

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, kita sebagai pengguna dituntut untuk dapat berkompetisi dalam hal menguasai ilmu pengetahuan yang khususnya di bidang teknologi. Penggunaan teknologi pada saat ini telah berkembang menuju ke seluruh aspek kehidupan, diantaranya yaitu dunia industri, pusat penjualan, perbankan, perkantoran maupun pendidikan baik itu di tingkat SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi.

Sistem informasi perpustakaan adalah sebuah aplikasi berbasis desktop yang dirancang khusus untuk mempermudah pendataan daftar pengunjung, transaksi peminjaman dan pengembalian, transaksi denda, dan pelaporan perpustakaan. Dengan adanya sistem informasi perpustakaan ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam hal pengelolaan pustaka serta dapat mempermudah petugas perpustakaan dalam hal melayani siswa.

Perpustakaan adalah sebuah tempat yang berisi tentang buku-buku , bahan cetakan serta rekaman lain yang berisi berbagai macam informasi ilmu pengetahuan, budaya dan teknologi untuk meningkatkan dan memperoleh pengetahuan yang luas. Perpustakaan yang merupakan pusatnya informasi diharapkan dapat memenuhi kebutuhan para pemakai yang sedang membutuhkan informasi. Di perpustakaan kita dapat meminjam buku sesuai dengan yang kita butuh kan dengan syarat kita sudah menjadi anggota perpustakaan, dan dalam hal

pengembaliannya harus tepat pada waktunya. Jika terlambat mengembalikan buku, maka akan dikenakan denda.

SMA Negeri 1 Bandung beralamat di Jalan Ir. H. Juanda No.93, Kelurahan Lebak Siliwangi, Kecamatan Coblong, Bandung. Sekolah ini merupakan sekolah menengah atas yang pada bagian perpustakaan dalam hal pengolahan datanya masih bersifat manual dengan menyimpan data menggunakan buku besar. Dengan pengolahan yang masih manual, maka berbagai kesulitan pun terjadi dalam hal megolah data seperti pengolahan data pengunjung perpustakaan, data pencarian buku, transaksi peminjaman dan pengembalian, sulitnya melakukan penghitungan denda keterlambatan pengembalian buku bagi siswa yang terlambat mengembalikan buku tidak tepat waktu, dan pembuatan laporan yang masih kurang efektif, sehingga dapat mempengaruhi dalam setiap kinerja pegawai perpustakaan, maka dari itu SMA Negeri 1 Bandung ini membutuhkan suatu sistem informasi yang mampu menangani masalah yang terdapat di perpustakaan secara cepat, efisien dan terkomputerisasi.

Oleh sebab itu penulis mencoba mengambil tema dalam Penelitian Tugas Akhir ini dengan judul **“Sistem Informasi Perpustakaan Pada Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bandung”**.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

- a. pengolahan datanya masih bersifat manual dengan menyimpan data menggunakan buku besar
- b. Kesulitan dalam hal pengolahan data seperti data daftar pengunjung, data pencarian buku, transaksi peminjaman dan pengembalian
- c. sulitnya melakukan penghitungan denda keterlambatan pengembalian buku.
- d. Sulitnya petugas dalam hal pembuatan laporan kegiatan perpustakaan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berikut ini akan diuraikan tentang masalah-masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini dirumuskan kedalam beberapa pertanyaan berikut:

- a. Bagaimana sistem informasi perpustakaan yang masih berjalan di SMA Negeri 1 Bandung?
- b. Bagaimana perancangan sistem informasi perpustakaan yang akan di usulkan kepada SMA Negeri 1 Bandung?
- c. Bagaimana proses sistem pengisian daftar pengujung, peminjaman buku, pengembalian buku dan penghitungan denda di perpustakaan SMA Negeri 1 Bandung?
- d. Bagaimana pengujian dan implementasi sistem informasi di SMA Negeri 1 Bandung?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk merancang suatu sistem informasi perpustakaan yang ada di SMA Negeri 1 Bandung, agar dapat dimanfaatkan

dalam melakukan hal seperti pengolahan data anggota, data buku, denda, transaksi peminjaman dan pengembalian, serta penghitungan denda lebih cepat dan efisien.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini:

- a. Untuk membuat sebuah aplikasi Sistem Informasi Perpustakaan dapat digunakan oleh Perpustakaan SMA Negeri 1 Bandung.
- b. Untuk mempermudah pengolahan data perpustakaan di SMA Negeri 1 Bandung.
- c. Untuk membantu perpustakaan dalam hal pelayanan agar cepat dan efisien.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Akademis

- a. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan program khususnya penelitian mengenai sistem informasi perpustakaan di sekolah.

- b. Bagi Penulis

Dapat memperoleh pengalaman dalam hal membuat sistem informasi dan juga mendapatkan gambaran dalam hal membuat suatu aplikasi berbasis desktop.

1.4.2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah dalam hal pengolahan di perpustakaan dan meningkatkan kualitas yang ada di sekolah itu sendiri.

b. Bagi petugas perpustakaan

Kegunaan bagi petugas perpustakaan yaitu dapat mempermudah petugas dalam pengolahan data di perpustakaan dan dapat digunakan dengan baik oleh petugas perpustakaan.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada pokok pembahasan antara lain:

a. Aplikasi ini hanya bisa digunakan di perpustakaan SMA Negeri 1 Bandung.

b. Keanggotaan dianggap tidak aktif. Jika siswa/siswi dari SMA N 1 Bandung sudah dianggap lulus.

c. Hanya membahas ketersediaan buku di SMA Negeri 1 Bandung saja.

d. Membahas tentang stock buku perpustakaan SMA Negeri 1 Bandung.

Jika buku hilang maka siswa diwajibkan memilih salah satu antara membayar dengan uang sesuai dengan buku yang di hilangkan atau membelikan buku baru yang sama persis dengan buku yang dihilangkan dan di sumbangkan ke perpustakaan SMA Negeri 1 Bandung.

Pada bab ini penulis membahas tentang gambaran umum pembuatan halaman-halaman web, persiapan *database*, algoritma web, dan implementasi web.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang bisa diperoleh.