

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perpustakaan merupakan faktor penting di dalam penunjang transformasi antara sumber ilmu (koleksi) dengan pencari ilmu (pengunjung). Perpustakaan juga sering disebut jantung dari sekolah dimana di dalamnya terdapat kumpulan koleksi, majalah, koran yang disusun berdasarkan sistem tertentu yang digunakan sebagai media dalam mencari ilmu dan wawasan bagi masyarakat khususnya para siswa dan guru di SMK Kawung 1 Surabaya. Hal ini disebabkan peranan perpustakaan sangatlah penting dalam usaha dan upaya menunjang civitas akademik yang ada pada SMK Kawung 1 Surabaya.

Teknologi Informasi berperan penting dalam memperbaiki kualitas dan kuantitas suatu lembaga pendidikan. Penggunaan teknologi informasi dalam lingkup perpustakaan pada SMK Kawung 1 Surabaya tidak hanya sebagai proses otomatisasi terhadap akses informasi, tetapi juga menciptakan akurasi, kecepatan, dan kelengkapan sebuah sistem yang terintegrasi, sehingga proses transaksi yang terjadi akan menjadi efektif dan efisien. Teknologi Informasi juga dapat mendukung ketersediaan informasi yang terintegrasi sebagai upaya menciptakan berbagai kemudahan-kemudahan dalam melakukan semua transaksi yang ada di

perpustakaan, misalnya proses pendaftaran anggota baru, pemesanan koleksi, peminjaman koleksi dan pengembalian koleksi perpustakaan.

Penerapan sistem basis data di perpustakaan SMK Kawung 1 Surabaya yang masih menggunakan sistem manual yang semua proses transaksinya ditulis pada kertas. sehingga menimbulkan beberapa permasalahan di karenakan (*human error*) seperti:

1. Kesalahan pada proses peminjaman buku yang mana buku yang dipinjam oleh siswa tidak sesuai dengan buku yang tercatat dalam buku peminjaman.
2. Kesalahan pada penulisan nama siswa peminjam, nama siswa tertukar dengan siswa lainnya pada saat pencatatan ke dalam buku peminjaman.
3. Sebagian koleksi buku yang ada di perpustakaan tidak tercatat dalam buku peminjaman.

Berdasarkan pada permasalahan di atas, maka dibuatlah sistem informasi perpustakaan yang terkomputerisasi pada SMK Kawung 1 Surabaya yang dapat memberikan kemudahan terhadap pengguna dan membuat fitur-fitur untuk memenuhi kebutuhan petugas perpustakaan. Dengan adanya aplikasi perpustakaan yang terkomputerisasi ini, diharapkan dapat mengatasi permasalahan dan menambah nilai guna terhadap perpustakaan di SMK Kawung 1 Surabaya, terutama bagi petugas perpustakaan dalam pengolahan data transaksi yang terjadi seperti

pendaftaran anggota baru, pemesanan, peminjaman dan pengembalian koleksi serta dalam pembuatan laporan-laporan tiap periodiknya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas perlu dirumuskan suatu perumusan masalah yaitu bagaimana merancang sistem informasi perpustakaan berbasis *web* yang terintegrasi, serta dapat menghasilkan laporan-laporan yang sesuai kebutuhan dan mudah diterapkan sehingga mampu diterima oleh pengguna.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sistem ini dibuat untuk merancang bangun sistem informasi perpustakaan pada SMK Kawung 1 Surabaya secara terkomputerisasi sehingga dapat memperoleh informasi tentang data-data koleksi perpustakaan, transaksi pendaftaran anggota, pemesanan, peminjaman dan pengembalian koleksi serta mendapat laporan secara tepat, cepat dan akurat.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Perpustakaan

Manfaat rancang bangun sistem informasi perpustakaan ini bagi perpustakaan adalah agar dapat memonitor dan menjaga koleksi perpustakaan agar tidak hilang.

b. Bagi Petugas Perpustakaan

Manfaat rancang bangun sistem informasi perpustakaan ini bagi petugas perpustakaan adalah dapat memudahkan pekerjaan mereka dalam mencatat peminjaman dan pengembalian koleksi perpustakaan.

c. Bagi Pengunjung Perpustakaan

Manfaat rancang bangun sistem informasi perpustakaan ini bagi pengunjung perpustakaan adalah dapat meningkatkan pelayanan peminjaman dan pengembalian koleksi perpustakaan, serta dapat memudahkan pengunjung untuk mencari koleksi yang diinginkan.