BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di zaman sekarang ini, memang harus diakui bahwa kemajuan dan Perkembangan Teknologi Informasi (IT) mempunyai pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat karena sudah merupakan bagian dari kehidupan masyarakat sekarang. Dalam dunia yang sedang berkembang ini kita membutuhkan sebuah alat yang dapat membantu kita untuk mempermudah dan mempercepat menyelesaikan pekerjaan sehari-hari diantaranya komputer. Komputer adalah sebuah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan output yang berupa informasi. Tanpa terkecuali Perpustakaan, Perpustakaan dijadikan sebagai sarana informasi yang diperlukan sebagai sumber belajar, yang memungkinkan para tenaga pendidik dan peserta pendidik dapat meningkatkan kualitas dalam proses belajar dan mengajar.

Perpustakaan sekolah merupakan sarana yang penting dalam setiap program pendidikan dan pengajaran. Namun, pada kenyataannya tidak semua sekolah dapat menjadikan perpustakaan sekolah tersebut berjalan dengan baik. Masih banyak kendala yang harus dihadapi. Salah satunya, yaitu kurangnya pengetahuan para pengurus perpustakaan dalam memanajemen perpustakaan tersebut.

Perpustakaan pada prinsipnya mempunyai tiga kegiatan pokok, yaitu pertama, mengumpulkan (to collect) semua informasi yang sesuai dengan bidang kegiatan dan misi organisasi dan masyarakat yang dilayaninya. Kedua, melestarikan, memelihara, dan merawat

seluruh koleksi perpustakaan, agar tetap dalam keadaan baik, utuh, layak pakai, dan tidak cepat rusak baik karena pemakaian maupun karena usianya (to preserve). Ketiga, menyediakan dan menyajikan informasi untuk siap dipergunakan dan di berdayakan (to make available) seluruh koleksi yang dihimpun di perpustakaan untuk dipergunakan pemakainya.

SMA Negeri 1 Cilegon salah satu sekolah favorite di Kota Cilegon tepatnya di JL.KH.Tb. Ismail Kavling Blok F Kel.Ciwaduk Kec.Cilegon. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Cilegon saat itu bernama Drs.H.Sarjo Suryaraharja beliau menjadi kepala sekolah dari tahun 2001-2012. SMA Negeri 1 Cilegon memiliki banyak prestasi dari siswa dan siswi nya salah satunya siswa SMA Negeri 1 Cilegon mengikuti olimpiade dan meraih juara 1 olimpiade kimia kemudian Siswi SMA Negeri 1 Cilegon telah terpilih sebagai Pasukan Paskibra Tingkat Nasional dan mewakili Provinsi Banten.

Setiap sekolah pasti memiliki perpustakaan. Saat ini pengelolaan data perpustakaan pada SMA Negeri 1 Cilegon masih menggunakan sistem peminjaman dan pengembalian secara manual, dimana dalam penerapannya masih terdapat beberapa kendala seperti proses peminjaman dan pengembalian yang belum maksimal, serta bentuk laporan yang masih berupa catatan.

Dalam segi pelayanan proses peminjaman dan pengembalian buku pada perpustakaan masih ditemukan berbagai masalah. Berkas-berkas data peminjaman atau pengembalian yang tidak beraturan, menyulitkan pengurus perpustakaan pada

saat ingin mencari data atau berkas yang diperlukan dan data tersebut kurang terjaga dalam segi keamanan.

Pengurus perpustakaan ketika ingin menyajikan sebuah laporan anggota dimana proses penyajian laporan tersebut meliputi pembuatan rekapitulasi dari dokumen atau arsip-arsip terlebih dahulu. Sehingga bentuk laporan yang dihasilkan kurang akurat dan tidak adanya efisiensi waktu dalam pembuatan laporan anggota tersebut. Maka dari itu untuk mengantisipasi masalah-masalah yang ada di perpustakaan SMA Negeri 1 Cilegon, sekolah membutuhkan suatu program aplikasi sistem informasi perpustakaan untuk menunjang kinerja pada bagian perpustakaan, dan sebagai inovasi yang lebih baik lagi dibandingkan dengan sekolah lain yang berada di Kota Cilegon. Berdasarkan dengan kondisi tersebut maka penulis membuat skripsi dengan judul. **"SISTEM INFORMASI PEMINJAMAN DAN PENGEMBALIAN DI PERPUSTAKAAN SMA NEGERI 1 CILEGON".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Pada umumnya disetiap adanya sebuah perkembangan teknologi informasi tidak akan terlepas dari masalah dalam sebuah aktivitasnya dan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dan dirumuskan adalah:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasikan permasalahannya sebagai berikut:

1. Pada proses pendaftaran anggota perpustakaan, data peminjaman dan pengembalian buku, petugas masih melakukan pencatatan ke dalam buku anggota, buku peminjaman, dan buku pengembalian.
2. Laporan data anggota, laporan buku, peminjaman dan pengembalian buku yang harus diserahkan kepada Kepala Perpustakaan setiap 1 bulan sekali petugas perpustakaan harus mengecek semua data pada buku perpustakaan dan formulir yang telah diisi, dengan memeriksa satu persatu yang membutuhkan waktu lebih lama dan dikarenakan data cukup banyak maka dalam proses laporan terkadang data kurang akurat.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem informasi perpustakaan yang saat ini sedang berjalan di SMA Negeri 1 Cilegon.
2. Bagaimana merancang dan membangun suatu sistem informasi peminjaman dan pengembalian di Perpustakaan SMA Negeri 1 Cilegon sehingga dapat berfungsi secara baik dan efektif.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi peminjaman dan pengembalian di perpustakaan SMA Negeri 1 Cilegon.

4. Bagaimana implementasi sistem informasi peminjaman dan pengembalian di perpustakaan SMA Negeri 1 Cilegon.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam penelitian ini yang berkaitan dengan uraian dari latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah tersebut.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membuat "Aplikasi Peminjaman dan Pengembalian di Perpustakaan SMA Negeri 1 Cilegon" agar dapat mempermudah terhadap proses peminjaman dan pengembalian dan lebih meningkatkan kinerja pengelolaan manajemen di perpustakaan SMA Negeri 1 Cilegon dalam segi Teknologi Informasi (IT).

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui permasalahan sistem yang sedang berjalan saat ini di perpustakaan SMA Negeri 1 Cilegon.
2. Untuk merancang sebuah sistem informasi peminjaman dan pengembalian serta meningkatkan kinerja pengurus maupun pengelola pada bagian perpustakaan juga sebagai inovasi yang lebih baik di SMA Negeri 1 Cilegon.
3. Untuk menguji sistem informasi peminjaman dan pengembalian di perpustakaan SMA Negeri 1 Cilegon dan untuk mengetahui apakah masih ada kekurangan pada sistem tersebut.

4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi peminjaman dan pengembalian yang telah di rancang dan dibuat di perpustakaan SMA Negeri 1 Cilegon.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun Kegunaan Penelitian ini yaitu Kegunaan Praktis dan Kegunaan Akademik yang berkaitan dengan Sistem Informasi Peminjaman dan Pengembalian di Perpustakaan SMA Negeri 1 Cilegon.

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan sistem khususnya di perpustakaan.

2. Bagi Staff Perpustakaan

Penelitian tentang aplikasi peminjaman dan pengembalian ini diharapkan dapat mempermudah pengurus maupun pengelola perpustakaan dalam proses peminjaman maupun pengembalian yang ada di perpustakaan SMA Negeri 1 Cilegon.

3. Bagi Siswa

Penelitian tentang aplikasi peminjaman dan pengembalian ini diharapkan menambah minat siswa untuk berkunjung ke perpustakaan.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis

Kegunaan penelitian yang dilakukan bagi penulis adalah sebagai berikut :

a. Dapat mengetahui kekurangan yang terjadi dalam bidang pendidikan khususnya perpustakaan yang ada di sekolah-sekolah dari segi sistem.
b. Belajar merancang atau membuat suatu sistem informasi berbasis dekstop.
c. Agar lebih memahami beberapa bahasa pemrograman seperti bahasa pemrograman java.
d. Berguna dalam menambah ilmu-ilmu baru yang tidak didapat di perkuliahan baik dalam segi praktek maupun teorinya.

2. Bagi Pengembangan Ilmu

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pengembangan ilmu di bidang teknologi informasi dan memberikan suatu karya penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan sistem informasi berbasis *dekstop* dan dapat memajukan teknologi informasi lebih baik lagi.

1.5 Batasan Masalah

Agar pembahasan topik ini terfokus dan terarah pada tujuan yang di inginkan, batasan permasalahan ini dibuat untuk membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti dan dikembangkan oleh penulis, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembalian buku harus dengan kondisi baik dan ada, jika hilang maka anggota diwajibkan menggantikan dengan buku yang sama dan judul yang sama
2. Di kategori buku,buku dengan judul yang sama tetapi beda edisi.
3. Batas maksimal buku yang dipinjam jumlahnya hanya 3.
4. Waktu peminjaman buku maksimal 7 hari.
5. Denda sebesar Rp.500,-/hari.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu yang dilakukan dalam pembangunan aplikasi tersebut.

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan penulis bertempat di SMA Negeri 1 Cilegon Jl.KH.Tb.Ismail Kav Blok F. Cilegon Telp.0254-391188.

1.6.2 Waktu Penelitian

Jadwal atau waktu selama penelitian meliputi

Tabel 1.1. Jadwal Penelitian

No	Aktivitas	Tahun 2014															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan Sistem																
2	Membuat Prototype																
3	Menguji Prototype																
4	Memperbaiki Prototype																
5	Mengembangkan Prototype																

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan laporan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian yang terdiri dari kegunaan praktis dan kegunaan akademi, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian dan sistematika penulisan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep sistem informasi, analisa dan perancangan sistem berorientasi terstruktur, dan teori pendukung lainnya.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang objek penelitian, metode penelitian, dan analisis sistem yang berjalan, identifikasi kebutuhan sistem, membuat prototype.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, menguji prototype,memperbaiki prototype, implementasi prototype.

BAB V KESIMPULAN & SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan bab - bab sebelumnya dan juga saran - saran dari penulis.