

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada zaman *modern* saat ini, dimana kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkembang dengan pesat serta pemanfaatan IT (*Information Technology*) dalam bidang pendidikan sudah merupakan hal yang wajar. Hal ini mendorong sekolah-sekolah untuk terus meningkatkan kualitas mutu pendidikan dengan lebih baik. Sekolah dituntut untuk mengikuti perubahan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi tersebut khususnya dalam menerapkan sistem informasi yang menggunakan teknologi informasi. Salah satunya menerapkan teknologi informasi tersebut pada bagian perpustakaan sekolah.

Menurut Wiji Suwarno (2009 : 14) menyimpulkan bahwa Perpustakaan merupakan suatu satuan kerja organisasi, badan atau lembaga. Satuan unit kerja tersebut dapat berdiri sendiri, tetapi dapat juga merupakan bagian dari organisasi di atasnya yang lebih besar. Perpustakaan yang berdiri sendiri seperti perpustakaan umum, Unit Pelaksana Teknis perpustakaan pada universitas, dan perpustakaan nasional. Sedangkan, perpustakaan yang merupakan bagian dari suatu organisasi yang lebih besar seperti perpustakaan khusus atau kedinasan, dan perpustakaan sekolah.

Perpustakaan di SMK Negeri 17 Jakarta merupakan Perpustakaan Sekolah Menengah Kejuruan yang telah memiliki pengelola perpustakaan, jumlah koleksi buku yang sesuai dengan standar Perpustakaan Sekolah Menengah Kejuruan, serta memiliki peralatan dan perlengkapan yang memadai. Serta siswa siswinya telah diwajibkan menjadi anggota perpustakaan sekolah.

Namun proses pelayanan yang dilakukan saat ini masih secara konvensional yaitu semua pendataannya masih ditulis di dalam buku dan saat

mencari data yang dibutuhkan harus dengan membuka buku halaman perhalaman. Hal tersebut menyebabkan lambatnya dalam pencarian data, pelayanan ataupun pembuatan laporan. Selain itu data atau informasi yang disajikan juga sering tidak valid. Untuk memenuhi pelayanan yang baik dan efisien terhadap anggotanya, perpustakaan memerlukan suatu sistem informasi yang dapat membantu anggota dalam mencari informasi atau referensi tentang data buku yang diperlukan.

Hal tersebut diharapkan dapat membantu petugas perpustakaan dalam pengolahan data dan penyusunan laporan secara cepat dan akurat. Melihat permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk menyusun penelitian Skripsi dengan judul “**Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada SMK Negeri 17 Jakarta**”.

1.2. Identifikasi Permasalahan

Dalam identifikasi masalah yang telah diteliti masalah mengenai peminjaman dan pengembalian buku di SMK Negeri 17 Jakarta beserta kendala-kendala yang dihadapi. Berdasarkan hasil pengamatan diatas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pada saat akan meminjam buku perpustakaan, siswa siswinya dan petugas sering mengalami kesulitan dalam mencari buku yang akan dipinjam.
2. Pada saat siswa meminjam buku perpustakaan, petugas hanya menuliskan data buku dan data peminjam pada buku induk, sehingga menyebabkan kurang terkontrolnya data buku dengan baik.

3. Pada proses pendataan buku perpustakaan petugas mengalami kesulitan untuk mengatur jumlah buku dan mendata buku-buku yang sedang dipinjam dan sudah dikembalikan.
4. Pada saat pembuatan laporan buku, laporan peminjaman, laporan pengembalian dan laporan denda petugas mengalami kesulitan untuk menyusun laporan secara teratur.

1.3. Perumusan Masalah

Dari proses penelitian yang dilakukan, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pada proses peminjaman dan pengembalian buku, pendaftaran anggota dan penelusuran buku masih dilakukan secara konvensional, sehingga menyebabkan kurang cepat dan kurang akurat didalam proses pelayanan terhadap anggota dan pembuatan laporan.
2. Perpustakaan SMK Negeri 17 Jakarta belum memiliki web sistem informasi perpustakaan jadi masih banyak penyimpanan data yang tidak teratur dan terdapat beberapa data yang sama.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi perpustakaan berbasis web pada SMK Negeri 17 Jakarta. Dimana sistem ini nantinya akan berguna bagi petugas perpustakaan untuk mengelola pendaftaran anggota, peminjaman buku, pengembalian buku, pembuatan laporan dan denda, sehingga dapat mencapai kondisi sistem informasi yang jauh lebih baik.

Adapun maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis sistem peminjaman dan pengembalian buku di Perpustakaan SMK Negeri 17 Jakarta yang sedang berjalan.
2. Merancang sistem informasi peminjaman dan pengembalian buku perpustakaan dan memperbaiki sistem yang sedang berjalan dari yang bersifat tertulis ke sistem terkomputerisasi.
3. Menguji sistem informasi peminjaman dan pengembalian buku perpustakaan di SMK Negeri 17 Jakarta, sehingga dapat mempercepat dan memudahkan siswa dalam proses peminjaman, memudahkan petugas dalam proses pendataan dan pembuatan laporan.

Sedangkan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri (STMIK Nusa Mandiri).

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah :

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

A. Observasi (*Observation*)

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan yang berhubungan dengan peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan SMK Negeri 17 Jakarta.

B. Wawancara (*Interview*)

Disini penulis untuk mendapatkan informasi secara lengkap, maka penulis melakukan metode tanya jawab kepada petugas perpustakaan

mengenai semua kegiatan yang berhubungan dengan peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan.

C. Studi Pustaka (*Book Study*)

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

1.5.2. Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem yang penulis pakai adalah metode *waterfall* sebagai berikut :

A. Analisa Kebutuhan Sistem

Penulis melakukan analisa terhadap data yang di ambil untuk menentukan kebutuhan sistem yaitu dokumen masukan berupa data kelas, data anggota, data buku, data peminjaman dan pengembalian buku, serta dokumen keluaran berupa laporan dan perancangan *interface* kebutuhan login, *form* data kelas, *form* data anggota, *form* data buku, *form* peminjaman, *form* pengembalian, *form* user petugas dan user admin.

B. Desain (*Design*)

Membuat program yang bersifat *user friendly* agar mudah di pahami dengan menggunakan UML (*unified Modeling Language*) dengan membuat *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Component Diagram*, *Deployment Diagram* dan desain *database* dengan *Entity Relationship Diagram* dan *Logical Record Structure*.

C. Code Generation

Tahapan implementasi dilakukan dengan membuat *software*. Dalam tahapan ini peneliti menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan *MySQL* sebagai *database*.

D. Testing

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

E. Support

Penulis membutuhkan beberapa perangkat lunak (*Software*) yang akan digunakan untuk membangun sistem informasi peminjaman dan pengembalian buku perpustakaan yaitu terdiri dari *Adobe Dreamweaver CS5*, *Sublime Text 3*, *Xampp*, *Photoshop CS3*, *StarUML*, Sedangkan untuk *hardware* yang di gunakan yaitu *Notebook* dengan spesifikasi *Processor Intel Atom N450*, *RAM 1GB*, *Harddisk 250GB* dan *Monitor 10.1 inch*.

1.6. Ruang Lingkup

Untuk lebih menjelaskan pada masalah yang ada agar lebih jelas dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis hanya membahas tentang sistem informasi perpustakaan berbasis web pada SMK Negeri 17 Jakarta dengan pembahasan yang meliputi bagian *front-end* untuk anggota dan *back-end* untuk petugas dan admin. Kegunaan setiap bagian untuk anggota dapat mencari buku dan meminjam buku, untuk petugas dapat mengelola data kelas, anggota, buku,

peminjaman, pengembalian dan laporan, sedangkan untuk admin dapat mengelola data buku, user dan laporan buku.