

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi informasi merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat pada saat ini. Dengan kemajuan teknologi informasi, pengaksesan terhadap data atau informasi yang tersedia dapat berlangsung dengan cepat serta akurat. Perkembangan ilmu dan teknologi mendorong berkembangnya sistem administrasi berbasis teknologi informasi. Hal tersebut juga berpengaruh kepada sekolah, termasuk salah satunya dalam pengelolaan sistem perpustakaan. Peningkatan kualitas pendidikan serta pelayanan yang di tawarkan suatu lembaga pendidikan merupakan salah satu daya tarik yang menjadi perhatian masyarakat sebagai salah satu kriteria dalam memilih suatu lembaga pendidikan.

Perpustakaan adalah tempat, gedung yang disediakan untuk pemeliharaan dan penggunaan koleksi buku dan sebagainya dapat juga diartikan sebagai koleksi buku, majalah, dan bahan kepustakaan lainnya yang disimpan untuk dibaca, dipelajari, dibicarakan<sup>[1]</sup>. Pengelolaan perpustakaan pada masa kini semakin menuntut kualitas agar hasilnya dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh penggunanya. Dengan perkembangan teknologi saat ini memang diperlukan suatu sistem informasi yang menangani administrasi perpustakaan. Sistem informasi tersebut berkaitan dengan pengelolaan data buku, pengelolaan data anggota, pengelolaan data peminjaman dan administrasi lainnya. Dengan adanya sistem informasi perpustakaan tersebut tentunya dapat meningkatkan kualitas penggunaan perpustakaan.

Android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Android umum digunakan di smartphone dan juga tablect PC. Fungsinya sama seperti sistem operasi symbian di nokia, ios di apple dan blackberry OS<sup>[2]</sup>.

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi yang mampu mengakses data atau informasi yang tersedia dengan cepat serta akurat, sebagian besar perpustakaan belum menggunakan teknologi informasi dan masih menerapkan sistem manual. Tentu saja penggunaan sistem manual tersebut dalam mengakses data atau informasinya akan lambat.

Demikian pula dengan permasalahan yang timbul dalam sistem informasi perpustakaan SMA 1 Koba, selama ini perpustakaan SMA 1 Koba masih menggunakan sistem manual yang semua prosesnya ditulis pada kertas. Dalam proses pengolahan data-data buku yang ada di perpustakaan, prosesnya masih dilakukan secara manual dimana dalam pembuatan laporan masih menggunakan pencatatan sehingga rentan mengalami kehilangan dan kerusakan. Daftar koleksi buku masih dituliskan dalam kertas sehingga susah untuk mensortir dan mengelola daftar koleksi buku tersebut. Pencatatan peminjaman dan pengembalian buku sering terjadi kesalahan penulisan. Format penulisan data kadang tidak sama antara petugas perpustakaan satu dengan petugas perpustakaan yang lain. Siswa sering terlambat dalam pengembalian buku karena faktor lupa.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut maka diperlukan adanya aplikasi perpustakaan yang dapat mendukung pengolahan data anggota, data peminjaman dan pengembalian buku, pencarian buku yang dibutuhkan, serta jadwal pengembalian buku.

Adapun beberapa penelitian yang dijadikan sebagai referensi oleh penulis adalah penelitian yang dilakukan oleh <sup>[3]</sup> yang berjudul “Aplikasi Mobile Perpustakaan Sekolah”. Penelitian yang dilakukan oleh <sup>[4]</sup> yang berjudul “Pengembangan Aplikasi M-Library Berbasis Android di Perpustakaan Trisakti School Of Management”. Penelitian yang dilakukan oleh <sup>[5]</sup> yang berjudul “Perancangan Aplikasi Mobile Library Pada Perpustakaan Sekolah Tinggi Teknologi Bontang Berbasis Android”. Penelitian yang dilakukan oleh <sup>[6]</sup> yang berjudul “Aplikasi Mobile Perpustakaan Berbasis Android (Studi Kasus Perpustakaan STMIK Palangka Raya)”. Penelitian yang dilakukan oleh <sup>[7]</sup> yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Dengan Penerapan Web Service Pada Sistem Informasi Perpustakaan”.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk membuat laporan skripsi dengan judul “APLIKASI PERPUSTAKAAN BERBASIS ANDROID PADA SMA 1 KOBA”. Dengan adanya aplikasi perpustakaan ini, diharapkan dapat menambah nilai guna terhadap perpustakaan di SMA 1 Koba, terutama bagi petugas perpustakaan dalam pengolahan data.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana mengolah data buku agar lebih efisien?
2. Bagaimana cara mengatasi ketidak efisien dalam pembuatan laporan peminjaman dan pengembalian buku?

## **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Aplikasi perpustakaan berfungsi untuk mengolah data anggota, data peminjaman dan pengembalian buku, pencarian buku yang dibutuhkan, serta jadwal pengembalian buku.
2. Aplikasi yang dibuat merupakan aplikasi untuk petugas perpustakaan.
3. Aplikasi ini bisa dijalankan di smartphone Android dengan minimal OS Android 4.2.2 (Jellybean).

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Membangun sistem informasi berbasis Android yang dapat mengurangi kesalahan pendataan di perpustakaan SMA 1 Koba.
2. Membangun sistem informasi berbasis Android yang dapat mengurangi tingkat kerumitan pengisian data di perpustakaan SMA 1 Koba.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memberi kemudahan dalam peminjaman dan pengembalian buku.
2. Mengatasi kesulitan dalam pengelolaan data perpustakaan.
3. Menambah pengalaman dalam penelitian yang terkait dengan rancang bangun aplikasi perpustakaan.
4. Memberikan pengetahuan teknik mengembangkan perangkat lunak sistem informasi perpustakaan.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini bertujuan agar proses dokumentasi pembuatan laporan secara terstruktur sehingga mudah dipahami. Adapun sistematika dalam penulisan ini terdiri dari 5 (lima) bab yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan permasalahan dan metode penelitian yang digunakan penulis.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tentang pembahasan teori-teori yang mendukung dalam penulisan laporan.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai metodologi penelitian yang digunakan yaitu : analisa sistem yang sedang berjalan, analisa perangkat keras, dan analisa perangkat lunak.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab ini berisi tentang analisa permasalahan yang terjadi, serta rancangan sistem, rancangan basis data, *flowchart* aplikasi, rancangan diagram blok alat dan rancangan layar.

## **BAB V      PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran terkait dengan aplikasi yang telah dibuat oleh penulis dan pengembangannya untuk lebih lanjut.

