BAB I

PENDAHULUAN

1.1. 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.

Semakin majunya teknologi membuat semua orang mencari cara untuk mempergunakan teknologi guna meningkatkan taraf hidup mereka. 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 swasta.

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.

Perpustakaan adalah salah satu bidang yang sangat memerlukan bantuan teknologi. Perpustakaan merupakan salah satu sarana pembelajaran yang dapat menjadi sebuah kekuatan untuk mencerdaskan bangsa. Perpustakaan juga mempunyai peranan penting sebagai jembatan menuju penguasaan ilmu pengetahuan dan memberikan kontribusi penting bagi terbukanya informasi-informasi tentang ilmu pengetahuan. Sedangkan perpustakaan yang ada pada sekolah menengah merupakan jantung bagi kehidupan aktivitas akademika, karena dengan adanya perpustakaan sekolah seseorang dapat memperoleh data maupun informasi yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan ataupun perencanaan serta dapat menyegarkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan.

SMP Negeri 40 Bandung merupakan salah satu yayasan yang bergerak dibidang pendidikan. Sekolah ini memiliki lokasi yang beralamat di Jl. Wastukencana 75-A Bandung. Perpustakaan yang ada pada sekolah ini tergolong kedalam jenis perpustakaan tradisional, sehingga perpustakaan ini masih menghadapai masalah dalam kegiatan proses peminjaman maupun pengembalian buku, dikarenakan masih menggunakan sistem pencatatan pada buku sehingga pegolahan data-data tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama, dan dengan sistem tersebut kurang terjamin dari segi keamanannya, yang nantinya akan menghambat kinerja di bagian perpustakaan dalam pengolahan data.

Perpustakaan SMP Negeri 40 Bandung dapat melayani pengunjung mulai dari hari senin sampai hari sabtu dan dari jam 08.00 sampai jam 15.00 WIB, dengan jumlah pengunjung kurang lebih 40 siswa setiap harinya. Anggota yang ada di perpustakaan SMP Negeri 40 Bandung merupakan siswa pada sekolah ini dan juga warga sekitar SMP Negeri 40 Bandung, sehingga dengan jumlah pengunjung yang selalu ada setiap harinya menimbulkan kendala dalam memberikan pelayanan didalam proses peminjaman serta proses pengembalian buku terhadap pengunjung.

Total buku pada perpustakaan ini sebanyak 1692 buku dengan jenis buku yang beragam, kurang lebih 40 sampai 60 buku dipinjam setiap minggunya. Buku-buku yang ada pada perpustakaan SMP Negeri 40 Bandung hampir keseluruhan merupakan buku-buku mata pelajaran. Dengan banyaknya buku yang tersedia, petugas perpustakaan kesulitan dalam mengelola buku-buku yang ada. Dengan banyaknya buku yang tersedia juga pengunjung kesulitan dalam proses pencarian

buku, sehingga memakan waktu yang cukup lama untuk mencari buku yang diperlukan.

Pengunjung yang sudah menjadi anggota di perpustakaan SMP Negeri 40 Bandung, boleh meminjam buku maksimal 2 eksemplar, dengan membawa kartu anggota dan jangka waktu peminjaman 5 hari. Jika pengunjung belum mengembalikan pada saat waktu yang telah ditentukan maka pengunjung tersebut akan dikenakan denda sebesar Rp 200,- perhari dan perbuku keterlambatannya. Buku yang dipinjam kemudian dicatat pada buku dan kartu anggota oleh petugas perpustakaan sebagai bukti dan laporan transaksi peminjaman.

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. Sehingga sering menimbulkan lambatnya informasi yang dihasilkan. Oleh karena itu sangat perlu menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam mengolah data agar laporan yang dihasilkan cepat, akurat dan tepat.

Berdasarkan permasalahan yang ada di perpustakaan SMP Negeri 40 Bandung, maka hal inilah yang menjadi latar belakang terciptanya keinginan untuk membuat sebuah perangkat lunak sebagai alat pengembangan layanan berupa Sistem Informasi Perpustakaan di SMP Negeri 40 Bandung. Diharapkan

dengan dibangunnya Sistem Informasi Perpustakaan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dan memberikan *alternative* dalam proses peminjaman maupun pengembalian buku di bandingkan sebelumnya. Oleh karena itu, penulis membuat skripsi dengan judul **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DI SMP NEGERI 40 BANDUNG".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitian bisa dikatakan paling penting diantara proses penelitian lainya karena akan menentukan kualitas dari penelitian itu sendiri. Sedangkan rumusan masalah adalah ungkapan yang dapat menegaskan apa yang menjadi ini permasalahan dari penelitian yang dilakukan.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Pada proses pendaftaran menjadi anggota perpustakaan, petugas masih melakukan pencatatan data anggota pada buku anggota.
2. Perpustakaan SMP Negeri 40 Bandung ada pada kategori perpustakaan tradisional, sehingga masih menyulitkan perpustakaan dalam melakukan proses peminjaman maupun pengembalian buku, dikarenakan masih menggunakan sistem pencatatan pada buku.
3. Banyaknya buku yang tersedia, banyak pengunjung yang kesulitan mencari buku yang diperlukan, karena harus mencari langsung buku yang bersangkutan pada rak-rak buku.

4. Proses pembuatan laporan masih menggunakan sistem pencatatan pada buku, sehingga laporan yang dihasilkan kurang akurat dan membutuhkan waktu yang lama.

1.2.2. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi yang sekarang berjalan di perpustakaan SMP Negeri 40 Bandung.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi perpustakaan di SMP Negeri 40 Bandung yang bisa menunjang seluruh aktifitas yang ada.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pepustakaan di SMP Negeri 40 Bandung.
4. Bagaimana implementasi program sistem informasi perpustakaan di SMP Negeri 40 Bandung.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Kegunaan dari penentu maksud dan tujuan penelitian dalam sebuah penelitian adalah untuk menentukan arah dari penelitian yang dilakukan agar proses penelitian menjadi lebih mudah dan terfokus.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Penulis ingin membuat Sistem Informasi pada bagian perpustakaan di SMP Negeri 40 Bandung.
2. Untuk meningkatkan efektifitas kinerja pada bagian perpustakaan, sehingga pengguna teknologi informasi tersebut betul-betul dapat dirasakan langsung manfaatnya oleh sekolah tersebut.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Sistem Informasi yang sedang berjalan di perpustakaan SMP Negeri 40 Bandung.
2. Untuk merancang Sistem Informasi Perpustakaan di SMP Negeri 40 Bandung.
3. Untuk menguji Sistem Informasi Perpustakaan di SMP Negeri 40 Bandung.
4. Untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Perpustakaan di SMP Negeri 40 Bandung.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian adalah hal-hal penting yang ingin dicapai dari dilakukannya sebuah penelitian. Penelitian yang dilakukan diharapkan bisa memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Penelitian yang dilakukan mempunyai kegunaan bagi beberapa pihak termasuk dalam bidang praktis yaitu sebagai berikut :

a. Bagi Petugas Perpustakaan (Pustakawan) SMP Negeri 40 Bandung

   Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dijadikan bahan pertimbangan dalam upaya perbakan masalah yang terkait dengan pengelolaan buku-buku dan member untuk setiap transaski peminjaman maupun pengembalian.

b. Bagi Pengunjung Perpustakaan

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan pengunjung dalam pencarian buku yang diperlukan.

1.4.2. Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembang Ilmu

   Kegunaan akademis bagi jurusan Sistem Informasi, sebagai sumbangsih pemikiran ilmiah dari ilmu yang telah dapat dijurusan tersebut. Sebagai kajian dalam membandingkan antara teori yang didapat di bangku kuliah dan di lapangan agar dapat menguntungkan berbagai pihak.

b. Bagi Penulis

   Kegunaan bagi penulis, dapat mengenal lebih jauh mengenai situasi dan kondisi suatu system informasi yang ada di perpustakaan SMP Negeri 40 Bandung, khususnya Sistem Informasi Perpustakaan agar dapat

mengekspresikan ilmu pengetahuan yang telah didapat di bangku perkuliahan.

c. Bagi Penelitian Lain

Kegunaan bagi penenelitian lain, dapat mendalami konsep penelitian yang sama, baik sebagai referensi maupun sebagai bahan pembanding untuk penelitian selanjutnya.

1.5. Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini penulis akan membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan ditangani, antara lain :

1. Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan dibuat berdasarkan permintaan dan kebutuhan perpustakaan SMP Negeri 40 Bandung, dan berbasis desktop.
2. Peminjaman buku maksimal 2 eksemplar dan batas waktu pengembalian maksimal 5 hari kecuali buku paket.
3. Setiap peminjaman harus bebas dari tunggakan buku.
4. Batas waktu pengembalian untuk buku paket maksimal 1 semester (6 bulan).
5. Peminjaman untuk jenis buku referensi tidak diperkenankan untuk dibawa pulang, dikarenakan telah dilindungi hak cipta.
6. Sistem tidak membahas tentang sistem informasi keuangan pada perpustakaan SMP Negeri 40 Bandung, terkecuali tentang denda keterlambatan.
7. Sistem juga tidak membahas tentang laporan kehilangan buku dikarenakan sudah ditentukan di dalam tata tertib peminjaman buku.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis melakukan penelitian di SMP Negeri 40 Bandung dan dengan waktu tertentu.

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di SMP Negeri 40 Bandung yang terletak di Jalan Wastukencana 75-A. Dilaksanakan dari bulan Februari sampai dengan Juli 2012.

1.6.2. Waktu Penelitian

Pada penlitian yang akan dilakukan maka penulis menerapkan perencanaan untuk jadwal penelitian, yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

NO	KEGIATAN	WAKTU																			
		Februari 2012				Maret 2012				April 2012				Mei 2012				Juni 2012			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																				
	a. Observasi																				
	b. Wawancara																				
	c. Studi Pustaka																				
2	Analisis Kebutuhan Sistem																				
3	Perancangan Sistem																				
	a. Perancangan Prosedur																				
	b. Perancangan Use Case																				
	c. Perancangan Skenario Use Case																				
	d. Perancangan Diagram Activity																				
4	Pembuatan Perangkat Lunak																				
	a. Struktur Program																				
	b. Struktur Menu																				
	c. Pengkodean																				
5	Pengujian Perangkat Lunak																				