BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan sebagai salah satu sarana yang penting bagi masyarakat khususnya dalam dunia pendidikan untuk memperoleh pengetahuan. Peningkatan pelayanan dalam perpustakaan sangat dibutuhkan untuk mengimbangi perkembangan arus informasi yang serba cepat. Perkembangan sistem pelayanan perpustakan dari sistem manual menjadi sistem berbasis *web* yang lebih memudahkan penunjang untuk mengakses data perpustakaan dengan efektif dan efisien.

Meskipun perpustakaan memiliki peran sentral dalam pendidikan,namun sampai saat ini perpustakaan belum mendapatkan perhatian sebagaimana mestinya supaya dapat menjalankan fungsinya dengan baik. Pada bebrapa sekolah. Perpustakaan tidak lebih dari ruang penyimpan buku. Hal ini terjadi karena belum adanya sistem pengaturan perpustakaan yang baik. Sistem Informasi yang diberlakukan masih seadanya.

Perkembangan *digital library* tidak lepas dari perkembangan teknologi informasi. *Digital library* dibangun diatas teknologi *web*, yang memungkinkan pengaksesan koleksi olah anggota, kapan dan dimanapun posisi pengguna berada melalui *internet*. Di awal perkembangan *digital library*,para peneliti lebih memberikan perhatian pada layanan sistem dan peningkatan jumlah *digital resource* yang dihasilkan.

Internet adalah salah satu media yang digunakan didalam sebuah sistem informasi pada perpustakaan *online,* dimana dengan *internet* seorang pengunjung hanya duduk dan *online,* kemudian masuk ke *website* perpustakaan yang dimaksud, disana pengunjung dapat melihat informasi buku yang dicari, ataupun informasi tentang semua buku yang ada di perpustakaan itu sendiri, selain itu pengunjung juga dapat mengetahui informasi tentang perpustakaan yang ada pada sekolah bersangkutan.

SMA Pasundan 2 Bandung merupakan salah satu dari beberapa sekolahan yang sistem informasi perpustakaan belum efektif dimana sistemnya sudah terkomputerisasi tapi belum terkoneksi dengan database sehingga perpustakaan ini masih menghadapi masalah dalam memberikan informasi pelayanan-pelayanan yang akan diperlukan oleh siswa yang ada pada sekolah ini. Keterbatasan sistem informasi yang ada pada perpustakaan ini juga membuat pustakawan ataupun pengunjung harus melakukan pekerjaan secara manual. Keterlambatan dalam proses pencarian buku dan data serta waktu kunjung yang terbatas membuat sistem informasi perpustakaan seperti ini kurang begitu efektif.

Peminjaman buku di perpustakaan ini dapat dilakukan jika pengunjung sudah menjadi member di perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung, dengan jangka waktu peminjaman 7 hari. Jika pengunjung belum mengembalikan pada saat waktu yang telah ditentukan maka pengunjung tersebut akan dikenakan denda sebesar Rp 500,- perhari keterlambatannya. Buku yang dipinjam kemudian dicatat oleh petugas perpustakaan sebagai bukti dan laporan transaksi peminjaman.

Salah satu solusi yang dapat membantu para pengunjung perpustakaan dalam mencari informasi tentang buku serta data yang diinginkan adalah membuat perpustakaan berbasis php, dimana isi dari program tersebut dapat membantu para pengunjung dalam mencari informasi tentang buku atau data yang dicari ataupun yang diinginkan, dan memudahkan para pengunjung yang hendak melakukan peminjaman buku pada perpustakaan ini.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengambil skripsi ini dengan judul :

"**SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN PADA SMA PASUNDAN 2 BANDUNG".**

Dengan sistem yang diusulkan tersebut diharapkan dapat membantu permasalahan yang terjadi pada sistem informasi perpustakaan di SMA Pasundan 2 Bandung.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka penulis mengidentifikasi permasalahan yang ada yaitu :

1. Sistem pencarian buku masih bersifat manual, dimana siswa atau guru yang akan meminjam harus mencarinya ke rak-rak buku.
2. Pencarian pengolahan data peminjaman dan pengembalian buku belum terkoneksi ke dalam database sehingga mempersulit dalam pembuatan laporan peminjaman.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka kita dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem peminjaman dan pengembalian buku yang berjalan.
2. Bagaimana merancang sistem informasi perpustakaan berbasis php yang diusulkan yang dapat membantu dalam pencarian buku dan pembuatan laporan peminjaman dan pengembalian buku.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi perpustakaan berbasis php yang diusulkan pada SMA Pasundan 2 Bandung.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi perpustakaan yang akan dibuat.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Membangun Sistem Informasi Perpustakaan berbasis PHP di SMA Pasundan 2 Bandung. Agar mempermudah pekerjaan para pegawai perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung. Membangun sistem yang lebih baik dari sistem sebelumnya dan untuk mempermudah siswa dan guru dalam pencarian buku di perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Sistem Informasi Perpustakaan yang sedang berjalan di SMA Pasundan 2 Bandung.
2. Untuk merancang Sistem Informasi Perpustakaan berbasis php pada SMA Pasundan 2 Bandung.

3. Untuk melakukan pengujian Sistem Informasi Perpustakaan berbasis php di SMA Pasundan 2 Bandung.
4. Untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Perpustakaan di SMA Pasudan 2 Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian dan perancangan sistem ini, maka mahasiswa dapat membandingkan antara teori yang didapat dalam perkuliahan dan praktek yang sesungguhnya. Pada prinsipnya penelitian merupakan suatu penerapan antara teori menjadi praktek, maka berikut diuraikan kegunaan penelitian bagi akademis dan praktis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi Penulis

   Dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai proses penglahan data perpustakaan dan dapat diterapkan saat bekerja disuatu hari nanti.

2. Bagi peneliti lain

   Menjadi referensi dan pembelajaran dalam melakukan penelitian berikutnya.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Penelitian dan perancangan sistem ini berguna untuk :

1. Bagi User

   Dapat membantu dan mempermudah pekerjaan pegawai yang ada di perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung.

2. Dengan adanya sistem informasi ini dapat membantu dalam kemajuan teknologi informasi di sekolahan dan menjadi tolak ukur atas kemajuan teknologi informasi dari SMA Pasundan 2 Bandung.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibatasi pada pengerjaan skripsi ini yaitu maliputi sistem informasi pemesanan yang dibahas dan dijabarkan khususnya mengenai pembuatan :

1. Sistem informasi perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung.
2. Menampilkan filter buku berdasarkan nama pengarang atau judul buku.
3. Semua siswa-siswi SMA 2 Pasundan 2 Bandung sudah menjadi anggota perpustakaan.
4. Keterlambatan buku di denda Rp 500 perhari dan tidak membahas denda yang lebih dari 1 bulan.
5. Pengembalian buku paling lambat 7 hari, dihitung dari hari peminjaman.
6. Sistem informasi perpustakaan ini meliputi data anggota, buku, peminjaman serta data pengembalian buku.
7. Tidak melakukan proses peminjaman terhadap guru, karena tidak ada batas pengembalian.
8. Bisa meminjam 3 buku sekaligus, tetapi pengembalian harus semua, dan tidak bisa mengembalikan satu persatu.

9. Maksimal peminjaman 3 buku, dengan syarat dalam satu transaksi peminjaman.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan penulis dapat disebutkan sebagai berikut:

1.6.1 Lokasi Penelitian

Nama Perusahaan : SMA Pasundan 2 Bandung

Alamat : Jl. Cihamplas No 167 Bandung 40131

No Telepon : 022-2030092

Waktu Penelitian / Jadwal Penelitian :

No	Tahap Penelitian	Tahun 2014																			
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data Kebutuhan User																				
	a. Observasi																				
	b. Wawancara																				
	c. Studi Pustaka																				
2	Perancangan Sistem Operasional																				
	a. Perancangan Sistem																				
	b. Perancangan Aplikasi																				
3	Evaluasi Sistem Operasional																				
4	Mengkodekan Sistem Operasional																				
	a. Struktur Program																				
	b. Struktur Menu																				
	c. Kodifikasi																				
	d. Desain Input / Output																				
6	Menguji Sistem Operasional																				
7	Evaluasi Sistem Operasional																				
8	Implementasi Sistem Operasional																				

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian dimana di dalamnya terdapat kegunaan akademi, batasan masalah, lokasi dan jadwal pelaksanaan serta sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang berhubungan dalam membahas aplikasi, terori-teori umum yang berkaitan dengan sistem informasj perpustakaan dan materi pendukung lainnya.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai sejarah singkat perusahan yang diteliti, struktur organisasi dan job description perusahaan, visi dan misi perusahaan, tujuan dan saran perusahaan, serta menjelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan, baik desain penelitian, jenis dan metode pengempulan data, metode pendekatan dan pengembangan sistem, serta pengajuan software, beserta analisis prosedur yang sedang berjalan dengan menggunakan alat bantu analisis yakni dimulai dengan use case diagram hingga deployment diagram serta kemudian melakukan tahap evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai perancangan sistem berdasarkan evaluasi sistem yang sedang berjalan dengan menggunakan diagram use case, diagram activity, diagram sequence, diagram class, component diagram, hingga

diagram deployment. Serta melakukan perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, kemudian melakukan implementasi serta pengujian program.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini yang merupakan bab terkahir, bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan yang diperoleh dari hasil implementasi dan pengujian sistem informasi perpustakaan yang telah dibuat, serta saran yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi ini selanjutnya.