

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern sekarang ini teknologi menjadi salah satu peran yang sangat penting bagi kalangan masyarakat, terutama dengan semakin berkembangnya teknologi yang semakin hari semakin pesat. Dengan seiring berkembangnya teknologi secara pesat teknologi informasi yang mampu bisa mengakses data atau informasi secara cepat, efisien dan akurat. Salah satunya pada Perpustakaan dimana perpustakaan merupakan tempat untuk mendapatkan informasi, meminjam buku dan membaca buku bagi kalangan pelajar siswa dalam proses pembelajaran.

Perpustakaan SD Negeri 33 Rupal merupakan salah satu yang memiliki koleksi buku bacaan dan pembelajaran. Namun, pada perpustakaan SD Negeri 33 Rupal masih melakukan pengolahan data anggota, pengelolaan buku, pencarian buku, peminjaman buku atau pengembalian buku, dan laporan data yang masih dilakukan secara manual dengan menggunakan pada buku besar dan untuk pendataan peminjaman dan pengembalian. Sehingga peminjaman dan pengembalian menjadi tidak teratur dan tersusun secara efisien, Notifikasi *Bot Telegram* digunakan untuk memberitahukan tentang peminjaman yang sudah dilakukan oleh anggota. Yang dapat memudahkan petugas perpustakaan dalam mengecek anggota yang belum mengembalikan buku-buku yang dipinjam sesuai dengan tanggal jadwal yang ditentukan.

Dari jurnal sebelumnya (Suswanto & Rahmadhani, t.t. 2022). yang berjudul Penerapan Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web Pada SMPN 1 Gunung Agung. Perancangan aplikasi ini dibangun dengan menggunakan *Framework Codeigniter*, Bahasa pemrograman PHP dan *database* sebagai pengolahan data MySQL. Aplikasi ini dibangun untuk mempermudah petugas perpustakaan dalam melakukan

pengolahan data lebih efektif. Jurnal ini membahas implementasi aplikasi perpustakaan berbasis web di SMPN 1 Gunung Agung dengan menggunakan PHP dan MySQL. Jurnal ini membahas pada tahapan pengembangan, seperti analisis kebutuhan, desain sistem, perancangan, dan metode pengujian *blackbox*. Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut berhasil mengotomatisasi operasional perpustakaan.

Dalam penelitian yang berjudul Pembangunan Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web pada Pesantren Husnul Khotimah 1 Kuningan oleh (Cahyana & Hasanuddin Fauzi, 2023). Penelitian ini membahas tentang pengembangan sistem perpustakaan berbasis web untuk Pondok Pesantren HK 1 Kuningan. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan prototyping yang memungkinkan desain cepat dan evaluasi yang berkepentingan. Proses pengembangan seperti perencanaan, pemodelan, konstruksi prototipe, pengiriman, dan umpan balik. penelitian ini juga membahas manajemen perpustakaan, literasi, dan peran perpustakaan di masa pandemi.

Pada penelitian oleh (Kurniadi dkk., 2022) yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan berbasis Web dengan Menggunakan *Framework CodeIgniter*. Aplikasi yang dibuat ini menggunakan *Framework Codeigniter* dan UML sebagai Bahasa rancangan sistem. Penelitian ini juga menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Tahapan penelitian membahas pada analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metode R&D digunakan untuk mengembangkan aplikasi perpustakaan berbasis web, sedangkan model ADDIE digunakan sebagai panduan tahapan penelitian, dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir. Aplikasi ini menghasilkan dalam kegiatan layanan perpustakaan menjadi lebih efisien, dalam rancang bangun aplikasi perpustakaan ini dibatasi hanya membahas mengenai pencatatan, pencarian, peminjaman, pengembalian, pelaporan dan adanya pemberitahuan apabila waktu pengembalian sudah jatuh tempo.

Berdasarkan dari uraian permasalahan diatas maka akan diusulkan “Aplikasi Perpustakaan SD Negeri 33 Rupal” dengan tujuan untuk mempermudah dan mempercepat proses pekerjaan dari petugas perpustakaan

dalam melakukan pengolahan data buku, pengelolaan anggota, peminjaman dan pengembalian serta memberikan notifikasi peminjaman buku bagi anggota.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mempermudah petugas perpustakaan dalam melakukan pengelolaan pendataan buku, pengelolaan data anggota, pencarian buku, peminjaman buku, dan pengembalian buku secara efisien dan efektif.
2. Bagaimana efektivitas sistem pemberian notifikasi peminjaman buku yang diterapkan oleh aplikasi dalam menanggapi peminjaman buku di SD Negeri 33 Rupal.

1.3 Batasan Masalah

Dalam rangka mencapai tujuan penelitian yang terkait dengan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini diberi dalam beberapa batasan masalah yaitu:

1. Studi kasus pada penelitian ini adalah Sekolah Dasar yaitu SD Negeri 33 Rupal dengan Aplikasi Berbasis *Website* menggunakan *Laravel* Bahasa pemograman PHP dan *database MySQL*.
2. Aplikasi ini dibuat Penerapan notifikasi *Bot Telegram* akan menjadi bagian dalam sistem untuk memberikan notifikasi peminjaman kepada anggota yang meminjam buku.
3. Aplikasi ini hanya ditujukan untuk digunakan oleh petugas perpustakaan dan anggota hanya bisa mengakses pencarian buku di SD Negeri 33 Rupal.
4. Aplikasi ini dibuat mengenai sistem mengelola pendataan buku, mengelola pendataan anggota, peminjaman dan pengembalian buku, laporan, pencarian buku dan memberikan notifikasi peminjaman buku.

1.4 Tujuan

Tujuan pada pembuatan aplikasi ini adalah membuat Aplikasi Perpustakaan SD Negeri 33 Rupal berbasis *website* yang dapat mempermudah petugas perpustakaan dalam melakukan pendataan data buku, pendataan data anggota, peminjaman dan pengembalian. Dan mempermudah anggota untuk melakukan pencarian buku secara efisien dan efektif dan memberikan notifikasi peminjaman buku yang diterapkan aplikasi perpustakaan di SD Negeri 33 Rupal berbasis *website*.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan Aplikasi perpustakaan berbasis web ini yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat membantu petugas perpustakaan dalam melakukan pendataan buku, pendataan anggota, peminjaman, dan pengembalian buku dengan lebih cepat dan efisien.
2. Anggota perpustakaan dapat dengan mudah melakukan pencarian buku melalui aplikasi yang meningkatkan kenyamanan dan kecepatan layanan.
3. Sistem notifikasi via *Telegram* membantu memberikan notifikasi peminjaman buku kepada anggota.

1.6 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah dalam pembuatan Aplikasi Perpustakaan SD Negeri 33 Rupal dengan Notifikasi *Bot Telegram* berbasis *Website*.

1. Melakukan identifikasi masalah seperti dengan melakukan wawancara kepada petugas perpustakaan SD Negeri 33 Rupal tentang bagaimana sistem pendataan data buku, pendataan data anggota, proses peminjaman dan pengembalian buku, pencarian buku.
2. Dilakukan dengan pengumpulan data dengan cara *literature* pada jurnal-jurnal. Data tersebut akan diolah menjadi sebuah sistem Aplikasi Berbasis *Website* dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan

framework Laravel serta MySQL sebagai sistem manajemen data dan API sebagai notifikasi.