# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Teknologi semakin berkembang dari hari ke hari, memberikan kontribusi baik positif maupun negatif terhadap keberlangsungan hidup manusia. Teknologi telah mempengaruhi sebagian besar manusia untuk terus bergelut dan bergantung padanya, menggeser peradaban dari sistem kerja manusia menjadi perangkat mesin otomatis. Seiring berkembangnya teknologipun menuntut sebagian instalasi untuk ikut adil didalamnya, karena kebutuhan akan informasi yang mudah didapat kapanpun dimanapun merupakan kebutuhan bagi setiap orang saat ini.

Fenomena ini terjadi dalam banyak instansi salah satunya terjadi pada instansi pendidikan yaitu dibagian perpustakaan. Perpustakaan adalah sebuah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan karya rekam, secara professional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan intelektualitas para penggunanya untuk keperluan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. (Revisi 2RUU Perpustakaan No 43 2007). Perpustakaan yang merupakan pusat dari segala informasi buku, diharapkan dapat memaksimalkan kemampuan belajar seseorang yang datang ke perpustakaan tersebut dengan membaca buku-buku yang tersedia, sehingga dengan seringnya membaca maka akan sangat membantu meningkatkan daya pikir setiap orang. Selain itu dengan keanekaragaman bahan bacaan yang tersedia di perpustakaan menjadi hiburan bagi pembacanya.

Perpustakaan bagian yang sangat penting dalam instansi pendidikan karena perpustakaan salah satu bagian yang memberikan kontribusi sebagai penyedia sumber pengetahuan diluar sistem mengajar yang diberikan oleh guru didalam kelas, disamping dari semua aktivitas itu juga tentunya perpustakaan mengelola data dan informasi yang tidak sedikit, sehingga sering kali adanya tuntutan untuk memiliki suatu sistem informasi yang mampu mengelola semua aktivitas pada perpustakaan.

Sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen–komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. Sistem informasi memiliki kemampuan untuk menyimpan informasi dalam jumlah yang besar dalam ruang yang kecil tetapi mudah diakses, meningkatkan efektivitas dan efisiensi orang–orang yang bekerja dalam kelompok, dalam suatu tempat, mengotomasikan tugas–tugas yang dikerjakan secara manual dan memungkinkan pengaksesan informasi dengan cepat.

Tuntutan untuk mengolah dan memberikan informasi perpustakaan maupun ilmu pengetahuan berupa digital dengan menggugankan sistem yang terkomputerisasi atau onlinepun terjadi pada SMK Pasundan 1 Banjaran yang dimana hingga saat ini masih menghadapai masalah dalam hal tersebut, dimana seluruh informasi baik berupa data siswa dan buku dan cara pengolahan datanya baik berupa data buku yang mereka miliki, data anggota serta data peminjaman dan pengembalian hingga denda masih dilakukan dengan manual yaitu harus

dicatat berulang kali sehingga sering kali memberikan informasi yang kurang akurat dan efisien.

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dari itu penulis akan membuat sebuah perancangan dan menuangkannya dalam bentuk tugas akhir dengan judul **"Sistem Informasi Perpustakaan Online di SMK Pasundan 1 Banjaran"** sehingga dengan adanya Sistem Informasi Perpustakaan nantinya dapat lebih memudahkan untuk online ini mampu membantu dalam proses pengelolaan data anggota, data buku, transaksi peminjaman dan pengembalian buku, pencarian data buku, dan pembuatan laporan-laporan di perpustakaan.

## 1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah cara untuk mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan objek penelitian dalam membuat laporan penelitian ini. Rumusan masalah adalah gambaran atau rancangan masalah yang akan diteliti dalam sebuah penelitian.

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas dapat maka penulis mencoba mengidentifikasikan masalah yang ada di Perpustakaan SMK Pansundan 1 Banjaran yaitu :

1. Pada proses pendataan anggota dan buku, peminjaman, pengembalian serta laporan - laporan masih menggunakan media pencatatan pada buku sehingga kurang efektif dalam segi waktu, karena memerlukan waktu yang

cukup lama karena petugas harus mencatat ulang data data yang tersimpan pada buku besar.

2. Proses pencarian buku yang akan dipinjam oleh anggota masih dilakukan secara manual, yaitu anggota mencari langsung buku yang akan dipinjam pada rak-rak buku.
3. Tidak adanya back – up data karana hanya tersimpan pada satu buku besar saja.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Informasi Perpustakaan yang sedang berjalan di SMK Pasundan 1 Banjaran.
2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi Perpustakaan *Online* di SMK Pasundan 1 Banjaran.
3. Bagaimana pengujian dari Sistem Informasi Perpustakaan *Online* di SMK Pasundan 1 Banjaran.
4. Bagaimana Implementasi dari Sistem Informasi Perpustakaan *Online* dan pelayanan perpustakaan dengan bantuan web di SMK Pasundan 1 Banjaran.

## 1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1.3.1 Maksud

Maksud dilakukannya penelitian ini untuk mengimplementasikan pengetahuan yang didapat di perkuliahan dengan kenyataan yang sesungguhnya dilapangan, serta untuk membatu memudahkan kinerja staf dalam mengelola informasi perpustakaan .

### 1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah :

a. Untuk mengetahui bagaimana sistem informasi perpustakaan di SMK Pasundan 1 Banjaran.
b. Untuk membuat perancangan sistem informasi perpustakaan online di SMK Pasundan 1 Banjaran.
c. Untuk menguji sistem informasi yang akan dirancang.
d. Untuk mengimplementasikan sistem informasi yang akan dirancang.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

Semua informasi yang dikumpulkan melalui penelitian diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi pihak – pihak tertentu yang membutuhkan, adapun kegunaan dari penelitian ini dapat berguna di lingkungan praktis dan lingkungan akademis.

### 1.4.1 Kegunaan Penelitian Praktis

Dari penelitian yang dilakukan ini diharapkan bisa membantu meningkatkan performansi perpustakaan dalam bentuk web yang terintregasi, sehingga dapat memberikan informasi secara akurat, relevan dan tepat waktu.

### 1.4.2 Kegunaan Penelitian Akademis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk :

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, hasil penelitian ini dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi.
2. Bagi penelitian, sebagai literatur acuan yang berguna bagi pendidikan dan penelitian selanjutnya, terhadap permasalahan tentang Sistem Informasi Perspustakaan berbasis web.
3. Bagi Peneliti, diharapkan berguna bagi peneliti sendiri khususnya dalam menambah dan memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek.

## 1.5 Batasan Masalah

Dalam perancangan sistem informasi ini terdapat beberapa batasan masalah diantaranya yaitu :

1. Aktivasi anggota hanya bisa dilakukan oleh petugas.
2. Login di menu publik hanya bisa diakses oleh anggota perpustakaan yang telah melakukan aktivasi.

3. Selain anggota hanya bisa mendownload ebook yang ada pada menu utama publik.
4. Peminjaman buku hanya bisa dilakukan di perpustakaan sekolah.

## 1.6 Lokasi dan Waktu Pengerjaan Tugas Akhir

Berdasarkan lokasi dan waktu penelitan yang dilakukan penulis dapat dijelaskan sebagari berikut:

### 1.6.1 Lokasi Studi Kasus

Nama Perusahaan / Instansi : SMK PASUNDAN 1 Banjaran

Alamat : Jl. Stasion timur no.66 Banjaran kab Bandung.

No Telepon : (022) 5940097

### 1.6.2 Waktu Pengerjaan Tugas Akhir

Waktu Penelitian dilakukan mulai tanggal 2 Maret 2013

**Tabel 1.1 Waktu / Jadwal Penelitian**

| NO | Nama Kegiatan | Maret 2013 | | | | April 2013 | | | | Mei 2013 | | | | Juni 2013 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV |
| 1 | Pengumpulan Data | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 1.Survei | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 2.Wawancara | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Pemodelan Sistem / Informasi | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Desain | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a. Struktur Data | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | b. Arsitektur Perangkat Lunak | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | c. Representasi Interface | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | d. Prosedural | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Pengkodean | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Pengujian | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Pemeliharaan | | | | | | | | | | | | | | | | |