

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang Masalah**

Melihat semakin maraknya media komunikasi yang berkembang saat ini, komputer sudah menjadi kebutuhan pokok. Tanpa adanya bantuan dari komputer, seseorang dapat mengalami kesulitan dalam melakukan pekerjaan. Komputer digunakan untuk menjadi media komunikasi dan pendukung aktivitas sehari-hari.

Pada perpustakaan saja yang notabene dapat dikatakan tempat yang ketinggalan jaman dikarenakan perpustakaan adalah tempat buku-buku dari jaman dahulu sampai jaman sekarang, pasti ada komputer untuk membantu pegawai perpustakaan maupun pengunjung perpustakaan dalam melakukan pencarian dan pengembalian buku yang berserakan di tempat bacaan.

Saat ini metode yang digunakan oleh perpustakaan masih tergolong kuno atau masih menggunakan cara secara manual atau tidak terkomputerisasi. Mulai dari pencatatan peminjaman, penghitungan denda, pengembalian buku dan pencarian buku. Sebagai contoh, jika ada seorang pengunjung yang meminjam buku maka pegawai perpustakaan masih mengandalkan kartu keanggotaan perpustakaan untuk mencatat data peminjam dan mencatat tanggal peminjaman pada waktu buku di pinjam tersebut kemudian pegawai perpustakaan menulis di buku besar nomor kartu keanggotaan perpustakaan dan tanggal peminjaman beserta tenggang waktu yang diberikan pada peminjam buku. Hal ini menjadi tidak efektif, padahal seharusnya pencarian dan pengaksesan data harus dapat dilakukan secara cepat pada saat dibutuhkan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Pada awalnya semua pencatatan yang terjadi dicatat di dalam buku catatan, tetapi dengan adanya aplikasi ini diharapkan akan memudahkan setiap proses yang akan dikerjakan, karena menggunakan bantuan komputer. Dengan melihat masalah – masalah yang ada, penulis menyimpulkan beberapa hal, sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pencatatan peminjaman buku ?
2. Bagaimana cara melakukan pendataan buku ?
3. Bagaimana penghitungan denda apabila pengembalian buku terlambat dan untuk pemberitahuan?
4. Bagaimana proses pengembalian buku?
5. Bagaimana *user* dapat mendapatkan informasi buku ?

## 1.3 Tujuan Pembahasan

Perancangan dan pembuatan perangkat lunak untuk sistem informasi pada perpustakaan ini memiliki beberapa tujuan di antaranya adalah :

1. Membuat suatu aplikasi untuk melakukan pencatatan peminjaman buku agar menjadi lebih efektif dan mudah.
2. Membuat aplikasi yang memudahkan pengurus perpustakaan dalam melakukan pendataan buku.
3. Membuat aplikasi agar dalam proses pengembalian buku yang terlambat , sistem pada aplikasi secara otomatis menghitung denda yang dikenakan kepada peminjam dan mengirimkan pesan.
4. Membuat aplikasi untuk memudahkan pencatatan pada saat anggota melakukan pengembalian buku.
5. Membuat aplikasi untuk melakukan pencarian buku dengan menginputkan nama buku atau nama pengarang pada

aplikasi untuk pencarian buku yang kemudian akan menampilkan buku yang di cari oleh *user*.

## 1.4 Ruang Lingkup Kajian

Aplikasi untuk sistem informasi di perpustakaan hanya mencakup pencatatan peminjaman dan pengembalian, pencarian buku, dan penghitungan denda.

### 1. Batasan Aplikasi

- a) Perancangan dan pembuatan perangkat lunak di perpustakaan ini adalah aplikasi yang berbasis *desktop*.
- b) Perancangan dan pembuatan perangkat lunak ini di implementasikan di perpustakaan SMAK YAHYA.
- c) Perancangan dan pembuatan perangkat lunak ini hanya di implementasikan untuk siswa , guru dan staff di SMAK YAHYA.
- d) Perancangan dan pembuatan perangkat lunak untuk sistem informasi pada perpustakaan ini merupakan sistem informasi yang dapat mendukung pengelolaan data di perpustakaan
- e) Perancangan dan pembuatan perangkat lunak ini dikelola oleh *admin* dan *user* .

### 2. Batasan *Hardware*

Perangkat keras yang direkomendasikan adalah PC (*Personal Computer*) , dengan menggunakan sistem operasi Window XP atau Windows 7.

### 3. Batasan *Software*

- a) Pembuatan aplikasi menggunakan *Netbeans*.
- b) *Database* yang digunakan adalah *Mysql*.

## 1.5 Sumber Data

1. Buku-buku referensi
2. Hasil wawancara dengan pengelola perpustakaan
3. Media *internet*
4. Sumber-sumber lainnya

## 1.6 Sistematika Penyajian

Adapun sistematika pembahasan pada laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang , rumusan masalah ,tujuan dari penulis membuat perangkat lunak ini. Dan dalam Bab I ini terdapat ruang lingkup masalah, sumber data dan sistematika penyajian.

### 2. BAB II KAJIAN TEORI

Membahas mengenai teori – teori dan penjelasan mengenai perangkat lunak yang digunakan ketika membuat laporan dan aplikasi tugas akhir

### 3. BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Dalam bab analisis dan rancangan sistem ini, berisi tentang pembahasan lengkap mengenai analisis pemecahan masalah, perancangan terhadap desain aplikasi yang akan dibuat dan penjelasan sistem.

### 4. BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi penjabaran dari tiap fungsi utama yang penulis buat dalam aplikasi. Langkah – langkah yang dijelaskan secara detail dari setiap tahap yang harus dilakukan.

### 5. BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi pengujian terhadap aplikasi, pengecekan error handling dari aplikasi yang telah dibuat oleh penulis.

## 6. BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi:

Kesimpulan yang berisi mengenai pengetahuan yang di dapat selama mengerjakan tugas akhir ini.

Saran yang berisi hal untuk membuat aplikasi / tugas akhir ini menjadi lebih berkembang lagi.