

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi perpustakaan digital hadir sebagai solusi untuk memudahkan akses informasi dan pengetahuan bagi masyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi, perpustakaan digital dapat diakses melalui internet dan memungkinkan pengguna untuk membaca buku elektronik, artikel, jurnal, dan publikasi lainnya secara online. Salah satu latar belakang aplikasi perpustakaan digital adalah semakin meningkatnya penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Buku elektronik menjadi alternatif yang lebih praktis dan efisien dibandingkan dengan buku cetak, karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa harus membawa beban berat. Selain itu, aplikasi perpustakaan digital juga memberikan kemudahan bagi para pengguna untuk melakukan pencarian informasi secara cepat dan efisien. Pengguna dapat mencari informasi yang dibutuhkan melalui mesin pencari atau katalog online, tanpa harus melakukan pencarian secara manual di rak buku.

SMP Santo Paulus Pangkalpinang merupakan sekolah yang ada di daerah Gabek, Pangkalpinang. Sistem yang saat ini dijalankan di perpustakaan Sekolah SMP Santo Paulus Pangkalpinang adalah sistem pencatatan biasa dimana pengambilan, pengembalian, pengumpulan informasi buku, penanganan buku dan pendaftaran bagian dicatat dan disimpan dalam berbagai buku. Wajar saja akibatnya prosedur peminjaman dan pengembalian di perpustakaan menjadi tidak efektif ataupun efisien.

Hampir setiap hari terjadi proses peminjaman dan pengembalian buku serta pengurusan buku baru sehingga membuat kesalahan dalam pencatatan. Proses pembuatan laporan bulanan tentang buku yang dibeli membutuhkan waktu yang lama karena Anda perlu mencari informasi dalam berbagai macam catatan. Akibat dari permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah aplikasi perpustakaan yang memenuhi persyaratan SMP Santo Paulus Pangkalpinang.

Adapun dalam pembuatan proposal skripsi ini penulis mengambil beberapa

dari penelitian lain.

Penelitian Andika Yuda Pratama dan Kurnia Muludi pada tahun 2021 mengenai Aplikasi Perpustakaan Digital Pada Perpustakaan Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung Berbasis Android[1]. Penelitian Adithya Marhaendra Kusuma dan Efy Yosrita pada tahun 2016 mengenai Aplikasi Buku Digital Bidang Teknologi Informasi Berbasis Android Mobile Pada Perpustakaan BPPKI Surabaya Badan Litbang Kementrian KOMINFO[2]. Penelitian Sukri Andrianto dan Kurnia Wahyuni pada tahun 2019 mengenai Perancangan Aplikasi Perpustakaan Digital[3].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka permasalahan yang akan dibahas adalah “Bagaimana membuat aplikasi perpustakaan digital di SMP Santo Paulus Pangkalpinang berbasis android?”.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat penelitian yang dilakukan pada SMP Santo Paulus Pangkalpinang adalah :

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi perpustakaan digital di SMP Santo Paulus.
2. Mempermudah siswa dalam mengetahui tanggal jatuh tempo pengembalian buku.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka manfaat yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan Siswa dan Siswa dalam proses peminjaman buku di perpustakaan.
2. Mendukung kinerja perpustakawan

1.4 Batas Masalah

Penulisan membatasi masalah yang ada pada hal berikut :

1. Aplikasi ini hanya digunakan untuk melakukan peminjaman buku di perpustakaan SMP Santo Paulus Pangkalpinang.
2. Aplikasi ini dibuat untuk karyawan.
3. Aplikasi ini melibatkan jaringan internet.

1.5 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Ini mencakup latar belakang masalah, perumusannya, tujuan dan keuntungan penelitian, batasan permasalahan, dan prosedur penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini menjelaskan teori yang mendukung dalam perencanaan dan pengimplementasi aplikasi, perencanaan konseptual, langkah-langkah dasar, dan teknik penyediaan aplikasi. ini juga membahas perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Model penelitian perangkat lunak yang akan digunakan, metodologi penelitian, dan alat perancangan aplikasi dijelaskan dalam bab ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

pendenifisian masalah, pemecahan masalah, menganalisis solusi, kebutuhan sistem, perancangan sistem aplikasi, model, metode, alat, pengembangan perangkat lunak, dan hasil aplikasi dibahas dalam bab ini.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini, ada kesimpulan dan rekomendasi. Kesimpulan menafsirkan kembali masalah penelitian, menjawab pertanyaan yang diajukan selama perumusan masalah, meringkas bukti yang ada, dan menyimpulkan kesimpulan dari temuan. Komentar atau saran yang masih ada dalam penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi penulis di masa mendatang.