

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perpustakaan PT. PAL INDONESIA merupakan salah satu fasilitas yang dimiliki oleh PT. PAL INDONESIA. Perpustakaan ini adalah sarana untuk mendukung visi dan misi perusahaan yang berfungsi sebagai pusat informasi khusus terutama digunakan sebagai penelitian serta pengembangan untuk kepentingan perusahaan.

Dengan sistem yang berjalan sekarang pegawai PT. PAL INDONESIA harus datang ke perpustakaan yang lokasinya cukup jauh. Dengan padatnya kegiatan tiap pegawai hal ini menjadikan para pegawai tidak memiliki waktu untuk datang ke perpustakaan. Selain itu pegawai PT. PAL INDONESIA juga kesulitan untuk mencari koleksi buku yang ada. Peminjaman buku juga sering tidak tercatat dengan baik, sehingga banyak dari buku koleksi yang hilang. Hal ini membuat pengelola perpustakaan PT. PAL INDONESIA kesulitan untuk mengelolanya dan merasa perlu untuk membuat aplikasi yang dapat membantu menyelesaikan masalah yang ada.

Oleh karena itu laporan praktek kerja lapangan ini dibuat untuk membangun sebuah aplikasi perpustakaan digital. Sebuah aplikasi yang dapat memudahkan para anggota untuk mengakses, mencari informasi dan membaca *file* buku yang diinginkan sesuai dengan buku yang tersedia di perpustakaan. Dan juga dapat memudahkan pengelola untuk manajemen perpustakaan.

## 1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil dalam Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Digital Library di PT. PAL INDONESIA Surabaya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang Aplikasi Digital Library demi kelancaran operasional perpustakaan oleh pengelola perpustakaan PT. PAL INDONESIA.
2. Bagaimana merancang Aplikasi Digital Library untuk kemudahan para anggota dalam mengakses, pencarian buku secara efektif, mencari informasi tentang buku dan membaca *file* buku.
3. Bagaimana merancang sistem *database* yang mem-*backup* dan meng-*update* data secara *realtime*.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil dalam Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Digital Library di PT. PAL INDONESIA Surabaya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini merupakan aplikasi digital library PT. PAL INDONESIA (Persero) Surabaya.
2. Aplikasi ini berupa Digital Library yang mampu menampilkan informasi secara umum dan detail pada masing-masing buku.
3. Anggota perpustakaan dapat membaca *file* buku yang diinginkan secara langsung sesuai yang terdapat di dalam aplikasi.
4. Layanan yang diberikan meliputi: mencari dan membaca buku.

5. Pengelola perpustakaan dapat mencetak data perpustakaan secara langsung dengan ekstensi *file pdf*.
6. Perancangan dan pembuatan sistem informasi ini menggunakan perangkat lunak Adobe Dreamweaver CS5.
7. Bahasa pemrograman menggunakan PHP 5 dan Oracle.

#### 1.4 Tujuan

Merujuk pada rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak kami capai dalam kerja praktek ini antara lain:

1. Membangun Aplikasi Digital Library untuk kelancaran operasional dan pengelolaan perpustakaan PT. PAL INDONESIA.
2. Mempermudah pegawai PT. PAL INDONESIA untuk mengakses, mencari dan membaca *file* buku.
3. Membuat sistem *database* yang membackup dan memperbarui data secara *realtime*.

#### 1.5 Manfaat

##### 1.5.1 Bagi Perusahaan

- 1) Sarana untuk mengetahui kualitas pendidikan dan kualitas mahasiswa STIKOM Surabaya.
- 2) Sarana untuk mencari bibit generasi baru yang berkualifikasi untuk direkrut ke perusahaan pada tahun-tahun berikutnya.
- 3) Sarana untuk memberikan penilaian kriteria tenaga kerja yang dibutuhkan oleh perusahaan yang bersangkutan.

- 4) Sarana untuk menjembatani antara perusahaan dan STIKOM Surabaya untuk kerjasama lebih lanjut, baik bersifat akademis maupun organisasi.
- 5) Menanamkan citra dan kinerja perusahaan yang baik terhadap masyarakat.

### **1.5.2 Bagi STIKOM Surabaya**

- 1) Mendapatkan masukan untuk mengevaluasi sampai sejauh mana kurikulum yang telah diterapkan sesuai dengan kebutuhan dunia informatika dan menerapkannya dalam kurikulum yang akan datang.
- 2) Sarana pengenalan instansi pendidikan STIKOM Surabaya kepada badan usaha atau perusahaan yang membutuhkan lulusan atau tenaga kerja yang dihasilkan STIKOM Surabaya.

### **1.5.3 Bagi Mahasiswa**

- 1) Menerapkan ilmu dan keterampilan yang diberikan selama masa perkuliahan terhadap perusahaan dan dunia kerja yang sesungguhnya.
- 2) Meningkatkan kemampuan menganalisa, untuk dapat mempelajari kinerja dan performa perusahaan dan memikirkan bagaimana pengembangannya untuk dunia kerja di tahun-tahun berikutnya.
- 3) Dapat menguji kemampuan pribadi baik dari segi disiplin ilmu maupun sosialisasi hidup bermasyarakat.

- 4) Memperdalam dan meningkatkan keterampilan serta daya kreatif diri yang sesuai dengan lingkungan di masa yang akan datang.
- 5) Meningkatkan kemampuan beradaptasi dan bersosialisasi dengan masyarakat dan pelaku dalam dunia kerja.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **1. Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini dijelaskan mengenai hal-hal yang bersifat umum seperti latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, dan sistematika penulisan.

### **2. Bab II Gambaran Umum Perusahaan**

Berisi uraian tentang sejarah, visi, misi tujuan dan divisi – divisi yang dimiliki oleh PT. PAL INDONESIA Surabaya.

### **3. Bab III Landasan Teori**

Pada bab ini berisi teori-teori yang mendasari dan berkaitan dengan masalah perencanaan dan pembuatan aplikasi yang digunakan acuan untuk memudahkan pemahaman dan pemecahan terhadap masalah yang ada.

### **4. Bab IV Deskripsi Sistem**

Pada bab ini berisi langkah-langkah perancangan dan pembuatan aplikasi. Perancangan dan pembuatan ini dimulai dari tahap awal sampai dengan aplikasi siap untuk diuji coba dan digunakan.

## 5. Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil tahapan yang telah dilakukan selama pembuatan aplikasi dan saran-saran yang memungkinkan untuk pengembangan kearah yang lebih baik.

