BAB II

LANDASAN TEORI

Teori merupakan dasar yang digunakan dalam penyusunan sistem informasi yang dibangun. Pada bab ini akan dijelaskan beberapa teori yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas sebagai dasar dalam pemahaman dalam sebuah sistem serta metode yang dipakai untuk kegiatan pengembangan terhadap sistem itu sendiri.

2.1 Konsep Dasar Sistem

Menurut Jogiyanto (2005 : 1) terdapat dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya.

Pendekatan sistem yang menekankan pada prosedurnya mendefinisikan sistem sebagai berikut :

"*Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedure – prosedure yang saling berhubungan, berkumpul bersama – sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu*."

Pendekatan sistem yang menekankan pada komponen atau elemennya mendefinisikan sistem sebagai berikut :

"*Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu*."

Dari kedua pendekatan di atas, penulis menyimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen- elemen atau sub-sub sistem yang saling

berintegrasi dan saling berhubungan satu sama lain membentuk satu kesatuan utuh untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan tertentu.

2.1.1 Karakteristik sistem

Karakteristik menurut Jogiyanto (2005 : 1) dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi antara lain sebagai berikut :

1. Komponen Sistem

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berintegrasi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen- elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian- bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat- sifat dari sitem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batasan Sistem

   Batasan sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan luar Sistem

   Lingkungan luar (*environment*) dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang

merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung Sistem

   Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem

   Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem diproses dan akhirnya dikeluarkan berupa informsi yang dibutuhkan.

6. Keluaran Sistem

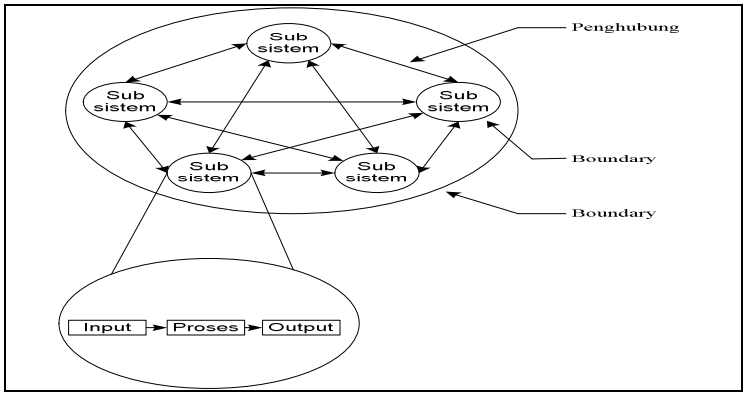
   Keluaran (*output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi informasi yang berguna.

7. Pengolahan Sistem

   Pengolah sistem merupakan suatu bagian yang mengolah masukan (input) dan memprosesnya agar menjadi output informasi yang berguna.

8. Sasaran Sistem

   Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Jika suatu tidak mempunyai sasaran maka operasi sistem tidak akan berguna. Sasaran dari sistem sangat menentukan masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil apabila mengenai sasaran atau tujuannya.



Gambar 2.1 Karakteristik Suatu Sistem
[Sumber : Jogiyanto Hartono 2005 : 6]

2.1.2 Klasifikasi Sistem

Sistem juga dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, klasifikasi sistem menurut Jogiyanto H. M (2004 : 687) diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

   Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik.

2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia

   Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia, sistem ini melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin.

3. Sistem Tertentu dan Sistem Tak Tentu

   Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi antara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

4. Sistem Tertutup dan Sistem Terbuka

   Sistem tertutup adalah sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengn lingkungan luarnya.

2.2 Pengertian Informasi

Definisi informasi dari berbagai sumber sebagai berikut [http://blog.re.or.id/*pengertian-informasi*/ 23 Maret 2010] :

1. Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima.
2. Menurut Davis dalam Abdul Kadir (2003: 31) Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang.
3. Menurut Jogiyanto (2005: 8) Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan hasil dari pengolahan data ke dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

2.2.1 Kualitas informasi

Menurut Jogiyanto (2005 : 10) kualitas dari suatu informasi *(quality of information)* tergantung dari tiga hal, yaitu informasi harus akurat *(accurate),* tepat pada waktunya *(timeliness),* dan relevan *(relevance).* John Burch dan Grudnitski menggambarkan kualitas dari informasi dengan bentuk bangunan yang ditunjang oleh tiga buah pilar.Akurat *(accurate)*

1. Akurat berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bisa atau menyesatkan, harus jelas mencerminkan maksudnya.
2. Tepat pada waktunya *(timeliness)*

   Tepat pada waktunya berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat.
3. Relevan *(relevance)*

   Relevan berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya.

2.2.2 Nilai informasi

Menurut Jogiyanto (2005 : 10) kualitas dari suatu informasi *(quality of information)* tergantung dari tiga hal, yaitu informasi harus akurat *(accurate),* tepat pada waktunya *(timeliness),* dan relevan *(relevance).* John Burch dan Grudnitski menggambarkan kualitas dari informasi dengan bentuk bangunan yang ditunjang oleh tiga buah pilar.

2.3 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto (2004 : 697) Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang di tunjukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memperoses tipe transaksi rutin tertentu, member sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambil keputusan cerdik.

2.3.1 Komponen sistem informasi

Menurut Jogiyanto (2004 : 697) system informasi dapat terdiri dari kompunen – komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building blok*), yaitu blok masukan (*input blok*), blok model (*model blok*), blok dasar data (*database blok*) dan blok kendali (*control blok*). Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut masing- masing saling berintegrasi satu sama lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasarannya.

1. Blok Masukan

   Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi, termasuk metode dan media untuk memperoleh data yang dimasukan, yang dapat berupa dokumen dasar.

2. Blok Model

   Terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi/mentransformasi data masukan dan data yang tersimpan dalam basis data untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok Keluaran

   Produk dari sistem informasi adalah keluaran berupa informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem..

4. Blok Teknologi

   Merupakan kotak alat *(tool-box)* dalam sistem informasi. Teknologi terdiri dari tiga bagian utama yaitu teknisi *(brainware),* perangkat lunak *(software),* dan perangkat keras *(hardware).* Teknisi dapat berupa orang-orang yang mengetahui teknologi dan membuatnya beroperasi (operator komputer, pemrogram, operator pengolah data, spesialis telekomunikasi, analis sistem). Teknologi perangkat lunak berupa aplikasi-aplikasi perangkat lunak (program).

5. Blok Basis Data

   Merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok Kendali

   Pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah atau terlanjur terjadi kesalahan dapat langsung diatasi.

2.4 Arsitektur Aplikasi

Yang disebut jaringan komputer *(computer network)* atau sering disingkat jaringan saja adalah hubungan dua buah simpul (umumnya berupa komputer) atau lebih yang tujuan utamanya adalah untuk melakukan pertukaran data. Dalam prakteknya, jaringan komputer memungkinkan untuk melakukan berbagai perangakat lunak, perangkat keras, bahkan berbagi kekuatan proses. Abdul Kadir (2003 : 346).

2.4.1. Jenis- Jenis Jaringan Komputer

Jaringan yang secara umum yang kita kenal dibagi menjadi empat jenis, yaitu:

1. **LAN (*Local Area Network)***

   LAN adalah jaringan komputer yang mencangkup area dalam satu ruang, satu gedung, atau beberapa gedung yang berdekatan. Sebagai contoh, jaringan dalam satu kampus yang terpadu atau di sebuah lokasi perusahaan tergolong sebagai LAN. LAN umumnya menggunakan mesia transmisi berupa kabel. Namun ada juga yang tidak menggunkan kabel atau disebut wireless LAN atau LAN tanpa kabel. Kecepatan LAN berkisar dari 10 Mbps sampai 1 Gbps.

2. **MAN (*Metropolitan Area Network*)**

   MAN adalah jaringan yang mencangkup area satu kota dengan rentan sekitar 10-45 Km. Jaringan yang menghubungkan bank yang terltak dalam satu kota atau kampus yang tersebar dalam beberapa lokasi tergolong termasuk MAN. Jaringan seperti ini umunya menggunakan media

transmisi dengan mikrogelombang atau gelombang radio, Namun ada juga yang menggunkan jalur sewa *(leased line).*

3. **WAN (*Wide Area Network*)**

   Jaringan yang mencangkup antar kota, antar provinsi, antar Negara, dan bahkan antar benua disebut dengan WAN. Misalnya, jaringan yang menghubungkan ATM, Internet.

4. ***Internet***

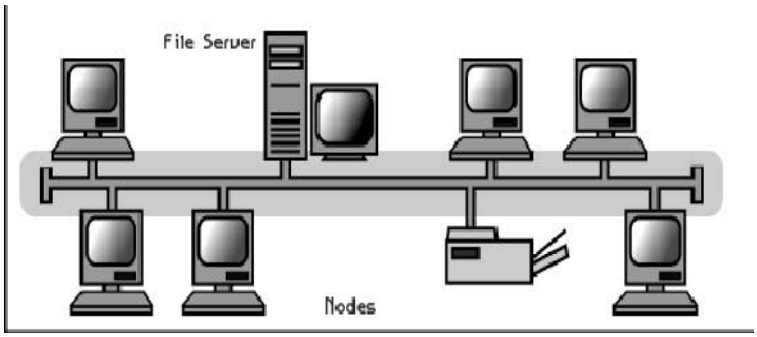
   Internet merupakan dua komputer atau lebih yang saling berhubungan membentuk jaringan komputer hingga meliputi jutaan komputer di dunia (internasional), yang berinteraksi dan berbagi informasi.

2.4.2. Topologi Jaringan

Topologi adalah istilah yang berkaitan dengan bentuk fisik *layout* suatu jaringan. Topologi jaringan adalah cara bagaimana data diedarkan, atau cara dimana mesin- mesin ditempatkan dan dihubungkan secara fisik dalam suatu jaringan. Zulkifli (2003 : 395). Satu kemungkinan adalah menghubungkan satu sama lain tiap komputer dan peralatan yang ada dalam jaringan dengan kabel penghubung. Ada empat jenis topologi jaringan, diantaranya :

1. **Topologi Bus**

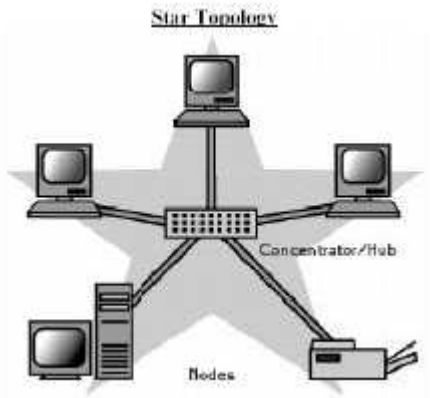
   Topologi ini mempunyai bentuk, satu kabel utama menghubungkan ke tiap saluran tunggal komputer (membentuk huruf T), kecuali simpul disalah satu ujung kabel utama, yang hanya terhubung ke saluran komputer dan terminator sebagai penutup



Gambar 2.2 Topologi Bus
[Sumber : http://nic.unud.ac.id/*Topologi Jaringan*/24 Maret 2010]

2. Topologi Star

Tiap simpul pada masing-masing terminal terhubung ke file server tunggal terpusat, dengan menggunakan segmen kabel sendiri. Keunggulan topologi ini adalah didapatkannya kinerja yang optimal karena lintas kabel dari terminal ke server yang pendek.

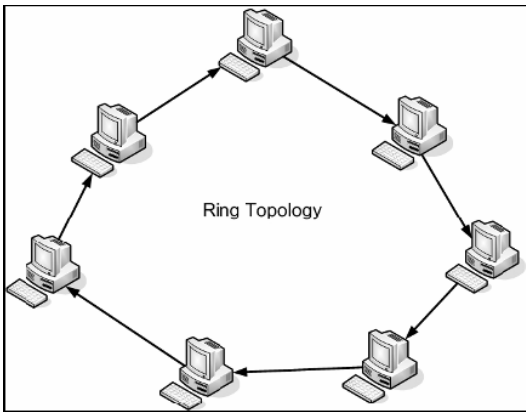


Gambar 2.3 Topologi Star
[Sumber : http://nic.unud.ac.id/*Topologi Jaringan*/24 Maret 2010]

3. Topologi Ring

Setiap komputer terhubung ke komputer selanjutnya dalam ring, dan setiap komputer mengirim apa yang diterima dari computer sebelumnya. Pesan-pesan mengalir melalui ring dalam satu arah. Setiap komputer yang mengirimkan apa yang diterimanya, ring adalah jaringan yang aktif. Tidak

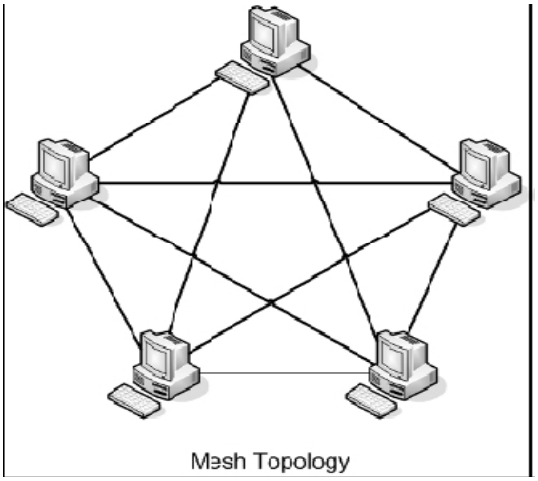
ada akhir pada ring. Layout ini serupa dengan linear bus, kecuali simpul pada ujung kabel utama yang saling terhubung, sehingga membentuk suatu lingkaran dengan penghubungnya menggunakan segmen kabel.



Gambar 2.4 Topologi Ring
[Sumber : http://nic.unud.ac.id/*Topologi Jaringan*/24 Maret 2010]

4. Topologi Mesh

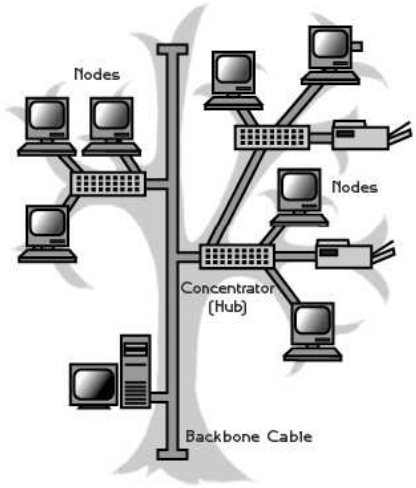
Topologi mesh memiliki hubungan yang berlebihan antara peralatan-peralatan yang ada. Susunannya pada setiap peralatan yang ada didalam jaringan saling terhubung satu sama lain.



Gambar 2.5 Topologi Mesh
[Sumber : http://nic.unud.ac.id/*Topologi Jaringan*/24 Maret 2010]

5. Topologi Tree

Topologi jaringan ini disebut juga sebagai topologi jaringan bertingkat. Topologi ini biasanya digunakan untuk interkoneksi antar sentral dengan hirarki yang berbeda. Untuk hirarki yang lebih rendah digambarkan pada lokasi yang rendah dan semakin keatas mempunyai hirarki semakin tinggi. Topologi jaringan jenis ini cocok digunakan pada sistem jaringan komputer.



Gambar 2.6 Topologi Tree
[Sumber : http://nic.unud.ac.id/*Topologi Jaringan*/24 Maret 2010]

2.4.3 Manfaat Jaringan Komputer

Manfaat terbentuknya jaringan komputer adalah sebagai berikut :

a. *Sharing resource*, bertujuan agar seluruh program, pendataan atau peripheral lainnya dapat dimanfaatkan oleh setiap orang yang ada pada jaringan tanpa terpengaruh oleh lokasi, daerah maupun pengaruh dari pemakai.
b. Komunikasi antar pengguna, baik untuk teleconference maupun mengirim pesan atau informasi penting lainnya. Dengan jaringan komputer, dua orang atau lebih yang jaraknya sangat jauh akan lebih mudah bekerja sama.

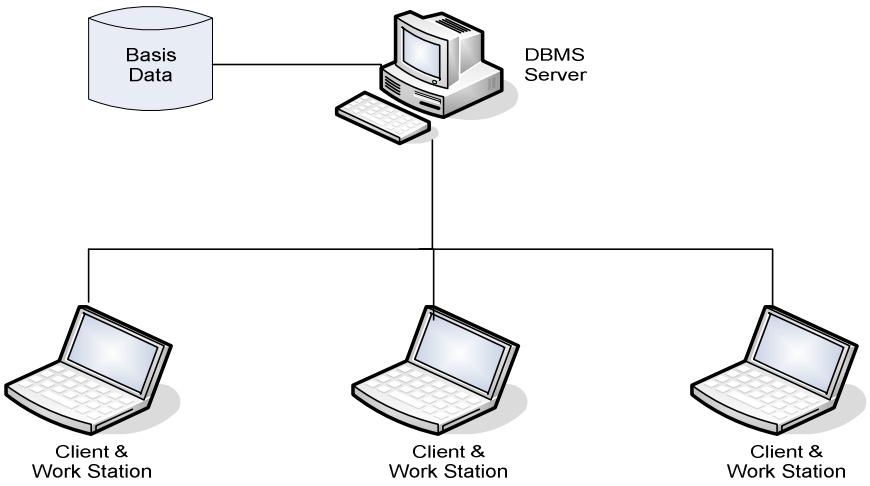
c. Integrasi data yang dapat mencegah ketergantungan pada komputer pusat. Setiap proses data tidak harus dilakukan pada satu komputer saja, tapi dapat diditribusikan sehingga pemakai lebih mudah memperoleh dan mengolah data setiap saat.
d. Pengembangan dan pemeliharaan peralatan yang dapat menghemat biaya.
e. Keamanan data yang memberikan perlindungan terhadap data.
f. Sumber daya yang digunakan secara bersama – sama memungkinkan pemakai untuk mendapatkan informasi terkini.
g. Mengurangi ketergantungan pada satu penjual, karena perangkat jaringan pun kini sudah lebih fleksibel.

2.5 Client – Server

Klien-server atau client-server [http://id.wikipedia.org/*Klien-Server*/22 Maret 2010] merupakan sebuah paradigma dalam teknologi informasi yang merujuk kepada cara untuk mendistribusikan aplikasi ke dalam dua pihak yaitu pihak klien dan pihak server.

Dalam model klien/server, sebuah aplikasi dibagi menjadi dua bagian yang terpisah, tapi masih merupakan sebuah kesatuan yakni komponen klien dan komponen server. Komponen klien juga sering disebut sebagai *front-end*, sementara komponen server disebut sebagai *back-end*. Komponen klien dari aplikasi tersebut dijalankan dalam sebuah workstation dan menerima masukan data dari pengguna. Komponen klien tersebut akan menyiapkan data yang dimasukkan oleh pengguna dengan menggunakan teknologi pemrosesan tertentu

dan mengirimkannya kepada komponen server yang dijalankan di atas mesin server, umumnya dalam bentuk *request* terhadap beberapa layanan yang dimiliki oleh server. Komponen server akan menerima request dari klien, dan langsung memprosesnya dan mengembalikan hasil pemrosesan tersebut kepada klien. Klien pun menerima informasi hasil pemrosesan data yang dilakukan server dan menampilkannya kepada pengguna, dengan menggunakan aplikasi yang berinteraksi dengan pengguna



Gambar 2.7 Sistem *Client Server*
[Sumber : Fathansyah 2007 : 154]

2.6 Perangkat Lunak Pendukung

2.6.1 Microsoft SQL Server 2000

Pada tahun 1988, sebuah produk baru DBMS diumumkan dengan nama - yang agak sedikit membingungkan- Ashton Tate/Microsoft SQL Server. Meskipun tidak terdapat pada judul produk, Sybase tetap mendapat tempat pada informasi yang menyertai produk tersebut. Produk baru ini akan menjadi jembatan bagi Sybase DataServer untuk di-port ke OS/2, yang dipasarkan oleh Ashton Tate dan Microsoft. Ashton Tate menjanjikan dBASE IV akan tersedia dalam versi

Server Edition yang akan menggunakan tools-tools dBASE IV sebagai client dan SQL Server sebagai tempat menyimpan datanya. Kemampuan client/server yang baru dari produk ini akan memberikan dBASE IV lebih dari sekedar paradigma file-sharing yang selama ini dimilikinya.

Ashton-Tate, Microsoft, dan Sybase saling bekerjasama untuk membuat SQL Server yang berjalan diatas OS/2. (Ini adalah pertama kalinya nama SQL Server dipakai. Sybase kemudian merubah nama produk DataServer untuk UNIX dan VMS menjadi Sybase SQL Server. Sekarang produk Database Server Sybase dikenal dengan nama Sybase Adaptive Server). Versi beta pertama dari Ashton-Tate/Microsoft SQL Server dirilis pada musim gugur 1988. Microsoft mematok harga yang "cukup" murah untuk versi pra-rilis ini, agar developer yang ingin mempelajari ataupun meng-evaluasi produk baru ini dapat segera menggunakannya tanpa harus mempertimbangkan biaya yang harus dikeluarkannya. Produk baru ini dipasarkan dengan sebuah "bundled" yang dikenal dengan nama NDK (Network Development Kit) -yang dibuat dengan Bahasa C-, yang didalamnya terdapat semua komponen software yang dibutuhkan untuk mengembangkan aplikasi client/server yang berjalan pada sebuah jaringan komputer. Terdiri dari SQL Server, Microsoft LAN Manager dan OS/2 1.0. [http://www.gealgeol.com/*SQL Server*/22 Maret 2010].

2.6.2 Microsoft Visual Basic

Microsoft Visual Basic (sering disingkat sebagai **VB** saja) merupakan sebuah bahasa pemrograman yang bersifat *event driven* dan menawarkan *Integrated Development Environment* (IDE) visual untuk membuat program aplikasi berbasis sistem operasi Microsoft Windows dengan menggunakan model pemrograman Common Object Model (COM). Visual Basic merupakan turunan bahasa BASIC dan menawarkan pengembangan aplikasi komputer berbasis grafik dengan cepat, akses ke basis data menggunakan Data Access Objects (DAO), Remote Data Objects (RDO), atau ActiveX Data Object (ADO), serta menawarkan pembuatan kontrol ActiveX dan objek ActiveX. Beberapa bahasa skrip seperti Visual Basic for Applications (VBA) dan Visual Basic Scripting Edition (VBScript), mirip seperti halnya Visual Basic, tetapi cara kerjanya yang berbeda.

Sejarah BASIC di tangan Microsoft sebagai bahasa yang diinterpretasi (BASICA) dan juga bahasa yang dikompilasi (BASCOM) membuat *Visual Basic* diimplementasikan sebagai gabungan keduanya.

Programmer yang menggunakan *Visual Basic* bisa memilih kode terkompilasi atau kode yang harus diinterpretasi sebagai hasil executable dari kode VB. Sayangnya, meskipun sudah terkompilasi jadi bahasa mesin, DLL bernama MSVBVMxx.DLL tetap dibutuhkan. Namun karakteristik bahasa terkompilasi tetap muncul (ia lebih cepat dari kalau kita pakai mode terinterpretasi).

Visual Basic merupakan bahasa yang mendukung OOP, namun tidak sepenuhnya. Beberapa karakteristik obyek tidak dapat dilakukan pada Visual

Basic, seperti *Inheritance* tidak dapat dilakukan pada class module. *Polymorphism* secara terbatas bisa dilakukan dengan mendeklarasikan *class module* yang memiliki *Interface* tertentu. Visual Basic (VB) tidak bersifat case sensitif.

Visual Basic menjadi populer karena kemudahan desain form secara visual dan adanya kemampuan untuk menggunakan komponen-komponen *ActiveX* yang dibuat oleh pihak lain. Namun komponen *ActiveX* memiliki masalahnya tersendiri yang dikenal sebagai *DLL hell*.[http://id.wikipedia.org/Visual-Basic/22 Maret 2010]

2.7 Konsep Dasar Perpustakaan

2.7.1 Pengertian Perpustakaan

Banyak batasan atau pengertian tentang perpustakaan yang disampaikan oleh para pakar di bidang perpustakaan. Anda dapat mempelajari beberapa pengertian perpustakaan seperti di bawah ini :

- Menurut kamus " The Oxford English Dictionary",kata "library" atau perpustakaan mulai digunakan dalam bahasa Inggris tahun 1374, yang berarti sebagai " suatu tempat buku-buku diatur untuk dibaca, dipelajari atau dipakai sebagai bahan rujukan".
- Pengertian perpustakaan ini pada abad ke-19 berkembang menjadi " suatu gedung,ruangan atau sejumlah ruangan yang berisi koleksi buku yanng dipelihara dengan baik,dapat digunakan oleh masyarakat atau golongan masyarakat tertentu.

- Dalam perkembangannya lebih lanjut, pengertian perpustakaan memperoleh penghargaan yang tinggi, bukan sekadar suatu gedung yang berisi koleksi buku yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat.
- Pada tahun 1970, The American Library Association menggunakan istilah perpustakaan untuk suatu pengertian yang luas yaitu termasuk pengertian " pusat media, pusat belajar, pusat sumber pendidikan, pusat informasi, pusat dokumenstasi dan pusat rujukan ".
- Dalam pengertiannya yang mutakhir, seperti yang tercantum dalam Keputusan Presiden RI nomor 11, disebutkan bahwa " perpustakaan merupakan salah satu sarana pelestarian bahan pustaka sebagai hasil budaya dan mempunyai fungsi sebagai sumber informasi ilmu pengetahuan, teknologi dan kebudayaan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan menunjang pelaksanaan pembangunan nasional.

Pengertian perpustakaan yang mutakhir ini telah mengarahkan kepada tiga hal yang mendasar sekaligus, yaitu hakikat perpustakaan sebagai salah satu sarana pelestarian bahan pustakan; fungsi perpustakaan sebagai sumber informasi ilmu pengetahuan, teknologi dan kebudayaan; serta tujuan perpustakaan sebagai sarana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan menunjang pembangunan nasional.

Adapun pengertian perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang berada dalam suatu sekolah yang kedudukan dan tanggunng jawabnya kepada kepala sekolah; yang melayani sivitas akademka sekolah yang bersangkutan.

2.7.2 Fungsi Perpustakaan

Pada pembahasan sebelumnya sudah dijelaskan bahwa perpustakaan merupakan salah satu sarana pelestarian bahan pustaka. Bahan pustaka yang dimaksud merupakan hasil budaya dan mempunyai fungsi sebagai sumber informasi ilmu pengetahuan, teknologi dan kebudayaan, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan menunjang pelaksanaan pembangunan nasional.

Dalam pengertian perpustakaan yang mutakhir ini juga tersirat fungsi perpustakaan pada umunya, yaitu sebagai sumber informasi ilmu pengetahuan, teknologi dan kebudayaan. Namun secara khusus,setiap jenis perpustakaan mempunyai fungsi masing-masing ,yang berbeda antara yang satu dan lainnya. Fungsi Perpustakaan Nasional RI berbeda dengan fungsi Perpustakaan Umum,fungsi Perpustakan Daerah berbeda dengan Perpustakaan Sekolah,fungsi Perpustakaan Perguruan Tinggi berbeda dengan fungsi Perpustakaan Khusus/Dinas. Karenanya berbeda-beda, maka masing-msing perpustakaan memiliki tujuan yang berbeda-beda pula yang harus dicapai oleh masing-masing jenis perpustakaan.

Marilah sekarang kita tinjau satu-persatu fungsi-fungsi perpustakaan menurut jenisnya.

1. Perpustakaan Nasional RI

Perpustakaan Nasional RI, menurut Keputusan Presiden nomor 11 tahun 1989, pasal 3 ,menyelenggarakan fungsi :

a. membantu Presiden dalam rangka merumuskan kebijaksanaan mengenai pengmbangan,pembinaan dan pendayagunaan perpustakaan.

b. melaksanakan pengembangan tenaga perpustakaan dan kerjadsama antara badan/lembaga termsuk perpustakaan didalam maupun diluar negeri
c. melaksanakan pembinaan atas semua ejnis perpustakaan di instansi/lembaga pemerintah maupun swasta yang ada dipusat ataupun didaerah
d. melaksanakan pengumpulan,penyimpanan, dan pengolahan bahan pustaka dari dalam dan luar negeri
e. melaksanakan jasa perpustakaan, perawatan danpelestarian bahan pustaka
f. melaksanakan penyusunan naskah bibliografi nasional dan katalog induk nasional
g. malaksanakan penyusunan bahan rujukan berupa indeks, bibliografi, subyek, abstrak dan penyususnan perangkat lumak bibiliografi.
h. melaksanakan jasa koleksi rujukan dan naskah
i. melaksanakan tugas lain yang ditetapkan oleh Presiden

2. Fungsi Perpustakaan Daerah

Disamping,Perpustakaan Daerah yang merupakan suatu organaisasi dilingkungan Perpustakaan Nasional RI yang berada di daerah, menurut Keputusan Kepala Perpustakaan Nasional RI nomor 001/Org/9/1990, tentang Organisasi dan Tata Kerja Perpustakaan Nasional RI, mempunyai fungsi :

a. mempersiapkan bahan perumusan kebijaksanaan pembinaan dan pengembangan perustakaan di daerah.
b. melaksanakan pembinaan dan pengembangan pada semua jenis perpustakaan di daerah

c. melaksanakan pengeumpulan, penyimpanan, dan pengolahan bahan pustaka
d. melaksanakan jasa perpustakaan, perawatan dan pelestarian bahan pustaka
e. melaksanakan penyususnan dan penerbitan bibliobgrafi daerah dan katalog induk daerah
f. melaksanakan penyususnan bahan rujukan berupa indeks,bibliografi,subyek, abstrak dan direktori
g. melaksanakan jasa informasi dan rujukan (referensi)
h. melaksanakan kerja sama antar perpustakaan di daerah
i. melaksanakan koordinasi dan evaluasi kegiatan perpustakaan di daerah
j. melaksanakan urusan ketatausahaan

3. Fungsi Perpustakaan Umum dan Keliling

Perpustakaan Umum baik yang berada di Daerah Tingkat II (Ibukota Kabupaten/Kotamadya), di ibukota kecamatan maupun yang berada di desa, menurut Keputusan Menteri Dalam Negeri nomor 9 tahun 1988 dan Instruksi Menteri Dalam Negeri nomor 21 tahun 1988, mempunyai fungsi :

a. menghimpun dan mengolah bahan pustaka dan informasi
b. memelihara danmelestarikan bahan pustaka dan informasi
c. mengatur dan mendayagunakan bahan pustaka dan informsi, sebagai pusat kegiatan belajar, pelayanan informasi, penelitian dan menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca bagi seluruh lapisan masyarakat

Perpustakaan Keliling berfungsi sebagai perpustakaan umum yang melayani kebutuhan informasi masyarakat yang tidak terjangkau oleh pelayanan perpustakaan umum. Pada hakikatnya fungsi Perpustakaan Keliling sama dengan

Perpustakaan Umum . Perpustakaan Keliling merupakan kepanjangan layanan Peprustakaan Umum.

4. Fungsi Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan Sekolah menurut Keputusan Menteri Pendidiknan dan Kebudayaan nomor 0103/O/1981, tanggal 11 Maret 1981, mempunyai fungsi sebagai :

a. Pusat kegiatan belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan seperti tercantum dalam kurikulum sekolah
b. Pusat Penelitian sederhana yang memungkinkan para siswa mengembangkan kreativitas dan imajinasinya.
c. Pusat membaca buku-buku yang bersifat rekreatif dan mengisi waktu luang (buku-buku hiburan)

Semua fungsi tersebut akan tergambar dalam koleksi pepustakaan bersangkutan.

2.7.3 Aspek – Aspek Pembinaan Perpustakaan Sekolah

1. Aspek Status, Ogranisasi dan Manajemen

Sampai saar ini status beberap jenis perpustakaan ,seperti perpustakaan khusus,perpustakaan sekolah, perpustakaan perpguruan tinggi dan lain-lain, belum jelas, khususnya tentang eselonisasinya. Hal ini mengakibatkan tidak jelas pula aspek-aspek lainnya, misalnya berapa luas gedung/ruangannya, berapa banyak pustakawannya, berapa banyak koleksinya dan lain-lain. Oleh karena itu status beberapa jenis perpustakaan masih menjadi masalah yang perlu diperjuangkan.

Yang statusnya telah jelas adalah Perpustakaan Nasional RI (eselon I), Perpustakaan Daerah (eselon II) dan Perpustakaan Umum Dati II (eselon IV).

Karena status masih belum jelas maka organisasinya juga menjadi masalah sehingga organisasi perpustkaan dalam Undang-undang Perpustakaan yang akan datang dapat disusun meliputi:

1. Kepala Perpustakaan (unsur pimpinan)
2. Petugas tata usaha perpustakaan (unusur pembantu pimpinan)
3. Unsur pelaksana yang terdiri atas:
    a) Petugas pengadaan/pengolahan baha pustaka
    b) Petugas pelayanan (sirkulasi dan referensi)
    c) Petugas penyuluhan/pemasyarakatan
    d) Petugas penelitian dan pengembangan

Manajemen perpustakaan fungsi kegiatannya meliputi perencanaan, pengorganisasian, penggerakan,dan pengawasan (POAC= Planning, Organization,Actuating dan Controlling)

Dalam perencanaan kepala perpustakaan dapat menggungakan prinsip-prinsip Manajemen Berdasarkan Sasaran (MBS atau Mangement By Objectives (MBO).

2. Aspek Ketenagaan

Keberhasilan suatu perpustakaan diukur berdasarkan tinggi rendahnya kemempuan perpustakaan tersebut dalam melaksanakan fungsinya sebagai pusat kegiatan belajar mandiri serta pusat pelayanan informasi, penelitian dan rekreasi masyarakat sekelilingnya. Untuk itu sebuah perpustakaan dari segi fisiknya memerlukan pembinaan yang tepat, yang memperhatikan perpaduan aspek lokasi

gedung ruangan dan koleksi bahan pustaka agar serasi, selaras dan seimbang dengan baik. Tidak boleh terjadi alur kerja terhambat karena masalah ruang. Ini berarti bahwa petugas perpustakaan harus dapat mengatur ruang sedemikian rupa sesuai dengan kondisi yang ada.

2.8 Pengertian Pinjaman, pengembalian dan Denda

2.8.1 Pengertian Pinjaman

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia hal 537 : " Pinjaman/pengembalian = memakai barang orang lain untuk waktu tertentu (jika waktunya harus dikembalikan)."

Pinjaman = Proses, cara, perbuatan meminjam atau meminjamkan. Meminjamkan = Memberikan sesuatu (barang, uang, dll) untuk dipinjamkan.

Definisi di atas dapat disimpulkan bahwa peminjaman adalah suatu kegiatan meminjamkan barang kepada seseorang yang berlandaskan atas dasar kepercayaan pada saat itu, bahwa barang yang sama akan dikembalikan setelah jangka waktu tertentu, sesuai dengan kesepakatan yang telah disepakati/disetujui antara kedua belah pihak, yaitu antara peminjaman dan yang meminjamkan.

2.8.2 Pengertian Pengembalian

Menurut Kamus Basar Bahasa Indonesia hal 876 : “ Kembali = Balik ke tempat atau keadaan semula, dan pengembalian = Proses, cara, perbuatan pengembalian, pemulangan, pemuliahan ”.

Definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pengembalian adalah suatu kegiatan memberikan kembali barang kepada seseorang yang telah memberikan kepercayaannya untuk mmeberikan barangnya tersebut setelah jangka waktu yang telah disepakati antara kedua belah pihak telah habis jatuh tempo.

2.8.3 Pengertian Denda

Denda menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah hukuman yang berupa keharusan membayar uang; uang yang harus dibayarkan sebagai hukuman karena melanggar aturan, undang-undang, dan sebagainya (1976:240). Tanpa mengurangi hak-hak para pengguna perpustakaan, maka pemberlakuan denda terhadap pengguna sebenarnya tidak perlu dipermasalahkan. Melakukan hal yang baik, memang memerlukan perjuangan. Niat perpustakaan yakni menerapkan peraturan yang sesuai dan telah disepakati. Jadi, apabila terjadi keterlambatan atau menghilangkan (merusakkan, memperlakukan koleksi dengan tidak pada tempatnya) koleksi oleh pengguna, maka segala resiko menjadi tanggung jawab pengguna.

Denda bukanlah untuk mengumpulkan sejumlah uang semata. Denda yang diberlakukan oleh pihak perpustakaan dimaksudkan agar koleksi yang dimiliki utuh lengkap dan terawat. Denda yang diberlakukan pun sebenarnya tidak hanya

berupa uang, dapat juga diwujudkan dengan mengganti koleksi yang sesuai dengan kebutuhan informasi pengguna. Pada prinsipnya denda yang diberlakukan bertujuan saling menguntungkan serta saling berbagi dalam manfaat. Dengan demikian, pihak perpustakaan berharap pelaksanaan pelayanan perpustakaan dapat tetap berlangsung dengan lancar. Di samping itu, komunikasi antar pengguna dan perpustakaan diharapkan dapat meningkat ke arah yang lebih baik. Saling pengertian menjadi hal penting agar pelaksanaan sanksi-sanksi yang berlaku semakin terarah kepada kebaikan. Apalagi pemberlakuan sanksi di perpustakaan dapat dimusyawarahkan, karena memang tujuan pemberian sanksi dalam rangka perbaikan layanan perpustakaan.