BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem komputerisasi mulai merambah dunia pendidikan, khususnya dalam bidang perpustakaan. Sekarang sudah banyak perpustakaan yang menggunakan sistem komputerisasi untuk membantu melaksanakan kegiatan operasionalnya. Selain itu, komputer juga digunakan untuk mempermudah dalam proses transaksi peminjaman.

Banyak hal yang disediakan dan bisa dimanfaatkan dari setiap perpustakaan, dalam hal ini, perpustakaan IPDN selain menyediakan peminjaman buku, juga melayani peminjaman berbagai macam CD Tutorial dan CD ilmu pengetahuan lainnya. Namun saat ini anggota perpustakaan sering merasa kecewa ketika akan melakukan peminjaman CD Tutorial, karena keterbatasan media yang tersedia.

Proses yang diadopsi dalam peminjaman CD tersebut masih menggunakan cara yang konvensional, yaitu dengan meminjamkan keping CD kepada setiap peminjam. Hal ini menyebabkan banyak risiko yang dapat ditimbulkan, diantaranya keping CD yang dipinjamkan mudah rusak atau hilang.

Pencatatan proses peminjaman yang dilakukan secara manual tanpa melibatkan komputerisasi, menyebabkan kesulitan dalam memperoleh informasi statistik peminjaman. Sedangkan informasi ini sangat dibutuhkan oleh kepala staf perpustakaan sebagai sarana penunjang dalam pengambilan keputusan.

1.2 Identifikasi Masalah

Memperhatikan beberapa fenomena pada latar belakang diatas, pihak perpustakaan IPDN merasa perlu dibangunnya website video online diperpustakaan IPDN. Dengan demikian, dapat disimpulkan permasalahannya yaitu Bagaimana membangun Website Video Online di Perpustakaan IPDN.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari pelaksanaan praktek kerja lapangan adalah membuat website video online di Perpustakaan IPDN.

Adapun tujuan dari pembuatan website video online ini adalah :

1. Mempermudah proses peminjaman dengan memperbanyak media, dan memperbolehkan pengaksesan satu sumber media oleh banyak pengguna.
2. Meminimalisir risiko hilang atau rusaknya CD tutorial.
3. Mempermudah dalam memperoleh informasi statistik peminjaman.

1.4 Batasan Masalah

Adapun beberapa hal yang menjadi batasan pada website video online ini adalah :

1. Dalam website ini user diperbolehkan melihat / mendownload video.
2. User tidak diperbolehkan upload video, kecuali administrator.
3. Website ini hanya berisikan video – video berupa CD Tutorial dan Ensiklopedia yang yang tersedia Perpustakaan IPDN.
4. Spesifikasi software minimum yang digunakan :

Client : Windows 98, Linux Redhat 9, Web Browser, Flash Player.

Server : Windows 2000 Server, Dreamweaver 2004, Ultra Flash Video FLV Converter, Mysql, PHP, Apache, Web Browser.

5. Spesifikasi Hardware minimum yang digunakan :

   Client : CPU Intel Pentium III, Memory 128 MB, Speaker, space harddisk 2GB, Lan Card 10Mbps.

   Server : CPU Intel Pentium 4, Memory 1GB, Harddisk 80GB, CD Room 32X, Speaker, Lan Card 100Mbps.

6. Brainware

   Client : Anggota Perpustakaan IPDN

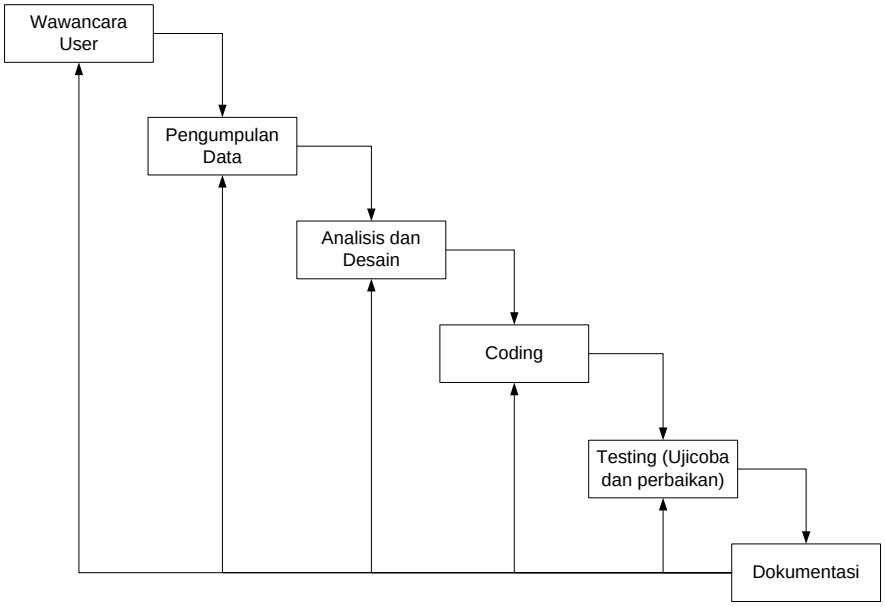
   Server : Administrator / Pegawai IPDN

7. Jaringan

   Pada penerapannya, website ini menggunakan jaringan yang sudah tersedia di Perpustakaan IPDN. Selain itu website hanya bisa di akses pada jaringan lokal perpustakaan IPDN (LAN).

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang dilakukan dalam kerja praktek ini menggunakan metode waterfall. Metodenya adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1 - Metode Waterfall

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Wawancara User

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap user untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.

b. Pengumpulan Data

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur dan proses bisnis perusahaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

c. Analisis dan Desain

   Proses ini merupakan proses memodelkan spesifikasi perangkat lunak serta perancangan perangkat lunak.

d. Coding

Tahap penerjemahan analisis dan desain yang telah dimodelkan kedalam bahasa pemograman tertentu.

e. Testing (Uji coba dan perbaikan)

Tahap ini merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibangun dan perbaikan ketika terjadi kesalahan terhadap program perangkat lunak yang telah dibangun.

f. Dokumentasi

Tahap ini merupakan pembuatan dokumentasi dari perangkat lunak yang telah dibangun.

1.7 Lokasi dan Waktu Kegiatan

Kerja Praktek selama 1 bulan dimulai pada tanggal 27 Agustus 2008 sampai dengan tanggal 26 September 2008 di Perpustakaan IPDN Lantai II, Jalan Jatinangor km 11. Jatinangor Sumedang

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diberikan gambaran secara tertulis tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, kegunaan, batasan masalah, lokasi dan waktu kegiatan, serta sistematika penulisan.

BAB II RUANG LINGKUP PERUSAHAAN

Pada bab ini membahas tentang Institut Perguruan Tinggi Dalam Negeri atau IPDN, serta sejarah IPDN, visi misi IPDN, uraian tugas

IPDN, sampai struktur organisasi di Institut Perguruan Tinggi Dalam Negeri (IPDN)

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang landasan teori dan sistem pengolahan data untuk menyusun suatu laporan, serta langkah-langkah singkat tentang pembuatan suatu program aplikasi komputer dengan menggunakan fasilitas SQL, dan Bahasa Pemrograman Delphi 7.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai analisis basisdata, dan perancangan antarmuka, sesuai dengan data yang dikumpulkan di Perpustakaan IPDN.

BAB V IMPLEMENTASI

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi dari aplikasi yang telah dibangun, dengan memapakan beberapa *screen shoot* tampilan dari aplikasi yan gtelah dibangun.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan saran-saran yang berguna bagi Perusahaan dan Instasi serta kesimpulan dari permasalahan yang telah dibahas.