

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Membaca merupakan sebuah kegiatan yang bertujuan memahami isi teks yang dibacakan didalam hati atau bersuara. Membaca bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan otak serta menambah pengetahuan dan wawasan seseorang. Sumber-sumber bacaan umumnya berupa buku – buku paket, majalah, dan surat kabar. Dalam islam membaca merupakan suatu hal yang diperintahkan oleh Allah SWT yang tertera di dalam Al-QS. Al-Alaq ayat 1:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. [QS. Al-Alaq ayat : 1].

Salah satu tempat yang biasa digunakan untuk membaca adalah perpustakaan. Didalam Pasal 4 Undang-undang Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan bahwa :

Perpustakaan bertujuan memberikan layanan kepada pemustaka (pengguna perpustakaan), meningkatkan kegemaran membaca, serta memperluas wawasan dan pengetahuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Perpustakaan biasanya juga termasuk salah satu fasilitas yang ada di sekolah, karena berperan sebagai sarana penyediaan sumber, sumber bacaan bagi pengguna (siswa) dalam rangka membantu tercapainya tujuan sekolah, yaitu menjadikan pribadi yang berilmu dan berwawasan global.

SMA Negeri 1 Kotagajah yang merupakan Sekolah Menengah Atas berstatuskan Negeri di Kabupaten Lampung Tengah, juga memiliki fasilitas perpustakaan. Sekolah ini secara geografis terletak di Jalan Raya Kotagajah, Kecamatan Kotagajah. Jumlah guru yang ada di SMA Negeri 1 Kotagajah sejumlah 78 orang dan jumlah pegawai sebanyak 27 Orang. Dibawah kepemimpinan Ibu Surya Damayanti, M.Pd. sebagai Kepala Sekolah, SMA Negeri 1 Kotagajah memiliki jumlah siswa sebanyak 1163 orang pada tahun ajaran 2019/2020.

Perpustakaan SMA Negeri 1 Kotagajah didirikan pada tahun 1979, dan jumlah koleksi yang dimiliki sebanyak lebih dari 5637 buku terdiri lebih dari 59 judul buku baik itu buku pelajaran, novel, ataupun buku – buku lainnya. Untuk melayani siswa maupun guru atau pegawai, perpustakaan ini memiliki staf perpustakaan sebanyak 4 orang yang terdiri dari kepala perpustakaan, 1 orang bagian teknis perpustakaan, dan 2 orang bagian pelayanan perpustakaan.

Sistem yang berjalan pada perpustakaan SMA Negeri 1 Kotagajah adalah sistem pencatatan konvensional dimana peminjaman dan pengembalian buku dicatat kedalam lembar kertas yang berisikan informasi peminjam (nama siswa, nomor induk, dan kelas) serta dibawahnya terdapat informasi riwayat peminjaman buku yang berisikan nomor buku, judul buku, pengarang, tanggal pinjam, tanggal kembali, dan paraf(sebagai tanda pengembalian buku), kemudian catatan tersebut disimpan dan diarsipkan bersama dengan catatan peminjaman siswa lainnya.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu pihak sekolah yaitu Bapak Romi Catur Kurniawan sebagai Petugas Pelayanan Perpustakaan menjelaskan bahwa kelemahan sistem peminjaman dan pengembalian buku perpustakaan adalah proses peminjaman atau pengembalian yang memakan waktu lama karena setiap peminjam (siswa) harus mencari dimana letak/halaman catatan mereka pada arsip tersebut, sering terjadinya kesalahan pencatatan informasi buku yang dipinjam serta kertas sobek atau basah yang membuat tulisan menjadi buram dan sulit dibaca.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis bermaksud akan membuat sebuah aplikasi perpustakaan SMA Negeri 1 Kotagajah berbasis desktop yang diharapkan dapat menggantikan sistem peminjaman dan pengembalian buku dari pencatatan konvensional menjadi pencatatan menggunakan aplikasi desktop. Penelitian ini diharapkan menghasilkan aplikasi yang menjadi solusi permasalahan yang dihadapi pihak perpustakaan SMA Negeri 1 Kotagajah.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan yang berjudul **“RANCANG BANGUN APLIKASI PERPUSTAKAAN BERBASIS DESKTOP PADA SMA NEGERI 1 KOTAGAJAH”**.

B. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam proposal skripsi ini adalah : “Bagaimana merancang dan membangun aplikasi perpustakaan berbasis desktop pada SMA Negeri 1 Kotagajah?”.

C. Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah yang di ambil dari Penelitian Pada SMA Negeri 1 Kotagajah ini adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup yang dibangun adalah antara lain; data buku perpustakaan, data anggota perpustakaan, data peminjaman buku dan data pengembalian buku perpustakaan.
2. Basis sistem yang dibangun adalah desktop, dengan menggunakan bahasa pemrograman Java, MySQL sebagai database server, dan menggunakan text editor Netbeans 8.2 IDE.
3. Sistem yang dibangun menggunakan pendekatan pemrograman terstruktur dan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Waterfall* serta pengujiannya menggunakan *Blackbox Testing* dan *Beta Testing*.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam penelitian ini untuk menghasilkan sebuah aplikasi perpustakaan berbasis desktop pada SMA Negeri 1 Kotagajah.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Pihak SMA Negeri 1 Kotagajah
Untuk mempermudah petugas dan pengguna perpustakaan dalam melakukan transaksi peminjaman ataupun pengembalian buku.
2. Program Studi Ilmu Komputer
Untuk menambah jumlah penelitian ilmiah dengan bidang ilmu prodi, yang akan menjadi referensi prodi bagi peneliti selanjutnya.
3. Penulis
menambah wawasan dan pengetahuan penulis khususnya dalam pembangunan aplikasi perpustakaan berbasis desktop menggunakan pemrograman Java.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu jenis penelitian dan teknik pengumpulan data.

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Moleong (2016:6) adalah :

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata – kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data terbagi menjadi dua yaitu studi lapangan dan studi pustaka, sebagai berikut :

a. Studi Lapangan

Menurut Danang Sunyoto (2013:22) menyimpulkan bahwa “Studi Lapangan adalah suatu metode yang dilakukan oleh peneliti dengan cara pengamatan langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan”.

Adapun studi lapangan yang dilakukan oleh penulis dengan menggunakan:

1) Observasi

Pengumpulan data dengan cara observasi. Observasi menurut Widoyoko (2014:46) adalah “Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian”.

Data yang diperoleh pada saat observasi adalah mengetahui informasi mengenai prosedur peminjaman dan pengembalian buku pada perpustakaan SMA Negeri 1 Kotagajah.

2) Wawancara

Menurut Afifudin (2009:131) “Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden”.

Adapun wawancara dalam penelitian ini penulis menyusun pertanyaan secara sistematis yang ditanyakan secara langsung kepada petugas pelayanan

perpustakaan SMA Negeri 1 Kotagajah salah satunya adalah mengenai prosedur peminjaman dan pengembalian buku perpustakaan.

3) Dokumentasi

Menurut pernyataan Sugiyono (2011: 329) menyimpulkan bahwa “Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang memanfaatkan dokumentasi sebagai sumber utama seperti dokumen”.

Adapun hasil dokumentasi yang diperoleh adalah mendapatkan contoh kertas lembar peminjaman dan pengembalian buku perpustakaan SMA Negeri 1 Kotagajah.

b. Studi Pustaka

Menurut pernyataan Sugiyono (2011: 398) menyimpulkan bahwa “Studi pustaka yaitu kajian teoritis dan referensi yang terkait dengan nilai, budaya, norma yang dikembangkan pada situasi sosial yang diteliti”.

Data yang sudah diperoleh dari studi pustaka adalah berupa teori-teori berkenaan dengan penelitian ini seperti pengertian rancang bangun, pengertian aplikasi berbasis desktop, pengertian sistem, pengertian informasi, pengertian perpustakaan, bahasa pemrograman Java, pengertian Database MySQL, pengertian Netbeans IDE, pengertian Pendekatan pemrograman terstruktur, metode Waterfall dan Blackbox Testing.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan proposal skripsi ini penulis memaparkan sistematika secara singkat mengenai proposal skripsi pada SMA Negeri 1 Kotagajah, yang di bagi menjadi 5 bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Memaparkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN LITERATUR

Dalam bab ini penulis memaparkan tentang konsep yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti seperti pengertian rancang bangun, pengertian aplikasi berbasis desktop, pengertian sistem, pengertian informasi, pengertian perpustakaan, *dataflow* diagram (DFD), *entity*

relationship diagram (ERD), bahasa pemrograman Java, pengertian Database MySQL, pengertian Netbeans IDE, Pendekatan pemrograman terstruktur, metode Waterfall dan Blackbox Testing.

BAB III GAMBARAN UMUM ORGANISASI

Pada bab ini berisi mengenai beberapa hal yang berkaitan tentang tempat penelitian seperti Sejarah Singkat Organisasi, Struktur Organisasi, Manajemen Organisasi, Visi dan Misi Organisasi, Lokasi Tempat Penelitian dan Analisis Sistem yang Berjalan.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Memaparkan hasil dari penelitian seperti: aliran informasi yang diusulkan, analisis kebutuhan sumber daya, rancangan diagram konteks, rancangan *dataflow* diagram (DFD), bagan alir dokumen yang diusulkan, rancangan basis data/database, *entity relationship* diagram (ERD), relasi antar tabel, rancangan input dan output, rancang struktur database, serta pembahasan program yang diusulkan.

BAB V PENUTUP

Bab penutup merupakan hasil kesimpulan akhir dari hasil penelitian dan penyampaian saran kepada peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan pengembangan penelitian lanjutan.

DAFTAR LITERATUR

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP