BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi sekarang semakin berkembang pesat disegala bidang sehingga banyak perusahaan, instansi-instansi yang ingin meningkatkan pelayanan terhadap masyarakat. Komputer merupakan titik awal dari berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Komputer merupakan penemuan teknologi baru yang berbeda dengan hasil-hasil penemuan teknologi yang lain, seperti mobil, sepeda motor, dan lain- lain. Karakteristik dari komputer adalah kemampuannya untuk dapat deprogram guna melaksanakan berbagai macam tugas bagi para pengguna dengan kecepatan dan ketelitian yang sangat tinggi (Jogiyanto HM, 2003).

Manfaat dari perkembangan teknologi informasi yang sangat penting adalah penggunaan alat pengolah data yang berfungsi menghasilkan informasi yang dibutuhkan secara cepat, akurat, relevan, serta tepat sasaran. Perusahaan ataupun instansi yang akan maju dan sukses harus mengikuti era informasi dengan menggunakan pendukung pengolah data yaitu komputer. Adanya komputer sebagai alat pengolah data, maka semua bidang dalam suatu perusahaan atau instansi dapat dikomputerisasikan, dalam hal ini bidang yang di anggap penting dan utama sehingga dapat mendukung keberhasilan perusahaan atau isntansi dalam pencapaian tujuannya.

Pemanfaatan komputer sekarang tidak hanya terpaku pada satu komputer saja untuk menyelesaikan pekerjaan, namun beberapa komputer bisa dijadikan satu kesatuan didalam menyelesaikan pekerjaan dalam waktu yang sama dengan tujuan yang sama untuk mengakses informasi yang sama yang saling berhubungan antara komputer yang satu dengan yang lainnya (satu aplikasi dapat digunakan oleh lebih dari satu orang/user dengan menggunakan komputer yang berbeda yang terhubung dalam satu jaringan komputer).

Pasundan 3 Bandung merupakan jenjang pendidikan menengah pada pendidikan formal di Indonesia, setara dengan sekolah menengah atas yang pengelolaannya dilakukan oleh Departemen Pendidikan Nasional SMA Pasundan 3 Bandung berbasis kompetensi kader bangsa yang berorientasi ke depan dalam membangun bangsa dengan keunggulan mengoptimalkan bakat para siswa dalam bidang umum Setiap tahunnya meluluskan ratusan siswa menyiapkan keterampilan bagi alumnus sekolah dalam rangka meneruskan kejenjang keperguruan tinggi atau hidup bermasyarakat. Kelemahan di SMA Pasundan 3 Bandung adalah dalam hal menyajikan sistem informasi sekolah dan memonitoring kegiatan siswa

Dalam proses belajar mengajar instansi sekolah tidak lepas dari sebuah penujang dalam meningkatkan kualitas anak didik dalam lingkup pembelajaran dan wawasan keilmuan secara umum. Dengan hal tersebut sebagai penunjang dan rujukan adalah perpustakaan. Perpusatakaan SMA PASUNDAN 3 BANDUNG sampai saat

ini masih menggunakan sistem manual, yang mana masih banyak kelemahan antara lain adalah proses pendataan buku, pendataan anggota, proses peminjaman buku serta pembuatan laporan masih ditemukan banyak kesalahan dan memerlukan waktu yang lama. Untuk melakukan pengelolaan atau pengolahan data secara efektif, cepat, tepat dan akurat maka perlu adanya perubahan sistem dari sistem manual menjadi system terkomputerisasi.

Melihat latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk memilih penulisan skripsi dengan judul "**SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN PADA SMA PASUNDAN 3 BANDUNG**".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Pengidentifikasi dan rumusan masalah merupakan proses yang boleh dikatakan paling penting karena menentukan ada dan tidak nya permasalahan pada saat penelitian pada SMA Pasundan 3 Bandung, berikut merupakan identifikasi dan rumusan masalah:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari pengamatan yang dilakukan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah seabagai berikut:

1. Pada proses pendaftaran anggotanya masih ditulis di dalam buku anggota dan dalam pencetakan kartu anggota masih menggunakan pencatatan pada

buku sehingga proses kerja yang ada pada perpustakaan membutuhkan waktu yang cukup lama.

2. Proses pengolahan data peminjaman dan pengembalian buku masih ditulis di dalam buku peminjaman dan buku pengembalian yang masih menggunakan pencatatan pada buku sehingga proses kerja dibutuhkan waktu yang cukup lama dan menjadi tidak optimal.
3. Proses pengadaan buku pada perpustakaan SMA Pasundan 3 Bandung masih dilakukan dengan cara pencatatan dalam pembukuan buku besar, sehingga mudah terjadi penggandaan data.
4. Belum adanya pembuatan laporan mengenai pengembalian buku dan laporan buku yang ada.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dengan teridentifikasinya masalah yang terjadi, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem perpustakaan yang berjalan pada SMA Pasundan 3 Bandung tentang pendaftaran anggota, peminjaman dan pengembalian buku, pengadaan buku dan laporan-laporan.
2. Bagaimana merancang atau membangun proses mengimplementasi sistem informasi perpustakaan dalam pengolahan transaksi peminjaman dan pengembalian buku pada SMA Pasundan 3 Bandung

3. Bagaimana testing dari sistem informasi perpustakaan pada SMA Pasundan 3 Bandung yang diusulkan.
4. Bagaimana mengimplementasi dari sistem informasi perpustakaan pada SMA Pasundan 3 bandung yang diusulkan.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penulis dalam melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui sistem yang berjalan dilingkungan SMA Pasundan 3 Bandung dan memperbaiki sistem lama kemudian merancang sistem informasi perpustakaan pada SMA Pasundan 3 Bandung. Sehingga dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi kinerja pada bagian Kurikulum pada sekolah tersebut, serta penggunaan teknologi informasi betul–betul dapat dirasakan langsung manfaatnya oleh sekolah tersebut.

Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis dan merancang Sistem Informasi yang berjalan pada Perpustakaan SMA Pasundan 3 Bandung
2. Merancang dan mengembangkan sistem yang sedang berjalan di SMA Pasundan 3 Bandung.
3. Untuk mentesting Sistem Informasi Perpustakaan pada SMA Pasundan 3 Bandung agar sistem informasi yang dirancang dapat berjalan dengan optimal dan berjalan sesuai dengan harapan.

4. Untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Perpustakaan pada SMA Pasundan 3 Bandung agar dapat menunjang dan mengurangi permasalahan yang ada.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan Praktis meliputi :

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

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Kegunaan akademis bagi jurusan manajemen informatika sebagai sumbangsih pemikiran ilmiah dari ilmu yang telah didapat di jurusan tersebut, khususnya dalam penyajian program yang di buat.
2. Kegunaan bagi peneliti, berguna untuk melatih kemampuan dan menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh di bidang ilmu manajemen informatika.

   Kegunaan Bagi penulis lain yang mendalami konsep penelitian yang sama baik sebagai referensi maupun sebagai bahan pembandin

1.5 Batasan Masalah

Mengingat banyak permasalahan yang terdapat dalam lingkup kerja pada perpustakaan SMA Pasundan 3 Bandung, maka permasalahan akan di batasi hanya mencakup pada proses sistem informasi perpustakaan yang meliputi :

1. Pendaftaran anggota dan peminjaman buku hanya dapat dilakukan oleh siswa/i SMA Pasundan 3 Bandung
2. Peminjaman maksimal 2 buku untuk setiap anggota.
3. Pengembalian buku dengan waktu pinjam maksimal satu minggu.
4. Pembuatan laporan-laporan yang diantaranya hanya laporan anggota, data buku peminjaman, pengembalian dan laporan buku, laporan pengadaan & laporan terima buku.
5. Syarat meminjam buku kembali, anggota harus mengembalikan buku sebelumnya bersamaan dengan waktu yang sama.
6. Proses denda keterlambatan buku sehari sebesar Rp 500,- perbuku.
7. Proses peminjaman hanya membahas peminjaman perminggu.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Pasundan 3 Bandung, yang beralamat di Jl.Kebon Jati no 31.

Sedangkan waktu penelitian dilakukan pada bulan September 2011 sampai Desember 2011. Dengan tahapan-tahapan yang ada pada tabel berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

NO	Waktu Kegiatan	September 2011				Oktober 2011				November 2011				Desember 2011			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penelitian dan Interview																
2.	Pengumpulan Data																
3.	Analisis Sistem Berjalan																
4.	Membangun prototyping																
5.	Evaluasi protoptyping																
6.	Pengkodean Sistem																
7.	Pengujian Sistem																
8.	Penyusunan Skiripsi																