BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Penerapan teknologi informasi telah menyebar hampir di semua bidang, tidak terkecuali di bidang perpustakaan. Dengan demikian, ukuran perkembangan perpustakaan juga diukur dari penerapan teknologi informasi yang digunakan dan bukan hanya dari skala ukuran lain seperti besarnya gedung perpustakaan yang dimiliki, jumlah koleksi yang tersedia maupun jumlah penggunanya. Kebutuhan akan teknologi informasi sangat berhubungan dengan peran perpustakaan sebagai kekuatan dalam penyebaran informasi ilmu pengetahuan dan kebudayaan.

Sekolah merupakan salah satu bentuk dari organisasi yang di dalamnya terdapat penelitian belajar mengajar dan sumber dari perpustakaan sekolah yang berada dibawah dan tanggung jawab seorang kepala sekolah. Proses kegiatan belajar mengajar adalah proses yang membutuhkan faktor-faktor pendukung untuk mencapai hasil yang baik. Salah satu pendukung keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar adalah tersedianya media pembelajaran berupa buku sumber, buku rujukan, buku pegangan guru serta buku-buku untuk menambah wawasan baik bagi siswa maupun guru.

Perpustakaan merupakan salah satu sarana pembelajaran yang dapat menjadi sebuah kekuatan untuk mencerdaskan bangsa. Perpustakaan juga

mempunyai peran penting untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, penguasaan ilmu pengetahuan dan memberikan kontribusi terbukanya informasi-informasi tentang ilmu pengetahuan. Sebagai pusat informasi perpustakaan dituntut untuk dapat memenuhi kebutuhan pemakai jasa dalam mendapatkan informasi agar lebih mudah, cepat, tepat dan berdaya guna.

Pada perpustakaan SMK Negeri 7 Bandung, belum ada perangkat lunak yang khusus digunakan untuk mengelola data perpustakaan. Terdapat berbagai kendala pada proses peminjaman dan pengembalian buku dikarenakan belum tersedianya database yang menyimpan semua data tentang data peminjaman dan pengembalian buku, sehingga masih dilakukan pencatatan secara manual ke kartu pinjam. Masih sulitnya memperoleh informasi mengenai buku yang akan dipinjam sehingga informasi yang dihasilkan kurang akurat dan tepat. Maka dari itu diperlukan sistem informasi pengolahan data agar mempermudah dan mempercepat dalam peningkatan kualitas pelayanan peminjaman dan pengembalian buku.

Komputer adalah solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pelayanan peminjaman dan pengembalian buku karena mempunyai kemampuan yang tinggi sebagai alat bantu pengolahan data, kapasitas penyimpanan yang besar, dan kecepatan dalam proses yang tinggi. Maka dari itu penggunaan komputer pada saat ini sudah mulai memasyarakat di berbagai kalangan baik dari kalangan pemerintah maupun swasta. Oleh karena itu, penulis mencoba merancang suatu sistem yang dapat mempermudah dan mempercepat dalam pelayanan proses peminjaman dan

pengembalian buku di perpustakaan. Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis bermaksud untuk mengambil judul **"SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS *CLIENT-SERVER* PADA SMK NEGERI 7 BANDUNG ".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan, maka penulis dapat mengidentifikasikan masalah-masalah yang terkait dengan:

1. Belum tersedianya database yang menyimpan semua data tentang data peminjaman dan pengembalian buku, sehingga masih dilakukan pencatatan secara manual ke kartu pinjam.
2. Masih sulitnya memperoleh informasi mengenai buku yang akan dipinjam sehingga informasi yang dihasilkan kurang akurat dan tepat.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem informasi perpustakaan buku yang sedang berjalan di SMKN 7 Bandung.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi perpustakaan buku di SMKN 7 Bandung.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi perpustakaan buku di SMKN 7 Bandung.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi perpustakaan buku di SMKN 7 Bandung.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud penulis mengadakan penelitian di SMKN 7 Bandung adalah :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksudnya adalah untuk membangun sistem informasi di perpustakaan SMKN 7 Bandung sebagai dasar penyusunan skripsi dalam rangka menyelesaikan skripsi guna memperoleh gelar Sarjana, Jurusan Manajemen Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui sistem informasi perpustakaan buku yang sedang berjalan di SMKN 7 Bandung.
2. Untuk merancangan sistem informasi perpustakaan buku di SMKN 7 Bandung Bandung.
3. Untuk menguji sistem informasi perpustakaan buku di SMKN 7 Bandung.
4. Untuk mengimplementasi sistem informasi perpustakaan buku yang sedang berjalan di SMKN 7 Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Pada penelitian ini Penulis mengharapkan manfaat yang maksimal, walaupun dilaksanakan dengan kemampuan yang terbatas, sehingga

penyajian jauh dari kesempurnaan. Adapun kegunaannya adalah sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan sistem informasi perpustakaan SMKN 7 Bandung yang berguna untuk meningkatkan pengolahan data perpustakaan itu sendiri dan juga meningkatkan kualitas belajar mengajar serta menambah ilmu pengetahuan bagi para siswa .

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis

Penelitian ini dilakukan untuk menambah pengetahuan, memperkaya wawasan dan pemahaman bagi Penulis mengenai perancangan sistem informasi perpustakaan dan dalam menganalisis sebuah sistem informasi yang ada di sebuah perusahaan atau instansi, dan mengimplementasikannya dengan membuat program aplikasi, sehingga teori yang diterima dapat dikembangkan dan dipraktekan secara nyata.

2. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

3. Bagi Pengembangan Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pembandingan antara ilmu menejemen (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek). Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu Manajemen Informatika yang sudah ada untuk ditahapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak.

1.5 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan yang telah dipaparkan, maka batasan yang diberlakukan dalam tugas akhir ini adalah :

1. Aplikasi ini menghasilkan informasi data buku, data anggota, data peminjaman, data pengembalian, laporan peminjaman dan laporan pengembalian.
2. Program aplikasi ini hanya dapat digunakan di perpustakaan SMKN 7 Bandung.
3. Program aplikasi ini hanya membahas buku-buku pelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar di SMKN 7 Bandung.
4. Lama waktu peminjaman buku adalah 7 hari per sekali transaksi peminjaman.
5. Anggota perpustakaan hanya boleh meminjam 3 judul buku yang berbeda.

6. Bila buku rusak atau hilang maka anggota perpustakaan harus mengganti buku sesuai atau isi buku tersebut sama dengan buku yang hilang atau rusak.
7. Denda keterlambatan mengembalikan buku yang harus di bayar anggota perpustakaan adalah Rp 1000,- / hari.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan Waktu Penelitian menjelaskan tentang tempat penulis melakukan penelitian dan waktu yang dibutuhkan penulis untuk bisa menyelesaikan penelitian ini,disertai dengan tabel jadwal penelitian agar penelitian bisa diselesaikan tepat pada waktunya.

1.6.1 Lokasi Penelitian

Untuk penyusunan skripsi ini, Penulis melakukan penelitian di SMKN 7 Bandung Jalan Soekarno-Hatta No.596 Bandung 40236, mengenai Pengembangan sistem informasi perpustakaan berbasis client-server.

1.6.2 Waktu Penelitian

Peneliti melakukan penelitian pada bulan September sampai dengan bulan Desember tahun 2011. Untuk mempermudah hingga pembuatan laporan,peneliti membuat jadwal penelitian skripsi adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	2011															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	System Engineering																
2	Analysis																
3	Desain																
4	Coding																
5	Testing																
6	Maintenance																