

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan di bidang teknologi dan informasi semakin pesat dalam tahun-tahun terakhir ini. Dahulu hanya instansi besar yang mampu menggunakan teknologi informasi. Namun saat ini, telah banyak instansi kecil yang menggunakannya. Tidak dapat dipungkiri bahwa hal tersebut juga berimbas pada sektor pendidikan seperti sekolah. Pemanfaatan teknologi informasi pada bidang pendidikan yang marak dilakukan diantaranya, Rapor *Online*, Pendaftaran Peserta Didik Baru *Online*, Sistem Informasi Perpustakaan, dan lain sebagainya.

Perpustakaan yang merupakan fasilitas yang disediakan oleh SMK ITABA yang juga sebagai salah satu komponen pengelola informasi, berencana memanfaatkan kemajuan tersebut. Pemanfaatan teknologi modern itu diharapkan dapat memperbaiki kinerja perpustakaan dan meningkatkan kunjungan dan kepuasan siswa maupun pengunjung lainnya.

Permasalahan terletak pada metode yang digunakan perpustakaan yang masih menggunakan cara manual. Mulai dari siswa yang mencari terlebih dahulu kartu perpustakaannya sebelum menyerahkan buku kepada pustakawan untuk melakukan peminjaman ataupun pengembalian, sampai pustakawan yang menangani peminjaman dan pengembalian dengan cara menulis pada kartu buku yang diambil terlebih dahulu dari setiap buku yang akan dipinjam siswa yang kemudian disimpan sampai siswa mengembalikan buku, yang dari hal tersebut kartu buku baru bisa

dimasukkan kembali pada buku. Penggunaan kartu buku maupun kartu keanggotaan perpustakaan ini sangatlah berisiko rusak (robek, terkena air, atau kotor), hilang, dan terselip/tertukar. Ditambah lagi dengan adanya pemindahan ruang perpustakaan dari gedung lama ke gedung yang baru, membuat pustakawan memulai pendataan buku dari awal secara manual yang tentu saja memakan waktu yang lama. Permasalahan yang telah disebutkan di atas tentu akan mempengaruhi minat dan kualitas pelayanan perpustakaan SMK ITABA.

Dari permasalahan di atas, penulis mendapatkan gagasan dengan menyusun sebuah tugas akhir yang berjudul “Perancangan Sistem Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web di SMK ITABA Menggunakan *Framework* Laravel”. Dengan adanya sistem aplikasi perpustakaan ini penulis berharap bisa memberikan solusi untuk siswa yang melakukan peminjaman atau pengembalian buku tanpa harus mencari kartu keanggotaannya terlebih dahulu. Dan dengan adanya sistem aplikasi perpustakaan ini diharapkan dapat membantu serta meringankan pekerjaan pustakawan dalam melakukan pendataan buku, siswa/anggota perpustakaan, serta sirkulasi buku yang terdiri dari peminjaman dan pengembalian dengan lebih mudah dan terstruktur sekaligus mampu meningkatkan pelayanan kepada anggota perpustakaan di SMK ITABA.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan informasi yang terdapat dalam latar belakang, maka didapatkan rumusan masalah yang akan dibahas, yaitu untuk merancang dan membuat aplikasi perpustakaan yang sesuai dengan keinginan daripada pihak SMK ITABA.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari apa yang dipaparkan pada rumusan masalah, maka batasan masalah dalam praktek kerja lapangan ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di SMK ITABA
2. Menggunakan bahasa pemrograman *PHP*
3. Menggunakan *MySQL* sebagai *database*

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi di perpustakaan SMK ITABA dengan merancang sistem aplikasi perpustakaan.

1.5 Manfaat

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, gambaran manfaat yang diperoleh penulis adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Penulis

1. Menerapkan ilmu-ilmu yang diperoleh selama kuliah.
2. Sebagai salah satu bahan pembelajaran bagi penulis khususnya dalam pengetahuan mengenai pengelolaan sistem informasi perpustakaan dan informasi seputar sekolah.
3. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan strata satu (S1), Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

1.5.2 Bagi Universitas

1. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.
2. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi mata kuliah yang diperoleh dibangku kuliah.
3. Memberikan gambaran tentang kesiapan mahasiswa dalam menghadapi kenyataan pelaksanaan dunia pekerjaan pada kedepannya.
4. Menambah referensi untuk penelitian berikutnya.

1.5.3 Bagi Instansi

1. Mempermudah kinerja daripada pustakawan.
2. Mempermudah proses transaksi antara anggota dengan pustakawan.
3. Meningkatkan kualitas pelayanan perpustakaan sekolah.