

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dengan adanya perkembangan teknologi yang begitu pesat pada saat ini banyak membantu dan mempermudah dalam suatu pekerjaan dan menghemat waktu. Kebutuhan akan teknologi semakin dirasakan dalam hampir semua aspek kehidupan saat ini. Beragam penerapan teknologi digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti bekerja dan berbisnis. Dalam bekerja misalnya, dibutuhkan sarana IT yang dapat menunjang produktifitas para karyawannya seperti laptop, PC Desktop, smartpone, tablet, koneksi internet yang stabil (router atau modem), email, sosial media, software untuk pekerjaan, telepon, fax, printer, mesin fotocopy dan scanner serta fasilitas lainnya.

Manfaat teknologi informasi bisa dirasakan dalam berbagai bidang. Dalam bidang telekomunikasi, dunia bisnis, dunia perbankan, dalam dunia pendidikan, hingga kesehatan. Kemajuan dan inovasi yang terjadi secara terus menerus ini tentunya memberikan banyak manfaat bagi masyarakat. Apalagi saat ini hadir beragam perangkat teknologi dengan berbagai spesifikasi dan fitur handal. Dengan infrastruktur IT yang memadai, dapat memperlancar semua kegiatan bekerja maupun berbisnis. Manfaat teknologi informasi tentunya tak luput dari media elektronik seperti komputer, handphone, televisi dan perangkat lainnya. Saat ini banyak sekali manfaat dari teknologi informasi yang dapat dirasakan di berbagai bidang.

Manfaat teknologi informasi dalam dunia pendidikan tentunya sangat membantu proses belajar mengajar. Dalam hal pendidikan, teknologi juga memberikan pengaruhnya yang cukup besar. Kedua hal ini semakin tak dapat dipisahkan karena peran keduanya yang saling berhubungan satu sama lain.

Perkembangan teknologi yang makin cepat dan penerapannya dalam banyak hal membuat banyak bidang menjadi terbantu karena adanya teknologi ini. Penerapan teknologi dalam berbagai bidang mampu memberikan manfaat

dan kemudahan bagi masyarakat banyak.

Penerapan teknologi pada perpustakaan memberikan pengaruh banyak terutama dalam pengelolaan perpustakaan.

Perpustakaan yang ada di sekolah juga sangat memerlukan penerapan teknologi Informasi. Pada perpustakaan penerapan teknologi informasi ini sangat bermanfaat. Adapun manfaatnya adalah :

1. Mengefisiensikan dan mempermudah pekerjaan dalam perpustakaan.
2. Memberikan layanan yang lebih baik kepada pengguna perpustakaan.
3. Meningkatkan citra perpustakaan.

Managemen perpustakaan juga jauh lebih mudah dilakukan berkat penerapan teknologi. Dengan komputerisasi, pegawai perpustakaan atau pustakawan tidak perlu lagi secara manual mencatat log aktivitas kunjungan atau peminjaman, cukup menginputkan data pada komputer maupun teknologi *mobile* khususnya *android*. Android merupakan salah satu sistem operasi atau *operating system* berbasis mobile yang sangat banyak di gunakan sekarang ini. Utamanya pada telepon pintar (*smartphone*). Pesatnya perkembangan *smartphone* saat ini menjadikan teknologi berbasis mobile android dinilai sangat efektif dan efisien.

Sistem melihat katalog dan peminjaman dengan cara manual ini tentunya akan memperlambat pelayanan dan pekerjaan disaat pengunjung perpustakaan tersebut sedang ramai. Saat siswa mencari buku secara manual, ini membuat siswa membutuhkan waktu cukup lama untuk mencari buku yang dikehendaki dan seluruh aktivitas perpustakaan di SMA Harapan Sungailiat masih manual dan belum dan belum mempunyai katalog *online*.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dari itu penulis mendapatkan ide untuk membuat sebuah aplikasi berbasis android yaitu sebuah aplikasi katalog buku beserta tempat buku dan peminjaman bukua pada perpustakaan SMA Harapan Sungailiat. Pada aplikasi ini siswa dapat langsung mencari buku melalui katalog yang ada di aplikasi berbasis android dan langsung mengetahui tempat buku tersebut dan mempermudah peminjaman buku.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi katalog buku beserta tempat buku pada perpustakaan SMA Harapan Sungailiat berbasis android?
2. Bagaimana cara memberikan kemudahan peminjaman buku pada siswa SMA Harapan Sungailiat?

## 1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi berbasis *android* yang dapat memudahkan siswa dalam mencari buku yang diinginkan serta melakukan peminjaman buku yang diinginkan di perpustakaan SMA Harapan Sungailiat.
2. Pencarian buku lebih cepat tanpa harus mencari dari rak buku satu ke rak buku yang lainnya, sehingga menghemat waktu.

### 2. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini dapat memberi manfaat kepada penulis, siswa, dan admin perpustakaan.

#### 1. Penulis

Penulis menjadi mengerti bagaimana membuat aplikasi tentang katalog buku-buku yang ada di perpustakaan, absen pengunjung perpustakaan dan daftar peminjaman buku.

#### 2. Siswa

Memberikan kemudahan kepada pengunjung perpustakaan khususnya siswa dalam mencari buku yang diinginkan untuk mempercepat proses peminjaman.

#### 3. Admin Perpustakaan

Mempermudah tenaga kerja perpustakaan dalam mencari buku yang diinginkan siswa, memperlancar proses peminjaman serta dapat mengamati

presentasi kehadiran siswa di perpustakaan setiap bulan.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Dalam penyusunan tugas akhir ini diperlukan adanya batasan masalah sehingga permasalahan yang ditinjau tidak melebar dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai. Adapun batasan-batasan yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya mengambil studi kasus pada perpustakaan SMA Harapan Sungailiat.
2. Pembuatan aplikasi ini hanya bisa dilakukan di perpustakaan SMA Harapan Sungailiat.
3. Pembuatan aplikasi ini dikhususkan untuk perpustakaan SMA Harapan Sungailiat.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistem penulisan ini bertujuan untuk memberikan gambaran pembagian bab - bab dalam laporan skripsi ini, yaitu :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan.

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

Bab ini berisi tentang penjelasan dan uraian secara teori yang menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung dalam perencanaan dan pembuatan aplikasi, mulai dari perencanaan konsep, langkah-langkah dasar dan teknik penyajian aplikasi. Bab ini menjelaskan tentang *tools software* yang digunakan untuk keperluan penelitian.

##### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai model pengembangan perangkat lunak yang digunakan, metode penelitian dan *tools* atau alat bantu merancang aplikasi.

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

Bab ini berisi definisi masalah, pemecahan masalah, analisa hasil solusi, analisa kebutuhan sistem, perancangan sistem, model, metode, tools, pengembangan perangkat lunak dan juga membahas hasil aplikasi yang dibuat.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran terkait dengan aplikasi yang telah dibuat dan pengembangannya untuk lebih lanjut.

