1. **Latar Belakang**

Perpustakaan sekolah merupakan salah satu fasilitas yang disediakan oleh sekolah sebagai pendukung dan penunjang proses kegiatan belajar mengajar bagi para murid. Keberadaan sebuah perpustakaan sangat membantu untuk menambah atau meningkatkan pengetahuan dan wawasan bagi para murid di sekolah. Dengan meningkatnya fungsi perpustakaan secara maksimal maka diharapakan juga akan memberikan pendidikan yang maksimal bagi para murid. Salah satu langkah yang di terapkan untuk meningkatkan fungsi dari perpustakaan itu sendiri adalah sistem pengolah data yang cepat dan tepat. Sistem informasi pengolahan data buku di perpustakaan yang dibutuhkan oleh sekolah nantinya dapat dipergunakan untuk pencarian buku, pengolahan, penyimpanan, melihat kembali dan juga untuk menyalurkan informasi itu sendiri. Selain dalam hal pengelolaan, desain antarmuka dibuat agar petugas atau pengguna dapat memahami dengan mudah fungsi yang ada didalam Sistem Informasi Perpustakaan SMPN 1 Sewon.

Saat ini sistem informasi yang berjalan di SMPN 1 Sewon masih manual, dimana cara pencarian, peminjaman, dan pengembalian masih menggunakan sistem pencarian secara manual, seperti sistem peminjaman dan pengembalian yang masih mengunakan sistem tulis tangan. Sering kali buku yang akan dipinjam oleh siswa tidak dapat diperoleh walaupun buku tersebut itu ada di perpustakaan itu. Hal ini terjadi karena sistem pencarian buku masih manual. Dengan di buatnya sistem yang akan dibangun maka saya berharap hal tersebut tidak akan terjadi lagi, karena sistem komputerisasi akan lebih sangat menunjang petugas dan siswa-siswi dalam mencari buku yang mereka inginkan.

Seiring dengan pengembangan teknologi dan informasi pada saat ini mencangkup semua bidang dalam kehidupan manusia. Maka hal ini bisa dimanfaatkan untuk membangun antarmuka sistem informasi perpustakaan yang berbasis web, sehingga memudahkan petugas dalam oprasional aplikasi ini. Komputer merupakan salah satu cara atau sarana yang bisa digunakan untuk membantu dan mewujudkan pembuatan desain antarmuka sistem informasi perpustakaan SMPN 1 Sewon yang berbasis web tersebut. Sehingga sistem informasi tersebut akan mempunyai nilai lebih daripada sebuah sistem

1

informasi perpustakaan yang diolah secara manual dan juga akan menghasilkan suatu sistem informasi yang efesien dan mempunyai produktifitas yang tinggi.

# Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasikan masalah yang ada di SMPN 1 Sewon:

* 1. Pencatatan proses transaksi yang masih menggunkan tulis tangan menyebabkan informasi tidak valid.
  2. Proses pencarian data buku secara manual mengakibatkan kurang efisien danmemakan waktu yang lama dalam proses nya.

# Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka batasan masalah pada kerja praktik ini adalah pembuatan desain antarmuka sistem informasi perpustakaan SMPN 1 Sewon.

# Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas, maka diambil suatu rumusan masalah yaitu bagaimana membuat sebuah desain antarmuka yang dapat membuat user nyaman serta lebih efisin dalam penggunaaan aplikasi Sistem Informasi Perpustakaan SMPN 1 Sewon.

# Tujuan KP

Pelaksanaan kerja praktek ini bertujuan untuk mempermudah user dalam penggunaan aplikasi Sistem Informasi Perpustakaan SMPN 1 Sewon dengan adanya desain antarmuka yang nyaman dan mudah dipahami.

# Manfaat KP

Adapun manfaat kerja praktik adalah sebagi berikut:

* 1. Bagi Mahasiswa
     1. Menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan desain antarmuka Sistem Informasi Perpustakaan SMPN 1 Sewon.
     2. Sebagai sarana penerapan ilmu yang diperoleh di perkuliahan.
  2. Bagi Institusi
     1. Membantu dalam penyimpanan informasi perpustakaan yang lebih baik.
     2. Mempermudah pengelolaan perpustakaan.