

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sekarang ini sangat pesat, khususnya di bidang komputer baik software maupun hardware. Hampir di setiap aspek kehidupan baik bidang akademik, lingkungan instansi atau lembaga, maupun perusahaan tidak lepas dari teknologi komputer. Salah satu contoh penggunaan teknologi komputer dalam bidang akademik adalah bagian pelayanan akademik baik pelayanan akademik, pelayanan perpustakaan, pelayanan informasi, dan lain sebagainya.

Untuk pelayanan perpustakaan, banyak hal yang harus diperhatikan, antara lain sistem tampilan layar untuk user, sistem tampilan layar untuk pengelola perpustakaan, manajemen database perpustakaan, sampai pada proses peminjaman pada perpustakaan tersebut.

Tampilan layar merupakan salah satu faktor penting dalam suatu sistem komputer, terutama sistem pelayanan perpustakaan. Seorang pemakai komputer (user) dapat menggunakan komputer dengan baik tergantung bagaimana persepsi user terhadap sistem tampilan layar monitor komputer, sehingga user dapat berinteraksi dengan mudah terhadap komputer yang digunakan. Dengan demikian, suatu tampilan harus dapat berfungsi sebagai

user interface atau penghubung antara user dengan sistem komputer yang digunakan, saat user berinteraksi dengan sistem komputer.

Dewasa ini, perancangan tampilan layar telah berkembang pesat, seiring dengan pemakaian komputer yang sudah menjadi suatu kebutuhan. Dalam merancang suatu tampilan layar sehingga dapat menjadi user interface yang baik, faktor-faktor yang perlu diperhatikan adalah kualitas (*quality*) dan fungsi panduan (*guide line*) tampilan dalam memandu user saat menggunakannya.

Ada dua bentuk sistem yang digunakan dalam suatu pelayanan perpustakaan. Pertama adalah sistem tampilan yang domain informasinya berbasis pada teks atau huruf (*character based system*). Bentuk tampilan ini dipakai user untuk mencari koleksi buku berdasarkan katalog (*periodical catalog*). Kedua adalah tampilan yang domain informasinya berbasis pada sistem grafis (*graphical user interface*). Tampilan yang kedua ini selain dapat digunakan untuk mencari koleksi melalui katalog, juga melalui sumber elektronik lainnya seperti basis data (*database*) dalam CD ROM atau internet.

1.2 Permasalahan

Permasalahan yang akan dibahas pada penulisan ini adalah pembuatan sistem pelayanan perpustakaan pada perpustakaan Fakultas MIPA Universitas Diponegoro dengan menggunakan sistem grafis user interface.

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan ini adalah untuk membuat sistem pelayanan perpustakaan yang baik, efisien, dan efektif. Sehingga mampu meningkatkan tugas para pustakawan dalam memberikan pelayanan informasi yang akurat dan cepat, serta dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas kinerja mahasiswa dalam melaksanakan tugasnya, melalui interaksi yang terjadi antara mahasiswa dengan komputer.

1.4 Pembatasan Permasalahan

Dalam penulisan ini, permasalahan yang dibahas dibatasi pada pembuatan sistem pelayanan perpustakaan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Diponegoro yang meliputi pencarian katalog, peminjaman, pengembalian, dan data transaksi dengan sistem grafis user interface menggunakan bahasa pemrograman Borland Delphi 6.0

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada tugas akhir ini adalah pada BAB I PENDAHULUAN, yang berisi latar belakang, permasalahan, tujuan penulisan, pembatasan permasalahan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI, yang berisi materi penunjang yang akan membahas tentang komputer grafik, database, komponen dasar, dan fasilitas bahasa pemrograman Borland Delphi 6.0

BAB III PEMBUATAN TAMPILAN PELAYANAN PERPUSTAKAAN, yang akan dijelaskan mengenai cara kerja pembuatan tampilan, cara pengolahan database, kemudian akan dilanjutkan dengan melakukan link file-file tampilan dan program yang sudah dibuat.

KESIMPULAN, berisi kesimpulan dari hasil pembahasan yang telah diuraikan dan membandingkannya dengan sistem pelayanan yang sebelumnya.

