

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberadaan perpustakaan sekolah sangat dibutuhkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Perpustakaan merupakan Sarana Informasi didalamnya terdapat aktivitas pengumpulan, pengolahan, pengawetan, pelestarian dan penyebaran Informasi. Perpustakaan yang ada dan berkembang pada saat sekarang telah dipergunakan sebagai salah satu pusat Informasi, sumber ilmu pengetahuan, penelitian, reaksi, pelestarian khasanah budaya bangsa, serta memberikan berbagai layanan jasa lainnya. Perpustakaan diharapkan sebagai pusat kegiatan pengembangan minat baca dan kebiasaan membaca.

Salah satu upaya pengembangan minat dan kegemaran membaca adalah dengan adanya distribusi buku. Perpustakaan sendiri bertujuan untuk memberi bantuan bahan pustaka atau buku yang diperlukan oleh para pemakai. Buku merupakan salah satu syarat yang mutlak yang diperlukan untuk pengembangan program pengembangan minat dan kegemaran membaca, khususnya bagi siswa yang tentunya belum begitu banyak mengenal Teknologi Informasi. Artinya bahwa fungsi buku memberikan tempat tersendiri bagi perkembangan siswa Hal inilah yang menjadi semakin maraknya industri perbukuan atau penerbit di Indonesia secara khusus dan global.

Pada saat sekarang ini, teknologi informasi dan komunikasi ICT (*Information and Communication Technology*) telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan global. Oleh karena itu setiap institusi termasuk perpustakaan berlomba untuk mengintegrasikan ICT guna membangun dan memberdayakan sumber daya manusia berbasis pengetahuan agar dapat bersaing dalam era global. Perkembangan ICT ini akhirnya melahirkan sebuah perpustakaan berbasis komputer.

Berdasarkan Observasi di perpustakaan SMK Negeri 1 Padang Proses pelayanan yang dilakukan di perpustakaan SMK Negeri 1 Padang siswa dan guru masih menggunakan konvensional untuk meminjam buku di perpustakaan, seperti ketika siswa dan guru meminjam buku masih membuka perhalaman buku dan untuk membuat laporan bulanan peminjaman buku perpustakaan petugas harus merekap satu persatu peminjaman buku perpustakaan yang terjadi selama 3 bulan secara konvensional.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka diperlukan adanya Sistem informasi perpustakaan. Sistem informasi merupakan sekumpulan komponen pembentuk sistem yang mempunyai keterkaitan antara satu komponen dengan komponen lainnya yang bertujuan untuk menghasilkan suatu informasi dalam suatu bidang tertentu. Dalam sistem informasi diperlukannya klasifikasi alur informasi, hal ini disebabkan keanekaragaman kebutuhan akan suatu informasi oleh pengguna informasi.

Dengan demikian, adanya sistem informasi perpustakaan diharapkan dapat mempermudah pencarian informasi di dalam koleksi obyek Informasi seperti dokumen dan gambar dengan cepat, tepat, dan akurat. Informasi Perpustakaan juga dapat dijadikan sebagai salah satu alternative pengembangan sumber belajar disekolah untuk menghadapi kemajuan perkembangan teknologi terutama teknologi informasi dan komunikasi. Dengan adanya aplikasi perpustakaan yang terkomputerisasi maka, diharapkan dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan terhadap informasi perpustakaan di SMK Negeri 1 Padang, terutama bagi petugas perpustakaan dalam pengolahan data transaksi yang terjadi, pengelolaan data anggota, peminjaman buku serta pengembalian buku sehingga proses tersebut dapat lebih efektif.

Melihat permasalahan diatas maka penulis menyusun penelitian Skripsi dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan SMKN 1 Padang Menggunakan Pemograman Java Netbeans 8.2”**.

B. Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang peneliti di atas dan hasil pengamatan yang dilakukan pada perpustakaan yang terdapat pada SMK Negeri 1 Padang terdapat identifikasi masalah-masalah yang terjadi, yaitu :

1. Karyawan perpustakaan masih menggunakan sistem yang manual yaitu semua pendataannya masih ditulis dalam buku.

2. Saat mencari data yang dibutuhkan karyawan perpustakaan harus membuka perhalaman buku, dan cara peminjaman buku masih ditulis nama peminjam buku, hal itu membuat lambatnya dalam pencarian data.
3. Belum adanya sistem informasi perpustakaan di SMK Negeri 1 Padang.

C. Fokus Penelitian

Seperti masalah yang telah diuraikan diatas, maka perlu fokus dalam peneliatian ini agar tidak menyimpang dari tujuan semua yang ingin dicapai dan pemberian solusi terhadap masalah-masalah yang telah teridentifikasi diatas, yang mana penulis hanya melakukan fokus penelitian untuk adalah Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan SMK N 1 Padang Menggunakan Bahasa Pemrograman *Java Netbeans 8.2*.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana validitas Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan SMK Negeri 1 Padang Menggunakan Bahasa Pemrograman *Java Netbeans 8.2* ?
2. Bagaimana Praktikalitas Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan SMK N 1 Padang Menggunakan Bahasa Pemrograman *Java Netbeans 8.2* ?
3. Bagaimana Efektivitas Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan SMK N 1 Padang Menggunakan Bahasa Pemrograman *Java Netbeans 8.2* ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat validitas dari suatu Sistem Informasi perpustakaan SMK Negeri 1 Padang.
2. Untuk mengetahui tingkat praktikalitas dari suatu Sistem Informasi perpustakaan SMK Negeri 1 Padang.
3. Untuk mengetahui tingkat Efektivitas dari suatu Sistem Informasi perpustakaan SMK Negeri 1 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai berikut ini :

- a. Bahan kajian dalam meningkatkan kualitas suatu rancangan aplikasi perpustakaan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memberi kemudahan bagi siswa dalam peminjaman dan pengembalian buku.

b. Bagi Guru

- 1) Mengatasi kesulitan dalam pengelolaan data perpustakaan.
- 2) Sirkulasi peminjaman buku lebih efektif sehingga dapat meningkatkan pembelajaran siswa.

c. Bagi Peneliti

- 1) Mengaplikasikan teori yang diperoleh.

- 2) Menambah pengalaman peneliti dalam yang terkait dengan rancang bangun aplikasi perpustakaan.

G. Spesifikasi Produk yang di Rancang

Prinsip-prinsip perancangan Sistem Informasi Perpustakaan yang akan di buat adalah:

1. Sistem Informasi Perpustakaan yang dirancang menggunakan Aplikasi *Java Netbeans*.
2. Sistem Informasi Perpustakaan ini Menggunakan Aplikasi Sederhana secara *Offline*.
3. Sistem Informasi Perpustakaan bertujuan dapat mengurangi waktu dalam pencarian peminjaman serta pengembalian buku. Agar proses dalam penginputan data diperpustakaan tidak terlalu lama memakan waktu.