

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Smart E-Library* konsep dan praktik perpustakaan modern pembangunan berkelanjutan berbasis digital, internet, dan cerdas Teknologi informasi dengan konektivitas, efisiensi tinggi dan Fitur utamanya adalah kenyamanan dan pengembangan hijau dan digital sebagai latihan penting bagi masyarakat umum. (Wang, 2013). *Smart E-Library* terkait bagaimana perpustakaan menggunakan teknologi pintar, mendukung inisiatif cerdas ,mendukung Komunitas Cerdas dan Cara Kerja.(Griffiths, 2010). *Smart Library* sebagai perpustakaan yang fleksibel, mudah beradaptasi, dapat diperluas, menghargai, dan manusiawi yang memberikan layanan yang interaktif, inovatif, informatif, otentik, berubah dan internasional. (Baryshev and Babina, 2016)

Perpustakaan elektronik (*e-library*) telah menjadi alternatif yang populer dalam mengakses informasi dan sumber daya. *E-library* memungkinkan pengguna untuk mengakses koleksi perpustakaan secara online melalui internet. Namun, banyak *e-library* yang saat ini ada masih belum menyediakan pengalaman interaktif dan personalisasi yang optimal bagi pengguna.

Pentingnya Pengalaman Pengguna yang Memuaskan: Dalam era digital yang serba cepat ini, pengguna mengharapkan aksesibilitas yang mudah, navigasi yang intuitif, dan pengalaman yang memuaskan saat menggunakan *e-library*. Pengguna ingin dapat menemukan sumber daya yang relevan dengan cepat, mendapatkan rekomendasi yang disesuaikan dengan minat mereka, dan mendapatkan pembaruan terbaru tentang koleksi perpustakaan.

Potensi *Push Notification*: *Push notification* adalah mekanisme pengiriman pesan langsung ke perangkat pengguna. Dalam konteks *e-library*, *push notification* dapat digunakan untuk memberikan pemberitahuan tentang buku baru, jurnal terbaru, acara perpustakaan, pengingat pengembalian buku, dan informasi penting lainnya. Pengguna dapat menerima notifikasi secara langsung di perangkat mereka, sehingga meningkatkan kesadaran dan keterlibatan mereka dengan *e-library*.

Peningkatan Keterlibatan Pengguna: Pengguna yang terlibat dengan *e-library* cenderung lebih aktif dalam mengakses dan menggunakan sumber daya perpustakaan. Dengan menggunakan *push notification*, *e-library* dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dengan memberikan pembaruan yang relevan dan menarik, mengingatkan mereka tentang sumber daya yang belum diakses, atau memberikan rekomendasi berdasarkan minat dan preferensi mereka. Tujuan dari skripsi ini adalah untuk mengembangkan sebuah sistem smart *e-library* berbasis web yang menggunakan *push notification* untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan keterlibatan dengan koleksi perpustakaan. Diharapkan dengan adanya sistem ini, pengguna akan mendapatkan pembaruan terkini tentang koleksi perpustakaan, rekomendasi yang disesuaikan, serta pemberitahuan yang relevan, sehingga meningkatkan kepuasan dan efektivitas penggunaan *e-library*.

Pemberitahuan *push* mekanisme berbasis peristiwa untuk mengirimkan informasi ke perangkat seluler atau browser klien (desktop, seluler, tablet) yang tersedia di dalamnya. Pemberitahuan *push* menawarkan kepada pengguna pengalaman unik yang dipersonalisasi dengan pesan yang ditargetkan langsung di browser seluler atau desktop mereka. Notifikasi juga bisa terjadi saat pengguna keluar dari aplikasi dan sedang browsing di tempat .

SMP Negeri 22 Pesawaran mempunyai perpustakaan yang di tunjang oleh berbagai jenis buku pelajaran. Anggota perpustkaannya adalah mayoritas utama di SMPN 22 Pesawaran. Dalam hal pengelolaan data pinjaman buku di perpustakaan tersebut, masih menggunakan cara manual dengan bentuk ditulis pada buku, sehingga terkadang ditemukan masalah seperti pencatatan awal peminjaman buku, pengembalian buku dan pencarian buku sehingga menghabiskan banyak waktu.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan diatas maka dapat diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana merancang Sistem Informasi *E-Library* yang dapat mempermudah pengguna dengan menyajikan *file* digital berupa proses pengolahan data penyajian daftar buku, peminjaman buku, pengembalian buku, dan pengingat denda apabila anggota melebihi batas pengembalian buku ?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk memudahkan dalam melaksanakan penelitian serta memberikan gambaran yang jelas sesuai dengan perumusan masalah yang ada yaitu sebagai berikut:

1. Sistem yang Dibuat hanya dapat digunakan di SMP 22 Pesawaran.
2. Sistem ini belum bisa menggunakan fitur *Whatsapp* untuk Pengingat jarak jauh.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan sebuah aplikasi berbasis web yang berguna untuk membantu dan mempermudah para siswa-siswi, guru, maupun petugas perpustakaan dalam meminjam dan mengolah data buku.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dapat membantu siswa/siswi maupun guru dalam proses belajar mengajar di sekolah maupun di rumah.
2. Dapat membantu petugas perpustakaan dalam pendataan buku yang sedang dipinjam ataupun yang sudah dikembalikan.