

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Oleh karena itu, belajar yang sesungguhnya perlu adanya sumber belajar. Sebab dengan adanya sumber belajar peserta didik dengan mudah mendapatkan informasi atau ilmu pengetahuan sesuai dengan kebutuhannya.

Siswa-siswi dapat melakukan kegiatan belajar di luar waktu pembelajaran. Peserta didik dapat belajar dengan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungannya. Misalnya saja peserta didik dapat belajar sains di lingkungan sekitarnya seperti tumbuh-tumbuhan dan hewan. Oleh karena itu, sumber belajar memungkinkan untuk digunakan peserta didik belajar secara individual.

Perpustakaan merupakan bagian dari sumber belajar yang harus dimiliki oleh setiap sekolah atau perguruan tinggi. Karena peserta didik dengan mudah mencari informasi atau ilmu pengetahuan melalui perpustakaan. Perpustakaan adalah suatu kesatuan unit kerja yang terdiri dari beberapa bagian yaitu, bagian pengembangan koleksi, bagian pengolahan koleksi, bagian pelayanan pengguna, dan bagian pemeliharaan sarana dan prasarana.

Dengan adanya perkembangan teknologi membuat manusia berfikir untuk dapat bekerja lebih efektif dan efisien. Salah satunya yaitu membuat sistem konvensional menjadi sistem yang terkomputerisasi. Dengan menggunakan sistem yang terkomputerisasi dapat membuat pekerjaan menjadi lebih mudah karena hampir semua sistem terkomputerisasi adalah suatu sistem yang siap untuk digunakan.

SMK Negeri 1 Batanghari, (2020) “merupakan salah satu sekolah negeri yang berada di Provinsi Jambi yang bertempat di Jl. Jend. Sudirman KM 4 Kel. Rengas Condong Kec. Muaro Bulian Batanghari dengan visi menjadi lembaga pendidikan dan pelatihan unggulan dalam pengembangan sumber daya manusia dibidang bisnis manajemen teknologi informasi dan komunikasi serta berbudaya lingkungan hidup dan misi menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan yang bermutu untuk menghasilkan tenaga kerja terdidik dan terlatih di bidang bisnis manajemen dan teknologi informasi serta tanggap terhadap perubahan pasar global untuk memenuhi kebutuhan pasar kerja dan mampu mandiri serta kebudayaan lingkungan hidup”.

Saat ini perpustakaan SMK Negeri 1 Batanghari khususnya dalam transaksi peminjaman buku masih menggunakan sistem yang konvensional, sehingga rentan terjadi kesalahan dalam hal sirkulasi peminjaman buku yang disebabkan oleh data-data yang belum terdokumentasi dengan baik. Waktu siswa/siswi berkunjung ke perpustakaan mereka kesulitan dalam mencari buku yang ingin dipinjam karena belum adanya informasi mengenai buku apa saja yang tersedia di perpustakaan tersebut. Sedangkan untuk pihak staff perpustakaan merasa kesulitan dalam mendata laporan pinjaman dari siswa/siswi sehingga sering terjadi kehilangan

buku. Hal ini seharusnya dapat diatasi dengan aplikasi perpustakaan, karena dengan aplikasi perpustakaan pengelolaan data perpustakaan dapat lebih efektif sehingga sirkulasi peminjaman buku dapat terdokumentasi dengan baik dan lebih efektif dalam pengoptimalan waktu.

Diwajibkannya siswa siswi di SMK Negeri 1 Batanghari untuk membaca buku di perpustakaan, perlu diprioritaskan dalam sistem perpustakaan baik dalam pengelolaan data buku dan pengoptimalan waktu peminjaman.

Berdasarkan data kasus tersebut penulis ingin mengangkat judul **“PERANCANGAN APLIKASI PERPUSTAKAAN PADA SMKN 1 BATANGHARI”** yang dapat memudahkan pihak sekolah dalam menangani proses peminjaman buku serta proses rekapitulasi data buku pada perpustakaan sekolah. Sehingga sistem yang akan dibangun diharapkan dapat memudahkan staff maupun siswa/siswi sekolah SMKN 1 Batanghari dalam proses peminjaman buku serta proses rekapitulasi data buku bagi staff yang menggunakannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang dapat dihadapi antara lain:

1. Bagaimana mengatasi pengolahan data perpustakaan yang masih dilakukan secara konvensional yaitu melalui kertas?

2. Bagaimana membuat aplikasi perpustakaan yang dapat mengolah data dan laporan serta menyajikan informasi terkait data buku di SMK Negeri 1 Batanghari?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang meluas pada penelitian ini, maka penulis memberikan pembatasan masalah yaitu :

1. Pengguna aplikasi perpustakaan adalah SMK Negeri 1 Batanghari.
2. Pada penelitian ini hanya membahas mengenai data perpustakaan di SMK Negeri 1 Batanghari.
3. Pembuatan aplikasi ini berbasis *website* dengan menggunakan XAMPP dan *database MySQL*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang aplikasi perpustakaan berbasis *website* pada SMK Negeri 1 Batanghari.
2. Merancang aplikasi perpustakaan pada SMK Negeri 1 Batanghari guna mempermudah pihak terkait dalam pendataan dan pengoptimalan dalam peminjaman buku.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini :

1. Menghasilkan kemudahan dalam proses pengolahan data perpustakaan. Agar nantinya staff pengelola perpustakaan sekolah mudah dalam melakukan pencarian data maupun dalam proses pembuatan laporan data perpustakaan sekolah.
2. Menghasilkan rancangan aplikasi perpustakaan yang dapat mempermudah para siswa serta pihak staff sekolah dalam melakukan proses peminjaman buku, pencarian, serta pelaporan.

1.5. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini dibuat dalam sistematika yang sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang benar dan dibagi dalam bab – bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis membahas serta mengurai beberapa definisi yang digunakan dalam perancangan *website* yang meliputi

pengertian Perancangan, Perancangan Sistem, Sistem Informasi, *Website*, *Laravel*, *Perpustakaan*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai metode atau teknik pengumpulan data dan pengembangan sistem yang dilakukan oleh penulis selama melakukan penelitian.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang gambaran dari perangan Aplikasi *Perpustakaan*

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini menguraikan tentang implementasi dari rancangan menjadi perangkat lunak dan tahapan pengujian yang dilakukan pada setiap bagian perangkat lunak yang dikembangkan.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.