BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman yang sedang berkembang seperti sekarang ini, banyak pengolahan data yang manual dikonversi ke dalam bentuk digital. Perubahan ini terjadi karena munculnya komputer sebagai alat yang digunakan bukan hanya untuk menghitung namun juga digunakan sebagai pengolah data dan sebagai sarana hiburan dalam satu paket.

Penggunaan komputer sebagai pengolah data mulai merambah banyak kalangan. Orang mulai meninggalkan pengolahan data secara manual karena pengolahan yang cenderung sulit dan membutuhkan ruang penyimpanan yang besar. Setelah munculnya komputer, pegolahan data menjadi lebih mudah dan tidak memakan banyak ruang karena data yang disimpan berbentuk digital.

Perpustakaan adalah salah satu contoh yang memerlukan pengolahan data secara digital, karena memiliki data yang sangat banyak dan tentu saja membutuhkan ruang yang luas untuk penyimpanannya. Dengan mendigitalisasikan perpustakaan akan sangat memudahkan penggunanya baik dari kalangan internal maupun eksternal yang terlibat di dalam Sistem Informasi Perpustakaan.

Sebagai sistem informasi yang telah berbentuk digital, akan lebih baik lagi jika data dan informasi seputar perpustakaan dapat diakses secara remote atau jarak jauh. Namun untuk membangun hal tersebut tidaklah mudah karena ada banyak hal yang harus dilakukan. Hal yang sangat dasar yang harus dilakukan adalah membangun sistem dengan basis Client-Server. Karena jika hal ini berhasil dilakukan, maka tidak mungkin untuk mengembangkannya kedalam area yang lebih luas lagi.

Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan kali ini diharapkan mampu mengatasi berbagai masalah yang kerap timbul di dalam pengolahan data secara manual. Selain itu, dengan basis Client-Server, diharapakan mampu mengatasi kendala jarak yang selama ini menjadi halangan bagi pengguna, meskipun masih dalam skala kecil.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan masalah:

- Bagaimana membangun Sistem Informasi Perpustakaan berbasis Client-Server?

Perpustakaan merupakan salah satu sarana pembelajaran yang dapat menjadi sebuah kekuatan untuk mencerdaskan bangsa. Perpustakaan elektronik memberikan kontribusi penting bagi terbukanya informasi tentang ilmu pengetahuan.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) tidak ada satu pasal pun yang menuliskan kata perpustakaan. Padahal menurut UNESCO, pendidikan untuk semua (*education for all*), dapat lebih berhasil jika dilengkapi dengan keberadaan perpustakaan.

Di perpustakaan elektronik (*e-library*) ada strategi yang di tawarkan untuk membangun citra perpustakaan elektronik di sekolah menengah itu sendiri. Strategi yang ditawarkan yaitu membangun citra perpustakaan, meningkatkan citra perpustakaan dan mengembangkan perpustakaan yang berbasis pada teknologi informasi dan komunikasi.

Dengan menerapkan strategi tersebut akan mengembangkan perpustakaan khususnya perpustakaan elektronik, kita berharap secara bertahap mengejar ketertinggalannya dari perpustakaan – perpustakaan negara maju baik di tingkat Asia, Australian, Eropa, maupun Amerika, sehingga secara bertahap pula dapat menjadikan perpustakaan elektronik di Indonesia bertaraf internasional.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud :

- Membuat Sistem Informasi berbasis Client – Server
- Mengembangkan Sistem yang telah ada

Tujuan :

a) Dimana software yang dibangun berguna untuk mempermudah kerja dari karyawan perpustakan dalam pengolahan data, dimana data yang dimaksud adalah data peminjaman, pengembalian buku pererpustakaan itu sendiri.
b) Software ini juga dirancang untuk memudahkan pengujung perpustkaan untuk mencari buku yang diinginkan.

1.4 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang berhubungan dengan Sistem Informasi Perpustakaan, maka dalam pembahasan akan dibatasi pada masalah.

1. Program ini mengelola data yang berisi tentang :
    a. Buku
        - Kode buku
        - Judul
        - Pengarang
        - Penerbit
        - Tahun Terbit
        - Jumlah Buku
    b. Staf
        - Karyawan Perpustakaan (Pustakawan)
    c. Pengguna

        Beberapa *user* yang dapat menggunakansoftware perpustakaan adalah
        - Admin : menambah , menghapus dan mengedit jumlah buku, Anggota dan Operator.
        - Operator : menambah , menghapus dan mengedit Anggota
        - Siswa : mencari daftar buku yang tersedia di perpustakaan.
    d. Peminjaman dan pengembalian

        Dalam proses peminjaman dan pengembalian admin harus memasukkan kode buku dan NIP (Nomer Induk Pelajar)
2. Laporan

    Laporan hanya berupa keterangan yang berisikan tentang peminjaman dan pengembalian buku.

3. Aktivitas
    - Admin : Mengelola server
    - Pengguna :
        - Karyawan : Mengelola peminjaman dan pengembalian
        - Siswa : Hanya bisa mencari ketersediaan bukan dan tanggal pengembalian buku.

4. Basis
    - Software yang digunakan adalah Microsoft Access 2007
    - OS Windows XP

5. Spesifikasi perangkat keras (*Hardware*) yang mendukung software adalah:
    - Processor : 2,4 GHz
    - Monitor : SVGA
    - Harddisk : Minimal 40 GB
    - Memory : 256 MB
    - DVD ROM
    - Printer, Keyboard + Mouse
    - Kartu jaringan

6. Tool :
    - UML (*UnifiedModeling Language*)

1.5 Metodologi Penelitian

Adapun metode penulis untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini adalah :

1. Wawancara

   Penulis melakukan tanya jawab kepada pihak yang terkait
2. Studi Literatur

   Penulis mempelajari referensi-referensi yang berhubungan dengan laporan ini.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang Latar Belakang Masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, identifikasi, pembatasan dan perumusan Masalah Penelitian, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian yang diharapkan, dan Hipotesis yang diajukan serta Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi Tinjauan teori yang mendiskripsikan pengertian, jenis-jenis dan prinsip dasar, Media Komunikasi dan Saluran Komunkasi, Hubungan Masyarakat dan teori Profesionalisme.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan laporan kerja praktek bereserta aplikasi Perpustakaan berbasis client server

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi uraian tentang pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.