

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

SMA merupakan salah satu institusi pendidikan yang berusaha untuk mewujudkan cita-cita manusia berpendidikan. Dalam usaha untuk mewujudkan cita-cita tersebut tentunya banyak factor penunjang. Salah satunya pengaruh yang cukup kuat adalah minat baca. Koleksi buku yang ada saat ini sudah lebih dari cukup, akan tetapi belum adanya sistem yang baik menyebabkan proses sirkulasi buku tidak tertata dengan baik sehingga menyebabkan banyak siswa yang enggan membaca.

Salah satu fasilitas perpustakaan yang berbaur teknologi yang mulai di kembangkan adalah penggunaan *E-library* di tiap perpustakaan. *E-library* sebagai fasilitas yang akurat dalam mencari sumber data atau informasi di perpustakaan. Dalam pembuatan, penulis menggunakan Teknologi *Framework CodeIgniter* karena CodeIgniter memiliki kinerja yang cukup cepat serta konfigurasi yang sangat minimal dan juga penggunaan pola MVC (Model-View-Controller). Dengan menggunakan MVC kode menjadi lebih terstruktur dan memiliki standar yang jelas.

Saat ini sistem informasi yang berjalan di SMA Bopkri Banguntapan masih *manual*, dimana cara pencarian, peminjaman, dan pengembalian masih menggunakan sistem pencarian secara manual, seperti sistem peminjaman dan pengembalian dan penghitungan denda yang masih menggunakan sistem tulis tangan. Dan juga di saat siswa mencari buku, siswa tidak bisa menemukan buku yang sesuai untuk menunjang belajar siswa tersebut. Hal ini terjadi karena sistem pencarian buku masih manual. dan kurangnya informasi buku yang tersedia. Dengan di buatnya sistem yang akan dibangun maka saya berharap hal tersebut tidak akan terjadi lagi, karena sistem komputerisasi akan sangat membantu siswa dalam mencari buku yang diinginkan.

*E-library* merupakan sumber yang tepat yang digunakan untuk mengirimkan teks lengkap dan referensi penting multimedia dan mudah untuk digunakan sebagai sarana penelitian secara efektif dalam mengakses informasi untuk kepentingan peningkatan mutu pendidikan dalam mendukung pembelajaran pada siswa di SMA Bopkri Banguntapan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut membangun aplikasi *E-Library* yang dapat memudahkan pihak sekolah untuk memberikan layanan perpustakaan kepada para siswa dan dapat membantu siswa dalam mencari buku yang tersedia di perpustakaan.

## 1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari program aplikasi *e-Library* yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi berjalan secara online.
2. Pengunjung dan siswa atau anggota dapat mencari, membaca, mengunduh buku digital secara *online*.
3. Pengunjung dan siswa atau anggota dapat membaca artikel dan mengunduh *file* artikel.
4. Siswa atau anggota dapat mencari dan melihat katalog buku perpustakaan.
5. Admin atau petugas dapat melakukan manipulasi seluruh data (anggota, buku perpustakaan, buku digital, dan petugas).
6. Admin atau petugas dapat menangani transaksi peminjaman dan pengembalian buku.

7. Admin atau petugas melihat laporan data (anggota, buku perpustakaan, buku digital, peminjaman periodik, peminjaman berdasarkan nomor transaksi, pengembalian, buku paling banyak di pinjam).
8. Kepala sekolah dapat melihat laporan data (anggota, buku perpustakaan, buku digital, peminjaman periodik, peminjaman berdasarkan nomor transaksi, pengembalian, buku paling banyak di pinjam).

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi *E-Library* untuk dapat membantu siswa mencari buku yang ada di perpustakaan secara online.
2. Manajemen katalog buku.
3. Manajemen transaksi peminjaman buku perpustakaan.
4. Menyajikan laporan untuk membantu pihak sekolah mengelola laporan peminjaman buku pengembalian buku dan penghitungan denda.