

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perpustakaan merupakan salah satu sarana untuk mendapatkan berbagai informasi kalangan pelajar, mahasiswa dan umum. Dengan membaca dan meminjam buku di perpustakaan, peminat baca tidak harus membeli buku, majalah dan sebagainya untuk menambah informasi dan wawasan. Perpustakaan berkembang dengan pesat dan dinamis, sistem manualnya tidak lagi memadai untuk penanganan beban kerja. Dengan perkembangan teknologi sistem informasi yang semakin pesat, maka kebutuhan akan informasi semakin meningkat termasuk di bidang pendidikan.

Perpustakaan adalah institusi yang mengumpulkan pengetahuan tercetak dan terekam, mengelolanya dengan cara khusus guna memenuhi kebutuhan intelektualitas para penggunanya melalui beragam cara interaksi pengetahuan. Perpustakaan yang terorganisir secara baik dan sistematis, secara langsung ataupun tidak langsung dapat memberikan kemudahan bagi proses belajar mengajar di sekolah tempat perpustakaan tersebut berada. Hal ini terkait dengan kemajuan bidang pendidikan dan dengan adanya perbaikan metode belajar mengajar yang dirasakan tidak bisa dipisahkan dari masalah penyediaan fasilitas dan sarana pendidikan.

Hadirnya SMS Gateway dalam teknologi komputer memudahkan bagi penggunanya dalam berkirim pesan. SMS Gateway adalah suatu platform yang

menyediakan mekanisme untuk mengirim dan menerima SMS. SMS Gateway dapat berkomunikasi dengan perangkat lain yang memiliki SMS platform untuk menghantar dan menerima pesan SMS dengan sangat mudah. Hal ini dimungkinkan karena SMS Gateway dibekali dengan antarmuka yang mudah dan standar.

SMA Negeri 2 kota Jambi merupakan jenjang pendidikan menengah atas pada pendidikan formal di Indonesia, pada perpustakaan SMA Negeri 2 kota Jambi pada saat ini masih menggunakan sistem yang bersifat konvensional. Adapun masalah yang sering terjadi pada sistem ini yaitu dalam pengolahan data di perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Jambi ini pada proses pendaftaran, peminjaman, pengembalian dicatat pada buku-buku agenda, sehingga menyulitkan pendataan data yang akurat karena transaksi dalam sehari kurang lebih 20 buku. Selain itu resiko yang ditemukan seperti kesulitan dalam melakukan pencarian terhadap buku yang diminati dan siswa-siswi yang meminjam buku terkadang lupa kapan buku yang dipinjam harus dikembalikan. Oleh karena itu maka diperlukan sebuah sistem informasi perpustakaan berbasis SMS Gateway pada perpustakaan SMA Negeri dapat menjadi pengingat batas waktu akhir pengembalian buku, diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul **“Perancangan Aplikasi Perpustakaan berbasis SMS Gateway (Study Kasus: SMA Negeri 2 jambi)”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana melakukan perancangan aplikasi perpustakaan berbasis SMS *Gateway* pada SMA Negeri 2 Kota Jambi?

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Lokasi Penelitian

Agar terfokus pada masalah penelitian yang dibahas dan mencegah terjadinya perdebatan, maka penulis membatasi masalahnya hanya pada lingkungan perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Jambi.

b. Layanan Aplikasi yang akan Dibuat

Aplikasi perpustakaan yang penulis bangun untuk SMA Negeri 2 kota Jambi meliputi registrasi anggota, pengolahan data buku, pengolahan data anggota, pengolahan data peminjaman dan pengembalian, melakukan pencarian data buku, mengirim, dan dapat mencetak laporan.

c. Bahasa Pemrograman yang Digunakan

Dalam kasus ini penulis membangun aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Visual Studio 2008 dan dipadukan dengan *database MS. Access*, serta untuk laporan menggunakan *Crystal Report*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun yang menjadi tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mampu menganalisa sistem informasi perpustakaan berbasis SMS Gateway SMA Negeri 2 kota Jambi.
2. Merancang sistem informasi perpustakaan berbasis SMS Gateway pada SMA Negeri 2 kota Jambi.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian pada SMA Negeri 2 kota Jambi adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah agar dapat memberikan kemudahan dan meminimalisir kesalahan perekapan data buku di perpustakaan SMA Negeri 2 Kota Jambi dalam pengolahan data buku dan membantu dalam pembuatan laporan ketika dibutuhkan.
2. Bagi siswa-siswi dapat menjadi pengingat jadwal pengembalian buku dengan ada nya *SMS Gateway*
3. Bagi penulis dapat menambah pengetahuan tentang pengolahan data perpustakaan.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk membahas lebih jelas dan terperinci dalam penulisan ini guna memberikan gambaran terhadap pembaca, maka dengan ini penulis membagi atas

beberapa bab yang saling berhubungan satu sama lainnya dan sesuai dengan ruang lingkup judul, sistematika penulisannya antara lain, sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis membahas tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

pada bab ini penulis akan membahas mengenai landasan teori dan konsep-konsep keilmuan yang mendukung kegiatan penelitian yang diperoleh dari berbagai referensi seperti buku, artikel-artikel serta dari media internet.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang metode yang digunakan sebagai bahan penelitian untuk mendapatkan informasi data yang dibutuhkan dalam penulisan laporan skripsi, serta teknik pengembangan sistem yang dilakukan dalam penelitian pada perpustakaan SMA Negeri 2 kota Jambi.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis menguraikan hasil penelitian yang mencakup semua aspek yang terkait dengan penelitian, dan menjelaskan tentang keterkaitan antara faktor-faktor dari data lapangan yang diperoleh serta membahas masalah-masalah yang diajukan. Bab

ini juga mengemukakan tentang analisa terhadap sistem yang sedang berjalan serta sistem yang akan diusulkan yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, perancangan *file*, perancangan *database*, perancangan menu utama, perancangan *input*. Perancangan *output*, struktur program, *flowchart*, dan implementasi.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang kegiatan implementasi dari rancangan menjadi produk jadi dan menjelaskan tentang tahapan pengujian yang dilakukan pada setiap bagian perangkat lunak yang dikembangkan.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab penutup yang berisikan kesimpulan yang diambil penulis dari keseluruhan pembahasan yang telah diuraikan pada pembahasan sebelumnya serta saran-saran yang sekiranya dapat bermanfaat untuk para pembaca pada umumnya dan untuk pihak SMA Negeri 2 Kota Jambi.