

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di dalam dunia teknologi penggunaan komputer dan sistem-sistemnya sudah mulai banyak digunakan sebagai salah satu media untuk mendapatkan suatu informasi dan sebagai salah satu sarana untuk menunjang suatu pekerjaan agar pekerjaan tersebut dapat dilakukan menjadi lebih efektif dan efisien.

Dunia pendidikan merupakan salah satu bidang yang mengikuti perkembangan teknologi. Dengan mengikuti perkembangan teknologi, maka sekolah yang merupakan salah satu wadah penyedia layanan untuk pendidikan akan sangat membutuhkan adanya efisiensi dan efektifitas kerja yang dihasilkan oleh komputer dalam menunjang berbagai aktivitas di sekolah salah satunya di perpustakaan. Pada SMA Tunas Harapan Jakarta, saat ini kegiatan proses peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan masih dilakukan dengan menggunakan sistem pencatatan pada buku besar sehingga pengolahan pada data-data tersebut akan membutuhkan waktu yang cukup lama, dan pada data-data tersebut kurang terjamin dari segi keamanannya baik buku yang hilang atau rusak tidak terkontrol, sehingga ini akan menghambat kinerja bagi pustakawan dalam memberikan informasi kepada siswa dan siswi. Pencarian data koleksi buku masih dilakukan sendiri di rak buku yang tersedia, sehingga menyebabkan siswa dan siswi malas untuk datang ke perpustakaan, hanya untuk sekedar membaca ataupun meminjam buku.

Layanan perpustakaan adalah kegiatan yang dilakukan oleh pustakawan untuk memberikan layanan koleksi, fasilitas dan jasa perpustakaan agar dapat dimanfaatkan dan diberdayakan secara optimal oleh pemustaka (Fibriyanti dan Tri Wahyu Hari Murtiningsih, 2013: 44).

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, serta menarik minat siswa dan siswi datang ke perpustakaan untuk membaca dan meminjam buku, maka sekolah membutuhkan sistem baru yang dapat menyelesaikan permasalahan yang ada, diantaranya sistem yang dapat dibuat adalah sebuah program aplikasi berbasis Desktop yang menunjang kinerja pada bagian perpustakaan agar lebih efektif dan efisien dalam pengolahan data dan penyajian informasi. Dengan adanya sistem informasi dan pencarian buku berbasis Desktop, diharapkan siswa dapat memperoleh informasi perpustakaan lebih cepat, dan anggota perpustakaan bisa mencari sendiri buku dengan menggunakan katalog buku.

1.2. Identifikasi Permasalahan

1. Penomoran pada masing-masing kategori buku masih berantakan dan belum sesuai dengan kategorinya.
2. Proses peminjaman dan pengembalian buku masih dilakukan dengan menggunakan sistem pencatatan pada buku besar sehingga pengolahan pada data-data tersebut akan membutuhkan waktu yang cukup lama.
3. Tidak tersedia katalog buku untuk pencarian koleksi, sehingga siswa harus mencari buku sendiri.

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu perlu adanya sistem informasi peminjaman dan pengembalian buku pada perpustakaan berbasis desktop, agar memudahkan pustakawan dalam melaksanakan kegiatan peminjaman dan pengembalian buku.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan Skripsi ini adalah :

1. Membantu Pelayanan Perpustakaan, seperti peminjaman, pengembalian, serta pemeliharaan data dengan merancang Sistem Informasi Perpustakaan pada Perpustakaan SMA Tunas Harapan Jakarta.
2. Membuat Sistem Aplikasi Manajemen Perpustakaan yang *user friendly*, baik dari segi *Interface* (tampilan Sistem Layanan Perpustakaan) dan fitur-fitur yang disediakan untuk membantu pengguna akhir mengakses *database* tersebut.
3. Dengan Adanya *Database*, Perpustakaan SMA Tunas Harapan Jakarta dapat memberikan kemudahan bagi pengguna akhir untuk mengakses data peminjaman koleksi, data pengembalian koleksi, serta pemeliharaan data perpustakaan.

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Strata Satu (S1) program studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Nusa Mandiri.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

Metode penelitian yang penulis lakukan dalam pengumpulan data, adalah:

A. Observasi

Penulis melakukan pengamatan-pengamatan langsung terhadap kegiatan yang berhubungan dengan peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan SMA Tunas Harapan Jakarta. Hasil dari pengamatan tersebut langsung dicatat oleh penulis.

B. Wawancara

Untuk mendapatkan informasi secara lengkap, maka penulis melakukan suatu metode tanya jawab kepada petugas perpustakaan mengenai semua kegiatan yang berhubungan dengan peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan SMA Tunas Harapan Jakarta.

C. Studi Pustaka

Metode yang terakhir digunakan adalah metode studi pustaka melalui referensi-referensi dari buku-buku dan jurnal-jurnal yang ada di perpustakaan .

1.5.2. Model Pengembangan Sistem

A. Analisa Kebutuhan Sistem

Penulis melakukan analisa terhadap data yang diperoleh untuk menentukan kebutuhan sistem yaitu dokumen masukan berupa kartu perpustakaan, data peminjaman dan pengembalian buku, serta dokumen keluaran berupa laporan peminjaman dan pengembalian buku dan perancangan *interface* kebutuhan

login, form Registrasi anggota perpustakaan, form peminjaman, form pengembalian, dan form info pustaka.

B. Desain

Membuat program yang bersifat *user friendly* agar mudah dipahami dengan menggunakan UML (*unifed Modeling Language*) *deployment* dengan membuat *Use Case Diagram*, *Activity*, *component*, desain *database* dengan *ERD*.

C. Code Generation

Code Generation Terstruktur adalah Bahasa yang dirancang dengan pengertian dan teknis yang terstruktur sangat penting dalam pembuatan sistem yang kompleks. Pemrograman yang digunakan adalah pemrograman terstruktur.

D. Testing

Melakukan *Black Box Testing* untuk mengetahui kemampuan dari program yang diterapkan apakah telah memenuhi kebutuhan dan hasil yang diharapkan.

E. Support

Dalam pembuatan skripsi ini penulis menggunakan hardware pendukung sebuah notebook Processor intel® Atom™ CPU N450 @ 1.66GHz 1.67 GHz, RAM 1.00 GB, Hardisk 232.88 GB.

1.6. Ruang Lingkup

Didalam penulisan Skripsi ini, penulis membahas tentang Perancangan Sistem Informasi Peminjaman dan Pengembalian Buku pada Perpustakaan SMA Tunas Harapan Jakarta dan agar Skripsi ini mencapai sasaran maka ruang lingkup pembahasan meliputi proses peminjaman, dan pengembalian buku, laporan peminjaman dan pengembalian, pengelolaan data anggota perpustakaan.