

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah mengalami kemajuan yang pesat dimana banyak terlahir inovasi dan aplikasi teknologi bernilai tepat guna bagi semua kalangan untuk dapat memanfaatkannya secara optimal, salah satunya dibidang pendidikan yaitu perpustakaan. Perpustakaan merupakan sebuah institusi pengelola karya ilmiah, karya tulis, karya cetak, dan karya rekam, secara profesional dengan sistem baku untuk memenuhi kebutuhan intelektual para penggunanya untuk keperluan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi untuk mencerdaskan bangsa. Perpustakaan diharapkan dapat memaksimalkan kemampuan belajar seseorang yang datang ke perpustakaan tersebut dengan membaca buku-buku yang tersedia, sehingga dapat meningkatkan daya pikir seseorang. Perpustakaan pada umumnya seperti gudang buku, di mana buku-buku, jurnal, hasil penelitian dan majalah berada di rak-rak yang tertata dengan sangat rapi. Sehingga untuk membaca harus datang ke perpustakaan dan mencari buku yang diinginkan.

Perpustakaan Sekolah SMP Negeri 6 Pangkalpinang merupakan sebuah perpustakaan yang masih sederhana. Dimana dengan jumlah buku yang cukup banyak, cukup membuat kesulitan petugas perpustakaan untuk mendata buku-buku tersebut. Selama ini petugas masih mencari data buku dalam sebuah komputer dengan bantuan program biasa. Hal ini membuat proses pendataan menjadi lambat. Begitu pula dengan proses pendaftaran, petugas harus mencatat satu-persatu proses peminjaman buku, data siswa dan data buku.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis bermaksud membuat sebuah sistem informasi berbasis web untuk membantu memudahkan proses peminjaman buku, data siswa dan data buku agar dapat diselesaikan dengan tepat, cepat dan akurat. Sehingga mempermudah pengguna dalam pencarian buku.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun yang menjadi perumusan adalah sebagai berikut :

1. Kesulitan petugas perpustakaan dalam mendata buku-buku.
2. Kesulitan petugas dalam pencarian buku.
3. Dalam proses peminjaman buku, pengembalian buku, pendaftaran anggota masih manual.
4. Laporan-laporan perpustakaan masih dicatat secara manual sehingga memerlukan waktu yang lama dalam penyajian laporan.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dikajikan dalam pembangunan “*Prototipe Sistem Informasi Perpustakaan Pada SMP Negeri 6 Pangkalpinang*”, yaitu sebagai berikut:

1. Proses pendataan buku, copy buku, anggota, denda sampai transaksi peminjaman, transaksi pengembalian, dan denda.
2. Proses laporan peminjaman, laporan pengembalian.

1.4 Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini untuk mencapai tujuannya digunakan beberapa metode penelitian yang mendukung yaitu dengan menggunakan model Prototipe karena dengan menggunakan versi ini dapat memberikan ide bagi para pengembang dan calon penggunanya. Metode penelitian dalam pengembangan perangkat lunak perpustakaan ini menggunakan Metode Berorientasi Obyek dengan perangkat bantu atau kaskas otomatis dan semi-otomatis yang akan digunakan untuk mendukung proses dan metode pengembangan ini menggunakan alat bantu pengembangan sistem *Unified Modelling Language* (UML) karena sering digunakan untuk pembuatan perangkat lunak dalam bahasa pemrograman berorientasi objek.

1.5 Tujuan / Manfaat Penelitian

Tujuan / Manfaat penelitian ini diharapkan dapat membantu *SMP Negeri 6 Pangkalpinang* dalam memperbaiki sistem yang ada dengan harapan pengolahan dan penyajian informasi data siswa yang selama ini dilakukan secara manual dapat dipermudah dengan menggunakan rancangan sistem terkomputerisasi.

Dengan adanya sistem komputerisasi ini, maka diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan sebagai berikut :

1. Mempermudah dalam pembuatan laporan pada SMP Negeri 6 Pangkalpinang.
2. Memberikan kemudahan bagi pihak Staff perpustakaan SMP Negeri 6 Pangkalpinang dalam pencarian-pencarian data siswa/i.
3. Proses pendataan yang dilakukan menggunakan sistem komputerisasi berbasis web.
4. Memberikan informasi mengenai perubahan data secara cepat dan akurat sesuai dengan tujuan yang dikehendaki.
5. Sebagai bahan baku masukan bagi SMP Negeri 6 Pangkalpinang dalam pengolahan data perpustakaan dengan baik sehingga dapat meningkatkan kualitas kerja secara cepat dan akurat.
6. Dapat memperluas wawasan sekaligus menambah pengalaman tentang bagaimana merancang suatu sistem informasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sesuai dengan batasan masalah dan agar mendapatkan gambaran yang jelas mengenai sistem informasi pengajian ini, penulisan menyusun skripsi ini dalam lima bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep sistem informasi, analisa dan perancangan sistem berorientasi objek dengan UML serta teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan sistem yang akan dibahas.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan tentang metodologi penelitian yang terdiri dari 3 bagian utama yaitu model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian, dan alat bantu pengembangan sistem dalam analisis dan merancang sistem informasi.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan secara rinci rancangan sistem yang akan diusulkan. Rancangan tersebut terdiri dari rancangan berbasis data yaitu ERD, transformasi ERD ke LRS, LRS, tabel, spesifikai basis data. Rancangan layar antar muka meliputi rancangan keluaran, rancangan masukan, rancangan dialog layar, sequence diagram, dan rancangan class diagram.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari semua pembahasan yang memuat kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan dan kemajuan Perpustakaan Dalam *Prototipe Sistem Informasi Perpustakaan Pada SMP Negeri 6 Pangkalpinang*".