BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya dunia teknologi dan sistem informasi, maka kebutuhan akan aplikasi – aplikasi terus akan semakin meningkat. Peningkatan ini akan disertai dengan bertambahnya jenis dari aplikasi yang digunakan, terutama dalam mengolah sistem informasi.

Melihat dari semakin beragamnya dan semakin banyaknya teknologi maupun aplikasi dibidang informatika dan sistem informasi, mahasiswa diharuskan melaksanakan praktek kerja lapangan di perusahaan-perusahaan yang berkaitan dengan bidang informatika maupun sistem informasi. Hal ini bertujuan agar mahasiswa dapat mengenal lebih banyak mengenai teknologi maupun aplikasi yang belum didapatkan di materi perkuliahan. Dengan pelaksanaan praktek kerja lapangan ini diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya di bidang informatika dan sistem informasi, selain itu diharapkan juga mahasiswa dapat lebih siap untuk menghadapi dunia kerja nantinya.

Penulis melaksanakan praktek kerja lapangan di BADAN PERPUSTAKAAN DAN ARSIP DAERAH PROVINSI DKI JAKARTA. Perusahaan tersebut bergerak dalam bidang pengolahan arsip daerah dan perpustakan daerah. Setelah melaksanakan praktek kerja lapangan di perusahaan tersebut diharapkan penulis melihat ada beberapa kekurangan dari aplikasi yang digunakan dalam proses pengolahan data sistem informasi.

Kekurangan dari aplikasi tersebut diantaranya pengguna merasa kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi tersebut, sehingga proses pembuatan database tetap membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain itu dikarenakan sulitnya menggunakan aplikasi tersebut menyebabkan beberapa proses tetap menggunakan database manual.

Melihat permasalahan tersebut solusi yang diusulkan pada Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah Provinsi DKI Jakarta ini adalah membuat kembali aplikasi yang lebih mudah dimengerti dan lebih mudah untuk digunakan oleh petugas perpustakaan. Dengan pembuatan aplikasi tersebut diharapkan dapat mempercepat dan mempermudah karyawan dalam proses pembuatan laporan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka laporan Praktek Kerja Lapangan ini diberi judul : **"SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUSTAKAAN DAN ARSIP DI BADAN PERPUSTAKAAN DAN ARSIP DAERAH PROVINSI DKI JAKARTA"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasatkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang timbul diantaranya :

1. Kesulitan dalam memasukkan dan mencari data anggota
2. Kesulitan dalam memasukkan dan mencari data buku
3. Tidak terstrukturnya data base petugas
4. Kesulitan dalam memasukkan dan mencari data peminjaman
5. Kesulitan dalam membuat laporan

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari Praktek Kerja Lapangan ini adalah untuk membuat kembali aplikasi yang lebih mudah digunakan dan dimengerti oleh petugas perpustakaan.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi di BADAN PERPUSTAKAAN DAN ARSIP DAERAH PROVINSI DKI JAKARTA ini adalah :

1. Mempermudah dalam memasukkan dan mencari data anggota
2. Mempermudah dalam memasukkan dan mencari data buku
3. Membuat suatu data base petugas menjadi lebih terstruktur

4. Mempermudah dalam memasukkan dan mencari data peminjaman
5. Mempermudah dalam pembuatan laporan

1.4 Batasan Masalah

Aplikasi ini memiliki beberapa batasan masalah, diantaranya sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya digunakan di Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah Provinsi DKI Jakarta
2. Login yang digunakan adalah login sebagai Petugas Perpustakaan
3. Data yang akan diolah meliputi data buku, data anggota, data peminjaman data petugas dan data laporan.
4. Data laporan didapatkan dari tabel buku, tabel anggota, tabel peminjaman dan tabel petugas
5. *Software* yang digunakan dalam membangun aplikasi ini menggunakan Visual Basic
6. Aplikasi yang dibuat berbasis desktop
7. Metode pembangunan perangkat lunak dilakukan dengan metode prototype
8. Aplikasi yang dibuat masih berupa prototype

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana data yang diperlukan yaitu untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Proses pengerjaan laporan ini penulis menggunakan beberapa metode penulisan, diantaranya:

1. Metode diskusi dan wawancara

   Metode ini penulis lakukan dengan cara diskusi dan Tanya jawab dengan pembimbing perusahaan dan karyaawan perusahaan.

2. Metode observasi

   Penulis melaksanakan observasi dengan terjun langsung ke lapangan. Penulis mencoba langsung untuk melaksanakan proses inputing data dan mengoperasikan aplikasi yang digunakan.

3. Metode literature

   Penulis menggunakan literature-literatur yang sekiranya tepat untuk menghasilkan analisa yang tepat.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Pengembangan perangkat lunak ini menggunakan metode prototype. Sebuah prototype adalah bagian dari produk yang mengekspresikan logika maupun fisik antarmuka eksternal yang ditampilkan. Konsumen potensial menggunakan prototype dan menyediakan masukan untuk tim pengembang sebelum pengembangan skala besar dimulai. Melihat dan mempercayai menjadi hal yang diharapkan untuk dicapai dalam prototype. Dengan menggunakan pendekatan ini, konsumen dan tim pengembang dapat mengklarifikasi kebutuhan dan interpretasi mereka.

Tahapan-tahapan dalam Prototiping adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan

   Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun prototyping

   Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).

3. Evaluasi protoptyping

   Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulang langkah 1, 2 , dan

4. Mengkodekan sistem

   Dalam tahap ini prototyping yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji sistem

   Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan White Box, Black Box, Basis Path, pengujian arsitektur dan lain-lain.

6. Evaluasi Sistem

   Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan . Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4

7. Menggunakan sistem

   Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian yang digunakan dan sistematika penulisan sebagai ringkasan materi dari masing-masing bab.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan penjelasan mengenai profil perusahaan secara singkat mengenai sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan dan landasan teori yang diperlukan dalam penyusunan laporan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisikan penjelasan langkah-langkah perancangan dan pembangunan perangkat lunak hingga implementasi dan terakhir tahap pengujian perangkat lunak. Tahap pengujian dilakukan dengan tujuan apakah semua fungsionalitas dalam perangkat lunaknya itu berjalan atau tidak.

BAB IV PENUTUP

Berisikan kesimpulan pemangunan perangkat lunak serta saran untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ada.