

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan sistem informasi membawa perubahan dalam semua sektor kehidupan. Sistem informasi tidak hanya sebagai pemberi warna baru dalam menjalankan aktifitas, akan tetapi menjadi kebutuhan bagi mereka untuk lebih produktif. Pemanfaatan sistem informasi dalam perpustakaan menciptakan peningkatan kualitas serta variasi layanan. Peningkatan kualitas layanan tercermin dari pelayanan yang semakin cepat [1].

Web atau situs *web* atau bisa dikenal sebagai *website* adalah suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berada pada peladen yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok atau organisasi. Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet, ataupun jaringan wilayah lokal (*LAN*) melalui alamat internet yang dikenali sebagai *URL*. Gabungan atas semua situs yang dapat diakses publik di internet disebut pula sebagai World Wide Web atau lebih dikenal sebagai dengan singkatan *WWW* [2].

Perpustakaan merupakan bagian dari sumber belajar yang harus dimiliki oleh setiap sekolah, perguruan tinggi. Karena dapat mempermudah para siswa untuk mencari informasi atau ilmu pengetahuan melalui perpustakaan.

Perpustakaan adalah suatu kesatuan unit kerja yang terdiri dari beberapa bagian yaitu, bagian pengembangan koleksi, bagian pengolahan koleksi, bagian pelayanan pengguna, dan bagian pemeliharaan sarana dan prasarana [2].

SMA Negeri 3 Kota Jambi merupakan salah satu sekolah yang berlokasi di Jl. Dr. Mawardi No.19, Kebun Handil, Kec. Jelutung, Kota Jambi. Sistem yang saat ini berjalan pada perpustakaan SMA Negeri 3 Kota Jambi adalah sistem pencatatan yang menggunakan aplikasi dari perpusnas yang bernama inlislite.tetapi aplikasi tersebut hanya dapat diakses oleh staff perpustakaan sehingga terkadang terjadi masalah saat banyak siswa yang ingin meminjam buku disaat yang bersamaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkannya sebuah aplikasi perpustakaan yang sesuai dengan kebutuhan SMA Negeri 3 Kota Jambi sebagai solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh pihak perpustakaan

Aplikasi perpustakaan terdiri dari pengolahan data peminjaman dan pengembalian serta pengolahan data buku pada database. Pencarian data dan pembuatan laporan juga dapat dibuat secara tepat dan cepat. Dengan adanya aplikasi perpustakaan pada SMA Negeri 3 Kota Jambi diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan yang dihadapi dan dapat menghasilkan informasi yang berguna sehingga penulis berniat untuk membuat penelitian tentang **“Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan sebuah masalah sebagai berikut, “Bagaimana merancang sebuah sistem informasi perpustakaan berbasis *web* pada SMA Negeri 3 Kota Jambi ?”

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penulis tidak melakukan pembahasan diluar tema penelitian dan judul yang telah diajukan, maka dalam penulisan ini penulis akan memberlakukan pembahasan yang spesifik mengikuti tema dan judul yang telah ditentukan sehingga terbentuknya pembatasan masalah yang meliputi:

1. Perancangan sistem informasi ini meliputi data buku, data anggota, data peminjaman, data pengembalian, denda dan pembuatan laporan.
2. Perancangan sistem informasi perpustakaan menghasilkan laporan yang berupa laporan anggota, laporan buku, laporan transaksi pinjaman dan pengembalian.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk merancang aplikasi ini adalah *HTML, PHP* dan *MySQL*.
4. Sistem permodelan yang digunakan yaitu *UML* seperti (*Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Class Diagram*)

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk:

1. Menganalisis sistem perpustakaan yang berjalan pada SMA Negeri 3 Kota Jambi.
2. Merancang sistem informasi perpustakaan di SMA Negeri 3 Kota Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Dapat mengetahui permasalahan yang terjadi pada sistem perpustakaan yang saat ini sedang berjalan di SMA Negeri 3 Kota Jambi.
2. Dapat mempermudah petugas perpustakaan dalam melakukan pengolahan data yang berkaitan dengan seluruh kegiatan perpustakaan di SMA Negeri 3 Kota Jambi.
3. Dapat memberikan berbagai informasi dengan cepat dan dapat mengefisiensikan waktu pengolahan data perpustakaan.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan ini disusun secara sistematis ke dalam enam bab. Dimana masing-masing bab akan diuraikan permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas mengenai landasan teori dan konsep-konsep sebagai landasan penelitian, yang meliputi pengertian perancangan, aplikasi, game, edukasi, android, pemrograman C#, Dan penjelasan program yang dapat menunjang dalam pembahasan laporan ini.

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 : ANALISA 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 SISTEM

Bab ini berisikan tentang hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang dibangun, pengujian atas aplikasi yang telah dibangun, serta hasil yang dicapai dari pembangunan aplikasi tersebut.

BAB VI : PENUTUP

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

