

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan teknologi informasi berbasis komputer dalam suatu instansi atau organisasi dirasa sangat penting dan membawa dampak-dampak positif dalam penanganannya. Terutama dalam hal peningkatan efisiensi dan kinerja suatu instansi atau organisasi. Teknologi komputer merupakan salah satu bentuk teknologi informasi yang sudah terbukti sangat membantu dalam memperlihatkan proses kinerja sebuah sistem kedalam bentuk yang lebih mudah dimengerti. Penggunaan teknologi komputer sudah terlihat diberbagai sisi kehidupan.

Dengan dukungan sistem komputerisasi, cara kerja suatu sistem yang sebelumnya manual menjadi terkomputerisasi yang dapat mengubah cara kerja menjadi lebih efisien, relevan dan tepat waktu. Adanya perkembangan sarana teknologi modern yang lebih baik, akan tercipta suatu lingkungan sistem kerja yang lebih produktif.

Penulis tertarik untuk membuat suatu perancangan sistem yang dapat digunakan dalam sebuah instansi sekolahan terutama dalam pengelolaan perpustakaan yang belum menggunakan komputerisasi sehingga penulis mengambil judul

skripsi yaitu "**SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DI SMA NEGERI 1 BATANG BERBASIS MULTIUSER**"

Penulis tertarik mengangkat judul tersebut karena di SMA Negeri 1 Batang ini sudah bertaraf internasional atau RSBI namun dalam perkembangannya SMA Negeri 1 Batang masih mempunyai kendala seperti halnya dalam pengelolaan perpustakaan masih menggunakan manual, sehingga penulis ingin membantu SMA Negeri 1 Batang dengan membuat system komputerisasi sehingga diharapkan bisa mendukung terciptanya sekolahan RSBI.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang akan diteliti dalam pembuatan skripsi ini adalah bagaimana membangun suatu perangkat lunak yang mampu menyelesaikan masalah seperti dalam pemasukan buku, peminjaman, pengembalian, denda apabila terjadi keterlambatan pengembalian buku, buku hilang dan mencetak laporan buku yang banyak di pinjam oleh siswa sehingga akan mempermudah petugas perpustakaan dan siswa yang meminjam buku.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup masalah yang dimaksudkan untuk menentukan cakupan pembahasan yang dilakukan. Adapun ruang lingkup masalah yang diangkat yaitu:

1. Menangani pemasukkan buku baru ke perpustakaan dan inventaris buku.
2. Kategori buku yang akan di masukkan ke perpustakaan
3. Membuat kartu anggota baru.
4. Menangani peminjaman dan pengembalian buku.
5. Menangani denda apabila terjadi keterlambatan pengembalian atau buku hilang.
6. Menampilkan kode rak buku apabila melakukan pencarian buku.
7. Membuat laporan buku yang banyak di pinjam oleh siswa.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membantu SMA Negeri 1 Batang untuk menunjang terlaksananya RSBI terutama dalam penanganan perpustakaan yang belum terkomputerisasi.
2. Mempermudah petugas, guru dan siswa dalam peminjaman maupun pencarian buku.