**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Aplikasi sebagai sebuah perangkat lunak komputer dan internet sudah berkembang pesat saat ini. Perkembangan aplikasi di era globalisasi sangatlah berpengaruh bagi kemajuan teknologi informasi. Pemanfaatan aplikasi sangat menunjang produktivitas suatu pekerjaan, diantaranya yaitu dalam pengolahan data suatu sistem. Penggunaan aplikasi membuat suatu sistem bekerja lebih cepat, tepat dan efisien serta mengurangi resiko kesalahan. Dengan adanya suatu aplikasi, maka kebutuhan suatu pekerjaan akan lebih terorganisir dan sistematis. Kini, beragam aplikasi sudah digunakan di berbagai *platform*, hal ini menunjukan bahwa pemanfaatan aplikasi sangat penting dalam kehidupan sehari hari terhadap berbagai aspek.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah salah satu untuk bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat. SMK Al-Ma’mun adalah salah satu SMK yang memiliki kompetensi keahlian rekayasa perangkat lunak (RPL), yaitu jurusan yang mempelajari dan mendalami perkembangan perangkat lunak termasuk pembuatan, pemeliharaan, manajemen organisasi perkembangan perangkat lunak dan manajemen kualitas.

Perpustakaan merupakan salah satu sumber informasi dalam dunia pendidikan, keberadaan perpustakaan sering dikatakan menjadi salah satu sarana penting dalam rantai pembelajaran pada ruang lingkup pendidikan. Begitupun halnya dengan perpustakaan SMK Al-Mamun yang menjadi salah satu pusat pembelajaran dan pengetahuan bagi para siswa-siswi, guru dan karyawan.

Sistem informasi perpustakaan merupakan sistem yang sangat dibutuhkan oleh sebuah perpustakaan untuk dapat mengelola data dan transaksi yang terjadi, seperti pencatatan data anggota, pencatatan data buku, pencatatan transaksi peminjaman dan pengembalian buku, penghitungan dan pembuatan laporan. Suatu sistem dapat dikatakan baik apabila memudahkan sebuah proses, salahsatunya dengan sistem pengolahan data terkomputerisasi. Pemakaian komputer sebagai alat pengolah data perpustakaan dapat dikatakan baik untuk saat ini, karena dapat meningkatkan kecepatan pekerjaan sehingga dicapai efisiensi tenaga dan waktu dalam mengolah data.

Permasalahan yang terjadi pada sebagian besar peserta didik yaitu salah satunya masih kurang kesadaran akan pentingnya membaca, hal ini ditandai dengan minimnya jumlah pengunjung perpustakaan. Kurangnya minat baca siswa bisa jadi disebabkan oleh kurangnya informasi tentang buku-buku yang ada di perpustakaan. Pada kasus ini jelas yang terjadi adalah kurang interaksi antara siswa dan pihak perpustakaan.

Untuk mengatasi hal ini perlu dibuat sistem informasi yang dapat membantu pengelola perpustakaan dalam melaksanakan tugasnya seperti sistem informasi perpustakaan pada umumnya yaitu pendataan buku, pencatatan peminjaman dan pengembalian buku, serta penghitungan dan pembuatan laporan. Selain itu perlu dirancang sistem yang dapat berinterasi dengan siswa, sehingga memungkinkan mereka mendapatkan informasi tentang buku - buku secara lebih cepat.

Sistem informasi yang interaktif berperan penting dalam memperbaikan kualitas suatu perpustakaan. Penyebaran informasi yang lebih efisien dapat dilakukan melakukan internet dan telepon genggam. Fungsi interktif yang perlu dimiliki sistem ini adalah fasilitas pencarian buku berdasarkan beberapa kategori, seperti judul buku, penerbit, pengarang, atau informasi yang berhubungan dengan buku yang dicari.

* 1. **Maksud dan Tujuan**

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat aplikasi yang mampu:

1. Mengelola data perpustakaan sekolah yang interaktif sehingga menambah minat baca dan meningkatkan jumlah pengunjung perpustakaan.
2. Mempermudah pustakawan perpustakaan dalam melakukan transaksi peminjaman dan pengembalian buku baik dalam pencarian maupun dalam penyusunan.
   1. **Keuntungan**

Adapun keuntungan dari dibuatnya proposal pembuatan aplikasi ini yaitu:

1. Menambah wawasan peserta didik tentang pembuatan suatu aplikasi dan sistematika penulisan suatu proposal.
2. Sebagai konsep rencana pembuatan aplikasi.
3. Sebagai tolak ukur kelayakan aplikasi yang di buat.
4. Membantu penulis mendapat dukungan dari beberapa pihak dalam pembuatan aplikasi ini.