

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Dewasa ini, perkembangan manusia telah memicu terjadinya perkembangan teknologi informasi yang dinamis sehingga mendorong penggunaan dan pemanfaatan teknologi disegala bidang, seperti bidang ekonomi, bidang pendidikan, dan bidang lainnya. Hal ini ditandai dengan banyaknya teknologi yang membantu mempercepat pekerjaan manusia, salah satu bentuk teknologi tersebut adalah komputer yang memiliki kelebihan seperti kecepatan dan efisiensi waktu dibandingkan dengan cara konvensional (manual).

Semakin banyak pemanfaatan teknologi informasi memberikan kemudahan pengolahan data yang dilakukan oleh manusia dalam kegiatan-kegiatan operasional suatu usaha, sebagai contohnya perusahaan dagang yang menerapkan sistem informasi akan mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara cepat dan tepat serta mengurangi terjadinya kesalahan manusia. Sistem terkomputerisasi juga banyak diterapkan di bidang pendidikan khususnya sekolah-sekolah yang memiliki perpustakaan dengan jumlah buku yang banyak.

Perpustakaan merupakan salah satu sarana yang dimiliki untuk mendapatkan informasi di kalangan pelajar, mahasiswa dan umum. Dengan membaca dan meminjam buku di perpustakaan, peminat baca tidak harus ke toko buku untuk membeli buku, majalah, koran dan sebagainya untuk menambah informasi atau wawasan. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi,

perpustakaan juga mengalami perkembangan. Perkembangan perpustakaan saat ini, telah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi.

Pada penelitian ini, peneliti memilih perpustakaan pada SD Xaverius 1 Jambi sebagai objek penelitian. SD Xaverius 1 Jambi merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada di Kota Jambi. Adapun hal yang melatarbelakangi permasalahan yang terjadi di perpustakaan SD Xaverius 1 Jambi adalah dalam pengolahan data seperti data anggota, buku, peminjaman dan pengembalian buku masih menggunakan pencatatan di buku agenda yang mana hal ini menyulitkan pustakawan dalam mencari data yang diperlukan. Dalam peminjaman buku, apabila ada anggota yang ini mencari sebuah buku dan menanyakannya pada pustakawan, pustakawan mengalami kesulitan untuk menunjukkan letak buku dan kesulitan untuk memberikan informasi status buku tersebut dan untuk memberitahu status buku terpinjam atau tidak, pustakawan membutuhkan waktu untuk mencarinya.

Selain itu dalam peminjaman dan pengembalian buku prosesnya cenderung lambat dan menyebabkan antrian pelajar yang ingin meminjam dan mengembalikan buku yang menyebabkan buku tidak tercatat oleh pustakawan. Apabila kondisi ini terus menerus terjadi tanpa ada sistem terorganisir yang dapat membantu kinerja pustakawan maka akan terjadi resiko kehilangan buku dan dapat menyebabkan menurunnya koleksi buku di perpustakaan. Jika kondisi dimana menurunnya koleksi buku di perpustakaan tersebut terjadi, hal tersebut akan mengurangi minat baca para siswa/i dan siswa/i enggan untuk mengunjungi

perpustakaan tersebut dikarenakan ketidaklengkapan koleksi buku pada perpustakaan tersebut.

Dari permasalahan diatas, maka penulis bermaksud untuk merancang sistem informasi yang dapat mengatasi masalah yang ada dan secara ilmiah akan dituliskan dalam sebuah penelitian yang berjudul “**Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan pada SD Xaverius 1 Jambi**”.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan hasil pembahasan diatas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan, yaitu “Bagaimana merancang sistem informasi perpustakaan pada SD Xaverius 1 Jambi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL ?”

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Adapun pembatasan masalah yang dilakukan agar penelitian ini dapat lebih fokus dan terarah pada pokok permasalahan yang ada, antara lain:

1. Sistem informasi yang dirancang hanya untuk data anggota, buku, peminjaman dan pengembalian dan mencetak laporan yang dibutuhkan pada SD Xaverius 1 Jambi.
2. Pemodelan sistem dengan menggunakan pemrograman berorientasi objek berupa *tools* UML (*unified modelling language*) yang meliputi: *use case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram* serta *flowchart* untuk menggambarkan logika program.

3. Perancangan sistem informasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Menganalisis dan melihat kekurangan mengenai sistem perpustakaan yang terjadi pada SD Xaverius 1 Jambi khususnya proses peminjaman dan pengembalian buku.
2. Merancang sistem informasi perpustakaan pada SD Xaverius 1 Jambi.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagi sekolah, mempermudah proses peminjaman dan pengembalian buku sehingga tidak lagi terjadinya antrian panjang dan dapat meningkatkan layanan yang diberikan.
2. Bagi pustakawan atau karyawan, mempercepat dan mempermudah proses pencatatan dan dan pencarian data-data diperlukan serta pembuatan laporan yang tidak membutuhkan waktu yang lama lagi.
3. Bagi siswa/i, diharapkan mempermudah mendapatkan informasi buku-buku dengan cepat dan mendapatkan pelayanan yang lebih baik.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan penulisan dalam laporan ilmiah ini, dapat dilihat melalui sistematika penulisan yang meliputi :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

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

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

Pada bab ini merupakan bab yang berisikan definisi perancangan sistem, sistem, informasi, sistem informasi, perpustakaan, *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *flowchart*, *adobe dreamweaver CS5*, *HTML*, *PHP*, *XAMPP* dan *MySQL*.

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

Pada bab ini menjelaskan bagaimana cara-cara pelaksanaan penelitian yang mencakup metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dan metode pengembangan sistem yang dilakukan.

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

Pada bab ini, penulis membahas tentang gambaran umum objek, analisis sistem, rancangan sistem, rancangan tabel, dan rancangan perangkat lunak yaitu rancangan *input* dan *output*.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Dalam bab ini berisi tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dibuat oleh penulis untuk mencapai tujuan dan sarana yang diharapkan.

**BAB VI : PENUTUP**

Dalam bab ini berisi kesimpulan hasil analisis serta saran-saran yang dapat bermanfaat dalam pengembangan sistem.