BAB I

PENDAHULUAN

I.I Latar Belakang

Indonesia sebagai salah satu negara berkembang di dunia tentunya sangat penting untuk mengikuti perkembangan dunia teknologi informasi. Karena kita ketahui di era globalisasi ini akan muncul persaingan di berbagai bidang, baik itu persaingan di bidang ekonomi, politik, militer maupun di bidang pendidikan.

Membentuk suatu negara yang kokoh tentunya membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas di berbagai bidang. Dan dalam hal ini dapat kita rasakan dengan adanya suatu lembaga pendidikan pada suatu negara yang memiliki kualitas dalam membentuk manusia-manusia selaku penduduk suatu negara menjadi salah satu sumber daya berkualitas yang dapat berguna bagi perkembangan negara tersebut.

Telah terjadi berbagai perkembangan pada ilmu pengetahuan dan teknologi untuk saat ini, tentunya nilai suatu informansi menjadi salah satu bentuk kebutuhan yang dirasakan oleh setiap orang baik dikalangan orang tua, remaja maupun anak kecil. Ini dapat kita lihat dengan banyak munculnya berbagai media baik itu media cetak maupun elektronik yang merupakan selaku pihak penyedia layanan informasi memberikan berbagi jenis informasi-informasi mengenai berbagai hal yang terjadi saat ini.

Komputer yang merupakan salah satu bentuk dari hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang sudah mulai banyak digunakan sebagai salah

satu media untuk mendapatkan suatu informasi dan sebagai salah satu sarana untuk menunjang suatu pekerjaan agar pekerjaan tersebut dapat dilakukan menjadi lebih efektif dan efisien. Maka dari itu penggunaan komputer pada saat ini sudah mulai memasyarakat di berbagai kalangan baik dari kalangan pemerintah maupun swsta.

Sekolah adalah salah satu wadah penyedia layanan untuk pendidikan akan sangat membutuhkan adanya efisiensi dan efektifitas kerja yang dihasilkan oleh komputer dalam menunjang berbagai aktivitas di sekolah salah satunya di perpustakaan. SMA Negeri 1 Soreang yang terletak di Jl.Soreang-Banjaran No.116, pada saat ini kegiatan proses peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan SMA Negeri 1 Soreang masih dilakukan secara manual, yaitu masih menggunakan sistem pencatatan pada buku sehingga pengolahan pada data-data tersebut akan membutuhan waktu yang cukup lama, dan pada data-data tersebut kurang terjamin dari segi keamanannya, sehingga ini akan menghambat kinerja di bagian perpustakaan dalam pengolahan data dan memberikan informasi kepada siswa. Dalam segi pelayanan proses peminjaman dan pengembalian buku pada perpustakaan masih ditemukan bebrbagai kendala, karena ketika seorang anggota akan melakukan proses peminjaman ataupun pengembalian buku, petugas perpustakaan sebelumnya harus melakukan pemeriksaaan terlebih dahulu pada buku peminjaman dan pengembalian buku perpustakaan, dengan tujuan petugas dapat mengetahui apakah anggota tersebut pernah melakukan peminjaman buku sebelumnya, atau anggota tersebut masih memiliki tunggakan buku yang harus dikembalikan pada perpustakaan. Dalam hal proses pembuatan laporan perpustakaan, petugas pun masih

banyak memiliki kendala, contohnya pada pembuatan laporan data anggota perpustakaan, karena petugas membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menyajikan sebuah laporan anggota dimana proses penyajian laporan tersebut meliputi pembuatan rekapitulasi dari dokumen atau arsip-arsip terlebih dahulu sehingga bentuk laporan yang dihasilkan kurang akurat dan tidak adanya efisiensi waktu dalam pembuatan laporan anggota tersebut.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut sekolah membutuhkan suatu program aplikasi berbasis *client-server* yang menunjang kinerja pada bagian perpustakaan agar lebih efektif dan efisien dalam pengolahan data dan penyajian informasi menjadi lebih cepat, pada masalah ini program aplikasi yang penyusun buat adalah dengan menggunakan program Visual Delphi 7.0 dan untuk sarana databasenya menggunakan SQL Server 7.0, dengan adanya sistem informasi berbasis *client-server* diharapkan siswa dapat memperoleh informasi lebih cepat mengenai buku-buku di bagian perpustakaan Berdasarkan dengan keadaan tersebut maka penulis membuat skripsi dengan judul ***"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DI SMA NEGERI 1 SOREANG".***

I.2. Identifikasi dan Perumusan Masalah

I.2.I. Identifikasi Masalah

Setelah meneliti lebih dalam berdasarkan latar belakang yang ada dan permasalahan yang timbul pada SMA Negeri 1 Soreang, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pada proses pendaftaran menjadi anggota perpustakaan, petugas masih masih melakukan secara manual yaitu dengan melakukan pencatatan data anggota pada buku anggota perpustakaan.
2. Bagian perpustakaan masih menggunakan cara manual dalam melakukan proses peminjaman dan pengembalian buku, yaitu dengan melakukan pencatatan pada buku.
3. Penyajian informasi mengenai buku yang sedang di cari masih dilakukan secara manual, yaitu dengan mencari langsung buku yang bersangkutan pada rak-rak buku.
4. Proses pembuatan laporan masih dilakukan secara manual, sehingga laporan yang dihasilkan kurang akurat dan membutuhkan waktu yang lama.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah diidentifikasi terhadap masalah diatas, maka penulis dapat menyimpulkan mengenai masalah-masalah yang terjadi pada perpusatakaan di SMA Negeri 1 Soreang adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem informasi perpustakaan yang saat ini sedang berjalan di SMA Negeri 1 Soreang.

2. Bagaimana perancangan sistem informasi perpustakaan pada perpustakaan SMA Negeri 1 Soreang agar dapat berfungsi secara efektif dan efisien.
3. Bagaimana implementasi sistem informasi perpustakaan pada perpustakaan di SMA Negeri 1 Soreang.
4. Bagaimana pengujian sistem informasi perpustakaan pada perptsuakaan SMA Negeri 1 Soreang.

I.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

I.3.I. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah penulis ingin membuat sebuah aplikasi pengolahan sistem informasi pada bagian perpustakaan di SMA Negeri 1 Soreang, sehingga dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi kinerja pada bagian perpustakaan pada Sekolah tersebut, sehingga penggunaan teknologi informasi betul-betul dapat dirasakan langsung manfaatnya oleh sekolah tersebut.

I.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem informasi yang sedang berjalan pada bagian perpustakaan di SMA Negeri 1 Soreang.
2. Untuk merancang sebuah sistem informasi perpustakaan pada bagian perpustakaan di SMA Negeri 1 Soreang.

3. Untuk mengimplementasikan suatu sistem informasi perpustakaan pada bagian perptsuakaan di SMA Negeri 1 Soreang.
4. Untuk menguji program sistem informasi perpustakaan pada bagian perpustakaan di SMA Negeri 1 Soreang.

I.4. Kegunaan Penelitian

I.4.1. Kegunaan Akademis

1. Bagi penulis

   Dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai proses peminjaman dan pengembalian buku pada perpustakaan dan dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat di perkulihan untuk diterapkan di lapangan atau dunia kerja.

2. Bagi peneliti lain

   Dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi untuk penelitian berikutnya.

3. Bagi pengembangan dan ilmu pengetahuan

   Dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan antara ilmu Manajemen (teori) dengan keadaan yang terjadi dilapangan (praktek), sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu manajemen yang sudah ada untuk diterapkan di lapangan atau dunia kerja.

I.4.2. Kegunaan Praktis

1. Bagi *user*

   Untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam proses peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan.

2. Bagi Sekolah

   Dengan adanya aplikasi mengenai sistem informasi peminjaman dan pengembalian buku yang berbasis *client server* diharapkan dapat membantu kinerja pada bagian perpustakaan di sekolah tersebut.

I.5. Batasan Masalah

Dalam batasan masalah, penulis membatasi ruang lingkup penelitian hanya mencakup pada:

1. Sistem informasi yang dibuat hanya dalam ruang lingkup sistem informasi perpustakaan di SMA Negeri 1 Soreang.
2. Dalam hal ini anggota yang mendaftar menjadi anggota perpusatakaan hanya siswa SMA Negeri 1 Soreang.
3. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan hanya meliputi proses pendaftaran, peminjaman buku, pengembalian buku dan penerimaan buku pada perpustakan SMA Negeri 1 Soreang.
4. Tools yang digunakan dalam pembuatan aplikasi perpustakaan berbasis *client-server* ini menggunakan program Visual Delphi 7.0 dan database yang di gunakan adalah SQL Server 7.

I.6. Lokasi dan Jadwal Penelitian

Penulis melakukan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Soreang yang terletak di Jl. Soreang –Banjaran KM 3 No. 116. Untuk mengetahui dan lebih jelas mengenai kegiatan penelitian bisa dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1.1 Estimasi Jadwal

Tahap	Oktober 2009				November 2009				Desember 2009				Januari 2010				Februari 2010			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan data																				
Analisis																				
Desain																				
Pembuatan Program																				
Uji Program																				
Implementasi																				