



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Meningkatnya jumlah mahasiswa baru setiap tahun di Universitas Multimedia Nusantara juga berarti meningkatnya jumlah pengunjung perpustakaan universitas ini. Mahasiswa datang bukan hanya untuk membaca dan meminjam buku, tapi juga meminjam fasilitas ruang diskusi dan layanan menonton video yang tersedia di perpustakaan yang dipimpin oleh juara satu pustakawan berprestasi tahun 2014 ini. *Staff* perpustakaan yang terbatas dan meningkat jumlah pengunjung perpustakaan yang sebagian besar memiliki *gadget mobile* melahirkan ide untuk menghilangkan proses transaksi peminjaman fasilitas ruang diskusi dan layanan menonton video dan menggantinya dengan proses secara digital menggunakan aplikasi mobile. Proses yang sudah berjalan selama ini membuat mahasiswa dan dosen harus mencatat data peminjaman ruang diskusi secara manual pada buku transaksi peminjaman ruang diskusi, yang nantinya akan direkap secara manual pula oleh staff perpustakaan dalam bentuk digital. Dengan adanya sistem reservasi secara digital ini, maka proses pencatatan dan perekapan seluruh transaksi peminjaman fasilitas di perpustakaan menjadi lebih cepat dan mudah.

Quick Response Code yang sering disingkat menjadi *QR Code* adalah suatu kode yang dapat digunakan untuk mempermudah pemerolehan informasi-informasi tertentu. Informasi dalam *QR Code* dapat diaplikasikan pada berbagai

macam bidang seperti penggunaan kartu nama, sistem pembayaran, pendidikan, dan berbagai jenis kegiatan bisnis (Denso Wave Incorporated, 2014). Berbagai universitas internasional seperti *Lawrence University*, *Boise State University*, *Brigham Young University*, dan masih banyak lagi, telah mengadaptasi penggunaan *QR Code* pada bagian perpustakaan. Contoh pemanfaatan tersebut seperti untuk menyimpan informasi-informasi tautan yang berisi *virtual tour* untuk perpustakaan, informasi-informasi dari buku, *link* untuk acara yang diadakan perpustakaan (Library Succes, 2014).

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

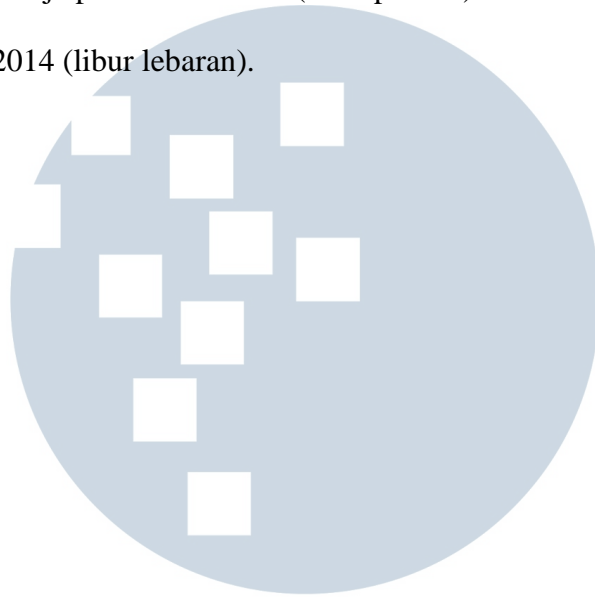
Kerja magang dilakukan dengan maksud untuk mendapat pengalaman dan pengetahuan mahasiswa terhadap dunia kerja dan untuk memenuhi mata kuliah magang yang diberikan pada semester tujuh di Universitas Multimedia Nusantara. Proyek kerja magang di perpustakaan dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan aplikasi untuk reservasi ruang diskusi dan layanan menonton video di perpustakaan, baik aplikasi pada aplikasi *desktop* yang digunakan *administrator* maupun penambahan modul pada aplikasi Android yang digunakan anggota perpustakaan sebagai *user*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan selama empat puluh hari kerja terhitung sejak 07 Juli 2014 - 12 September 2014 di Universitas Multimedia Nusantara.

Adapun prosedur pelaksanaan kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara sebagai berikut.

- a. mahasiswa magang datang ke kantor perusahaan yang bertempat di Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong setiap hari kerja, yaitu Senin-Jumat;
- b. lama jam kerja untuk hari Senin-Jumat adalah delapan jam;
- c. hari libur kerja pada 9 Juli 2014 (libur pemilu) dan 26 Juli 2014 sampai 5 Agustus 2014 (libur lebaran).



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA