BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu mengalami perkembangan secara dinamis, salah satu dari sekian banyak perkembangan teknologi adalah komputer. Komputer sebagai alat bantu manusia memiliki kelebihan diantaranya kecepatan, keakuratan, serta keefisienan dalam pengolahan data dibandingkan dengan sistem manual.

Pengolahan data menjadi otomatis inilah yang sangat dibutuhkan untuk membantu dalam penyampaian informasi sacara cepat tepat dan akurat. Komputer sudah merambat dalam berbagai bidang, baik dalam dunia kerja maupun dunia pendidikan sehingga secara tidak langsung telah menciptakan persaingan yang sangat ketat antara sekolah yang satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu perkembangan teknologi juga harus diikuti oleh pengelola instansi pendidikan.

Dalam institusi pendidikan selalu membutuhkan sistem untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, melihat kembali dan menyalurkan informasi. Komputer merupakan salah satu sarana yang dapat membantu kegiatan tersebut. Hasilnya sistem informasi berdasarkan komputer akan mempunyai nilai lebih dari pada sistem yang diolah secara konvensional, seperti pada suatu instansi pendidikan yang memiliki jumlah data cukup banyak maka perlu penanganan khusus.

Perpustakaan merupakan sarana penunjang yang wajib ada, karena keberadaan perpustakaan dapat membantu siswa/i dan guru dalam proses belajar atau mengajar sekolah. Buku merupakan jendela dunia bagi manusia, dengan membaca buku pelajar dapat mengetahuni apa yang belum diketahui. Dengan meningkatnya fungsi perpustakaan secara maksimal maka diharapakan juga akan memberikan pendidikan yang maksimal bagi para murid. Salah satu langkah yang di terapkan untuk meningkatkan fungsi dari perpustakaan itu sendiri adalah sistem pengolah data yang cepat dan tepat.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka usaha yang dilakukan adalah membuat perancangan aplikasi perpustakaan yang dikhususkan bagi SMAN 9 Garut. Dimana SMAN 9 Garut menyediakan akses komputer agar user dapat mengakses kapan pun ketika pelajar atau guru yang sedang berada di lingkungan sekolah tepat nya di SMAN 9 Garut, dengan memanfaatkan aplikasi perpustakaan dapat memberikan informasi yang tepat dan akurat. Maka akan mudah sekali mendapatkan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan olah pelajar baik tentang ketersediaan buku, contoh buku pelajaran, latihan UN, dan lain sebagainya.

Bedasarkan interview dan observasi yang dilakukan, peneliti di SMAN 9 Garut memliki guru-guru untuk menjalani tugasnya masing-masing dalam pengajaran kepada siswanya. Contohnya dalam perpustakaan SMAN 9 Garut hanya memiliki 3 petugas perpustakaan. Petugas itu bertugas mebuat pendaftaran anggota baru perpustakaan, menegecek ketersediaan buku yang ada, memeriksa buku masuk dan buku keluar dan jika keterlambatan dalam pengembalian maka

akan adanya denda. Peneliti menemukan permasalah-permasalahan yang ada, yaitu belum adanya sistem terkomputerisasi kususnya di SMAN 9 Garut, karena pada perpustakaan tersebut masih meggunakan buku catatan secara tertulis dan Microsoft excel hanya sebagian kecil, kurangnya pemanfaatan teknologi yang ada dengan kata lain masih belum terkomputerisasi, masih ada buku yang belum terdata secara menyeluruh dengan balik oleh SMAN 9 Garut, pencarian buku yang dilakukan secara manual oleh siswa sehingga terjadi nya penumpukan antrian dalam mencari buku, dalam memberikan denda terjadi kekeliruan soal berapa buku yang harus di denda, dalam proses pengolahan data-data buku yang ada di perpustakaan, prosesnya masih dilakukan secara manual dimana, dalam pembuatan laporan masih menggunakan pencatatan sehingga rentan mengalami kehilangan dan kerusakan. Dahulu SMAN 9 Garut menggunakan buku untuk menyimpan data-data ketersediaan buku yang masuk dan keluar. Hal yang menjadi kendala adalah ketika semua informasi tersebut dibutuhkan, maka harus membuka semua data buku yang ada. Sehingga cukup memakan waktu yang banyak untuk mengelolah data tersebut. Hal ini sangat tidak efisien, karena tidak dapat menghemat waktu bekerja para petugas perpustakaan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk menetapkan judul ”**PERANCANGAN APLIKASI PERPUSTAKAAN BERBASIS DESKTOP DI SMAN 9 GARUT**”.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Bedasarkan pengamatan yang dilakukan di SMAN 9 Garut di temukan hal-hal yang menjadi permasalaahan antara lain:

1. Pendaftaran anggota baru masih menggunakan cara manual sehingga memerlukan waktu.
2. Media penyimpanan peminjaman dan pengembalian masih menggunakan media kertas sehingga rentan akan kehilangan maupun kerusakan.
3. Belum ada aplikasi yang mengelola dan menghitung denda keterlambatan pengembalian buku.
4. Belum ada pembuatan laporan perpustakaan yang terkomputerisasi, untuk digunakan oleh SMAN 9 Garut. karena di SMAN 9 Garut ini masih menggunakan buku catatan secara tertulis dan hanya sebagian aktifitas yang memakai Microsoft excel, seperti mencatat pembukuan.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana aplikasi Perpustakaan SMAN 9 Garut yang berjalan ?
2. Bagaimana merancang aplikasi Perpustakaan SMAN 9 Garut ?
3. Bagaimana pengujian sistem informasi Perpustakaan SMAN 9 Garut ?
4. Bagaimana menginplementasikan aplikasi Perpustakaan SMAN 9 Garut agar sistem dapat berjalan dengan optimal ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari laporan penelitian “PERANCANGAN APLIKASI PERPUSTAKAAN BERBASIS DESKTOP DI SMAN 9 GARUT” adalah untuk membangun sistem informas perpustakaan yang fleksibel dan dapat mengefesiensikan waktu.

1.3.2 Tujan Penelitian

Adapun tujuan dari peranacangan aplikasi perpustakaan berbasis desktop pendukung SMAN 9 Garut adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana aplikasi Perpustakaan yang sedang berjalan di SMAN 9 Garut.
2. Untuk membuat perancangan aplikasi perpustakaan di SMAN 9 Garut.
3. Untuk melakukan pengujian perancangan aplikasi perpustakaan berbasis desktop di SMAN 9 Garut.
4. Untuk menginplementasikan perancangan aplikasi perpustakaan berbasis desktop di SMAN 9 Garut.

1.4 Kegunan Penelitian

Kegunaan Penelitian dari Perancangan Aplikasi Perpustakaan berbasis desktop pendukung SMAN 9 Garut dibagi menjadi dua bagian, yaitu kegunaan secara akademik dan secara praktis.

1.4.1 Kegunaan Akademis

1. Kegunaan akademis bagi Prodi Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia sebagai sumbangsih pemikiran ilmiah dari yang telah diberikan

dalam perkuliahan di prodi tersebut, khususnya dalam penyahian program yang di buat.

2. Kegunaan bagi peneliti, berguna untuk melatih kemampuan dan menerapkan pengetahuan yang telah di peroleh di bidang ilmu Sistem Informasi.
3. Kegunaan bagi penulis lain yang mendalami konsep penelitian yang sama sebagai referensi maupun sebagai bahan perbandingan.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan yang positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan.
2. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan atau referensi bagi pihak lain yang memerlukan untuk penelitian lebih lanjut.
3. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi yang mungkin bermanfaat bagi SMAN 9 Garut terutama menganai pentingnya aplikasi perpusatakaan di era modern seperti ini.

1.5 Batasan Masalah

Untuk memudahkan pekerjaan serta membatasi pekerjaan yang akan diselesaikan guna menghindari adanya kegiatan diluar tujuan yang akan dicapai, sehingga dalam pembuatan aplikasi perpustakaan berbasis desktop diperlukan suatu batasan masalah. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Pendaftaran Anggota

   Proses yang dilakukan untuk memasukkan data calon anggota.
2. Proses Sirkulasi, bagian ini hanya mencakup:

a. Pendaftaran

Pada proses ini hanya mencakup pendaftaran yang di lakukan oleh siswa.

b. Peminjaman

Pada proses ini hanya mencakup peminjaman buku yang dilakukan oleh anggota sesuai dengan persyaratan peminjaman.

c. Pengembalian

Pada proses ini hanya mencakup penanganan pengembalian buku dan denda.

3. Buku

Proses yang dilakukan untuk memasukkan data buku baru.

4. Proses Pembuatan Laporan
   a. Laporan buku.
   b. Laporan anggota perpustakaan.
   c. Laporan Peminjaman
5. Peminjaman buku hanya bisa dilakukan oleh siswa dan tidak membahas peminjaman yang dilakukan oleh guru.
6. Peminjaman maksimal 7 buku dengan masa peminjaman 4 hari.
7. Bagi yang telat melakukan pengembalian buku dikenakan denda Rp1000.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi

Penelitian ini dilakukan di SMAN 9 Garut Jl. Bojongtangsi No. 224 Malangbong Garut. Sedangkan waktu penelitian di lakukan selama empat bulan yang dimulai dari bulan september 2015 sampai Desember 2015, dengan tahapan-tahapan penelitian sebagai berikut.

1.6.2 Waktu Penelitian

Tabel 1.1 Kegiatan Penelitian

No	Nama Kegiatan	Tahun 2015												
		September	Oktober				November				Desember			
		IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	*Planning*													
	a. Survey penelitian													
	b. Observasi													
	c. Wawancara													
2	Analisis													
	a. Pengumpulan Data													
	b. Identifikasi Kebutuhan aplikasi													
3	*Design*													
	Membuat Rancangan Program													
4	*Coding*													
	a. Melakukan Uji apllikasi yang telah di bangun													
	b.*Developing aplication Integrate Test*													

	c. *User Integrate Test*													
	d.Production													

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan perancangan ini terdiri dari beberapa bab. Keseluruhan bab ini berisi uraian tentang usulan pemecahan masalah secara berurutan. Uraian berikut ini adalah uraian singkat mengenai bab – bab tersebut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan : Latar belakang, Identifikasi dan Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan penelitian, Batasan Masalah, Lokasi dan Waktu Penelitian, Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang penjelasan, pengrtian, landasan teori tentang analisa dan perancangan sistem serta teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas Objek Penelitian, Metodologi Penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan Analisis Sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN IMPLEMENTASI

Bab ini membahas mengenai perancangan sistem informasi perpustakaan yang diusulkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini diuraikan mengenai kesimpulan dari bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang berguna bagi perkembangan sistem yang akan datang.