

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan 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).

Salah satu sumber belajar yang amat penting tetapi bukan satu-satunya adalah “perpustakaan sekolah” yang memungkinkan para tenaga pendidik, tenaga kependidikan dan para peserta didik memperoleh pengetahuan. Penyelenggaraan perpustakaan sekolah bukan hanya untuk mengumpulkan dan menyimpan bahan-bahan pustaka, tetapi dengan adanya penyelenggaraan perpustakaan sekolah diharapkan dapat membantu peserta didik dan guru menyelesaikan tugas-tugas dalam proses belajar mengajar [1].

Sarana Perpustakaan dibangun untuk menyimpan koleksi buku-buku atau sumber bacaan. Koleksinya diperbarui untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan. Perpustakaan merupakan sarana wajib yang harus ada. Perpustakaan sekolah harus dikelola dengan baik agar dapat memberi pelayanan

yang baik kepada anggota, petugas perpustakaan, dan pimpinan. Pelayanan yang baik dapat dilihat pada kemudahan anggota mendapatkan informasi yang cepat dan akurat [2].

Perpustakaan SMAN 10 Batanghari yang beralamat di Jalan Jend. A.Yani No.68, Muara Bulian, Kabupaten Batang Hari, Jambi, merupakan suatu perpustakaan yang hanya di operasikan dalam ruang lingkup sekolah. Sistem yang berjalan pada saat ini sangat sederhana, yaitu masih menggunakan pendataan ke dalam buku agenda besar dalam mendata pendaftaran anggota perpustakaan, data buku-buku, serta peminjaman dan pengembalian buku. Dalam sistem saat ini terjadi kesulitan dalam mencari informasi data buku, anggota perpustakaan, klasifikasi buku, peminjaman dan pengembalian serta menyangkut data buku yang kosong atau buku yang sedang dipinjam maupun denda. Pencarian buku yang lambat, Proses Pengembalian buku lama, Sering terjadi kesalahan dalam pencatatan peminjaman dan pengembalian buku, serta membutuhkan waktu lama untuk membuat laporan peminjaman dan pengembalian buku.

Tabel 1.1
Tabel Permasalahan
Periode Tahun 2020-2021

No	Permasalahan	Frekuensi
1	Sulit dalam mencari informasi mengenai hal-hal yang bersangkutan dengan perpustakaan	~
2	Pencarian Buku Lambat	~
3	Proses Pengembalian buku lama	12
4	Sering terjadi kesalahan dalam pencatatan peminjaman dan pengembalian buku	13
5	Membutuhkan waktu lama dalam pembuatan laporan peminjaman dan pengembalian buku	10

(Sumber : Perpustakaan SMAN 10 Batanghari)

Untuk mengatasi permasalahan yang ada diperlukan sebuah sistem

informasi perpustakaan, sebuah sistem yang terintegrasi untuk mempermudah dan mempercepat proses pengolahan data serta menghasilkan informasi yang dibutuhkan secara tepat dan akurat. Sistem informasi yang membantu petugas untuk dapat selalu memonitor tentang ketersediaan buku, daftar buku, peminjaman dan pengembalian buku secara cepat. Dengan demikian, penelitian ini mengusulkan sebuah perancangan sistem informasi perpustakaan berbasis web pada SMAN 10 Batanghari sesuai dengan kebutuhannya, yang ditulis dengan judul penelitian **“Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan SMAN 10 Batanghari Berbasis Web”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis dapat merumuskan masalah yang menyangkut dengan penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana merancang Sistem Informasi Perpustakaan SMAN 10 Batanghari Berbasis Web?
2. Bagaimana Sistem Informasi Perpustakaan yang dirancang dapat mengelola data secara efisien?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penulisan ilmiah ini terarah dan masalah yang dihadapi tidak meluas dan bergeser dari tujuan penelitian, maka dibuat pembatasan masalah yaitu :

1. Penelitian dilakukan pada SMAN 10 Batanghari

2. Pembahasan Mencakup Data Anggota Perpustakaan, Data Buku, Data Peminjaman Buku, Data pengembalian Buku, serta pembuatan laporan
3. Penggambaran prosedur sistem sebagai alat komunikasi dan untuk dokumentasi akan menggunakan struktur teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek menggunakan UML seperti usecase diagram, activity diagram dan class diagram.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakannya penelitian adalah :

1. Menghasilkan analisa permasalahan pada sistem Pengolahan data perpustakaan yang sedang berjalan di SMAN 10 Batanghari.
2. Menghasilkan sebuah Sistem Informasi Perpustakaan Pada SMAN 10 Batanghari untuk mengatasi hambatan-hambatan yang ada dan memudahkan pengelolaan data perpustakaan

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi penulis : Penulis dapat menerapkan disiplin ilmu yang telah diperoleh dan dipelajari dibangku kuliah kedalam praktikum yang nyata.
2. Manfaat bagi pihak perpustakaan : dapat mengatasi masalah yang ada di perpustakaan SMAN 10 Batanghari yang masih melakukan

pengelolaan data perpustakaan dengan cara pencatatan ke dalam buku agenda.

3. Manfaat bagi petugas perpustakaan : dapat lebih membantu meningkatkan produktifitas dan efisiensi kerja dalam memberikan informasi yang akurat, mudah, cepat dan tepat sehingga pengolahan data perpustakaan dapat berjalan dengan efisien serta mempermudah dalam proses pembuatan laporan

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Pada penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini merupakan bab yang berisikan tentang uraian teori-teori yang digunakan penulis dalam menganalisa permasalahan yang ada, seperti konsep perancangan, konsep sistem informasi, konsep perpustakaan, dan konsep website.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini diuraikan secara rinci metode atau pendekatan yang akan digunakan dalam menjawab permasalahan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian mengembangkan perangkat

lunak, dan tools (alat bantu) yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak baik software maupun hardware.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini memuat mengenai analisis permasalahan dan solusi pemecahan masalah, analisis kebutuhan sistem, perancangan algoritma program, Activity Diagram, Use Case Diagram, struktur data dan rancangan layout/tampilan.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan cara menjalankan program, dan melakukan uji coba terhadap sistem / perangkat lunak. Menjelaskan pengujian yang dilakukan terhadap fungsi – fungsi perangkat lunak untuk melihat apakah perangkat lunak telah berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab penutup ini berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh pembahasan penelitian ini.