

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Sistem informasi perpustakaan sebagai perangkat lunak yang didesain khusus untuk mempermudah pendataan koleksi perpustakaan, katalog, data anggota atau peminjam, transaksi dan sirkulasi koleksi perpustakaan [1]. Sistem informasi perpustakaan yang keseluruhannya bekerja secara sistematis sehingga dapat memperbaiki administrasi dan operasional perpustakaan serta dapat menghasilkan bentuk-bentuk laporan yang efektif dan berguna bagi manajemen perpustakaan [2]. Sistem informasi perpustakaan tidak hanya berguna dalam mencari informasi saja, tetapi ada juga digunakan untuk pengolahan data perpustakaan. Menggunakan internet dan web dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian waktu salah satu contohnya adalah sistem informasi perpustakaan secara *online* yang dapat mengolah data serta menampilkan informasi yang diakses dimana pun dan kapan pun [3].

Perpustakaan digital adalah perpustakaan yang mempunyai koleksi buku sebagian besar dalam bentuk format digital dan yang bisa diakses dengan komputer. Jenis perpustakaan ini berbeda dengan jenis perpustakaan konvensional yang berupa kumpulan buku tercetak [4]. Salah satu pemanfaatan perpustakaan digital yaitu di buat untuk memudahkan petugas perpustakaan dalam mengelola informasi perpustakaan. Semua di proses secara komputerisasi menggunakan database [5]. Dengan perpustakaan digital, petugas perpustakaan serta anggota perpustakaan

dapat memonitor tentang ketersediaan buku, data buku baru, data peminjaman buku dan data pengembalian buku melalui halaman website yang terkoneksi internet [6].

SMA N 11 Batang Hari merupakan sekolah menengah atas yang beralamat di Jl.Pendidikan, Desa Terusan, Kec. Maro Sebo Ilir, Terusan, Maro Sebo Ilir, Kabupaten Batang Hari, Jambi. Pada proses pengolahan data administrasi perpustakaan masih dilakukan dengan cara mencatat seperti pendataan anggota, pendataan buku, peminjaman buku dan pengembalian buku. Proses pencarian data membutuhkan waktu yang relatif lama karena data telah sangat banyak, terdapat pada buku agenda dalam bentuk catatan tertulis yang disimpan dalam lemari arsip. Setiap data dicatat kedalam buku agenda di nilai kurang efektif dan efisien karena data tidak saling terintegrasi sehingga petugas mengalami kesulitan saat harus merekap data dalam pembuatan laporan karena harus menyusun kembali data-data lama. Tingkat keamanan data yang masih rendah karena beberapa data masih disimpan dalam bentuk arsip yang beresiko dapat terjadi kerusakan, maupun kehilangan data dan dalam proses pencatatan data perpustakaan kerap kali terjadi kesalahan yang tanpa disadari sehingga data yang salah terlanjur tersimpan dan tidak terkoreksi kembali.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk merancang sebuah aplikasi perpustakaan pada SMA N 11 Batang Hari dengan menggunakan website yang nantinya akan mempermudah dalam menghasilkan informasi yang akurat, dengan judul “Perancangan Aplikasi Perpustakaan Pada SMA N 11 Batang Hari Berbasis Website”.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah dalam penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana menganalisis sistem yang sedang berjalan khususnya bagian petugas yang mengelola data perpustakaan pada SMA N 11 Batang Hari?
2. Bagaimana merancang aplikasi Perpustakaan pada SMA N 11 Batang Hari Berbasis Website?

## 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. Memiliki fitur-fitur sesuai fungsi utama, yaitu Menu : Anggota, peminjaman, pengembalian, ketersediaan buku dan buku digital.
2. Hasil laporan berupa : laporan peminjaman, laporan peminjaman, pengembalian dan laporan anggota.
3. Aktor yang terlibat dengan aplikasi Perpustakaan : Admin, Anggota dan Kepala perpustakaan.
4. Model pengembangan sistem menggunakan *waterfall*
5. Metode pengembangan sistem dengan *tools* UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Usecase digram*, *Activity diagram* dan *Class diagram*.
6. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan DBMS MySQL.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menganalisis sistem yang sedang berjalan khususnya bagian petugas yang mengelola data perpustakaan pada SMA N 11 Batang Hari.
2. Merancang aplikasi perpustakaan Pada SMA N 11 Batang Hari Berbasis Website yang diharapkan dapat membantu meminimalisir permasalahan yang ada.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut ini :

1. Mengetahui permasalahan yang ada pada sistem yang sedang berjalan khususnya bagian admin yang mengelola data perpustakaan pada SMA N 11 Batang Hari.
2. Dengan adanya rancangan yang dibangun maka dapat membantu memudahkan bagi petugas pada SMA N 11 Batang Hari dalam memahami Sistem Informasi perpustakaan tersebut.
3. Dapat memudahkan bagi petugas pada SMA N 11 Batang Hari dalam merekap dan membuat laporan-laporan perpustakaan yang dibutuhkan oleh kepala perpustakaan secara berkala.

### **1.4.3 SISTEMATIKA PENULISAN**

Penulisan ini disajikan dengan sistematika sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas latar belakang masalah berisi tentang ringkasan dasar pemikiran atau alasan yang menjadi ide dari topik skripsi, perumusan masalah berisi mengenai masalah utama yang dibahas dalam skripsi, pembatasan masalah berisi lingkup permasalahan yang dibahas dan batasan penyelesaian yang dilakukan, tujuan dan manfaat penelitian berisi mengenai tujuan yang akan dicapai dalam pelaksanaan skripsi dan manfaat dari penelitian yang dilakukan, sistematika penulisan uraian singkat isi bab per bab berdasarkan pertopik.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Berisi teori-teori dasar yang mendukung penelitian, dikutip dari buku, jurnal, dan lain-lain seperti perancangan, sistem, informasi, sistem informasi, perpustakaan, *webstite*, database, UML (*Unified Modeling Languange*), *Usecase digram*, *Activity diagram*, *Class diagram*, *Flowchart Document*, *MySQL*, *PHP*, dan *Dreamweaver*.

#### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini penulis akan menguraikan secara rinci desain, metode atau pendekatan yang akan digunakan dalam menjawab permasalahan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Uraian dapat meliputi parameter penelitian, model yang digunakan,

rancangan penelitian, teknik-teknik pengumpulan data, teknik analisis data, cara penafsiran dan pengumpulan data serta *tools* (alat bantu).

#### **BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini penulis melakukan analisis terhadap gambaran umum objek penelitian, sistem yang sedang berjalan, kebutuhan perangkat lunak/system, output, input, kebutuhan data serta melakukan perancangan terhadap output, input, struktur data yang digunakan, struktur program dan rancangan algoritma program.

#### **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN DAN SISTEM**

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

#### **BAB VI : PENUTUP**

Dalam bab ini dijelaskan tentang kesimpulan yang merupakan kesimpulan dari hasil penelitian dan harus konsisten dengan tujuan penelitian serta harus mencerminkan terpecahkan atau tidak masalah yang dibahas di bab 1. Serta menyampaikan saran-saran yang berhubungan dengan hasil penelitian.