

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Sungai Kanan (SMPN 4 Sungai Kanan) merupakan salah satu sekolah yang ada di Desa Tapian Nadenggan Dusun Batang Nadenggan Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhanbatu Selatan dan berdiri pada tahun 2007. Maka dari itu sekolah harus memiliki yang namanya perpustakaan digital untuk membantu siswa/i maupun guru dalam memperoleh ilmu pengetahuan melalui *handphone* tanpa harus ke perpustakaan langsung.

Perpustakaan merupakan sarana yang sangat penting bagi siswa/i yang ingin mendapatkan akses informasi, ilmu pengetahuan sekaligus sarana untuk mengembangkan minat kunjung dan minat baca siswa/i. Adapun koleksi buku di perpustakaan SMPN 4 Sungai Kanan, seperti buku ajar, buku pelajaran, buku bacaan, novel/buku cerita, multimedia dan dokumentasi penting. Selama ini transaksi yang dilakukan oleh siswa/i sekolah SMPN 4 Sungai Kanan yang paling banyak adalah peminjaman dan pengembalian koleksi buku.

Diyakini bahwa perpustakaan konvensional membutuhkan investasi finansial yang signifikan untuk mengatur koleksi buku dan memiliki ruang penyimpanan yang cukup untuk buku. Selain itu, sistem manajemen perpustakaan manual diyakini tidak memiliki kemampuan manajemen buku, yang menghasilkan catatan laporan yang tidak akurat bagi staf perpustakaan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara kita belajar dan mengakses informasi. Pembelajaran *online* semakin populer, terutama sejak Pandemi COVID-19. Namun, salah satu tantangan dalam pembelajaran *online* adalah ke sumber belajar yang berkualitas.

Perpustakaan digital menawarkan solusi untuk masalah ini. Dengan Perpustakaan Digital, Siswa/i dan guru dapat mengakses berbagai sumber belajar kapan saja dan dimana saja. Namun, banyak perpustakaan digital yang ada saat ini masih dirancang terutama untuk akses melalui komputer desktop.

Mengingat meningkatnya penggunaan perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan *tablet* untuk pembelajaran *online*, ada kebutuhan untuk merancang aplikasi perpustakaan digital yang dioptimalkan untuk perangkat *mobile*. Aplikasi seperti ini akan memungkinkan pengguna dengan mudah mencari, mengakses, dan membaca materi pembelajaran melalui perangkat *mobile* mereka.

Desain aplikasi perpustakaan digital berbasis *mobile* untuk fasilitas pembelajaran *online* bertujuan untuk mengatasi kebutuhan ini. Aplikasi ini akan menyediakan antarmuka yang *user-friendly*, fitur pencarian yang kuat, dan dapat membaca materi secara langsung dari aplikasi tersebut. Ini akan meningkatkan *aksesibilitas* sumber belajar dan mendukung pembelajaran yang lebih *fleksibel* dan *efektif*. Dalam perancangan aplikasi perpustakaan digital, peneliti menggunakan bahasa pemrograman PHP versi 7.3.28.

Latar belakang tersebut, peneliti mengangkat judul tugas akhir “**Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Digital Berbasis *Mobile* Untuk Fasilitas Pembelajaran *Daring* Pada Sekolah SMPN 4 Sungai Kanan**” Dengan harapan hal ini akan mempermudah siswa untuk membaca buku tanpa harus mengunjungi perpustakaan, staf perpustakaan dapat menyimpan data siswa yang meminjam atau mengembalikan buku melalui aplikasi tanpa harus mencatat secara manual. Hasilnya, hal ini dapat membantu mahasiswa yang sibuk untuk menghemat waktu dan mendapatkan buku yang mereka butuhkan.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dibuat adalah bagaimana cara agar siswa/i, guru serta petugas perpustakaan SMPN 4 Sungai Kanan dapat menggunakan aplikasi perpustakaan digital berbasis *online* dengan baik dan benar. Siswa/i dan guru dapat membaca secara *online* di aplikasi tersebut.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang di buat sebagai berikut :

1. Aplikasi digital ini hanya dapat bekerja pada *platform mobile* yang berjalan pada sistem operasi Android.

2. Aplikasi ini di desain hanya pada perpustakaan SMPN 4 Sungai Kanan.
3. Guru serta siswa/i hanya dapat membaca buku di aplikasi tersebut dan buku yang ingin dibaca tidak bisa di download. Penambahan materi pada aplikasi dalam Format PDF.

1.4. Tujuan Penelitian

Berikut ini merupakan tujuan dari rancang bangun aplikasi perpustakaan digital berbasis *mobile* untuk fasilitas pembelajaran *daring* pada sekolah SMPN 4 Sungai Kanan :

1. Memfasilitasi proses pembelajaran *online* dengan menyediakan *platform* yang terintegrasi untuk mengakses materi pembelajaran digital.
2. Memotivasi siswa untuk melakukan pembelajaran mandiri dengan menyediakan akses mudah ke beragam sumber belajar.
3. Memotivasi siswa untuk melakukan pembelajaran mandiri dengan menyediakan materi pembelajaran yang sesuai minat dan kebutuhan individual siswa/i.

1.5. Manfaat Penelitian

Berikut ini merupakan tujuan dari rancang bangun aplikasi perpustakaan digital berbasis *mobile* untuk fasilitas pembelajaran *daring* pada sekolah SMPN 4 Sungai Kanan :

Memfasilitasi proses pembelajaran online dengan menyediakan platform yang terintegrasi untuk mengakses materi pembelajaran digital.

1. Siswa dapat mengakses bahan pembelajaran kapan saja dan di mana saja menggunakan smartphone mereka selama terhubung dengan internet.
2. Fitur pencarian memungkinkan siswa menemukan informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan efisien.
3. Membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi digital yang penting di era modern.