

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah mengalami perubahan yang cukup pesat. Sehingga dapat mempengaruhi beberapa aspek kehidupan. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya perusahaan atau badan usaha dan instansi pemerintahan yang tidak terlepas dari pengaruh teknologi dalam kegiatannya terutama teknologi komputer yang dapat membuat suatu pekerjaan lebih efektif dan efisien.

Gajah Mungkur I Wuryantoro merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan (SMK) yang berlokasi di Jl. Tangkil Tromol Pos. 04 Wuryantoro, Wonogiri 57661. Sekolah tersebut memiliki sebuah sarana perpustakaan sebagai tempat sumber ilmu atau informasi yang sangat dibutuhkan siswa untuk menambah ilmu dimana didalam perpustakaan itu terdapat berbagai macam jenis buku. Selain itu keberadaan perpustakaan diperlukan untuk menunjang berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah.

Penerapan sistem pengolahan data pada perpustakaan SMK Gajah Mungkur I Wuryantoro saat ini masih menggunakan pembukuan konvensional. Pencatatan anggota perpustakaan, data buku, transaksi peminjaman, pengembalian, denda, serta pembuatan laporan-laporan masih dilakukan dengan manual atau pembukuan, Sehingga dinilai kurang maksimal karena adanya resiko seperti banyaknya catatan pembukuan yang hilang dan rusak, informasi tidak akurat, dan

kendala pada pembuatan laporan jika data-data tidak disimpan dan dirawat dengan baik.

Dalam upaya untuk membangun dan mendukung sistem informasi perpustakaan pada perpustakaan SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro melalui aplikasi komputer, SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro memiliki kendala yang menghambat pengelolaan data. Kendala-kendala tersebut dapat ditanggulangi dengan pembuatan sistem informasi perpustakaan, karena pada prinsipnya sistem informasi perpustakaan itu tempat untuk mempermudah pengelolaan data perpustakaan sekolah dan banyak kemudahan yang didapatkan dengan menggunakan sistem informasi yang akan dirancang. Sistem informasi ini akan dirancang menggunakan software aplikasi *Microsoft Visual Basic 6.0* sebagai interface dan *SQL Server 2000* sebagai database. Pada kesempatan ini penulis mengambil judul **"Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Dekstop pada SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro"**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pengamatan yang telah dilakukan maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang sistem informasi perpustakaan yang dapat meningkatkan kinerja petugas dalam pengelolaan data perpustakaan sekolah pada SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro ?

1.3. Batasan Masalah

Setelah mengetahui proses yang sedang berjalan di SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro, maka ruang lingkup pembahasan akan terbatas pada masalah:

1. Sistem informasi perpustakaan ini hanya digunakan pada lingkup perpustakaan SMK Gajah Mungkur I Wuryantoro.
2. Peminjam di perpustakaan dikhususkan untuk pelajar SMK Gajah Mungkur I Wuryantoro.
3. Jika peminjam meminjam buku dalam jumlah banyak dalam 1 judul yang sama, maka anggota harus mengembalikan buku tersebut secara bersamaan.
4. Lama hari peminjaman buku yaitu paling lambat 7 hari.
5. Sistem tidak membahas pengembalian buku dalam keadaan rusak ataupun hilang.
6. Software yang digunakan adalah Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Merancang sistem informasi perpustakaan untuk meningkatkan kinerja petugas dalam pengelolaan data perpustakaan dan laporan-laporan perpustakaan sekolah pada SMK Gajah Mungkur I Wuryantoro.
- 2) Membantu untuk membuat data yang nyata sesuai dengan standarisasi pada perpustakaan sekolah.
- 3) Dapat membantu petugas perpustakaan dalam pengolahan data dan pembuatan laporan-laporan.
- 4) Dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan sistem baru.
- 5) Dapat meningkatkan citra perpustakaan.

- 6) Dapat memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pengguna perpustakaan.

1.5. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan observasi pada skripsi ini, penulis mengadakan pengamatan langsung pada objek yang diteliti yaitu SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro dengan alamat Jl. Tangkil Tromol Pos 04 Wuryantoro Wonogiri.

2. Metode Wawancara

Selain dengan pengamatan langsung, penulis melakukan wawancara dengan Kepala Perpustakaan dan bagian pengurus perpustakaan SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro.

3. Metode Kepustakaan

Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara mencari referensi-referensi yang berkaitan dengan penelitian, referensi dapat diperoleh dari buku-buku atau internet.

1.5.2. Metode Analisis

Menganalisis permasalahan lebih mendalam dari data yang telah diperoleh serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem.

Analisis yang digunakan ialah analisis PIECES, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non fungsional, dan analisis kelayakan sistem.

1.5.3. Metode Perancangan

Perancangan sistem secara umum merupakan tahap persiapan dari rancangan desain sistem terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Rancangan yang dibuat bertujuan untuk memberi gambaran secara rinci. Rancangan ini mengidentifikasi implementasi yang akan dirancang seperti bagan alir sistem, diagram alir data, *Entity relationship diagram* dan database.

1.5.4. Metode Pengembangan

Menurut Aji Supriyanto (2005) Metode SDLC (*Systems Development Life Cycle*) adalah metode yang menggunakan pendekatan sistem yang disebut pendekatan air terjun (*waterfall approach*) dimana setiap tahapan sistem akan dikerjakan secara berurutan menurun dari perancangan, analisis, desain, implementasi dan perawatan.

Siklus hidup pengembangan SDLC merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama. SDLC adalah keseluruhan seluruh proses dalam membangun system melalui beberapa langkah. Jika pada suatu tahap tidak sesuai atau mengalami kesalahan maka dapat kembali ketahap sebelumnya.

1.5.5. Metode Testing

Pada tahapan *testing* sistem merupakan proses mengeksekusi sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak cocok dengan spesifikasi system dan berjalan sesuai yang diinginkan.

1. Black Box Testing

Black box testing adalah cara pengujian dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses yang diinginkan. Jika ada unit yang tidak sesuai outputnya maka untuk menyelesaikannya diteruskan pada pengujian yang kedua yaitu *white box testing*.

2. White Box Testing

White box testing adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisa apakah ada kesalahan atau tidak. jika ada modul yang menghasilkan *output* yang tidak sesuai maka baris-baris program, variable, dan parameter yang terlibat pada unit akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-*compile* ulang.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini meliputi hal -hal sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang tinjauan teoritis yang berkaitan dengan perancangan Sistem Informasi.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis dan perancangan sistem informasi yang akan dibangun pada SMK Gajah Mungkur 1 Wuryantoro sebagai objek penelitian.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi program dan pembahasan.

BAB V: PENUTUP

Bab ini menyampaikan kesimpulan dari keseluruhan uraian bab-bab sebelumnya dan saran-saran dari hasil yang diperoleh yang diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan selanjutnya.

