BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi membawa perubahan signifikan dalam dunia. Kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Untuk mendapatkan dan menghasilkan informasi, komputer dan teknologinya adalah salah satu alat bantu yang paling tepat. Teknologi informasi memungkinkan manusia untuk memperoleh informasi dari tempat yang berjauhan dalam waktu yang singkat. Teknologi diciptakan untuk memberikan manfaat yang positif bagi kehidupan manusia. Teknologi memberikan kemudahan dan cara baru dalam berbagai aktifitas manusia. Tuntutan kebutuhan akan informasi dan penggunaan komputer yang semakin banyak mendorong terbentuknya sebuah sistem yang mampu melayani berbagai kebutuhan, salah satunya menerapkan teknologi informasi pada bagian perpustakaan sekolah.

Perpustakaan merupakan badan informasi yang dicatat dalam berbagai format yang dipilih, terorganisir, disebarluaskan atau dibuat tersedia untuk para pengguna yang dibutuhkan. Selain itu, perpustakaan juga merupakan tempat yang dipercayakan dengan akuisisi, organisasi, pelestarian, penyimpanan, pengambilan, penyebaran informasi dalam format apapun yang akan muncul (Babatunde & Charles, 2013). Menurut (Richki Hardi, 2015:16) perpustakaan adalah salah satu unit kerja yang berupa tempat untuk mengumpulkan, menyimpan, mengelola, dan

mengatur koleksi bahan pustaka secara sistematis untuk digunakan oleh pemakai sebagai sumber informasi sekaligus sebagai sarana belajar yang menyenangkan (Darmono, 2007).

Perpustakaan di SMK Negeri 1 Batam merupakan salah satu pelayanan yang diberikan pihak sekolah kepada para murid dan guru adalah menyediakan referensi akademik dalam bentuk penyediaan buku-buku di perpustakaan. Para siswa dan guru diberi kesempatan untuk memanfaatkan berbagai macam buku yang disediakan di perpustakaan dengan sistem peminjaman periodik. Perpustakaan SMK Negeri 1 Batam masih menggunakan cara manual yaitu proses peminjaman dan pengembalian buku dilakukan dengan mencatat pada buku, sehingga data yang disimpan dari waktu ke waktu yang semakin bertambah membuat petugas pustaka semakin rumit untuk mencari informasi bahkan membuat laporan yang dibutuhkan, karena data yang disimpan belum berbasis komputer. Pengelolaan data administrasi di perpustakaan SMK Negeri 1 Batam masih ditulis didalam buku termasuk dalam membuat laporan data anggota, laporan data buku, laporan peminjaman dan pengembalian buku dan saat mencari data yang dibutuhkan harus membuka perhalaman buku, hal tersebut menyebabkan lambatnya dalam pencarian data, layanan peminjaman dan pengembalian buku ataupun pembuatan laporan. siswa mengalami kesulitan dalam pencarian buku yang akan dipinjam jika harus mencari buku tersebut di rak, sedangkan informasi buku tersebut tidak diinformasikan statusnya apakah buku tersebut masih ada atau sedang di pinjam, padahal informasi dari perpustakaan dibutuhkan oleh siswa untuk mengetahui koleksi buku dan hal lain

di perpustakaan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Batam. Dan pada saat siswa atau guru melakukan pengembalian buku petugas harus membuka perhalaman buku. Informasi ini tidak dianggap efisiensi lagi mengingat pesatnya peningkatan jumlah peminjam buku, untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu aplikasi perpustakaan *web* untuk mempermudah petugas perpustakaan untuk mengakses dengan cepat siapa meminjam dan tidak mengembalikan buku.

Berdasarkan hal tersebut diharapkan dapat membantu petugas perpustakaan dalam pengolahan data dan penyusunan laporan secara cepat dan akurat. Berdasarkan permasalahan diatas penulis coba menuangkan dalam bentuk pembuatan aplikasi tentang **“RANCANG BANGUN PERPUSTAKAAN BERBASIS *WEB* DENGAN MENGGUNAKAN *PHP* DAN *MYSQL* PADA SMK NEGERI 1 BATAM ”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang terjadi antara lain:

1. Pengelolaan data anggota, peminjaman dan pengembalian buku masih dilakukan secara manual.
2. Belum adanya media penyimpanan data yang baik seperti *database*, sehingga pada saat pencarian data tidak cepat dan akurat.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi perpustakaan berbasis *web* untuk SMK Negeri 1 Batam?
2. Bagaimana merancang dan membangun *database* untuk mengelola data-data perpustakaan di SMK Negeri 1 Batam?

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada perpustakaan SMK Negeri 1 Batam.
2. Aplikasi yang dibangun adalah sistem informasi perpustakaan dengan bahasa pemograman *PHP (Hypertext Preprocessor)* dan *Database MySQL*.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan kinerja petugas perpustakaan yang diterapkan pada SMK Negeri 1 Batam.
2. Merancang dan membangun aplikasi perpustakaan *web* untuk mempermudah petugas perpustakaan untuk mengakses dengan cepat siapa meminjam dan tidak mengembalikan buku.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai kalangan terutama pihak organisasi, akademis, dan penelitian selanjutnya. Adapun manfaat penelitian baik secara teoritis ataupun praktis adalah sebagai berikut:

1.6.1 Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis berguna bagi instansi dan dunia pendidikan, manfaat teoritis tersebut antara lain:

1. Memberikan tambahan pengetahuan penulis tentang rancang bangun sistem informasi perpustakaan berbasis *web*.
2. Memperkuat dan menambah teori yang sudah ada atau teori sebelumnya tentang rancang bangun aplikasi perpustakaan berbasis *web*.
3. Sebagai bahan referensi untuk sekolah guna mengetahui aplikasi perpustakaan.

1.6.2 Secara Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yang dapat diambil oleh berbagai pihak adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
 - a. Penyusunan skripsi ini dijadikan penulis untuk mengaplikasikan ilmu yang didapat selama dibangku perkuliahan.
 - b. Dapat mengembangkan ilmu yang dipelajari di perkuliahan khususnya dibidang komputer.

2. Bagi SMK Negeri 1 Batam

- a. Dengan adanya pembuatan program ini dapat meningkatkan kualitas dan mempermudah dalam pengolahan data perpustakaan dengan cepat, tepat, dan akurat.
- b. Adanya sistem informasi perpustakaan dapat membantu siswa dalam mencari dan melihat koleksi buku, jurnal, dan majalah yang dimiliki perpustakaan SMK Negeri 1 Batam.

3. Bagi Pembaca

- a. Dapat menambah wawasan pengetahuan dan penerapan aplikasi perpustakaan pada sekolah.
- b. Dapat memberikan informasi secara tertulis dan referensi mengenai aplikasi perpustakaan.