

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perpustakaan didirikan untuk memberikan tempat akses informasi penting yang dapat di kunjungi oleh semua kalangan, dengan fokus utamanya itu dalam bidang pendidikan. Terdapat banyak jenis perpustakaan yang salah satunya adalah perpustakaan sekolah, di Madrasah Tsanawiyah (MTs) sendiri perpustakaan sekolah memiliki peran penting bagi siswa untuk mendapatkan informasi, dimana informasi ini berupa bahan bacaan seperti buku ilmu pengetahuan, agama dan lain sebagainya. Selain itu, perpustakaan juga memberikan layanan seperti peminjaman buku, tempat belajar dan lain sebagainya. Oleh karena itu, perpustakaan sangat memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap berkembang nya pengetahuan dan keterampilan siswa, serta berkontribusi dalam keberhasilan pendidikan di sekolah agama.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber, perpustakaan di MTs Nurul Jadid ini masih banyak di temukan beberapa masalah, dimana masalah ini terjadi terhadap pengelolaan peminjaman buku yang masih menggunakan sistem manual dan juga terdapat masalah lain yaitu terbatasnya akses siswa terhadap bahan bacaan yang ada di perpustakaan. Banyak buku yang tersedia di perpustakaan belum di manfaatkan secara optimal oleh siswa, dimana hal ini terjadi karena kurangnya akses siswa terhadap keberadaan buku-buku tersebut. Maka dari itu penulis berniat membangun sebuah sistem yang dapat membantu dan mempermudah guru/pengurus dalam mengelola peminjaman di perpustakaan, serta membantu dan mempermudah siswa dalam mengakses buku-buku yang berbentuk non fisik dan juga penulis menambahkan fitur *video* edukasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sebuah Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web dan Mobile di MTs Nurul Jadid yang dapat membantu

dan mempermudah guru/pengurus dalam mengelola peminjaman di perpustakaan, serta membantu dan mempermudah siswa dalam mengakses buku-buku yang berbentuk non fisik dan juga penulis menambahkan fitur *video* edukasi, dimana *video* edukasi ini berupa *video* edukasi belajar. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan dampak yang baik bagi siswa-siswi dan pengurus perpustakaan di MTs Nurul Jadid. Peneliti menggunakan metode pengembangan *Extreme Programming* (XP). Metode ini dipilih karena pada dasarnya ditujukan kepada pembangunan perangkat lunak yang kebutuhannya tidak tetap atau selalu berubah-ubah dari keinginan kebutuhan pengguna. Metode ini memiliki beberapa tahapan seperti *planning*, *design*, *coding* dan *testing*.

Untuk penelitian yang dijadikan acuan adalah penelitian yang berjudul “Penerapan Metode *Extreme Programming* Pada Sistem Informasi Layanan Perpustakaan Smp Negeri 3 Negara Batin Berbasis Web Mobile”. Dalam kasus ini perpustakaan di sekolah menengah pertama Negeri 3 Negara Batin masih banyak ditemukan beragam masalah yang bisa menghambat segala proses pelayanan terhadap siswa-siswi. Dengan masih ditemukannya masalah dalam pengelolaan data admisnistrasi pada perpustakaan SMP N 3 Negara Batin maka diciptakan suatu perangkat lunak yang bisa memberi solusi untuk membantu petugas perpustakaan dalam mengelola data administrasi perpustakaan SMP N 3 Negara Batin. Seharusnya di era globalisasi ini perpustakaan yang ada di sekolah-sekolah khususnya sekolah yang berada di pelosok dapat juga memanfaatkan sistem informasi sebagai sarana dan prasarana untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Dengan pengembangan sistem informasi perpustakaan berbasis web menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) ini, diharapkan dapat memberi solusi untuk meningkatkan proses pelayanan dan kinerja petugas perpustakaan dalam hal pengelolaan data administrasi perpustakaan serta mempercepat transaksi peminjaman dan pengembalian buku oleh siswa-siswi SMP N 3 Negara Batin [3].

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah di sampaikan sebelumnya, maka perumusan masalahnya adalah bagaimana menerapkan metode *extreme programming* dalam proses merancang dan membangun aplikasi perpustakaan berbasis web dan mobile.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Fokus pada perancangan aplikasi perpustakaan berbasis web dan mobile.
2. Penelitian dilakukan di MTs Nurul Jadid.
3. Fokus menggunakan metode *Extreme Programing*.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi perpustakaan berbasis web dan mobile di MTs Nurul Jadid menggunakan metode *Extreme Programming*.

## **1.5 Manfaat**

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Memahami penggunaan metode *extreme programming* dalam merancang dan membangun aplikasi perpustakaan berbasis web dan mobile.
2. Membantu dan mempermudah guru/pengurus dalam mengelola peminjaman di perpustakaan, serta membantu dan mepermudah siswa dalam mengakses buku-buku yang berbentuk non fisik.