

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan sistem informasi pada era globalisasi seperti sekarang ini sangatlah penting karena saat ini suatu instansi atau perusahaan tidak terlepas dari penggunaan komputer sebagai alat bantu pengolahan data. Sistem informasi dengan menggunakan teknologi komputer yang sangat modern akan memudahkan kita untuk melakukan pengolahan data yang dapat menghemat waktu, ruang dan biaya.

Saat ini sistem informasi sangat besar pengaruhnya, salah satunya bagi perpustakaan sekolah. Perpustakaan bisa disebut sebagai tempat dimana para siswa mengakses informasi dan pengetahuan. Perpustakaan merupakan juga merupakan fasilitas pendukung dalam proses pembelajaran.

Masih banyak perpustakaan yang belum menggunakan teknologi sistem informasi dalam menangani permasalahan, seperti pada *penginputan* data buku, pelayanan pada peminjaman buku, pengembalian buku dan cetak laporan.

Pengolahan data di perpustakaan SD Negeri 14 Pangkalpinang sekarang ini masih dilakukan secara manual dengan mencatat di buku laporan sebagai penyimpanan datanya dan belum ada perangkat lunak yang khusus digunakan untuk mengelola data perpustakaan, dengan keadaan tersebut perpustakaan sering kali mengalami hambatan. Oleh karena itu harus ada sistem yang terkomputerisasi untuk meminimalisasi permasalahan yang ada.

Berdasarkan permasalahan diatas, solusi yang akan diambil dan ditulis dalam laporan ini adalah : **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DI SD NEGERI 14 PANGKALPINANG BERBASIS *WEBSITE*.**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dari latar belakang, dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu :

Bagaimana merancang sebuah sistem informasi perpustakaan berbasis *website* pada SD Negeri 14 Pangkalpinang agar dapat mempermudah *user* mencari informasi.

1.3. Batasan Masalah

Berikut ini batasan masalah yang ada dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi yang dibuat hanya dalam ruang lingkup sistem informasi perpustakaan SD Negeri 14 Pangkalpinang.
2. Kegiatan meliputi *input* data buku, *input* data kunjungan, *input* data peminjaman buku, *input* data pengembalian buku dan cetak laporan data buku, peminjaman buku, pengembalian buku dan laporan kunjungan.
3. Sistem informasi ini tidak membahas denda telat pengembalian.
4. Sistem informasi ini tidak membahas secara rinci tahapan Metode *Waterfall*.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini diperoleh dalam penyusunan laporan penelitian ini sebagai berikut :

Untuk merancang sebuah sistem informasi perpustakaan pada SD Negeri 14 Pangkalpinang.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Dengan dibuatnya sistem perpustakaan yang terkomputerisasi pada SD Negeri 14 Pangkalpinang, semoga dapat melakukan pengelolaan data yang lebih efektif dan efisien. Adapun manfaatnya sebagai berikut :

1. Bagi Pegawai :
 - a) Pegawai perpustakaan dapat mengakses informasi terbaru mengenai data siswa, data buku, data peminjaman buku, data pengembalian buku dan laporan peminjaman, pengembalian buku dan kunjungan.
 - b) Memberi kemudahan dalam melakukan pendaftaran dan pengolahan data setiap anggota perpustakaan dan buku
 - c) Mempermudah pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas pelayanan pada bagian perpustakaan.
2. Bagi Kepala Sekolah :
 - a) Kepala sekolah dapat mengakses laporan data buku dan laporan peminjaman buku, pengembalian buku dan pengunjung.
3. Bagi Penulis :
 - a) Menambah wawasan kepada penulis dalam merancang sistem informasi.
 - b) Untuk melatih penulis ke depannya dalam menyusun skripsi.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam penyusunan laporan ini sebagai berikut :

1. Pengembangan perangkat lunak yaitu dengan menggunakan metode yang berorientasi objek dan terstruktur.
2. Pengembangan perangkat lunak yaitu dengan menggunakan Metode *Waterfall* dengan 5 tahapan yaitu: *Requirements Analysis, Design, Development, Testing, Maintenance*. Yang digunakan penelitian ini ialah *Requirements Analysis* dan *Design*.
3. Untuk alat bantu yang digunakan oleh penulis untuk pemodelan adalah *Unitide Modeling Language (UML)*.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui kerangka keseluruhan penulisan kuliah kerja praktek, penulis menjabarkan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan mengenai latar belakang rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan metode penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori yang mendukung judul, mendasari pembahasan detail yang dapat merupakan definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang sedang diteliti juga dituliskan *tools* atau *software* yang digunakan untuk membuat *website*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode pendekatan yang digunakan, model pengembangan sistem yang digunakan dan juga alat bantu (*tools*) pengembangan sistem yang digunakan untuk penelitian.

BAB III ORGANISASI

Berisi tentang informasi instansi yaitu profil SD Negeri 14 Pangkalpinang, visi dan misi, tujuan, struktur organisasi, tugas dan wewenang.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan secara rinci tentang analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem, dan perancangan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang dapat diambil dan saran-saran yang dapat diharapkan bermanfaat.