

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perpustakaan merupakan faktor penting di dalam menunjang transformasi antara sumber ilmu (koleksi) dengan pencari ilmu (pengunjung). Perpustakaan juga sering disebut jantung dari sekolah dimana di dalamnya terdapat kumpulan koleksi, majalah, koran yang disusun berdasarkan sistem tertentu yang digunakan sebagai media dalam mencari ilmu dan wawasan bagi masyarakat khususnya para siswa dan guru di SMAK Untung Suropati Sidoarjo. Hal ini disebabkan peranan perpustakaan sangatlah penting dalam usaha dan upaya menunjang civitas akademik yang ada pada SMAK Untung Suropati Sidoarjo.

Teknologi Informasi berperan penting dalam memperbaiki kualitas dan kuantitas suatu lembaga pendidikan. Penggunaan teknologi informasi dalam lingkup perpustakaan pada SMAK Untung Suropati Sidoarjo tidak hanya sebagai proses otomatisasi terhadap akses informasi, tetapi juga menciptakan akurasi, kecepatan, dan kelengkapan sebuah sistem yang terintegrasi, sehingga proses transaksi yang terjadi akan menjadi efektif dan efisien. Teknologi Informasi juga dapat mendukung ketersediaan informasi yang terintegrasi sebagai upaya menciptakan berbagai kemudahan-kemudahan dalam melakukan semua transaksi yang ada di perpustakaan, misalnya proses pendaftaran anggota baru, pemesanan koleksi, peminjaman koleksi dan pengembalian koleksi perpustakaan.

Penerapan sistem basis data di perpustakaan SMAK Untung Suropati Sidoarjo yang masih menggunakan sistem manual yang semua proses

transaksinya ditulis pada kertas. sehingga menimbulkan beberapa permasalahan di karenakan (*human error*)seperti:

1. Kesalahan pada proses peminjaman buku yang mana buku yang di pinjam oleh siswa tidak sesuai dengan buku yang tercatat dalam buku peminjaman
2. Kesalahan pada penulisan nama siswa peminjam, nama siswa tertukar dengan siswa lainnya pada saat pencatatan ke dalam buku peminjaman
3. Sebagian koleksi buku yang ada di perpustakaan tidak tercatat ke dalam buku peminjaman

Berdasarkan pada permasalahan di atas, maka dibuatlah sistem informasi perpustakaan yang terkomputerisasi pada SMAK Untung Suropati Sidoarjo yang dapat memberikan kemudahan terhadap pengguna dan membuat fitur-fitur untuk memenuhi kebutuhan petugas perpustakaan. Dengan adanya aplikasi perpustakaan yang terkomputerisasi ini, diharapkan dapat mengatasi permasalahan dan menambah nilai guna terhadap perpustakaan di SMAK Untung Suropati Sidoarjo, terutama bagi petugas perpustakaan dalam pengolahan data transaksi yang terjadi seperti pendaftaran anggota baru, pemesanan, peminjaman dan pengembalian koleksi serta dalam pembuatan laporan-laporan tiap periodiknya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas perlu dirumuskan suatu perumusan masalah yaitu bagaimana merancang sistem informasi perpustakaan berbasis desktop yang terintegrasi, serta dapat menghasilkan laporan-laporan yang sesuai kebutuhan dan mudah diterapkan sehingga mampu diterima oleh pengguna.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam rancang bangun sistem informasi perpustakaan pada SMAK Untung Suropati sebagai berikut :

1. Sub Sistem informasi pendaftaran anggota

Sistem ini menampilkan data yang harus di isi oleh calon anggota baru secara offline.

2. Sub Sistem Informasi Koleksi

Transaksi ini menampilkan data koleksi baik itu offline sehingga anggota perpustakaan dapat mengetahui koleksi yang tersedia.

3. Sub Sistem Informasi Pemesan, Peminjaman dan Pengembalian

1. Transaksi pemesanan koleksi secara offline

2. Transaksi peminjaman yang dilakukan anggota yang harus datang langsung ke perpustakaan.

3. Transaksi pengembalian koleksi

Transaksi pengembalian koleksi dan denda jika mengalami keterlambatan saat pengembalian.

4. Sistem Informasi Laporan

Laporan yang terdapat pada aplikasi ini adalah :

4.1 Pembuatan kartu anggota perpustakaan

4.2 Laporan data anggota

4.3 Laporan pemesanan

4.4 Laporan peminjaman

4.5 Laporan pengembalian

4.6 Laporan denda

4.7 Bukti denda

1.4 Tujuan

Sistem ini dibuat untuk merancang bangun sistem informasi perpustakaan pada SMAK Untung Suropati Sidoarjo secara terkomputerisasi sehingga dapat memperoleh informasi tentang data-data koleksi perpustakaan, transaksi pendaftaran anggota, pemesanan, peminjaman dan pengembalian koleksi serta mendapatkan laporan secara tepat, cepat dan akurat.

1.5 Manfaat

1. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat rancang bangun sistem informasi perpustakaan ini bagi kepala sekolah adalah agar kepala sekolah dapat meninjau data kunjungan dan keaktifan siswa untuk mengunjungi perpustakaan. Sehingga dapat menilai antusiasme siswa dalam belajar, dan mengambil kebijakan-kebijakan bagi sekolah yang dipimpinnya.

2. Bagi Perpustakaan

Manfaat rancang bangun sistem informasi perpustakaan ini bagi perpustakaan adalah agar dapat memonitor dan menjaga koleksi perpustakaan agar tidak hilang.

3. Bagi Petugas Perpustakaan

Manfaat rancang bangun sistem informasi perpustakaan ini bagi petugas perpustakaan adalah dapat memudahkan pekerjaan mereka dalam mencatat peminjaman dan pengembalian koleksi perpustakaan.

4. Manfaat bagi pengunjung perpustakaan

Manfaat rancang bangun sistem informasi perpustakaan ini bagi pengunjung perpustakaan adalah dapat meningkatkan pelayanan peminjaman dan pengembalian koleksi perpustakaan, serta dapat memudahkan pengunjung untuk mencari koleksi yang diinginkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang masalah yang sedang dibahas, maka sistematika penulisan laporan proyek sistem informasi perpustakaan pada SMAK Untung Suropati Sidoarjo adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

menjelaskan mengenai latar belakang dalam pembangunan sistem informasi perpustakaan, perumusan masalah yang ingin diselesaikan dari sistem yang sudah ada, pembatasan masalah untuk sistem pada akhirnya, tujuan dari pembangunan sistem informasi perpustakaan, juga kontribusi yang diharapkan dapat bermanfaat untuk kemajuan perpustakaan.

BAB II : GAMBARAN UMUM

perusahaan menjelaskan mengenai identitas perusahaan, meliputi sejarah berdirinya perusahaan, dasar sistem yang telah diterapkan pada perusahaan, serta struktural organisasi perpustakaan tersebut.

BAB III : LANDASAN TEORI

berisi tentang definisi dan penjelasan yang lebih detil mengenai konsep yang digunakan untuk merancang desain sistem yang akan dibangun, yaitu meliputi penjelasan mengenai konsep dasar sistem informasi, variabel-variabel dalam sistem perpustakaan, *Entity Relationship Diagram* (ERD), *system flow*, *Data Flow Diagram* (DFD), program

penunjang pembuatan sistem, dan teori-teori lain yang berhubungan dengan pembangunan dan pengembangan sistem.

BAB IV : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Penjelasan tentang jenis model yang diambil atau digunakan dan menjelaskan mengenai identifikasi masalah dan bagaimana sistem tersebut dibuat, dilanjutkan dengan perancangan sistem yang meliputi *System Flow*, *Context Diagram*, HIPO, *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Conceptual Database* dan *Physical Database*, dan pembahasan membahas tentang sistem yang digunakan untuk mendukung jalannya aplikasi ini yang meliputi *Hardware* maupun *Software*. Selain itu, di dalam bab ini juga menjelaskan tentang cara penggunaan dari aplikasi ini

BAB V : PENUTUP

Berisi Kesimpulan yang dihasilkan didapat berdasarkan hasil evaluasi dari sistem yang telah dibuat dan diterapkan. Saran yang diberikan lebih mengacu dalam hal pengembangan sistem, baik dalam pemrograman yang masih dalam cakupan aplikasi *desktop*, aplikasi *web*, atau aplikasi *mobile*.