

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi berperan penting dalam memperbaiki kualitas suatu Instansi. Penggunaannya tidak hanya sebagai proses otomatisasi terhadap akses informasi, tetapi juga menciptakan akurasi, kecepatan, dan kelengkapan sebuah sistem yang terintegrasi, sehingga proses organisasi yang terjadi akan efisien, terukur, fleksibel.

Pada dunia pendidikan, teknologi banyak melahirkan fitur-fitur baru untuk membantu proses pendidikan. Teknologi internet ikut berperan dalam memajukan dunia pendidikan. Salah satu penerapan teknologi internet di dalam bidang pendidikan adalah penerapan di bagian perpustakaan. Perpustakaan sebagai institusi pengelola informasi bahan pustaka, merupakan salah satu bidang yang penerapan teknologi informasi-nya berkembang dengan pesat. Perkembangan penerapan teknologi informasi ini dapat dilihat dari perkembangan jenis perpustakaan yang ada, diawali dari perpustakaan manual, perpustakaan terautomasi, perpustakaan *digital* dan *e-library*.

Semakin berkembangnya teknologi dan informasi yang begitu pesat, perpustakaan SMAN 1 Kalianget mencoba mengikuti dengan mengadakan *e-library* berbasis *Customer Relationship Management* (CRM) yang diharapkan lebih mampu memberikan layanan yang berbeda bagi pengguna perpustakaan di lingkungan SMA.

Dalam membangun *e-library*, penerapan *Customer Relationship Management* (CRM) dapat dilakukan, sehingga pelayanan pengguna dapat dilakukan dengan sebaik-baiknya serta pengguna merasa puas mengakses *e-library* yang dibangun. CRM di sini merupakan kombinasi dari pelayanan informasi dan teknologi yang bertujuan untuk membangun suatu sistem yang mengatur hubungan dengan pengguna, yaitu apa kecenderungan seorang pengguna terhadap layanan (*value*) yang diberikan oleh *e-library* mulai dari pendaftaran anggota, pembuatan kartu anggota *on-line*,

pemesanan buku sampai pertemuan pengambilan buku, , dan view koleksi buku yang baru.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut maka dapat diambil perumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang aplikasi *e-library* berbasis *customer relationship management* pada *admin* dan *member* perpustakaan SMAN 1 Kalianget.
- b. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi *e-library* berbasis *customer relationship management* pada siswa SMAN 1 Kalianget.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Tujuan pembuatan aplikasi *e-library* berbasis *CRM* ini adalah :

- a. Untuk mempermudah anggota perpustakaan dalam penerapan *e-library* berbasis *CRM*.
- b. Mengimplementasikan *e-library* berbasis *customer relationship management* perpustakaan agar diharapkan berkonsentrasi menjaga pelanggan dan mempertahankan (supaya tidak lari kepesaing).

1.3.2 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk memudahkan siswa dalam peminjaman dan pengembalian buku
- b. Untuk mempermudah petugas dalam mengelola buku baik secara laporan atau pun pelayanan terhadap siswa.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini akan menggunakan beberapa batasan yaitu :

- a. Sistem ini tidak menangani mengenai pemesanan dan peminjaman koleksi CD (hanya pemesanan dan peminjaman buku).
- b. Sistem ini hanya melakukan perhitungan denda jika terlambat dan penggantian buku dengan diganti uang.

1.5 Metodologi Penelitian

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Observasi dan Wawancara
Mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti dengan melakukan tanya jawab pada pihak yang bersangkutan.
- b. Analisis Permasalahan
Mempelajari dan menganalisa sistem yang sudah ada dan permasalahannya untuk kemudian dicarikan alternatif pemecahan masalah yang terbaik.
- c. Studi Pustaka
Mengumpulkan data dengan cara mencari dan membaca buku-buku sebagian literatur untuk membantu pemecahan masalah.
- d. Perancangan Alur Sistem
Merancang hasil dari analisa dengan menggunakan model perancangan sistem *Unified Modeling Language (UML)*, *Activity Diagram*, dan struktur file untuk menghasilkan sistem informasi serta aplikasi yang dibutuhkan.
- e. Pembuatan Basis data
Dari perancangan sistem yang sudah dibuat, maka kemudian dibuatkan *database* atau basis data :
 -  Pembuatan *Interface* (tampilan) dan *Coding*
Melakukan pembuatan antarmuka sistem dan program sesuai dengan pemrograman yang ditentukan.
 -  Uji coba Sistem

Melakukan pengujian terhadap sistem yang baru agar diketahui kesalahan dan dapat diperbaiki kembali untuk mendapatkan hasil yang terbaik.



Dokumentasi

Melakukan pencatatan mengenai apa yang telah diperoleh dan dikerjakan mulai dari kegiatan studi lapangan hingga menghasilkan sistem yang baru.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan merupakan urutan dari penulisan laporan. Adapun sistematika laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TEORI PENUNJANG

Dalam bab ini berisikan tentang dasar teori yang mendukung pembuatan “Rancang Bangun *E-Library* Berbasis *Customer Relationship Management*” yang menggunakan aplikasi berbasis *Web*.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang rancangan sistem yang akan digunakan dalam pembuatan sistem informasi Perpustakaan pada SMAN 1 Kalianget menggunakan aplikasi berbasis *Web*. Bab ini juga dijelaskan deskripsi sistem, serta desain sistem menggunakan *usecase diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini membahas tentang perangkat lunak (*software*) yang meliputi bahasa pemrograman dan database yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dari sistem yang telah dibuat dan saran terhadap penerapan sistem baru.