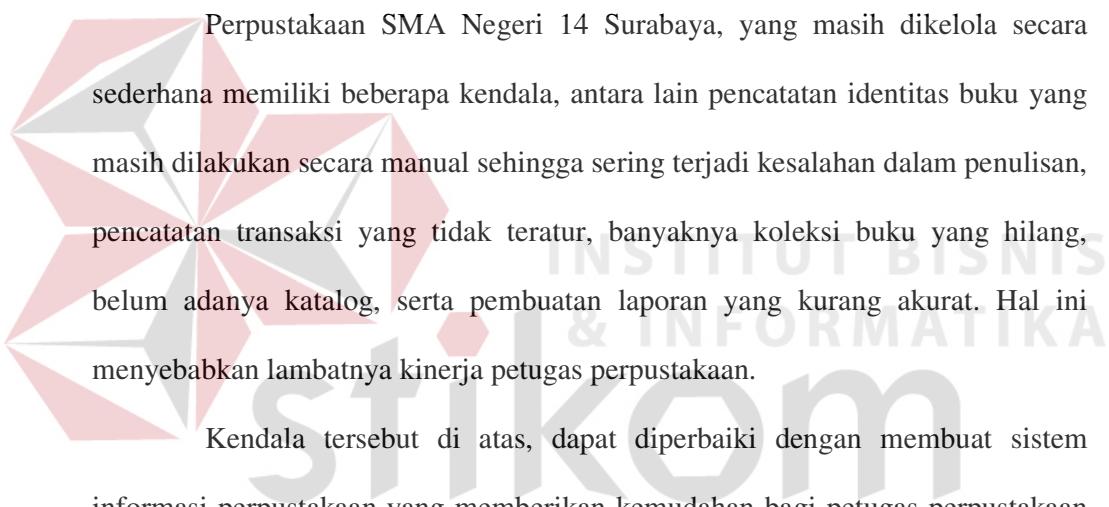


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perpustakaan merupakan salah satu lembaga ilmiah, yakni lembaga yang bidang dan tugas pokoknya berkaitan dengan ilmu pengetahuan, pendidikan, penelitian dan pengembangan ruang lingkupnya mengelola informasi yang mencakup berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi.



Perpustakaan SMA Negeri 14 Surabaya, yang masih dikelola secara sederhana memiliki beberapa kendala, antara lain pencatatan identitas buku yang masih dilakukan secara manual sehingga sering terjadi kesalahan dalam penulisan, pencatatan transaksi yang tidak teratur, banyaknya koleksi buku yang hilang, belum adanya katalog, serta pembuatan laporan yang kurang akurat. Hal ini menyebabkan lambatnya kinerja petugas perpustakaan.

Kendala tersebut di atas, dapat diperbaiki dengan membuat sistem informasi perpustakaan yang memberikan kemudahan bagi petugas perpustakaan dalam mengelola data dan melayani transaksi. Dengan adanya sistem yang baru ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja petugas perpustakaan SMA Negeri 14 Surabaya.

Dengan meningkatnya kinerja dan pelayanan petugas perpustakaan, akan membuat siswa maupun guru semakin antusias dalam memanfaatkan perpustakaan, sehingga perpustakaan benar-benar berfungsi sebagai media untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sistem maintenance data master yang akan di gunakan perpustakaan ?.
2. Bagaimana membuat sistem informasi pelayanan yaitu peminjaman, pengembalian dan denda oleh anggota ?.
3. Bagaimana membuat sistem katalog perpustakaan?
4. Bagaimana membuat sistem yang dapat mengolah laporan yang di butuhkan secara akurat dan up to date ?.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah yang dapat diperoleh dari Sistem Informasi Pelayanan Perpustakaan pada SMA Negeri 14 Surabaya adalah sebagai berikut:

1. Proses pengelolaan data master

Proses pengelolaan data master adalah bagian pada sistem ini yang berfungsi untuk mengolah data master sehingga dapat mempermudah dalam pengolahan data transaksi dan juga dalam pembuatan laporan. Proses pengelolaan data master meliputi :

- a. Input data anggota oleh bagian petugas perpustakaan.
- b. Input data buku oleh bagian petugas perpustakaan.
- c. Input data stok buku oleh bagian petugas perpustakaan.

2. Proses pengelolaan data transaksi perpustakaan yang terorganisir.

Pengelolaan data transaksi dari bukti transaksi perpustakaan dilakukan untuk mengurangi resiko kehilangan data dan untuk mengurangi kehilangan data tersebut perlu dilakukan update transaksi setiap harinya.

Dengan sistem informasi pelayanan perpustakaan ini, kehilangan data dapat diminimalisasi. Proses pengelolaan data transaksi meliputi :

- a. Pendataan peminjaman oleh bagian petugas perpustakaan.
- b. Pendataan pengembalian dan denda oleh bagian petugas perpustakaan.

3. Proses pembuatan laporan

Laporan ini yang meliputi semua laporan data anggota, laporan data buku, laporan peminjaman buku, laporan pengembalian buku. Laporan ini berguna untuk membantu petugas perpustakaan agar dapat mengambil keputusan dengan cepat dan tepat dalam mengerjakan tugasnya.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan proyek sistem informasi perpustakaan adalah sebagai berikut :

1. Membuat sistem yang lebih baik untuk meningkatkan pelayanan.
2. Merancang dan membuat sistem yang mudah dalam pengolahan data anggota dan data koleksi perpustakaan.
3. Merancang dan membuat sistem yang mudah dalam pengolahan data katalog perpustakaan.

4. Merancang dan membuat sistem yang mudah dalam pengolahan data sirkulasi peminjaman dan pengembalian koleksi perpustakaan serta penghitungan denda, jika ada keterlambatan.

1.5 Manfaat

Terkait dengan tujuan di atas, maka keuntungan dari sistem informasi perpustakaan pada SMA Negeri 14 Surabaya yaitu:

1. Petugas Perpustakaan

Mempermudah petugas dalam melakukan proses validasi, proses transaksi serta pembuatan laporan bagi kepala sekolah.

2. Anggota

Mempermudah anggota dalam melakukan proses pencarian dan peminjaman buku.

3. Kepala Sekolah

Mempermudah kepala sekolah selaku pemimpin dalam mengambil keputusan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan proyek sistem informasi perpustakaan SMA Negeri 14 Surabaya adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, kontribusi dari sistem yang dibuat bagi pengguna dan sistematika penulisan.

Bab II Gambaran umum perusahaan

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum SMA Negeri 14 Surabaya yang menguraikan gambaran umum sekolah seperti lokasi sekolah, keadaan, kondisi, situasi dan hal lain yang berkaitan dengan instansi/lembaga, yaitu sejarah umum, visi dan misi dan struktur organisasi SMA Negeri 14 Surabaya. Sedangkan Sub-sub bab analisis sistem yang sedang berjalan menjelaskan alur proses perusahaan dalam bentuk aliran dokumen yang meliputi proses pendaftaran, peminjaman, pengembalian dan pembuatan laporan.

Bab III Landasan Teori

Bab ini berisi tentang berbagai macam teori yang mendukung dalam pembuatan sistem ini. Landasan teori ini ada tiga yaitu Landasan teori tentang ilmu yang meliputi pengertian perpustakaan, katalog perpustakaan, sirkulasi peminjaman dan pengembalian.

Bab IV Analisis dan Desain Sistem

Bab ini menjelaskan analisis dan desain sistem baru, meliputi aliran dokumen baru, diagram alir data, Entity Relationship Diagram, struktur tabel, dan desain Input/Output. Sub-sub bab Aliran Dokumen Baru menggambarkan proses yang dikembangkan, yang meliputi proses pendaftaran, peminjaman dan pengembalian. Data master yaitu data yang digunakan untuk transaksi perusahaan, yang meliputi master anggota dan buku

Bab V Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang cara implementasi dari sistem baru, yaitu spesifikasi minimum yang dibutuhkan, cara instalasi program, dan penjelasan pemakaian program.

Bab VI Penutup

Bab ini merupakan kesimpulan atau ringkasan/inti dari bab-bab sebelumnya dan bab ini juga memuat saran-saran yang bisa diterapkan untuk perbaikan dan pengembangan sistem selanjutnya.

