BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sudah cukup maju, khususnya teknologi informasi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal tersebut ditandai dengan semakin meningkatnya penggunaan komputer dalam menangani pengolahan data. Penggunaan komputer menjadi salah satu pilihan utama disetiap instansi, baik yang berskala besar maupun kecil. Pengolahan data secara manual, dimana ketergantungan pada lembaran-lembaran kertas sebagai media penyimpanan data, sudah tidak efektif lagi dan tidak efisien dari segi biaya, waktu, tenaga, jaminan akan kebenaran dan keutuhan data yang akan diproses.

Pembangunan dunia pendidikan pun mengalami perkembangan pesat seiring dengan laju perkembangan teknologi informasi yang sangat beraneka ragam, seperti halnya dalam perpustakaan. Dalam realitas dan fenomena yang ditemui, penyajian informasi dalam sebuah perpustakaan masih tergolong manual seperti semua proses pekerjaan masih dilakukan dengan menggunakan media tulis.

Perpustakaan menjadi wadah penyedia layanan untuk pendidikan akan sangat membutuhkan adanya sistem informasi perpustakaan yang sudah terkomputerisasi untuk menunjang berbagai aktivitas di bagian perpustakaan. Seperti halnya di perpustakaan SMA Angkasa belum adanya sistem informasi perpustakaan yang sudah terkomputerisasi, adapun permasalahan pada saat ini seperti pendaftaran anggota perpustakaan, ketika ada yang mendaftar sebagai

anggota perpustakaan pendataan anggota baru masih menggunakan media pencatatan pada buku sehingga kurang efektif dalam segi waktu dan pembuatan kartu anggota memerlukan waktu yang cukup lama karena petugas harus mencatat ulang identitas anggota. Dalam segi pelayanan seperti proses peminjaman dan pengembalian buku pun masih menggunakan sistem pencatatan pada buku sehingga ketika ada anggota perpustakaan yang akan melakukan proses peminjaman dan pengembalian buku pengolahan pada data-data tersebut akan membutuhan waktu dan data-data tersebut kurang terjamin dari segi keamanannya dan mudah rusak, sehingga ini akan menghambat kinerja di bagian perpustakaan dalam pengolahan data dan pemberian informasi kepada anggota perpustakaan.

Adapun kendala lain seperti anggota perpustakaan kesulitan dalam proses pencarian buku yang akan dipinjam karena anggota perpustakaan harus mencari langsung buku yang akan dipinjam pada rak-rak buku. Kemudian dalam proses pembuatan laporan perpustakaan, laporannyapun masih memiliki kekurangan, contohnya pada pembuatan laporan data anggota masih kurang lengkap karena tidak ada laporan anggota yang masih meminjam buku, tidak pinjam buku, anggota aktif dan anggota tidak aktif, belum adanya laporan buku, dan pembuatan laporan peminjaman dan pengembalian buku digabungkan dimana proses penyajian laporan tersebut meliputi pembuatan rekapitulasi dari dokumen-dokumen yang ada sehingga bentuk laporan yang dihasilkan kurang akurat dan tidak efektif .

Maka untuk itulah dibuat Sistem Informasi Perpustakaan, sehingga dengan adanya Sistem Informasi Perpustakaan nantinya dapat lebih memudahkan untuk

membantu dalam proses pendaftaran anggota, transaksi peminjaman dan pengembalian buku, pencarian data buku, dan pembuatan laporan-laporan di perpustakaan SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung agar proses kerja perpustakaan menjadi lebih efektif dan efisien.

Melihat dari latar belakang dan permasalahan yang ada, dengan demikian maka penulis tertarik untuk memilih penulisan skripsi dengan judul **"Sistem Informasi Perpustakaan di SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung".**

1.2.Identifikasi dan Rumusan Masalah

Pengidentifikasi dan rumusan masalah merupakan proses yang boleh dikatakan paling penting karena menentukan ada dan tidak nya permasalahan pada saat penelitian pada SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara, berikut merupakan identifikasi dan rumusan masalah:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan dalam penelitian ini, maka penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah yang ada di perpustakaan SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung yaitu:

1. Pada proses pendaftaran anggota pendataan anggota masih menggunakan media pencatatan pada buku sehingga kurang efektif dalam segi waktu dan pembuatan kartu anggota memerlukan waktu yang cukup lama karena petugas harus mencatat ulang identitas anggota.

2. Dalam segi pelayanan seperti proses pengimputan data peminjaman dan pengembalianpun masih dikerjakan secara manual, yaitu masih menggunakan pencatatan pada buku.
3. Proses pencarian buku yang akan dipinjam oleh anggota masih dilakukan secara manual, yaitu dengan anggota mencari langsung buku yang akan dipinjam pada rak-rak buku.
4. Proses pembuatan laporan-laporan masih memiliki kekurangan, seperti belum adanya laporan buku, laporan anggota masih kurang seperti tidak adanya laporan anggota yang masih meminjam buku, tidak meminjam buku, anggota aktif dan anggota tidak aktif.

1.2.2. Rumusan Masalah

Atas dasar identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Informasi Perpustakaan yang sedang berjalan pada SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.
2. Bagaimana merancang Sistem Informasi Perpustakaan yang terintegrasi pada SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.
3. Bagaimana menguji Sistem Informasi Perpustakaan pada SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.
4. Bagaimana mengimplementasikan Sistem Perpustakaan pada SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.

1.3.Maksud dan Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini mempunyai maksud dan tujuan sebagai berikut:

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud penulis dalam melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui sistem yang berjalan dilingkungan SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung dan memperbaiki sistem lama kemudian merancang sistem informasi perpustakaan di SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung. Sehingga dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi kinerja pada bagian perpustakaan tersebut, serta penggunaan teknologi informasi betul–betul dapat dirasakan langsung manfaatnya oleh perpustakaan tersebut.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk memberikan kemudahan bagi penyusun dalam melakukan pemetaan terhadap kondisi yang berjalan dengan menetapkan sistem yang baru untuk mengatasi permasalahan yang ada dengan menetapkan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Sistem Informasi Perpustakaan yang sedang berjalan pada SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung
2. Untuk merancang Sistem Informasi Perpustakaan yang terintegrasi pada SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.
3. Untuk menguji Sistem Informasi Perpustakaan pada SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.
4. Untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Perpustakaan pada SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.

1.4.Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua kegunaan penelitian, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi Pengelola Perpustakaan (petugas)

   Hasil penelitian dapat diharapkan memberikan contoh langsung salah satu penerapan dan manfaat Teknologi Informasi di kehidupan sehari-hari, serta menyederhanakan dan mempermudah pengelolaan perpustakaan di sekolah dan mempercepat pelayanan terhadap anggota perpustakaan.

2. Bagi Siswa

   Hasil penelitian ini dapat membantu siswa terhadap pengenalan aplikasi sistem komputer lebih dini dan siswa mengerti manfaat dan pentingnya menguasai teknologi tinggi, sehingga membantu penalaran dan kreasi siswa khususnya dibidang ilmu Teknologi Informasi (IT).

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis

   Berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam pembangunan sebuah proyek sistem informasi yang ada didalam perusahaan, khususnya di SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.

2. Bagi Pengembangan Ilmu

   Hasil penelitian ini diharapkan menjadikan daya guna antara ilmu Teknologi Informasi (IT) dan perpustakaan sekolah dengan keadaan yang akan terjadi saat berlangsungnya implementasi sistem sehingga dengan adanya analisis dan rancangan sistem informasi perpustakaan ini akan lebih memajukan ilmu Sistem Informasi yang sudah ada untuk diterapkan pada dunia nyata dan dapat mengutungkan berbagai pihak yang terkait.

3. Bagi Peneliti Lain.

   Dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi untuk penelitian berikutnya agar dapat lebih mengembangkan.

1.5. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu luas dan tidak keluar dari topik yang dibahas, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas dengan cakupan sistem informasi perpustakaan yang dibuat hanya meliputi proses:

1) Pendaftaran anggota dimana pendaftaran anggota hanya dapat dilakukan oleh siswa dan siswi di SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung,
2) Peminjaman buku dimana hanya dibatasi peminjaman buku sebanyak 2 (dua) buku untuk setiap 1 (Satu) anggota dan pengembalian buku dimana hanya dibatasi waktu pengembalian buku selama 1 (satu) minggu dan jika lebih dari batas pengembalian maka akan terkena denda sebesar Rp.200,00/ hari,
3) Pencarian buku dimana setiap anggota dapat langsung mencari buku yang akan dipinjam pada katalog buku,

4) Pembuatan laporan-laporan yang diantaranya laporan buku, laporan anggota mejadi lebih detail seperti adanya laporan anggota yang meminjam buku, tidak meminjam buku, anggota aktif dan anggota tidak aktif, laporan peminjaman, laporan pengembalian buku dan denda.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian yang dilakukan di SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung, Jln. Lettu Subagio No. 22 Telp. (022) 6040645 Bandung 40174. Waktu penelitian dilakukan pada bulan September 2011 sampai Desember 2011. Dengan tahapan-tahapan pada tabel berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

NO	Waktu Kegiatan	September 2011				Oktober 2011				November 2011				Desember 2011			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan kebutuhan : a. Observasi b. Wawancara c. Pengumpulan data																
2.	Membangun prototype : a. Analisis sistem berjalan b. Perancangan sistem baru																
3.	Evaluasi prototype																
4.	Pengkodean Sistem																
5.	Pengujian Sistem																
6.	Evaluasi Sistem																
7.	Penyusunan Skiripsi																