# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perpustakaan sebagaimana yang ada dan berkembang sekarang telah dipergunakan sebagai salah satu pusat informasi, sumber ilmu pengetahuan, penelitian, rekreasi, pelestarian khasanah budaya bangsa, serta memberikan berbagai layanan jasa lainnya.

Hal tersebut telah ada sejak dulu dan terus berproses secara alamiah menunjuk kepada sebuah kondisi dan tingkat perbaikan dan signifikan meskipun belum memuaskan semua pihak.

Perpustakaan ini baru berdiri beberapa tahun yang lalu sehingga masih banyak kekurangan yang terdapat pada perpustakaan SD Negeri Haur Pancuh. Perpustakaan ini hanya mempunyai sistem baca ditempat atau diperpustakaan tersebut, ini sangat merugikan siswa/i yang ingin membaca buku dirumah atau ditempat dimana siswa/i tersebut nyaman untuk membaca buku.

Perpustakaan SD Negeri Haur Pancuh belum melakukan pendataan sebagai anggota perpustakaan karna tidak mempunyai kartu anggota. Perpustakaan ini hanya memproses data buku dengan cara manual, sedangkan untuk pembuatan laporan belum ada.

Perpustakaan ini juga memiliki pinjaman alat peraga yang hanya boleh dipinjamkan kepada guru dan hanya pada saat proses belajar mengajar diadakan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

a. Pengolahan data buku yang masih manual, belum terkomputerisasi.
b. Tidak efisien dalam pengolahan data buku, data alat peraga, data kunjungan, data peminjaman dan pengembalian buku maupun alat peraga
c. Laporan hanya mencakup keuangan saja dan dilakukan secara manual, sedangkan laporan peminjaman, laporan data buku dan data anggota tidak ada.

## 1.3 Maksud Dan Tujuan

Maksud dari kerja praktek ini adalah pembuatan aplikasi perpustakaan pada SD Negeri Haur Pancuh.

Sedangkan tujuan dari kerja paktek ini adalah :

a. Memudahkan petugas perpustakaan untuk mengolah data buku, data alat peraga, data transaksi, data kunjungan seperti menambah data, mengedit data, mengapus data.
b. Meningkatkan efisiensi kerja dalam pengolahan data buku, data alat peraga, data kunjungan, data transaksi maupun alat peraga.
c. Memudahkan operator dalam pembuatan laporan data buku, laporan transaksi, laporan data alat peraga, laporan kunjungan dan data anggota.

## 1.4 Batasan Masalah

a. Proses yang diteliti adalah pengolahan data buku dan keanggotaan pada perpustakaan SD N Haur Pancuh.
b. Proses yang diteliti meliputi penginputan buku baru, peminjaman buku, pengolahan data anggota perpustakaan SD N Haur Pancuh.
c. Data-data pada perpustakaan SD N Haur Pancuh.
d. Perancangan menggunakan macromedia dreamweaver 8, untuk pemodelan aplikasi ini menggunakan DFD, sedangkan aplikasi ini berdiri sendiri atau stand alone.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode deskriptif yaitu suatu metode untuk membuat gambaran atau pencandraan (deskriptif) mengenai fakta –fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian di masa sekarang secara sistematis ,faktual dan akurat.

1. Teknik Pengumpulan Data

   Teknik pengumpulan data dapat di peroleh secara langsung dari objek penelitian. Cara – cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut:

   a) Studi literatur

      Studi literatur dilakukan dengan cara mencari referensi-referensi dan buku panduan ke perpustakaan ataupun melalui media *browsing* atau *internet* untuk menyelesaikan laporan dan aplikasi yang di buat selama penelitian berlangsung.

b) Observasi

Observasi dilakukan dengan cara terjun langsung ke lingkungan objek yang diteliti, untuk mengumpulkan data. Seperti ke tempat studi kasus selama membuat laporan penelitian ini.

c) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Kepala Perpustakaan dan Para Staff di Perpustakaan SD N Haur Pancuh dalam mengumpulkan data dan informasi mengenai masalah yang sering dihadapi dan tampilan data yang akan ditampilkan kepada *user* yang akan mempergunakan sistem tersebut.

2. Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan dalam sistem ini adalah menggunakan model pengembangan perangkat lunak *Waterfall,* adapun meliputi beberapa proses seperti berikut:

a. **Sistem**

Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware, database, dsb. Tahap ini sering disebut dengan Project Definition.

b. **Analisis**

Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada software. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para software engineer harus mengerti tentang domain informasi dari software, misalnya fungsi yang dibutuhkan, user interface, dsb. Dari 2 aktivitas tersebut

(pencarian kebutuhan sistem dan software) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.

c. **Perancangan**

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk "blueprint" software sebelum *coding* dimulai. Perancangan harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari software.

d. **Pengkodean**

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

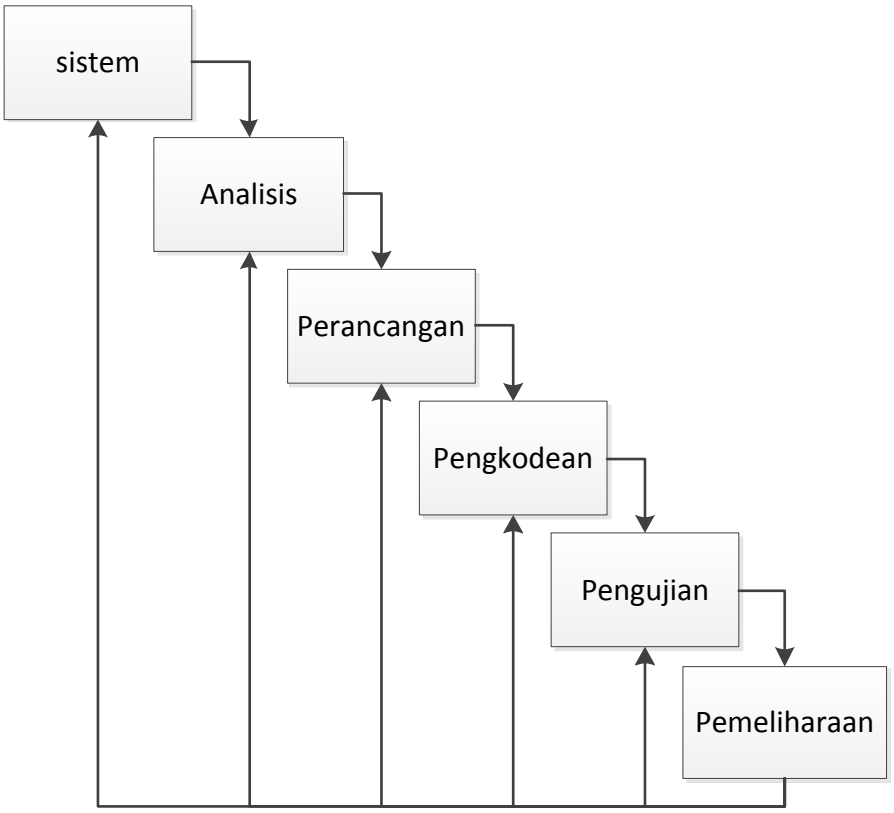
e. **Pengujian**

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. **Pemeliharaan**

Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada error kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan

dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.




**Gambar 1.1 Model *Waterfall***

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan laporan kerja praktek terdiri dari lima bab yang masing-masing bab telah dirancang dengan satu tujuan tertentu. Berikut penjelasan tentang masing-masing bab tersebut:

BAB I PENDAHULUAN

Menerangkan secara umum tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode perancangan metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menerangkan sejarah singkat sekolah, visi dan misi perpustakaan, struktur organisasi, deskipsi tugas dan teori-teori pendukung.

BAB III PEMBAHASAN

Menganalisis permasalahan sistem yang ada pada perpustakaan, analisis perangkat keras dan perangkat lunak, analisis pengkodean, analisis konseptual basis data, analisis kebutuhan fungsional meliputi diagram konteks, data flow diagram, spesifikasi proses, kamus data, perancangan sistem yang meliputi perancangan data skema relasi, perancagan struktur tabel, perancagan kode, perancangan antarmuka, perancagan laporan.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran