

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan Tunas Teknologi merupakan salah satu SMK di Kabupaten Bekasi yang sedang berkembang dan merencanakan pengembangan fasilitas sekolah yang dimilikinya. SMK Tunas Teknologi didirikan pada tanggal 28 Juli 2008 di bawah naungan Yayasan Assalam yang dipimpin oleh bapak Alm H. Ali Rosyad Basri sejak tahun 1997. SMK Tunas Teknologi memiliki 2 program keahlian / jurusan yaitu Teknik Kendaraan Ringan dan teknik Komputer dan Jaringan, sampai dengan sekarang sudah mempunyai jumlah siswa kurang lebih 800 siswa, 40 guru, dan 5 staf sekolah. SMK Tunas Teknologi beralamat di Jl. Dewa Ruci Raya No. 1 Perum BTP Desa Setia Mekar Kecamatan Tambun Selatan Kabupaten Bekasi 17510.

Berdasarkan Undang-undang (UU) Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, pada Bab I Pasal 1 dijelaskan, Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka. Koleksi perpustakaan adalah semua informasi dalam bentuk karya tulis, karya cetak, dan atau karya rekam dalam berbagai media yang mempunyai nilai pendidikan, yang dihimpun, diolah, dan dilayankan

Dari beberapa jenis perpustakaan yang ada, perpustakaan yang ada pada SMK Tunas Teknologi termasuk pada jenis Perpustakaan Sekolah/madrasah dan menggunakan jenis pengelolaan perpustakaan terbuka. Perpustakaan pada SMK Tunas Teknologi Masih menggunakan sistem manual atau konvensional, dimana semua proses kegiatan transaksi masih dicatat menggunakan buku besar saja yang berarti tidak adanya *backup* data selain di buku. Siswa, guru dan petugas sekolah yang ingin meminjam buku hanya perlu tanda tangan pada buku besar, pada perpustakaan juga tidak menampilkan informasi buku yang tersedia.

Bedasarkan hasil *interview* dengan para staf perpustakaan dan salah satu siswa di SMK Tunas Teknologi terdapat masalah dialami oleh SMK Tunas Teknologi dimana saat ini sistem perpustakaan SMK Tunas Teknologi masih kurang efisien dalam segi waktu bagi pengunjung dalam mencari informasi buku yang tersedia, serta data peminjaman dan pengembalian buku yang hanya disimpan berdasarkan arsip buku, mengakibatkan banyaknya data yang mudah hilang karena tidak ada *backup* data, serta rentan terjadinya kesalahan dalam dokumentasi dan proses perhitungan denda. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu aplikasi via *web browser* yang dapat membantu dalam efisiensi waktu terhadap petugas maupun pengunjung.

Sistem informasi perpustakaan adalah proses komputerisasi untuk mengolah data dalam suatu perpustakaan. Semua diproses menggunakan software tertentu seperti software pengolah database. Petugas perpustakaan dapat selalu memonitor tentang ketersediaan buku, daftar buku baru, peminjaman buku dan pengembalian buku. Jadi dibandingkan dengan perpustakaan konvensional, sistem informasi perpustakaan lebih memudahkan pegawai perpustakaan dan pengguna perpustakaan dalam mengelola dan meminjam buku.

Adapun untuk mengatasi permasalahan yang ada di perpustakaan tersebut diperlukan implementasi yang menggunakan aplikasi database dengan beberapa fitur seperti input anggota perpustakaan, input buku, peminjaman dan pengembalian buku, serta denda apabila pemustaka melewati batas pengembalian buku agar dapat menyimpan dan mengolah data secara efisien yang sesuai dengan kebutuhan perpustakaan pada SMK Tunas Teknologi. Berdasarkan pemikiran diatas maka penulis membuat aplikasi sistem informasi yang dapat membantu sekolah dalam mengelola data perpustakaan dan mengangkatnya dalam skripsi dengan judul **“Sistem Informasi Perpustakaan Studi Kasus SMK Tunas Teknologi Tambun Selatan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya efisinsi dalam segi waktu bagi pengunjung dalam mencari informasi buku yang tersedia.
2. Data peminjaman dan pengembalian buku yang hanya disimpan berdasarkan arsip buku, mengakibatkan banyaknya data yang mudah hilang karena tidak ada *backup* data.
3. Rentan terjadinya kesalahan dalam dokumentasi dan proses perhitungan denda.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang teridentifikasi diatas, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Sistem perpustakaan mencakup input anggota perpustakaan, input buku, peminjaman dan pengembalian buku, serta denda.
2. Pengunjung hanya dapat melihat stok buku.
3. Metode pengembangan sistem *waterfall*.
4. Database MYSQL versi 5.6.20
5. Pemrograman PHP versi 7 dengan menggunakan framework CI

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi , dan batasan masalah, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

Membangun sebuah sistem informasi perpustakaan agar lebih efisien dalam segi waktu, dapat meminimalisir terjadinya kehilangan data, mengurangi kesalahan dalam dokumentasi dan proses perhitungan denda.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan aplikasi untuk pengunjung agar lebih efisien dalam segi waktu pada proses pencarian informasi buku yang tersedia pada perpustakaan di SMK Tunas Teknologi.
2. Dengan aplikasi sistem informasi perpustakaan dapat meminimalisir terjadinya kehilangan data transaksi seperti pada sistem sebelumnya, karena data telah tersimpan (*backup*) kedalam *database*.
3. Dengan sistem ini dapat mengurangi kesalahan dalam dokumentasi dan proses perhitungan denda.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan pada Perpustakaan SMK Tunas Teknologi adalah:

1. Bagi Penulis
 - a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan menambah wawasan, pengalaman, dan pengetahuan peneliti.
 - b. Mengetahui proses implementasi sistem perpustakaan pada SMK Tunas Teknologi.

2. Bagi Akademis

Skripsi yang dilakukan dapat diharapkan memberikan sebuah dampak yang mampu memberi informasi yang berkaitan dengan judul penelitian kepada pembaca pada umumnya dan khususnya pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

3. Bagi Perpustakaan

- a. Dapat dijadikan salah satu cara untuk menarik minat peserta didik untuk berkunjung ke perpustakaan..

- b. Petugas lebih cepat dalam melakukan transaksi peminjaman dan pengembalian buku.
- c. Dapat menjadi salah satu cara untuk lebih mengenalkan perpustakaan dikalangan peserta didik..

1.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian akan dilaksanakan di sekolah menengah kejuruan Tunas Tekonlogi , terletak di JL. Dewa Ruci Raya No.1 Perumahan BTP Setia Mekar Tambun Selatan Bekasi 17510. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April 2020 sampai dengan bulan Juni 2020.

1.7 Metode Penelitian

a. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan kegiatan yang berkaitan dengan pengkajian terhadap sumber-sumber referensi untuk memperoleh landasan teori, konseptual dan praktis tentang permasalahan penelitian. Studi pustaka ini dilakukan dengan mendapatkan data dari literatur berupa buku, jurnal, *internet*, buku-buku referensi, ataupun sumber-sumber lain yang diperlukan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi yang akan di buat.

b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh penulis adalah meyakinkan data yang di peroleh akurat. Dalam pengumpulan data tersebut penulis mewawancarai bagian umum dan yang terkait didalamnya. Untuk mengetahui apa dan bagaimana dari kegiatan pengolahan data tersebut serta kemampuan memberi informasi yang tepat dan jelas.

c. Observasi

Observasi yang dilakukan penulis adalah untuk mengamati dan mengetahui secara langsung jalannya sistem yang sedang berjalan saat itu dan proses kerja dari tugas masing-masing serta melihat format-format laporan dalam perusahaan tersebut yang di gunakan saat itu.

1.8 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang akan digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) yaitu RAD (*Rapid Application Development*). (Rosa & M.Shalahuddin, 2018)

Desain perangkat lunak menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) serta menggunakan Bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*).

1.9 Sistematika Penulisan

Untuk dapat mengetahui secara ringkas permasalahan dalam penulisan, maka digunakan sistematika penulisan yang bertujuan untuk mempermudah pembaca menelusuri dan memahami isi penelitian, berikut penjelasan tentang masing-masing bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan serta manfaat penelitian, tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, metode pengembangan software, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori dasar sistem dan peralatan pendukung terkait dengan judul penelitian ini seperti sistem informasi, basis data, *website*, MySQL, UML, PHP.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode pengumpulan data, analisa kebutuhan sistem, analisa dan perancangan sistem, perancangan sistem, perancangan antarmuka sistem.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem menggunakan Bahasa pemrograman PHP serta hasil program yang dibuat berupa tampilan *screenshot-screenshot* sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran untuk memperbaiki dan mengembangkan hasil dari penelitian ini.

