BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penerapan teknologi informasi telah menyebar hampir di semua bidang, tidak terkecuali di bidang perpustakaan. Dengan demikian, ukuran perkembangan perpustakaan juga diukur dari penerapan teknologi informasi yang digunakan dan bukan hanya dari skala ukuran lain seperti besarnya gedung perpustakaan yang dimiliki, jumlah koleksi yang tersedia maupun jumlah penggunanya. Kebutuhan akan teknologi informasi sangat berhubungan dengan peran perpustakaan sebagai kekuatan dalam penyebaran informasi ilmu pengetahuan dan kebudayaan.

Sekolah merupakan salah satu bentuk dari organisasi yang di dalamnya terdapat penelitian belajar mengajar dan sumber dari perpustakaan sekolah yang berada dibawah dan tanggung jawab seorang kepala sekolah. Proses kegiatan belajar mengajar adalah proses yang membutuhkan faktor – faktor pendukung untuk mencapai hasil yang baik. Salah satu pendukung keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar adalah tersedianya media pembelajaran berupa buku sumber, buku rujukan, buku pegangan guru serta buku-buku untuk menambah wawasan baik bagi siswa maupun guru.

Perpustakaan merupakan salah satu sarana pembelajaran yang dapat menjadi sebuah kekuatan untuk mencerdaskan bangsa. Perpustakaan juga mempunyai peran penting untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, penguasaan ilmu pengetahuan dan memberikan kontribusi terbukanya informasi – informasi tentang ilmu pengetahuan. Sebagai pusat informasi perpustakaan dituntut untuk dapat memenuhi kebutuhan pemakai jasa dalam mendapatkan informasi agar lebih mudah, cepat, tepat dan berdaya guna.

Pada perpustakaan SMA Negeri 1 Jampangkulon, belum ada perangkat lunak yang khusus digunakan untuk mengelola data perpustakaan. Terdapat berbagai kendala pada proses peminjaman dan pengembalian buku

dikarenakan belum tersedianya database yang menyimpan semua data tentang data peminjaman dan pengembalian buku, sehingga masih dilakukan pencatatan secara manual ke kartu pinjam. Masih sulitnya memperoleh informasi mengenai buku yang akan dipinjam sehingga informasi yang dihasilkan kurang akurat dan tepat. Maka dari itu diperlukan sistem informasi pengolahan data agar mempermudah dan mempercepat dalam peningkatan kualitas pelayanan peminjaman dan pengembalian buku.

Komputer adalah solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pelayanan peminjaman dan pengembalian buku karena mempunyai kemampuan yang tinggi sebagai alat bantu pengolahan data, kapasitas penyimpanan yang besar, dan kecepatan dalam proses yang tinggi. Maka dari itu penggunaan komputer pada saat ini sudah mulai memasyarakat di berbagai kalangan baik dari kalangan pemerintah maupun swasta. Oleh karena itu, penulis mencoba merancang suatu sistem yang dapat mempermudah dan mempercepat dalam pelayanan proses peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan. Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis bermaksud untuk mengambil judul "SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN PADA SMA NEGERI 1 JAMPANGKULON ".

1.2. . Ruang Lingkup dan Batsan Masalah

1.2.1. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dari perancangan pengolahan data perpustakaan ini meliputi pengolahan data anggota, pengolahan data buku, melakukan peminjaman dan pengembalian buku, penghitungan denda, pencatatan kehadiran serta menampilkan statistik keadaan perpustakaan.

1.2.2. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan sistem informasi ini adalah :

1. Aplikasi ini menghasilkan informasi data buku, data anggota, data peminjaman, data pengembalian, laporan peminjaman, laporan pengembalian dan laporan kehadiran anggota.
2. Program aplikasi ini hanya dapat digunakan di perpustakaan SMA Negeri 1 Jampangkulon.
3. Lama waktu peminjaman buku adalah 5 hari per sekali transaksi peminjaman.
4. Anggota perpustakaan hanya boleh meminjam 3 judul buku yang berbeda.
5. Denda keterlambatan mengembalikan buku yang harus di bayar anggota perpustakaan adalah Rp 500,- / hari.
6. Anggota perpustakaan ini meliputi :

a. Seluruh Siswa SMA Negeri 1 Jampangkulon.
b. Seluruh tenaga Pengajar di SMA Negeri 1 jampangkulon.
c. Seluruh Staf Tata Usaha di SMA Negeri 1 Jampagkulon.

7. Program ini dibuat menggunakan bahasa pemograman PHP, Java Script dan database MySql.
8. Tools yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah Macromedia Dreamweaver sebagai implementasi bahasa pemograman PHP dan Java Script
9. Sistem Informasi ini dapat berjalan di semua web Browser yang mendukung PHP 4 sampai 5 serta Ajax.

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Maksud dari kerja praktek ini adalah untuk menganalisa dan merancang Sistem Informasi Perpustakaan SMA Negeri 1 Jampangkulon Sukabumi.

1.3.2. Tujuan

Berdasarkan masalah yang telah penulis uraikan di atas maka tujuan dari pembuatan sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini mampu mencatat proses peminjaman dan pengembalian buku.
2. Sistem informasi ini mampu menampilkan data seluruh buku, data seluruh anggota serta laporan rekapitulasi keadaan perpustakaan.
3. Sistem informasi ini mampu memberikan sebuah informasi buku dan anggota secara cepat, tepat dan akurat.

1.4. Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan ini adalah sebagai berikut :

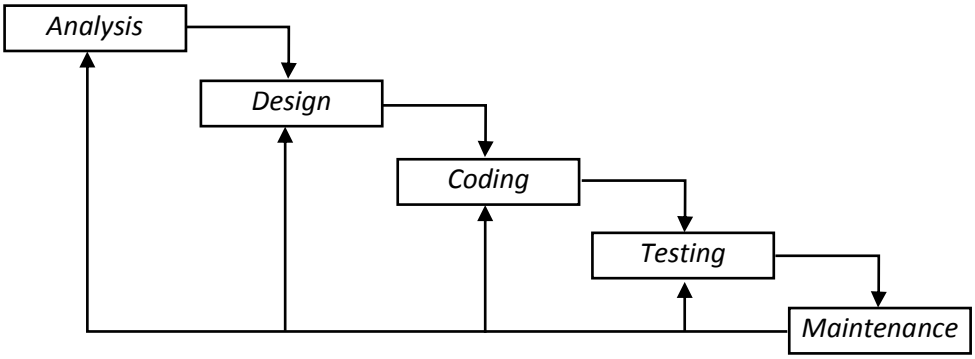
1.4.1. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah dengan melakukan observasi terhadap sistem yang berjalan serta mengadakan wawancara atau tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

1.4.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak yang dibangun ini menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, meliputi *analysis, design, coding, testing*, dan *maintenance*.

Tahap – tahap pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1.1 Metode *waterfall* [1.1]

1. *Analysis,* adalah tahapan yang bertujuan untuk menganalisis hal – hal yang diperlukan saat pembuatan perangkat lunak agar sesuai dengan kebutuhan.

2. *Design,* adalah tahapan yang bertujuan mempresentasikan kebutuhan kedalam bentuk antarmuka pengguna.

3. *Coding,* adalah tahap menerjemaahkan data yang telah dirancang kedalam bahasa pemograman tertentu.

4. *Testing,* adalah proses pengujian perangkat lunak yang telah berhasil dibangun.

5. *Maintenance*, adalah tahap dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan – perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan user.

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara umum mengenai isi laporan kerja praktek ini maka sistematika penulisan dari laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan masalah umum yang berhubungan dengan penyusunan laporan kerja praktek, yang meliputi latar belakang masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, serta sistematika penulisan kerja praktek.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi pembahasan mengenai profil SMA Negeri 1 Jampangkulon yang meliputi sejarah, logo, visi, misi, tujuan, struktur organisasi, serta landasan teori.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan tentang perancangan sistem informasi meliputi perancangan database, perancangan antarmuka, tahap implementasi, tahap pengujian, serta perbaikan sistem yang telah dibangun.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan mengenai seluruh hasil Kerja Praktek yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Jampangkulon, serta saran untuk keperluan pengembangan aplikasi selanjutnya.