

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perpustakaan merupakan salah satu faktor pendukung dalam dunia pendidikan, khususnya sekolah. Perpustakaan merupakan tempat dimana terdapat banyak bahan pustaka ilmu pengetahuan yang akan menambah wawasan serta referensi bagi para pengajar dan peserta didik dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, maka dari itu fungsi dari sebuah perpustakaan harus dapat dimaksimalkan dengan baik. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi.

Menurut Riyanto dkk, (2016:1) teknologi informasi merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat pada saat ini. Dengan kemajuan teknologi informasi, pengaksesan terhadap data atau informasi yang tersedia dapat berlangsung dengan cepat, efisien serta akurat. Perkembangan ilmu dan teknologi mendorong berkembangnya sistem administrasi berbasis teknologi informasi.

Kemajuan teknologi informasi sangat berkembang pesat dan telah mengubah berbagai bidang kehidupan manusia, baik dari bidang kesehatan, bisnis, dan pemerintahan telah mulai memanfaatkan teknologi informasi. Dengan memanfaatkan teknologi informasi akan semakin mempermudah dan mempercepat kinerja pengolahan data, karena itu teknologi informasi akan sangat berguna bila diterapkan di bidang pendidikan, khususnya untuk perpustakaan sekolah. Namun belum semua perpustakaan sekolah memanfaatkan teknologi informasi, termasuk pada SMP Negeri 21 Tangerang. Pengolahan data perpustakaan pada sekolah ini belum terkomputerisasi, membuat proses informasi di perpustakaan tersebut belum berjalan maksimal

yang berdampak kepada lambannya kegiatan administrasi serta proses peminjaman dan pengembalian buku.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas maka diperlukannya sebuah sistem informasi yang memadai untuk perpustakaan SMP Negeri 21 Tangerang, agar semakin memudahkan dalam pelayanan administrasi pada perpustakaan.

1.2. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Perpustakaan masih melakukan pencatatan proses administrasi secara manual.
2. Belum adanya aplikasi yang diterapkan untuk membantu proses administrasi pada perpustakaan.

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi yang terkomputerisasi pada perpustakaan SMP Negeri 21 Tangerang.
2. Bagaimana menerapkan aplikasi yang memudahkan proses kegiatan administrasi perpustakaan.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang aplikasi sistem informasi yang akan memudahkan proses administrasi pada perpustakaan SMP Negeri 21 Tangerang.
2. Membantu admin dan para pengunjung perpustakaan dalam melakukan kegiatan peminjaman dan pengembalian buku.

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan strata satu (S1) program studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer Nusa Mandiri Jakarta.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penyusunan skripsi ini penulis memperoleh data-data yang diperlukan dengan menggunakan metode sebagai berikut:

A. Observasi

Yaitu dengan mengamati proses kegiatan pada perpustakaan SMP Negeri 21 Tangerang untuk dapat mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam perancangan aplikasi.

B. Wawancara

Mengadakan tanya jawab mengenai data-data yang diperlukan untuk perancangan sistem kepada pihak-pihak yang terkait seperti kepada kepala sekolah serta bagian administrasi perpustakaan SMP Negeri 21 Tangerang.

C. Studi Pustaka

Dengan mencari dan mengumpulkan sumber-sumber referensi yang mendukung penyusunan skripsi ini berupa buku, jurnal ilmiah, serta sumber lain yang terpercaya baik dalam bentuk bahan pustaka fisik atau format digital.

1.5.2. Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem yang digunakan dalam penulisan skripsi ini sebagai berikut:

A. Analisa Kebutuhan Sistem

Penulis menganalisa permasalahan untuk mengetahui kebutuhan dalam perancangan sistem, melalui observasi serta berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya, sehingga dapat diketahui kebutuhan sistem yang diperlukan oleh user.

B. Desain

Pada tahap ini penulis melakukan pemetaan hasil analisa yang telah di buat sebelumnya untuk membuat sebuah pemodelan sistem yang menjadi acuan untuk melakukan implementasi

C. *Code Generation*

Pada tahap ini penulis mulai membuat koding dari desain yang telah di buat sebelumnya. Hasil koding tersebut akan menjadi bahan implementasi dalam pembuatan program. Konsep program yang

digunakan penulis adalah dengan pemrograman terstruktur (*Structured Programming*).

D. *Testing*

Pada tahap ini penulis, akan memeriksa apakah program yang telah di buat sudah memenuhi ketentuan yang ada, serta apakah program sudah dapat berjalan dengan baik tanpa adanya *error* atau *debug* yang dapat mengganggu berjalannya fungsi-fungsi pada program. Metode testing yang penulis gunakan yaitu dengan metode Black Box Testing, yaitu metode yang digunakan untuk menemukan kesalahan dengan mendemonstrasikan fungsi-fungsi pada program apakah input dapat di terima dengan benar dan output yang dihasilkan sesuai dengan yang di harapkan.

E. *Support*

Pada tahap ini penulis melakukan pemeriksaan akhir pada program sehingga program yang dihasilkan dapat digunakan dengan baik dan dapat berfungsi untuk mempermudah proses kegiatan administrasi pada perpustakaan. Adapun aplikasi yang digunakan untuk membuat program ini diantaranya, sistem operasi Microsoft Windows 7, Microsoft Access untuk database, dan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0.

1.6. Ruang Lingkup

Dalam penyusunan skripsi ini penulis membuat sebuah sistem informasi perpustakaan yang berguna memudahkan admin dalam pencatatan segala

proses administrasi pada perpustakaan SMP Negeri 21 Tangerang. Sistem ini memiliki fasilitas untuk menginput data master, mencatat proses peminjaman dan pengembalian buku, sampai penyusunan laporan perpustakaan.