

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Seiring era perkembangan teknologi yang sekarang ini semakin pesat kemajuannya, serta perkembangan tentang ilmu pengetahuan seiring zaman yang terus berkembang, salah satunya dalam bidang komputer. Teknologi komputer yang saat ini dikenal dengan istilah teknologi informasi berkembang sangat pesat membuat komputer tidak lagi hanya terbatas pada kemampuan mengolah data tetapi lebih dari itu. Perkembangan komputer memiliki peran penting dalam membantu dan mempermudah kegiatan atau penyelesaian dalam proses pekerjaan yang dilakukan. Perkembangan kemajuan teknologi informasi memberikan banyak keuntungan dalam meningkatkan efektivitas dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.

Sekolah Madrasah Aliyah (MA) adalah satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan umum dengan kekhasan agama Islam pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari Sekolah Menengah Pertama, MTs atau bentuk lain yang sederajat, diakui sama atau setara Sekolah Menengah Pertama atau MTs.

Aliyah adalah jenjang yang paling tinggi di madrasah. Yakni mulai dari kelas 10 sampai dengan 12, seperti halnya siswa SMA, maka siswa MA memilih salah satu dari 4 jurusan yang ada, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu-ilmu Keagamaan Islam, dan Bahasa (Sumber Kementerian Agama RI, Madrasah Indonesia: Madrasah Prestasiku, Madrasah Pilihanku, 2015).

Perpustakaan dapat diartikan kumpulan informasi yang bersifat ilmu pengetahuan, hiburan, dan rekreasi yang merupakan kebutuhan hakiki manusia saat ini. Perpustakaan sekolah merupakan salah satu sarana penting yang harus ada dalam lembaga pendidikan dan berfungsi sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar. Pentingnya perpustakaan sekolah dapat dilihat dalam UU No 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan, dalam UU tersebut BAB I pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan atau karya rekam secara professional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka. Dan dalam ayat 2, koleksi perpustakaan adalah semua informasi dalam bentuk karya tulis, karya cetak, dan atau karya rekam dalam berbagai media yang mempunyai nilai pendidikan, yang dihimpun, diolah, dan dilayakkan.

Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Jambi merupakan instansi sekolah yang berakreditasi A, beralamat di Jl. Adityawarman, The Hok, Kecamatan Jambi Selatan, Kota Jambi, Jambi Kode Pos 36125. Selama ini proses pencatatan dilakukan secara manual, karena petugas perpustakaan harus mencatat peminjaman maupun pengembalian kedalam sebuah buku, selain itu perangkat komputer yang ada di dalam ruangan perpustakaan hanya digunakan untuk merekap data peminjaman maupun pengembalian.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada diperlukan sebuah sistem informasi perpustakaan untuk mempermudah petugas perpustakaan dalam mengolah data peminjaman maupun pengembalian serta memanfaatkan perangkat komputer yang ada di ruang perpustakaan tersebut sebagai sistem informasi perpustakaan. Untuk mewujudkan hal tersebut penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul : **“PERANCANGAN APLIKASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB DI MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) 2 KOTA JAMBI”**.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas yaitu “Bagaimana Cara Merancang Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web Pada MAN 2 Kota Jambi?”.

1.3. BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar dari topik dan agar tidak menyimpang dari permasalahan maka penulis memberikan batasan permasalahan sebagai berikut :

1. Penelitian hanya membahas mengenai aplikasi perpustakaan berbasis web seperti pengolahan data peminjaman, data pengembalian, data anggota, data buku, data siswa, data kategori, data user dan data denda buku serta laporan-laporan di perpustakaan MAN 2 Kota Jambi.
2. Aktor yang terlibat yaitu petugas perpustakaan yang berwenang dan siswa MAN 2 Kota Jambi.

3. Perancangan sistem dibatasi hanya menggunakan pemograman PHP, dan database MySQL.
4. Pengembangan sistem menggunakan metode *Waterfall*.
5. Perancangan aplikasi perpustakaan berbasis web ini dibantu dengan menggunakan metode berorientasi objek dengan alat UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*.
6. Tidak membahas tentang denda administrasi keuangan di perpustakaan.
7. Data pelaporan hanya berbentuk excel dan tidak berbentuk format PDF.
8. Tidak membahas tentang pembuatan kartu anggota.

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini yaitu :

1. Menganalisis sistem yang sedang berjalan di perpustakaan MAN 2 Kota Jambi untuk mengevaluasi dan menemukan kendala atau kekurangannya.
2. Merancang aplikasi berbasis web yang dapat mengelola data informasi perpustakaan menggunakan bahasa pemograman PHP dan *database* MySQL pada MAN 2 Kota Jambi.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan penulis yaitu :

1. Diharapkan dapat membantu mengatasi kelemahan – kelemahan dan masalah yang terjadi pada perpustakaan MAN 2 Kota Jambi dalam pengolahan informasi data perpustakaan dan pemantauan stok buku serta mempermudah siswa/siswi melihat informasi buku di perpustakaan terkait peminjaman dan pengembalian buku yang terkadang hanya di tulis di kertas secara manual dan membutuhkan waktu yang lama untuk mencarinya.
2. Diharapkan dapat mempermudah petugas perpustakaan dalam melakukan pemantauan tertib administrasi di perpustakaan.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan penelitian ini disusun secara sistematis ke dalam enam bab. Masing - masing bab akan diuraikan permasalahan - permasalahan, antara lain sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan dari Perancangan Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Jambi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat kajian teori yang digunakan sebagai landasan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang dilakukan

penulis, Pengertian Perancangan, serta perangkat lunak lainnya yang akan digunakan dalam Perancangan Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Jambi.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tahapan proses yang dilakukan penulis selama melakukan penelitian, serta metode dan alat bantu yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak baik *hardware* maupun *software*.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjabarkan tentang analisa kebutuhan mengenai sistem yang akan dibuat, serta gambaran umum yang berisi rancangan *interface* dan desain dari sistem.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem aplikasi dan pengujian sistem aplikasi yang telah di bangun.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan bab - bab sebelumnya yang diharapkan bisa berguna bagi seluruh pihak yang berkaitan dengan penelitian ilmiah.