

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi yang pesat atau maju memudahkan setiap orang untuk mengakses berbagai macam informasi menggunakan alat teknologi seperti handphone(hp) atau personel computer(pc). Dengan berkembangnya hal itu memudahkan setiap orang melakukan aktivitasnya, salah satu aktivitasnya yaitu membaca buku.

Membaca buku, terutama buku di perpustakaan merupakan hal yang menarik dimana kita dapat memperoleh informasi dengan membaca buku. Tapi dengan zaman yang terus berkembang hingga ke era modern membuat orang malas untuk pergi ke perpustakaan karena mereka harus menyiapkan waktu luang dan memerlukan kartu perpustakaan untuk meminjam buku.

Maka untuk mengatasi hal hal tersebut munculah istilah perpustakaan digital . dimana kita dapat mengaksesnya menggunakan alat teknologi seperti hp atau pc.

Perpustakaan Digital atau *e-library* merupakan salah satu cara agar buku buku yang ada tetap terorganisir dan tidak hilang . Dimana untuk mengakses perpustakaan digital diperlukan waktu dan fasilitas internet yang memadai . Pemanfaatan fasilitas internet yang baik dapat mempermudah siapapun dalam melakukan aktivitas , terutama aktivitas membaca buku.

Masalah - masalah yang terjadi pada perpustakaan di smpn 24 jambi adalah dimana buku - buku yang ada masih berbentuk cetak sehingga diperlukan adanya perpustakaan digital yang dapat menampung buku-buku itu, adanya daftar siswa-siswi yang belum mengembalikan buku , baik buku paket , fiksi maupun non fiksi dan bisa saja buku tersebut hilang atau kelupaaan atau malah tertinggal , jika terjadi bencana alam misalnya kebakaran maka buku yang ada dapat hangus terbakar

Karena di SMPN 24 kota jambi masih menggunakan perpustakaan biasa dan untuk mengatasi permasalahan yang ada maka dibuatlah “PERANCANGAN APLIKASI *E-LIBRARY* BERBASIS WEB PADA SMPN 24 KOTA JAMBI”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas , maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah “Bagaimana caranya mengubah buku - buku cetak yang ada menjadi berbentuk digital di smpn 24 kota jambi ? “

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan aplikasi *e-library* berbasis web pada SMPN 24 kota jambi sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat menampilkan buku-buku yang ingin dibaca
2. Di dalam aplikasi ini pengguna dapat membaca buku - buku yang diinginkan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun berdasarkan pada beberapa permasalahan yang telah disampaikan,tujuan yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisa kekurangan dan kelebihan perpustakaan konvensional di SMPN 24 Kota Jambi
2. Membuat rancangan perpustakaan online berbasis web untuk SMPN 24 Kota Jambi

1.4.2 Manfaat

Dari tujuan yang telah dijelaskan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan manfaat yang diperoleh dengan adanya *e- library* pada SMPN 24 jambi :

1. Membuat siswa siswi mudah untuk mengakses buku buku di perpustakaan
2. Buku- buku yang ada lebih terorganisir dan tersusun rapi
3. Diharapkan dapat menimbulkan minat membaca bagi siswa siswi
4. Dapat menghindarinya kehilangan buku karena lupa atau kebakaran

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika merupakan gambaran mengenai hal-hal yang akan dibahas penelitian ini terdiri dari beberapa bab,yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menggambarkan perihal mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah beserta batasan-batasan masalah yang digunakan, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang mendasari pembahasan karya tulis yang didapat melalui studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan analisis dan perancangan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan alat bantu (tools) yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini baik hardware dan software.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, rancangan layout atau tampilan, rancangan input, rancangan algoritma program dari aplikasi yang dirancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang sebelumnya dan uji coba terhadap sistem penjadwalan otomatis yang dirancang, cara menjalankannya, evaluasi hasil pengujian yang telah diimplementasikan, serta analisis hasil yang dicapai.

BAB VI: PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penelitian, dimana penulis akan membuat suatu kesimpulan atau hasil analisis dan perancangan, serta saran-saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian. Pada bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, rancangan layout atau tampilan, rancangan input, rancangan algoritma program dari aplikasi yang dirancang.