



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Kristen Kalam Kudus I Jakarta merupakan sebuah sekolah dimana penulis akan melakukan penelitian. Sebagai lembaga pendidikan yang telah mengabdikan sejak tahun 1971, Sekolah Kristen Kalam Kudus telah meraih berbagai prestasi dalam dunia pendidikan. Setiap penghargaan dan prestasi tersebut memberikan motivasi dan komitmen yang sangat kuat agar Sekolah Kristen Kalam Kudus terus maju kedepan dan tidak berdiam ditempat, terutama dalam menghadapi era globalisasi. Sekolah Kristen Kalam Kudus I Jakarta berlokasi di Jalan Tangki Lio Timur 48-49. Sekolah ini terdiri dari TK, SD, SMP, SMA, dan SMK. Sekolah ini juga memiliki berbagai macam fasilitas seperti Lab Komputer, kantin, polyclinic, taman bermain, ruang serba guna, perpustakaan, dan lain-lain.

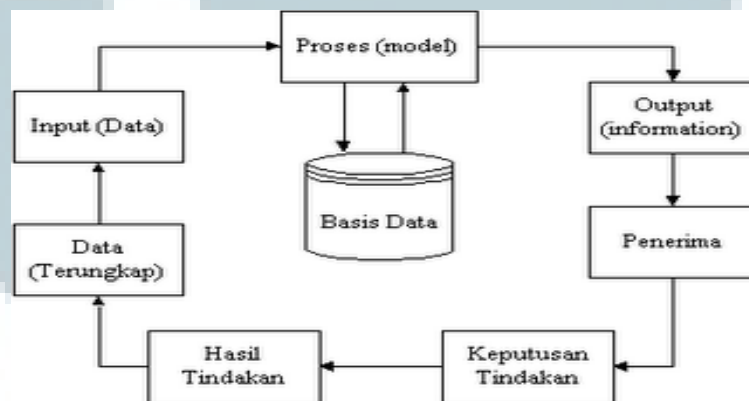
Dalam penelitian ini, penulis akan membahas mengenai sistem perpustakaan di Sekolah Kristen Kalam Kudus I Jakarta. Penulis akan mencoba untuk menganalisis sistem perpustakaan yang sedang berjalan saat ini dan mencari apa saja kelemahan dari sistem yang berjalan sekarang dan penulis akan membuat sebuah sistem perpustakaan yang baru dimana sistem perpustakaan ini diharapkan dapat membantu Sekolah Kristen Kalam Kudus I Jakarta dalam mengelola perpustakaannya menjadi lebih baik lagi.

Pengelolaan data-data secara baik dan terstruktur merupakan hal yang sangat penting dalam mengelola sebuah perpustakaan. Hal ini dapat dilaksanakan apabila mempunyai sebuah sistem aplikasi yang dapat mendukung pengelolaan data secara efektif dan efisien. Untuk mendukung sistem aplikasi agar dapat berjalan dengan baik, data terlebih dahulu harus disusun secara rapi sehingga mempercepat sistem dalam menyimpan dan menampilkan data. Sistem informasi yang digunakan akan berbasis *desktop application* dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic.net in Visual Studio 2008. Perangkat keras yang akan digunakan dalam sistem ini adalah sebuah PC (*Personal Computer*). Biaya operasional untuk aplikasi ini termasuk murah dikarenakan seluruh data akan disimpan di dalam PC tersebut. Aplikasi ini akan dijalankan oleh seseorang yang ditunjuk oleh pihak perpustakaan yang mempunyai tanggung jawab dalam mengelola data.

Desktop Application atau dalam bahasa Indonesia adalah aplikasi yang berjalan secara independen pada sebuah laptop atau PC. Hal inilah yang membuat biaya operasional aplikasi ini termasuk murah dikarenakan perpustakaan hanya memerlukan sebuah PC yang dapat digunakan untuk menjalankan aplikasi tanpa perlu adanya jaringan internet dan *web browser*. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat *desktop application* masih sangat populer yaitu VB.Net 2008. (Oviyanto, 2009)

Sistem Informasi adalah kumpulan informasi di dalam sebuah basis data menggunakan model dan media teknologi informasi. Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang

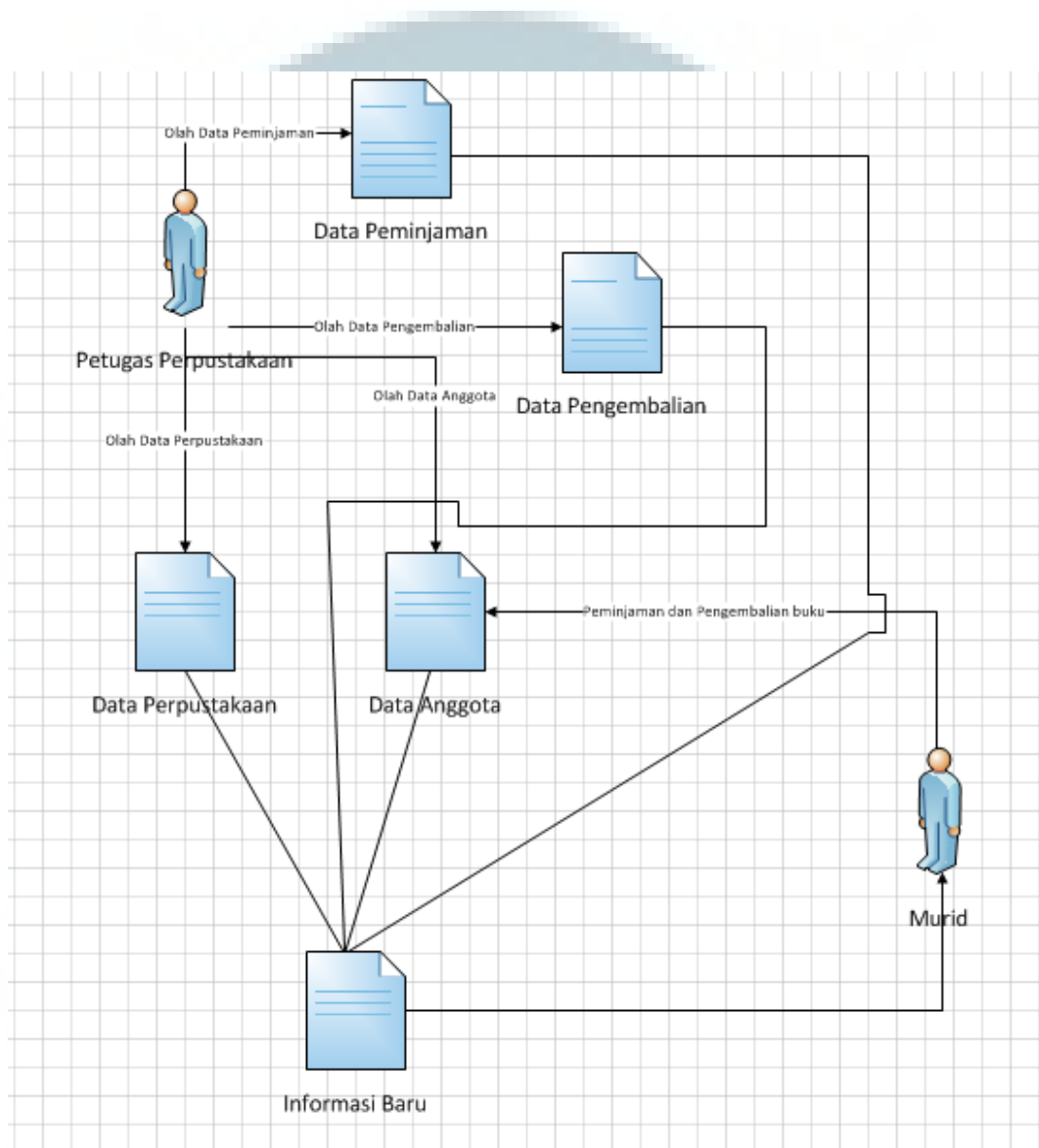
lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Informasi tidak akan muncul apabila tidak ada data. Data merupakan fakta yang menggambarkan kejadian-kejadian. Dalam hal ini informasi dan data saling berkaitan dimana data akan dikelola melalui metode tertentu untuk menghasilkan informasi. Data-data di perpustakaan sangat banyak sehingga bila tidak ada sistem yang membantu pengelolaan data-data tersebut maka dapat terjadi kesalahan informasi. Data akan ditangkap sebagai suatu input, lalu diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya akan membentuk suatu siklus. (McLeod, 2007)



Gambar 1.1 Input, Proses, Output.
(Sumber: myeolchisimmint.blogspot.com)

U
M
M
N

1.2 Identifikasi Masalah



Gambar 1.2 Sistem Perpustakaan yang lama

Gambar di atas menjelaskan bagaimana proses kerja sistem perpustakaan yang lama. Peminjam buku akan mendatangi petugas untuk melakukan peminjaman buku. Peminjam buku akan membawa buku yang ingin dipinjam lalu

petugas akan mencatat identitas si peminjam. Pada saat pengembalian buku, petugas harus memeriksa kembali catatan untuk mencocokkan apakah buku yang dikembalikan sudah benar. Petugas juga bertugas untuk mengembalikan buku sesuai dengan kategorinya.

Namun ada beberapa kejadian yang menyebabkan pengelolaan data tidak berjalan secara efisien dan efektif. Berikut adalah kejadian yang terjadi :

- a. Pada saat murid ingin meminjam buku, murid tidak dapat menanyakan dimana letak buku tersebut dikarenakan catatan yang dipegang petugas hanya mencatat mengenai peminjaman dan pengembalian buku. Oleh karena itu murid harus mencari sendiri dimana letak buku tersebut.
- b. Catatan perpustakaan tidak mencatat mengenai pengatalogan buku. Dimana pengatalogan buku berfungsi untuk menemukan bahan pustaka yang diinginkan murid berdasarkan pengarang, judul, maupun subjeknya.

(Sulistyo & Basuki, 1993)

- c. Pada saat pengembalian buku, petugas harus membuka catatan yang sebelumnya untuk mencocokkan data-data. Hal ini sangat memakan waktu dan membuat sistem menjadi tidak efisien dan efektif.

Jadi permasalahan yang terjadi ialah sistem manual yang kurang efektif dan efisien sehingga memakan waktu yang cukup lama dalam proses peminjaman dan pengembalian buku dan juga kurangnya informasi untuk melihat tata letak buku. Oleh karena itu perlu dirancang suatu sistem baru yang akan mengatasi

masalah waktu dan pencarian informasi mengenai buku yang dapat memudahkan murid sekaligus petugas.

Berdasarkan uraian di atas, maka perpustakaan mempertimbangkan mengenai pemanfaatan teknologi informasi untuk mempermudah pengelolaan data perpustakaan dengan menggunakan aplikasi ini. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat meminimalisir kesalahan dalam pengelolaan data dan mengurangi human error.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibahas antara lain:

- a. Bagaimana menganalisis proses bisnis yang sekarang berjalan?
- b. Bagaimana menganalisis dan merancang aplikasi yang dapat memudahkan murid dan petugas dalam proses peminjaman dan pengembalian buku?
- c. *User* apa saja yang terlibat dalam sistem?
- d. Laporan apa saja yang diperlukan?

1.4 Batasan Masalah

1.4.1 Area permasalahan yang dibahas

Area permasalahan yang dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Pembahasan yang dilakukan meliputi perancangan sampai dengan pengembangan *prototipe* aplikasi.

- b. Aplikasi yang dirancang mencakup sistem peminjaman buku, pengembalian buku, pendaftaran anggota baru, dan penghitungan denda

1.4.2 Area permasalahan yang tidak dibahas

Area permasalahan yang tidak dibahas adalah sebagai berikut:

- Melakukan implementasi sistem perpustakaan di sekolah karena penulis hanya membuat *prototipenya* saja.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat suatu sistem perpustakaan baru yang nantinya akan dibandingkan dengan sistem perpustakaan lama (yang sedang berjalan) di Sekolah Kristem Kalam Kudus I Jakarta Barat, sehingga sistem perpustakaan yang penulis sedang buat dapat membantu Sekolah Kristen Kalam Kudus I Jakarta Barat dalam mengelola perpustakaan dengan lebih baik. Data-data perpustakaan akan lebih tertata rapi karena sudah ada sistem yang akan secara otomatis menata data-data yang ada. Penulis akan membuat sebuah *output* yang dapat dengan mudah dimengerti oleh pengguna sistem ini. *Output-output* tersebut antara lain berupa form data-data anggota (ID anggota, nama, jenis kelamin, kelas, tempat/tanggal lahir, alamat), form peminjaman buku (No. Peminjaman, ID buku, ID anggota, tanggal peminjaman, tanggal pengembalian, status), form pengembalian buku (No. Pengembalian, No. Peminjaman, denda), dan ada form

laporan yaitu form laporan pengembalian buku dan form laporan peminjaman buku.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan dengan adanya penelitian ini, Sekolah Kristen Kalam Kudus I dapat mengelola informasi data-data perpustakaan dengan lebih terorganisir. Ditambah lagi pengalaman penulis dalam membangun sebuah sistem informasi perpustakaan yang baik akan menjadi pengalaman yang sangat berharga untuk kedepannya. Selain itu dengan adanya penelitian ini, dunia pendidikan/ilmu pengetahuan akan menjadi lebih bervariasi lagi karena adanya penelitian yang peneliti lakukan ini.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis akan membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dalam perancangan sistem baru untuk Sekolah Kristen Kalam Kudus I Jakarta Barat.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini penulis akan membahas mengenai landasan-landasan teori yang terkait dalam skripsi ini seperti teori mengenai sekolah, perpustakaan, analisis dan perancangan sistem informasi, konsep dasar sistem, pengertian sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, komponen dan tipe sistem informasi, bahasa pemrograman, visual studio, *database*, *structural development*, *context diagram* dan DFD, *network*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini, penulis akan membahas mengenai cara penulis mengumpulkan informasi sekolah (data-data), sehingga akan terlihat dengan jelas objek penelitian, metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini, dan spesifikasi teknis yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini, penulis akan menunjukkan metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini secara analisis, dan output yang dihasilkan dari penelitian.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini, penulis akan memberikan kesimpulan-kesimpulan mengenai proses yang sudah penulis lewati selama dalam penelitian ini dan juga saran-saran yang berguna bagi Sekolah Kristen Kalam Kudus I Jakarta

Barat sehingga penelitian ini dapat membantu sekolah dalam mengelola sistem informasi di perpustakaan dengan baik.

