BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi akan terus berkembang pesat. Pengembangan teknologi tersebut dilakukan untuk menjawab berbagai kebutuhan, khususnya untuk semakin mempermudah dan menyederhanakan suatu proses.

Saat ini pendidikan di Kota Ciamis mulai berkembang dan meningkatkan potensi pendidikan, telah dilengkapinya beberapa sarana atau media penunjang pendidikan, salah satu perpustakaan. Seperti halnya di SMAN I Cihaurbeuti-Ciamis telah menyediakan perpustakaan sebagai penunjang bagi para siswanya dalam memenuhi kebutuhan akan ilmu dan informasi. Namun karena belum tersedianya sistem yang memadai sehingga menimbulkan beberapa kendala.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, perpustakaan SMAN 1 Cihaurbeuti-Ciamis merupakan perpustakaan yang cukup besar mengingat jumlah siswa yang bersekolah di SMAN 1 Cihaurbeuti-Ciamis mencapai 1000 siswa. Jumlah buku yang tersedia juga cukup banyak untuk mengimbangi jumlah siswa yang cukup besar. Namun semua pengolahan data di perpustakaan masih dilakukan secara manual, dimana data anggota, data buku, data peminjaman dan data pengembalian hanya dicatat secara manual dalam pembukuan, data yang tidak selalu *update*, serta masalah pengelolaan data yang belum terstruktur dengan baik.

Selain itu proses pengelolaan arsip data memerlukan waktu lama karena data buku, data anggota, data peminjaman, dan data pengembalian disimpan secara tidak teratur di dalam arsip atau dokumen. Sehingga sulit dalam proses mengakses data karena data yang tersimpan jumlahnya sangat banyak dan kurang teratur.

Berdasarkan pada permasalahan diatas, maka di SMAN I Cihaurbeuti_Ciamis dibutuhkan suatu SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN SMAN I CIHAURBEUTI-CIAMIS yang dapat membantu bagian perpustakaan dalam mengelola dan mengolah data sehingga informasi dapat diterima dengan cepat dan efektif.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah Bagaimana membangun Sistem Informasi Perpustakaan SMAN I Cihaurbeuti-Ciamis.

1.3. Maksud Dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun Sistem Informasi Perpustakaan SMAN I Cihaurbeuti-Ciamis.

Adapun tujuan yang akan dicapai:

1. Mengubah sistem yang manual menjadi terkomputerisasi.
2. Mudah mendapatkan informasi data buku, data anggota, data peminjaman dan pengembalian.

3. Mendukung kinerja pegawai Perpustakaan SMAN 1 Cihaurbeuti-Ciamis dengan memberikan fasilitas aplikasi yang lengkap.
4. Memudahkan kepada *user* dalam memanipulasi data serta efektivitas waktu.
5. Memberikan keamanan dengan mencegah kehilangan data.
6. Diharapkan dapat meminimalisasi kesalahan dalam penginputan data.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari Sistem Informasi Perpustakaan SMAN I Cihaurbeuti-Ciamis ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini bersifat *Client-Server* dan digunakan oleh 2 *user*. Staff Perpustakaan sebagai administrator yang dapat mengakses keseluruhan kegiatan sistem sedangkan kepala Perpustakaan sebagai user biasa yanng hanya dapat mengakses laporan.
2. Secara garis besar data yang diolah meliuti data buku, data anggota, data peminjaman, dan data pengembalian.
3. Informasi yang dihasilkan berupa laporan data anggota, laporan data buku, laporan data peminjaman untuk tiap bulannya.
4. Software pembangun menggunakan *Java* dan *database* menggunakan MySQL Server.
5. Metode analisis yang digunakan adalah metode aliran data UML (*Unified Modelling Language*).

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang dibuat terdiri dari beberapa langkah yaitu :

1. Metode Pengumpulan Data

   Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya :

   a. Studi kepustakaan

      Proses mencari, membaca dan mempelajari buku-buku, majalah, serta website yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas dalam pembuatan laporan ini.

   b. Observasi

      Mengamati secara langsung proses kerja yang dilaksanakan di lapangan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai objek yang diteliti.

   c. Wawancara

      Melakukan dialog (tanya jawab) secara langsung dengan pihak yang bersangkutan dalam memberikan keterangan terhadap data yang dibutuhkan.

2. Metode Pembangun Perangkat Lunak

   Adapun metode yang digunakan dalam proses pembangunan perangkat lunak dengan metode *waterfall* (air terjun). Paradigma dari metode *waterfall* adalah sebagai berikut :

   a. Analisis

      Tahapan untuk menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak.

b. Perancangan

Tahap penerjemah dari data yang dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

c. Implementasi

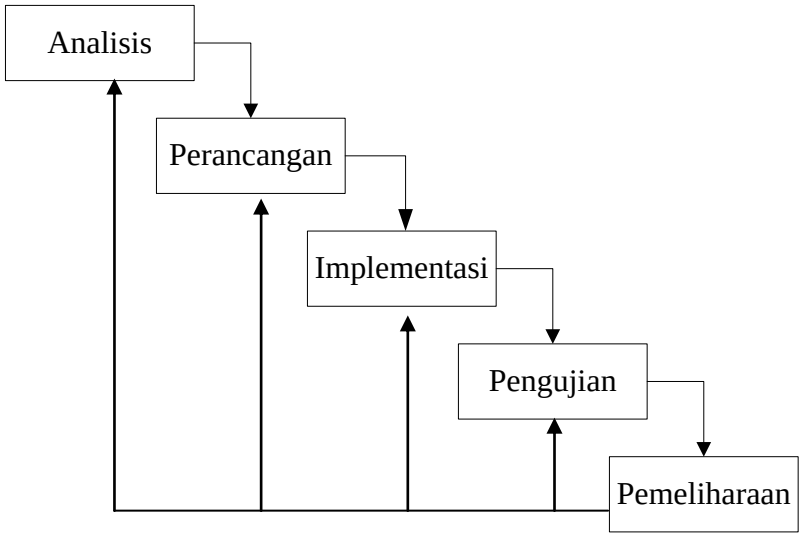
Tahap mengimplementasikan perangkat lunak yang akan dibuat perancang membuat coding sesuai dengan desain yang telah ditetapkan.

d. Pengujian

Setelah perangkat lunak yang dibuat selesai maka perangkat lunak akan diuji kelayakannya apakah sesuai dengan permintaan yang diinginkan oleh pihak yang bersangkutan.

e. Pemeliharaan

Tahap akhir dimana sutatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 1.1 *WaterFall Model*

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran mengenai penulisan laporan Tugas Akhir pembuatan aplikasi, di bawah ini akan dijelaskan mengenai sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, maksud dan tujuan dari penelitian, metodologi penelitian yang digunakan, batasan-batasan masalah yang menentukan performansi dan penggunaan aplikasi dan sistematika penulisan yaitu bagaimana susunan laporan penelitian yang benar.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas teori-teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan sistem informasi tersebut.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, pengkodean, kebutuhan non fungsional, *user* dan analisis basis data beserta solusi yang diberikan. Selain melakukan analisis sistem, pada bab ini juga melakukan perancangan antar muka atau mendesain sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis tersebut.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas tentang implementasi dari hasil tahapan analisis dan perancangan sistem ke dalam sebuah perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman). Serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan dalam membangun sistem. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem juga dilakukan pada bab ini untuk melihat apakah sistem tersebut sudah sesuai dengan hasil yang diharapkan.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal-hal terpenting yang dibahas dan kemudian dibuat kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang diberikan dan mungkin dapat menambah pengetahuan untuk pengembangan perangkat lunak yang telah dibuat.