

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan informasi teknologi saat ini telah berkembang dengan pesat. Penggunaan *website* dalam menyampaikan informasi sangatlah membantu dan bermanfaat bagi lembaga-lembaga atau perusahaan-perusahaan. Penyampaian informasi dengan *website* tidak membutuhkan waktu yang lama dan dapat dilakukan darimana saja. Tidak dibatasi oleh tempat, waktu dan biaya. Proses mendapatkan informasi dari *website* juga lebih *uptodate*. Informasi yang ditampilkan dan disajikan dapat berubah seiring jalannya waktu sehingga informasi yang disajikan tidak ketinggalan zaman atau terlambat. Kemudahan ini yang membuat *website* sebagai sarana informasi yang digemari *user* saat ini.

Pada saat ini banyak perpustakaan yang masih menggunakan sistem katalog manual yang berbentuk buku dan kartu-kartu yang berisi data-data buku. Sistem ini sudah dianggap tidak efisien lagi mengingat pesatnya peningkatan jumlah judul dan jumlah buku. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu aplikasi via *web browser* yang dapat diakses oleh siswa baik dari sekolah maupun dirumah.

Pemanfaatan teknologi internet dimaksudkan untuk kebutuhan akan penyampaian dan pencarian informasi yang cepat, sebab internet sebagai jaringan yang sangat luas merupakan sarana yang efektif dan efisien untuk penyampaian dan pencarian informasi.

Pada proyek akhir ini dibuat suatu sistem informasi perpustakaan berbasis *web* secara online. Sistem ini dirasa sangat efektif karena dirancang untuk memberikan pelayanan berupa informasi tentang buku-buku yang tersedia beserta isinya, sehingga *user* dapat mengetahui / mencari buku yang dimaksud dengan hanya meng-klik *mouse*.

Seperti yang kita ketahui perpustakaan merupakan salah satu penyedia dan penyalur informasi yang dimana fungsi dan peranannya sangat berarti dan di butuhkan dalam dunia Informasi. Tantangan baru di dunia perpustakaan menjelang abad 21 dimana banyak orang mengatakan sebagai abad Informasi karena penyaluran informasi menggunakan protokol elektronik melalui jaringan komputer sudah terlaksana dengan cepat, tepat dan global. Salah satu solusi untuk menjawab tantangan tersebut adalah dengan membangun perpustakaan digital *library* atau perpustakaan *online*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah;

1. Bagaimana membangun sistem informasi perpustakaan berbasis *web* yang dapat mempermudah karyawan perpustakaan dalam mengolah data?
2. Bagaimana membuat sebuah aplikasi perpustakaan *online* yang dapat mengunduh serta mengunggah koleksi buku dalam bentuk digital?
3. Bagaimana cara menampilkan *interface* yang mudah dimengerti oleh *user* (*user friendly*)?

### C. Batasan Masalah

Agar ruang lingkup proyek akhir ini tidak menyimpang dari tujuan proyek akhir, maka dibutuhkan beberapa batasan masalah, yaitu:

1. Menggunakan Bahasa Pemrograman *PHP* Versi 5.3.1 dan *MySQL* Versi 5.1.41.
2. Aplikasi ini hanya digunakan untuk petugas perpustakaan untuk mempermudah mengolah data.
3. Tidak membahas masalah keamanan sistem

### D. Tujuan

Adapun tujuan yang diharapkan pada penelitian tugas akhir ini antara lain sebagai berikut:

1. Membangun sistem informasi perpustakaan berbasis *web* yang dapat mempermudah karyawan perpustakaan dalam mengolah data
2. Membuat sebuah aplikasi perpustakaan *online* yang dapat mengunduh serta mengunggah koleksi buku dalam bentuk digital
3. Menampilkan *interface* yang mudah dimengerti oleh *user* (*user friendly*)

### E. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan pada penelitian tugas akhir ini antara lain sebagai berikut:

1. Membantu petugas perpustakaan dalam melakukan pengolahan data
2. Memberikan kemudahan pengunjung untuk mendapatkan informasi-informasi bahan pustaka dan memberikan kemudahan dalam melakukan

pendaftaran dan melakukan transaksi peminjaman atau pengembalian bahan pustaka

## **F. Metode Penelitian**

Dalam penulisan ini menggunakan beberapa cara sebagai berikut :

### **1. Studi kepustakaan**

Merupakan cara pengumpulan data dengan mempelajari literatur, paket modul dan panduan, buku-buku pedoman, buku-buku perpustakaan dan segala kepustakaan lainnya yang dianggap perlu dan mendukung

### **2. Metode observasi**

Yaitu metode untuk mendapatkan data dengan melakukan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang terkait tanpa mengajukan pertanyaan

### **3. Metode wawancara**

Metode ini dilakukan kepada nara sumber dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendukung permasalahan. Wawancara dilakukan pada nara sumber ataupun ahli yang mendukung permasalahan.

### **4. Metode analisis sistem**

Data yang terkumpul melalui instrument pengumpulan data akan dianalisis dengan berfokus pada fungsi sistem informasi dan manajemen.

### **5. Perancangan dan desain sistem.**

Merancang dan mendesain output, input, struktur file, struktur database, program, prosedur, perangkat keras, perangkat lunak, mendesain

keputusan dan mendesain sasaran yang diperlukan untuk mendukung sistem informasi.

6. Pemrograman dan pembangunan system.

Memecahkan kembali rancang bangun, mengembangkan bagan alir secara garis besar, menulis instruksi program, merakit program, mempersiapkan data untuk testing, melakukan pengetesan, mengecek hasil, mendiagnosa kesalahan, dan membetulkan program.

7. Uji coba.

Menguji coba sistem yang telah dibangun secara terstruktur.

8. Implementasi Sistem.

Mengimplementasikan hasil jadi dari pembangunan sistem kedalam file komputer sehingga sistem siap untuk digunakan untuk menggantikan sistem lama

