

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah dunia menjadi serba mudah dan membawa dampak perkembangan serta kemajuan disegala bidang. Komputer merupakan teknologi yang memiliki peranan penting diberbagai bidang usaha yang pendidikan yang telah menjadikan komputer sebagai sarana yang wajib dimiliki oleh semua instansi pemerintah atau swasta. Media informasi dan telekomunikasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses proses transaksi informasi. Dengan adanya perkembangan teknologi dalam dunia perpustakaan membuat perpustakaan menggunakan teknologi dalam proses kegiatannya, perpustakaan sekolah merupakan jantungnya pendidikan. Setiap sekolah yang menginginkan pendidikan berkualitas mutlak senantiasa menumbuh kembangkan perpustakaan. Perpustakaan merupakan tempat untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan. Perpustakaan juga terdapat kumpulan koleksi, majalah, koran yang disusun sebagai sistem tertentu yang digunakan sebagai media dalam mencari ilmu dan wawasan bagi masyarakat khususnya para siswa dan guru di SD Negeri 6 Simpangkatis. Hal ini perpustakaan sangatlah penting dalam usaha untuk menunjang akademik pada SD Negeri 6 Simpangkatis. Perpustakaan ini berlokasi di JL.Tungsin Ds. Terak Kec. Simpangkatis Bangka Tengah.

Sistem informasi di SD Negeri 6 Simpangkatis yang diusulkan dapat memperbaiki dan membuat pekerjaan menjadi lebih cepat, serta dapat membantu sekolah dalam meningkatkan efektivitas kinerja dan efisiensi waktu, sistem initersebut dapat memudahkan petugas dalam mengolah data siswa atau siswi yang akan datang ke perpustakaan akan lebih bisa dikontrol oleh petugas.

Sistem pada perpustakaan ini belum terkelola dengan optimal. Penanganan data perpustakaan di SD Negeri 6 Simpangkatis masih belum sistematis. Selain itu peminjaman masih menggunakan media kertas. Sehingga menyebabkan petugas mengalami kesulitan dalam hal pendataan, pencatatan peminjaman buku,

kerusakan dan pengembalian buku, dan pembuatan laporan, pada saat catatan hilang atau mengalami kerusakan. Sistem pengembangan penelitian ini menggunakan metode ekstreme programming. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diusulkan. Sistem perpustakaan berjudul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMINJAMAN BUKU PERPUSTAKAAN PADA SD NEGERI 6 SIMPANGKATIS BERBASIS WEB”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana sistem informasi yang berjalan mengenai perpustakaan SD Negeri 6 Simpangkatis.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi mengenai perpustakaan di SD Negeri 6 Simpangkatis.

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan pada sistem informasi yang akan dibuat yaitu:

1. Sistem informasi dapat diakses oleh penjaga perpustakaan sebagai admin dan pengunjung sebagai siswa atau siswi SD Negeri 6 Simpangkatis.
2. Sistem informasi dibuat mengacu pada pendataan buku, pendataan pengunjung, peminjaman dan pengembalian buku, dan laporan data buku.
3. Sistem informasi peminjaman buku pada perpustakaan berbasis web yang akan memberikan kemudahan mengelola data bagi petugas perpustakaan.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

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

- a. Membangun sebuah sistem berbasis web untuk memberikan kemudahan manajemen data bagi petugas perpustakaan.
- b. Sistem yang telah dibuat akan bisa digunakan nantinya untuk petugas perpustakaan sehingga bisa membantu sarana perpustakaan yang baik dan berkualitas untuk siswa atau siswi.
- c. Dapat memberikan pelayanan yang baik untuk Kepala Sekolah, guru serta siswa atau siswi yang meminjam buku dan mengembalikan buku di perpustakaan menggunakan sistem terkomputerisasi berbasis web.
- d. Dapat memperluas wawasan sekaligus menambah pengalaman tentang bagaimana merancang suatu sistem informasi.

### 2. Manfaat Penelitian

Dengan adanya sistem informasi ini, maka diharapkan mendukung tercapainya manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan pelayanan peminjaman dan pengembalian buku lebih efektif dan efisien.
- b. Dapat mengurangi terjadinya penginputan yang sama (*redundancy*).

## 1.5 Metodologi Penelitian

### 1 Model Pengembangan Sistem Informasi perangkat lunak

Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan model *waterfall* sebagai model pengembangan sistem sebagai tahap perencanaan sistem, analisis dan perancangan sistem.

## 2. Metode Pengembangan Sistem Informasi

Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan metode pendekatan berorientasi objek.

## 3. Alat Bantu Pengembangan Sistem Informasi

Dalam penelitian ini, untuk menganalisis dan merancang sebuah sistem diperlukan sebuah alat bantu dalam pengembangan sistem informasi yang akan dibangun, maka dalam penelitian ini menggunakan alat *tools* yaitu: *UML(Unified Marketing Language)*.

