

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi dan informasi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan saat ini. Hal ini dapat terlihat dari proses untuk mendapatkan informasi yang diperoleh secara cepat, tepat, dan akurat dengan didukung oleh kemajuan teknologi yang semakin canggih. 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 yaitu dibidang pendidikan yaitu perpustakaan. Perpustakaan merupakan salah satu sarana yang penting dibuat untuk menunjang pendidikan yang memiliki fungsi yang sangat penting, yaitu sebagai pusat informasi yang diatur untuk keperluan pendidikan serta 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 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.

Dengan adanya perkembangan teknologi komputer, maka informasi yang disediakan harus dapat digunakan oleh perpustakaan untuk mengumpulkan, merawat, dan melestarikan bahan-bahan perpustakaan berupa rekaman hasil pemikiran. Perpustakaan Sekolah SMA Negeri 1 Lubuk Besar merupakan sebuah perpustakaan yang masih sederhana. Dimana dengan jumlah buku yang cukup banyak dan bertambahnya koleksi buku, cukup membuat pegawai perpustakaan kesulitan untuk mendata buku-buku tersebut. Selama ini pegawai masih mencari data buku dalam sebuah buku perpustakaan besar yang disediakan oleh sekolah. Hal ini membuat proses pendataan menjadi lambat. Begitu pula dengan proses pendaftaran, petugas harus mencatat satu persatu proses peminjaman, pengembalian buku, identitas peminjam dan data buku.

Berdasarkan masalah tersebut penulis bermaksud membuat sebuah sistem informasi berbasis web untuk membantu memudahkan proses transaksi peminjaman, pengembalian buku, identitas peminjam hingga data buku perpustakaan dapat diselesaikan dengan tepat, cepat dan akurat. Sehingga mempermudah pengguna dalam pencarian buku. Penggunaan sistem informasi perpustakaan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan efektivitas kinerja dan efisiensi waktu serta biaya yang timbul dari kegiatan perpustakaan. Untuk mempermudah cara kerja bagian administrasi maka dilakukan penerapan dan penggunaan teknologi informasi melalui pembuatan aplikasi sistem informasi perpustakaan yang mendukung situasi dan kondisi SMA tersebut saat ini. Oleh karena itu penulis akan melakukan penelitian dengan judul “**SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN PADA SMA NEGERI 1 LUBUK BESAR BERBASIS WEB**” yang diharapkan dapat diperolehnya data secara tepat, cepat dan lebih efisien terhadap waktu, tenaga dan biaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana sistem informasi yang dapat mempermudah petugas perpustakaan untuk melakukan pengolahan data ?
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pada perpustakaan SMA Negeri 1 Lubuk Besar ?
3. Bagaimana merancang dan menerapkan sistem informasi perpustakaan SMA Negeri 1 Lubuk Besar ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian sistem informasi perpustakaan ini, memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini digunakan untuk proses pendaftaran anggota peminjaman buku, pengembalian buku, laporan data buku dan laporan peminjaman buku.

2. Sistem informasi berbasis web yang penggunaanya hanya untuk pegawai perpustakaan dan siswa.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan :

- a. Meningkatkan pelayanan perpustakaan dan mempermudah pendaftaran anggota perpustakaan.
- b. Memberikan kemudahan bagi pihak pegawai perpustakaan SMA Negeri 1 Lubuk Besar dalam menyimpan dan mengolah data dengan cepat dan efisien.
- c. Menggantikan sistem lama yang masih manual ke dalam sistem baru yang telah terkomputerisasi.

2. Manfaat :

- a. Menghasilkan Sistem Informasi perpustakaan yang dapat memberi solusi dan sarana alternatif petugas perpustakaan SMA Negeri 1 Lubuk Besar.

Menghasilkan rancangan sistem aplikasi basis data yang berbentuk website untuk perpustakaan SMA Negeri 1 Lubuk Besar sehingga memudahkan proses operasional.

1.5 Sistematika penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, dan tujuan dilakukannya penelitian, sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasar 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 METODOLOGI PENELITIAN

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

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

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

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian yang terakhir dari bab yang menguraikan kesimpulan dari keseluruhan bab yang berisi daftar pustaka, lampiran-lampirannya, serta saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan dan kemajuan SMA negeri 1 lubuk besar khususnya pada sistem informasi perpustakaan.