

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perpustakaan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta salah satu unit yang mendukung kemajuan pendidikan di lingkungan kampus sebagai sarana ilmu pengetahuan, pengumpulan dan penyebaran informasi. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan perubahan paradigma dalam sistem pendidikan dan pengajaran di perguruan tinggi, yang harus menempatkan perpustakaan sebagai sumberdaya informasi yang sangat penting, karena dapat memberikan kemudahan kepada mahasiswa dalam mencari informasi di perpustakaan. Kemajuan teknologi informasi yang demikian pesat mampu memberikan peluang untuk mengelola informasi dalam format digital. Format digital adalah bahan-bahan pustaka yang disimpan, diproses dan ditransfer melalui peralatan digital dan jaringan.

Perpustakaan menjadi salah satu media pembelajaran sekaligus pendukung dari kurikulum. Seharusnya kebutuhan skripsi dan informasi penting sangat diperlukan sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Potensi inilah yang menyebabkan keberadaan perpustakaan universitas menjadi sangat signifikan. Tingkat kebutuhan mahasiswa, dosen, dan staf karyawan terhadap perpustakaan cukup dapat dirasakan, sebab tidak hanya mahasiswa saja yang memanfaatkan perpustakaan tetapi para dosen dan staf karyawan.

Permasalahan yang sering dihadapi di dalam perpustakaan meliputi mengantri dalam menunggu skripsi yang akan digunakan dan mulai di tiadakannya bentuk *hardcover* skripsi itu sendiri dengan digantikannya ke bentuk digital. Sehingga dapat menghambat proses pembelajaran atau pencarian informasi bagi mahasiswa.

Pengamatan penulis, sekarang ini di perpustakaan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta belum memiliki aplikasi yang mampu memberikan kemudahan dalam penyebaran informasi ataupun ilmu pengetahuan pada skripsi terdahulu, yang bermanfaat membantu mahasiswa dalam melakukan penelitian

dan pelaksanaan tugas akhir. Aplikasi ini bukan hanya mampu memberikan kemudahan layanan tetapi juga mampu memberikan informasi yang lebih cepat dan mudah diakses.

Sehingga pentingnya bagi penulis untuk melakukan sedikit perubahan dengan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang kedalam perpustakaan.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis melakukan penelitian dengan mengajukan judul **Model Pengambilan Buku Digital Menggunakan QR Code (Studi Kasus Perpustakaan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta).**

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang diuraikan diatas, penulis ingin membuat model pengambilan buku digital menggunakan *QR Code*, untuk memudahkan mahasiswa dalam melaksanakan suatu kegiatan di dalam perpustakaan. Adapun masalah-masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara mahasiswa mempermudah dalam mengambil informasi pada skripsi di perpustakaan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta?

## 1.3 Tujuan dan Sasaran

Tujuan pembuatan model pengambilan buku digital menggunakan *QR Code* ini adalah sebagai berikut :

- a. Dengan cara men *scan QR Code* pada buku yang informasinya diinginkan mahasiswa/i.

## 1.4 Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Akademis

Untuk menambah wawasan serta diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian yang sejenis dikemudian hari.

b. Manfaat Fakultas

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan yang dapat dipertimbangkan sebagai membentuk perpustakaan yang efisien.

c. Bagi Peneliti

Penulisan ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan tugas akhir (skripsi) di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, selain itu juga sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi penulis dalam memahami ilmu informasi khususnya model pengambilan buku digital menggunakan *QR Code*.

### 1.5 Limitasi dan Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah mencakup 4 buah buku yang digunakan sebagai bahan atau data dalam penerapannya. Sedangkan batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Data yang digunakan adalah berupa isi setiap bab dalam skripsi.
- b. Uji coba sistem menggunakan *QR Code* dalam kondisi baik atau kondisi utuh dan tidak tercoret.
- c. Untuk ukuran cetak *QR Code*, penulis belum menemukan standar cetak *QR Code*.
- d. Metode pencarian skripsi menggunakan *QR Code* scanner dengan memasukan algoritma Zbar untuk pencocokan kode *QR Code* pada skripsi.
- e. Aplikasi dibuat menggunakan bahasa pemrograman Java, untuk *website* digunakan bahasa pemrograman yaitu *Hypertext Markup Language* (HTML), *Personal Home Page* (PHP), *Cascading Style Sheets* (CSS), *JavaScript* dan *database* yang digunakan *MySQL* (*My Structured Query Language*), XAMPP.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan untuk mengembangkan tugas akhir ini dibagi menjadi 5 (lima) bab yaitu sebagai berikut :

**BAB 1 PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, manfaat penelitian, limitasi dan ruang lingkup, serta sistematika penulisan.

**BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini akan dijelaskan landasan teori dan penelitian terdahulu yang akan mendukung penelitian ini dari metode-metode yang menjadi dasar bagi analisa permasalahan yang ada dan pemecahan tersebut. Tinjauan pustaka ini didapat dari studi pustaka mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penelitian skripsi ini.

**BAB 3 METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini akan membahas tentang metode yang digunakan dalam penelitian, *tools-tools* yang digunakan, waktu penelitian serta jadwal kegiatan penelitian.

**BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan membahas teknik analisis dan desain yang digunakan dalam pembangunan sistem yang dibuat dalam penelitian ini.

**BAB 5 PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran untuk perbaikan sistem sehingga menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi pengguna tugas akhir (skripsi) ini.

**DAFTAR PUSTAKA****DAFTAR RIWAYAT HIDUP****LAMPIRAN**