

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Setiap individu membutuhkan akses informasi yang cepat, tepat dan akurat. Berdasarkan informasi, seseorang bisa mengetahui apa yang sedang terjadi dan apa yang akan terjadi. Hal ini sangat dibutuhkan oleh setiap lapisan masyarakat. Kondisi tersebut menimbulkan kecenderungan pemanfaatan teknologi berbasis jaringan, dimana tujuannya adalah mencapai efektifitas dan efisiensi dalam melaksanakan suatu kinerja.

Sadar akan pentingnya peran teknologi informasi, dunia pendidikan pun turut memanfaatkan teknologi tersebut dalam mengelola sistem informasi Perpustakaan untuk menjawab tantangan dan permasalahan yang di hadapi oleh Pihak pustakawan dalam mengelola sistem informasi Perpustakaan.

Sistem informasi Perpustakaan di zaman teknologi ini sangat di perlukan dalam memberikan pelayanan dan memenuhi setiap tuntutan pihak menejemen. Dalam hal ini, penulis mengambil objek perpustakaan SMP Negeri 3 kota jambi dimana proses yang sedang berjalan disana Anggota yang ingin membaca diperpustakaan tersebut harus datang secara fisik keperpustakaan itu, lalu jika ingin melihat Informasi Buku Anggota juga harus datang langsung keperpustakaan tersebut. Untuk mendapatkan sumber Informasi Tentang Perpustakaan yang dibutuhkan Anggota atau pengunjung harus datang langsung keperpustakaan, serta jam operasional yang terbatas menyebabkan pengunjung hanya dapat mengakses

perpustakaan pada saat-saat tertentu. Solusi yang tepat adalah sebuah sistem yang mampu menyediakan berbagai koleksi bacaan yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun, sehingga lebih efisien terhadap biaya, waktu dan tenaga.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik mengangkat permasalahan ini kedalam penelitian yang berjudul “ **Perancangan *E-Library* Pada SMP Negeri 3 Kota Jambi** ”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan di kaji penulis dalam penelitian ini adalah Bagaimana cara merancang suatu sistem yang bermanfaat bagi pengguna di perpustakaan SMP Negeri 3 Kota Jambi ?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar dari topik dan agar tidak menyimpang dari permasalahan, maka penulis melakukan batasan-batasan masalah yaitu :

1. Penelitian dilakukan di perpustakaan SMP Negeri 3 Kota Jambi.
2. Perancangan sistem informasi ini dibangun dengan menggunakan aplikasi Adobe Dreamweaver, Bahasa Pemrograman PHP, dan Database MySQL.
3. Model perancangan Sistem menggunakan Use Case Diagram, Class Diagram, dan Activity Diagram.
4. Buku yang di *inputkan* berupa *file* buku *elektronik*,
5. Metode pengembangan Sistem menggunakan model *Waterfall*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan perumusan permasalahan di atas, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempelajari dan menganalisa sistem yang sedang berjalan di perpustakaan SMP Negeri 3 Kota Jambi.
2. Merancang sistem *e-library* di SMP Negeri 3 Kota Jambi.
3. Mempermudah pengguna untuk mendapatkan suatu sumber informasi yang cepat, lengkap dan mudah.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem pendataan buku dan informasi lainnya di perpustakaan SMP Negeri 3 kota jambi menjadi lebih cepat dan mudah.
2. Memudahkan Pihak SMP Negeri 3 kota jambi (Guru, Siswa, Dan pihak berkepentingan lainnya) dalam mencari informasi buku di perpustakaan SMP Negeri 3 kota jambi.
3. Menambah wawasan bagi peneliti dalam merancang sebuah sistem Informasi Perpustakaan di lembaga pendidikan.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan menggambarkan secara umum tentang apa yang penulis bahas pada setiap bab. Penulisan ini terdiri dari 6 bab yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang teori-teori dari para ahli mengenai definisi-definisi yang berhubungan dengan masalah yang di teliti dari pokok permasalahan yang di angkat, yakni perancangan E-Library pada SMP Negeri 3 Kota Jambi.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode atau pendekatan yang digunakan, dan *Tools* (alat bantu) yang digunakan dalam perancangan program aplikasi baik *hardware* maupun *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab ini berisi tentang analisis permasalahan dan solusi pemecahan masalah, analisis kebutuhan sistem, perancangan algoritma program, struktur data

yang digunakan, dan rancangan *layout* atau tampilan dari program aplikasi yang akan di rancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada Bab ini berisi tentang implementasi dan uji coba terhadap sistem yang di rancang, hal-hal yang di tonjolkan berupa kelebihan dan kekurangan dari sistem, cara menjalankan sistem, dan analisis hasil yang di capai oleh sistem.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari laporan yang telah di tulis dimana penulis membuat suatu kesimpulan dan saran atas hasil analisa, yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan.