# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Teknologi semakin berkembang dari hari ke hari, memberikan kontribusi baik positif maupun negatif terhadap keberlangsungan hidup manusia. Teknologi telah mempengaruhi sebagian besar manusia untuk terus bergelut dan bergantung padanya, menggeser peradaban dari sistem kerja manusia menjadi perangkat mesin otomatis. Seiring berkembangnya teknologi menuntut sebagian instansi untuk ikut adil didalamnya, karena kebutuhan akan informasi yang mudah didapat kapanpun dimanapun merupakan kebutuhan bagi setiap orang saat ini.

Fenomena ini terjadi dalam banyak instansi salah satunya terjadi pada instansi pendidikan yaitu dibagian perpustakaan. Perpustakaan adalah sebuah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan karya rekam, secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan intelektualitas para penggunanya untuk keperluan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Revisi 2RUU Perpustakaan No 43 2007). Perpustakaan yang merupakan pusat dari segala informasi buku, diharapkan dapat memaksimalkan kemampuan belajar seseorang yang datang ke perpustakaan tersebut dengan membaca buku-buku yang tersedia, sehingga dengan seringnya membaca maka akan sangat membantu meningkatkan daya pikir setiap orang. Selain itu dengan keanekaragaman bahan bacaan yang tersedia di perpustakaan menjadi hiburan bagi pembacanya.

Perpustakaan bagian yang sangat penting dalam instansi pendidikan karena perpustakaan salah satu bagian yang memberikan kontribusi sebagai penyedia sumber pengetahuan diluar sistem mengajar yang diberikan oleh guru didalam kelas, disamping dari semua aktivitas itu juga tentunya perpustakaan mengelola data dan informasi yang tidak sedikit, sehingga sering kali adanya tuntutan untuk memiliki suatu sistem informasi yang mampu mengelola semua aktivitas pada perpustakaan.

Tuntutan untuk mengolah dan memberikan informasi perpustakaan maupun ilmu pengetahuan berupa digital dengan menggunakan sistem yang terkomputerisasi atau online terjadi pada SMK Taruna Harapan 1 Cipatat Bandung yang dimana hingga saat ini masih menghadapai masalah dalam hal tersebut, dimana seluruh informasi baik berupa data siswa dan buku dan cara pengolahan datanya baik berupa data buku yang mereka miliki, data anggota serta data peminjaman dan pengembalian hingga denda masih dilakukan dengan manual yaitu harus dicatat berulang kali sehingga sering kali memberikan informasi yang kurang akurat dan efisien.

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dari itu penulis akan membuat sebuah perancangan dan menuangkannya dalam bentuk tugas akhir dengan judul **"Sistem Informasi Perpustakaan di SMK Taruna Harapan 1 Cipatat Bandung"** sehingga dengan adanya Sistem Informasi Perpustakaan nantinya dapat lebih memudahkan untuk mampu membantu dalam proses pengelolaan data anggota, data buku, transaksi peminjaman dan

pengembalian buku, pencarian data buku, dan pembuatan laporan-laporan di perpustakaan.

## 1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah cara untuk mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan objek penelitian dalam membuat laporan penelitian ini. Rumusan masalah adalah gambaran atau rancangan masalah yang akan diteliti dalam sebuah penelitian.

### 1.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas dapat maka penulis mencoba mengidentifikasikan masalah yang ada di Perpustakaan SMK Taruna Harapan 1 Cipatat Bandung yaitu :

1. Proses pendaftaran anggotanya masih ditulis di dalam buku anggota dan pembuatan kartu anggota masih menggunakan penulisan pada kertas kartu anggota.
2. Proses pencarian nama siswa - siswi pengembalian atau peminjaman buku masih sulit, karena masih manual dalam penulisannya dan hanya tertulis di dalam sebuah buku besar.
3. Proses pengelolaan buku pada perpustakaan SMK Taruna Harapan 1 Cipatat Bandung masih dilakukan dengan cara pencatatan dalam pembukuan buku besar, sehingga mudah terjadi penggandaan data.
4. Belum adanya pembuatan laporan mengenai peminjaman buku, pengembalian buku dan laporan buku yang ada.

### 1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat kartu calon anggota perpustakaan siswa - siswi yang bisa terdaftar dan tercetak secara langsung.
2. Bagaimana cara membuat sebuah aplikasi Perpustakaan yang dapat secara cepat menemukan detail pengembalian atau peminjaman buku para siswa - siswi tersebut.
3. Bagaimana cara membuat sebuah aplikasi Perpustakaan yang dapat melihat stok buku di perpustakaan.
4. Bagaimana cara membuat sebuah aplikasi Perpustakaan yang dapat mencetak laporan peminjaman, pengembalian, daftar buku, daftar anggota siswa – siswi, dan daftar anggota guru.

## 1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1.3.1. Maksud

Maksud dilakukannya penelitian ini untuk mengimplementasikan pengetahuan yang didapat di perkuliahan dengan kenyataan yang sesungguhnya dilapangan, serta untuk membatu memudahkan kinerja petugas perpustakan dalam mengelola informasi perpustakaan.

### 1.3.2. Tujuan

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah :

a. Untuk memudahkan petugas perpustakaan dalam mengetahui keanggotaan para siswa - siswi yang terdaftar dalam kartu anggota dan untuk menjadikan identitas siswa – siswi tersebut sebagai pengguna atau peminjam buku di perpustakaan.
b. Untuk dapat memudahkan petugas perpustakaan dalam pencarian data siswa – siswi pengembalian atau peminjaman buku.
c. Untuk memudahkan para siswa – siswi mengetahui seluruh stok buku yang ada di aplikasi perpustakaan di SMK Taruna Harapan 1 Cipatat Bandung.
d. Untuk dapat memudahkan petugas perpustakaan dalam pencetakan laporan – laporan atau membackup seluruh data perpustakaan yang ada di komputer.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

Semua informasi yang dikumpulkan melalui penelitian diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi pihak – pihak tertentu yang membutuhkan, adapun kegunaan dari penelitian ini dapat berguna di lingkungan praktis dan lingkungan akademis.

### 1.4.1. Kegunaan Penelitian Praktis

Dari penelitian yang dilakukan ini diharapkan bisa membantu meningkatkan performansi perpustakaan dalam bentuk web yang terintregasi, sehingga dapat memberikan informasi secara akurat, relevan dan tepat waktu.

### 1.4.2. Kegunaan Penelitian Akademis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk :

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, hasil penelitian ini dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi.

2. Bagi penelitian, sebagai literatur acuan yang berguna bagi pendidikan dan penelitian selanjutnya, terhadap permasalahan tentang Sistem Informasi Perspustakaan berbasis web.
3. Bagi Peneliti, diharapkan berguna bagi peneliti sendiri khususnya dalam menambah dan memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek.

## 1.5 Batasan Masalah

Dalam perancangan sistem informasi ini terdapat beberapa batasan masalah diantaranya yaitu :

1. Penggunaan aplikasi Perpustakaan ini hanya digunakan oleh petugas perpustakaan saja.
2. Sistem yang dibuat untuk aplikasi Perpustakaan ini adalah berbasis web, Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP* dengan MySQL sebagai *database*nya.
3. Peminjaman buku hanya dibatasi sampai 2 buku.
4. Peminjaman dan pengembalian buku hanya bisa dilakukan di perpustakaan sekolah.
5. Denda yang harus dibayar oleh siswa yang terlambat mengembalikan adalah Rp. 500,00.
6. Buku yang hilang atau ruksak dengan kerusakan 70% ke atas maka akan di denda Rp. 10.000.00.

## 1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Berdasarkan lokasi dan waktu penelitan yang dilakukan penulis dapat dijelaskan sebagari berikut:

### 1.6.1. Lokasi Studi Kasus

Nama Perusahaan / Instansi : SMK Taruna Harapan 1 Cipatat Bandung Alamat : Jln.Cipatat No. 28B Cipatat Bandung Barat 40554. No Telepon : (022) 6900185

### 1.6.2. Waktu Pengerjaan Penelitian

Waktu Penelitian dilakukan mulai tanggal 2 Maret 2015

**Tabel 1.1 Waktu / Jadwal Penelitian**

| No | Nama Kegiatan | Maret 2015 | | | | April 2015 | | | | November 2015 | | | | Desember 2015 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV |
| 1 | Pengumpulan Data | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 1.Survei | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 2.Wawancara | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Pemodelan Sistem / Informasi | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Desain | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a. Struktur Data | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | b. Arsitektur Perangkat Lunak | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | c. Representasi Interface | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | d. Prosedural | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Pengkodean | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Pengujian | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Pemeliharaan | | | | | | | | | | | | | | | | |