berikut:

1. Pengambilan data.
 - a. Metode Survey / Observasi
Mendatangi objek secara langsung, pengumpulan data seperti jumlah buku, judul buku, nama penerbit, nama pengarang, dll.
 - b. Metode Interview
Mendapatkan data dengan cara bertanya pada pihak pengelola perpustakaan SMP N 1 GAMPING tentang proses pengolahan data anggota, buku, transaksi.

c. Metode Dokumentasi (Kearsipan)

Mengumpulkan gambaran-gambaran dari sudut pandang objek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang dirilis atau dibuat langsung oleh objek yang bersangkutan.

2. Pengembangan

- a) Analisa kebutuhan.
- b) Perancangan.
- c) Implementasi.
- d) Pengujian Pengguna.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I - Pendahuluan, bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penilitan, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II - Dasar Teori, menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan Perancangan Sistem Informasi SMP NEGERI 1 Gamping secara detail, berupa definisi-definisi tentang aplikasi dan sistem informasi.

BAB III - Tinjauan Umum, berupa gambaran umum tentang Perpustakaan SMP NEGERI 1 gamping, analisa sistem yang ada saat ini, analisa manfaat dan analisa yang lain yang terkait dengan pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan SMP NEGERI 1 Gamping.

BAB IV - Pembahasan, membahas tentang rancangan dan implementasi hasil Sistem Informasi Perpustakaan SMP NEGERI 1 Gamping yang

dikerjakan, urutan pengerjaan pemrograman, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung, dan hasil akhir.

BAB V - Penutup, menyampaikan kesimpulan (jawaban dari rumusan masalah yang terdapat di Bab I), saran penggunaan terhadap objek penelitian dan saran pengembangan sistem informasi agar lebih baik dari versi yang sekarang.

