

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Setiap individu membutuhkan akses informasi yang cepat, tepat dan akurat. Berdasarkan informasi, seseorang bisa mengetahui apa yang sedang terjadi dan apa yang akan terjadi. Hal ini sangat dibutuhkan oleh setiap lapisan masyarakat. Kondisi tersebut menimbulkan kecenderungan pemanfaatan teknologi, dimana tujuannya adalah mencapai efektifitas dan efisiensi dalam melaksanakan suatu kinerja salah satunya memanfaatkan *internet*.

Akses *internet* yang kian mudah dan penyebaran jaringan yang semakin meluas. Pembaharuan informasi dan penyebarannya pun sebanding dengan permintaan masyarakat. *Website*, sebagai salah satu sarana alternatif untuk menyediakan informasi bagi masyarakat dan diharapkan mampu memenuhi kebutuhan masyarakat akan informasi yang akurat. Banyak perusahaan besar, instansi pemerintahan, lembaga pendidikan, hingga *home industry* yang menggunakan *website* sebagai salah alat untuk memperkenalkan *profil*, produk, layanan *online*, maupun segala bentuk informasi lain kepada masyarakat, salah satunya tentang perpustakaan.

Perpustakaan merupakan kumpulan bahan informasi yang terdiri dari buku dan non-buku yang disusun dengan sistem tertentu, diperuntukkan kepada pengguna jasa perpustakaan untuk dapat dimanfaatkan, akan tetapi tidak untuk dijadikan hak milik baik sebagian maupun keseluruhan. Dari satu konsep tersebut,

maka dapat disimpulkan bahwa perpustakaan menjadi sebuah wadah berbagai macam ilmu dan informasi penting bagi masyarakat, maka diperlukan sebuah sistem pengelolaan yang baik dan fasilitas yang memadai untuk menunjang mutu pelayanan perpustakaan itu sendiri.

Sistem informasi perpustakaan yang menciptakan kemudahan kinerja para *staf* dan efisiensi waktu mulai banyak bermunculan. Pengintegrasian pada *database*, penggunaan peralatan elektronik, dan proses yang terkomputerisasi ini sering disebut sebagai automasi perpustakaan. Automasi perpustakaan merupakan sebuah proses pengelolaan perpustakaan dengan mempergunakan TI. Proses automasi ini kemudian menghadirkan konsep sistem informasi perpustakaan.

Di kota Jambi masih banyak sekolah yang perpustakaannya masih menggunakan sistem manual atau belum terkomputerisasi dalam hal ini SMA PERTIWI KOTA JAMBI salah satu sma yang perpustakaannya masih menggunakan sistem manual.

Pada perpustakaan SMA PERTIWI KOTA JAMBI permasalahan yang ada yaitu, pertama calon anggota (siswa) harus mendatangi perpustakaan langsung, dalam hal ini yaitu mencari buku, pendaftaran anggota perpustakaan, yang kedua pengguna perpustakaan akan mengalami kesulitan dalam melakukan penelusuran koleksi secara langsung dan membutuhkan waktu lebih apabila harus melakukan pencarian dari rak ke rak, dan yang ketiga pihak perpustakaan masih menggunakan buku agenda sebagai alat mencatat data peminjaman dan pengembalian . Dalam hal ini, penulis mengambil objek perpustakaan SMA PERTIWI KOTA JAMBI. Solusi yang tepat adalah sebuah sistem yang mampu

menyediakan berbagai koleksi bacaan yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun, sehingga lebih efisien terhadap biaya, waktu dan tenaga.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik mengangkat permasalahan ini kedalam penelitian yang berjudul “ **Perancangan *E-Library* Pada SMA PERTIWI KOTA JAMBI BERBASIS WEB**”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu bagaimana “**Perancangan *E-library* Pada SMA PERTIWI KOTA JAMBI BERBASIS WEB**” yang mempermudah sistem pengelolaan perpustakaan serta bermanfaat bagi pengguna maupun pengelola di perpustakaan SMA PERTIWI KOTA JAMBI?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar dari topik dan agar tidak menyimpang dari permasalahan, maka penulis melakukan batasan-batasan masalah yaitu :

1. Penelitian dilakukan di perpustakaan SMA PERTIWI KOTA JAMBI.
2. Perancangan sistem informasi ini dibangun dengan menggunakan aplikasi Adobe Dreamweaver, Bahasa Pemrograman PHP, dan Database MySql.
3. Model perancangan Sistem menggunakan *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, dan *Activity Diagram*.

4. Admin dapat mengelolah dan menginput data buku atau *e-book*, siswa, dan laporan perpustakaan.
5. Anggota yang bisa mendownload buku hanya siswa yang terdaftar atau sudah mendaftar pada perpustakaan.
6. Pengunjung hanya bisa melihat daftar buku dan *e-book* yang ada.
7. Metode pengembangan Sistem menggunakan model *Waterfall*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan perumusan permasalahan di atas, maka tujuan yang diharapkan dari peneitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempelajari dan menganalisa sistem yang sistem yang sedang berjalan di perpustakaan SMA PERTIWI KOTA JAMBI.
2. Merancang sistem e-library pada SMA PERTIWI KOTA JAMBI.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi sekolah : dapat memiliki website *e-library* sendiri sehingga dapat mempermudah pihak perpustakaan untuk memberi informasi mengenai buku yang ada pada perpustakaan.
2. Bagi admin : mempermudah dalam pendataan buku di perpustakaan serta lebih efisien bagi admin untuk membuat laporan data perpustakaan pada SMA PERTIWI KOTA JAMBI.

3. Bagi siswa dan guru : Mempermudah dalam mencari informasi buku, tanpa harus datang langsung ke perpustakaan karena dapat mengakses *e-library* kapan pun dimana pun.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan menggambarkan secara umum tentang apa yang penulis bahas pada setiap bab. Penulisan ini terdiri dari 6 bab yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang teori-teori dari para ahli mengenai definisi-definisi yang berhubungan dengan masalah yang di teliti dari pokok permasalahan yang di angkat, yakni perancangan *E-Library* pada SMA PERTIWI KOTA JAMBI.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode atau pendekatan yang digunakan, dan *Tools* (alat bantu) yang digunakan dalam perancangan program aplikasi baik *hardware* maupun *software*

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab ini berisi tentang analisis permasalahan dan solusi pemecahan masalah, analisis kebutuhan sistem, perancangan algoritma program, struktur data yang digunakan, dan rancangan *layout* atau tampilan dari program aplikasi yang akan di rancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada Bab ini berisi tentang implementasi dan uji coba terhadap sistem yang di rancang, hal-hal yang di tonjolkan berupa kelebihan dan kekurangan dari sistem, cara menjalankan sistem, dan analisis hasil yang di capai oleh sistem.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari laporan yang telah di tulis dimana penulis membuat suatu kesimpulan dan saran atas hasil analisa, yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan.