

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seharusnya memberikan dampak dalam pengelolaan perpustakaan. Perkembangan dunia perpustakaan ini didukung oleh perkembangan teknologi informasi dan pemanfaatannya yang telah merambah ke berbagai bidang. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seharusnya memberikan dampak dalam pengelolaan perpustakaan, tujuan perpustakaan adalah untuk menyediakan fasilitas dan sumber informasi dan menjadi pusat pembelajaran. Perkembangan perpustakaan di era saat ini dapat dilihat dari tingkat penerapan teknologi informasi guna menunjang kegiatan sirkulasi, dengan adanya perkembangan teknologi informasi membuat manusia berfikir untuk dapat bekerja lebih efektif dan efisien.

Perpustakaan SMP Negeri 33 Palembang pada saat ini mengkoleksi sekitar 780 buku yang dikelompokkan menjadi beberapa kategori buku yaitu: matematika, PKN, IPS, IPA, Bahasa Indonesia, KET/TIK, PENJAS. Baik yang di pinjam siswa-siswi di sekolah untuk kebutuhan pembelajaran di dalam kelas maupun luar kelas. Pengelolahan data perpustakaan SMP Negeri 33 Palembang masih menggunakan arsip atau buku (manual) dan diletakan dilemari arsip seperti peminjaman buku dan pengembalian buku.

Berdasarkan hasil wawancara dengan petugas perpustakaan di SMP Negeri 33 Palembang, diketahui bahwa proses regulasi perpustakaan memiliki beberapa kendala diantaranya dalam penyajian informasi-informasi perpustakaan masih terdapat kekurangan. Tidak adanya sistem yang dapat mempermudah anggota atau siswa untuk mencari informasi membuat anggota kesulitan dalam pencarian buku dan melihat koleksi buku yang ada di perpustakaan, selain itu tidak ada informasi peminjaman buku dan pengembalian buku. Hal ini menyebabkan anggota perpustakaan kesulitan

mendapatkan informasi buku yang di cari sehingga harus mencari langsung di rak buku di perpustakaan sehingga memerlukan waktu yang cukup lama. Tidak hanya itu sering kali buku yang akan dipinjam oleh siswa tidak dapat di temukan sehingga siswa meminta bantuan kepada bagian administrasi perpustakaan untuk menunjukkan dimana tempat buku yang murid cari itu berada dan itu akan membuat kinerja admin perpustakaan terganggu. Dalam proses peminjaman siswa atau anggota harus menghadap ke bagian admin untuk memberikan informasi data siswa kemudian bagian admin mencatat ke dalam buku informasi data siswa dan buku yang di pinjam . Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu aplikasi dengan memanfaatkan teknologi yang dapat diakses dan mempermudah murid dalam mendapatkan informasi tentang perpustakaan sekolah. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan informasi tersebut dapat diakses oleh siswa.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Pada penelitian ini berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah yang akan diangkat yaitu “Bagaimana merancang dan implementasikan sistem informasi perpustakaan berbasis *web* pada SMP N 33 Palembang?”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang penulis ambil pada penelitian ini adalah :

1. Perancangan dan implementasi sistem informasi perpustakaan dikhususkan hanya untuk lingkungan SMP N 33 Palembang.
2. Sistem informasi perpustakaan akan dibangun dengan bahasa pemograman *PHP*, dan *MySQL* sebagai *database*.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang, membangun dan mengimplementasikan sistem perpustakaan berbasis *web* untuk mempermudah medapatkan informasi perpustakaan.

## **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat pada Perancangan dan Implementasi Sistem Perpustakaan Berbasis Web adalah :

- a. Dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap upaya pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berupa produk yang dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan.
- b. Dengan adanya sistem informasi perpustakaan ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam pengelolaan data, manajemen perpustakaan, serta meningkatkan kualitas dan efisiensi pada pelaksanaan pendidikan bagi segenap anggota sekolah.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang tata cara penyusunan, pembuatan, dan pengaplikasian sistem informasi perpustakaan dengan terjun langsung ke lapangan, sehingga peneliti mengetahui secara langsung situasi yang terjadi di lapangan beserta kendala-kendala yang terjadi. Manfaat lain dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan laporan penelitian yang selanjutnya dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi mahasiswa lainnya bagi yang ingin melakukan penelitian lanjutan.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

### **1.5.1 Waktu dan Tempat Penelitian**

#### **1.5.1.1 Waktu Penelitian**

Waktu penelitian akan dilaksanakan pada Perpustakaan SMP Negeri 33 Palembang dimulai pada bulan April 2019 sampai dengan Januari 2020.

#### **1.5.1.2 Tempat Penelitian**

Tempat penelitian akan dilakukan di Perpustakaan SMP Negeri 33 Palembang Palembang yang beralamat Jalan Musi 5 No.1893, RT.04, Siring Agung, Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30138.

### **1.5.2 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan oleh penulis adalah metode deskriptif atau dikenal dengan metode survei. Menurut Sugiyono (2013:147) memberikan pengertian mengenai metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

### **1.5.3 Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam menyelesaikan penelitian Skripsi ini, antara lain :

a. Pengamatan (Observasi)

Yaitu dengan cara mengambil data secara langsung di lokasi penelitian yang dalam hal ini berarti di Perpustakaan SMP Negeri 33 Palembang yang beralamat Jalan Musi 5 No.1893, RT.04, Siring Agung, Ilir Barat. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30138.

b. Wawancara (Interview)

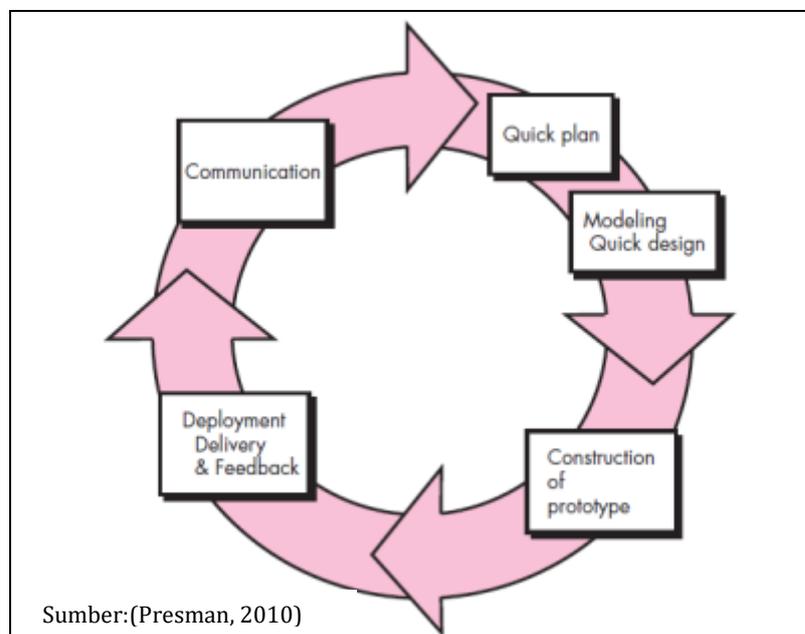
Yaitu dengan cara bertanya langsung dengan pihak-pihak yang terkait dalam memberikan informasi mengenai pengolahan data yang dilakukan pada Perpustakaan SMP Negeri 33 Palembang. Pada penelitian ini, penulis telah melakukan tanya jawab langsung dengan pimpinan perpustakaan.

c. Literatur

Yaitu mengumpulkan data dengan cara mencari dan mempelajari data-data dari buku-buku ataupun dari referensi lain, yang berhubungan dengan penulisan laporan penelitian tugas akhir. Buku yang digunakan penulis sebagai referensi dapat dilihat pada daftar pustaka.

### 1.5.4 Metode Pengembangan Sistem

Menurut (purnomo, 2017) *Prototyping* adalah metode pengembangan sistem yang cepat dengan pengujian terhadap model kerja (prototip) dari aplikasi baru melalui proses interaksi dan berulang-ulang yang biasa digunakan ahli sistem informasi dan ahli bisnis *Prototyping* memiliki prinsip yang sama dengan desain aplikasi cepat (*Rapid Application Design* atau RAD) karena menyederhanakan dan mempercepat desain sistem. Kunci agar model prototype ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pelanggan dan pengembang harus setuju bahwa prototype dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan. *Prototype* akan dihilangkan sebagian atau seluruhnya dan perangkat lunak aktual aktual direkayasa dengan kualitas dan implementasi yang sudah ditentukan.



**Gambar 1.1** Pengembangan Sistem *Rapid Application Development*

Berikut penjelasan tahapan metode prototyping dalam penulisan ini:

#### 1. *Communication*

Penelitian ini terlibat dalam mengamati tempat studi kasus yang berada di SMP Negeri 33 Palembang, dengan bertemu pihak guru yang mengerti latar belakang, sistem saat ini, dan mekanisme alur kerja perpustakaan yang berinteraksi dengan siswa sekolah tersebut. Observasi yang telah

dilakukan langsung dengan mengamati meja kerja dan inventaris dalam perpustakaan

## 2. *Quick Plan*

Data yang diperlukan terkumpul proses selanjutnya adalah analisis terhadap data dan permasalahan yang ada untuk kemudian dicari pemecahan atau jalan keluar yang terbaik dari permasalahan yang timbul. Teknik Analisis Data meliputi analisis sistem, analisis masalah, dan analisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional.

## 3. *Modelling Quick Design*

Pemodelan sistem dalam sistem informasi distribusi ini menggunakan permodelan sistem UML yang terdiri dari *usecase* diagram, dan *activity* diagram.

## 4. *Constructor of Prototype*

Dalam tahap ini yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat sistem kedalam dalam bahas pemrograman yang sesuai dalam hal ini menggunakan bahasa pemrograman antara lain *php* dan *Mysql*.

## 5. *Deployment Delivery and feedback*

Dalam tahapan ini peneliti melakukan pengiriman sistem kepada objek dan menerima feedback dari objek agar sistem yang sudah dibangun oleh peneliti sesuai objek.

## **1.6 SISTEMATIKA PENULISAN**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi ringkasan teori-teori yang di dapat pada penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan judul dan masalah yang diteliti.

### **BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang sejarah singkat perpustakaan SMP N 33 Palembang, struktur organisasi, tugas dan tanggung jawab, analisis berorientasi objek dan perancangan sistem yang meliputi perancangan proses sistem, perancangan basis data dan perancangan struktur menu.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Membahas tentang cara pengembangan perangkat lunak, implementasi dari hasil rancangan. Untuk mencari kesimpulan akhir akan keberhasilan penelitian harus dilakukan uji coba melalui beberapa parameter terhadap perangkat lunak yang dihasilkan.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.