

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.

Perpustakaan merupakan salah satu sarana sebagai sumber belajar yang harus dimiliki oleh setiap sekolah. Tugas dari perpustakaan sekolah adalah melayani siswa dari suatu sekolah tertentu. Perpustakaan sekolah didirikan untuk menunjang pencapaian tujuan sekolah, yaitu pendidikan dan pengajaran seperti digariskan dalam kurikulum sekolah (Darmono, 2007; Sugiyanto, 2004). Perpustakaan sekolah didirikan untuk memenuhi kebutuhan informasi di lingkungan sekolah, selama ini pengelolaan dan pelayanan yang diberikan perpustakaan masih bersifat manual yang memberikan dampak bagi pengelolaan dan pelayanan terhadap pemustaka. Bisa dibayangkan apabila terdapat ribuan koleksi bahan pustaka, ratusan anggota dan jumlah peminjaman yang banyak maka Akan memerlukan waktu lama dalam proses pengelolaan bahan pustaka dan pelayanan terhadap pemustaka (Supriyanto & Muhsin, 2008).

Manajemen perpustakaan yang ada pada SMAN negeri 1 pemulutan selatan ini masih menggunakan sistem manual yang di kira kurang efektif dalam melakukan pelayanan kepada siswa, dan juga kekhawatiran yang paling tinggi dimana ketika dokumen atau catatan perpustakaan tersebut hilang ataupun rusak.

maka dari pada itu penulis membuat sebuah aplikasi *Management* perpustakaan yang dapat di gunakan dengan mudah dan dapat di mengerti, dapat mencatatat keterangan buku keluar (dipinjam) ataukah masuk (dikembalikan) agar admin perpustakaan dapat mengelola data tersebut tanpa khawatir data tersbut hilang ataupun rusak, data tersebut juga dapat di export dalam bentuk file (excel) atau juga di cetak dalam bentuk kertas, serta aplikasi ini juga di buat oleh penulis agar dapat di gunakan tanpa harus terhubung ke jaringan internet.

Pada contoh Sistem perpustakaan SD Luqman Al Hakim Surabaya yang masih manual tidak dapat melayani proses peminjaman dan pengembalian buku secara cepat dan akurat. Apabila aplikasi perpustakaan sudah berbasis web maka peserta didik dapat melakukan pencarian dan pemesanan buku secara cepat, dimanapun dan kapanpun. Oleh karena itu pada makalah ini, sebuah aplikasi perputakaan berbasis web dikembangkan dengan studi kasus SD Luqman Al Hakim Surabaya. Hasil yang diharapkan adalah mampu mengatasi berbagai kebutuhan dari user untuk mencari buku dan melakukan pemesanan serta memudahkan administrasi sekolah dalam sirkulasi peminjaman buku dan pembuatan laporan.

Kemudian contoh selanjutnya pada perpustakaan di SMK Semen Padang.

Perancangan dalam sistem *informasi* ini menggunakan metode waterfall model, yaitu sebuah metode yang sangat struktural, dimana langkah-langkah dari metode ini adalah: proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem. Arsitektur dalam merancang sistem *informasi* manajemen perpustakaan ini menggunakan arsitektur MVC (model,view,controller). Fitur utama dari aplikasi ini adalah: manajemen user, pengelolaan transaksi peminjaman, pengelolaan buku, pengelolaan donasi, pengelolaan denda, dan pengelolaan kritik dan saran. Sistem dibangun menggunakan framework codeigniter yaitu sebuah framework yang dibangun menggunakan bahasa pemograman PHP. Dengan melakukan uji coba mandiri terhadap sistem yang dikembangkan, maka didapatkan hasil bahwa aplikasi sistem *informasi* perpustakaan ini dapat mempermudah dalam pengelolaan transaksi peminjaman buku, pengelolaan buku, pengelolaan keuangan, dan pengelolaan kritik saran.

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah dipaparkan, maka penulis mengambil judul laporan tugas akhir **“PERANCANGAN APLIKASI MANAGEMENT PERPUSTAKAAN DENGAN BERBASIS DESKTOP PADA PERPUSTAKAAN SMA NEGERI 1 PEMULUTAN SELATAN”** Aplikasi *desktop* adalah jenis perangkat lunak yang dirancang untuk dijalankan pada komputer *desktop* atau laptop, *Desktop* adalah tampilan layar utama yang terdapat pada perangkat PC atau media lainnya yang bersifat digital. Selain itu, ada juga yang menganggap jika *desktop* merupakan layar utama pada perangkat PC yang menyediakan beragam icon aplikasi untuk memudahkan penggunaannya.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan terdapat rumusan masalah yaitu bagaimana sistem aplikasi ini dapat berguna untuk meningkatkan kualitas perpustakaan pada sekolahan yang ke teknologi 4.0 dengan awalan menggunakan aplikasi yang sederhana ini tanpa harus terhubung ke jaringan internet ?.

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah yang dilakukan tidak menyimpang dari ruang lingkup yang ditentukan, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, yaitu, Perancangan aplikasi *Management* perpustakaan dengan berbasis *desktop* yang berjalan tanpa harus terhubung ke jaringan internet.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi yaitu bagaimana membuat aplikasi perpustakaan berbasis *desktop* yang dapat di gunakan oleh admin-admin perpustakaan .

1.5. Manfaat

Adapun manfaat dari aplikasi ini antara lain :

1. agar aplikasi ini dapat membantu Admin-admin perpustakaan dalam mengawasi dan meningkatkan kualitas perpustakaan
2. menyimpan dan mengelola data siswa, peminjaman dan buku dengan baik dan teratur
3. mempermudah mengumpulkan laporan dari setiap data data yang di simp