BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan dunia elektronik sangat berpengaruh terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi pada kehidupan sehari-hari yang semakin kompleks. Keberadaan suatu teknologi di sebuah perusahaan atau instansi saat ini sangat dibutuhkan , maka manusia di tuntut untuk menyesuaikan dengan perkembangan jaman. Untuk itu manusia sangat memerlukan alat bantu yang disebut komputer. Komputer sendiri dapat diartikan sebagai perangkat elektronika yang dapat digunakan oleh manusia untuk membantu menyelesaikan masalah dengan komputer.

Perpustakaan 400 bakti tentara pelajar adalah suatu instansi pemerintah yang mempunyai tugas memberikan pelayanan peminjaman buku untuk masyarakat. Dalam sistem pelayanan di sebuah perpustakaan sangat besar dalam memberikan kepuasan kepada setiap pengunjung perpustakaan. Pelayanan yang dimaksud diantaranya pembuatan kartu anggota, peminjaman, dan pengembalian buku serta pembuatan laporan mengenai jumlah peminjaman dan pengembalian buku pada Perpustakaan 400 bakti tentara pelajar kota Cirebon.

Dalam sistem yang sedang berjalan di Perpustakaan 400 bakti tentara pelajar kota Cirebon masih dilakukan secara manual yaitu dengan cara menggunakan pencatatan data dalam buku besar, seperti pendaftaran anggota, peminjaman buku ,

pengembalian buku serta pembuatan laporan anggota,laporan peminjaman dan pengembalian buku. Hal tersebut cenderung kurang efektif dan menyita waktu cukup lama. Salah satu cara untuk mempermudah pelayanan tersebut adalah dengan menggunakan sistem komputerisasi. Sebuah sistem komputerisasi sangat di perlukan dalam sebuah pelayanan di Perpustakaan 400 bakti tentara pelajar kota Cirebon. Dengan adanya sistem komputerisai diharapkan suatu masalah dapat diselesaikan cepat. Maka dari itu, pemanfaatannya memerlukan pengetahuan dan keterampilan khusus, maka Perpustakaan 400 bakti tentara pelajar kota Cirebon harus melakukan berbagai cara yaitu dengan memperbaiki fasilitas yang dibutuhkan atau pun menambah fasilitas-fasilitas yang mendukung.

Berdasarkan uraian diatas,maka penulis bermaksud menyusun tugas akhir ini menetapkan judul "SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN PADA PERPUSTAKAAN 400 BAKTI TENTARA PELAJAR KOTA CIREBON".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang diidentifikasi pada perpustakaan 400 bakti tentara pelajar kota Cirebon adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan yang dilakukan masih secara manual mulai dari pendaftaran anggota, peminjaman, pengembalian buku serta pembuatan laporan, sehingga menghambat kegiatan yang ada di perpustakaan 400 bakti tentara pelajar kota Cirebon.

2. Tempat penyimpanan dokumen perpustakaan membutuhkan tempat besar.
3. Membutuhkan banyak berkas dokumen untuk proses pencatatan peminjaman, pengembalian buku, serta laporan.
4. Sulitnya pencarian data buku yang tersedia maupun di pinjam, karena harus di cari dalam dokumen.

1.2.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada pada perpustakaan 400 bakti tentara pelajar kota Cirebon sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun dan merancang sistem informasi perpustakaan yang ada pada perpustakaan 400 bakti tentara pelajar kota Cirebon.
2. Bagaimana membangun aplikasi perangkat lunak pada perpustakaan 400 bakti tentara pelajar kota Cirebon.

1.3 Maksud dan Tujuan penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi perpustakaan di badan perpustakaan dan kearsipan daerah kota cirebon.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membangun rancangan sistem informasi pada perpustakaan 400 bakti tentara pelajar kota Cirebon.
2. Menghasilkan perangkat lunak sistem informasi perpustakaan pada perpustakaan 400 bakti tentara pelajar kota Cirebon.

1.4 kegunaan penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pihak-pihak sebagai berikut

1.4..1 Kegunaan Praktis

Dengan adanya sistem informasi Peminjaman dan pengembalian terkomputerisasi dapat membantu pihak perpustakaan dalam mengelola pelayanan peminjaman dan pengembalian buku dapat berjalan dengan baik.

1.4.2 Kegunaan akademis

Kegunaan akademis dengan penelitian sebagai berikut :

a. Bagi penulis

Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas terutama dalam pembuatan sistem informasi perpustakaan.

b. Bagi peneliti lain

Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau studi kepustakaan terutama bagi yang akan mengadakan penelitian lebih lanjut tentang sistem informasi peminjaman dan pengembalian buku.

c. Bagi pengembangan ilmu manajemen informatika

Dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan antara ilmu pengetahuan (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek), sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu pengetahuan yang sudah ada untuk diterapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak.

1.5 Batasan Masalah

Untuk mengurangi masalah, perlu adanya batasan masalah sehingga pembahasan akan lebih terarah dan mempermudah dalam proses perancangan sistem itu sendiri, maka dari itu penulis membatasi permasalahan yang ada, yaitu:

1. Sistem ini hanya membahas sistem informasi perpustakaan yaitu meliputi peminjaman, pengembalian buku, penginputan data, pencarian data buku, serta denda buku,.
2. Pembuatan sistem informasi ini hanya dapat dilakukan pada bagian perpustakaan yang memiliki hak akses.
3. Perangkat lunak yang dibuat berbasis desktop dengan client server.
4. Masa aktif kartu anggota di perpustakaan ini berlaku hanya satu tahun.
5. Jumlah peminjaman maksimal tiga buku.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian berlangsung di perpustakaan 400 Bakti tentara pelajar kota Cirebon pada jln Brigjend Darsono tlp.(0231) 486605. Dan waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 1 maret sampai dengan 31 juli 2011. Adapun jadwal kegiatan penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal kegiatan penelitian

No	Aktifitas	Waktu																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi masalah																				
2	Menetapkan Pengembangan Sistem Informasi																				
3	Merancang Sistem Informasi																				
4	Membangun Perangkat Lunak																				
5	Pengujian Perangkat Lunak																				
6	Membuat Laporan																				