BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 Pasal 35 sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan tidak mungkin didukung dengan baik bilamana tenaga kependidikan dan peserta didik tidak didukung oleh sumber belajar yang diperlukan untuk penyelenggaraan kegiatan belajar yang bersangkutan. Salah satu sumber belajar yang amat penting tetapi bukan satu satunya adalah "Perpustakaan Sekolah" yang memungkinkan para tenaga pendidik, tenaga kependidikan dan para peserta didik memperoleh pengetahuan. Penyelenggaraan perpustakaan sekolah bukan hanya untuk mengumpulkan dan menyimpan bahan-bahan pustaka, tetapi dengan adanya penyelenggaraan perpustakaan sekolah di harapkan dapat membantu peserta didik dan guru menyelesaikan tugas-tugas dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu segala bahan pustaka yang dimiliki perpustakaan sekolah harus dapat menunjang proses belajar mengajar, agar dapat menunjang proses belajar mengajar maka dalam pengadaan buku perpustakaan hendaknya mempertimbangkan kurikulum sekolah. Selera para pembaca yang dalam hal ini adalah peserta didik (Cahyaningtyas dan Siska, 2015).

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang maju sangat pesat, maka Perpustakaan Sekolah mempunyai peranan yang sangat penting. Demikian pula

dengan pelayanan perpustakaan di SMKN 3 Kota Bumi. Seharusnya kebutuhan buku-buku dan informasi penting sangat diperlukan sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi apakah sistem pelayanan perpustakaan pada SMKN 3 Kota Bumi sudah efektif dan efisien?. Pada kenyataannya saat siswa ingin meminjam buku untuk keperluan pembelajaran, petugas perpustakaan harus melakukannya secara manual dengan cara penulisan di buku peminjaman. Agar pelayanan lebih efektif dan efisien, perlu adanya pembenahan sistem pelayanan, yang berawal dari manual berkembang menjadi sistem pelayanan dengan menggunakan program khusus, sehingga membutuhkan sistem informasi perpustakaan yang berbasis IT.

Salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat adalah munculnya layanan seperti pesan data pendek atau *Short Message Service* (SMS). Orang tidak pernah menyangka layanan SMS sedemikian tinggi dan disukai orang. Kegemaran pengguna ponsel dalam ber-SMS yang lebih murah, praktis dan terdapat pada semua jenis serta tipe ponsel, membuat fitur yang satu ini tetap digemari dan bertahan hingga saat ini. Salah satu aplikasi yang digunakan untuk mengirim SMS dan menerima SMS adalah SMS *Gateway*. Selain itu SMS *Gateway* juga bisa mengelola *databasephonebook* dan juga *database* SMS.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak SMKN 3 Kota Bumi, mengungkapkan bahwa kegiatan peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan masih bersifat manual, sistem operasional yang masih lambat, dan buku referensi masih belum terpenuhi, kemudian ada beberapa faktor yang menyebabkan keterlambatan siswa dalam mengembalikan buku dikarenakan lupa dan ketinggalan.

Berdasarkan hal tersebut perlu dikembangkan sebuah sistem informasi komputerisasi berbasis web untuk manajemen sistem perpustakaan yang masih bersifat manual, maka dari itu penulis memberikan sebuah solusi yaitu membuat sebuah sistem perpustakaan dengan judul "**Penerapan SMS *Gateway* dan *FrameworkFlask* Untuk Sistem Perpustakaan di SMKN 3 Kota Bumi**" berbasis web yang akan dikembangkan menggunakan metode pengembangan sistem *Extreme Programming.*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis merumuskan masalah :

Bagaimana cara memproses sistem peminjaman buku secara terkomputerisasi di SMKN 3 Kota Bumi ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitianini yaitu : Sistem yang dikembangkan hanya memiliki scope pada sistem peminjaman dan pengembalian buku di perputakaan SMKN 3 Kota bumi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah : Untuk memberikan sarana local web application untuk sistem perpustakaan di SMKN 3 Kota Bumi

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain :

a. Menghasilkan sarana *Short Message ServiceGateway* berbasis *web* sebagai pengingat siswa dalam pengembalian buku di perpustakaan.

b. Menghasilkan sistem untuk petugas perpustakaan dalam melayani peminjaman dan pengembalian buku secara efektif dan efisien.