

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberadaan Perpustakaan sekolah masih kurang diperhatikan oleh lingkungannya. Hal tersebut dapat dilihat dari rendahnya perkembangan Perpustakaan Sekolah Pendidikan Dasar dan Menengah. Data menunjukkan bahwa dari satu 179.308 unit sekolah yang ada di seluruh Indonesia, baru 12.620 atau 7,06% sekolah yang memiliki Perpustakaan (Suara Merdeka, 9 Juni 2004). Dari data di atas menunjukkan bahwa perpustakaan sekolah kurang diperhatikan keberadaannya oleh pemerintah.

Perpustakaan sekolah digambarkan sebagai kumpulan buku dan bahan pandang dengar yang di pusatkan di sekolah di bawah pengawasan seseorang yang mempunyai latar belakang pendidikan yang pantas (Carol, 1981). Sedangkan menurut Sulistyobasuki (1991:50), perpustakaan sekolah merupakan perpustakaan yang tergabung pada sebuah sekolah, dikelola sepenuhnya oleh sekolah yang bersangkutan dengan tujuan utama membantu sekolah untuk mencapai tujuan khusus dan tujuan pendidikan pada umumnya.

Dari pengertian serta fungsinya, perpustakaan sekolah memegang peranan penting dalam dunia pendidikan, terutama sebagai pusat sumber belajar, sumber informasi bagi pemakainya dan penunjang pendidikan. Tanpa disadari, melalui perpustakaan sekolah dapat mendorong tumbuhnya daya kreasi dan imajinasi anak melalui bahan bacaan yang ada di perpustakaan. Menyadari pentingnya perpustakaan sekolah, lembaga-lembaga pendidikan

telah menyediakan perpustakaan meskipun masih terbatas, baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya. Walaupun begitu, kadang kala jumlah atau kuantitas belum menjamin telah tersedianya perpustakaan yang baik. Pemanfaatan perpustakaan sekolah saat ini. Secara umum kelembagaan perpustakaan sekolah masih mengalami kendala yang disebabkan berbagai faktor diantaranya sebagai berikut:

- a. Belum dipikirnya posisi perpustakaan sekolah sebagai unit yang strategis dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah.
- b. Minimnya dana operasional pengolahan dan pembinaan perpustakaan sekolah.
- c. Terbatasnya sumberdaya manusia, dan bahkan amat terbatasnya sumber daya manusia yang mampu mengelola perpustakaan serta mengembangkannya sebagai sumber belajar bagi siswa dan guru.
- d. Serta minat baca siswa yang masih belum menggembirakan, walaupun pemerintah telah mencanangkan berbagai program seperti Bulan Buku Nasional, Hari Aksara, Wakaf Buku dan sebagainya. (Darmono: 2007).
- e. Masih banyak lembaga pendidikan yang belum ada Sistem Informasi Perpustakaan secara *Online*, padahal banyak siswa-siswi maupun pelajar yang menginginkan adanya suatu sistem perpustakaan yang lebih cepat dan efisien dalam mencari informasi.

Mengenai pembahasan di atas, berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan di SMAN 1 KWADUNGAN NGAWI, di mana kami menggali informasi dari lembaga tersebut terkait minat siswa dan siswi mengenai Sistem informasi Perpustakaan berbasis php dan mysql yang berfungsi untuk memudahkan siswa-siswi dalam mencari atau meminta informasi mengenai data buku atau penyediaan buku di perpustakaan kepada staff perpustakaan.

Terkait kegiatan yang dilakukan di perpustakaan sekolah merupakan salah satu kegiatan pelayanan di SMAN 1 KWADUNGAN NGAWI. Salah satu pelayanan yang diberikan pihak sekolah kepada para murid adalah menyediakan referensi akademik dalam bentuk penyediaan buku-buku di perpustakaan. Para siswa diberi kesempatan untuk memanfaatkan berbagai macam buku yang disediakan di perpustakaan dengan sistem peminjaman periodik.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem Informasi Perpustakaan yang mana dapat mempermudah kepengurusan serta keakuratan data dalam perpustakaan.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian Latar Belakang Masalah di atas, penulis dapat merumuskan pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membuat sebuah database Sistem Informasi Perpustakaan Pada SMAN 1 Kwadungan
2. Bagaimana cara mengimplementasikan serta merancang ke dalam bentuk aplikasi agar mendapat program yang berkualitas.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Merancang/Membuat Sistem Informasi Perpustakaan Pada SMAN 1 Kwadungan Berbasis Php dan MySql Secara efisien, tepat, cepat dan akurat serta dapat mengurangi ketidak teraturan data.
2. Mengimplementasikan hasil perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada SMAN 1 Kwadungan Berbasis Php dan MySql.

D. Batasan Masalah

Supaya pembahasan masalah yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, yakni:

1. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan PHP sebagai *Server Side Programming Language*, karena pemograman php adalah berbasis web yang sesuai dengan sistem yang kami buat atau judul skripsi yang kami buat. dan MySQL sebagai database servernya.
2. Sistem yang dibuat terdiri dari Admin, Anggota, Buku, Buku Tamu, Pegawai, Administrasi, Pemesanan (Peminjaman dan Pengembalian).
3. Pencetakan Laporan meliputi Laporan Data Buku, Laporan Data Anggota / Peminjam, Laporan Data Peminjaman Buku, Laporan Data Pengembalian Buku dan Laporan kas Pendapatan / Denda.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa

Dengan adanya skripsi ini penulis dapat merealisasikan atau menerapkan teori – teori yang telah di dapatkan dalam perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

2. Bagi pihak sekolah (perpustakaan)

Hasil aplikasi yang penulis buat dapat dipergunakan oleh pihak perpustakaan SMAN 1 KWADUNGAN NGAWI untuk melayani peserta didiknya dalam peminjaman buku di sekolah. Mempermudah dalam pengawasan serta pengurusan buku secara sistematis.

F. Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan suatu keadaan atau permasalahan yang sedang terjadi berdasarkan fakta dan data-data yang diperoleh dan dikumpulkan pada waktu melaksanakan penelitian.

G. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Pengumpulan data dengan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul laporan, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.

2. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara secara langsung dengan pihak-pihak terkait dengan Melakukan tanya jawab pada pihak yang berkepentingan agar penelitian yang dilakukan sesuai dengan masalah yang terjadi serta mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang sering terjadi pada perpustakaan sekolah tersebut.

3. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan atau mengumpulkan sumber-sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna memperoleh gambaran secara teoritis.

4. Perancangan dan Desain

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram* dan perancangan antarmuka sesuai dengan hasil dari analisis sistem.

5. Pengimplementasia

Pada tahap ini, rancangan yang akan dibuat dan diimplementasikan ke dalam bentuk kode program *PHP*.

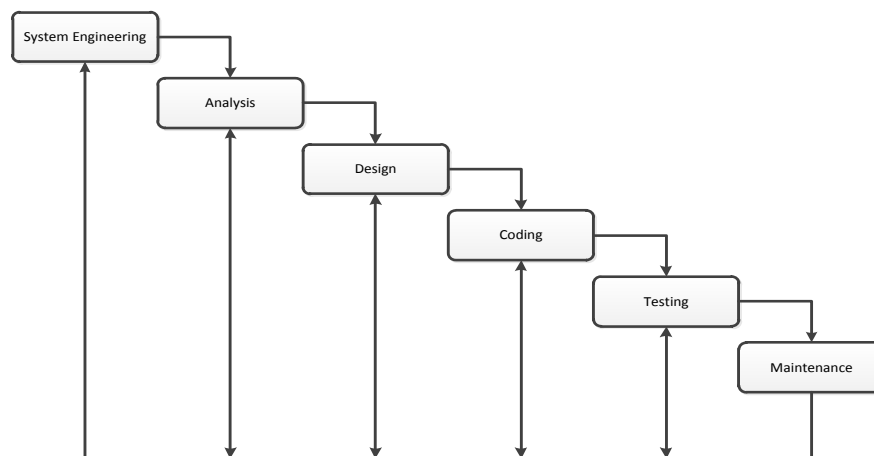
6. Pengujian

Setelah proses pengkodean selesai, maka akan dilakukan proses pengujian terhadap program yang dihasilkan untuk mengetahui apakah

program sudah berjalan dengan benar dan sesuai dengan perancangan yang dilakukan.

H. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metodelogi yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah Model *Waterfall*. Model ini merupakan sebuah pendekatan terhadap pengembangan perangkat lunak yang sistematis, dengan beberapa tahapan, yaitu: *System Engineering*, *Analysis*, *Design*, *Coding*, *Testing* dan *Maintenance*. Untuk lebih jelasnya tahapan-tahapan dari Paradigma *Waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1.1 Paradigma *Waterfall* (*Classic Life Cycle*)
(Sumber: Roger S. Pressman)

Penjelasan Metodelogi *Waterfall* :

1. *System Engineering*, merupakan bagian awal dari pengerjaan suatu proyek perangkat lunak. Dimulai dengan mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek.

2. *Analysis*, merupakan tahapan dimana *System Engineering* menganalisis segala hal yang ada pada pembuatan proyek atau pengembangan perangkat lunak yang bertujuan untuk memahami sistem yang ada, mengidentifikasi masalah dan mencari solusinya.
3. *Design*, tahapan ini merupakan tahap penerjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (*user*).
4. *Coding*, yaitu menerjemahkan data yang dirancang ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
5. *Testing*, merupakan uji coba terhadap sistem atau program setelah selesai dibuat.
6. *Maintenance*, yaitu penerapan sistem secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur, baik dari segi *software* maupun *hardware*.

I. Sistematika Penulisan

raian singkat mengenai struktur penulisan pada masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Membahas Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metodologi Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Memaparkan teori-teori yang didapat dari sumber-sumber yang relevan untuk digunakan sebagai panduan dalam penelitian serta penyusunan laporan tugas akhir.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang perancangan sistem serta komponen-komponen pemodelan sistem yang digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menguraikan langkah-langkah dalam implementasi sistem, disertai dengan komponen-komponen kebutuhan sistem.

BAB V PENUTUP

Mengemukakan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan perancangan sistem, serta saran-saran untuk pengembangan selanjutnya, agar dapat dilakukan perbaikan-perbaikan di masa yang akan datang.