

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan MTs Negeri 1 Bangka merupakan salah satu sarana penunjang dalam proses kegiatan belajar mengajar. Setiap hari terjadi transaksi peminjaman dan pengembalian buku oleh siswa MTs Negeri 1 Bangka yang berjumlah sekitar 500 orang. Koleksi buku yang tersedia di perpustakaan MTs Negeri 1 Bangka sangat beragam, akan tetapi mayoritas berupa buku-buku pelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013.

Setiap 2 tahun sekali pihak sekolah mengalokasikan sekitar 15 % dari dana BOS untuk menambah koleksi buku di MTs Negeri 1 Bangka. Akan tetapi dikarenakan pengelolaan perpustakaan yang masih manual, maka sirkulasi buku di perpustakaan MTs Negeri 1 Bangka tidak dapat berlangsung dengan baik. Siswa sering terlambat dalam mengembalikan buku, jumlah buku selalu berkurang atau hilang tanpa tahu penyebabnya. Sehingga tim audit dari Inspektorat Jenderal Kementerian Agama mengalami kesulitan dalam mengaudit perpustakaan MTs Negeri 1 Bangka.

Adanya aplikasi berbasis *android* ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam melakukan transaksi peminjaman buku pada saat siswa berada di rumah. Pengelola perpustakaan dapat mengetahui jumlah buku yang akan siswa pinjam, dapat mengecek stok buku sesuai permintaan siswa. Hal ini dikarenakan beberapa buku tersedia dalam jumlah terbatas atau tidak sebanding dengan jumlah siswa.

Aplikasi berbasis *android* ini akan sangat membantu pihak pengelola perpustakaan dalam memberikan pelayanan kepada siswa MTs Negeri 1 Bangka agar dapat terkoordinir dengan baik. Aplikasi ini selain menyediakan layanan transaksi peminjaman dan pengembalian secara langsung, juga menyediakan layanan untuk memesan buku apa yang akan dipinjam siswa. Sehingga pihak pengelola perpustakaan akan menyiapkan buku-buku yang akan dipinjam siswa. Di hari berikutnya siswa datang ke perpustakaan untuk mengambil buku yang telah dipesan sebelumnya. Dari aplikasi ini siswa juga dapat mengetahui informasi

judul-judul buku baru yang ada di perpustakaan dan tanggal jatuh tempo mengembalikan buku. Serta jumlah denda yang harus dibayar ketika buku terlambat dikembalikan. Informasi dan laporan-laporan yang tersedia dalam aplikasi ini dapat memudahkan tim audit untuk mengaudit perpustakaan MTs Negeri 1 Bangka.

Beberapa penelitian yang terkait dengan aplikasi perpustakaan berbasis android. Penelitian^[1] mengenai perancangan aplikasi akademik berbasis SMS gateway dan android mobile. Penelitian^[2] mengenai aplikasi mobile perpustakaan sekolah. Penelitian^[3] mengenai aplikasi mobile perpustakaan berbasis android. Penelitian^[4] mengenai desain aplikasi perpustakaan berbasis mobile. Penelitian^[5] mengenai rancang bangun aplikasi berbasis android dengan penerapan Web Service. Penelitian^[6] mengenai perancangan dan implementasi aplikasi perpustakaan berbasis multitenant.. Berdasarkan permasalahan yang ada di atas, maka penulis bermaksud mengangkat masalah tersebut ke dalam skripsi dengan judul **“Aplikasi Perpustakaan Untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan Menggunakan Metode *Breadth First Search* Di MTs Negeri 1 Bangka Berbasis Android”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengatasi kendala yang dihadapi oleh pengelola perpustakaan dalam menyajikan laporan di perpustakaan MTs Negeri 1 Bangka?
2. Bagaimana memberikan informasi buku secara up to date kepada siswa ?
3. Bagaimana cara mengatasi masalah siswa dalam melakukan transaksi peminjaman dan pengembalian buku ?
4. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi perpustakaan yang mudah dioperasikan oleh pengelola perpustakaan dalam memberikan pelayanan kepada siswa MTs Negeri 1 Bangka?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Dapat memberikan kemudahan bagi siswa melakukan peminjaman pada saat di luar sekolah/booking buku.
2. Mempermudah siswa dalam mengetahui tanggal jatuh tempo pengembalian buku.
3. Membantu siswa dalam mengetahui denda yang harus dibayarkan ketika terjadi keterlambatan dalam pengembalian buku.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah

1. Membantu siswa mendapatkan informasi buku yang up to date.
2. Membantu meningkatkan profesionalisme pengelola perpustakaan.
3. Mempermudah pengelola perpustakaan mengatur sirkulasi buku.

1.4 Batasan Masalah

Aplikasi pemesanan makanan ini mempunyai beberapa batasan, antara lain:

1. Sistem ini hanya digunakan untuk melakukan transaksi buku di perpustakaan MTs Negeri 1 Bangka.
2. Sistem ini hanya digunakan untuk perpustakaan MTs Negeri 1 Bangka.
3. Sistem aplikasi ini melibatkan jaringan internet.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar penyajian skripsi ini baik dan terstruktur serta mudah dipahami, maka dalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini meliputi : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Manfaat dan Tujuan yang didapat dari pembuatan aplikasi ini, Metode Penelitian yang digunakan, serta Sistematika Penulisannya.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang merupakan tinjauan dari daftar pustaka menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung dalam perencanaan dan pembuatan aplikasi, mulai dari perencanaan konsep-konsep, langkah-langkah dasar, dan teknik penyajian aplikasi. Pada bab ini juga membahas tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi dan keperluan penelitian serta memberikan penjelasan dari sumber landasan teori atau referensi yang digunakan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab metodologi penelitian menjelaskan mengenai model pengembangan perangkat lunak yang digunakan, metode penelitian, dan *tools* atau alat bantu dalam menganalisa dan merancang aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem, usulan, analisis sistem, perancangan sistem, algoritma, model, metode, *tools* pengembangan perangkat lunak dan juga membahas hasil dari aplikasi yang dibuat. Dalam bab ini juga berisi tentang penjelasan semua gambar.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang menjelaskan kembali masalah penelitian, menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah, menyimpulkan bukti-bukti yang ada dan menarik kesimpulan dari hasil pembuatan aplikasi. Saran atau masukan yang masih dalam ruang lingkup penelitiann akan sangat berguna bagi penulis dan bagi pembaca di masa yang akan datang.

