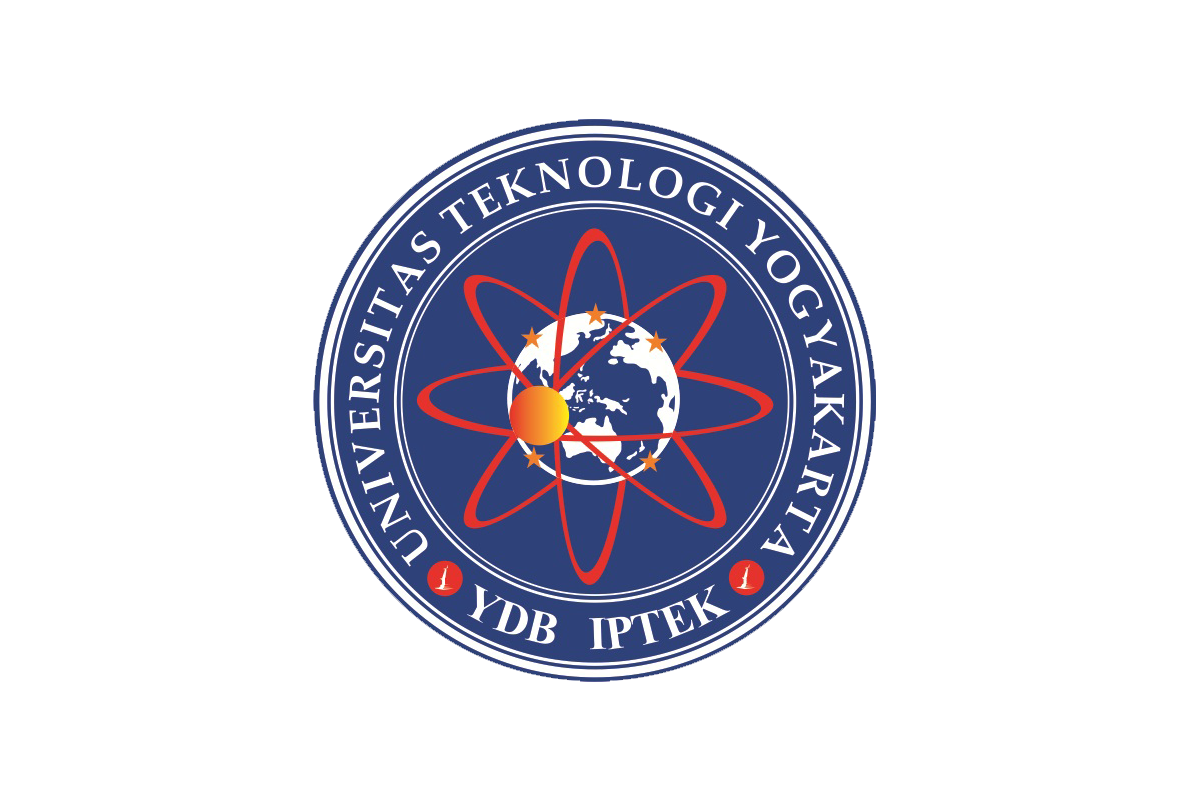
**Sistem Informasi Perpustakaan**

**Universitas Teknologi Yogyakarta**



## Kelompok 5 :

## 5200411527 Muhammad Daffa K R

## 5200411528 Noviyan Syamsuwardi

**5200411333 Bayu Azrel Megantara**

1. **LATAR BELAKANG**

Pada saat ini teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat cepat, seiring dengan kebutuhan manusia yang juga terus bertambah. Teknologi memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Saat ini, siapa saja yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi ia akan semakin tertinggal, maka siapa yang dapat menguasai teknologi ia akan tampil survive dalam persaingan yang semakin ketat.

Kami menggunakan teknologi internet yang sudah dikenal di era serba teknologi karena kemampuannya yang dapat dijangkau seluruh tempat tanpa terkecuali. Hampir seluruh masyarakat di dunia sudah mengenal dan memanfaatkan internet. Internet memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk mendapatkan informasi dan mendapatkan pengetahuan. Telah banyak sektor yang menerapkan teknologi ini, salah satunya dalam bidang pendidikan.

1. **Identifikasi Masalah**
2. Kesulitan dalam mengakses Perpustakaan secara offline.
3. Memudahkan mahasiswa dalam mengakses layanan perpustakaan.
4. Memudahkan mahasiswa dalam mencari referensi buku.
5. **Metode**
6. Studi Lapangan

Dalam Penelitian Sistem Informasi Manajemen Buku Perpustakaan Berbasis Web ini, penulis menggunakan metode riset lapangan, studi pustaka dan wawancara. Sedangkan pengembangan sistem perangkat lunak yang penulis gunakan menggunakan model Waterfall. “Model Waterfall adalah sebuah proses hidup perangkat lunak memiliki sebuah proses yang linear dan sekuensial” (Sukamto & Salahuddin, 2016).

Tahapan – tahapan yang ada pada model waterfall secara umum (Sukamto & Salahuddin, 2016) adalah:

1. Analisis Kebutuhan

“Adalah proses pengumpulan kebutuhan yang dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami seperti apa yang dibutuhkan oleh user”.

1. Desain

“Adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk strutur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka dan prosedur pengodean”.

1. Pembuatan Kode Program “Adalah desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak.
2. Pengujian

“Adalah fokus pada perangkat lunak secara dari segi lojik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji”. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

1. Pendukung atau Pemeliharaan

“Adalah tahapan yang dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru”.