

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perpustakaan SMP N 2 SIMO BOYOLALI sebagai referensi sekolah diharapkan dapat mengikuti perkembangan internal maupun eksternal. Perkembangan internal berupa kebijakan – kebijakan intern sekolah yang mempengaruhi pekerjaan perpustakaan. Kebijakan internal sekolah dipengaruhi oleh perkembangan eksternal seperti kebijakan pemerintah dan persaingan dunia pendidikan. Dengan demikian idealnya perkembangan perpustakaan sejalan dengan perkembangan sekolah. Informasi yang dihasilkan perpustakaan merupakan pencerminan perkembangan sekolah.

Mengingat peran strategis perpustakaan tersebut, sepatutnya perpustakaan perlu dikelola dengan efektif dengan menggunakan teknologi komputer, karena saat ini perpustakaan SMP N 2 Simo Boyolali masih menggunakan sistem Katalog manual yang berbentuk buku dan kartu-kartu yang berisi data-data buku. Sistem ini sudah dianggap tidak efektif lagi mengingat pesatnya peningkatan jumlah judul dan jumlah buku serta banyaknya peminat(user). Hal ini tentunya menghambat efisiensi kinerja petugas perpustakaan. dalam hal ini mengenai peminjaman dan pengembalian buku, jadi alangkah baiknya jika perpustakaan di SMP N 2 SIMO BOYOLALI menerapkan sistem komputerisasi yang terkait dan terintegrasi antara bagian satu dengan bagian yang lain, supaya pengaksesan data atau informasi serta pembuatan laporan dapat berjalan

dengan cepat dan akurat sehingga dapat meningkatkan efisiensi perpustakaan.

Untuk mengatasi permasalahan pada perpustakaan SMP N 2 Simo diperlukan suatu program database untuk menampung data-data yang berkaitan dengan perpustakaan SMP N 2 Simo. Berdasarkan pertimbangan inilah maka dalam penelitian ini penulis mengambil satu judul "Sistem Perpustakaan Berbasis Client Server Pada SMP N 2 Simo Boyolali".

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas masalah yang dihadapi Perpustakaan SMP N 2 Simo Boyolali yang akan penulis angkat dalam skripsi ini adalah "Bagaimana membuat komputerisasi sistem Perpustakaan Berbasis Client-Server Pada SMP N 2 Simo Boyolali", adapun perinciannya dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang Sistem Perpustakaan Berbasis Client-server Pada SMP N 2 Simo Boyolali?
2. Bagaimana pembuatan program aplikasi Sistem Perpustakaan Berbasis Client-Server Pada SMP N 2 Simo Boyolali?

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Agar dapat memberikan gambaran yang lebih terperinci, terarah dan tidak menyimpang dari apa yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah serta dapat memberikan pemahaman masalah yang lebih baik, maka diperlukannya pembatasan masalah.

Adapun masalah yang akan penulis kaji adalah:

1. Data anggota
2. Data buku
3. Transaksi peminjaman buku
4. Transaksi pengembalian buku
5. Laporan data anggota
6. Laporan data buku
7. Laporan data peminjaman
8. Laporan data pengembalian
9. Laporan data peminjaman dan pengembalian buku

1.4 TUJUAN SKRIPSI

Agar lebih dapat mengetahui, mengerti dan memahami permasalahan yang akan timbul, maka penulis mengemukakan beberapa tujuan dalam penyusunan skripsi ini adalah antara lain :

1. Tujuan Umum

- a. Salah satu syarat untuk menyelesaikan studi program strata satu di STMIK Sinar Nusantara Surakarta
- b. Memperoleh gambaran tentang desain sistem pengolahan data perpustakaan pada SMP N 2 Simo Boyolali
- c. Dapat menghasilkan sistem dan aplikasi yang bisa digunakan untuk membantu permasalahan pada perpustakaan sekolah tersebut.

2. Tujuan Strategis

- a. Mahasiswa dapat secara langsung menerapkan ilmu yang telah diperoleh di STMIK Sinar Nusantara Surakarta dengan cara menyelesaikan suatu kasus pada kegiatan sebenarnya.
- b. Mahasiswa dapat membuat aplikasi perpustakaan dan menerapkan sistem yang dibuat tentang pengolahan data perpustakaan pada SMP N 2 Simo Boyolali.
- c. Instansi yang berhubungan dapat menggunakan sistem aplikasi tersebut untuk mempermudah dan mempercepat dalam melakukan pengolahan data dan pembuatan laporannya dapat memberikan informasi yang lengkap.

1.5 MANFAAT SKRIPSI

Dengan disusunnya skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, baik pihak STMIK Sinar Nusantara maupun perpustakaan sekolah. Adapun manfaat tersebut adalah :

a. Bagi STMIK Sinar Nusantara

Bagi STMIK Sinar Nusantara secara tidak langsung dapat melaksanakan fungsinya sebagai pengabdian masyarakat. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagai inventaris perpustakaan, program aplikasi yang dibuat dapat digunakan sebagai referensi oleh dosen dalam kegiatan perkuliahan khususnya di STMIK Sinar Nusantara Surakarta.

b. Bagi Perpustakaan SMP N 2 Simo Boyolali

Bagi perpustakaan SMP N 2 Simo Boyolali dapat memanfaatkan hasil dari sistem tersebut untuk membantu kecepatan dan ketepatan kinerja pada bagian perpustakaan. Sistem ini nanti diharapkan akan lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan sistem yang lama sehingga manfaat yang diperoleh bagi pengguna sistem akan lebih besar.

c. Bagi Mahasiswa

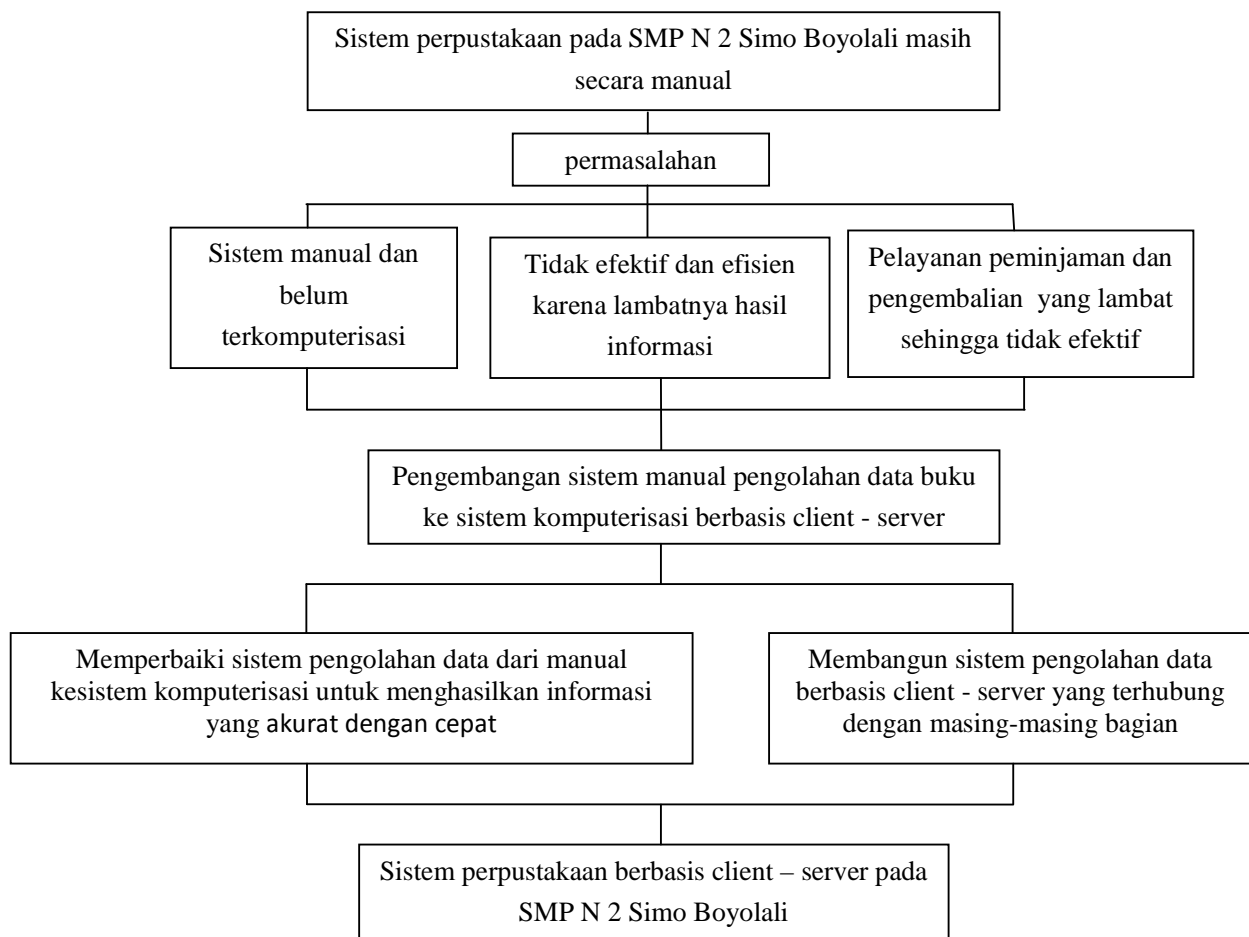
Bagi mahasiswa dapat mengaplikasikan teori yang telah diperoleh selama masa kuliah di STMIK Sinar Nusantara kedalam praktek nyata.

1.6 KERANGKA PIKIR

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, maka tahap kerangka pemikiran berguna untuk memperjelas kerangka apa saja yang menjadi sasaran dari penelitian pada tahap ini ditentukan tujuan dari peneliti yaitu untuk merancang dan mengimplementasikan suatu sistem informasi yang mendukung system perpustakaan pada SMP N 2 Simo Boyolali.

Kerangka pemikiran Sistem Perpustakaan Berbasis Client-Server Pada SMP N 2

Simo Boyolali



Gambar 1. Skema Pemikiran Sistem Perpustakaan Berbasis Client-Server Pada SMP N 2

Simo Boyolali

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Disini penulis akan mengemukakan sistematika penulisan skripsi yang akan digunakan untuk memberikan kemudahan bagi pembaca sekalian.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis akan mengutarakan hal-hal sebagai berikut : latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan skripsi, manfaat skripsi, kerangka pikir, dan sistematika penulisan laporan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang landasan teori yang digunakan untuk menyusun skripsi, yaitu tentang : komputer, sistem, database ,Perpustakaan, Client server, visual basic, SQL Server 2000, diagram konteks, diagram arus data (Data Flow Diagram).Entity relationship diagram (ERD), TCP/IP.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian, metode pengumpulan data, Perancangan sistem, Perancangan database, perancangan Input, perancangan output, Implementasi program dan analisa kebutuhan.

BAB IV TINJAUAN UMUM PERPUSTAKAAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum objek yang diteliti seperti sejarah berdirinya perpustakaan, lokasi perpustakaan dan struktur organisasi.

BAB V PEMBAHASAN

Pada BAB V ini berisi tentang pembahasan Bagan Alir Dokumen, Diagram Konteks, Diagram Alir Data, Desain Input Proses Output, Desain Databases, Implementasi Program.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran untuk menghasilkan suatu sistem aplikasi perpustakaan client server berdasarkan penerapan yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

