

LAPORAN HASIL KERJA PRAKTEK

SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB PADA PERUSAHAAN/INSTANSI SATUAN PENDIDIKAN NON FORMAL SANGGAR KEGIATAN BELAJAR KOTA BINJAI



Disusun Oleh :

RIZKI SUPRAYGGO 178166118

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
SEPTEMBER 2020**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/11/22

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS TEKNIK

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223

Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20122

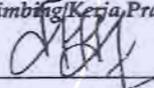
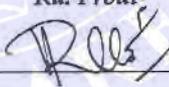
Website: www.teknik.uma.ac.id E-mail: univ_medanarea@uma.ac.id

BERITA ACARA DAN NILAI SEMINAR KERJA PRAKTEK

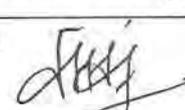
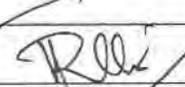
Pada hari ini 29 Desember 2020 telah diselenggarakan Seminar Kerja Praktek Program Studi Teknik Informatika untuk Tahun Akademik 2020/2021 atas :

Nama : Rizki Suprayogo
 NIM : 178160118
 Program Studi : Teknik Informatika
 Jenjang Pendidikan : S1 (Sarjana)
 Judul Kerja Praktek : Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web pada Perusahaan/Instansi Satuan Pendidikan non Formal Sanggar Kegiatan Belajar Kota Binjai
 Tempat Seminar : CloudX
 Tanda Tangan Pembawa Seminar : 
 Nilai Pembawa Seminar : A (88)

Seminar Kerja Praktek bersangkutan disetujui/tidak disetujui dengan catatan perubahan seperti yang tercantum pada tabel berikut :

Saran: Perbaiki yang masih ada bug pada sistem	Susilawati, S.Kom., M.Kom. Pembimbing Kerja Praktek 
Persetujuan Seminar:	
Saran:	Rizki Muliono S.Kom, M.Kom Ka. Prodi 
Persetujuan Seminar:	

PANITIA SEMINAR KERJA PRAKTEK:

No.	Jabatan	Nama Dosen	Tanda Tangan
1	Pembimbing Kerja Praktek	Susilawati, S.Kom., M.Kom.	1 
2	Ka. Prodi	Rizki Muliono S.Kom, M.Kom	2 

Medan, 29 Desember 2020

Ketua Prodi.



Rizki Muliono S.Kom, M.Kom

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



Document Accepted 29/11/22

Access From (repository.uma.ac.id)29/11/22

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN HASIL KERJA PRAKTEK SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB PADA PERUSAHAAN/INSTANSI SATUAN PENDIDIKAN NON FORMAL SANGGAR KEGIATAN BELAJAR KOTA BINJAI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat mata Kuliah Kerja
Praktek Jenjang Sudi S-1 Program Studi Teknik Informatika

Rizki Suprayogo

178160118

Medan, 02 Februari 2021

Menyetujui,

Mahasiswa

Dosen Pembimbing



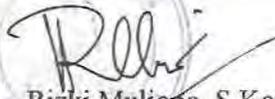
Rizki Suprayogo
NPM : 178160118



Sulawati, S.Kom, M.Kom
NIDN : 0126068702

Mengetahui,

Ketua Prodi Teknik Informatika



Rizki Muliono, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0109038902

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur panjatkan kepada Allah SWT atas segala Karunia dan Hidayah-Nya sehingga laporan kerja praktek ini berhasil diselesaikan dengan baik, serta salam bagi Rasul Allah SWT Muhammad SAW sebagai teladan hidup buat saya

Laporan Kerja Praktek ini disusun berdasarkan hasil pengamatan di Instansi Satuan pendidikan non formal sanggar kegiatan belajar kota Binjai. Penyusunan Laporan Kerja Praktek ini merupakan syarat yang harus di tempuh untuk memenuhi kelulusan yang disyaratkan dalam menempuh Gelar Sarjana Jenjang Strata (S-1) sesuai dengan kurikulum Jurusan Teknik Informatika Universitas Medan Area.

Kerja Praktek merupakan pengaiaaman kerja yang didapat oleh mahasiswa di luar bangku kuliah. Sehingga selain dapat ilmu teoritis, Mahasiswa juga mendapatkan ilmu praktis dan menambah wawasan tentang dunia Teknik Informatika terutama pekerjaan di lapangan.

Selama pelaksanaan Kerja Praktek di Instansi Satuan pendidikan non formal sanggar kegiatan belajar kota Binjai, penulis sedikit-banyaknya dapat mengetahui cara-cara teknis pelaksanaan proyek di lapangan dengan segala permasalahannya, penulis juga dapat mempelajari sistem koordinasi antara semua pihak yang terkait.

Penyusunan laporan kerja praktik ini tidak akan selesai tanpa bimbingan, nasehat serta petunjuk dari berbagai pihak. Untuk itu, perkenankanlah saya sebagai penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua Orang Tua saya dan Kakak yang senantiasa semasa hidupnya selalu memberikan sokongan dan do'a yang tiada henti serta kepada teman-teman informatika seperjuangan yang selalu memberi masukan positif kepada saya.
2. Prof. Dr Dadan Ramdan, M Eng, M.Sc selaku Rektor Universitas Medan Area.
3. Dr. Grace Yuswita Harahap, ST, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Medan Area.

4. Ibu Susilawati S.Kom, M.Kom selaku Wakil Dekan I Fakultas Teknik Universitas Medan Area dan Dosen pembimbing Kerja Praktek yang telah membimbing saya menyusun Laporan Kerja Praktek.
5. Rizki Muliono, S.Kom, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika Pada Fakultas Teknik Universitas Medan Area
6. Ibu Nurasih S.Pd selaku Pembimbing Lapangan yang telah membantu saya serta memberikan masukan-masukan yang berguna bagi saya.
7. Robby Kurniawan S Damanaik. ST selaku Kasubag Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Medan Area
8. Seluruh Dosen Program studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa laporan kerja praktek ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan laporan kerja praktek ini. Penulis berharap laporan kerja praktek ini dapat bermanfaat baik untuk kalangan pendidikan maupun masyarakat.

Akhir kata saya ucapkan terima kasih dan semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Taufiq dan Hidayah-Nya kepada kita semua agar kita dapat menjadi insan yang berguna bagi Agama, Bangsa, Negara dan berguna juga bagi orang lain serta diri kita sendiri. Amin ...

Medan, September 2020

Penulis,

Rizki Suparavogo

NIM 178160118

DAFTAR ISI

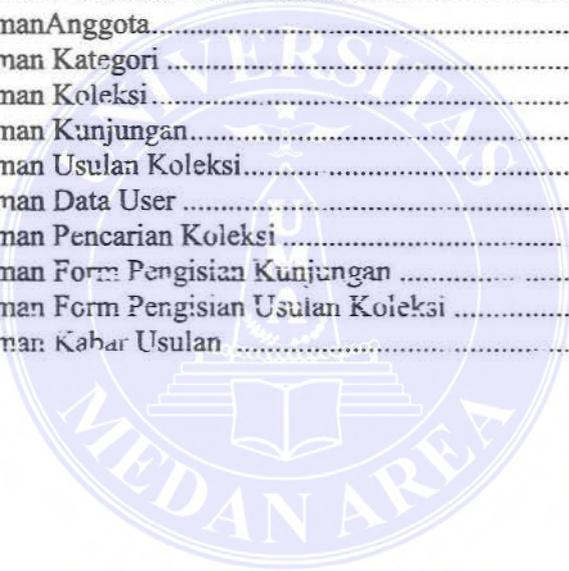
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
ABSTRAK	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Manfaat Kerja Praktek.....	2
1.4 Tujuan Kerja Paktek.....	2
1.5 Waktu Serta Tempat Kerja Praktek.....	2
BAB II TINJAUAN TEORI	4
2.1 Sistem	4
2.2 Informasi	5
2.3 Sistem Informasi.....	5
2.4 Perpustakaan	6
2.5 Website.....	7
2.6 XAMPP	7
2.7 HTML.....	8
2.8 PHP.....	8
2.9 CSS.....	9
2.10 UML	9
2.11 Database	11
2.12 Deskripsi Instansi	11
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	14
3.1 Ruang Lingkup Kegiatan.....	14
3.2 Rentuk Kegiatan	14
3.3 Jadwal Kegiatan	15
3.4 Hasil Kerja Praktek	15
BAB IV PENUTUP	34
4.1 Kesimpulan.....	34
4.2 Saran.....	35

DAFTAR PUSTAKA	36
DAFTAR LAMPIRAN	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peta Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Kota Binjai	3
Gambar 2.1 Foto Bersama Pegawai SKB Kota Binjai.....	12
Gambar 2.2 Struktur Organisasi SPNF Kota Binjai.....	13
Gambar 3.1 Ruang Lingkup Kegiatan	14
Gambar 3.2 Activity Diagram Login Admin	17
Gambar 3.3 Activity Diagram Pendaftaran Anggota.....	18
Gambar 3.4 Activity Diagram Menambah Koleksi	19
Gambar 3.5 Activity Diagram Peminjaman Koleksi	20
Gambar 3.6 Activity Diagram Pengembalian Koleksi.....	21
Gambar 3.7 Activity Diagram Laporan	22
Gambar 3.8 Relasi Antar Tabel.....	26
Gambar 3.9 Login Admin	26
Gambar 3.10 Halaman Dashboard	27
Gambar 3.11 Halaman Pinjaman	27
Gambar 3.12 Halaman Transaksi	28
Gambar 3.13 Halaman Anggota.....	28
Gambar 3.14 Halaman Kategori	29
Gambar 3.15 Halaman Koleksi.....	29
Gambar 3.16 Halaman Kunjungan.....	30
Gambar 3.17 Halaman Usulan Koleksi.....	30
Gambar 3.18 Halaman Data User	31
Gambar 3.19 Halaman Pencarian Koleksi	31
Gambar 3.20 Halaman Form Pengisian Kunjungan	32
Gambar 3.21 Halaman Form Pengisian Usulan Koleksi	32
Gambar 3.22 Halaman Kabar Usulan	32



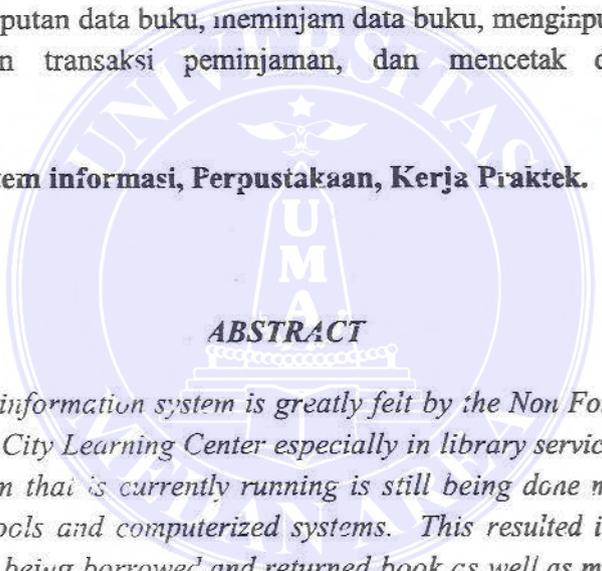
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Activity Diagram.....	10
Tabel 3.1 Daftar Tabel Kegiatan.....	15
Tabel 3.2 Tabel Anggota.....	22
Tabel 3.3 Tabel Kategori.....	23
Tabel 3.4 Tabel Koleksi.....	23
Tabel 3.5 Tabel Pinjaman.....	24
Tabel 3.6 Tabel User.....	24
Tabel 3.7 Tabel Usulan.....	24
Tabel 3.8 Tabel Temp.....	25
Tabel 3.9 Tabel Kunjungan.....	25



Kebutuhan akan sistem informasi ini sangat dirasakan oleh Satuan Pendidikan Non Formal Sanggar Kegiatan Belajar Kota Binjai khususnya dalam layanan perpustakaan. Mekanisme layanan perpustakaan yang sedang berjalan saat ini masih dilakukan secara manual atau belum menggunakan alat bantu komputer dan sistem yang terkomputerisasi. Hal tersebut mengakibatkan kesulitan dalam pemantauan buku yang sedang dipinjam dan pengembalian buku serta banyak kesalahan data yang terjadi dalam pengolahan administrasi perpustakaan. Melalui kerja praktek ini penulis bermaksud untuk membangun dan menerapkan suatu sistem informasi perpustakaan berbasis web dengan tujuan memudahkan kegiatan layanan administrasi perpustakaan pada Sanggar Kegiatan Belajar Kota Binjai. Pembuatan sistem ini dimulai dari pengumpulan data, analisis sistem, perancangan sistem dan implementasi. Berdasarkan hasil implementasi dari sampel data yang sebenarnya maka layanan administrasi perpustakaan dapat melakukan penginputan data buku, meminjam data buku, menginput data anggota, mencetak laporan transaksi peminjaman, dan mencetak daftar anggota perpustakaan.

Kata Kunci : Sistem informasi, Perpustakaan, Kerja Praktek.



ABSTRACT

The need for this information system is greatly felt by the Non Formal Education Unit of the Binjai City Learning Center especially in library services. The library service mechanism that is currently running is still being done manually or not using computer tools and computerized systems. This resulted in difficulties in monitoring books being borrowed and returned book as well as many data errors that occurred in library administration processing. Through this practical work the author intends to build and implement a web based library information system with the aim of facilitating library administration service activities at the Binjai City Learning Activity Center. Making this system starts from data collection, sisteni analysis, system design and implementation. Based on the implementation results of the actual data sample. the library administration service can input book data, borrow book data, input member data, print loan transaction reports, and print a list of library members.

Keywords: Information systems, Libraries, Job Training.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi informasi yang sedemikian cepatnya telah membawa dunia memasuki era baru yang lebih canggih dari yang pernah dibayangkan sebelumnya. Perkembangan Teknologi Informasi telah mengakibatkan perubahan dalam struktur pengelolaan organisasi bisnis sehingga semakin pesat yang telah mengubah bisnis dan konsep manajemen yang ada, juga berdampak terhadap kebutuhan informasi yang terdapat di internal maupun eksternal dalam pemecahan masalah untuk pengambilan keputusan, meraih peluang dan mencapai tujuan.

Sistem informasi adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Sistem informasi merupakan sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi. Sistem informasi juga dapat membantu dalam menganalisis permasalahan, menggambarkan hal-hal yang rumit dan menciptakan produk baru. Sistem informasi menjadi salah satu hal terpenting dalam suatu instansi atau perusahaan. Keberadaan sistem informasi sudah menjadi kebutuhan mutlak bagi perusahaan dalam menjalankan proses bisnisnya.

Kebutuhan akan sistem informasi ini sangat dirasakan oleh Satuan Pendidikan Non Formal Sanggar Kegiatan Belajar Kota Binjai khususnya dalam layanan perpustakaan. Mekanisme layanan perpustakaan yang sedang berjalan saat ini masih dilakukan secara manual atau belum menggunakan alat bantu komputer dan sistem yang terkomputerisasi. Mulai dari pendataan peminjaman, pengembalian, stok buku hingga pembuatan laporan administrasi perpustakaan. Hal tersebut mengakibatkan kesulitan dalam pemantauan buku yang sedang di pinjam dan pengembalian serta banyak kesalahan data yang terjadi dalam pengolahan administrasi perpustakaan.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut, maka melalui kerja praktek ini penulis bermaksud untuk membangun dan menerapkan suatu sistem informasi perpustakaan berbasis web dengan tujuan memudahkan kegiatan layanan administrasi perpustakaan seperti pendataan buku, peminjaman buku, dan pengembalian buku pada Sanggar Kegiatan Belajar Kota Binjai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka dapat dirumuskan masalah yang terjadi adalah Bagaimana membuat sistem informasi perpustakaan berbasis web pada SKB (Sanggar Kegiatan Belajar) Kota Binjai?

1.3 Manfaat Kerja Praktek

Adapun manfaat dari Kerja Praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat memberikan sumbangan ide atau pengetahuan dalam merancang sistem informasi perpustakaan berbasis web.
2. Mendapatkan tambahan ilmu bersosialisasi dalam ruang lingkup dunia kerja.
3. Mendapatkan wawasan dan pengalaman mengenai pembuatan sistem informasi perpustakaan berbasis web.

1.4 Tujuan Kerja Praktek

Adapun tujuan dari Kerja Praktek ini adalah membangun sistem informasi perpustakaan berbasis web untuk memudahkan kegiatan layanan administrasi perpustakaan seperti pendataan buku, peminjaman buku, dan pengembalian buku pada Sanggar Kegiatan Belajar Kota Binjai.

1.5 Waktu Serta Tempat Kerja Praktek

Waktu yang dilaksanakan penulis untuk kerja praktek ini adalah 1 (satu) bulan terhitung dari tanggal 28 Agustus sampai 28 September 2020. Lokasi yang menjadi tempat kerja praktek penulis adalah Instansi Satuan pendidikan non formal sanggar kegiatan belajar kota Binjai.



Gambar 1.1 Peta Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Kota Binjai

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Sistem

Menurut (Yunaeti, et all, 2017) Suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Secara sederhana, suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variable yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu.

Sistem terdiri atas elemen atau komponen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi, atau energi untuk mencapai suatu tujuan. Sistem mempunyai beberapa element atau sifat-sifat tertentu antara lain:

a. **Komponen Sistem (*Component*)**

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang saling berkerja sama membentuk suatu komponen sistem atau bagian-bagian dari sistem.

b. **Batasan sistem (*Boundary*)**

Merupakan daerah yang membatasi suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan kerjanya.

c. **Subsistem**

Bagian-bagian dari sistem yang beraktivitas dan berinteraksi satu sama lain yang untuk mencapai tujuan dengan sasaraanya masing-masing.

d. **Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)**

Suatu sistem yang ada di luar dari batas sistem yang di pengaruhi oleh operasi sistem dalam arti bisa merugikan atau menguntungkan sistem itu sendiri.

e. **Penghubung Sistem (*Interface*)**

Media penghubung sistem antara suatu subsistem dengan subsistem yang lain. Adanya penghubung ini memungkinkan berbagai sumber daya mengalir dari suatu subsistem ke subsistem yang lain.

f. **Masukkan Sistem (*Input*)**

Segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem yang akan menjadi bahan yang di proses.

g. **Keluaran Sistem (*Output*)**

Hasil dari pemrosesan yang diklarifikasikan menjadi keluaran yang berguna.

h. **Pengelohan Sistem (*Process*)**

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukkan menjadi keluaran.

i. **Sasaran Sistem (*Object*)**

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministic.

2.2 Informasi

Menurut (Yunaeti, et all, 2017) Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata digunakan untuk pengambilan keputusan. Informasi merupakan data yang telah diklasifikasikan atau diolah untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Menurut (Hutahaen, 2014) Informasi adalah data yang diolah atau menjadi sesuatu yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data. Data kenyataan melukiskan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (event) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu.

2.3 Sistem Informasi

Menurut (Yunaeti, et all, 2017) Sistem informasi merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi. Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan

strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang di perlukan untuk pengambilan keputusan.

Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengelolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya. Berikut beberapa komponen dari sistem informasi antara lain:

- a. Komponen input, adalah data yang masuk ke dalam sistem informasi.
- b. Komponen model, adalah kombinasi prosedur, logika, dan model matematika yang memproses data tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
- c. Komponen output, adalah hasil informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
- d. Komponen teknologi, adalah alat dalam sistem informasi, teknologi digunakan dalam menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan, dan mengirimkan output dan memantau pengendalian sistem.
- e. Komponen basis data, adalah kumpulan data yang saling berhubungan tersimpan di dalam komputer dengan menggunakan software database.
- f. Komponen kontrol, adalah komponen yang mengendalikan gangguan terhadap sistem informasi.

2.4 Perpustakaan

Menurut (Darmono, 2015) Perpustakaan bertujuan menyerap dan menghimpun informasi, mewujudkan suatu wadah pengetahuan yang terorganisasi merumuskan kemampuan menikmati pengalaman imajinatif, membantu perkembangan kecakapan bahasa dan daya pikir, mendidik agar dapat menggunakan dan memelihara bahan pustaka secara efisien, serta memberikan dasar ke arah studi mandiri. Idealnya perpustakaan dapat dapat dijadikan tempat

Rizki Suprayogo - Laporan Kerja Praktek Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web...
atau sarana menggairahkan semangat belajar, menumbuhkan minat baca, dan mendorong belajar secara mandiri.

Dalam Undang-Undang RI Nomor 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan, definisi perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi dan rekreasi para pemustaka. Perpustakaan merupakan salah satu sarana dibutuhkan di lingkungan berbagai lembaga, termasuk sekolah guna membantu tercapainya setiap upaya pembelajaran.

2.5 Website

Menurut (Yuhefizar, S.Kom, 2009) Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Setiap orang di berbagai tempat dan segala waktu bisa menggunakannya selama terhubung secara online di jaringan internet. Sebuah website biasanya dibangun atas banyaknya halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman dengan dengan halaman web lainnya disebut dengan hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut hypertext.

2.6 XAMPP

Menurut (Harry, 2020) XAMPP adalah perangkat lunak sumber terbuka yang dikembangkan oleh teman-teman Apache. Paket perangkat lunak XAMPP berisi distribusi Apache untuk server Apache, MariaDB, PHP, dan Perl. Dan itu pada dasarnya adalah tuan rumah lokal atau server lokal. Server lokal ini berfungsi di computer desktop atau laptop anda sendiri. Penggunaan XAMPP adalah untuk menguji klien atau Website anda sebelum mengunggah ke server web jarak jauh (online). Perangkat lunak server XAMPP ini memberi Anda lingkungan yang cocok untuk menguji proyek MYSQL, PHP, Apache, dan Perl di server lokal. Bentuk lengkap XAMPP adalah X singkatan dari Cross Platform, (A) Server Apache, (M) MariaDB, (P) PHP dan (P) Perl. Cross platform biasanya berarti dapat berjalan di computer mana saja dengan sistem operasi apapun.

2.7 HTML

Rizki Suprayogo - Laporan Kerja Praktek Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web...

Menurut (Jubilee, 2014) Secara harafiah, HTML adalah Hypertext Marckup Language yang memiliki arti dari setiap kata yang membentuk singkatan HTML, berikut penjelasan singkatannya:

- Hypertext adalah sebuah text yang apabila diklik akan membawa pergi dari satu dokument ke dokument lainnya yang berwujud link sehingga bisa mengantarkan ke internet.
- Marckup adalah tag (semacam kode) yang mengatur layout dan tampilan-tampilan visual yang kita lihat di sebuah website, termasuk font, warna teks, gambar dan lain sebagainya.
- Language merupakan sebuah petunjuk bahwa html adalah semacam script pemrograman.

Dengan kata lain, HTML adalah script pemrograman yang mengatur bagaimana menyajikan informasi di dunia internet dan bagaimana informasi itu membawa dari satu tempat ke tempat lainnya.

Menurut (Yuhfizar, S.Koni, 2009) HTML adalah singkatan dari Hypertext Marckup Language yang merupakan salah satu kode semi pemrograman yang menjadi dasar terwujudnya web. HTML merupakan halaman yang berada pada situs internet yang berawal dari kumpulan kode-kode yang ditampilkan dalam format tag untuk ditampilkan dalam halaman web.

2.8 PHP

Menurut (Anhar, 2010) PHP singkatan dari Hypertext Preprocessor yaitu Bahasa pemrograman web server-side yang bersifat open source. PHP merupakan script yang terintegrasi dengan HTML (Hypertext Markup Language) dan berada pada server (server side HTML embedded scripting). PHP adalah script yang digunakan untuk membuat halaman website dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh client. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima client selalu yang terbaru/up to date. Semua script PHP dieksekusikan pada server dimana script tersebut dijalankan.

2.9 CSS

Menurut (Risidin, 2019) Cascading Style Sheet (CSS) merupakan aturan untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan menjadi lebih terstruktur dan seragam. CSS dapat digunakan untuk menampilkan style dari content document HTML yang dapat menghemat waktu pekerjaan dan proses loadingnya lebih cepat dilakukan oleh browser. CSS bukan merupakan bahasa pemrograman akan tetapi sama halnya styles dalam aplikasi pengolahan kata, umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat oleh dengan bahasa HTML.

CSS dapat mengendalikan ukuran gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna tabel, ukuran border, warna border, warna hyperlink, dan parameter lainnya. CSS adalah bahasa style sheet yang digunakan untuk mengatur tampilan dokument. Dengan CSS memungkinkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda.

2.10 Unified Modelling Language (UML)

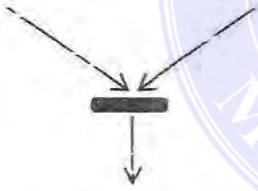
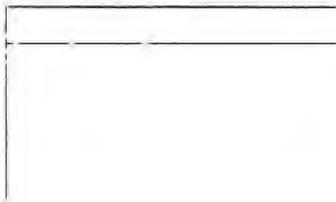
Menurut (David, 2003) Modeling Language (UML) adalah himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan dan desain Object Oriented Program (OOP) serta aplikasinya. UML adalah metodologi untuk mengembangkan sistem OOP dan sekelempok tool untuk mendukung pengembangan sistem tersebut. UML mulai di perkenalkan oleh Object Management Group, sebuah organisasi yang telah mengembangkan model, teknologi, dan standart OOP sejak tahun 1980-an. Sekarang UML sudah mulai banyak digunakan oleh praktisi OOP. UML merupakan dasar bagi tool desain berorientasi objek dari IBM. Berikut bagian dari Unified Modelling Language (UML) :

- Activity Diagram

Menurut (David, 2003) Activity diagram adalah bentuk visual dari alir kerja yang berisi aktivitas dan tindakan, yang juga dapat berisi pilihan, pengulangan, dan concurrency. Activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem

atau proses bisnis. Simbol-simbol yang digunakan dalam activity diagram yaitu:

Tabel 2.1 Activity Diagram

Gambar	Keterangan
	Start point, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas
	End point, akhir aktivitas
	Activities, menggambarkan suatu kegiatan atau proses bisnis
	Fork (percabangan), digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu
	Join (penggabungan) atau rake, digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi
	Decision points, menggambarkan pilihan untuk pengambilan, keputusan, true atau false
	Swimlane, pembagian activity diagram untuk menunjukkan siapa melakukan apa

Menurut (Yuniar, 2015) Database merupakan pangkalan data (tempat data) yang disusun sedemikian rupa dengan tujuan agar database tersebut efisien dan efektif serta mengikuti aturan-aturan alat desain database, terlepas dari perangkat lunak pemrograman apa yang digunakan. Pada saat basisdata menjadi kompleks, maka basisdata dikembangkan menggunakan teknik perancangan dan pemodelan secara formal.

Menurut (Jubilee, 2016) Database adalah sebuah sistem yang berfungsi untuk menyimpan dan mengelola sekumpulan data. Setiap database mempunyai API tertentu untuk membuat, mengakses, mengatur, mencari, dan menyalin data yang ada di dalamnya sehingga bisa dimanfaatkan oleh aplikasi lainnya. Untuk menampung dan mengatur data yang begitu banyak, dapat menggunakan *Relation Database Management (RDMS)*. Disebut *relational database* karena semua data disimpan dalam tabel-tabel berbeda dan dihubungkan berdasarkan relasinya satu dengan lainnya menggunakan *primary key* atau *foreign key*.

2.12 Deskripsi Instansi

Menurut Pasal 1 Pemendikbud Nomor 4 tahun 2016 tentang Ahli Fungsi Sanggar Kegiatan Belajar menjadi satuan Pendidikan Non Formal Sejenis, Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) adalah unit pelaksanaan teknis dinas yang menangani urusan pendidikan pada kabupaten/kota yang berbentuk satuan pendidikan non formal sejenis. Satuan pendidikan non formal sejenis adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan. Program pendidikan non formal adalah layanan pendidikan yang diselenggarakan untuk memperdayakan masyarakat melalui pendidikan kecakapan kepemudaan, pendidikan pemerdayaan perempuan, pendidikan kekerasan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik



Gambar 2.1 Foto Bersama Pegawai SKB Kota Binjai

Begitu dengan lingkungan kerja yang ada di dalam instansi Sanggar Kegiatan Belajar Kota Binjai, yang merupakan kumpulan individu-individu atau sekelompok orang yang dalam sebuah organisasi dengan latar belakang yang berbeda dan proses suatu sistem kerja yang ada di dalam organisasi tersebut memiliki kegiatan kerjanya dan tata nilai yang membentuk proses atau aktivitas. Artinya seluruh komponen harus mampu melakukan kerjasama walaupun jabatan berbeda, tingkat pendidikan berbeda, suku bahkan agama yang berbeda-beda. Karena hal tersebut bukanlah menjadi penghalang untuk melakukan kerja sama.

A. Program Layanan Instansi

Adapun program layanan SPNF SKB Kota Binjai sebagai berikut:

- a. Pendidikan anak usia dini (PAUD).
- b. Pendidikan keaksaraan fungsional.
- c. Pendidikan kesetaraan (Paket A,B, dan C).
- d. Pendidikan keluarga.
- e. Program kursus dan pelatihan.
- f. Taman bacaan masyarakat.

B. Visi Dan Misi Instansi

Adapun Visi dan Misi SPNF SKB Kota Binjai adalah sebagai berikut :

I. Visi

Unggul dalam kreativitas prima dalam pelayanan.

II. Misi

- Mewujudkan berbagai program percontohan pendidikan non formal.
- Menyediakan layanan informasi pendidikan non formal.
- Mengembangkan sarana dan prasarana belajar.
- Meningkatkan jaringan kemitraan.

C. Tujuan Instansi

Adapun tujuan SPNF SKB Kota Binjai sebagi beriku:

- Menyelenggarakan program PAUD dan DIKMAS di kota Binjai untuk melayani mayarakat yang membutuhkan pendidikan.
- Memberi pelayanan pendidikan PAUD dan DIKMAS yang terjangkau dan berkualitas.
- Menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai dalam menyelenggarakan pendidikan non formal.
- Menyelenggarakan desa binaan PAUD dan DIKMAS.
- Melaksanakan pengabdian masyarakat yang terkait dengan program PAUD dan DIKMAS.

D. Struktur Organisasi Instansi



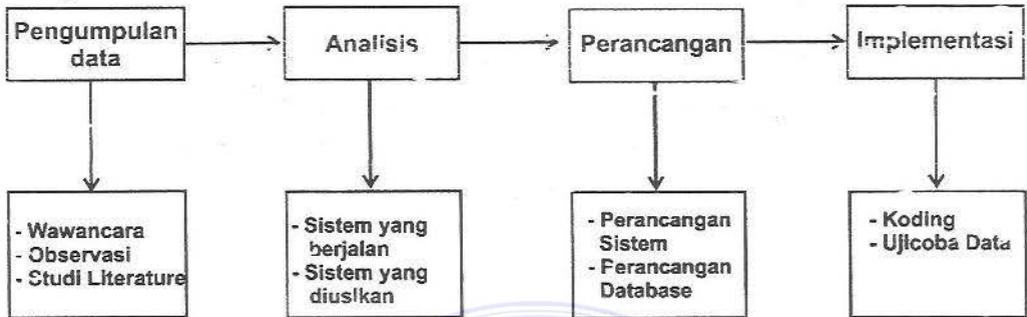
Gambar 2.2 Struktur Organisasi SPNF SKB Kota Binjai

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Ruang Lingkup Kegiatan

Ruang lingkup kegiatan selama melaksanakan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Ruang Lingkup Kegiatan

A. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan tiga cara yaitu :

a. Observasi

Melakukan observasi secara langsung di perpustakaan mengenai kegiatan pustakawan dalam mengelola data.

b. Wawancara

Melakukan wawancara kepada pihak Tata Usaha yang ditugaskan sebagai pengurus perpustakaan, mengenai sistem yang digunakan di SKB dalam mengelola data perpustakaan.

c. Studi literatur

Melakukan studi literatur dengan cara membaca dan mempelajari materi yang terkait dengan sistem informasi perpustakaan berbasis web dari jurnal-jurnal maupun ebook.

3.2 Bentuk Kegiatan

Selama melaksanakan kerja praktek di Satuan Pendidikan Non Formal Sanggar Kegiatan Belajar, bila diperkenankan penulis ingin mempelajari tentang hal-hal antara lain sebagai berikut :

- a. Data – data yang ada di Perpustakaan

- b. Mengidentifikasi kebutuhan perpustakaan
- c. Pengumpulan data-data perpustakaan untuk dikelola menjadi suatu sistem informasi perpustakaan
- d. Merancang sistem informasi perpustakaan berbasis web pada SKB Kota Binjai

3.3 Jadwal Kegiatan

Kegiatan Yang Dilakukan Yaitu :

Tabel 3.1 Daftar Tabel Kegiatan

Kegiatan	Jadwal Kegiatan					
	July	Agustus				September
	IV	I	II	III	IV	I
Orientasi & Pengamatan Lapangan						
Pengumpulan Data						
Identifikasi Kebutuhan						
Perancangan Sistem						
Implementasi Sistem						
Pengujian Sistem						
Penyusunan Laporan						

3.4 Hasil Kerja Praktek

A. Analisis

1. Analisis Sistem Yang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan pada SKB Kota Binjai tersebut masih menggunakan metode manual yaitu pencatatan di buku folio dalam mngielah data perpustakaan. Sehingga jika pencatatan di buku folio tersebut sudah penuh, maka pustakawan melakukan pencatatan baru serta pemborosan kertas yang berlebihan.

2. Kebutuhan Sistem Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan sistem ini yaitu terdiri dari :

- a. Laptop/ PC.
- b. Processor Minimum Pentium Intel Celeron 2955U.
- c. Memory yang digunakan yaitu minimal 2 GB.

- d. Hard Disk Minimum 500 GB.
- e. Keyboard dan mouse.

3. Kebutuhan Sistem Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem ini yaitu terdiri dari :

- a. Sistem operasi Windows 10 Ultimate 32-64 bit
- b. Xampp versi 3.2.4
- c. Bahasa pemrograman PHP
- d. Aplikasi browser
- e. Database
- f. Web editor
- g. Bootstraps

4. Analisis Sistem Yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan dalam perancangan sistem informasi perpustakaan berbasis web dilakukan untuk mempermudah pustakawan dalam mengelola data perpustakaan. Pembuatan digunakan dengan menggunakan PHP dan Mysql dengan desain bootstrap yang digunakan untuk memudahkan pustakawan mengelola sistem.

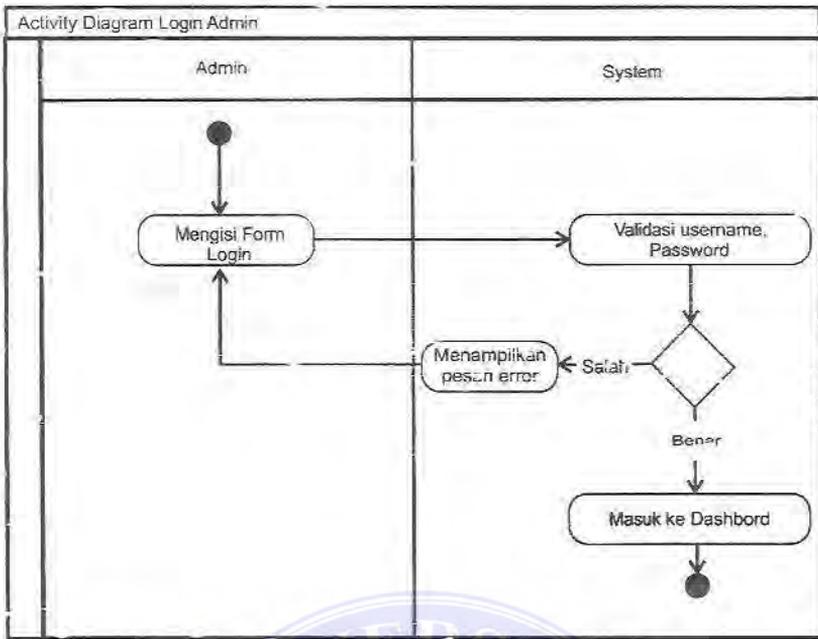
B. Perancangan Sistem

Perancangan sistem informasi perpustakaan berbasis web ini menggunakan pendekatan berorientasi objek dengan menggunakan metode *Unified modeling Language* (UML).

1. Activity Diagram Login Admin

Berikut definisi Gambar 3.2 Activity Diagram Login Admin :

- a. Admin atau pegawai mengisi form login dengan memasukan username dan password.
- b. System melakukan validasi username dan password apakah benar atau salah.



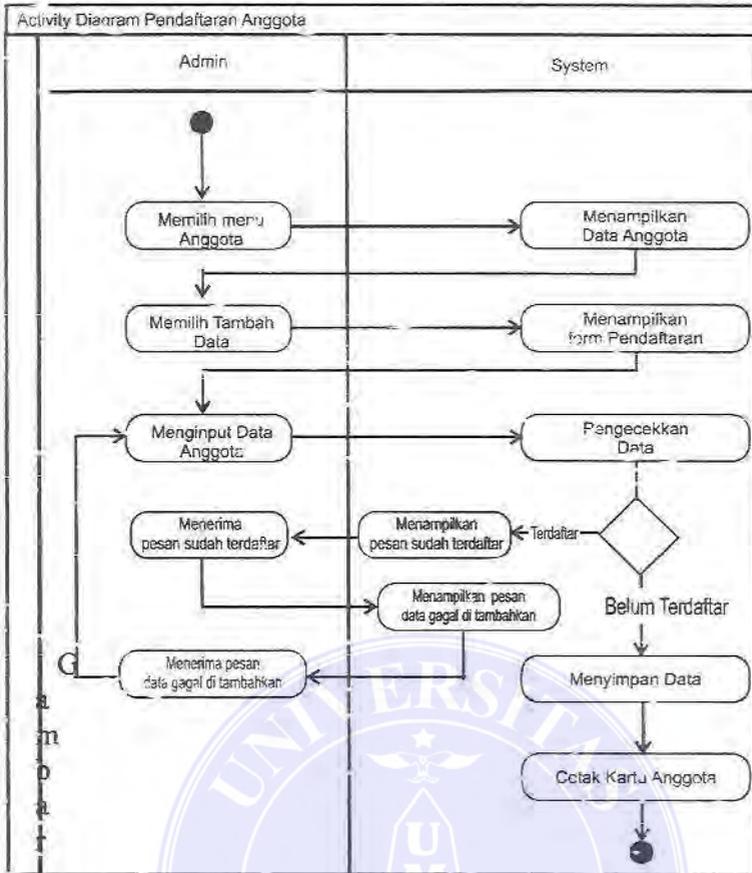
Gambar 3.2 Activity Diagram Login Admin

2. Activity Diagram Pendaftaran Anggota

Berikut definisi Gambar 3.3 Activity Diagram

Pendaftaran Anggota:

- a. Admin memilih menu anggota setelah itu admin melakukan penambahan data untuk membuka form pendaftaran kemudian melakukan penginputan data pada form Pendaftaran Anggota
- b. System menampilkan form pendaftaran kemudian system akan mengecek apakah anggota sudah terdaftar atau belum terdaftar. Jika belum system akan menyimpan data anggota

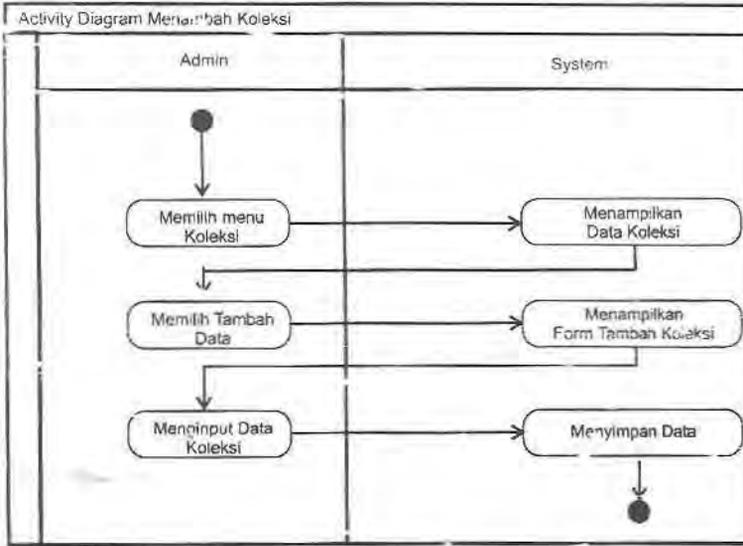


Gambar 3.3 Activity Diagram Pendaftaran Anggota

5. Activity Diagram: Menambah Koleksi

Berikut definisi Gambar 3.4 Activity Diagram Menambah Koleksi :

- a. Admin memilih menu koleksi kemudian melakukan penambahan data koleksi setelah itu admin akan menginputkan data koleksi
- b. System akan menampilkan data koleksi setelah data koleksi sudah di input pada form tambah koleksi, system akan menyimpan data.



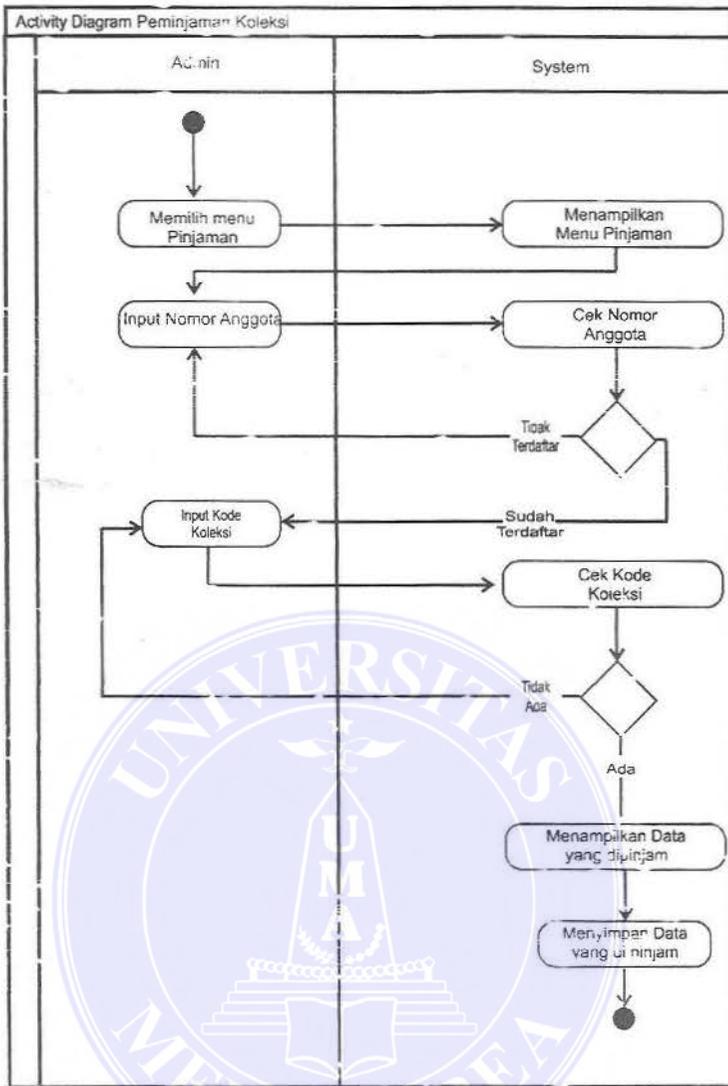
Gambar 3.4 Activity Diagram Menambah Koleksi

4. Activity Diagram Feminjaman Koleksi

Berikut definisi Gambar 3.5 Activity Diagram

Peminjaman Koleksi :

- a. Admin memilih menu pinjaman kemudian admin akan menginput nomor anggota dan kode koleksi.
- b. System menampilkan menu pinjaman kemudian system akan nencek nomor anggota dan kode koleksi. Jika ada maka system akan menyimpan data yang di pinjam.

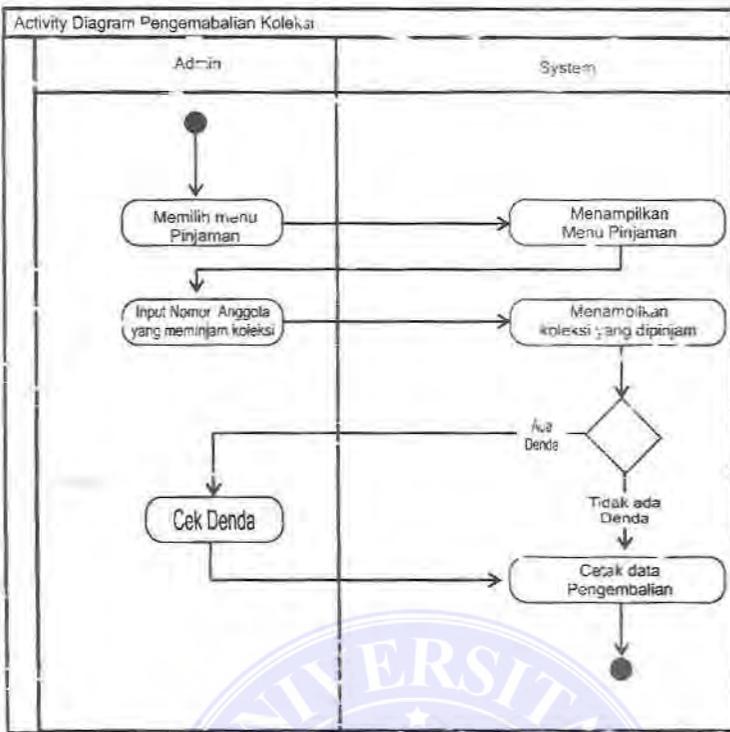


Gambar 3.5 Activity Diagram Peminjaman Koleksi

5. Activity Diagram Pengembalian Koleksi

Berikut definisi Gambar 3.6 Activity Diagram Pengembalian Koleksi :

- a. Admin memilih menu pinjaman kemudian akan menginput nomor anggota yang meminjam koleksi. Jika anggota melewati batas pinjaman maka akan kena denda.
- b. System menampilkan menu pinjaman kemudian system akan menampilkan data koleksi yang di pinjam. Jika koleksi tidak ada denda maka akan mencetak data pengembalian koleksi.

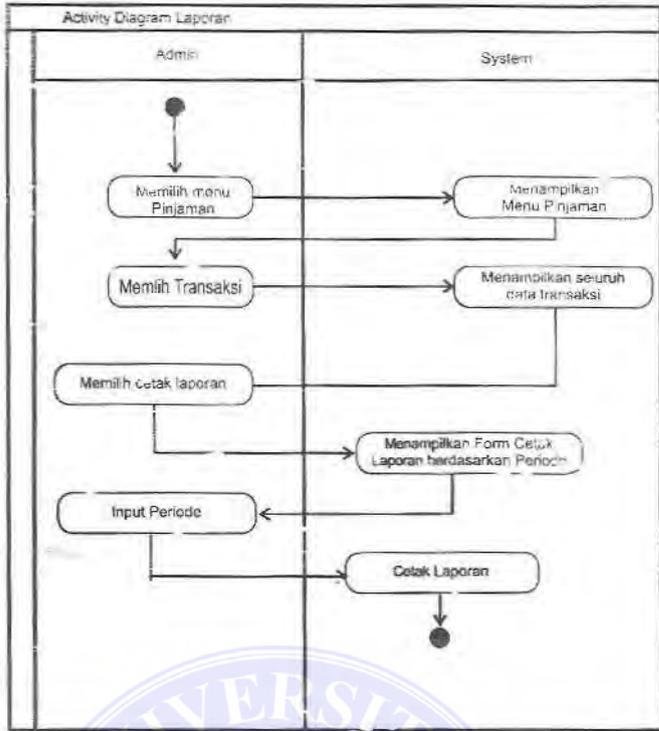


Gambar 3.6 Activity Diagram Pengembalian Koleksi

6. Activity Diagram Laporan

Berikut definisi Gambar 3.7 Activity Diagram Laporan :

- a. Admin memilih menu pinjaman kemudian admin akan memilih transaksi untuk mencetak laporan berdasarkan periode
- b. System menampilkan menu pinjaman kemudian akan menampilkan seluruh data transaksi. Untuk mencetak laporan admin harus menentukan periode yang diinginkan oleh admin. Ketika periode telah ditentukan maka laporan akan di cetak



Gambar 3.7 Activity Diagram Laporan

C. Desain Database

1. Tabel Anggota

Tabel 3.1 Tabel Anggota

Nama	Jenis	Panjang
Idanggota	int	11
Nama	varchar	50
Jk	enum	'laki-laki', 'perempuan'
Noindentitas	varchar	50
Instansi	varchar	50
Alamat	text	text
Noif	varchar	13
Pekerjaan	varchar	25
Foto	varchar	125
Status	enum	'aktif', 'tidak aktif'
tgl_daftar	date	

2. Tabel Kategori

Tabel 3.2 Tabel Kategori

Nama Field	Tipe Data	Panjang
idkategori	int	11
kategori	varchar	50

3. Tabel Koleksi

Tabel 3.3 Tabel Koleksi

Nama Field	Tipe Data	Panjang
id	int	11
id_koleksi	varchar	25
kode_koleksi	varchar	25
isbn	varchar	125
judul	varchar	225
pengarang1	varchar	225
pengarang2	varchar	225
editor	varchar	125
penerjemah	varchar	125
kota_terbit	varchar	125
penerbit	varchar	55
tahun_terbit	year	4
foto	varchar	125
copies	int	11
siswa_copies	int	11
deskripsi	text	
jenis_buku	varchar	25
kategori	varchar	50
cetakan	varchar	25
edisi	varchar	25
status	varchar	50
tgl update	date	

UNIVERSITAS MEDAN AREA

4. Tabel Pinjaman

Tabel 3.4 Tabel Pinjaman

Nama Field	Tipe Data	Panjang
Id_pinjaman	int	11
Kode_anggota	Varchar	12
Kode_koleksi	Varchar	12
Jml_pinjam	Int	5
Tgl_pinjam	Date	
Tgl_kembali	date	
status	varchar	12

5. Tabel User

Tabel 3.5 Tabel User

Nama Field	Tipe Data	Panjang
iduser	int	11
username	varchar	50
password	varchar	225
email	varchar	125
level	varchar	25

6. Tabel Usulan

Tabel 3.6 Tabel Usulan

Nama Field	Tipe Data	Panjang
idusulan	int	11
noanggota	varchar	25
judul	varchar	225
pengarang	varchar	225
keterangan	text	
tgl_usulan	date	
status_usulan	varchar	25

7. Tabel Temp

Tabel 3.7 Tabel Temp

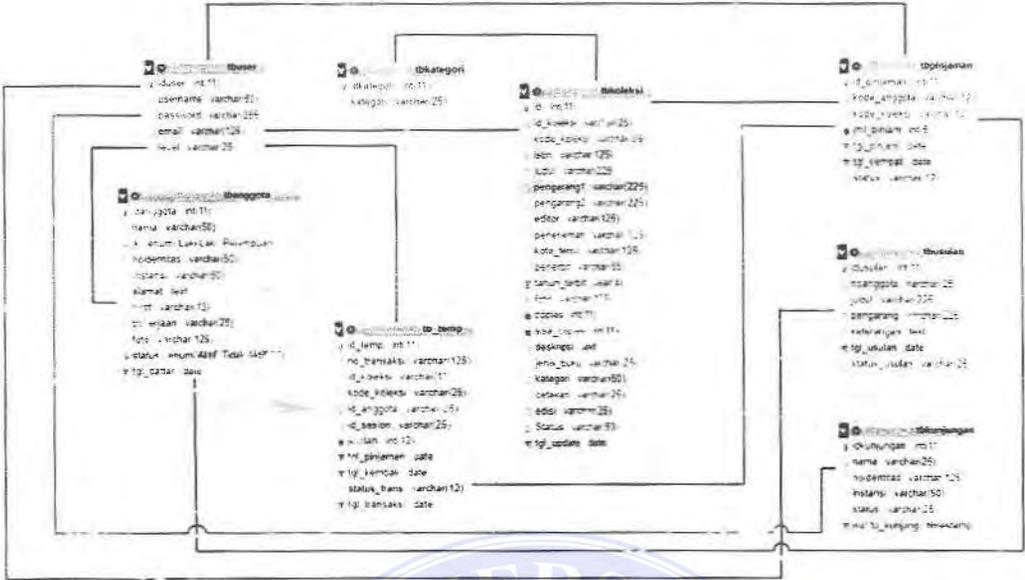
Nama Field	Tipe Data	Panjang
id_temp	int	11
no_transaksi	varchar	125
id_koleksi	varchar	11
kode_koleksi	varchar	25
id_anggota	varchar	25
id_session	varchar	25
Jumlah	int	12
tgl_pinjaman	date	
tgl_kembali	date	
status_trans	varchar	12
tgl_transaksi	date	

8. Tabel Kunjungan

Tabel 3.8 Tabel Kunjungan

Nama Field	Tipe Data	Panjang
Idkunjungan	int	11
Nama	varchar	25
Noindentitas	varchar	125
Instansi	varchar	50
Status	varchar	50
waktu_kunjung	timestamp	25

9. Relasi Antar Tabel



Gambar 3.8 Reiasi Antar Tabel

D. Implementasi

Ini merupakan implementasi hasil rancangan menjadi sebuah aplikasi Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web

1. Login Admin

Halaman login admin merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika project di jalankan yang dapat di akses oleh admin yang terdiri dari username dan password.



Gambar 3.9 Login Admin

2. Halaman Dashboard

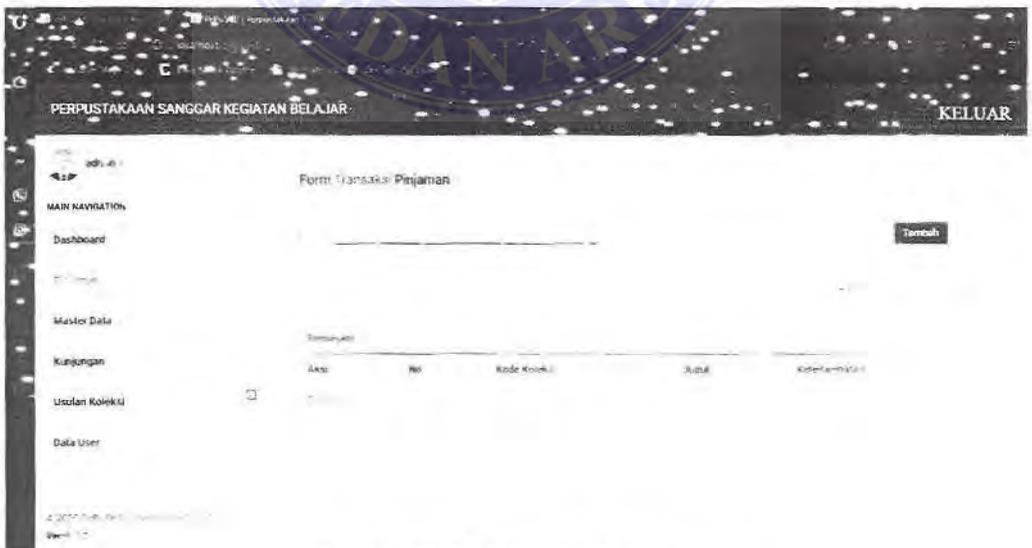
Halaman ini berfungsi untuk mengetahui informasi tentang data-data koleksi terdiri dari total koleksi, dipinjam, tersedia, jumlah anggota, hilang, rusak,



Gambar 3.10 Halaman Dashboard

3. Halaman Pinjaman

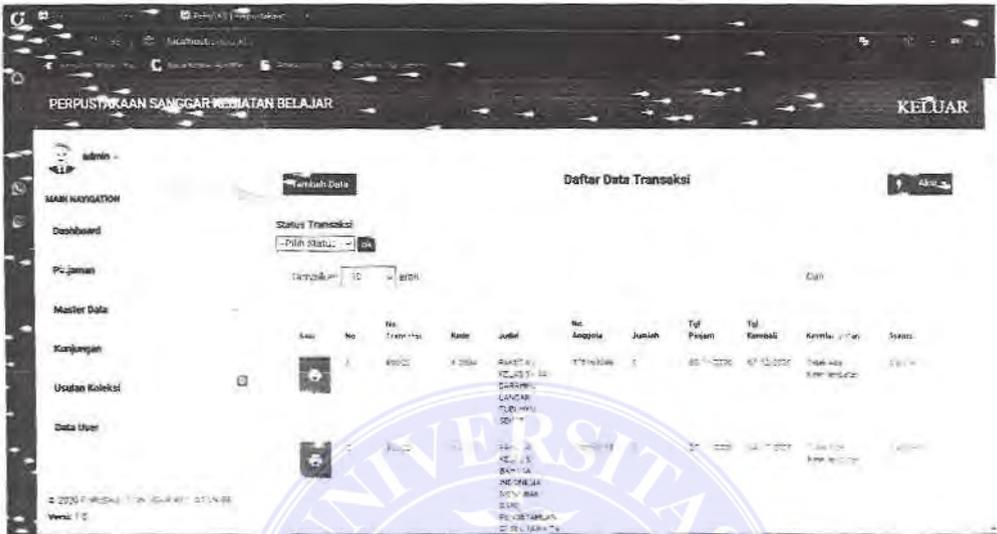
Halaman ini berfungsi meminjam sebuah koleksi yang ingin di pinjam terdiri dari penginputan nomor anggota dan kode buku



Gambar 3.11 Halaman Pinjaman

4. Halaman Transaksi

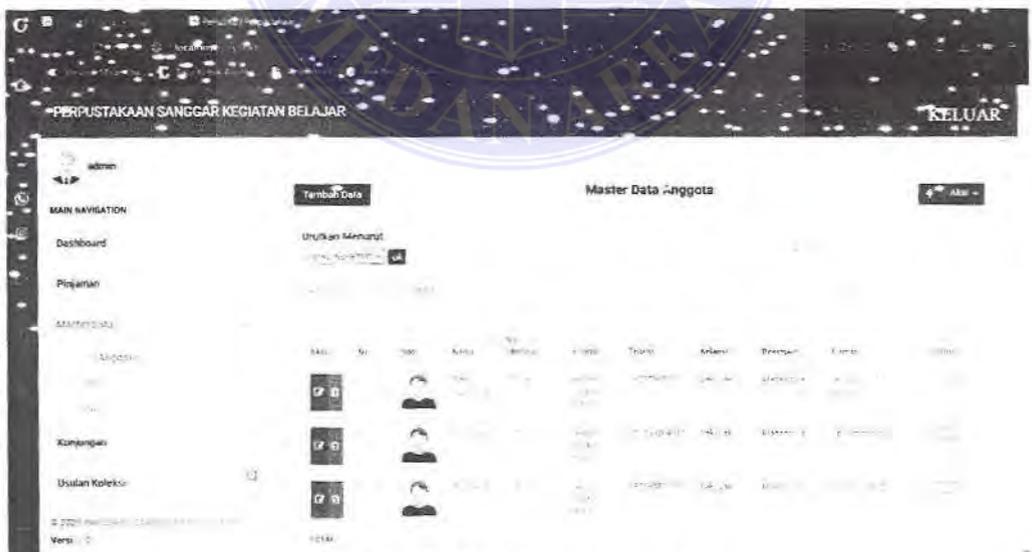
Halaman ini berfungsi melihat seluruh data-data koleksi yang telah dipinjam



Gambar 3.12 Halaman Transaksi

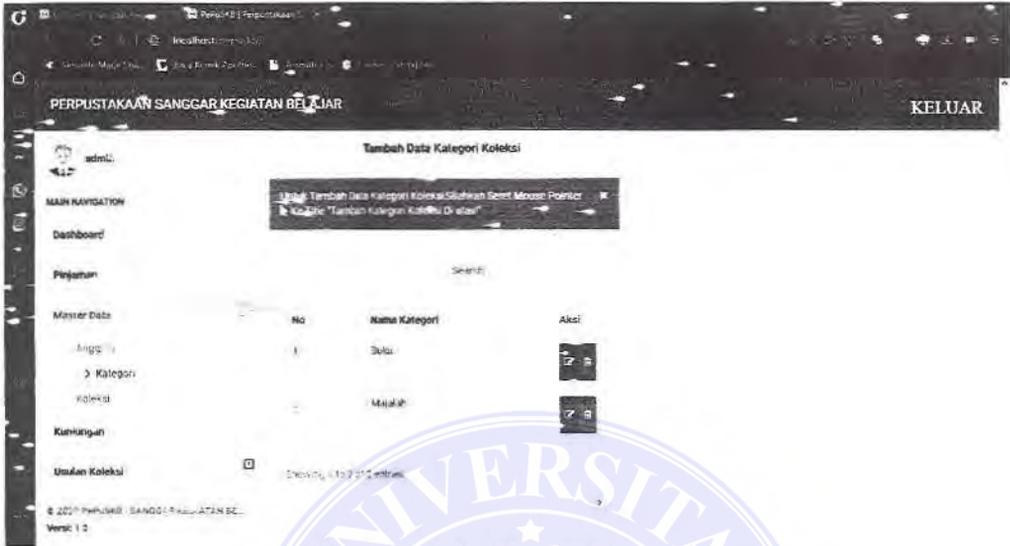
5. Halaman Anggota

Halaman ini berfungsi Melihat seluruh data-data Anggota terdiri dari tambah data, edit data, hapus data.



Gambar 3.13 Halaman Anggota

Halaman ini berfungsi menambah kategori koleksi: seperti buku, majalah dan lain sebagainya terdiri dari tambah data, edit data, hapus data.



Gambar 3.14 Halaman Kategori

7. Halaman Kunjungan

Halaman ini berisi tentang kunjungan perpustakaan baik anggota maupun non anggota



Gambar 3.15 Halaman Kunjungan

8. Halaman Koleksi

Halaman ini berisi tentang kumpulan-kumpulan semua data kategori koleksi terdiri dari tambah data, edit data, hapus data.



Gambar 3.16 Halaman Koleksi

9. Halaman Usulan Koleksi

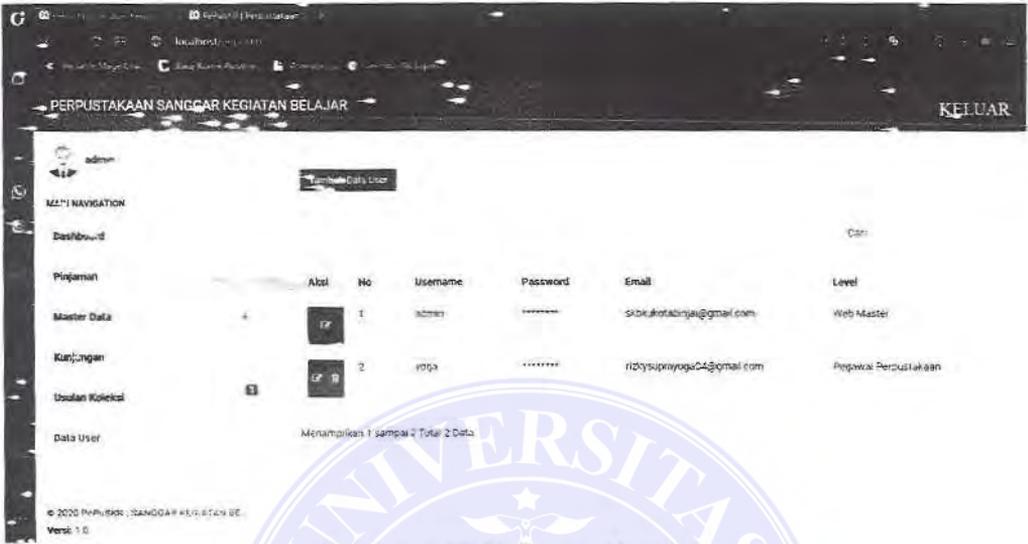
Halaman ini berisi tentang usulan koleksi oleh anggota perpustakaan yang belum ada di perpustakaan



Gambar 3.17 Halaman Usulan Koleksi

10. Halaman Data User

Halaman ini berisi tentang kumpulan data pegawai perpustakaan yang langsung di jadikan adminitrasi perpustakaan



Gambar 3.18 Halaman Data User

11. Halaman Pencarian Koleksi

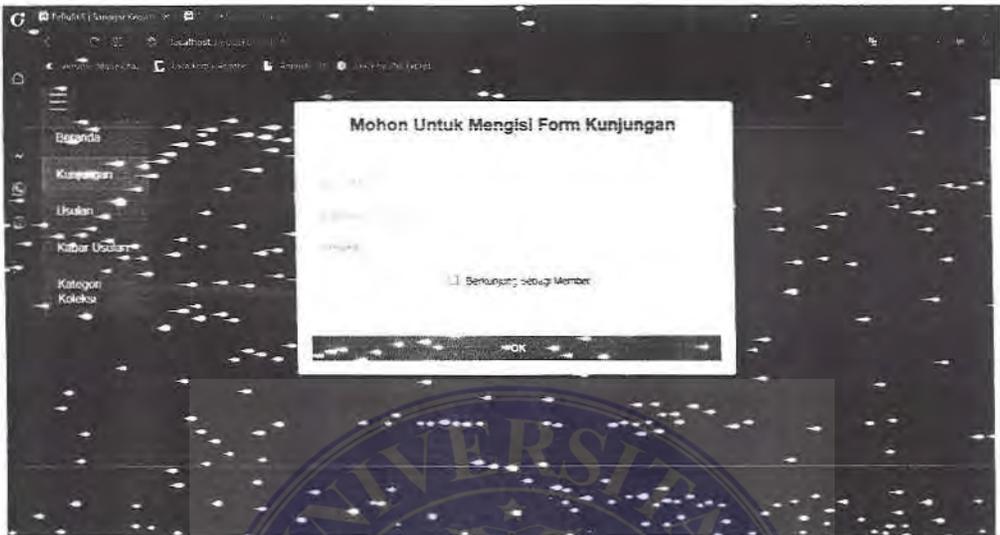
Halaman ini berisi untuk mencari buku yang mau di telusuri oleh anggota atau pun non angeta



Gambar 3.19 Halaman Pencarian Koleksi

12. Halaman Form Pengisian Kunjungan

Halaman ini berisi untuk mengisi form kunjungan perpustakaan oleh anggota ataupun non anggota



Gambar 3.20 Halaman Form Pengisian Kunjungan

13. Halaman Form Pengisian Usulan Koleksi

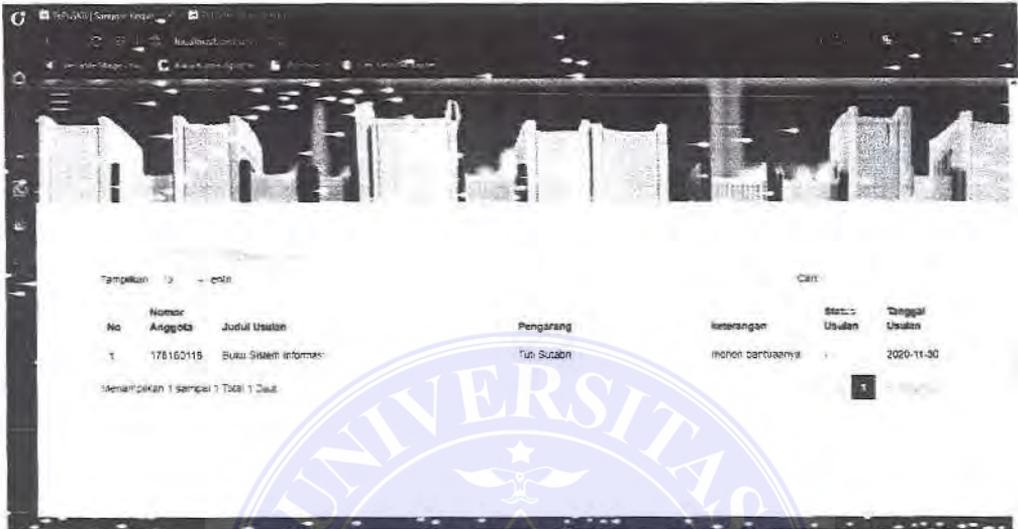
Halaman ini berisi untuk mengisi form usulan koleksi yang hanya bisa di gunakan oleh anggota perpustakaan



Gambar 3.21 Halaman Form Pengisian Usulan Koleksi

14. Halaman Kabar Usulan

Halaman ini berisi untuk memberitahukan kabar usulan koleksi yang telah disetujui atau tidak disetujui oleh pegawai perpustakaan



Gambar 3.22 Halaman Kabar Usulan.

BAB IV PENUTUP

1.1 Kesimpulan

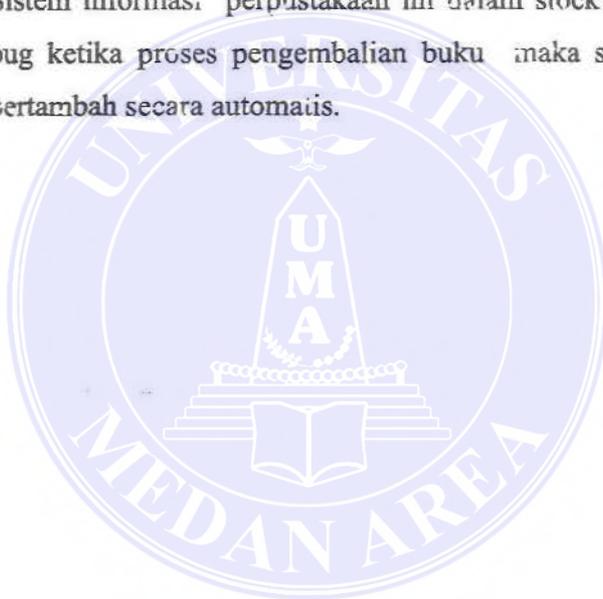
Membangun dan menerapkan sistem informasi perpustakaan berbasis web pada Satuan Pendidikan Non Formal Sanggar Kegiatan Belajar Kota Binjai dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data, Analisis sistem, Perancangan, Implementasi. Dimana pada tahap desain dan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman script PHP dengan DBMS (*Database Management System*) mysql sehingga aplikasi ini dapat digunakan oleh petugas perpustakaan untuk mempermudah pengelolaan layanan administrasi perpustakaan yang dapat dilakukan pada web browser. Berikut keuntungan sistem informasi perpustakaan berbasis web yang terdapat pada layanan administrasi perpustakaan:

1. Dengan adanya sistem informasi perpustakaan petugas dapat dimudahkan dalam melakukan transaksi peminjaman buku dan pengembalian buku karena sudah terkomputerisasi.
2. Dengan adanya sistem informasi perpustakaan dapat memudahkan dalam pencarian buku dan anggota perpustakaan karena sudah terkomputerisasi.
3. Sistem informasi perpustakaan dapat memudahkan petugas dalam mencetak laporan transaksi peminjaman buku dan laporan data anggota perpustakaan berdasarkan periode yang diinginkan karena sudah terkomputerisasi.
4. Dengan adanya sistem informasi perpustakaan anggota perpustakaan dapat memberikan usulan buku yang belum tersedia kepada petugas perpustakaan karena sudah terkomputerisasi.

1.2 Saran

Berdasarkan dari hasil kesimpulan maka terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan lebih lanjut dalam upaya peningkatan kualitas sistem yang telah dibuat. Adapun saran dari sistem informasi perpustakaan berbasis web ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi perpustakaan ini dalam pengeditan data buku atau perubahan informasi data buku masih ada terdapat bug seperti ingin melakukan perubahan informasi buku yang ditentukan maka semua informasi data buku akan terhapus (kosong) sehingga user melakukan pengulangan penginputan data buku.
2. Sistem informasi perpustakaan ini dalam stock buku masih ada bug ketika proses pengembalian buku maka stock buku tidak bertambah secara otomatis.



DAFTAR PUSTAKA

- Tata Sutabri.2012. "konsep sistem informasi". Yogyakarta
- Elisabeth Yunaeti Anggraeni dan Rita Irviani.2017. "Pengantar Sistem Informasi". Yogyakarta
- Yuhefizar S.Kom, Ir. HA Mooduto, Rahmat Hidayat ST.2009 "Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Managment System Joomla (CMS)". Jakarta
- M. Harry K Saputra dan Lusia Violita Aprillian.2020. "Belajar Cepat Metode SAW". Bandung
- Anhar.2010. "Panduan Menguasai PHP & Mysql Secara Otodidak". Jakarta Selatan
- Daimono.2015. "Perpustakaan Sekolah ". Jakarta
- Adi Nughroho.2009 "Reakayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA".Yogyakarta
- David M.Kroenke.2003 "Database Processing".Jakarta
- Kusriani, S.Kom dan Andri Koniyo.2007. "Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server". Yogyakarta
- Jubilee Entripse.2014. " HTML 5 Manual Book".Jakarta
- Rasidin Karo-karo Sitepu.2019. "Aplikasi Akuntansi Berbasis Web". Bogor