

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan sekolah merupakan salah satu fasilitas yang disediakan oleh sekolah sebagai pendukung dan penunjang proses kegiatan belajar mengajar bagi para siswa. Keberadaan sebuah perpustakaan sangat membantu untuk menambah atau meningkatkan pengetahuan dan wawasan bagi para siswa di sekolah. Dengan meningkatnya fungsi perpustakaan secara maksimal maka diharapkan juga akan memberikan pendidikan yang maksimal bagi para siswa. Salah satu langkah yang bisa diterapkan untuk meningkatkan fungsi perpustakaan sekolah adalah dengan menggunakan sistem pengolahan data yang tepat dan cepat. Sistem informasi pengolahan data perpustakaan yang dibutuhkan oleh sekolah nantinya dipergunakan untuk tujuan pencatatan, pengolahan, penyimpanan, melihat kembali dan juga untuk menyalurkan informasi itu sendiri.

Sedangkan sistem perpustakaan yang digunakan oleh SMA Setia Budi Sungailiat masih dilakukan dengan mencatat semua aktivitas di perpustakaan antara lain proses peminjaman, pengembalian, dan mengisi buku pengunjung. Karena sekolah ini tidak memiliki sistem untuk petugas perpustakaannya, maka disini penulis ingin merancang sistem untuk pengunjung/anggota, yaitu aplikasi perpustakaan *online*. Dengan adanya *website* untuk pengunjung/anggota maka akan memudahkan siswa jika ingin mendaftar menjadi anggota perpustakaan, karena mereka tidak harus datang langsung ke perpustakaan. Mereka bisa mendaftar secara *online* melalui situs yang telah disediakan. Pencarian buku jadi lebih mudah dengan adanya katalog *online*.

Laporan ini dibuat bertujuan untuk membangun sistem informasi perpustakaan yang berbasis web pada SMA Setia Budi Sungailiat yang belum ada di sekolah, yang nantinya diharapkan mampu untuk meningkatkan pelayanan bagi para siswa di sekolah tersebut, serta mampu meningkatkan kinerja bagi sistem perpustakaan itu sendiri. Baik dalam hal pendataan buku, proses peminjaman dan pengembalian buku, serta pembuatan laporan.

Dengan adanya Sistem Informasi yang baru dapat memberikan kemudahan dalam aktivitas-aktivitas pengaksesan data yang ada di Perpustakaan. Salah satu jenis akses yang dikelola adalah akses peminjaman dan pengembalian buku. Akses ini belum dilakukan secara terkomputerisasi. Oleh sebab itu penulis melakukan penelitian tentang “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN PADA SMA SETIA BUDI SUNGAILIAT BERBASIS WEB”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, diantaranya :

- a. Bagaimana cara menganalisis dan membangun sistem informasi berbasis web pada perpustakaan SMA Setia Budi Sungailiat?
- b. Bagaimana cara memudahkan siswa mendaftar menjadi anggota perpustakaan?

1.3 Batasan Masalah

Supaya pembahasan masalah yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, yakni :

- a. Perancangan sistem informasi peminjaman buku ini hanya diperuntukkan bagi perpustakaan SMA Setia Budi Sungailiat saja.
- b. Sistem informasi ini berisi absen pengunjung, cek ketersediaan buku, menambah buku, login dan input peminjaman dan pengembalian buku pada SMA Setia Budi Sungailiat.
- c. Pengembalian buku selama seminggu, terhitung dari tanggal peminjaman.
- d. Dikenakan denda Rp.1.000,00 setiap hari apabila melewati batas pengembalian buku.
- e. Peminjaman buku maksimal 2 buku setiap peminjaman.
- f. Bila masih ada peminjaman buku sebelumnya maka siswa tidak bisa meminjam buku.

- g. Data siswa diambil dari database Tata Usaha.
- h. Laporan kuliah praktek ini hanya bersifat rancangan saja dan belum sampai pada tahap pembuatan berbasis web.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penulisan

Adapun tujuan membuat sistem informasi perpustakaan berbasis web sebagai berikut :

- a. Meningkatkan pelayanan perpustakaan kepada siswa-siswi SMA Setia Budi Sungailiat.
- b. Mempermudah untuk peminjaman, pengembalian, pencarian dan pemeliharaan data di perpustakaan.

Adapun manfaat sistem informasi peprustakaan berbasis web ini adalah sebagai berikut :

- a. Mempermudah user dalam proses pengumpulan dan mengelola data-data buku pada perpustakaan.
- b. Memberikan pelayanan peminjaman dan pengembalian buku lebih efektif dan efisien.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara atau prosedur yang menggambarkan cara pengumpulan maupun informasi yang diperlukan dengan perantara teknik tertentu. Dalam pengumpulan laporan kerja praktek ini, penelitian menggunakan beberapa metode penelitian yaitu :
Metodologi *Waterfall* atau yang disebut dengan metode air terjun adalah model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan perancangan ini terdiri dari beberapa bab. Keseluruhan bab ini berisi uraian tentang usulan pemecahan masalah secara berurutan. Uraian berikut ini adalah uraian singkat mengenai bab-bab tersebut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penulisan, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang landasan teori merupakan tinjauan pustaka, mengurangi teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan secara detail Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ORGANISASI

Bab ini berisikan tentang informasi dari istitusi yaitu Perpustakaan SMA Setia Budi Sungailiat seperti sejarah sekolah, visi misi, struktur organisasi dan profil.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang proses bisnis, *activity diagram* , analisa keluaran dan analisa masukan, identifikasi kebutuhan, *use case diagram* , diskripsi use case, ERD (*Entity Relationship Diagram*), transformasi ERD ke LRS, LRS (*Local Record Structure*), tabel, dan spesifikasi basis data.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan yang diambil dari pembahasan yang juga merupakan penyelesaian serta saran bagi para pengguna.