

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari perpustakaan sangatlah penting untuk melakukan adanya pusat informasi. Dimana pada masa modern saat ini mengenai perpustakaan tidak hanya berpusat pada satu informasi saja melainkan lebih dari satu bahasa, yang mencakup adanya informasi yang belum kita ketahui sebelumnya. Dengan menguasai banyak informasi dapat meningkatkan sumber daya manusia sehingga dapat meningkatkan daya saing seseorang. Oleh karena itu, pemahaman dan pengetahuan tentang perpustakaan sangatlah penting. Selain yang menjadi pusat informasi semua orang di seluruh dunia, menjadi salah satu yang harus dipelajari pada masa globalisasi ini, hal ini karena merupakan salah satu negara maju yang pertumbuhan ekonominya sangat pesat di berbagai bidang teknologi.

Perpustakaan merupakan salah satu yang banyak dipelajari di lembaga-lembaga pendidikan formal di Indonesia. Sebagai alat pusat informasi asing, tentu perpustakaan juga sama lainnya memiliki karakteristik-karakteristiknya yang harus diketahui dan dipahami oleh para pelajar, hal ini sangat diperlukan untuk dapat mengkomunikasikan segala informasi kepada orang lain dengan bahasa yang kita pelajari, dalam arti bahwa kita harus dapat mengkomunikasikan dengan baik dan benar agar informasi yang kita sampaikan dapat diterima dengan baik oleh lawan bicara dalam bentuk lisan maupun bentuk tulisan, begitu pula sebaliknya (Renariah,2002). Perpustakaan online dibutuhkan sebuah alat bantu

atau media untuk mempermudah proses pembelajaran tentang bahasa pembelajaran tentang adanya pusat informasi dulu atau sekarang.

Mengetik merupakan salah satu kegiatan yang sangat erat dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi pada zaman dahulu tidak semua orang bisa mengetik, karena diperlukan suatu keahlian untuk bisa mengetik dengan lancar. Tetapi perubahan terjadi saat teknologi berkembang seperti adanya komputer, setiap orang dapat mengetik karena tidak diperlukan suatu keahlian yang khusus untuk mengetik. Jika terjadi kesalahan ketika mengetik, pengguna dapat menekan satu tombol dan kesalahan pengetikan dapat diperbaiki.

Semua orang bisa mengetik dengan komputer, namun tidak semua orang bisa mengetik dengan cepat dan tepat, apalagi bila orang tersebut berkebutuhan khusus seperti autis Untuk bisa mengetik diperlukan latihan dan akan memakan waktu yang cukup lama.

Oleh karena itu, penulis ingin merancang suatu program yang dapat memprediksi suatu kata yang ingin diketik oleh pengguna, yaitu word prediction. Word prediction merupakan suatu program yang dapat memprediksi kata yang akan diketik oleh pengguna Sehingga pengguna tidak perlu mengetik kata tersebut sampai selesai, dengan mengetik beberapa huruf dari kata tersebut program akan memberikan beberapa sugesti kata dan pengguna tinggal memilih kata apa yang ingin diselesaikan oleh program sehingga dapat mengurangi jumlah kata yang diperlukan dalam menyelesaikan suatu kata. Tapi, program word prediction yang dirancang sedikit berbeda dari yang biasanya. Untuk dapat membantu pengguna aplikasi agar dapat menemukan kata

yang dicari lebih cepat pada sebuah aplikasi ini, maka diperlukan fungsi text predictive dengan menerapkan metode Breadth First Search (BFS) yang dapat memprediksi kata-kata apa yang akan digunakan atau dicari oleh pengguna, sehingga dengan hanya mengetikkan beberapa karakter awal dari kata yang kita cari maka prediksi kata-kata yang dimaksud dapat muncul dengan sendirinya sesuai database pada system. Sehingga metode BFS ini sangat cocok untuk aplikasi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam tugas akhir ini di terdapat rumusan masalah sebagai yaitu

1. Bagaimana memudahkan pencarian judul buku pada perpustakaan
2. Bagaimana cara untuk menghemat waktu dalam melakukan pencarian judul buku pada perpustakaan

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembahasan tugas akhir ini, masalah dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Bahasa pemograman yang digunakan adalah PHP
2. Aplikasi ini dibuat dengan database MYSQL
3. Aplikasi ini dibuat dengan metode BFS Predictive Text
4. Judul buku yang terdapat di perpustakaan

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan aplikasi ini. Berikut adalah tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini:

1. Membuat aplikasi perpustakaan yang memiliki pencarian judul buku secara cepat.
2. Membuat aplikasi yang bertujuan untuk meningkatkan efektifitas dan menghemat waktu dalam mencari judul buku yang dibutuhkan dengan metode BFS.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari pembangunan “Aplikasi Predictive Text Untuk Pencarian Judul Buku Pada Perpustakaan Dengan Metode BFS” ini adalah:

1. Pengguna dapat melakukan pencarian data buku pada perpustakaan dengan mudah
2. Dapat menghemat waktu dalam melakukan pencarian data buku daripada pencarian data buku secara manual.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini disusun kedalam lima bab. Bab - bab tersebut terdapat daftar pustaka serta lampiran. Adapun dari kelima bab tersebut adalah :

BAB I: PENDAHULUAN

Didalam bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dari aplikasi dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas tentang teori teori yang mendukung pembuatan aplikasi dengan metode breadth first search.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metodologi penelitian sistem dalam pembuatan aplikasi, seperti diagram sistem, daftar tabel, flowchart, dan sketsa rancangan aplikasi.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kebutuhan perangkat keras maupun perangkat lunak serta output dari aplikasi ini, termasuk penjelasan tentang penggunaan aplikasi. Serta dilakukannya ujicoba aplikasi yang telah dibuat. Proses ujicoba akan menguji output yang dihasilkan, apakah telah sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan terhadap aplikasi yang telah dibuat serta saran bagi pengembangan aplikasi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber literatur yang digunakan dalam pembuatan laporan ini.