

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pengetahuan sangatlah penting untuk perkembangan kehidupan manusia, baik dari segi ilmu pengetahuan Sains dan ilmu pengetahuan teknologi informasi yang berkembang di era globalisasi, sekarang ini banyak dikembangkan oleh perusahaan developer diseluruh dunia. Perkembangan IT (*Information Technology*) yang semakin pesat kemajuannya yang bermanfaat bagi segala bidang, membuat teknologi informasi semakin banyak diminati oleh penggunanya, baik di bidang pemanfaatan dalam administrasi perkantoran, proses pembelajaran, sampai pemanfaatan sistem administrasi informasi seperti perpustakaan sekolah (Hariadi, 2014: 48).

Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka (Pasal 1 UU RI Ayat 1 Tahun 2014). Sedangkan perpustakaan sekolah menurut Undang-Undang Republik Indonesia pasal 1 ayat 11 Perpustakaan Sekolah/Madrasah adalah perpustakaan yang merupakan bagian integral dari kegiatan pembelajaran dan berfungsi sebagai pusat sumber belajar untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang berkedudukan di sekolah/madrasah.

Perpustakaan yang ideal harus mempunyai beberapa kriteria yang harus dipenuhi seperti yang tercantum pada Undang-Undang Republik Indonesia pasal

11 tahun 2014 yang berisi Standar koleksi perpustakaan memuat kriteria paling sedikit mengenai jenis koleksi, jumlah koleksi, pengembangan koleksi, pengolahan koleksi, perawatan koleksi dan pelestarian koleksi. Sesuai peraturan yang tercantum pada Undang-Undang pemerintah Republik Indonesia, dalam pengelolaan perpustakaan yang ideal perlu adanya sistem informasi untuk mengelola data yang ada di perpustakaan.

Sistem informasi perpustakaan adalah perangkat lunak berupa *WEB* yang dapat membantu pengguna dalam pengelolaan data perpustakaan seperti penyimpanan data buku dan sebagainya (Sutabri, 2013: 200). Sistem informasi berbasis *WEB* banyak digunakan dalam pembuatan sistem informasi disegala bidang dengan menggunakan *HTML*, *C++*, dan *javascrip*, selain berbasis *WEB* sistem informasi juga bisa menggunakan basis *Java Gui*. *GUI (Graphical User Interface)* adalah bentuk interaksi antara pengguna dengan perangkat lunak berupa tampilan seperti gambar dan tulisan (Nugroho, 2011: 1). *GUI (Graphical User Interface)* membuat tampilan interface dari program yang dibuat semakin menarik.

Pengembangan sistem informasi pada saat ini sangat diperlukan disegala bidang, baik di bidang perkantoran dan juga di bidang dunia pendidikan, contohnya sistem informasi di dunia pendidikan yang ada di sekolah seperti sistem informasi peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan. Buku adalah jendela dunia yang merupakan sumber belajar dari segala ilmu pengetahuan, buku dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan bagi pembacanya (Ramadhani, 2015: 1).

Sekolah pada umumnya pasti mempunyai beberapa koleksi buku yang tersimpan di perpustakaan, karena perpustakaan bisa dikatakan sebagai pusat pendidikan, tetapi tidak semua perpustakaan yang ada di sekolah berfungsi sebagaimana mestinya, banyak hal yang mempengaruhi perkembangan perpustakaan di setiap masing-masing sekolah, seperti kurangnya sistem informasi administrasi, contohnya yang ada di sekolah SMKS Ibnu Cholil Bangkalan.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap pihak pengelola perpustakaan SMKS Ibnu Cholil Bangkalan dalam pengelolaan sistem informasi peminjaman dan pengembalian buku masih menggunakan cara manual sehingga berdampak terhadap banyaknya koleksi buku yang hilang. Hal ini menyebabkan pihak pengelola perpustakaan sekolah menjadi khawatir terhadap koleksi buku yang dipinjam oleh siswa. Berdasarkan dengan pengalaman dan kejadian yang sebelumnya yang terjadi di perpustakaan, SMKS Ibnu Cholil Bangkalan banyak koleksi buku yang hilang dan tidak dikembalikan.

Perpustakaan juga memerlukan adanya sistem informasi untuk mengelola data-data yang tersimpan di perpustakaan agar memiliki tingkat keakuratan informasi yang tinggi. Sehingga diperlukan pengelolaan sistem informasi peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan agar bisa lebih terkontrol dan pihak pengelola perpustakaan tidak khawatir dengan hilangnya koleksi buku yang dipinjam oleh siswanya.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah ada dalam Hananto (2012: 19) dengan judul ***“Perancangan Sistem Informasi Sirkulasi Perpustakaan Berbasis JAVA NETBEANS Di SMPN 01 Cawas”***. Dari hasil penelitian yang sudah ada

dapat disimpulkan bahwa sistem informasi sirkulasi perpustakaan berbasis *Java NetBeans* yang dikembangkan oleh peneliti dapat membantu dalam pengelolaan sirkulasi perpustakaan di SMP Negeri 1 Cawas. *Java NetBeans* dilengkapi dengan *GUI (Graphical User Interface)* yang membuat tampilan dari interface sistem informasi yang dikembangkan semakin menarik bagi penggunanya, sebagai sistem informasi pengelola data perpustakaan. Aplikasi yang akan digunakan ini, akan sangat memudahkan dalam pelayanan informasi dan akses pengelolaan data perpustakaan, seperti mempermudah dalam peminjaman dan pengembalian buku pada perpustakaan.

Berdasarkan pemaparan masalah diatas, pengembang melakukan penelitian untuk membuat suatu sistem informasi yang bertujuan untuk memperbaiki sistem pengelolaan perpustakaan SMKS Ibnu Cholil Bangkalan yang masih menggunakan cara manual dalam mencatat peminjaman dan pengembalian buku, sehingga dapat terkelola lebih baik lagi.

1.2. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang diatas, pengembang melakukan penelitian yang bertujuan untuk :

1. Membuat sistem informasi perpustakaan berbasis *JavaGui* yang valid di SMKS Ibnu Cholil Bangkalan.
2. Dapat mengetahui efektivitas pengguna sistem informasi perpustakaan yang dikembangkan.

1.3. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi dalam produk sistem informasi yang dikembangkan dari pengembang ini adalah sistem informasi perpustakaan berbasis JAVA GUI yang dilengkapi berbagai fitur dengan fungsi sebagai berikut :

1. Fitur yang ada pada sistem informasi ini adalah :

a. Fitur *login*

Fitur ini digunakan oleh pengelola perpustakaan untuk masuk dan memberikan kewenangan pengelola perpustakaan dalam mengelola sistem informasi perpustakaan.

b. Form anggota

Fitur ini digunakan untuk melihat data anggota perpustakaan dan pada fitur ini juga dilengkapi dengan tombol input anggota untuk menambah anggota baru perpustakaan.

c. Form buku

Fitur ini digunakan untuk melihat dan menambah koleksi data buku yang ada di perpustakaan.

d. Form peminjaman

Fitur ini digunakan melakukan proses peminjaman data buku oleh siswa yang dilakukan oleh admin.

e. Form pengembalian

Fitur ini digunakan melakukan proses peminjaman data buku oleh siswa yang dilakukan oleh admin.

f. Fitur logout

Fitur ini digunakan untuk keluar dari halaman utama dari sistem informasi.

2. Kelebihan pada sistem informasi peminjaman dan pengembalian buku ini adalah ketika anggota perpustakaan meminjam buku dan melewati dari batas pengembalian buku. Maka sistem ini akan memberikan informasi terhadap pengelola melalui peringatan berbentuk laporan tentang data anggota yang telah melewati batas peminjaman sehingga pengelola perpustakaan bisa berkoordinasi langsung dengan pihak sekolah untuk mencari anggota yang telah melewati batas peminjaman buku supaya secepat mungkin bisa mengembalikan buku pinjamannya.

1.4. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan masalah di lapangan yang telah dijelaskan dilatar belakang penelitian terdapat masalah seperti pengelolaan sistem informasi yang masih menggunakan cara manual dalam mencatat peminjaman dan pengembalian buku, sehingga berdampak terhadap banyaknya koleksi buku yang hilang. Hal ini menyebabkan pihak pengelola perpustakaan sekolah menjadi khawatir terhadap koleksi buku yang dipinjam oleh siswanya.

Pentingnya pengembangan sistem informasi ini pada pengelola data perpustakaan untuk mempermudah dalam pengelolaan data dan pelayanan perpustakaan seperti peminjaman dan pengembalian buku, dan mencegah kembali menumbuhkan rasa nyaman siswa dalam membaca dan menjaga keamanan koleksi buku yang ada di sekolah SMKS IBNU Cholil Bangkalan.

Berdasarkan pemaparan masalah diatas sesuai dengan kondisi nyata yang ada di lapangan. Manfaat dari pengembangan sistem informasi berbasis *Java Gui* ini adalah :

1. Bagi pengelola perpustakaan

Manfaat dari hasil pengembangan ini dapat membantu pengelola perpustakaan untuk mengelola data perpustakaan supaya bisa lebih terkontrol lagi, sehingga mempermudah dalam pelayanan dan pengaksesan data perpustakaan.

2. Bagi siswa

Penggunaan sistem informasi ini dapat memudahkan siswa dalam proses mencari data buku yang akan dipinjam sehingga siswa dapat dengan mudah mengetahui data buku yang masih ada di perpustakaan.

1.5. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1.5.1 Asumsi

- a. Sistem informasi merupakan suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan (Mulyanto, 2009: 29).
- b. Berdasarkan hasil wawancara yang sesuai dengan keadaan yang ada dilapangan, pengelolaan perpustakaan di SMKS Ibnu Cholil Bangkalan masih menggunakan cara manual. Hal ini sangat berpengaruh terhadap pengelolaan perpustakaan seperti penyimpanan data dan koleksi buku yang ada di perpustakaan, solusi untuk menyelesaikan masalah ini yaitu dengan membuat sistem informasi peminjaman dan pengembalian buku yang memiliki tingkat keakuratan supaya dalam pengelolaan perpustakaan bisa lebih terkontrol lagi.

1.5.2 Keterbatasan

Sistem informasi perpustakaan ini hanya bisa digunakan oleh admin pengelola perpustakaan dan anggota perpustakaan untuk peminjaman dan pengembalian buku, serta penyimpanan data-data koleksi buku di SMKS Ibnu Cholil Bangkalan.

1.6 Definisi Istilah

1.6.1 Sistem

Sistem merupakan interaksi dari beberapa komponen-komponen yang saling berkaitan dan terhubung sehingga bisa suatu tujuan dari sistem sebagai satu kesatuan (Mulyanto, 2009: 1).

1.6.2 Informasi

Informasi merupakan data yang telah diolah menjadi kesimpulan yang berupa informasi dan dapat bermanfaat sehingga lebih berguna bagi penerimanya (Mulyanto, 2009: 12).

1.6.3 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sekumpulan komponen yang memproses pengelolaan data menjadi informasi. komponen sistem informasi tersebut terdiri dari pengguna, teknologi dan sebagainya (Mulyanto, 2009: 29)

1.6.4 Java

Java merupakan pemrograman yang dapat digunakan diberbagai *platform* sistem informasi, bahasa pemrograman *java* dapat dilakukan dalam pemrograman *desktop*, *mobile* dan sebagainya (Setyaningsih, 2009: 2).

1.6.5 GUI (*Graphical User Interface*)

GUI (*Graphical User Interface*) merupakan bentuk interaksi antara pengguna dengan perangkat lunak berupa tampilan seperti gambar dan tulisan (Nugroho, 2011: 1).

