

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Disaat sekarang ini perkembangan dunia teknologi sangat berkembang pesat, dimana semua instansi dituntut harus mengupayakan peranan teknologi dari berbagai segi, baik dari segi sumber daya manusia, pelayanan, yang mana dapat meningkatkan kualitas dari kerja yang dilakukan dan didukung dengan adanya suatu sistem informasi yang akurat dalam penyajian informasinya. Dengan memanfaatkan teknologi informasi diharapkan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat dari segi pelayanan perpustakaan, sehingga dalam pengolahan datanya dilakukan dengan cepat dan akurat.[1]

Perpustakaan adalah sebuah fasilitas yang disediakan oleh pihak sekolah untuk menunjang perkembangan pendidikan para siswanya, dimana perpustakaan berisikan buku–buku ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi semua siswa apabila bisa memanfaatkannya secara maksimal. Namun, tidak semua perpustakaan menerapkan teknologi dalam proses kegiatan perpustakaan seperti peminjaman buku, pendaftaran anggota, pencarian buku dan lain-lain. Hal ini membuat kegiatan perpustakaan dilakukan secara manual atau menggunakan pembukuan.[2]

SMA Negeri 2 Merangin berlokasi di Jl. Ibrahim Sajo Rantau Panjang, Pasar Rantau Panjang, Kecamatan. Tabir, Kabupaten. Merangin, Provinsi. Jambi.

Pada perpustakaan SMA Negeri 2 Merangin dalam pengolahan data seperti data buku, peminjaman dan pengembalian yang masih dilakukan secara manual dengan pencatatan dibuku agenda dan belum menggunakan sistem komputerisasi, sehingga mengakibatkan terdapat banyaknya kelemahan-kelemahan dalam proses pencatatan data-data dalam perpustakaan. Kelemahan-kelemahan tersebut antara lain sering terjadinya kesalahan dalam input data buku yang mengakibatkan penginputan data jadi lambat dan Setiap data yang dicatat baik itu peminjaman atau pengembalian masih di catat ke dalam buku agenda yang mana dianggap kurang efektif, karena akan mengalami kesulitan saat harus merekap data dalam pembuatan laporan sehingga menyulitkan petugas perpustakaan untuk mengelola data perpustakaan. Dengan terdapatnya sistem perpustakaan, petugas perpustakaan dapat mengelola data buku, data peminjaman serta pengembalian buku dengan lebih baik serta tidak perlu mencatat seluruh data melalui pembukuan manual.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penulis ingin memberikan solusi permasalahan dengan membuat aplikasi perpustakaan berbasis *website*. Judul yang akan penulis angkat dalam penelitian ini adalah **“PERANCANGAN APLIKASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB PADA SMA NEGERI 2 MERANGIN”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang aplikasi perpustakaan yang berbasis web pada SMA Negeri 2 Merangin?”

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar tema dan judul penelitian, maka masalah yang akan dijadikan acuan agar tidak mencakup bahan yang terlalu luas. Adapun batas masalahnya sebagai berikut :

1. Objek penelitian hanya dilakukan pada perpustakaan SMA Negeri 2 Merangin.
2. Sistem yang akan dirancang hanya dapat digunakan secara offline.
3. Metode pemodelan sistem yang dibuat menggunakan UML (Unified Modeling Language) yaitu : use case diagram, class diagram, activity diagram.
4. Sistem yang akan dirancang hanya dapat digunakan untuk mengelola data anggota, pengolahan data buku, pengolahan data peminjaman buku, pengolahan data pengembalian buku, data denda, pembuatan laporan dan notifikasi pengembalian buku dengan menggunakan fitur *Api Whatsapp*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menganalisa sistem perpustakaan yang sedang berjalan pada SMA Negeri 2 Merangin.
2. Merancang aplikasi perpustakaan di SMA Negeri 2 Merangin dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Membantu mempermudah petugas dalam mengolah data perpustakaan seperti data buku, data peminjaman, data pengembalian sehingga memaksimalkan pelayanan perpustakaan kepada siswanya.
2. Mempermudah siswa/siswi dan guru dalam pencarian informasi mengenai buku, peminjaman, dan pengembalian buku transaksi.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar penulisan laporan akhir ini terdiri dari enam bab. Gambaran umum dari penulisan ilmiah dapat dilihat dalam sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang mendasari pembahasan karya tulis yang didapat melalui studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan analisis dan perancangan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini baik *hardware* dan *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, rancangan *layout* atau tampilan, rancangan *input*, rancangan algoritma program dari aplikasi yang akan dirancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang sebelumnya dan uji coba terhadap sistem yang dirancang, cara menjalankannya, evaluasi hasil pengujian yang telah diimplementasikan, serta analisis hasil yang dicapai.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penelitian, di mana penulis akan membuat suatu kesimpulan atau hasil analisis dan perancangan, serta saran-saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.