

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Seperti yang dikemukakan oleh Soetam Rizky [1] “Rencana adalah suatu siklus yang mencirikan sesuatu yang akan diselesaikan dengan menggunakan prosedur yang berbeda dan itu mencakup penggambaran rekayasa beserta seluk-beluk bagian-bagiannya serta batas-batas yang akan diketahui tentang interaksinya”

Seperti yang ditunjukkan oleh Rosa A.S dan M.Shalahuddin [2] "Rencana adalah pekerjaan untuk membangun kerangka kerja yang memberikan pemenuhan dengan rincian prasyarat utilitarian, memenuhi target, mengatasi masalah sejauh pelaksanaan dan penggunaan aset, pemenuhan pembatasan siklus rencana mengenai biaya, waktu dan biaya. gadget"

Kemajuan dalam inovasi dan data di era globalisasi telah diterapkan di berbagai bidang. Kebutuhan akan data yang diperkenalkan secara cepat, lengkap, dan tepat telah berubah menjadi kebutuhan yang mempengaruhi derajat kemahiran dan kelayakan kerja di segala bidang, termasuk bidang pengajaran. Untuk mengatasi masalah ini, pengembangan kerangka data yang diatur secara menyeluruh akan membuat komitmen yang sangat besar untuk lebih mengembangkan pekerjaan di bidang sekolah. Dalam dunia pendidikan, khususnya sekolah menengah, PC memegang peranan penting, khususnya sebagai alat yang digunakan untuk latihan yang cukup lama termasuk sebagai alat yang digunakan untuk beberapa latihan instruktif termasuk sebagai alat yang

digunakan untuk interaksi otoritatif. Tugas PC untuk membantu rencana khusus dalam bidang instruksi adalah menangani informasi perpustakaan.

Perpustakaan yang dibangun saat ini telah dimanfaatkan sebagai pusat data, sumber informasi, dan eksplorasi. Seiring dengan berkembang pesatnya teknologi komputer sekarang, proses administrasi pengolahan data perpustakaan sudah banyak yang berkembang salah satunya dengan sistem informasi perpustakaan sangat bermanfaat untuk membantu pengolahan perpustakaan dalam melaksanakan tugasnya, misalnya mempercepat dalam pengimputan data pada perpustakaan secara tepat dan akurat.

Perpustakaan di SMK Negeri 13 Merangin dalam pengolahan data-data buku masih dilakukan secara manual, dimana staf perpustakaan masih menggunakan buku agenda sebagai sarana untuk pencatatan pendaftaran anggota perpustakaan, pencatatan buku-buku, pencatatan peminjaman dan pengembalian buku serta mencari informasi data buku juga melalui pencatatan di buku agenda. Jika ada anggota yang sedang mencari buku di perpustakaan dan ingin bertanya kepada staf apakah buku yang dicari itu tersedia, maka staf perpustakaan tersebut kesulitan untuk memberikan informasi tentang ketersediaan buku. Selain itu, data yang masih tercatat dalam pembukuan juga mengakibatkan pelayanan peminjaman dan pengembalian buku masih cukup lambat. Dalam pembuatan laporan untuk meringkas data-data pembukuan di perpustakaan juga memakan waktu yang relatif lama, karena staf perpustakaan masih menggunakan buku agenda untuk mencatat laporan dari semua informasi pembukuan tersebut. Jika hal seperti ini masih terus terjadi tanpa adanya sistem

terkomputerisasi yang membantu pekerjaan pustakaan, dikhawatirkan siswa tidak akan tertarik membaca dan ragu-ragu untuk pergi ke perpustakaan akibat sistem pengelolaan data buku yang belum efisien. pada tugas yang pasti dibuat sebuah judul. **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB PADA SMK NEGERI 13 MERANGIN”**.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Melihat landasan yang telah digambarkan sebelumnya, maka perincian masalah yang akan dibahas adalah: Perancangan sistem informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada SMK NEGERI 13 MERANGIN?

1.3. BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasaan diluar dari tema dan judul penelitian, maka penulis menetapkan batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini meliputi :

1. Objek penelitian hanya dilakukan pada perpustakaan SMK NEGERI 13 MERANGIN.
2. Sistem informasi perpustakaan yang terdiri dari pengolahan data anggota, data buku, data peminjaman dan pengembalian dan laporan dari sistem ini dirancang hanya untuk mengolah data perpustakaan SMK NEGERI 13 MERANGIN.
3. Metode pemodelan sistem yang dibuat menggunakan *UML (Unified Modeling Language)* yaitu, *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*

4. Sistem informasi yang di bangun bersifat offline

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. TUJUAN PENELITIAN

1. Menganalisa sistem yang sedang berjalan pada SMK NEGERI 13 MERANGIN ?
2. Merancang sistem informasi berbasis web pada SMK NEGERI 13 MERANGIN ?

1.4.2. MANFAAT PENELITIAN

Melalui pemeriksaan ini dipercaya dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, dapat membantu dalam bertugas pada perpustakaan sekolah dalam hal mempermudah pencarian dan mempermudah peminjamann buku
2. Membantu mempermudah petugas dalam mengolah data perpustakaan seperti data buku, data peminjaman, data pengembalian dan mempermudah dalam pembuatan laporan dan meningkatkan produktivitas petugas sehingga lebih cepat dan efektif.
3. Mempermudah anggota dalam transaksi peminjaman buku, sehingga lebih cepat.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penyusunan ini digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas dan lebih pasti tentang apa yang akan dibicarakan dalam setiap bagian yang saling berhubungan satu sama lain dan sesuai dengan topik eksplorasi ini. Dimana sistematika penyusunan ini terdiri dari enam bagian, khususnya:

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 : METODELOGI 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 : ANALISIS DANPERANCANGAN 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 SISTE

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.