BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Melihat perkembangan tekhnologi dan Sistem Informasi yang sangat pesat dalam beberapa tahun ini, baik di negara yang sudah maju maupun negara yang sudah berkembang, kecepatan pengolahan dan penyampaian informasi memiliki peran yang sangat penting bagi setiap perusahaan, terutama pada perusahaan-perusahaan yang memiliki tingkat rutinitas yang tinggi dan memiliki data yang harus diolah. Sistem lama yang dilakukan secara konvensional mulai ditinggalkan dan beralih ke sistem komputerisasi, yang dirasa lebih cepat dan akurat dalam penyampaian informasi yang dibutuhkan.. Pengolahan data yang jumlahnya sangat banyak memerlukan suatu alat bantu yang memiliki tingkat kecepatan perhitungan dan penyampaian data yang tinggi. Alat bantu tersebut berupa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

Penggunaan komputer dan penguasaan ketrampilan pengguna software yang terintegrasi maka dalam proses pengolahan data menjadi suatu bentuk informasi, akan dapat dilakukan dengan mudah, cepat, dan akurat. Suatu hasil pengembangan sistem informasi harus mendukung aktivitas organisasi sampai jangka waktu tertentu, karena keberadaan suatu sistem informasi akan disesuaikan dengan perkembangan organisasi atau perusahaan.

Di SMK Negri 1 Maja maupun sekolah lainya pasti mempunyai yang namanya perpustakaan, dan kebanyakan sistem peminjaman dari buku – buku tersebut masih manual dengan cara melakukan penulisan d buku hal ini membuat waktu yang d gunakan sangat lama apabila ada banyak murid yang akan meminjam buku dan d data satu persatu bukan hanya itu murid pun harus mencari ke setiap lorong untuk menemukan buku yang di carinya.

Dengan hal tersebut diatas maka untuk menanggulangi masalah tersebut, maka perlu dirancang sebuah sistem informasi dan aplikasi yang dapat menampung data dalam jumlah banyak sehingga apabila dilakukan pengaksesan terhadap suatu data melalui proses aplikasi yang dibangun akan lebih memudahkan pengguna untuk memperoleh suatu informasi yang lebih cepat tepat dan akurat dalam proses pembuatan informasi yang didapat dari pengolahan data – data yang ada pada database yang telah di buat dan untuk mengurangi resiko *human error*.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“ SISTEM INFORMASI PEMINJAMAN DAN PENGEMBALIAN BUKU DI PERPUSTAKAAN SEKOLAH SMKN 1 MAJA BERBASIS DESKTOP “**

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Di dalam membangun suatu sistem informasi perlu diperhatikan terlebih dahulu akar permasalahan yang timbul dalam sistem yang telah ada ataupun dari data-data yang akan dikumpulkan.

Pada proses pengidentifkasian masalah dengan apa yang telah diuraikan di atas, penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang ada di SMK Negri 1 Maja diantaranya :

1. Di dalam proses peminjaman dan pencatatan stok buku yang keluar dan masuk di perpustakaan sering terjadi kekeliruan atau kesalahan karena masih digunakannya pencatatan secara konvensional yaitu dengan daftar pembuukuan.
2. Di dalam proses pembuatan laporan peminjaman, pengembalian, anggota dan denda kurang terperinci, kurang cepat dan membutuhkan waktu yang lama dikarenakan banyaknya data yang tersimpan, sehingga dapat menyebabkan terjadinya kesalahan di dalam pembuatan laporan.
3. Di dalam proses perhitungan denda peminjaman buku di perpustakaan masih menggunakan alat elektronik kalkulator dimana prosesnya harus menjumlahkan biaya denda peminjaman buku yang harus di bayarkan apabila siswa telat mengembalikan.
4. Dalam pencarian data buku masih dilakukan dengan cara mencari satu persatu buku yang tersedia di lorong tempat penyimpanan buku ,bukan

pencarian secara terkomputerisasi terhadap database yang tersimpan di dalam komputer, sehingga memerlukan waktu yang cukup lama dalam pencarian data stok buku yang tersedia.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana sistem informasi peminjaman buku yang sedang berjalan pada SMKN 1 Maja
2. Bagaimana perancangan sistem peminjaman buku yang sedang berjalan pada SMKN 1 Maja
3. Bagaimana pengujian sistem informasi peminjaman buku yang sedang berjalan pada SMKN 1 Maja
4. Bagaimana implementasi sistem informasi peminjaman buku yang sedang berjalan pada SMKN 1 Maja

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah untuk merancang dan membangun sistem informasi terkomputerisasi yang berguna untuk mempermudah pengolahan data dan dapat memberikan solusi dalam pemecahan masalah yang terjadi pada perpustakaan di sekolah - sekolah khususnya untuk sistem peminjaman buku di perpustakaan.

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem informasi peminjaman buku yang sedang berjalan pada SMK Negri 1 Maja.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi peminjaman buku yang sedang berjalan pada SMK Negri 1 Maja.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap sistem informasi peminjaman buku yang sedang berjalan pada SMK Negri 1 Maja.
4. Untuk melakukan implementasi sistem informasi peminjaman buku yang sedang berjalan pada SMK Negri 1 Maja.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dari penelitian yang dilakukan diantaranya :

1. Meningkatkan pelayanan peminjaman buku pada SMK Negri 1 Maja untuk dapat memberikan kepuasan terhadap konsumen.
2. Mempercepat pencarian data persediaan buku dengan melakukan pencariaan secara terkomputerisasi terhadap database yang tersimpan di dalam komputer.
3. Dapat mengembangkan sistem peminjaman buku menjadi lebih baik, sehingga berdampak pada peningkatan kinerja organisasi.
4. Mempercepat di dalam proses perhitungan transaksi peminjaman buku pada SMK Negri 1 Maja dengan adannya sistem terkomputerisasi sehingga dapat mengurangi resiko *human error.*
5. Mempercepat di dalam proses pembuatan laporan peminjaman buku pada SMK Negri 1 Maja dengan menggunakan sistem yang terkomputerisasi.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademis dari penelitian yang dilakukan diantaranya adalah,

1. Bagi Pengembang Ilmu Pengetahuan

   Dapat memberikan suatu karya peneliti baru yang dapat mendukung dalam pengembangan sistem informasi, Khususnya pengembanagan system informasi peminjaman buku.

2. Bagi Peneliti

   Dapat menambah wawasan dengan mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh di masa perkuliahan dan penerapan secara teori lapangan.

3. Bagi Peneliti Lain

   Menjadi bahan masukan atau bahan acuan terhadap pengembangan dan sumber informasi ataupun referensi sebagai studi kepustakaan bagi penelitian yang sama dengan bidang yang dibahas dalam penelitian ini.

1.5. Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dilakukan agar dalam mengolah sistem dapat lebih terarah. Dari permasalahan yang timbul, penulisan membatasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut :

1. Pembangunan sistem informasi ini mencakup pengolahan input data buku, peminjaman, pengembalian dan denda buku yang berada di sekolahan tersebut.
2. Laporan yang dibuat meliputi laporan peminjaman, laporan pengembalian, laporan anggota dan laporan denda.
3. Laporan denda d buat hanya untuk memantau siswa yang selalu telat tidak di buat untuk guru.
4. Denda di batasi hanya sampai 3 bulan lebih dari itu siswa tersebut akan di panggil oleh petugas pelayanan.
5. Di dalam sistem ini tidak membahas masalah selain tentang buku.
6. Sistem ini tidak menyediakan pembelian atau penjualan buku yang berada d perpustakaan, karena di dalam aplikasi tersebut hanya melakukan peminjaman dan pengembalian buku.
7. Tidak membahas laporan keuangan yang d dapat dari peminjaman buku di sekolah.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian berlokasi di SMK Negri 1 Maja kabupaten Majalengka.

Adapun waktu penelitian ini dilakukan selama 5 bulan dimulai pada bulan September 2013 sampai dengan February 2014, dengan tahapan penelitian sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2013 - 2014																			
		September				October				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan Sistem																				
2	Membuat Prototipe																				
3	Menguji Prototipe																				
4	Memperbaiki Prototipe																				
5	Mengembangkan Versi Produksi																				
6	Penyelesaian Tahap Akhir																				