

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SMAK Santo Yusup Surabaya merupakan salah satu sekolah swasta yang berada di wilayah Jawa Timur. Di SMAK Santo Yusup Surabaya sendiri sebagai layaknya suatu institusi pendidikan harusnya mampu menjadi wadah menimbah ilmu para siswanya. Dalam hal ini fungsi Perpustakaan sangatlah memegang hal penting bagi kemajuan pendidikan di SMAK Santo Yusup Surabaya itu sendiri.

Perpustakaan merupakan salah satu tempat yang wajib dimiliki oleh suatu institusi pendidikan. Fasilitas ini yang biasanya berada didalam lingkungan suatu institusi pendidikan yang berguna sebagai tempat yang menyediakan sarana dan prasarana untuk media menimbah ilmu pengetahuan bagi setiap warga yang berada di dalam institusi pendidikan tersebut. Perpustakaan sendiri mempunyai tugas pokok untuk membantu proses belajar mengajar dengan menyediakan bahan-bahan pustaka yang sesuai dengan kurikulum serta ilmu tambahan/ penunjang lainnya yang biasanya diterapkan pada suatu institusi pendidikan tersebut. Sehingga proses belajar mengajar pada suatu institusi pendidikan dapat berjalan dengan baik. Sesuai dengan maksud tersebut, maka tujuan utama adanya suatu perpustakaan didirikan adalah agar terciptanya masyarakat yang terdidik, terbiasa membaca dan berbudaya tinggi dilingkungan institusi pendidikan itu.

Maka berdasarkan uraian di atas, maka perpustakaan SMAK Santo Yusup Surabaya harus mampu memenuhi kebutuhan setiap penggunanya dan berperan aktif dalam menyediakan, mengolah dan menyimpan data anggota

perpustakaan agar anggota tersebut dapat meminjam buku koleksi pada perpustakaan, selain itu pada perpustakaan harus memiliki proses transaksi peminjaman dan pengembalian buku perpustakaan. Peminjaman adalah salah satu dari berbagai kegiatan pelayanan yang diberikan perpustakaan kepada pembacanya, akan tetapi sampai saat ini menurut kenyataan yang ada, sistem peminjaman dan pengembalian masih kurang dipahami dan dimengerti oleh banyak orang. Padahal sistem peminjaman dan pengembalian di perpustakaan sangatlah penting, sebab bertujuan agar koleksi yang dipinjamkan tidak hilang/ rusak dan akan dapat cepat tahu siapa yang menggunakan buku tersebut. Sistem peminjaman dan pengembalian akan disusun secara sistematis. Selain itu dalam prosesnya juga perpustakaan perlu adanya suatu sistem pencatatan denda sehingga diharapkan dengan dicatatnya denda setiap kali ada pengembalian buku terlambat, hilang, ataupun rusak dapat diminimalkan. Sehingga dari masalah-masalah yang dijelaskan diatas perlu adanya “Rancang Bangun Aplikasi Peminjaman dan Pengembalian Koleksi Buku Perpustakaan” yang nantinya mampu menangani masalah proses pendataan anggota, peminjaman dan pengembalian buku, dan pencatatat denda baik denda keterlambatan maupun denda buku hilang/ rusak.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam masalah ini adalah :

1. Bagaimana membuat suatu aplikasi yang dapat mengolah transaksi peminjaman dan pengembalian buku yang nantinya akan digunakan pada perpustakaan.

2. Bagaimana menampilkan laporan untuk kepala sekolah agar mengetahui jumlah peminjaman buku, keuangan yang diperoleh dari denda keterlambatan pengembalian buku, dan berita acara dari setiap koleksi buku yang hilang atau rusak pada perpustakaan.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam laporan ini terfokus dan tidak terlalu meluas, maka diperlukan batasan-batasan mengenai permasalahan diatas, yakni :

1. Aplikasi ini membahas proses peminjaman dan pengembalian buku perpustakaan yang dilakukan oleh siswa, guru, dan karyawan SMAK Santo Yusup Surabaya.
2. Aplikasi ini membahas proses pencatatan denda keterlambatan dan buku hilang atau rusak pada saat pengembalian koleksi buku perpustakaan SMAK Santo Yusup Surabaya.
3. Aplikasi ini membahas proses pembuatan laporan peminjaman, pengembalian, dan denda keterlambatan pengembalian buku serta berita acara buku hilang atau rusak pada perpustakaan SMAK Santo Yusup Surabaya.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Untuk membuat aplikasi peminjaman dan pengembalian buku pada perpustakaan.

2. Untuk menampilkan laporan kepada kepala sekolah agar tahu banyaknya peminjaman, keuangan dari denda keterlambatan koleksi buku, dan berita acara buku hilang atau rusak pada perpustakaan.

1.5 Manfaat

Diharapkan hasil aplikasi ini nantinya akan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Dapat menjalankan sistem perpustakaan sesuai dengan kebutuhan yang sudah ditetapkan.
2. Meminimumkan kesalahan yang terjadi pada saat peminjaman maupun pengembalian koleksi buku perpustakaan.
3. Dapat memaksimalkan kinerja pada perpustakaan agar dapat berjalan lebih lancar dan mempercepat proses pada proses peminjaman maupun pengembalian koleksi perpustakaan.
4. Dapat menyimpan data-data kegiatan transaksi yang terjadi di perpustakaan.
5. Dapat menghasilkan laporan kegiatan yang ada pada perpustakaan secara detail.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah serta batasan terhadap masalah yang akan dibahas, tujuan dari pembahasan masalah yang diangkat, dan sistematika penulisan laporan ini.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini dibahas tentang gambaran umum perusahaan mulai dari sejarah, hingga struktur organisasi yang ada.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas teori-teori yang berkaitan dengan rancang bangun aplikasi peminjaman dan pengembalian koleksi buku perpustakaan.

BAB IV ANALISIS dan DESAIN SISTEM

Pada bab ini dibahas mengenai analisis perancangan dan desain dari aplikasi peminjaman dan pengembalian koleksi buku perpustakaan dalam bentuk *Document Flow*, *System Flow*, *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram* dan *Desain Input / Output*.

BAB V IMPLEMENTASI dan PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas mengenai pembuatan aplikasi yang mengacu pada perancangan dan desain aplikasi yang telah dibuat seperti *Kumpulan Kode / Listing Code* dan *Pengujian / Testing* dari implementasi aplikasi.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari laporan kerja praktek yang telah dilakukan terkait dengan tujuan dan permasalahan yang ada, serta saran untuk pengembangannya.