

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi saat ini memicu banyak kalangan untuk mencari alternatif pemecahan masalah di bidang teknologi. Teknologi informasi sangat mendorong penggunaan dan pemanfaatan teknologi di segala bidang, seperti lembaga pendidikan, lembaga pemerintah, dan lainnya. Hal ini ditandai dengan banyaknya teknologi yang membantu mempercepat pekerjaan manusia, salah satu bentuk teknologi tersebut adalah komputer yang memiliki seperti kecepatan dan efisien waktu dibandingkan dengan cara konvensional (manual).

Teknologi informasi sangat berperan penting dalam pendidikan dasar hingga perguruan tinggi terutama dalam hal pengolahan data perpustakaan, semakin banyak data-data perpustakaan yang akan diolah menuntut agar dilakukan dengan cepat, akurat dan informasi yang dihasilkan baik. Hal ini dapat dilakukan dengan peran teknologi informasi (komputerisasi) yang didukung oleh aplikasi yang baik seperti aplikasi berbasis web ataupun single user.

Perpustakaan adalah suatu tempat, gedung atau ruangan untuk menyimpan buku-buku dan bahan bacaan lainnya yang diorganisasikan untuk bacaan, konsultasi dan studi, serta salah satu bagian tempat pendidikan yang mempunyai peranan yang sangat penting untuk menambah wawasan dan pengetahuan siswa dan siswi. Perpustakaan SMA N 4 Batang Hari yang beralamat Jalan. Jambi –

Muara. Bungo, Pematang Gadung, Kecamatan. Mersam, Kabupaten. Batang Hari merupakan suatu perpustakaan yang hanya dioperasikan dalam ruang lingkup sekolah.

Sistem yang berjalan saat ini sangat sederhana dalam hal pencatatan peminjaman dan pengembalian buku masih di catat ke dalam buku, untuk mencari buku dengan judul tertentu harus dengan cara manual dan tidak adanya informasi yang menyatakan jumlah buku pada perpustakaan ini. Sehingga sering terjadi kesalahan dalam penulisan peminjaman dan pembuatan laporan membutuhkan waktu yang relatif lama.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada SMA N 4 Batang Hari”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian adalah tentang “Bagaimana merancang sistem informasi perpustakaan pada SMA N 4 Batang Hari dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL* ?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar dari topik dan agar tidak menyimpang dari permasalahan, maka perlu dilakukan batasan-batasan, yaitu :

1. Sistem yang dibuat hanya dilakukan pada perpustakaan SMA N 4 Batang Hari
2. Pengolahan data perpustakaan yang dilakukan hanya dibatasi pada pengolahan data anggota, data buku, data klasifikasi buku, data peminjaman, dan data pengembalian.
3. Perancangan sistem menggunakan aplikasi *XAMPP*, *Dreamweaver CS5*, bahasa pemrograman *PHP* dan *DBMS MySQL*.
4. Perancangan sistem menggunakan *Use Case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diperoleh dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mempelajari dan menganalisis perpustakaan yang berjalan pada SMA N 4 Batang Hari.
2. Merancang sebuah sistem informasi perpustakaan berbasis web pada SMA N 4 Batang Hari.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian ini adalah :

1. Mempermudah petugas perpustakaan dalam mengolah informasi data perpustakaan .

2. Untuk mempermudah siswa/siswi melihat informasi perpustakaan termasuk informasi peminjaman dan denda apabila terjadi keterlambatan pengembalian.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar penulisan laporan skripsi ini terdiri dari enam bab. Gambaran umum dari penulisan ilmiah ini dapat di lihat dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan di bahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis membahas beberapa definisi dari teori-terori yang digunakan antara lain mengenai perancangan, sistem, informasi, sistem informasi, perpustakaan, *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, *adobe dreamweaver CS5*, sekilas mengenai bahasa pemograman PHP dan *DBMS MySQL*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan-tahapan proses selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan serta dapat membantu dalam mengembangkan perangkat lunak.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi menjelaskan tentang gambaran umum organisasi, tentang analisis sistem, analisis kebutuhan, perangkat lunak, rancangan output, rancangan struktur data, rancangan perangkat lunak.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang implementasi dan uji coba terhadap sistem yang sudah dirancang kemudian menampilkan kekurangan dan kelebihan serta analisis hasil yang dicapai sistem.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penelitian serta memberikan kesimpulan dan saran-saran yang di dapat berhubungan dengan hasil penelitian.