

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini, memberi dampak yang sangat penting untuk memajukan kehidupan manusia. Dengan berkembangnya teknologi informasi saat ini yang memberikan efek tidak langsung kepada manusia, termasuk juga kedalam bagian perpustakaan. Perpustakaan merupakan tempat mencari informasi dan ilmu pengetahuan yang mudah didapatkan.(Nawi & Yuhanef,2007). Namun, perpustakaan saat ini lebih sering ditemukan dalam bentuk fisik atau tradisional di mana lokasi dan akses akan berada kendala untuk mengunjungi perpustakaan. Perpustakaan juga terdapat koleksi buku yang berformat cetak. Hal ini kemudian menyulitkan dalam mencari buku dan sumber yang diperlukan hingga memakan waktu lama untuk mencarinya[1]

Perpustakaan SD Negeri 7 Parittiga adalah salah satu wadah kegiatan belajar mandiri yang dipergunakan oleh para siswa/siswi pada saat jam istirahat maupun pada jam kosong. Biasanya siswa/siswi melaksanakan aktivitas seperti peminjaman, pengembalian ataupun memperpanjangkan tempo pengembalian buku, tempat untuk menyelesaikan tugas, belajar kelompok dan ataupun sekedar membaca saja.

Perpustakaan SD Negeri 7 Parittiga masih belum menyandingkan sistem peminjaman pengembalian ataupun perpanjangan jangka peminjaman buku yang berbasis *Android*, oleh karena itu proses pinjaman, pengembalian dan perpajakan waktu pinjaman buku belum bisa dilakukan dengan menggunakan aplikasi karena proses pinjaman diperpustakaan SD Negeri 7 Parittiga masih manual menggunakan buku pencatat untuk mendata peminjaman dan pengembalian maupun untuk perpanjangan pengembalian buku. Sehingga dari itu menuntut siswa/siswi untuk melangsungkan datang ke perpustakaan dan mengantri jika siswa datang beramai-ramai untuk meminjamkan buku ataupun melakukan pengembalian buku, dan yang ingin memperpanjangkan waktu pengembalian

buku yang tentu bisa memperlambat aktifitas siswa/siswi dan kinerja pengelola perpustakaan. Dan jika siswa/siswi terlambat dalam pengembalian buku maka dikenakan denda sesuai aturan di perpustakaan.

Berdasarkan uraian diatas yang berhubungan dengan aplikasi perpustakaan berbasis android yang hendak dibangun penulis dan sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan beberapa peneliti seperti :

Penelitian yang dilakukan oleh M.Nurul Anaz & Retno Sari (2023) yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Pada SMP Negeri 39 Kota Bekasi Berbasis *Android*”. Dari penerapan aplikasi ini dapat disimpulkan bahwa, aplikasi ini mempermudah keryawan atau pengelola perpustakaan untuk mengolah data dan pengelola perpustakaan dapat lebih mudah dalam meminimalkan kesalahan dan juga dapat mengembangkan kinerja agar lebih mudah dalam segi pelayanan[2].

Penelitian yang dilakukan oleh Mega Orina Fitri (2020) yang berjudul “Rancangan Perpustakaan Digital Berbasis Web Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Imam Bonjol Padang Dengan Menggunakan Omeka”. Dari penerapan aplikasi ini dapat disimpulkan bahwa selain kelebihan dan kemudahan juga masih terdapat kekurangan terutama dalam *file* yang di *upload* tidak bisa lebih dari 2 MB pada tiap *file*. Hal ini membatasi kebebasan dalam mengupload *file* dan mendesain perpustakaan digital[3].

Penelitian yang dilakukan oleh Andika Yuda Pratama & Kurnia Muludi (2021) yang berjudul “Aplikasi Perpustakaan Digital Pada Perpustakaan Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung Berbasis *Android*”. Dari penerapan aplikasi ini dapat disimpulkan kemampuan sistem yang dirancang Menampilkan informasi tentang buku perpustakaan yang tersedia dan masih digunakan untuk meminjamkan. Aplikasi berhasil dibuat menggunakan database online berbasis android dan dapat digunakan pada perangkat *seluler*, sehingga aplikasi dapat digunakan kapan saja dimanapun dan kapanpun. Sistem perpustakaan ini juga memberikan kemudahan bagi pengelola untuk mengelola informasi buku dan Memudahkan pembuatan laporan perpustakaan[4].

Penelitian yang dilakukan oleh Megi Saputra & Ahmad Fikri Zulfikar (2022). Penelitiannya yang berjudul “Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknologi QR Code Berbasis Android Dengan Metode *Prototype* (Studi Kasus : SMA PGRI 83 Logok)”. Dari penerapan aplikasi ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya sistem informasi perpustakaan ini pengguna lebih mudah untuk melakukan peminjaman dan pengembalian buku serta memudahkan pengelola perpustakaan untuk mengolah data siswa/siswi yang telah melakukan peminjaman dan juga mempermudah siswa/siswi dalam mencari buku[5].

Penelitian yang dilakukan oleh Nunu Kustian & Putri Dina Mardika (2022) yang berjudul “*Prototyping* Aplikasi Perpustakaan Pada SMK Negeri 25 Jakarta”. Dari penerapan aplikasi ini bisa disimpulkan bahwa aplikasi ini bisa dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan siswa, guru, dan pengelola perpustakaan. Aplikasi ini dapat menghadirkan nuansa baru bagi sekitar sekolah secara *mobile* dengan memanfaatkan *smartphone* berbasis android[6].

Oleh karena itu, penulis mengusulkan “Aplikasi Perpustakaan Berbasis Android Pada SD Negeri 7 Parittiga”. Dengan menggunakan metode *Prototype*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada pada SD 7 Negeri Parittiga, penulis menyimpulkan permasalahan yang terjadi, yaitu :

1. Bagaimana menguraikan aplikasi perpustakaan berbasis android pada SD 7 Negeri Parittiga ?
2. Bagaimana membangun aplikasi untuk mempermudah anggota perpustakaan ketika ingin melakukan pinjaman dan pengembali buku?

1.3. Batasan Masalah

Berikut ini batasan permasalahan dalam latar belakang penelitian ini, yaitu:

1. Program ini dibangun berbasis *mobile*, hingga ketika aplikasi itu dilakukan maka aplikasi akan memunculkan informasi seperti pinjaman, mengembali, dan memperpanjang masa peminjaman buku serta aplikasi berisikan *scan QR Code*.

2. Sistem aplikasi yang dibuat tidak meliputi fitur chat.
3. Tempat riset perpustakaan SD NEGERI 7 PARITTIGA.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mengembangkan sistem informasi perpustakaan pada SD 7 Negeri Parittiga.

1. Mempermudahkan siswa/i perpustakaan SD 7 Negeri Parittiga ketika memproses pinjaman dan mengembali buku.
2. Mengoptimum penggunaan dan pengembalian buku yang tersediakan pada perpustakaan.
3. Memudahkan siswa/siswi dalam memperpanjangkan masa pinjaman di perpustakaan.
4. Dapat mempersingkatkan waktu untuk siswa/siswi yang melakukan peminjaman, pengembalian dan perpanjangan buku di perpustakaan. Karena siswa/siswi ataupun petugas tidak akan melakukan pencatatan lagi ke buku catatan.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi penelitian ini, maka secara garis besar penulis membuat sistematika sebagai berikut ini :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian ini, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi landasan teori-teori yang mendukung pembangunan aplikasi. Berisi konsep desain, langkah dasar dan teknik penyajian aplikasi serta berisi komponen yang digunakan pada pembuatan aplikasi dan menjelaskan landasan teori dan sumber yang digunakan.

Serta membahas *tools* untuk membuat aplikasi dan keperluan dalam penelitian juga memberikan uraian dari referensi yang telah digunakan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan metodologi penelitian yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi perpustakaan dalam hal melakukan peminjaman dan pengembalian buku. Seperti model pengembangan, metode penelitian yang digunakan maupun *tools* dalam membantu membangun aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan bagian sejarah sekolah, berisi struktur organisasi, tugas wewenang, analisa masalah sistem yang sedang berlangsung, analisa kebutuhan dari sistem yang diusulkan. Prototype metode yang digunakan dalam pengembangan sistem yang diusulkan serta berisi tools analisa sistem UML (*Unified Modelling Language*) antara lain *Use case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram* serta berisi hasil aplikasi yang dibuat dan penjelasan semua rancangan layar atau gambar.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang simpulan dan saran yang dibuat dari proses sejak penelitian ini berlangsung, juga memberi saran untuk yang diusulkan untuk mengembangkan sistem lebih lanjut agar sistem menghasilkan sistem yang lebih efektif dan efisien.