BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bekangdam III/Slw adalah badan pelaksana kodam yang bertugas membantu panglima dalam menyelenggarakan /melaksanakan pengelolaan atas pembekalan dan angkutan TNI.

Sesuai dengan keiginan pimpinan Bekangdam III/Slw yang mengharapkan mempunyai sebuah perpustakaan yang menyajikan berbagai macam jenis buku umum, buku militer, CD/DVD, yang dalam pembangunan perpustakaan ini bertujuan membuat minat baca prajurit akan meningkat sehingga diharapkan nantinya para anggota Bekangdam III/Slw bisa menambah wawasan dalam berbagai bidang selain bidang militer. Maka pada tahun 2006 didirikan perpustakaan yang menyajikan berbagai macam jenis buku umum, buku militer juga CD/DVD.

Namun sistem yang berjalan saat ini dalam pengolahan data di perpustakaan ini mulai dari inventarisasi buku, proses peminjaman, proses pengembalian, seluruhnya masih menggunakan cara manual yaitu seluruh pencatatan dilakukan dalam sebuah buku besar oleh seorang pustakawan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh perpustakaan ini seperti sulitnya pustakawan dan pengunjung mencari data buku, sistem katalog buku yang belum rapih.

Berdasarkan latar belakang penulis tertarik untuk membuat sebuah perangkat lunak yaitu sistem informasi perpustakaan untuk di pergunakan oleh perpustakaan Bekangdam III/Slw.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat didefinisikan bahwa masalah yang terjadi dibagian perpustakaan Bekangdam III/Slw adalah “Bagaimana membuat suatu sistem informasi perpustakaan?”

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah membangun sistem informasi perpustakaan Bekangdam III/Slw

Adapun tujuan yang akan diperoleh dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu Pustakawan dalam mengolah data perpustakaan seperti : data Anggota, data proses peminjaman, data proses pengembalian
2. Membantu Pustakawan dalam mencari data buku yang dicari oleh anggota
3. Membantu Pustakawan dalam mencetak laporan data peminjaman dan data pengembalian sebagai bahan laporan pada pimpinan

1.4. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah dapat dilakukan secara terinci dan terarah maka penulis membuat batasan masalah dengan maksud untuk mempermudah identifikasi dan pemahaman terhadap Sistem informasi perpustakaan Bekangdam III/Slw.

Adapun batasan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Pengolahan data : dapat melakukan proses pengolahan data mulai dari data buku, data anggota, data proses peminjaman serta data proses pengembalian buku.
2. Pencarian data : dapat melakukan pencarian data buku dalam waktu singkat.
3. Memberikan kemudahan pada pustakawan dalam mencetak laporan data operasional perpustakaan mulai dari data proses peminjaman, juga data proses pengembalian secara komputerisasi yang akan dicetak perbulan sebagai laporan pihak perpustakaan pada pimpinan Bekangdam III/Slw.
4. Sumber data berasal dari perpustakaan Bekangdam III/Slw.
5. Software pembangun yang digunakan adalah Microsoft Visual Basic 6.0.
7. Database yang digunakan adalah Microsoft Access 2003.

1.5. Metodologi Penelitian

Untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan penulis dalam melakukan penelitian ini, menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu :

a. Pengumpulan data :

   1. Observasi

      Metode yang dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam laporan perpustakaan ini.

   2. Interview

Yaitu melakukan dialog secara langsung dengan pihak yang bersangkutan dalam memberikan keterangan terhadap informasi yang dibutuhkan.

3. Studi literature

Mengumpulkan literature berupa buku-buku dan jurnal, atau mencari penjelasan yang berhubungan dengan pemecahan masalah melalui internet.

b. Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Adapun metode yang di gunakan adalah metode *Waterfall* yang meliputi :

1. Analisis

   Menganalisis masalah yang akan diselesaikan serta memberikan batasan-batasan dari suatu masalah yang ada.

2. Perancangan

   Proses perancangan aplikasi membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak.

3. Implementasi

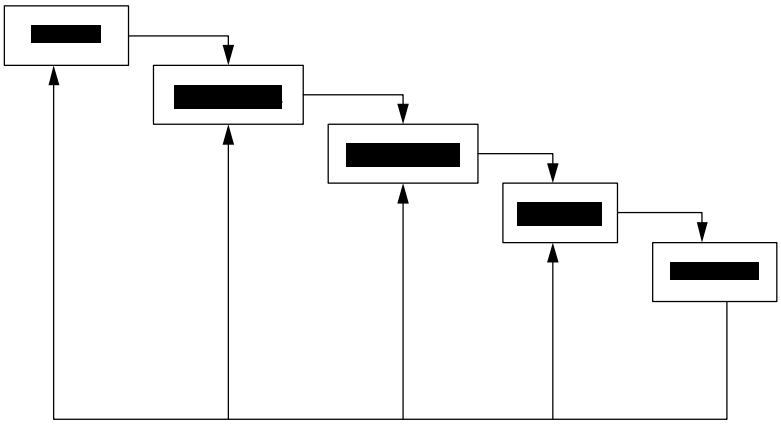
   Perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program.

4. Pengujian

   Setelah program selesai dibuat, maka tahap berikutnya adalah pengujian terhadap program tersebut.

5. Perawatan

   Mencakup koreksi *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu dan melakukan perawatan untuk pengembangan sistem selanjutnya.



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

1.6. Sistematika Penulisan

Agar mencapai hasil yang baik dan terarah tidak menyimpang dari permasalahan maka penulis membuat sistematika pembahasan masalah, yang diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan pengembangan sistem dan sistematika pembahasan masalah.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini merupakan pedoman dan analisa yang memuat uraian umum tentang sejarah perusahaan, pembahasan teori-teori mengenai pengertian sistem, pengertian informasi, pengertian sistem informasi pengertian perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang analisa sistem yang meliputi flow map, *Data Flow Diagram*. Serta menjelaskan tentang perancangan basis data, *EntityRelationship Diagram*, perancangan tabel-tabel, perancangan input dan output program.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan mengenai bagian implementasi, antar muka dan fungsi bantuan dari perangkat lunak.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pokok atau inti pembahasan yang telah diuraikan dan saran untuk kepentingan penulis dan kepentingan proses pengembangan proses selanjutnya.