BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir ini, teknologi komputer telah berkembang sangat pesat, terkait dengan teknologi-teknologi yang lainnya. Dengan adanya teknologi komputer saat ini, maka perbedaan-perbedaan yang terjadi dalam pengumpulan, pengiriman, penyimpanan dan pengolahan informasi telah dapat diatasi, sehingga memungkinkan pengguna dapat memperoleh informasi secara akurat dan juga cepat. Dengan adanya komputer berupa perangkat keras dan dukungan *software* atau perangkat lunak dapat menghasilkan suatu *software* yang lebih dapat dimanfaatkan dalam penanganan berbagai permasalahan. Adanya dunia pemograman diharapkan mampu menciptakan sebuah sistem informasi yang canggih yaitu sistem yang sudah terkomputerisasi. Dalam dunia pendidikan, perpustakaan menjadi salah satu elemen penting dalam dunia pendidikan.

Perpustakaan sekolah merupakan fasilitas yang sangat dibutuhkan dalam rangka membentuk insan Indonesia yang cerdas. Bahkan perpustakaan merupakan pusat sumber belajar yang utama. Melalui perpustakaan peserta didik dan guru memperoleh kesempatan untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan yang dimiliki dengan membaca bahan perpustakaan yang telah diseleksi dan diorganisir secara sistematis dan teratur. Dapat dikatakan bahwa perpustakaan sekolah merupakan “ jantung“ dalam *system* pelaksanaan pendidikan di sekolah .

Sebagai salah satu pusat sumber belajar perpustakaan juga memiliki peran penting dalam mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan nasional, khususnya dalam rangka mensukseskan program wajib belajar 9 tahun .

Siswa/siswi SMA Negeri 6 Cimahi tidak diharuskan menjadi anggota untuk bisa meminjam buku di perpustakaan. Proses-proses yang dilakukan saat ini masih dilakukan oleh petugas perpustakaan dengan mencatat di buku peminjaman, hal tersebut menyebabkan lambatnya dalam pencarian data, layanan sirkulasi maupun pembuatan laporan. Untuk memenuhi pelayanan yang baik dan efisien terhadap siswa/siswi yang ingin meminjam buku, perpustakaan memerlukan suatu sistem informasi yang dapat membantu para siswa/siswi dalam mencari informasi/referensi tentang data-data buku yang diperlukan. Suatu perpustakaan juga membutuhkan suatu sistem untuk mengumpulkan data, mengolah data, menyimpan data, mencari buku yang di butuhkan, melihat kembali data dan menyalurkan infomasi yang baik, salah satunya adalah memiliki keakuratan data yang tinggi. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, usaha yang harus dilakukan perpustakaan adalah pemanfaatan teknologi informasi seperti komputer beserta program-program aplikasi lainnya disamping peningkatan sumber daya manusia dan peningkatan sistem. Hal tersebut diharapkan dapat mempermudah siswa/siswi dalam pecarian buku di perpustakaan SMA Negeri 6 Cimahi. Selain itu juga dapat membantu petugas perpustakaan dalam pengolahan data dan penyusunan laporan secara cepat dan akurat. Dengan latar belakang itulah, penulis membuat skripsi ini dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis *Desktop* Pada di SMA Negeri 6 Cimahi”.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka penelitian ini diberi judul **"RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS *DESKTOP* PADA SMA NEGERI 6 CIMAHI"**.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi dan Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.2.1 Indetifikasis Masalah

Permasalahan yang ada di SMA Negeri 6 Cimahi yaitu :

1. Pada sirkulasi peminjaman dan pengembalian masih di catat dalam buku besar peminjaman.
2. Pada pembuatan laporan masih dilakukan di dalam buku laporan.
3. Belum adanya sistem pencarian data buku.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil yaitu :

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan di perpustakaan SMA Negeri 6 Cimahi.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi perpustakaan di SMA Negeri 6 Cimahi.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi perpustakaan di SMA Negeri 6 Cimahi.
4. Bagaimana penerapan sistem informasi perpustakaan di SMA Negeri 6 Cimahi.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian pada SMA Negeri 6 Cimahi adalah membuat sistem informasi perpustakaan, untuk membantu para petugas perpustakaan mengatasi permasalahan yang terjadi, seperti pengembalian peminjaman buku yang masih bersifat manual.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dibuatnya laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem perpustakaan yang berjalan di SMA Negeri 6 Cimahi.
2. Untuk mengetahui perancangan sistsem yang dibuat bisa memudahkan dalam memenuhi kebutuhan informasi di SMA Negeri 6 Cimahi.
3. Untuk melihat hasil uji dari sistem informasi perpustakaan SMA Negeri 6 Cimahi.
4. Untuk mengetahui hasil penerapan sistem informasi perpustakaan di SMA Negeri 6 Cimahi yang telah dibuat.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini terbagi menjadi dua jenis keguaan penelitian, yakni:

1.4.1 Praktis

Bagi petugas perpustakaan dan siswa/siswi di SMA Negeri 6 Cimahi, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang Sistem Informasi

Perpustakaan dan dapat menjadi masukan yang berguna untuk meningkatkan efektivitas pada SMA Negeri 6 Cimahi.

1.4.2 Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan bidang keilmuan khususnya bidang keilmuan Sistem Informasi tentang Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Dekstop. Diharapkan temuan-temuan yang diperoleh dapat menjadi bahan-bahan pengkajian dan pengembangan bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia khususnya mahasiswa jurusan Sistem Informasi.

b. Bagi Peneliti

Kegunaan yang penulis dapatkan adalah memperoleh pengalaman baru terhadap permasalahan yang ada di bidang akademis.

Selain itu pengimplementasian ilmu yang penulis dapatkan pada perkuliahan. Ilmu yang penulis dapat pada perkuliahan ternyata berbanding sama dengan kenyataan permasalahan yang terjadi pada dunia pendidikan.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil implementasi yang penulis peroleh dari penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang Sistem Informasi yang didapatkan pada perkuliahan. Kemampuan merancang Aplikasi Sistem Informasi berbasis Dekstop menjadi lebih terasah dan lebih tergali karena adanya permasalahan yang sedang penulis hadapi pada penelitian ini.

1.5 Batasan Masalah

Dalam pembuatan laporan ini dibuat beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih terfokus pada sistem informasi Perpustakaan yang meliputi:

1. Sistem ini dibuat hanya untuk SMA Negeri 6 Cimahi yaitu pada sistem informasi perpustakaan di SMA Negeri 6 Cimahi.
2. Proses sirkulasi, bagian ini hanya mencakup:
   a. Peminjaman, pada proses ini hanya mencakup peminjaman buku yang dilakukan oleh siswa/siswi sesuai dengan persyaratan peminjaman.
   b. Pengembalian, pada proses ini hanya mencakup penanganan pengembalian buku secara utuh (tidak mencakup pengembalian buku dalam keadaan rusak atau hilang) dan juga denda yang diterima apabila tidak dikembalikan sesuai tanggal jatuh tempo.
3. Pendaftaran buku, proses yang dilakukan untuk memasukkan data buku baru yang masuk di SMA Negeri 6 Cimahi.
4. Peminjaman buku maksimal 3 buku yang boleh dipinjam.
5. Batas peminjaman buku maksimal 1 minggu untuk 3 buku.

1.6 Jadwal Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 6 Cimahi, alamat Jl.Melong Raya No.172 Cimahi. Jadwal penelitian selama di SMA Negeri 6 Cimahi seperti berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Tahun 2014																			
		Maret				April					Mei					Juni					
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4		
1	*Planning*																				
	a. Survey Penelitian																				
	b. Observasi																				
	c. Wawancara																				
2	Analisis Kebutuhan																				
	a. Pengumpulan data																				
	b. Identifikasi kebutuhan sistem																				
3	*Design*																				
	Membuat rancangan program																				
4	*Coding*																				
	Melakukan implementasi rancangan desain program																				
5	*Testing*																				
	a. Melakukan uji atau input dan output sistem yang telah dibangun serta melakukan verifikasi dan validasi terhadap sistem yang telah di bangun																				
	b. *Developing System Integrate Test*																				
	c. *User Integrate Test*																				
	d. *Production*																				

1.7 Sistematika Penulisan

Pembahasan penulisan dibagi dalam 5 bab dimana masing-masing bab ini saling berhubungan. Sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini membahas tentang latar belakang , permasalahan, batasan masalah, tujuan, metodelogi penelitian serta sistematika penulisan yang menjelaskan secara singkat dari setiap bab yang ada.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini membahas secara singkat teori-teori yang mendasari proses perancangan dan pembuatan sistem yang meliputi gambaran umum tentang *sistem informasi perpustakaan* dan teori-teori lain yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi.

BAB III : Perancangan Sistem Informasi

Bab ini membahas tentang gambaran umum sistem informasi, rancangan tampilan *user-interface* sistem dan alur analisis yaitu *use case diagram* dari sistem yang akan dibuat.

BAB IV : Implementasi dan analisis

Bab ini berisi tentang uji coba program pada *Perpustakaan di SMA Negeri 6 Cimahi,* menganalisa aplikasi, membahas tahapan-tahapan dalam proses penggunaan aplikasi dan melihat kekurangan-kekurangan pada aplikasi untuk pengembangan sistem selanjutnya.

BAB V : Penutup

Bab ini tentang kesimpulan dan saran yang di dapat dari hasil penelitian penulis.