

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan adalah koleksi yang terdiri dari bahan-bahan yang tertulis, tercetak ataupun grafis lainnya seperti film, slide, piringan hitam, tape, dalam ruangan atau gedung yang diatur dan diorganisasikan dengan sistem tertentu agar dapat digunakan untuk keperluan studi, penelitian, pembacaan dan lain-lain (Nugraha, 2014)

Kegunaan perpustakaan sebagai sumber informasi ilmu pengetahuan, harusnya dapat dimanfaatkan oleh pihak SMA Negeri 4 Palembang dalam menarik minat siswa-siswi untuk mau belajar dan datang ke perpustakaan sekolah. Agar perpustakaan dapat dimanfaatkan dengan baik maka perubahan cara dalam pengelolaan perpustakaan sangat penting dilakukan. Selama ini siswa sulit mencari informasi literatur buku, serta dalam mencari buku biasanya siswa kesulitan dalam menemukan buku, dikarenakan tidak diketahui buku tersebut letaknya serta informasi buku lama yang terkadang sulit untuk dikenali lagi. Maka dari itu perombakan atau perubahan perlu dilakukan agar minat siswa untuk ke perpustakaan tidak memudar serta menarik perhatian siswa untuk membaca buku di perpustakaan. Saat ini SMA Negeri 4 Palembang memiliki siswa/siswi aktif yang berjumlah 973 orang serta memiliki perpustakaan dengan kelengkapan buku sebesar 2000 buku.

Guna mengatasi permasalahan tersebut maka pihak sekolah harus memikirkan solusi untuk masalah-masalah diatas, seperti dengan menerapkan sebuah sistem *E-Library* yang dimana di dalam sistem tersebut dapat menyimpan data-data buku, detail informasi yang dapat membantu pihak staff dalam menyimpan informasi buku, serta membantu siswa dalam mencari informasi buku. Penelitian yang berjudul Perancangan Aplikasi *E-Library* Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP Pada Universitas Methodist Indonesia, menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat memberikan kemudahan bagi pihak pegawai perpustakaan dalam melakukan pengolahan data, seperti: menambah, mengubah dan menghapus data(Saragih, Rosinta and Jhoni, 2015).

Dalam menciptakan sistem yang efektif tidak lupa peneliti menyarankan menambahkan fitur *QR-Code* yang dimana dengan penerapan *QR-Code* dapat menyimpan informasi buku-buku tersebut. Sehingga siswa ataupun petugas perpustakaan dalam mencari informasi mengenai buku dapat lebih mudah dan efektif. *QR-Code* merupakan kode yang dapat dibaca oleh komputer dengan menggunakan teknologi *QR-Code* membantu proses pencarian dan pemeriksaan data secara otomatis(Sukrianto, 2017).

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi *E-Library* berbasis *web* dengan menggunakan *QR-Code* ini adalah *Rapid Application Development* atau sering dikenal dengan metode RAD, metode ini kerap dipakai oleh pengembang aplikasi dalam melakukan pengembangan sebuah sistem informasi. Metode ini bertujuan untuk melakukan

pengembangan terhadap aplikasi secara cepat melalui pengulangan dan *feedback* yang berulang-ulang.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti berkeinginan untuk membangun sebuah sistem informasi perpustakaan yang diterapkan pada SMA Negeri 4 Palembang dengan judul penelitian, “Aplikasi *E-Library* Berbasis *Web* Dengan *QR-Code* Pada SMA Negeri 4 Palembang Menggunakan Metode RAD”.

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana membangun Aplikasi *E-Library* Berbasis *Web* Dengan *QR-Code* Pada SMA Negeri 4 Palembang Menggunakan Metode RAD?”.

1.3. Batasan Masalah

Adapun pembahasan batasan masalah pada penelitian ini agar tidak menyimpang dari rumusan masalah yang ada, Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem dapat melakukan pendataan buku baik yang tersedia atau dipinjam.
2. Sistem dapat mendata informasi buku dalam bentuk *QR-Code*.
3. Penelitian hanya dilakukan pada perpustakaan SMA Negeri 4 Palembang.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berikut merupakan tujuan dan manfaat yang ada pada penelitian, yaitu:

1.4.1. Tujuan Penelitian

Berikut ini merupakan tujuan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini:

1. Penulis memiliki tujuan untuk membuat Aplikasi *E-Library* Berbasis *Web* Dengan *QR-Code* Pada SMA Negeri 4 Palembang Menggunakan Metode RAD,
2. Membuat sebuah aplikasi yang dapat menampilkan denda peminjaman buku,
3. Menampilkan grafik peminjaman buku pada aplikasi *E-Library*,
4. Menampilkan kode buku pada aplikasi sesuai dengan kode buku asli.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah dalam melakukan pencarian informasi buku.
2. Mengurangi menumpuknya berkas akibat pencatatan-pencatatan terhadap peminjaman buku.
3. Membantu pihak perpustakaan dalam mencari riwayat informasi buku.
4. Menerapkan ilmu yang sudah dipelajari dari universitas.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dimulai dari awal Juni 2021 sampai dengan bulan September 2021 serta Penelitian ini dilakukan pada SMA Negeri 4 Palembang

yang beralamat di Jl. Ki Anwar Mangku, Sentosa, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30267.

15.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data skripsi ini yang digunakan terdiri dari tiga macam teknik pengumpulan data:

1. Wawancara (*Interview*). Adalah komunikasi dua arah untuk mendapatkan data dari responden. Wawancara (*interview*) dapat berupa wawancara personal (*personal interview*), wawancara intersep (*intercept interview*) dan wawancara telepon (*telephone interview*).
2. Pengamatan (*Observasi*). merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung obyek datanya. Pendekatan observasi dapat diklasifikasikan ke dalam observasi perilaku (*behavioral observation*) dan observasi non-perilaku (*nonbehavioral observation*).
3. Studi Literatur (*Literature Research*). Melakukan penelitian dengan cara mempelajari buku, jurnal, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan judul penelitian. (Jogiyanto, 2009)

1.6 Sistematika penulisan

Sistematika ini secara garis besar dapat memberikan gambaran isi, yang berupa susunan bab dari hasil penelitian.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan Latar Belakang penelitian, Perumusan Masalah penelitian, Tujuan dan Manfaat penelitian skripsi, Metodologi penelitian, serta Sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas tentang teori yang mendukung terhadap masalah yang dibahas dalam penyusunan penelitian skripsi ini yang terdiri dari pengertian teori yang dipakai, metode penelitian, metode pengembangan sistem dan penelitian terdahulu.

BAB III ANALIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai Metode pengumpulan data, Metode penelitian, Lokasi, Waktu, Teknik Analisis serta Pemodelan sistem dalam membangun sistem dan perancangan sistem yang berguna sebagai acuan dalam pembangunan sebuah sistem

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang implementasi sistem secara detail. Sesuai dengan rancangan dan berdasarkan komponen, *tools*, atau bahasa pemrograman yang dipakai.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan tentang beberapa kesimpulan dari permasalahan pada bab-bab sebelumnya serta memberikan pengembangan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.