

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu mengalami perkembangan secara dinamis, salah satu dari sekian banyak perkembangan teknologi adalah komputer. “Pemanfaatan komputer sebagai media untuk memproses data menjadi sangat membantu masyarakat dalam mengubah, menyimpan dan menyebarkan informasi[1]”. Hasilnya sistem informasi berdasarkan komputer akan mempunyai nilai lebih dari pada sistem yang diolah secara konvensional.

Penggunaan teknologi dalam menyampaikan informasi sangatlah membantu dan bermanfaat bagi lembaga-lembaga atau perusahaan-perusahaan. Penyampaian informasi dengan teknologi tidak membutuhkan waktu yang lama dan dapat dilakukan dari mana saja. Tidak dibatasi oleh tempat, waktu dan biaya. Proses mendapatkan informasi dari teknologi juga lebih *up to date*. Informasi yang ditampilkan dan disajikan dapat berubah seiring berjalannya waktu, sehingga informasi yang dihasilkan tidak ketinggalan zaman. Membangun sebuah teknologi sistem informasi pada sebuah perusahaan bukan sekadar mengotomatisasi sebagian proses yang secara rutin dilakukan, melainkan menciptakan suatu aliran informasi yang baru yang secara sistematis dan terintegrasi disusun menjadi sebuah sistem

yang terpadu. Selaras dengan perkembangan teknologi informasi, membangun sebuah sistem informasi bertujuan untuk membantu meningkatkan kinerja dan operasional kantor.

Dalam dunia bisnis seperti lembaga-lembaga atau perusahaan-perusahaan sangat dibutuhkan sistem yang dapat mengumpulkan, mengelolah, menyimpan, melihat kembali dan menyalurkan informasi. Agar memudahkan para pelaku bisnis dalam mengelola data yang sangat banyak dan rumit. Sama halnya dengan dunia bisnis, dunia pendidikanpun memiliki jumlah data yang sangat banyak dan rumit sehingga juga membutuhkan sebuah teknologi yang dapat membantu mempermudah mengelola data tersebut. “Pendidikan yang terfasilitasi dengan teknologi yang baik akan memberi dampak yang luas bagi peserta didik dalam memenuhi kebutuhan akan ilmu pengetahuan sehari-hari[2].”

Perpustakaan sekolah merupakan salah satu contoh yang memiliki jumlah data yang cukup banyak. “Perpustakaan sekolah dijadikan sebagai sarana informasi yang diperlukan sebagai sumber belajar maupun laboratorium belajar yang memungkinkan para tenaga pendidik dan peserta didik meningkatkan kualitasnya[3]”. Untuk itu perpustakaan sekolah memerlukan suatu teknologi untuk mempermudah dalam melakukan pencatatan data anggota, data petugas, data pustaka, mempermudah dalam pencetakan kartu anggota, pencatatan peminjaman dan pengembalian pustaka serta perhitungan denda yang akurat.

SMK Negeri 3 Batang Hari merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang beralamat di Kelurahan Muara Jangga Kecamatan Batin XXIV. Untuk mewujudkan

visi dan misinya sebagai lembaga pendidikan yang ada di Kecamatan Batin XXIV, SMK Negeri 3 Batang Hari tidak lepas dari adanya keberadaan perpustakaan sebagai pusat informasi studi dan juga penunjang kegiatan belajar mengajar. Saat ini perpustakaan SMK Negeri 3 Batang Hari masih menggunakan sistem yang manual.

Berdasarkan observasi dan interview yang dilakukan peneliti, peneliti menemukan permasalahan yang ada, yaitu pada perpustakaan tersebut masih menggunakan buku catatan secara tertulis, kurangnya pemanfaatan yang ada dengan kata lain masih belum terkomputerisasi, masih ada buku yang belum terdata secara menyeluruh dengan baik, absensi pengunjung dilakukan oleh siswa masih secara manual, pencatatan data peminjaman dan data pengembalian pustaka masih secara manual menggunakan buku catatan dan sering terjadi kekeliruan dalam menghitung denda dan berapa buku yang harus didenda.

Dari paparan yang telah diuraikan diatas, maka judul yang diangkat untuk membahas masalah tersebut dalam penelitian ini adalah **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS DESKTOP MENGGUNAKAN JAVA NETBEANS (STUDI KASUS: SMK NEGERI 3 BATANG HARI)”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah **“Bagaimana merancang sistem informasi perpustakaan berbasis desktop menggunakan java netbeans pada perpustakaan SMK Negeri 3 Batang Hari?”**

1.3 BATASAN MASALAH

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka dapat dibuat beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi perpustakaan yang dirancang dioperasikan oleh dua aktor yaitu kepala perpustakaan dan petugas perpustakaan.
2. Objek penelitian dikhususkan pada SMK Negeri 3 Batang Hari.
3. *Database* yang digunakan untuk penyimpanan data adalah MySQL.
4. Perancangan sistem menggunakan *Software* NetBeans IDE 8.2 dengan bahasa pemrograman *Java Standard Edition*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari perancangan sistem informasi perpustakaan pada SMK Negeri 3 Batang Hari ini adalah:

1. Untuk mempelajari sistem perpustakaan yang ada pada SMK Negeri 3 Batang Hari dan mengidentifikasi kelemahan-kelemahan yang terdapat pada sistem tersebut.
2. Untuk merancang sistem informasi perpustakaan berbasis desktop pada SMK Negeri 3 Batang Hari agar meningkatkan kinerja pegawai dalam proses pelayanan informasi pengelolaan data yang lebih efektif dan efisien.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari perancangan sistem informasi perpustakaan pada SMK Negeri 3 Batang Hari ini adalah:

1. Mempermudah petugas perpustakaan dalam mengelola data administrasi di perpustakaan SMK Negeri 3 Batang Hari seperti keanggotaan dan proses peminjaman.
2. Mempermudah petugas perpustakaan untuk mengetahui jumlah transaksi peminjaman buku pada perpustakaan SMK Negeri 3 Batang Hari dalam satu hari.
3. Mempermudah kepala perpustakaan dalam memonitor data perpustakaan.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan kerja praktek ini dikelompokkan menjadi beberapa sub-bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan bab pendahuluan yang mengemukakan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini merupakan teori yang mendasari pembahasan laporan secara khusus berisi defenisi-defenisi yang melandasi penelitian yang didapat

dengan melakukan studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan analisis dan perancangan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisikan kerangka kerja penelitian, metode penelitian, metode pengembangan sistem serta alat bantu penelitian yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang bagaimana gambaran umum objek penelitian, analisis sistem yang berjalan, solusi pemecahan masalah, analisis kebutuhan sistem, *use case* diagram, *class* diagram, *activity* diagram.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang hasil implementasi dari perancangan sistem yang telah di desain sebaik mungkin, serta kelebihan dan kekurangan dari sistem tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.