**Pembuatan System Informasi**

**Perpustakaan Berbasis Web**

*Diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan matakuliah Research Methods*



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama | : | Sani Swandika |
| NPM | : | 1942489 |

**TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER**

**STMIK AMIKBANDUNG**

**2022**

**BAB 1**

**PEDAHULUAN**

* 1. **LATAR BELAKANG**

Karang Taruna adalah organisasi kepemudaan di Indonesia. Karang taruna  merupakan wadah pengembangan generasi muda nonpartisan, yang tumbuh atas dasar kesadaran dan rasa tanggung jawab sosial dari, oleh dan untuk masyarakat khususnya generasi muda di wilayah Desa/ Kelurahan atau komunitas sosial sederajat, yang terutama bergerak dibidang kesejahteraan social.

Untuk menghasilkan generasi muda yang berkualitas, kepengurusan karang taruna wilayahh cikutra menyediakan sebuah fasilitas atau tempat untuk menyimpan dan mengelola berbagai macam sumber informasi baik dalam bentuk buku, maupun soft file tentang berbagai macam sumber. Tempat ini lah yang sering di sebut dengan perpustakaan

Maka dari itu karang taruna wilayah cikutra ini membuat perpustakaan, Tujuan perpustakaan adalah untuk menyediakan fasilitas dan sumber informasi dan menjadi pusat pembelajaran (Sutarno NS, 2006:34). Definisi lain menyatakan bahwa perpustakaan berfungsi mengenalkan teknologi informasi (Lasa, 2007:15).

Teknologi informasi pada saat ini telah berkembang sangat pesat sehingga mempunyai dampak dalam peningkatan efektifitas dan keefisienan dalam melakukan setiap pekerjaan Mungkin suatu kenaifan jika kita berbicara akan teknologi informasi dan komunikasi, tanpa membicarakan sebuah komputer, karena ia merupakan media elektronik yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan perpustakaan berbasis web saat ini.

Untuk mengenalkan teknologi informasi perpustakaan di karang taruna yang merupakan bagian penting dalam menunjang kegiatan belajar mengajar warga dan pemuda disana. Maka dari itu membutuhkan suatu pengembangan sistem yang mampu menangani permasalahan perpustakaan secara cepat dan terkomputerisasi.

Pada saat ini perpustakaan di karang taruna wilayah cikutra ini memiliki jumlah referensi koleksi buku lebih dari 1000 buku. Akan tetapi proses Pengolahan data pada perpustakaan tersebut masih dilakukan secara manual, padahal transaksi yang terjadi dalam satu hari bisa mencapai lebih dari 10 sampai 20 kali transaksi.

Akibatnya, petugas perpustakaan sering mengalami kesulitan dalam melakukan penelusuran data baik saat transaksi peminjaman, pengembalian dan pengecekan mengenai sanksi yang ada. Selain itu, perpustakan tersebut tidak memiliki katalog sehingga petugas kesulitan menyimpan buku di rak, dan informasi mengenai ketersedian buku

* 1. **IDENTIFIKASI MASALAH**

Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

* Belum adanya aplikasi menejemen perpustakaan yang mendukung petugas dalam mengelola data yang ada diperpustakaan
* Bagaimana membuat sebuah perancangan system informasi
* perpustakaan berbasis web?
* Apa saja yang dapat di lakukan pada system informasi perpustakaan ini?
* Pembuatan laporan yang manual dan lama membuat kinerja petugas perpustakaan kurang efektif
  1. **RUANG LINGKUP**

Berdasarkan dari indentifikasi masalah di atas, didapatkan beberapa ruang lingkup di antaranya sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat di gunaka dengan beberapa fitur yang akan di buat nanti nya seperti berikut :
   * Input data
   * Pencatatan sanksi
   * Penelusuran koleksi buku mau pun soft file yang ada
   * Pemesenan koleksi buku sesuai dengan kebutuhan perpustakaan karang taruna ini
2. Aplikasi ini dibuat Dengan menggunakan Bahasa pemograman :
   * personal home page (PHP)
   * HTML
   * CSS
   * Java Script
   * Database MYSQL
3. Adapun ini perancangan pembuatan System perpustakaan nya adalah :
   * + - * Merancang antar muka web
         * merancang aplikasi administrator
         * merancang aplikasi peminjaman dan pengembalian
         * merancang aplikasi pencatatan sanksi
         * merancang aplikasi penyusunan buku
         * membuat tampilan antar muka web
         * membuat tampilan admin
         * membuat tampilan peminjaman dan pengembalian
         * membuat tampilan pencatatan sanksi
         * menginstegrasikan web dan aplikasi
         * melakukan pengujian

\

* 1. **METODE PENELITIAN**

1. **Teknik Pengumpulan Data.**
2. Observasi.

Saya melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan-kegiatan yang berlangsung terhadap masyarakat, khususnya pada bagian perpustakaan.

1. Wawancara.

Melakukan Tanya jawab kepada pihak-pihak terkait seperti Ibu endah sebagai petugas perpustakaan, dan ketua RW bapak asep muntaha. Tujuan nya adalah membuat yang sesuai dengan kebutuhan

* + 1. **Metode Pengembangan Sistem.**
       1. Analisa Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap kebutuhan software dengan menentukan kebutuhan-kebutuhan informasi apa saja yang diperlukan untuk menghasilkan beberapa report yang ditampilkan pada system yaitu mulai dari data buku, pemeinjaman buku, dan pengembalian buku.

* + - 1. Desain.

Desain sistem merupakan gambaran dari analisis kebutuhan. Desain sistem meliputi: Unified Modelling Language (UML), basis data (database), dan tampilan (user interface). UML merupakan pemodelan mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks sebagai penjelas diagram. Proses desain sistem menggunakan UML ini dibagi menjadi 2 bagian, yaitu dari sisi admin, dan tamu.

Sebagai admin akan memiliki hak akses sepenuhnya mengenai fungsi 34 dan fitur sistem yang akan dibuat berdasarkan kebutuhan-kebutuhan sebagai admin dalam mengelola system. Dan sedangkan tamu hanya menjadi pengguna biasa yang hanya dapat mengakses sistem informasi dan memiliki hak akses yang sangat terbatas

* + - 1. Code Generation.

Tahapan ini dibuat dengan perintah-perintah yang mudah dimengerti dan untuk melakukan pemrograman ini dibutuhkan perangkat-perangkat program seperti HTML, CSS, PHP, MySQL Serta Code Editor Dll.

Implementasi kode untuk membentuk fungsi-fungsi yang dibutuhkan oleh program dibuat dengan bantuan framework Laravel dan framework Bootstrap agar sesuai dengan keinginan pengguna dan implementasi dapat berjalan cepat dan mudah Sesuai kebutuhan pemrograman tersebut.

* + - 1. Testing

Pada tahap ini menggunakan blackbox sebagai tahap uji coba ujicoba menggunakan black-box inidapatmelatih pengembang Perangkat lunak untuk membuat kondisi inputan sesuai dengan syarat-syarat Secara fungsionalitas pada program. Yang bertujuan memeriksa apakah program bebnar-benar bebas dari kesalahan, baik kesalahan penulis dan kesalahan logika.

* + - 1. Support

Tahap ini dilakukan pemeliharaaan program aplikasi yang dibuat sesuai kebutuhan program dapat terjaga seperti validasi data, updating data, menjaga program dari virus.

**DAFTAR PUSTAKA**

<https://www.kajianpustaka.com/2012/11/perpustakaan.html>

*Mulyanto, Agus. 2009. Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.*

*Sulistyo Basuki. 1991, Pengantar Ilmu Perpustakaan. Jakarta: Gramedia Pustaka.*

*Sutarno. 2006. Perpustakaan dan Masyarakat.Jakarta: Sagung Seto*