BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung merupakan salah satui sekolah tinggi pariwiisata yang ada di Indonesia yang berada di Jl Dr.Setiabudi no 186 Bandung. STPB (Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung) dahulu dikenal dengan nama NHI adalah Perguruan Tinggi yang bernaung dibawah Kementerian Pariwisata & Ekonomi Kreatif sedang secara teknis akademis dibina oleh Kementerian Pendidikan Nasional.Sebagai sebuah lembaga tinggi milik Pemerintah, STP Bandung bertujuan untuk menyiapkan tenaga-tenaga profesional dibidang pariwisata sebagai aset nasional yang berkualitas internasional, kreatif, berjiwa wirausaha berkepribadian Indonesia dan berbudi luhur. STP Bandung bekerjasama dengan berbagai perguruan tinggi, baik dalam negeri maupun luar di negeri dalam mengembangkan program-program pendidikannya pada tingkat D-III dan D-IV dan Magister Manajemen Pariwisata.Program pendidikan yang diselenggarakan di STP Bandung adalah program yang menekankan pada pencapaian keterampilan dari sebuah ilmu. Pencapaian keterampilan tersebut diperkaya dengan Praktik Laboratorium, Studi Lapangan dan Praktek Kerja Nyata.

Menurut informasi salah seorang staff perpustakaan di Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung bahwa diperpustakaan tersebut masih belum mempunyai sebuah sstem penyimpanan ebook atau buku elektronik yang terintegrasi dengan setiap komputer didalam lingkup perpustakaan tersebut karena selama ini Sekolah Tinggi Pariwisata Bandug mulai tidak menggunakan buku buku seperti yang biasa ada di perpustakaan lainnya.Sehingga meminta kami untuk membuat aplikasi yang bisa menyimpan ebook tersebut dan juga bisa untuk dibaca dalam aplikasi tersebut.

Dengan adanya masalah tersebut kami berdiskusi dengan pembimbing Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung dan memutuskan untuk mengembangkan aplikasi tersebut agar tols-tols adalam aplikasi tersebut bisa menyimpan ebook dan juga bisa digunakan untuk membaca ebook yang sudah tersimpa didalamnya.Untuk aplikasi yang akan dibuat kami menggunakan software *Borland Delphi 7* dan untuk database yang akan digunakan adalah *MySQL*.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, kami memutuskan untuk membuat aplikasi perpustakaan digital di Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung. Maka pada laporan kerja praktek ini kami mengambil topik:

"MEMBANGUN PERPUSTAKAAN DIGITAL DI SEKOLAH TINGGI PARIWISATA BANDUNG"

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis kerja praktek merumuskan masalah yang akan dibahas yaitu Bagaimana membangun perangkat lunak PERPUSTAKAAN DIGITAL.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud

Maksud dari kerja praktek adalah membangun sebuah aplikasi perpustakaan digital atau *digital library*.

Tujuan

Tujuan dari pengembangan digital library adalah:

a. Untuk mempermudah pembaca dalam mendapatkan *e-book*.
b. Untuk mempermudah membaca *e-book*.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada aplikasi Digital Library Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung yaitu:

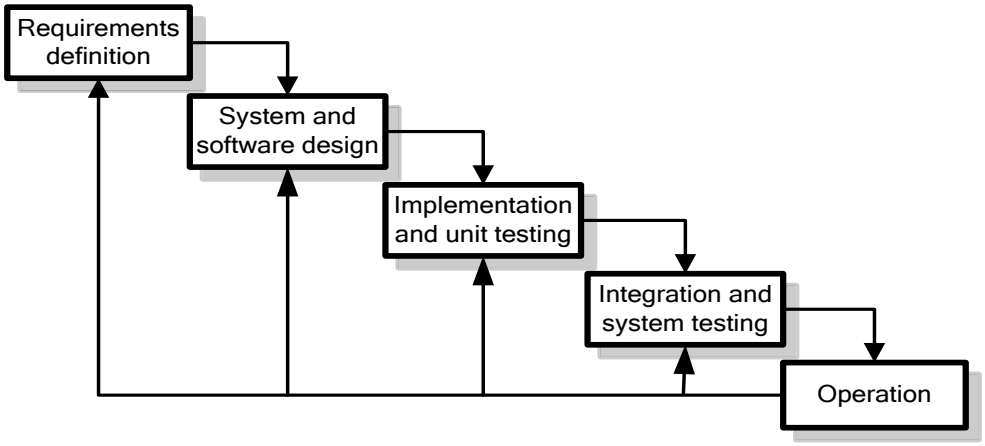
1. Aplikasi yang dibangun menggunakan Borland Delphi 7.
2. DBMS menggunakan MySQL.
3. Untuk penghubung antara Borland Delphi 7 ke MySQL yaitu menggunakan Zeos dbo.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang kami lakukan di Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung adalah dengan metode study literature dan wawancara langsung kepada petugas bagian IT, dan petugas di bagian perpustakaan di Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung Jalan Dr.Setiabudi no 34 Bandung.

1.6 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi gudang ini mengadopsi model air terjun (*waterfall*). Kegiatan pengembangan dasar :



Gambar 1.6-1 Model Waterfall

1. Analisis dan definisi persyaratan (*Requirement definition*) . Batasan dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan user sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
2. Perancangan sistem perangkat lunak (*System and softeware design*). Proses perancangan sistem perangkat lunak, kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.
3. Implementasi dan pengujian unit (*Implementation and unit testing*). Pada tahap ini, perangkat lunak direalialisasikan sebagai program atau unit program. Pegujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.
4. Integrasi dan pengujian sistem (*Integration and system testing*). Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada user.
5. Operasi (*Operation*). Ini merupakan fase dimana sistem ini dioperasikan kepada perusahaan yang bersangkutan. Fase ini dimulai

dari proses instalasi sampai dengan proses operasional sistem informasi tersebut. Namun, tidak mencakup proses pemeliharaan, karena itu membutuhkan waktu yang cukup lama.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pelaporan kerja praktek yang digunakan adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang kerja praktek, perumusan masalah, maksud dan tujuan kerja praktek, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika pelaporan kerja praktek.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan secara singkat mengenai sejarah perusahaan tempat kerja praktek, kedudukan perusahaan, bentuk dan badan hukum perusahaan, bidang pekerjaan perusahaan, landasan teori, bidang pekerjaan divisi/departemen tempat kerja praktek, dan struktur organisasi perusahaan.

BAB 3 PEMBAHASAN

Bab ini menjabarkan tentang jadwal kerja praktek yang dilakukan. Selain itu, kami juga menjabarkan tentang cara atau teknik yang dilakukan selama kerja praktek dan hasil data selama kerja praktek dilakukan.

BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang pencapaian dari tujuan pembangunan aplikasi digital library Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung.