

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi dapat membantu menghasilkan suatu informasi secara cepat, akurat, relevan, dan tepat waktu untuk menghasilkan keputusan yang tepat. Teknologi komputer dapat dimanfaatkan untuk mengerjakan banyak hal. Oleh sebab itu, menjadi pilihan yang harus digunakan untuk membantu dalam proses pengolahan data yang cukup banyak, sehingga menghasilkan informasi yang berguna dan berkualitas.

Perpustakaan merupakan suatu ruangan atau gedung yang berisi buku – buku koleksi yang diatur dan disusun sedemikian rupa, sehingga mudah untuk dicari dan digunakan apabila sewaktu - waktu diperlukan. Perpustakaan SD Negeri 4 Sungaiselan merupakan tempat untuk peminjaman buku bagi siswa – siswi dalam mencari informasi agar mempermudah proses pembelajaran serta untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan.

SD Negeri 4 Sungaiselan mempunyai perpustakaan yang masih menggunakan sistem manual dalam hal penyimpanan, pendataan, transaksi peminjaman dan pengembalian buku. Sehingga dengan alasan diatas tersebut penulis ingin membuat sistem informasi yang ada di perpustakaan SD Negeri 4 Sungaiselan menjadi terkomputerisasi dan aplikasi yang ada berbasis *web* yang dapat digunakan dalam proses kegiatan yang ada di perpustakaan tersebut mempermudah untuk laporan pertanggung jawaban bulanan secara cepat, akurat, relevan, dan tepat waktu. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik membahas laporan skripsi ini yang berjudul **“SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN PADA SD NEGERI 4 SUNGAISELAN BERBASIS WEB”** Dengan laporan skripsi ini diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan yang ada dan kedepan dapat meningkatkan fungsi kinerja pegawai pada SD Negeri 4 Sungaiselan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana merancang suatu sistem informasi komputer perpustakaan berbasis web pada SD Negeri 4 Sungaiselan ?
- 2) Bagaimana menerapkan sistem informasi perpustakaan pada SD Negeri 4 Sungaiselan.

## 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka ada beberapa batasan masalah, yaitu: Riset dilakukan di SD Negeri 4 Sungaiselan Pendaftaran anggota, Pencatatan data anggota perpustakaan, Pencatatan data buku, Pencatatan peminjaman buku, pengembalian buku, dan Pembuatan laporan pertanggung jawaban bulanan.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat penelitian sebagai berikut:

- a. Menganalisis, merancang dan membangun sistem informasi perpustakaan berbasis *website*.
- b. Mempermudah petugas perpustakaan dalam menyimpan dan mengelola data.
- c. Memudahkan siswa saat meminjam dan mengembalikan buku
- d. Memberikan kemudahan dalam menyimpan dan mengelola data secara cepat, akurat, relevan, dan tepat waktu.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Dalam mengembangkan proyek perangkat lunak “Sistem informasi perpustakaan pada SDN 4 Sungaiselan” penulis menggunakan :

- a. Model perangkat lunak dengan model Waterfall
- b. Metodologi penelitian dalam pengembangan perangkat lunak menggunakan Metodologi Berorientasi Objek
- c. Alat bantu pengembangan sistem (*Tools*) yang digunakan adalah UML(*Unified Modelling Language*) yang terdiri atas :

- 1) Entity Relationship Diagram (ERD)
- 2) Transformasi ERD ke LRS
- 3) Logical Record Structure(LRS)
- 4) Tabel/Relasi
- 5) Spesifikasi Basis Data
- 6) Identifikasi Kebutuhan
- 7) Analisa Dokumen Masukan
- 8) Analisa Dokumen Keluaran
- 9) Rancangan Layar



## 1.6 Sistematika Penulisan

Sesuai dengan batasan masalah 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 menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian

### **BAB II                  LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang konsep sistem informasi, analisa dan Metode OOAD (Object Oriented Analysis Design) dengan UML (Unified Modeling Language) dan teori pendukung.

### **BAB III                METODELOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang metodologi penelitian yang digunakan pengembangan perangkat lunak, metode penelitian dalam pengembangan perangkat lunak dan alat bantu pengembangan sistem.

### **BAB IV                RANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang rancangan basis data yaitu, ERD transformasi ERD ke LRS, LRS transformasi *logic recordstructure* ke relasi, spesifikasi basis data, rancangan antar muka yang terdiri dari rancangan keluaran, rancangan masukan, sequence diagram dan rancangan *class diagram(entity class)*

## **BAB IV**

## **PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian terakhir dari bab yang menguraikan kesimpulan dari keseluruhan bab yang berisi daftar pustaka, lampiran – lampiran, serta saran – saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan dan kemajuan SD Negeri 4 Sungaiselan.

