

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat cepat, seiring dengan kebutuhan manusia yang terus bertambah. Teknologi memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Perpustakaan Desa Rebo saat ini menggunakan sistem informasi perpustakaan. Dengan adanya sistem yang masih belum efisien untuk mengatasi pencarian dan peminjaman buku oleh anggota. Anggota masih harus melakukan pencarian buku dan transaksi peminjaman buku di perpustakaan yang belum dilakukan secara online. Anggota perpustakaan dapat lebih mudah dalam mencari informasi buku dan melakukan peminjaman buku yang dibutuhkan.

Saat ini pengguna smartphone Android berkembang sangat pesat, Maka dari itu penulis mencoba membuat suatu aplikasi berbasis mobile Android dimana aplikasi ini nantinya dapat membantu pihak Perpustakaan Desa Rebo dalam hal pelayanan khususnya peminjaman buku. Dengan adanya aplikasi ini dalam hal peminjaman dan. Anggota cukup melakukan peminjaman melalui aplikasi yang telah disediakan oleh pihak Perpustakaan Desa Rebo.

Didalam aplikasi ini nantinya anggota perpustakaan tidak hanya bisa meminjam buku namun anggota juga bisa mendapat informasi mengenai koleksi buku, riwayat peminjaman buku, serta berita terbaru seputar perpustakaan. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis membuat suatu aplikasi dengan judul “PERANCANGAN APLIKASI PERPUSTAKAAN BERBASIS ANDROID PADA PERPUSTAKAAN DESA REBO “.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang menjadi acuan atau referensi penulisan laporan ini yaitu: Penelitian Ramadhani A, Saputro G mengenai Perancangan Aplikasi Perpustakaan Anak “Solit” Berbasis Android Sebagai Media Literasi Digital pada tahun 2021[1]. Penelitian Purwandari N, Ziveria M mengenai Aplikasi Katalog Perpustakaan Kalbis Institute Berbasis Android pada tahun

2018[2]. Penelitian Herawati R, Wahyuningsih H, Prasetyo A mengenai Aplikasi Perpustakaan STMIK AUB Surakarta Berbasis Android pada tahun 2020[3]. Penelitian Aceh R, Yulistyanti D, Kusmanto T mengenai Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan di SMP Negeri 176 Jakarta pada tahun 2021[4]. Penelitian Fauzan A, Huda Y mengenai Rancang Bangun Sistem Aplikasi Management Perpustakaan Berbasis Platform Android (Kasus Sma Negeri 1 Padang Ganting) pada tahun 2018[5]. Penelitian ZafiraSalsabilah dan Yulianti mengenai Perancangan Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web pada SMKNegeri 1 Rangkasbitung pada tahun 2019

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas,penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana anggota bisa meminjam dan mengembalikan buku secara online?
- b) Bagaimana anggota dapat melihat riwayat peminjaman dan katalog buku?
- c) Bagaimana anggota dapat mengetahui jangka waktu peminjaman buku?

1.3 Tujuan Dan Manfaat Penulisan

1.3.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian yang akan di lakukan adalah sebagai berikut:

- a) Mempermudah anggota dalam meminjam dan mengembalikan buku.
- b) Data proses peminjaman dan pengembalian buku jadi tertata rapi dan lebih mudah dalam bentuk digital.
- c) Mempermudah anggota dalam mengakses informasi riwayat peminjaman dan katalog buku
- d) Anggota bisa mengetahui jangka waktu peminjaman buku

1.3.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian dalah sebagai berikut:

- a) Mempermudah peminjaman dan pengembalian buku.
- b) Efisiensi waktu yang dibutuhkan menjadi singkat .
- c) Anggota jadi lebih percaya lagi dengan adanya sistem informasi ini.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menjawab permasalahan penelitian, maka dalam penelitian ini akan dibatasi dalam ruang lingkup sebagai berikut:

- a) Aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman java, php, mysql.
- b) Untuk dapat di jalankan, aplikasi harus terhubung dengan jaringan internet.
- c) Aplikasi hanya dibuat untuk peminjaman dan pengembalian buku secara online,tidak untuk membuat laporan keuangan.
- d) Agar bisa melakukan kegiatan peminjaman, pengembalian, denda, dll, maka dibutuhkan sistem informasi yang memudahkan anggota dalam mengakes hal tersebut, berbasis android.

1.5 Metodeologi penelitian

Didalam perancangan dan pengembangan aplikasi ini penulis menggunakan model prototype, dan metode penelitian yang akan digunakan ialah metode berorientasi objek. Aplikasi akan dibuat menggunakan android studio, untuk rancangan layar prototype didesain menggunakan figma yang nantinya akan diimplementasi kan di android studio. Serta untuk membantu memudahkan perancangan penulis menggunakan sistem UML(*Unified Modeling Language*).

1.6 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan laporan KP yang disusun oleh penulis terdiri dari 5 bab. Berikut penjabarannya:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang,Rumusan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, rumusan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka, menguarai materi yang mendukung judul, membahas pembahasan detail yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti, dan juga Terdapat 5 rangkuman penelitian terdahulu.

BAB III ORGANISASI

Berisi penjelasan mengenai instansi KP seperti sejarah, struktur organisasi, tugas dan wewenang setiap bagian organisasi, dan arsitektur teknologi informasi pada instansi. Disini peneliti melaksanakan KP di Perpustakaan Desa Rebo , Desa Rebo, Sungailiat.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi pembahasan penelitian,difinisi masalah,analisa sistem berjalan,analisa sistem berjalan, rancangan basis data,algoritma penyelesaian masalah dan pembahasannya, serta rancangan layar beserta penjelasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran saran yang diharapkan bisa bermanfaat.

