

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era perkembangan sistem informasi saat ini, ilmu pengetahuan dapat diperoleh tidak hanya dari pendidikan, tetapi juga melalui media online yang saat ini berkembang pesat. Namun, salah satu sumber informasi termudah dan termurah yang tersedia saat ini ada di perpustakaan. Menurut Hartono (2016:12) perpustakaan berasal dari *Liber = libri*, artinya “perpustakaan” atau “buku”. Istilah perpustakaan, atau perpustakaan, adalah ruangan, bagian dari suatu bangunan, atau bangunan itu sendiri, tempat penyimpanan buku-buku dan barang cetakan lainnya, biasanya disimpan dengan susunan tertentu untuk digunakan oleh pembaca, bukan untuk dijual. seperti buku, majalah dan sumber informasi bacaan lainnya yang memberikan informasi kepada pembaca

Perpustakaan dapat diartikan sebagai koleksi pribadi seseorang, perpustakaan lebih dikenal sebagai koleksi besar yang didanai dan dikelola oleh kota atau lembaga. dengan biaya Anda sendiri. Ini disebut perpustakaan tradisional. Di era sistem informasi saat ini, terdapat teknologi digital yang memudahkan pergerakan ruang kerja manusia, komputer adalah hal umum yang digunakan untuk memproses dan memproses informasi yang diperlukan, namun seiring berjalannya waktu, komputer berkembang. Ini menjadi lebih praktis dan efisien. Bisa dibawa kemana saja, disebut juga *mobile*, seperti *handphone* dan *smart phone* dengan teknologi internet.

Hadirnya teknologi mobile memang merupakan hal yang baru bagi masyarakat luas khususnya pelajar dan mahasiswa yang juga dapat mempermudah pembelajaran dan mempersingkat waktu, bahkan sekolah atau lembaga tertentu telah membuat aplikasi pembelajaran online mobile dengan perpustakaan online yang dapat digunakan sebagai alat bantu. belajar dengan cara yang berbeda di perpustakaan, belum lagi penggunaan teknologi seluler.

Oleh karena itu penulis membuat sebuah aplikasi executable yaitu aplikasi mobile yang dapat digunakan pada sistem operasi android, penulis memilih sistem

operasi android, dikarenakan banyak orang dalam penelitian menggunakan smartphone android, dan juga pada saat mengimplementasikan aplikasi. , Sangat cocok untuk sistem operasi Android, karena buku geser membutuhkan pengontrol input sistem layar sentuh agar mudah digunakan dan membaca buku seperti buku harian. Terkadang orang terlalu malas untuk membaca buku.

Oleh karena itu, sangat dibutuhkan adanya perpustakaan berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan membaca setiap masyarakat desa .

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi perpustakaan desa deketwetan berbasis android ?
2. Bagaimana Memanajemen perpustakaan dengan baik ?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi perpustakaan berbasis android dengan meggunakan metode *waterfall*.
2. Dengan dibangunnya perpustakaan berbasis android maka manajemen perpustakaan bisa diatur dengan efisien.

1.4 Batasan masalah

PenulismemberikanbatasanmasalahdalampenulisanSkripsiini agar tidak menyimpang dari permasalahan yang dikemukakan, yaitu :

1. Merancang aplikasi berbasis Android
2. Data aplikasi berdasarkan data perpustakaan desa Deketwetan
3. Pada webMembahastentangpengelolaan data buku, pendaftarananggota, peminjaman, pengembalian dan laporan.
4. Metode pengembangan sistem menggunakan metode *Waterfall*.

1.5 Manfaat

Penulis berharap penelitian ini memberikan manfaat kepada pihak yang terkait, Sebagai berikut:

- a. Untuk mahasiswa
 - Menambah wawasan tentang pembuatan aplikasi android.
 - Penulis dapat mengimplementasikan ilmu dan teori yang di dapat dari perkuliahan.
- b. Untuk Masyarakat
 - Memudahkan masyarakat untuk mengakses perpustakaan.
- c. Untuk Institusi
 - Sebagai bentuk Studi Literatur bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama.

1.6 Metodologi Peneitian

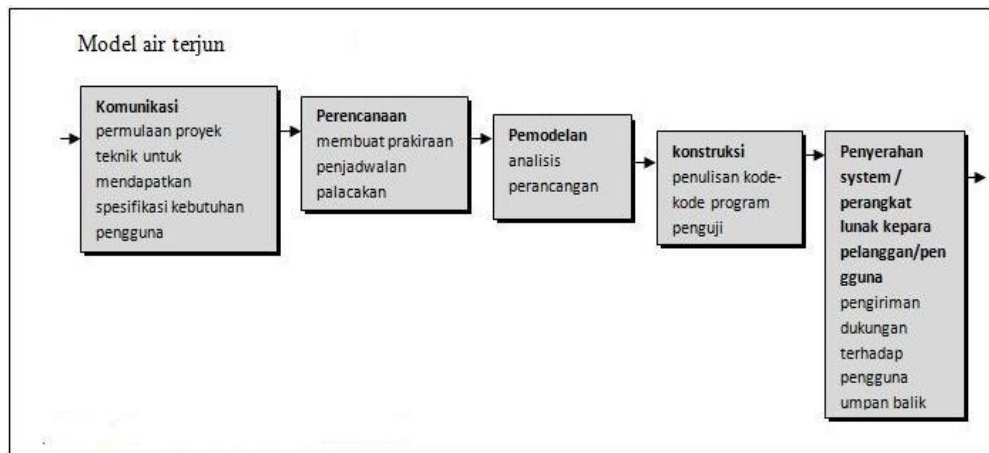
1.6.1 Metode Pengumpulan Data :

Adapun metodologi pengumpulan data yang dilakukan adalah :

1. Metode Observasi Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati dan meninjau kembali kegiatan yang sedang dilakukan.
2. Kepustakaan Pengumpulan informasi dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku-buku berbasis penelitian dan pengetahuan.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem :

Model air terjun (*waterfall*) kadang dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan(*sekuensial*) pada pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*contruction*), serta penyerahan sistem / perangkat lunak ke para pelanggan / pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.



Gambar 1.1 Model Waterfall (Air Terjun)

Berikut adalah penjelasan tahapan dalam metode Model air terjun (*Waterfall*):

1. Komunikasi Pada tahap ini yang dimaksud dengan komunikasi adalah melakukan pengumpulan data, seperti melakukan pertemuan untuk wawancara dan observasi langsung dengan Pelanggan/pengguna.
2. Perencanaan Tahap perencanaan merupakan lanjutan dari tahap komunikasi. Pada Tahap ini data yang telah terkumpul akan dibuatkan perencanaan yang akan dilakukan dalam pembuatan software.
3. Pemodelan Tahap pemodelan adalah tahap analisis dan perancangan, dimana akan dilakukan analisis dari data yang sudah dikumpulkan dan akan dilakukan perancangan sistem.
4. Konstruksi Merupakan tahapan penulisan kode-kode program dan pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun, untuk memastikan perangkat lunak secara logik dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji dan bekerja sesuai yang diinginkan.
5. Penyerahan sistem / perangkat lunak kepara pelanggan atau pengguna Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat diserahkan kepada pelanggan atau pengguna.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah mengetahui sistematika penulisan skripsi ini maka dibagi menjadi beberapa bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori keilmuan yang mendasari masalah yang diteliti oleh penulis.

BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi proses perancangan sistem dari awal pembuatan hingga menghasilkan aplikasi perpustakaan Android.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan hasil yang didapat dari penelitian, analisis sistem, membahas sistem yang dibangun. Selain itu juga berisi tentang Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Android.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dan pembahasan sistem yang akan dibuat. Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem prediksi dengan menggunakan algoritma time series yang telah dilakukan hasil dari implementasi kemudian dilakukan pengujian program.

BAB VI PENUTUP

Bab ini menguraikan beberapa kesimpulan dari pembahasan masalah pada bab-bab sebelumnya serta memberikan saran yang dapat memberikan pengembangan selanjutnya.