

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perpustakaan adalah suatu tempat yang difungsikan sebagai salah satu pusat informasi, ilmu pengetahuan, rekreasi, edukasi, penelitian, serta memberikan berbagai layanan jasa lainnya. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Prigen atau juga dikenal dengan nama PRIVOS (*Prigen Vacation School*). didirikan pada tahun 2005, merupakan lembaga pendidikan yang berada di Kecamatan Prigen, Kabupaten Pasuruan. Sebagai salah satu sekolah Menengah Kejuruan, yang bertujuan untuk mencerdaskan dan membuat siswa gemar membaca buku, tentunya Sekolah Menengah Kejuruan negeri prigen memiliki perpustakaan sebagai penunjang untuk mencapai tujuan tersebut.

Sistem Operasi Android saat ini telah mendominasi perangkat mobile di seluruh Indonesia. Menurut data (StatCounter Global Stats, 2020) menunjukkan bahwa pada Maret 2020, pangsa pasar terbesar untuk sistem operasi perangkat seluler di Indonesia dimiliki oleh Android, dengan angka 92.65 persen. Hanya 7.16 persen yang menggunakan iOS Apple, dan sisanya menggunakan sistem operasi lainnya. Besarnya pangsa pasar Android dikarenakan berbagai faktor, diantaranya adalah banyaknya

aplikasi tersedia dan mudahnya aplikasi dikembangkan untuk sistem operasi ini (Hanif et al., 2019).

Android studio merupakan aplikasi *opensource* yang paling banyak digunakan dalam pembuatan aplikasi *mobile*. Banyak penelitian yang menggunakan aplikasi ini dalam pembuatan aplikasi administrasi berbasis android. Salah satu dari penelitian sebelumnya (Medikantoro et al., 2016) menjelaskan bagaimana aplikasi sistem informasi manajemen dapat berjalan di perangkat Android dengan data yang diambil dari *database server*. Penelitian lain oleh (Fathur & Mamun, 2019).

Dalam pengelolaan data Perpustakaan di SMK Negeri Prigen, untuk saat ini sudah menggunakan sistem yang berbasis website, namun hanya bersifat internal yang meliputi: daftar buku, stok ketersediaan, juga sistem peminjaman buku yang bersifat internal, Namun belum ada sistem yang mampu memberikan informasi kepada anggota perpustakaan dalam hal ini yaitu warga sekolah mengenai data data tersebut secara langsung. Hal ini dirasa kurang efisien karena beberapa masalah sering terjadi, seperti ketidak tahuan anggota perpustakaan mengenai ketersediaan buku juga untuk beberapa buku yang memiliki stok terbatas tidak jarang anggota perpustakaan merasa kesulitan untuk meminjam buku tersebut dikarenakan tidak adanya platform yang mengingatkan mengembalian kepada peminjaman sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan suatu aplikasi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Maka dari itu penulis mengambil judul yaitu “IMPLEMENTASI APLIKASI PERPUSTAKAAN DI SMK NEGERI PRIGEN BERBASIS ANDROID”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berlandaskan pada latar belakang di atas, dapat dirumuskan berbagai masalah antara lain :

1. Bagaimana implementasi aplikasi Perpustakaan dalam melayani anggota di SMK Negeri Prigen?
2. Bagaimana mempermudah anggota perpustakaan mengenai ketersediaan buku dan proses pemesanan buku di Smk Negeri Prigen?

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam perancangan aplikasi, peneliti memiliki batasan masalah dalam pengerjaan aplikasi ini sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun berbasis android yang digunakan oleh anggota perpustakaan untuk mencari informasi data buku, peminjaman buku, informasi pengembalian, dan pemberitahuan denda, apabila pengembalian buku mengalami keterlambatan.

2. Aplikasi ini dapat dijalankan apabila ada koneksi internet.
3. Menggunakan Android Studio dan web service dalam pembuatan aplikasi ini.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. membuat aplikasi perpustakaan berbasis *mobile* di SMK Negeri Prigen.
2. Membuat aplikasi *mobile* yang mampu menangani, pencarian koleksi, pemesanan buku di SMK Negeri Prigen.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Peneliti:

Menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan aplikasi android.

2. Bagi Instansi:

Diharapkan aplikasi ini dapat memberikan informasi mengenai daftar buku secara langsung dan efisien kepada anggota perpustakaan juga membantu dalam melakukan peminjaman buku dan diharapkan dapat meningkatkan minat baca kepada anggota perpustakaan.

3. Bagi ilmu pengetahuan (IPTEK).

Diharapkan ikut andil dalam pemanfaatan pengembangan aplikasi Android dan menjadi sumber acuan bagi peneliti lain.