

LAPORAN HASIL KERJA PRAKTEK

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB DI SEKOLAH PERGURUAN ADVENT NIAS



Disusun Oleh :

ALDI IRFAN LAIA 198160043

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

2022

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 7/1/25

Access From (repository.uma.ac.id)7/1/25

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN HASIL KERJA PRAKTEK
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS
WEB DI SEKOLAH PERGURUAN ADVENT NIAS

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

Aldi Irfan Laia

198160043

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Mahasiswa

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

Aldi Irfan Laia
NIM. 198160043

Mengetahui,

Ketua Prodi Teknik Informatika

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia dan lindungan-Nya sehingga laporan kerja praktek ini dapat diselesaikan dengan baik.

Laporan magang ini disusun berdasarkan temuan Badan Pendidikan Sekolah Perguruan Advent Nias. Menyelesaikan laporan magang ini merupakan syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan persyaratan Gelar Sarjana (S-1) sesuai kurikulum Jurusan Teknik Informatika Universitas Medan Area.

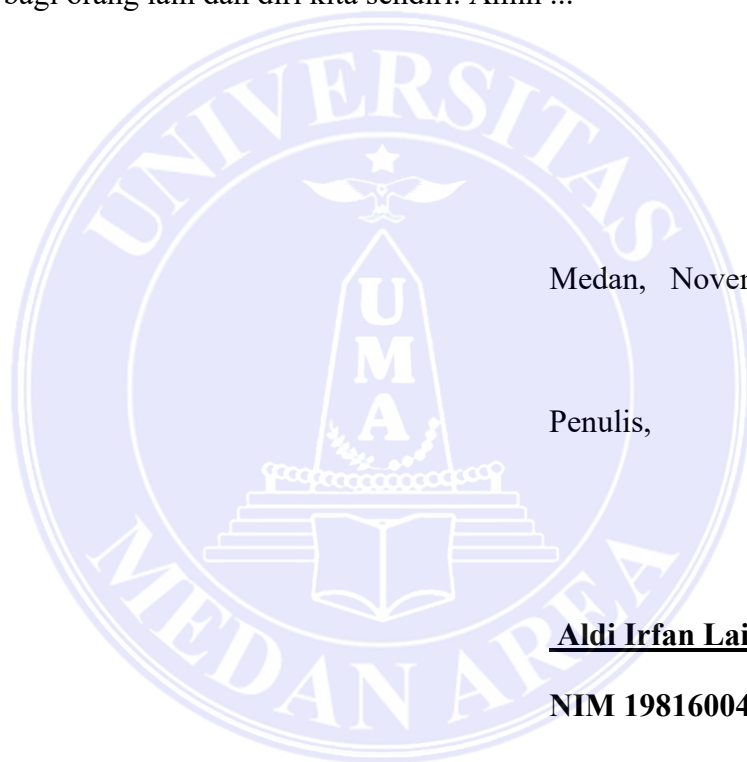
Kerja Praktek adalah pengalaman kerja yang diperoleh siswa di luar universitas. Sehingga mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis tetapi juga pengetahuan praktis dan memperluas pemahaman mereka tentang dunia teknologi informasi terutama dalam praktik. Dengan melakukan kerja praktek di Perguruan Advent Nias, penulis dapat mengetahui sedikit banyak cara-cara teknis untuk mengimplementasikan proyek-proyek di lapangan dengan segala permasalahannya, penulis juga dapat mempelajari sistem koordinasi diantara mereka semua pihak yang terlibat.

Penyusunan laporan kerja praktek ini tidak akan selesai tanpa bimbingan, saran dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sebagai penulis, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua Orang Tua saya dan Kakak yang sudah memberikan motivasi dan dorongan 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. Rizki Muliono, S.Kom, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika Pada Fakultas Teknik Universitas Medan Area dan Dosen pembimbing Kerja Praktek yang telah membimbing saya menyusun Laporan Kerja Praktek.
4. Robby Kurniawan S Damanai, ST selaku Kasubag Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Medan Area

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki beberapa kekurangan, maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan laporan ini. Penulis berharap laporan kerja praktek ini dapat bermanfaat bagi civitas akademika maupun masyarakat..

Akhir kata saya ucapkan terima kasih dan semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya kepada kita semua sehingga kita dapat menjadi orang yang berguna bagi agama, bangsa, negara dan juga berguna bagi orang lain dan diri kita sendiri. Amin ...



Medan, November 2022

Penulis,

Aldi Irfan Laia

NIM 198160043

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Manfaat Kerja Praktek	2
1.4 Tujuan Kerja Praktek	2
1.5 Waktu Serta Tempat Praktek	3
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	8
2.7 HTML	8
2.8 PHP	9
2.9 CSS	9
2.10 UML	10
2.11 Database	12
2.12 Javascript	12
2.13 Entity Relationship Diagram	12
2.14 Deskripsi Instansi	13
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	15
3.1 Ruang Lingkup Kegiatan	15
3.2 Bentuk Kegiatan	16
3.3 Jadwal Kegiatan	16
3.4 Hasil Kerja Praktek	16

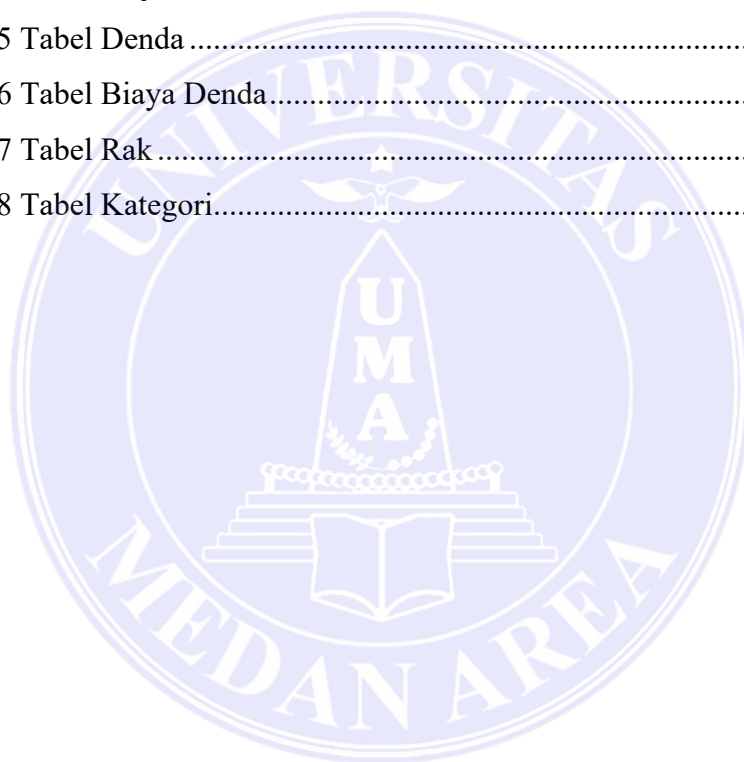
3.4.1	Analisis Sistem Berjalan.....	16
3.4.2	Analisis Sistem Yang Diusulkan	18
3.4.3	Perancangan Sistem.....	19
3.4.3.1	Flowchart.....	20
3.4.3.2	UML Activity Diagram	26
3.4.5	Desain Database	29
3.4.6	Implementasi	33
BAB IV PENUTUP		40
4.1	Kesimpulan	40
4.2	Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA		42
DAFTAR LAMPIRAN.....		43
1.)	Lampiran 1	43
	Form Pembimbing Lapangan.....	43
2.)	Lampiran 2	44
	Form Pembimbing Kerja Praktek.....	44
3.)	Lampiran 3	45
	SK Selesai Kerja Praktek	45
4.)	Lampiran 4	46
	Form Kegiatan Kerja Praktek.....	46
5.)	Lampiran 5	47
	SK Pembimbing Kerja Praktek	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peta Sekolah Perguruan Advent Nias.....	3
Gambar 2.1 Foto Sekolah Perguruan Advent Nias	13
Gambar 3.1 Ruang Lingkup Kegiatan	15
Gambar 3.2 Flowchart Sedang Berjalan	17
Gambar 3.3 Flowchart Sistem Yang Diusulkan.....	19
Gambar 3.4 Flochart Login	20
Gambar 3.5 Flochart Insert, Update, Delete data Buku	21
Gambar 3.6 Flowchart Insert, Update, Delete Data Siswa/Anggota.....	22
Gambar 3.7 Flowchart Peminjam	23
Gambar 3.8 Flowchart Pengembalian.....	24
Gambar 3.9 Flowchart Kepala Sekolah Cetak Laporan.....	25
Gambar 3.10 Activity Diagram Pegawai	26
Gambar 3.11 Activity Diagram Kepala Sekolah.....	28
Gambar 3.12 Halaman Login.....	33
Gambar 3.13 Halaman Dashboard	34
Gambar 3.14 Halaman Anggota.....	34
Gambar 3.15 Halaman Tambah User.....	35
Gambar 3.16 Halaman Data Buku	35
Gambar 3.17 Halaman Tambah Buku.....	36
Gambar 3.18 Halaman Kategori Buku.....	36
Gambar 3.19 Halaman Rak Buku	37
Gambar 3.20 Halaman Anggota Peminjam Buku.....	37
Gambar 3.21 Halaman Pinjam Buku	38
Gambar 3.22 Halaman Pengembalian Buku	38
Gambar 3.17 Halaman Denda	39

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Activity Diagram.....	11
Tabel 3.1 Daftar Tabel Kegiatan.....	16
Tabel 3.2 Tabel Anggota	29
Tabel 3.3 Tabel Buku.....	30
Tabel 3.4 Tabel Pinjam	30
Tabel 3.5 Tabel Denda	31
Tabel 3.6 Tabel Biaya Denda.....	31
Tabel 3.7 Tabel Rak	31
Tabel 3.8 Tabel Kategori.....	31



ABSTRAK

Kebutuhan akan sistem informasi ini sangat dirasakan oleh Pendidikan Sekolah Perguruan Advent Nias 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 di pinjam dan pengembalian serta banyak kesalahan data yang terjadi dalam pengolahan administrasi perpustakaan. Melalui kerja praktek ini penulis barharap dapat membangun dan menerapkan suatu sistem informasi perpustakaan berbasis web dengan tujuan memudahkan kegiatan layanan administrasi Perpustakaan pada Sekolah Perguruan Advent Nias. Sehingga membantu para pustakawan dalam mengelola atau memanejemen perpustakaan yang saat ini menerapkan sistem informasi. Pembuatan sistem ini dimulai dari pengumpulan data, analisis sistem, perancangan sistem dan implementasi. Hasil implementasi dalam membangun sistem informasi perpustakaan berbasis web di Sekolah Perguruan Advent Nias dapat dijalankan dengan baik seperti menginput data buku, meminjam data buku, menginput data anggota, dan mencetak kartu anggota.

Kata Kunci : Sistem informasi, Perpustakaan, Kerja Praktek.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah membawa dunia ke era baru yang lebih maju dari sebelumnya. Perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan perubahan dalam struktur manajemen organisasi bisnis, sehingga dengan cepat mengubah konsep bisnis dan manajemen yang ada, yang juga mempengaruhi kebutuhan informasi internal dan eksternal yang terlibat dalam memecahkan masalah keputusan, merebut peluang dan mencapai tujuan.

Sistem informasi adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang-orang yang menggunakan teknologi tersebut untuk mendukung operasi dan manajemen. Sistem informasi adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan berbagi informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian dalam suatu organisasi. Sistem informasi juga dapat membantu menganalisis masalah, menjelaskan masalah yang kompleks dan mengembangkan produk baru. Sistem informasi merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam suatu kantor atau perusahaan. Keberadaan sistem informasi sudah menjadi kebutuhan mutlak bagi perusahaan dalam pelaksanaan proses bisnisnya.

Kebutuhan akan sistem informasi ini sangat dirasakan oleh Satuan Pendidikan Sekolah Perguruan Advent Nias 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 dan penyimpanan buku hingga pembuatan laporan pengelolaan 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, Kemudian melalui kerja praktek ini, penulis bermaksud membangun dan mengimplementasikan sistem informasi perpustakaan berbasis web tujuan memudahkan kegiatan layanan administrasi perpustakaan seperti pendataan buku, peminjaman buku, dan pengembalian buku pada Sekolah Perguruan Advent Nias.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu membuat sistem informasi perpustakaan berbasis web Sekolah Perguruan Advent Nias?

1.3 Manfaat Kerja Praktek

Manfaat 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

Tujuan dari kerja praktek ini adalah untuk membuat sistem informasi perpustakaan web untuk memudahkan kegiatan layanan administrasi perpustakaan seperti pendataan buku, peminjaman buku, dan pengembalian buku pada Instansi Satuan pendidikan Sekolah Perguruan Advent Nias.

1.5 Waktu Serta Tempat Kerja Pratek

Waktu untuk kerja praktek ini adalah 1 (satu) bulan dari tanggal 1 Agustus sampai dengan 30 Agustus 2022. Tempat kerja praktek ini dilaksanakan di Instansi Satuan pendidikan Sekolah Perguruan Advent Nias.



Gambar 1.1 Peta Sekolah Perguruan Advent Nias

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Sistem

Menurut (Yunaeti, et all, 2017) Suatu sistem pada hakekatnya adalah sekumpulan elemen yang berhubungan erat dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Secara sederhana, sistem dapat diartikan sebagai kumpulan atau kumpulan elemen, komponen atau variabel yang terorganisasi, saling terkait, saling bergantung dan terintegrasi.

Suatu sistem terdiri dari unsur-unsur atau komponen-komponen yang saling terkait untuk memperlancar arus informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan. Suatu sistem memiliki beberapa elemen atau karakteristik tertentu, antara lain:

a. **Komponen Sistem**

Suatu sistem terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi yang bersama-sama membentuk suatu komponen sistem atau bagian-bagian dari suatu sistem.

b. **Batasan sistem**

Area yang membatasi sistem ke sistem lain atau lingkungan kerja.

c. **Subsistem**

Bagian-bagian dari suatu sistem yang bergerak dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan dengan tujuannya masing-masing.

d. **Lingkungan Luar Sistem**

Sistem di luar batas sistem yang dipengaruhi oleh bekerjanya sistem dalam arti dapat merugikan atau menguntungkan sistem itu sendiri.

e. **Penghubung Sistem**

Suatu media penghubung sistem antara suatu subsistem dengan subsistem lainnya. Kehadiran tautan ini memungkinkan sumber daya yang berbeda mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya.

f. **Masukkan Sistem**

Segala sesuatu yang masuk ke sistem adalah bahan olahan.

g. **Keluaran Sistem**

Hasil pengolahan yang dijelaskan akan menjadi hasil yang bermanfaat.

2.2 Informasi

Menurut (Yunaeti, et all, 2017) Secara umum Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil pengolahan data dalam bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi penerimanya, menggambarkan peristiwa dunia nyata yang digunakan untuk mengambil keputusan. Informasi adalah informasi yang telah diklasifikasikan atau diproses untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

2.3 Sistem Informasi

Menurut (Yunaeti, et all, 2017) Sistem informasi adalah kombinasi terorganisir dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya informasi yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam suatu organisasi. Sistem informasi adalah sistem internal suatu organisasi yang menyeimbangkan kebutuhan pengelolaan peristiwa sehari-hari yang mendukung kegiatan operasional organisasi dengan kegiatan strategis organisasi sehingga pihak eksternal tertentu dapat diberikan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan.

Sistem informasi organisasi dapat digambarkan sebagai sistem yang mengkomunikasikan informasi ke semua tingkatan organisasi kapan pun dibutuhkan. Sistem ini menyimpan, mengambil, memodifikasi, mengelola, dan mengirimkan informasi yang diterima dari sistem informasi atau perangkat sistem lainnya. Berikut adalah beberapa bagian dari sistem informasi antara lain:

a. **Komponen input adalah informasi yang masuk ke dalam sistem informasi.**

- b. Komponen model adalah kombinasi dari prosedur, logika, dan model matematis yang memanipulasi data yang disimpan dalam database dengan cara yang telah ditentukan sebelumnya untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
- c. Komponen keluaran adalah hasil dari informasi berkualitas tinggi dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen dan semua pengguna sistem.
- d. Komponen teknologi adalah alat-alat dalam sistem informasi, teknologi digunakan untuk menerima masukan, menjalankan model, menyimpan dan mengolah data, membuat dan mengirim hasil cetak serta mengendalikan sistem kendali.

2.4 Perpustakaan

Saat ini, teknologi sudah menjadi bagian dari kebutuhan masyarakat, bahkan dalam kehidupan sehari-hari banyak orang yang sudah tidak bisa lepas dari teknologi. Berkat teknologi, informasi sangat mudah didapat dan diperoleh. Berbagai sistem informasi disiapkan untuk memudahkan masuk

Dapatkan dan gunakan, salah satunya melalui internet. Dimana kita bisa menggunakannya di komputer dan mengolah data dengan mudah. Web bukanlah hal baru, tetapi banyak agensi belum mengadopsi web untuk tujuan administratif atau lainnya.

Perpustakaan adalah fasilitas umum yang berisi buku-buku dan tertata rapi, biasanya terdapat di sekolah-sekolah dan kota-kota tertentu. Ini adalah tempat yang sangat sepi dan sering dikunjungi untuk mencari referensi atau hanya untuk membaca buku. Bagi siswa yang bersekolah, tempat ini sangat berharga karena siswa dapat meminjam buku di sana untuk menyelesaikan tugas tanpa membayar. Saat meminjamkan, mengembalikan dan menyimpan buku, biasanya dimasukkan ke buku besar dengan entri manual.

2.5 Website

Website merupakan salah satu media informasi yang banyak digunakan di dunia internet. Saat ini, website digunakan oleh perusahaan, universitas, sekolah, individu, grup, dll. Masing-masing entitas ini menggunakan situs web untuk tujuan yang berbeda guna mencapai tujuan mereka. Kebutuhan tersebut meliputi komunikasi korporat, riset bisnis, pengembangan jaringan pemasaran online, perekrutan tenaga kerja untuk layanan publik online. Untuk mencapai tujuan ini, setiap situs web harus berkualitas baik.

Menurut Jos (2017), website adalah kumpulan halaman web yang dikelompokkan menjadi domain atau subdomain dan terletak di Internet dalam World Wide Web (WWW). Situs web didefinisikan sebagai halaman yang berisi teks, gambar, audio, dan lainnya yang dapat diakses secara online.

Nofyatin, Ibrahim & Ambarita (2018) Situs web adalah kumpulan halaman web yang dipublikasikan di Internet dengan nama domain/URL (Uniform Resource Locator) yang dapat diakses oleh pengguna Internet. Secara umum, halaman web adalah dokumen yang penulisnya menggunakan format HTML (Hyper Text Markup Language), yang dapat diakses melalui protokol HTTP atau HTTPS, yang mentransmisikan berbagai informasi tentang server web yang ditampilkan kepada pengguna melalui browser.

2.6 XAMPP

Menurut (Harry, 2020), XAMPP merupakan software open source yang dikembangkan oleh sobat Apache. Paket perangkat lunak XAMPP termasuk distribusi Apache untuk server Apache, MarialDB, PHP dan Perl. Dan itu pada dasarnya adalah host atau server lokal. Server lokal ini berjalan di desktop atau laptop Anda sendiri. Menggunakan XAMPP adalah untuk menguji klien atau situs web sebelum mengunggahnya ke server web jarak jauh (online). Perangkat lunak server XAMPP ini menawarkan lingkungan yang sesuai untuk menguji proyek MYSQL, PHP, Apache, dan Perl di server lokal. Bentuk lengkap dari XAMPP adalah X singkatan dari Cross Platform, (A) Apache Server, (M) MarialDB, (P)

PHP dan (P) Perl. Lintas platform biasanya berarti dapat berjalan di komputer mana pun dengan sistem operasi apa pun.

2.7 PHP

Menurut MF (2020, hlm. 3-4), PHP berasal dari kata “hypertext preprocessor”, bahasa pemrograman yang digunakan bersama HTML untuk membuat dan mengembangkan website. Sebagai bahasa scripting atau bahasa pemrograman, fungsi utama PHP adalah mengumpulkan dan mengevaluasi hasil penelitian pada server database dan kemudian dapat membuat efek pipeline. Efek kaskade PHP adalah fungsi skrip lain yang berbicara dengan database, mengumpulkan dan mengklasifikasikan data, lalu menampilkannya saat diminta oleh pengunjung situs web (menampilkan data berdasarkan permintaan pengguna).

2.8 CSS

Menurut (Risidin, 2019), Cascading Style Sheet (CSS) adalah aturan yang digunakan untuk mengontrol beberapa komponen web agar lebih terstruktur dan menyatu. CSS dapat digunakan untuk menentukan gaya konten dokumen HTML, yang dapat menghemat waktu dan mempercepat pemuatan browser. CSS bukanlah bahasa pemrograman, namun seperti halnya style pada aplikasi pengolah kata, CSS sering digunakan untuk memberi style pada tampilan halaman web yang dibuat dalam HTML.



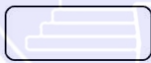
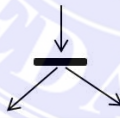
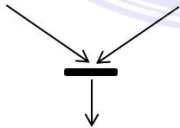
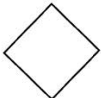
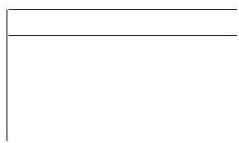
SQL adalah bahasa untuk mengambil data dari database terstruktur. My SQL adalah sistem manajemen basis data yang menggunakan SQL sebagai bahasa yang menghubungkan perangkat lunak ke server basis data. MySQL adalah server basis data gratis yang dilisensikan di bawah GNU dan GPL, sehingga dapat digunakan untuk keperluan pribadi atau komersial tanpa membayar lisensi yang ada. Awalnya, MySQL adalah program untuk Linux, namun seiring perkembangan teknologi, pengembang merilis MySQL versi Windows (Rusli et al, 2019).

2.9 Unified Modelling Language (UML)

Menurut Darwati (2017), UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa spesifikasi standar yang digunakan untuk membuat, mendokumentasikan, dan menentukan perangkat lunak. UML adalah salah satu metode untuk mengembangkan sistem berorientasi objek.

Menurut Puspitasari (2016), salah satu diagram UML adalah diagram aktivitas. Diagram fungsional adalah deskripsi aliran fungsional dalam sistem yang sedang berjalan. Ketika aliran memiliki permulaan, keputusan yang dapat terjadi dalam sistem, dan akhir dari sistem. Simbol-simbol yang digunakan dalam diagram fungsional adalah:

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 paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel 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.

2.10 Database

Menurut Josi (2017) Basis data terdiri dari data yang diatur dengan cara yang secara efektif mendukung aplikasi dengan merutekan data dan mengendalikan data yang berlebihan. Database adalah sistem terkomputerisasi yang bertujuan untuk mengelola informasi yang diproses dan menyediakan informasi saat dibutuhkan.

2.11 Javascript

Menurut Abdulloh (2018, p. 6) Javascript adalah perintah khusus yang digunakan untuk membuat halaman web lebih responsif dan interaktif. Javascript adalah bahasa skrip yang terdaftar di halaman web dan dieksekusi di browser web. Javascript populer untuk penggunaannya di halaman web, yang memberi kesan fungsionalitas tambahan melalui HTML dengan memungkinkan perintah dijalankan di sisi pengguna daripada di server web. Javascript didasarkan pada browser web yang memanggil halaman web yang berisi skrip javascript yang tertanam dalam dokumen HTML. Skrip JavaScript yang akan ditambahkan ke file HTML harus disisipkan di antara tag `<script>` dan `</script>`.

2.12 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Veza & Ropianto (2017), Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu rancangan kegiatan atau bentuk hubungan dalam suatu sistem yang berhubungan langsung dan mempunyai fungsi dalam suatu proses. ERD adalah pemodelan basis data relasional berdasarkan kumpulan objek yang terhubung antara data dan struktur data. Sebuah objek disebut entitas dan relasi yang dimilikinya disebut relasi. Entitas adalah unik dan memiliki atribut yang membedakannya dari entitas lain.

2.13 Deskripsi Instansi

Sekolah Perguruan Advent Nias adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMP, SMA Dan SMK di Hilina'a Tafuo, Kec. Idanogawo, Kab. Nias, Sumatera Utara. Dalam menjalankan kegiatannya, Sekolah Perguruan Advent Nias berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah Perguruan Advent Nias beralamat di JL. Lintas Teluk Dalam KM. 41, Hilina'a Tafuo, Kec. Idanogawo, Kab. Nias, Sumatera Utara, dengan kode pos 22872.



Gambar 2.1 Foto Sekolah Perguruan Advent Nias

A. Visi Dan Misi Instansi

Adapun Visi dan Misi Sekolah Perguruan Advent Nias adalah sebagai berikut :

I. Visi

Berkarakter seperti Yesus Kristus, Berprestasi dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi serta Mandiri.

II. Misi

- a. Mewujudkan Pendidikan Advent yang beriman dan suka melayani.
- b. Mengembangkan kemampuan murid agar terampil dalam Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi.
- c. Mamotivasi Murid agar kreatif, Berprestasi Dan Mandiri.

B. Tujuan Instansi

Adapun tujuan Sekolah Perguruan Advent Nias sebagi beriku:

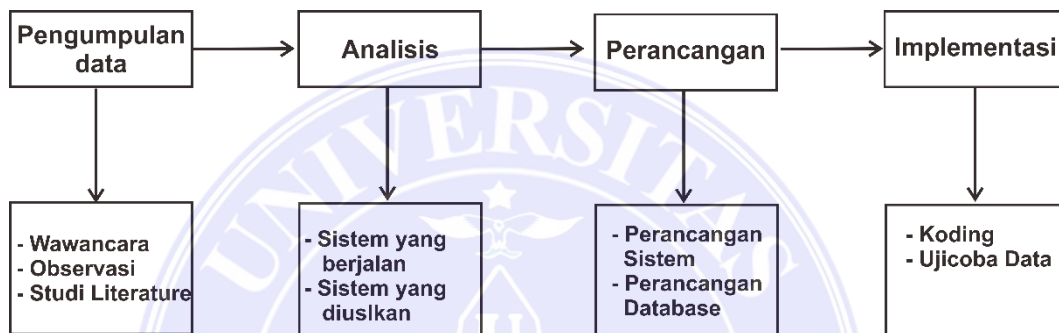
- a. Mengembalikan Citra Allah dalam diri Murid.
- b. Mewujudkan murid sehat jasmani, pikiran, rohani dan sosial.
- c. Terbentuknya karakter murid yang memiliki iman berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur berdasarkan Alkitab.
- d. Terwujudnya Murid berprestasi dalam Ilmu pengetahuan, Keterampilan dan Mandiri.
- e. Murid dapat berpikir kreatif dan inovatif.
- f. Menghasilkan lulusan yang mencintai Tuhan dan sesama manusia.

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
Menyelesaikan studi literatur dengan membaca dan meneliti materi tentang sistem informasi perpustakaan berbasis web pada jurnal dan e-book.

3.2 Bentuk Kegiatan

Selama melaksanakan kerja praktek di Instansi Satuan pendidikan Sekolah Perguruan Advent Nias, Sekiranya diperkenankan, penulis ingin mengetahui hal-hal seperti berikut ini:

- Data – data yang ada di Perpustakaan
- Mengidentifikasi kebutuhan perpustakaan
- Pengumpulan data-data perpustakaan untuk dikelola menjadi suatu sistem informasi perpustakaan
- Merancang sistem informasi perpustakaan berbasis web pada Instansi Satuan pendidikan Sekolah Perguruan Advent Nias.

3.3 Jadwal Kegiatan

Kegiatan Yang Dilakukan Yaitu :

Tabel 3.1 Daftar Tabel Kegiatan

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

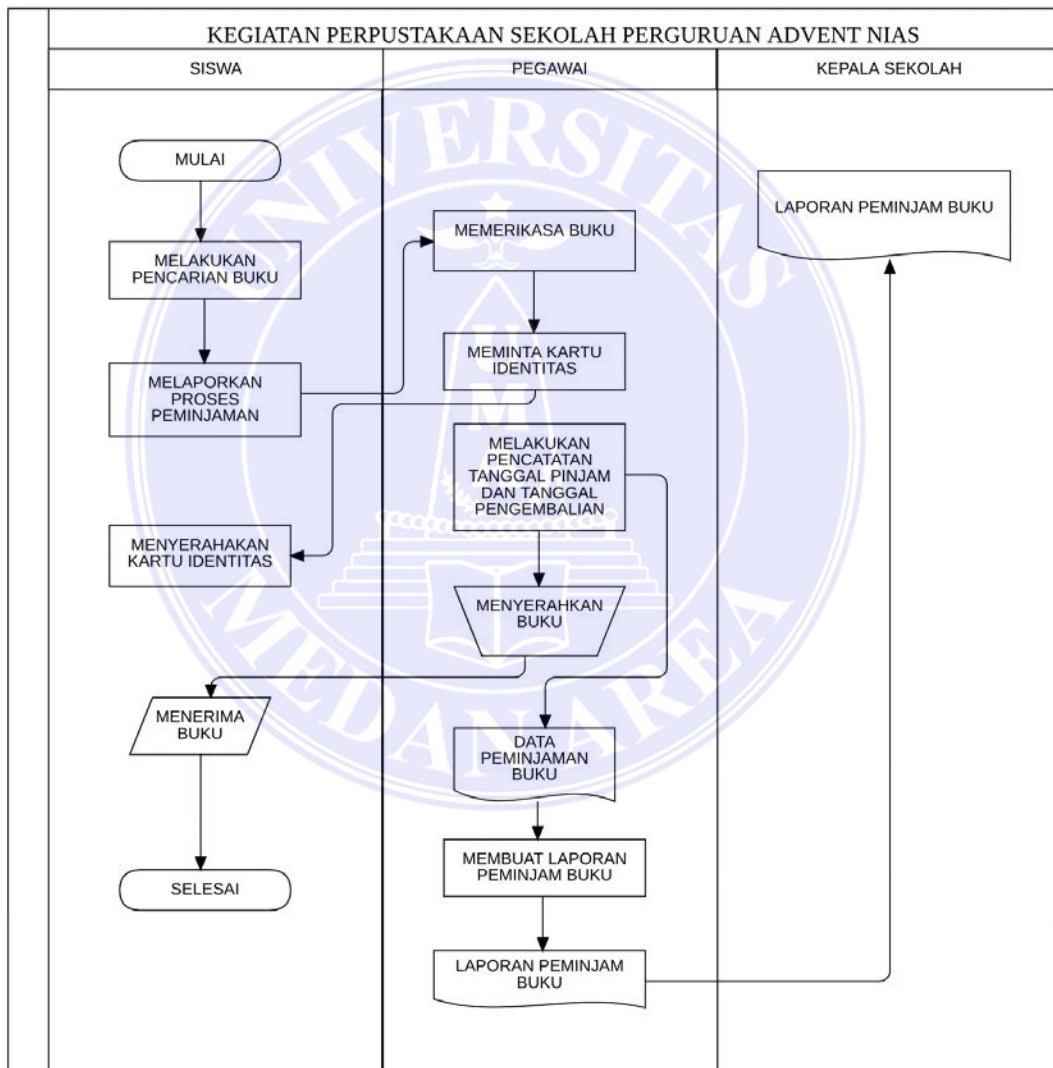
3.4 Hasil Kerja Praktek

Adapun hasil kerja praktek yang dilakukan penulis di Sekolah Perguruan Advent Nias setelah melakukan wawancara, observasi dan Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Di Sekolah Perguruan Advent Nias

3.4.1 Analisis Sistem Yang Berlangsung

Sistem yang sedang berlangsung pada Instansi Satuan pendidikan Sekolah Perguruan Advent Nias tersebut masih menggunakan metode manual yaitu pencatatan di buku folio dalam mengelola data perpustakaan. Sehingga jika pencatatan di buku folio tersebut sudah penuh, maka pustakawan melakukan

pencatatan baru serta pemborosan kertas yang berlebihan. Dalam analisis berkesinambungan, kegiatan-kegiatan yang berlangsung dalam pengolahan data administrasi perpustakaan, pendataan peminjam, pengembalian hingga penyusunan laporan administrasi perpustakaan dapat dideskripsikan secara sistematis. Di bawah ini adalah diagram alir dari sistem yang sedang berjalan pada Sekolah Perguruan Advent Nias.



Gambar 3. 2 Flowchart Sistem Yang Sedang Berlangsung

A. Kebutuhan Sistem Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan sistem ini antara lain sebagai berikut :

- a. Laptop.
- b. Processor Apple M1.
- c. Memory 8 GB.
- d. SSD 500 GB.

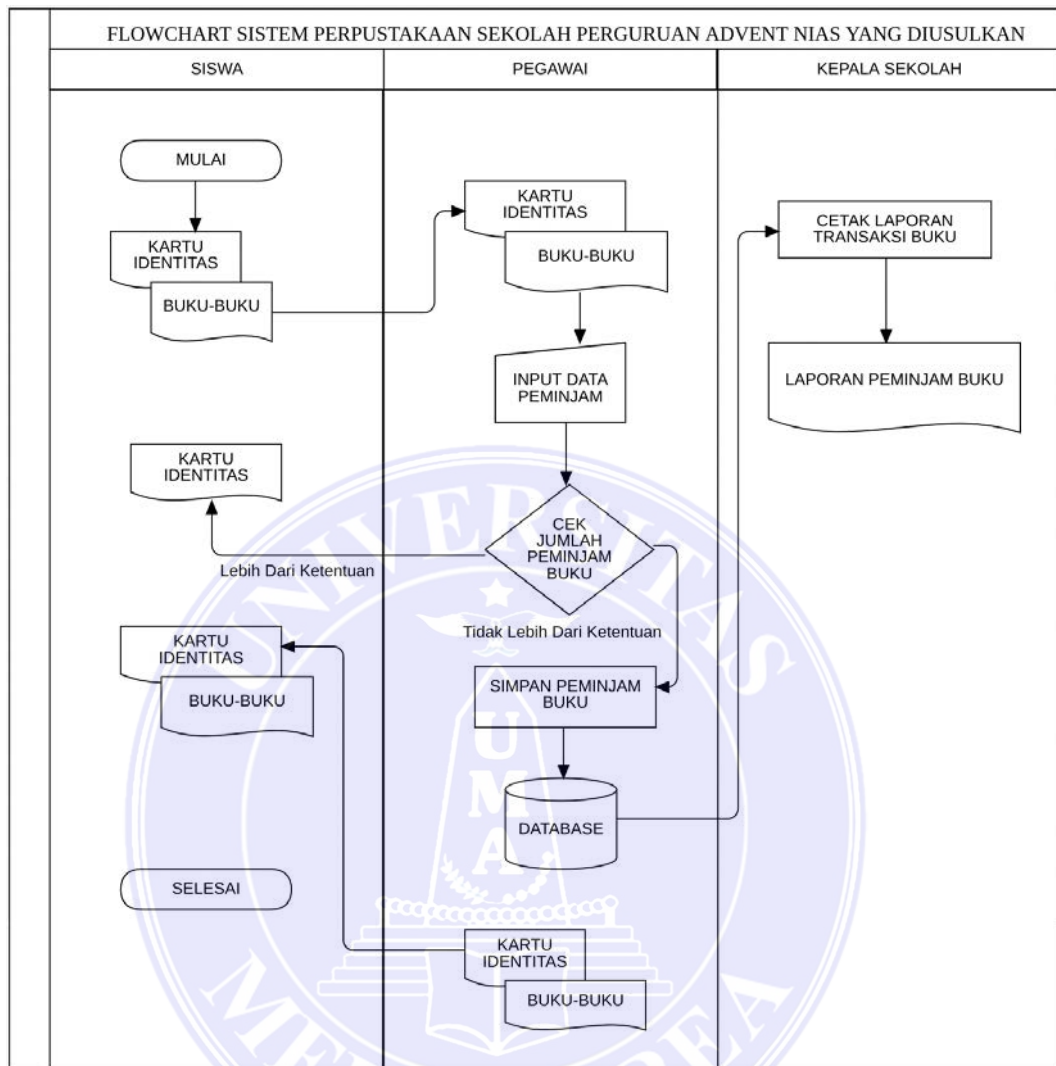
B. Kebutuhan Sistem Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam produksi sistem ini terdiri dari :

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

3.4.2 Analisis Sistem Yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan dalam Rancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web ini diimplementasikan untuk memudahkan pengelolaan informasi perpustakaan oleh pustakawan. Dibangun menggunakan PHP dan Mysql dengan desain bootstrap yang digunakan untuk memudahkan pustakawan dalam mengelola sistem.



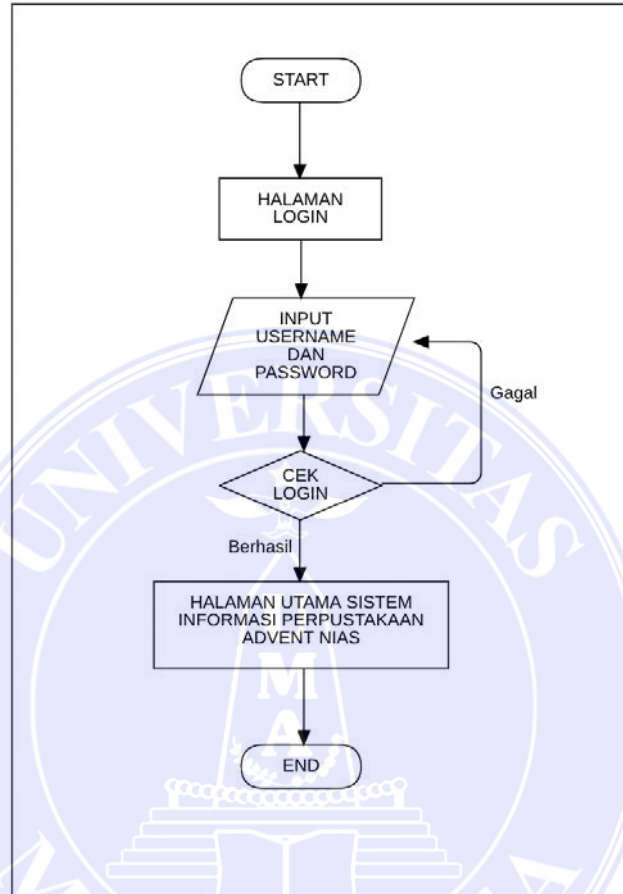
Gambar 3.3 Flowchart Sistem Yang Diusulkan

3.4.3 Perancangan Sistem

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

3.4.3.1 Flowchart

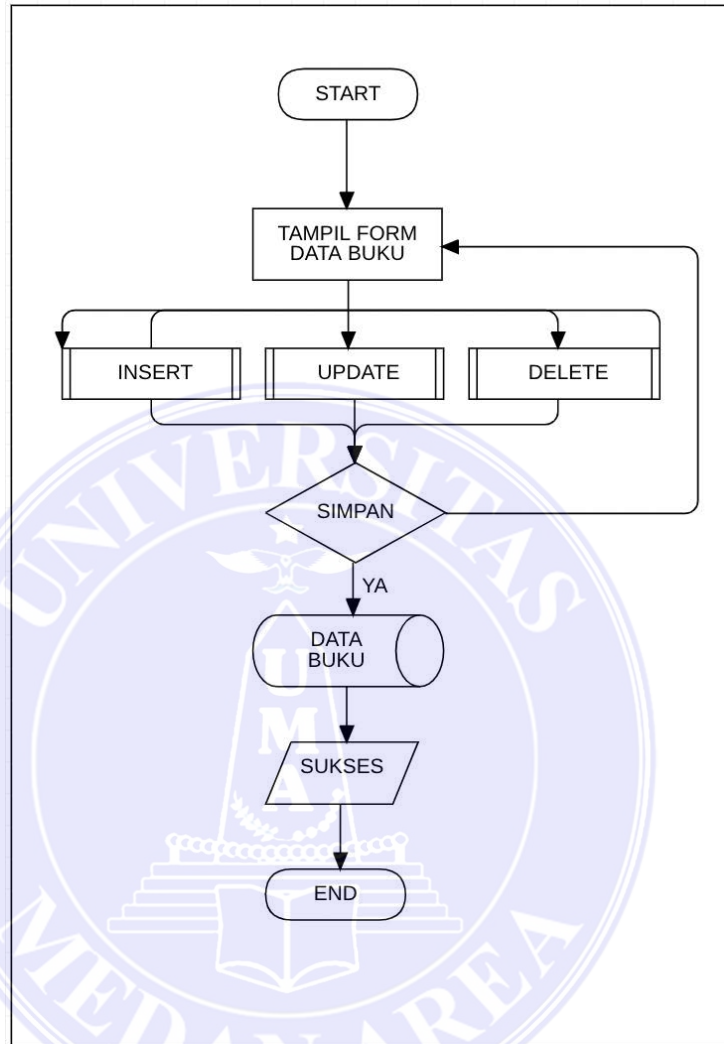
- Flowchart Login (Pegawai Dan Kepala Sekolah)



Gambar 3.4 Flowchart Login

Pada layar diagram alir login dapat dijelaskan langkah-langkahnya masuk ke halaman login, masukkan username dan password, lalu cek login, jika sudah benar maka akan diarahkan ke halaman utama sistem informasi dan proses login ditutup. Namun jika gagal, maka kembali ke layar masukan nama pengguna dan kata sandi.

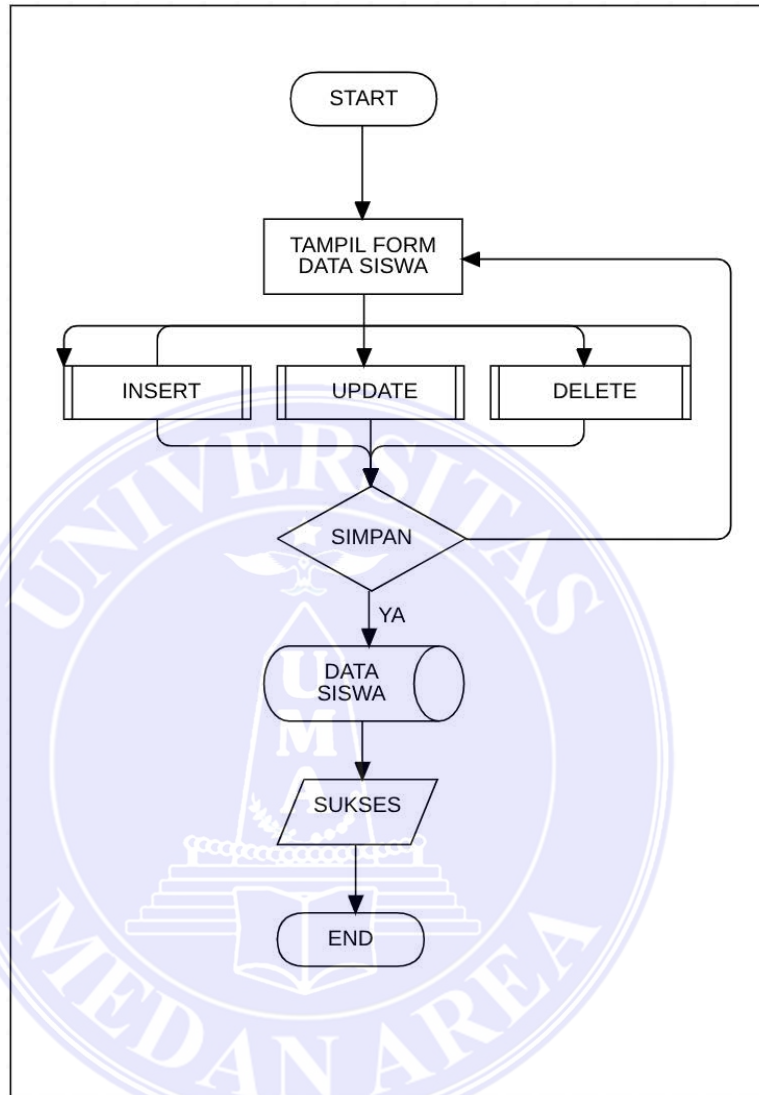
- Flowchart Insert, Update, Delete Data Buku



Gambar 3.5 Flowchart Insert, Update, Delete Data Buku

Pada layar flowchart menjelaskan penambahan, pembaruan, penghapusan data buku. Kemudian karyawan pergi ke layar data buku dan kemudian memilih tindakan yang akan dilakukan, baik menambah, memperbarui atau menghapus, setelah menyelesaikan salah satu tindakan yang disebutkan simpan data, jika ya simpan data ke database dan proses selesai, jika tidak kembali ke layar informasi formulir buku.

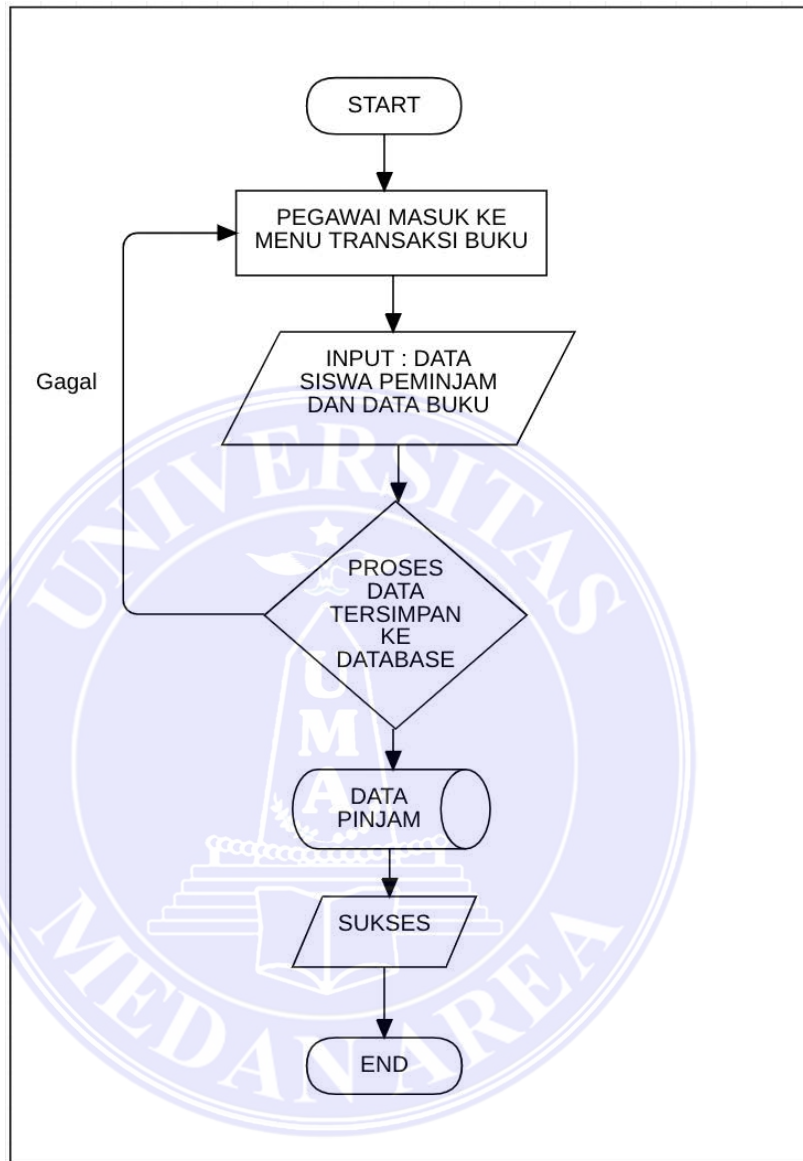
- Flowchart Insert, Update, Delete Data Siswa/Anggota



Gambar 3.6 Flowchart Insert, Update, Delete Data Siswa/Anggota

Menambah, memperbarui dan menghapus informasi siswa dapat dijelaskan pada layar flowchart. Kemudian anggota staf membuka layar formulir informasi siswa dan kemudian memilih tindakan yang akan diambil apakah menambah, memperbarui atau menghapus. Setelah melakukan salah satu tindakan di atas, data akan disimpan, jika ya data akan disimpan di database dan proses selesai, jika tidak formulir informasi siswa akan muncul.

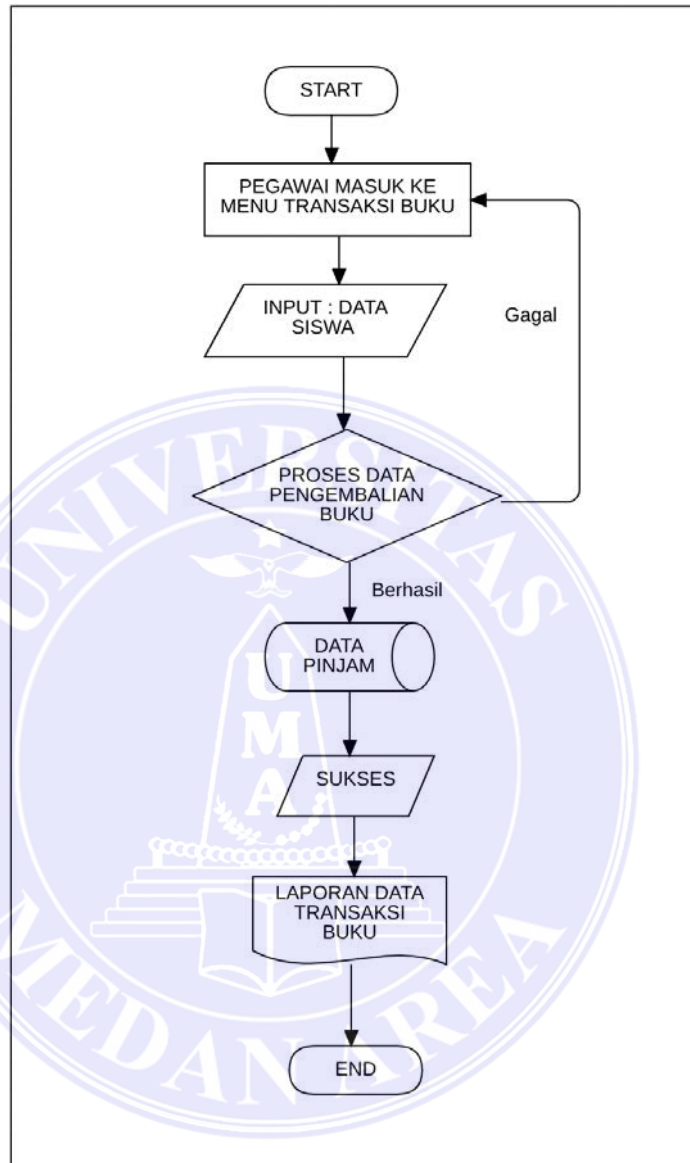
- Flowchart Peminjam



Gambar 3.7 Flowchart Peminjam

Di layar bagan alir peminjam, prosesnya dapat dijelaskan petugas masuk ke menu buku kemudian memasukan informasi siswa yang meminjam buku dan peminjaman buku. Pegawai kemudian menyelesaikan proses peminjaman, jika kembali ke menu reservasi tidak berhasil, jika berhasil maka proses peminjaman berhasil dan tersimpan di database dan proses selesai.

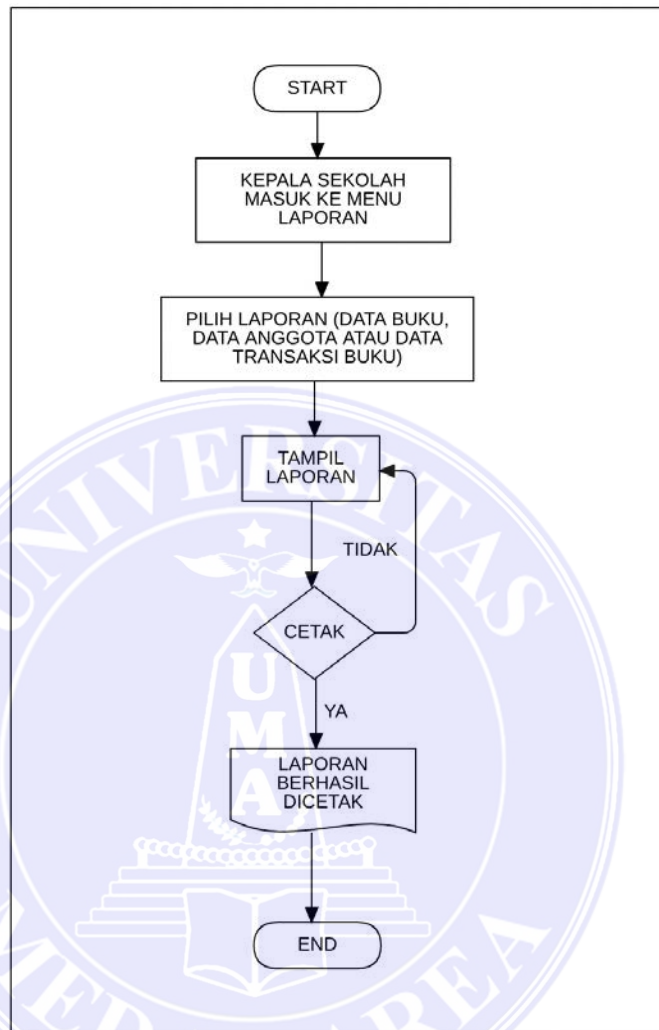
- Flowchart Pengembalian



Gambar 3.8 Flowchart Pengembalian

Dalam tampilan flowchart kembali, proses dapat dijelaskan pegawai masuk ke menu transaksi buku, lalu masuk informasi siswa peminjam, sistem memproses janji temu buku, jika gagal kembali ke menu transaksi buku, proses pengembalian berhasil dan berhasil dicatat dalam database dan laporan.

- Flowchart Kepala Sekolah Cetak Laporan

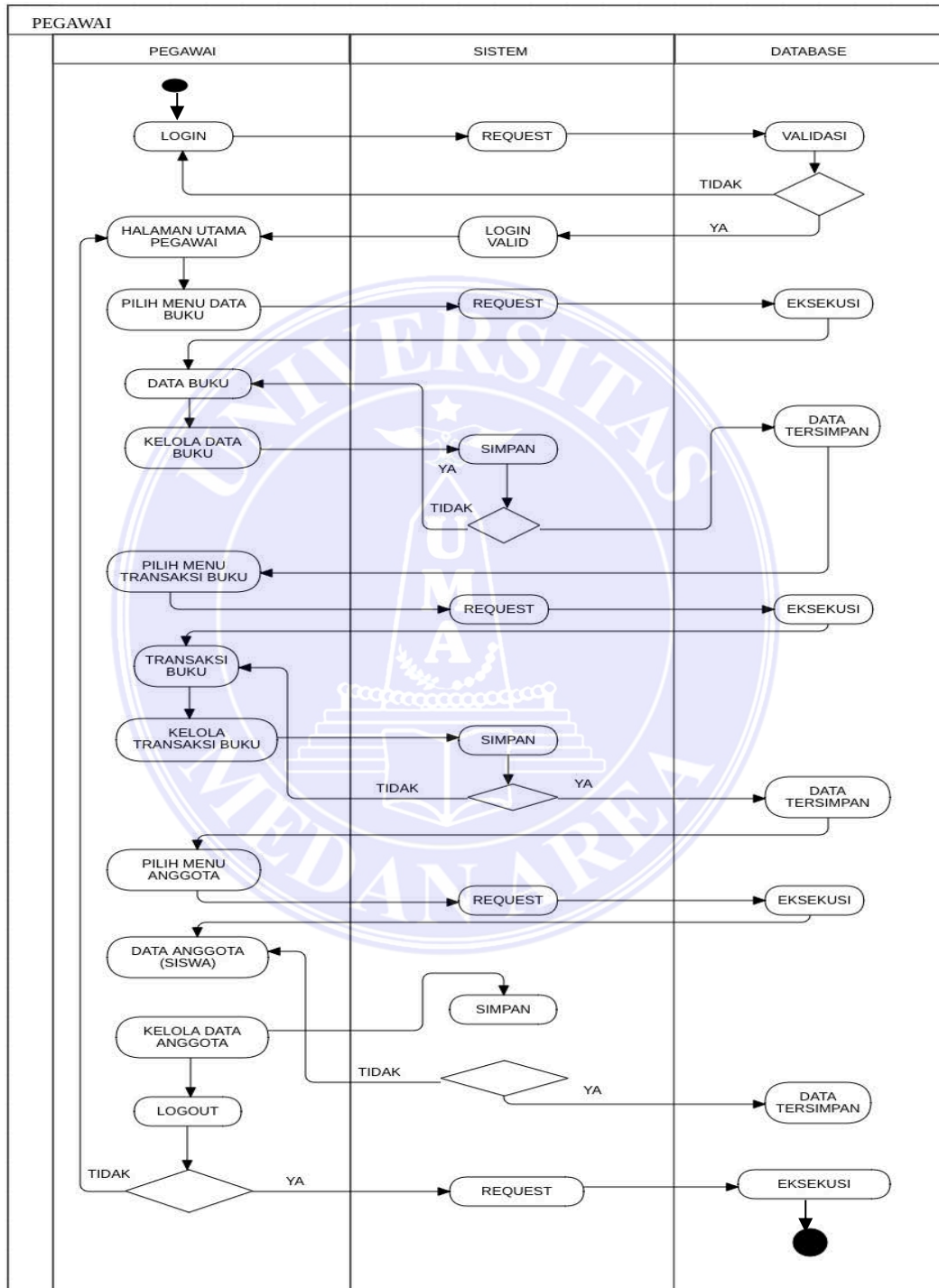


Gambar 3. 9 Flowchart Kepala Sekolah Cetak Laporan

Pada diagram alir untuk mencetak laporan, dapat dijelaskan Kepala Sekolah masuk ke menu Laporan kemudian memilih laporan yang akan dicetak (Laporan Informasi Buku, Laporan Anggota/Siswa dan Laporan Informasi Transaksi Buku).

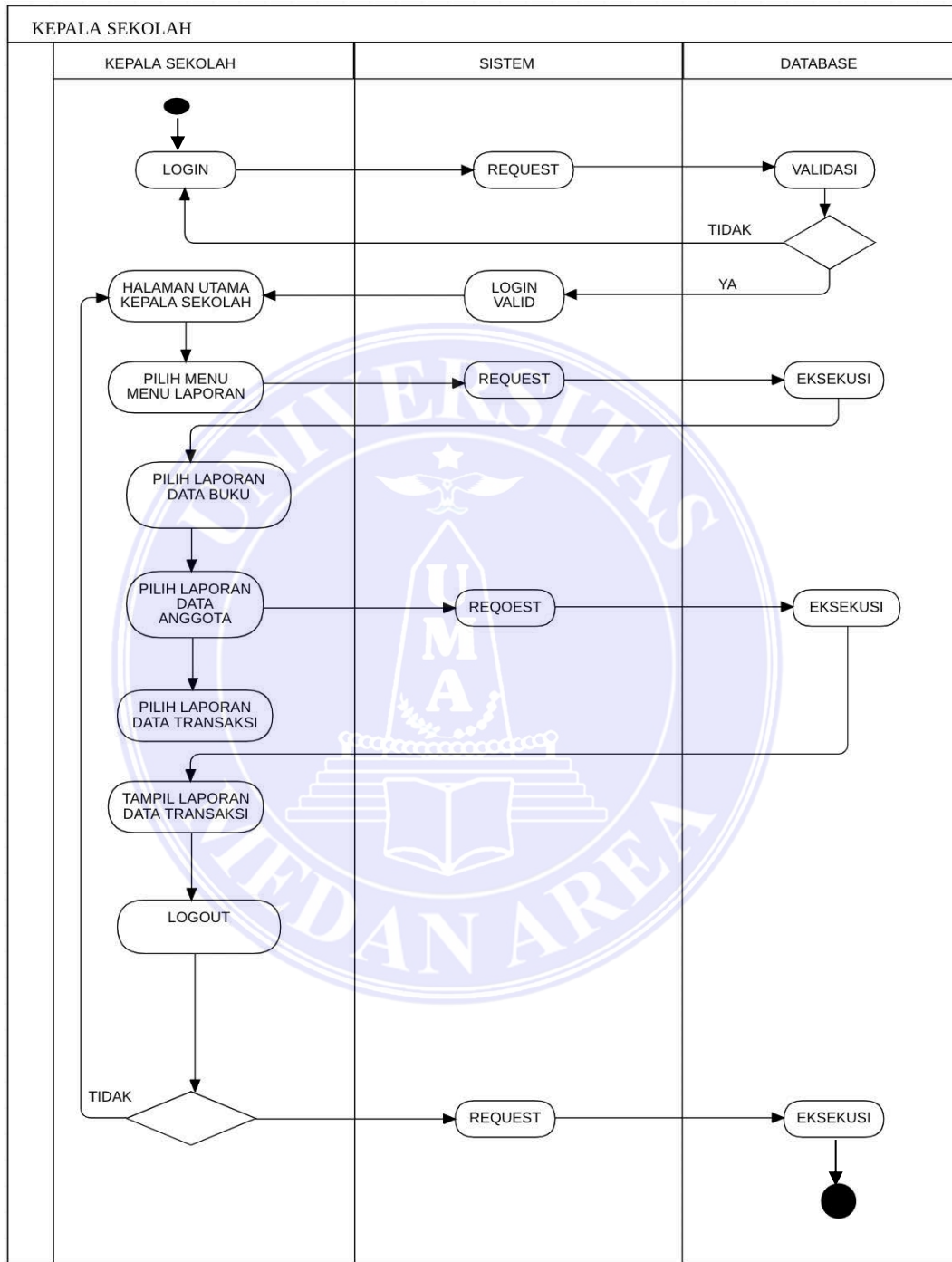
3.4.3.2 UML Activity Diagram

A. Pegawai



Gambar 3.10 Activity Diagram Pegawai

B. Kepala Sekolah



Gambar 3.11 Activity Diagram Kepala Sekolah

3.4.5 Desain Database

1. Tabel Login

Nama	Jenis	Panjang
Id_login	Int	11
Anggota_id	Varchar	255
User	Varchar	255
Pass	Varchar	255
Level	Varchar	255
Nama	Varchar	255
Tempat_lahir	Varchar	255
Tgl_lahir	Varchar	255
Jenkel	Varchar	255
Alamat	Text	
Telepon	Varchar	255
Email	Varchar	255
Tgl_bergabung	Varchar	255
Foto	Varchar	255

Tabel 3.1 Tabel Anggota

2. Tabel Buku

Nama Field	Tipe Data	Panjang
Id_buku	Int	11
Buku_id	Varchar	255
Id_kategori	Int	11
Id_rak	Int	11
Sampul	Varchar	255
Isbn	Varchar	255
lampiran	Varchar	255
Title	varchar	255
Penerbit	Varchar	255
Pengarang	Varchar	255
Thn_buku	Varchar	255
Jml	Int	11
Tgl_masuk	Varchar	255

Tabel 3.2 Tabel Buku

3. Tabel Pinjam

Nama Field	Tipe Data	Panjang
Id_pinjam	int	11
Pinjam_id	Varchar	255
Anggota_id	Varchar	255
Buku_id	Varchar	255
Status	Varchar	255
Tgl_pinjam	Varchar	255
Lama_pinjam	Int	11
Ttgl_balik	Varchar	255
Tgl_kembali	Varchar	255

Tabel 3.3 Tabel Pinjam

4. Tabel Denda

Nama Field	Tipe Data	Panjang
Id_denda	Int	11
Pinjam_id	Varchar	255
Denda	Varchar	255
Lama_waktu	Int	11
Tgl_denda	Varchar	255

Tabel 3.4 Tabel Denda

5. Tabel Biaya Denda

Nama Field	Tipe Data	Panjang
Id_biaya_denda	Int	11
Harga_denda	Varchar	255
Status	Varchar	255
Tgl_tetap	Varchar	255

Tabel 3.5 Tabel Biaya Denda

6. Tabel Rak

Nama Field	Tipe Data	Panjang
Id_rak	Int	11
Nama_rak	Varchar	255

Tabel 3.6 Tabel Rak

7. Tabel Kategori

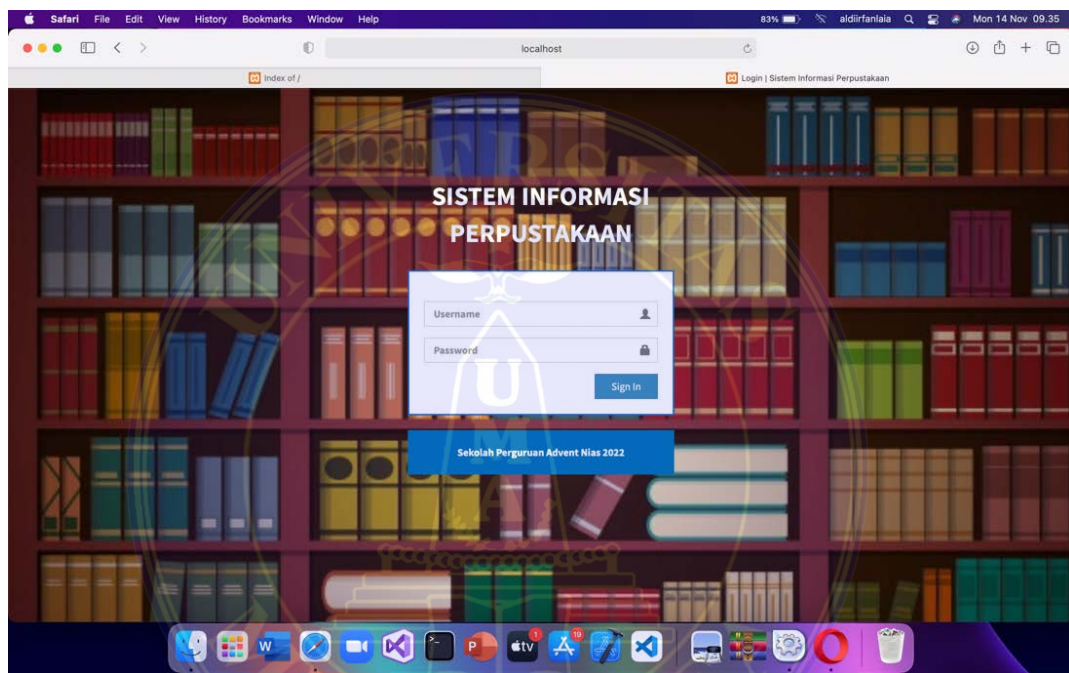
Nama Field	Tipe Data	Panjang
Id_kategori	Int	11
Nama_kategori	Varchar	255

Tabel 3.7 Tabel Kategori

3.4.6 Implementasi

1. Login Admin

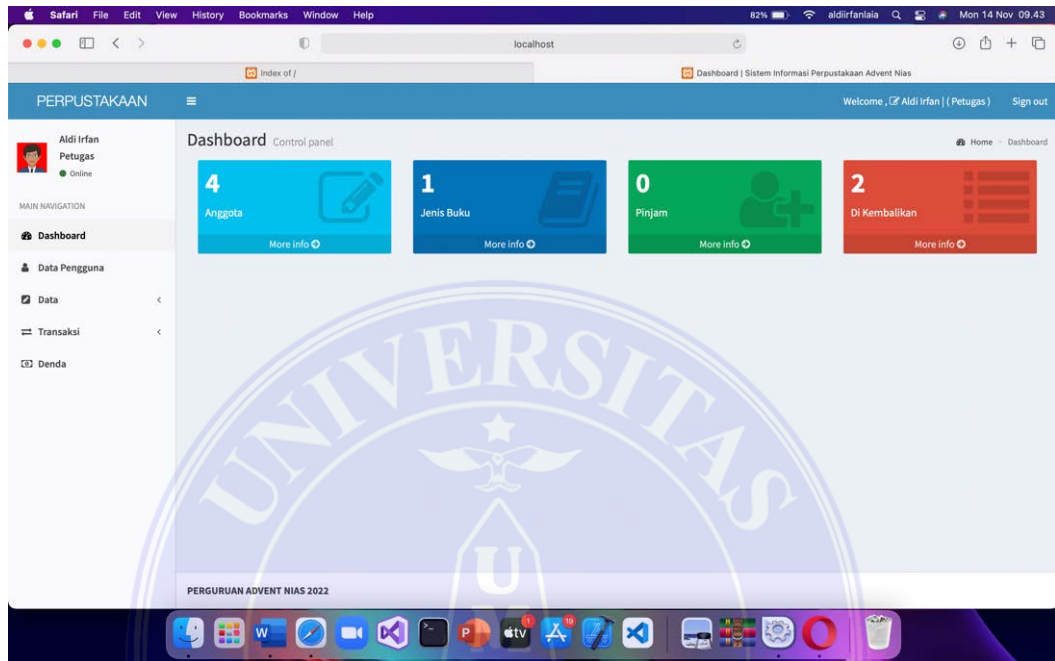
Halaman login administrator sistem adalah halaman yang muncul pertama kali saat proyek dijalankan dan dapat diakses oleh administrator sistem yang terdiri dari username dan password.



Gambar 3.12 Login Ke Sistem

2. Halaman Dashboard

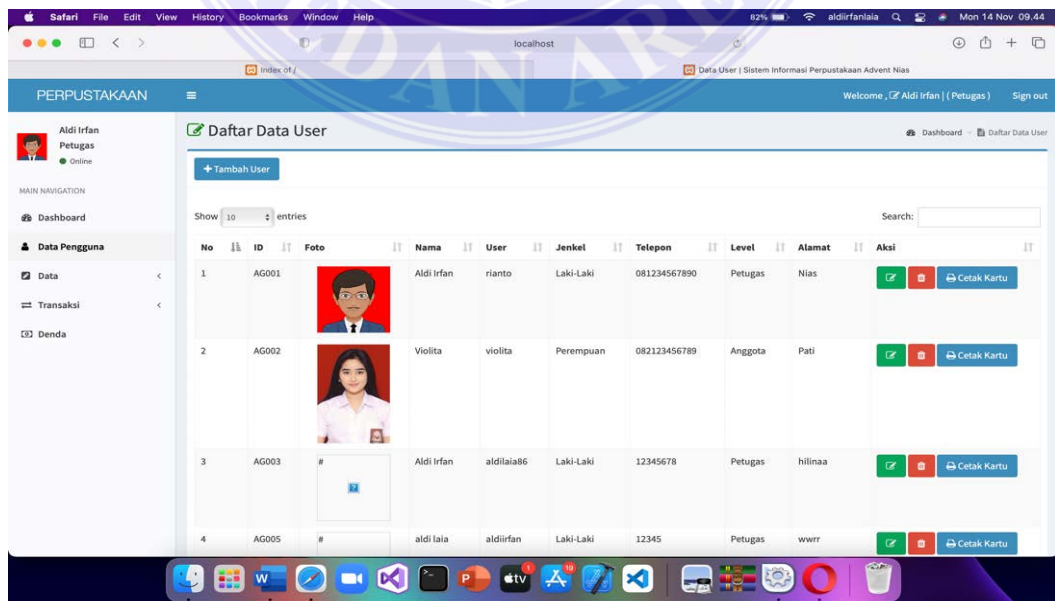
Halaman ini berfungsi untuk mengetahui informasi tentang data-data koleksi terdiri dari total anggota, jenis buku, pinjam, dikembalikan.



Gambar 3.13 Halaman Dashboard

3. Halaman Data Pengguna

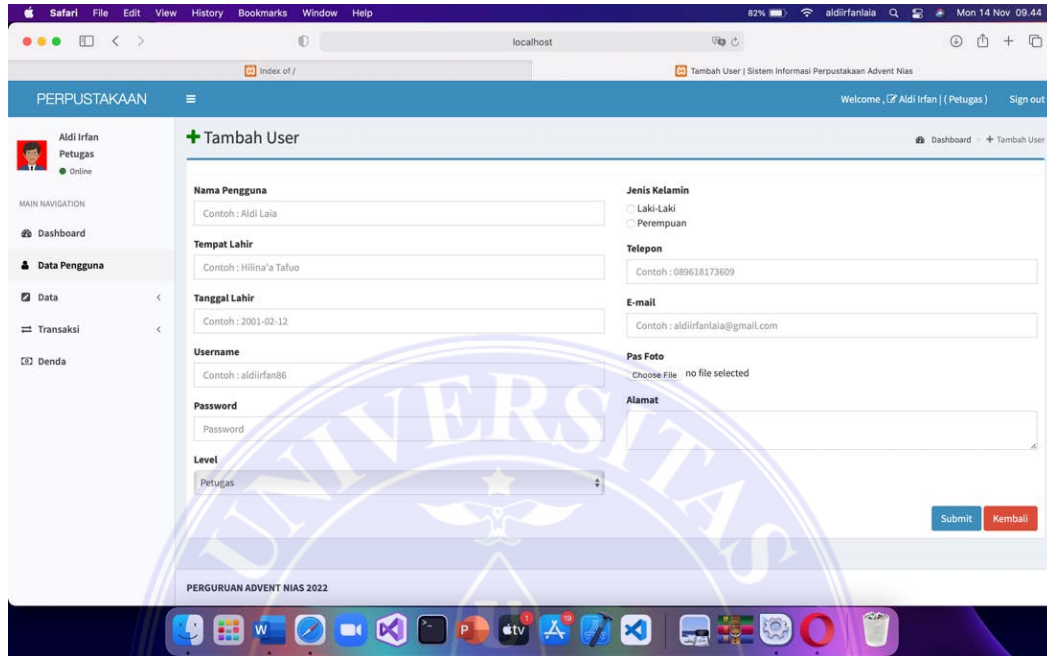
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan daftar anggota.



Gambar 3.14 Halaman Anggota

4. Halaman Tambah Pengguna

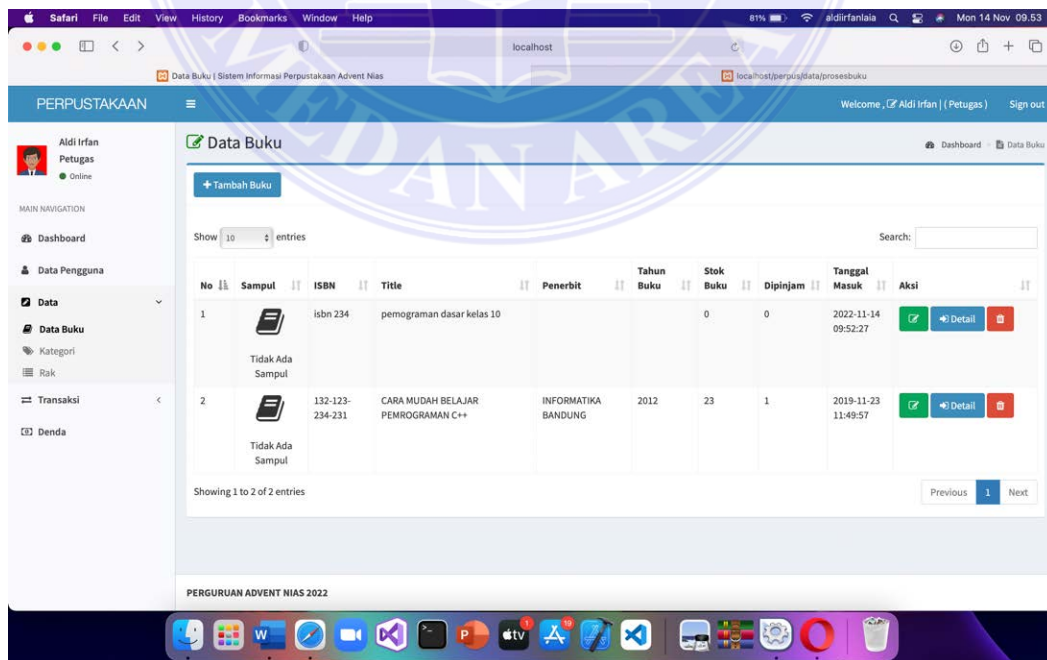
Halaman untuk menambah anggota/tambah pengguna.



Gambar 3.15 Halaman Tambah User

5. Halaman Data Buku

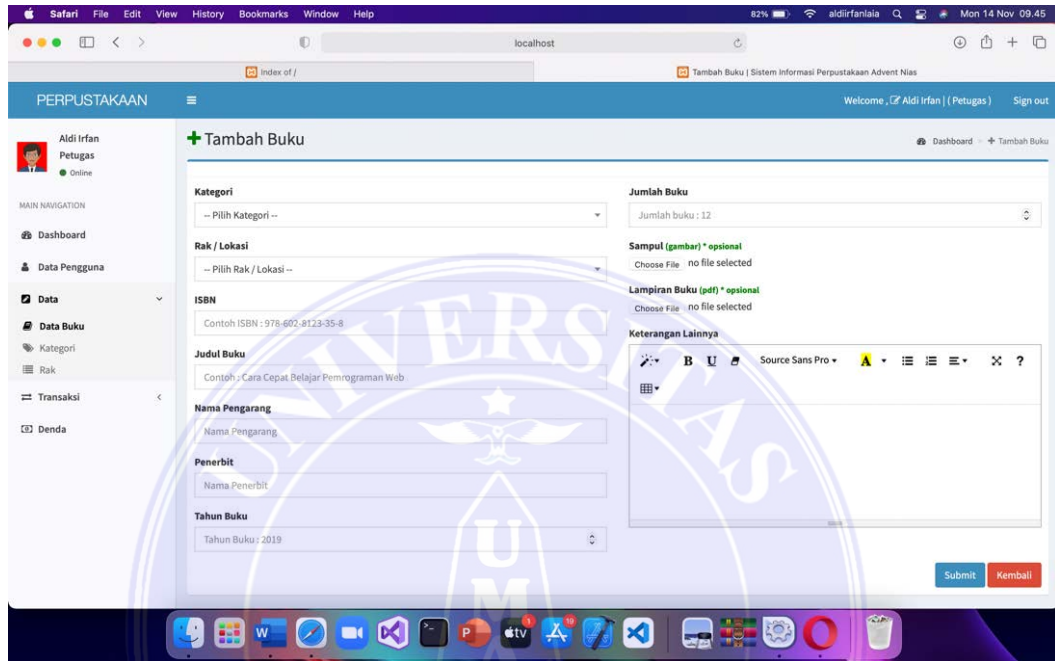
Halaman ini berfungsi Melihat seluruh data buku yang sudah di masukan.



Gambar 3.16 Halaman Data Buku

6. Halaman Tambah Buku

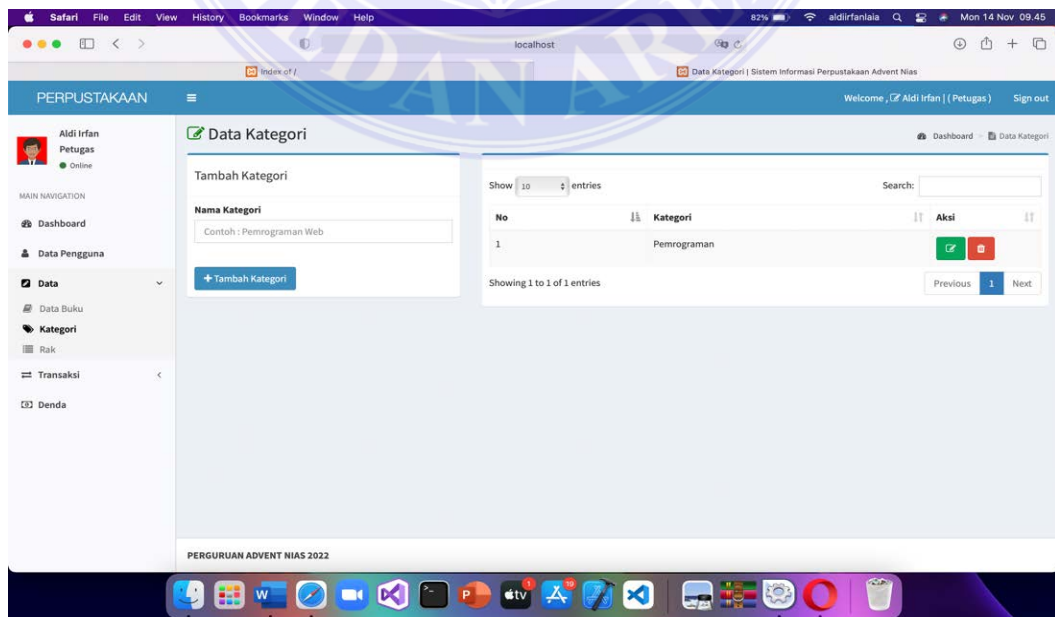
Halaman ini berfungsi menambah data buku menurut jenis dan informasi dari buku tersebut.



Gambar 3.17 Halaman Tambah Buku

7. Halaman Kategori Buku

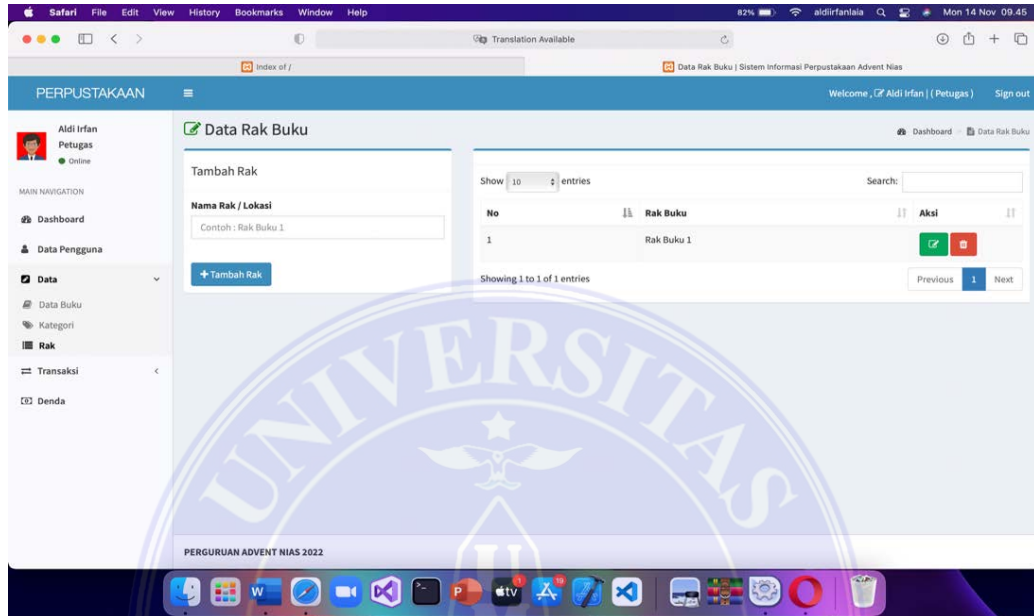
Halaman ini berisi tentang kategori atau jenis buku yang ada di perpustakaan.



Gambar 3.18 Halaman Kategori Buku

8. Halaman Rak Buku

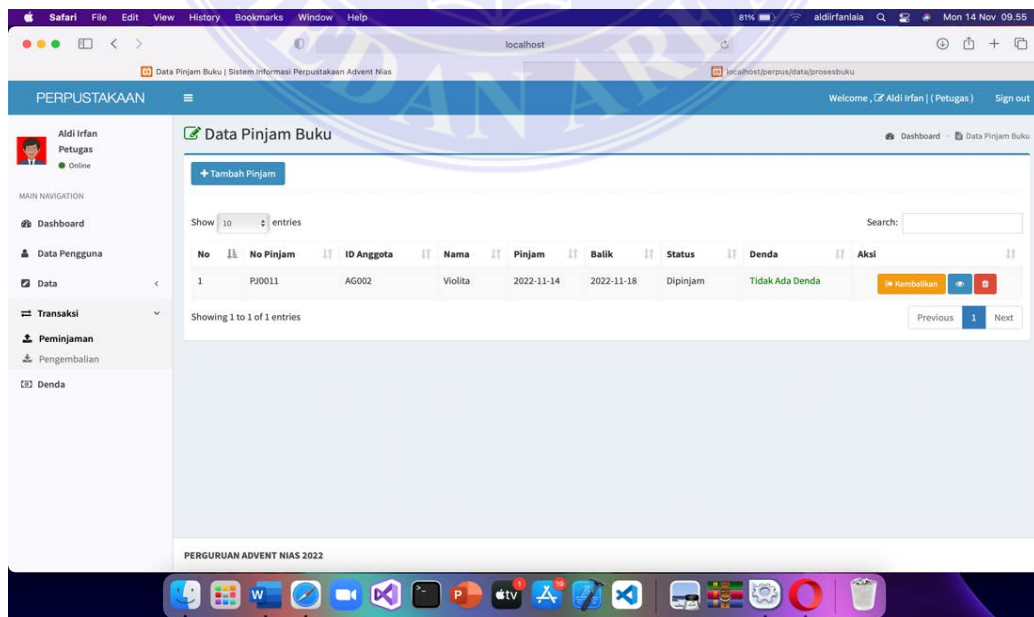
Halaman ini difungsikan untuk mempermudah dalam pencarian buku yang berada di perpustakaan.



Gambar 3.19 Halaman Rak Buku

9. Halaman Anggota Peminjam Buku

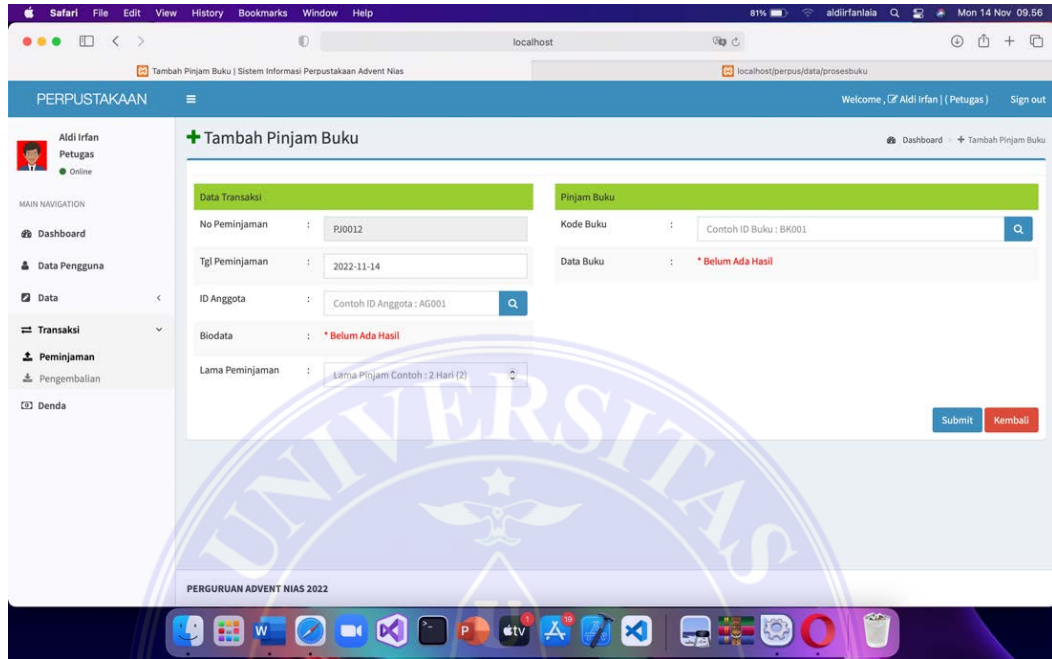
Halaman ini berisi tentang informasi data anggota peminjam buku dan denda keterlambatan peminjam buku.



Gambar 3.20 Halaman Anggota Peminjam Buku

10. Halaman Pinjam Buku

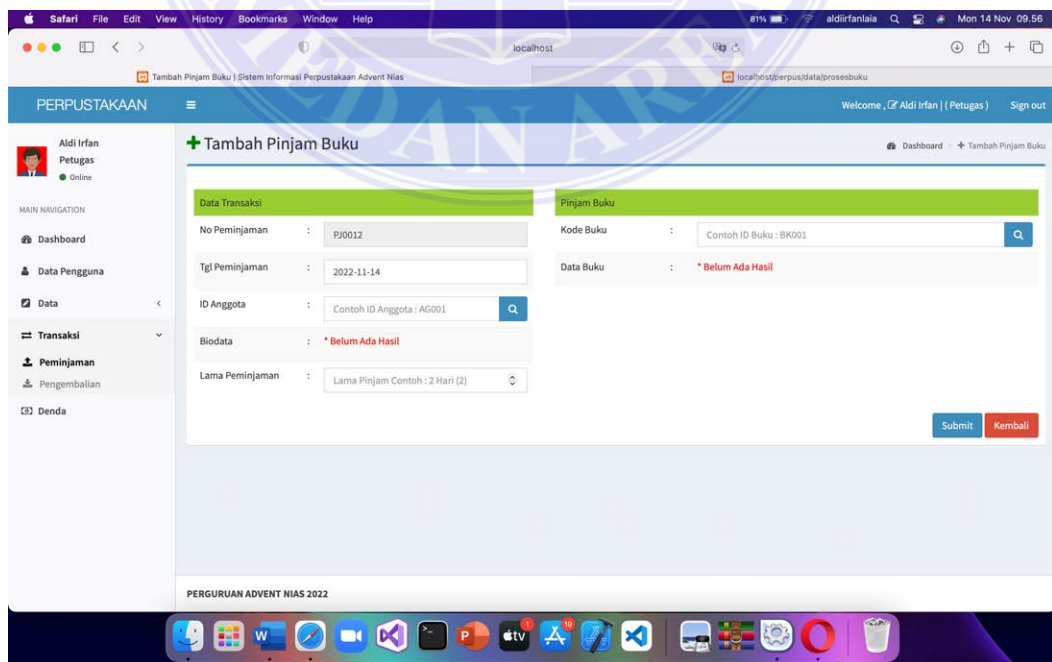
Halaman ini digunakan untuk anggota yang akan meminjam buku.



Gambar 3.21 Halaman Pinjam Buku

11. Halaman Pengembalian Buku

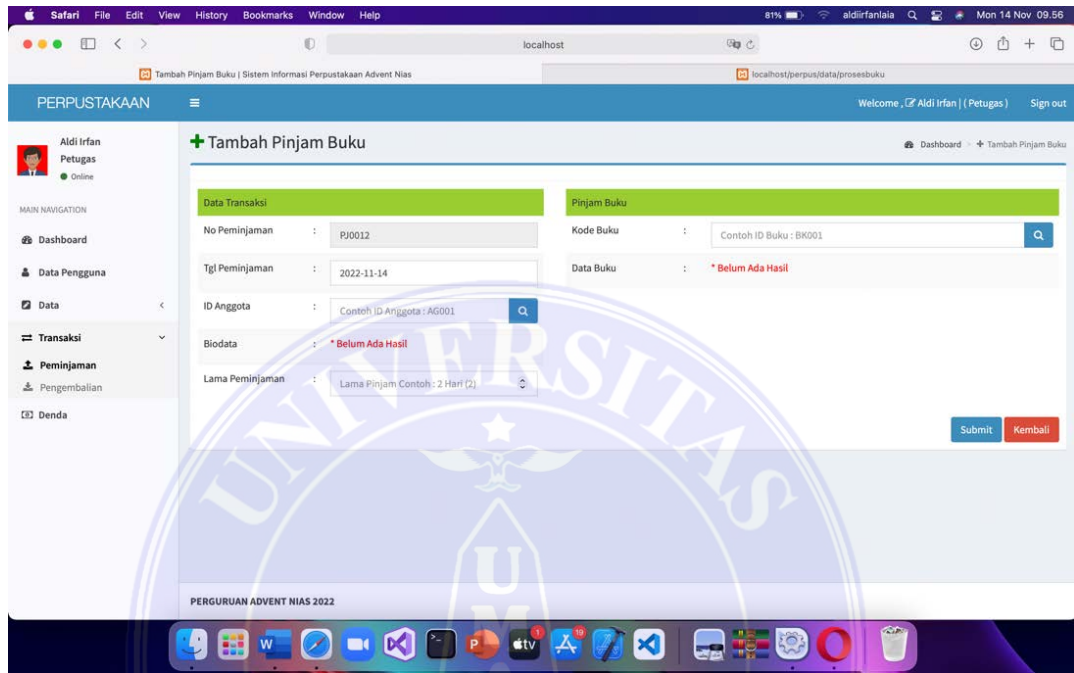
Halaman ini berisi informasi dari anggota yang sudah mengembalikan buku.



Gambar 3.22 Halaman Pengembalian Buku

12. Halaman Denda

Halaman ini berfungsi untuk menginput denda yang akan diberikan bagi anggota yang terlambat dalam pengembalian buku.



Gambar 3.23 Halaman Denda

BAB IV

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Membangun dan menerapkan sistem informasi perpustakaan berbasis web pada Satuan Pendidikan Sekolah Perguruan Advent Nias dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data, Analisis sistem, Perancangan, Implementasi. Berikut keuntungan sistem informasi perpustakaan berbasis web yang terdapat pada layanan administrasi perpustakaan:

1. Dengan bantuan sistem informasi perpustakaan, petugas dapat mempermudah penanganan peminjaman 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 pencetakan laporan peminjaman petugas dan laporan informasi pustakawan berdasarkan periode yang di inginkan 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 kesimpulan di atas maka adapun saran dari sistem informasi perpustakaan berbasis web ini adalah sebagai berikut:

1. Saran yang dapat penulis sampaikan untuk sistem ini adalah masih terdapat bug atau kekurangan yang terdapat pada sistem ini maka sistem ini perlu dikembangkan lagi.
2. Sistem informasi perpustakaan ini dalam pengeditan data buku atau perubahan informasi data buku masih ada terdapat bug seperti ingin melakukan perubahan upload foto dan data yang ditentukan maka semua informasi data buku akan terhapus (kosong) sehingga user melakukan pengulangan penginputan data buku.




DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2018). *7 in 1 Pemograman Web Untuk Pemula*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Darwati, I. (2017, Agustus). RANCANGAN BANGUN PEMINJAMAN DAN PENGEMBALIAN BUKU PADA PERPUSTAKAAN SEKOLAH DASAR. *JURNAL ILMU PENGETAHUAN TEKNOLOGI KOMPUTER, II*, 139-144.
- Elmasari, N. F. (2018). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Untuk SMA Islam Sunan Gunung Jati. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 130-137.
- Elisabeth Yunaeti Anggraeni dan Rita Irviani.2017. "*Pengantar Sistem Informasi*". Yogyakarta
- Nofyat, Ibrahim, A., & Ambarita, A. (2018, April). SISTEM INFORMASI PENGADUAN PELANGAN AIR BERSIH BERBASIS WEBSITE PADA PDAM KOTA TERNATE. *IJIS – Indonesian journal on Information System, III*, 10-19.
- MF, M. (2020). *Buku Sakti Pemograman Web Seri PHP*. Yogyakarta: Anak Hebat
- Josi, A. (2017, JUNI). PENERAPAN METODE PROTOTIPING DALAM PEMBANGUNAN WEBSITE DESA (STUDI KASUS DESA SUGIHAN KECAMATAN RAMBANG). *JTI – JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI, IX*, 50-57.
- Rasidin Karo-karo Sitepu.2019. "*Aplikasi Akuntansi Berbasis Web*". Bogor
- M. Harry K Saputra dan Lusis Violita Aprillian.2020. "*Belajar Cepat Metode SAW*". Bandung
- Wiwit Priyadi & Onny Marleen. (2020). Analisis Website Menggunakan Metode PIECES di PT Majapahit Teknologi Nusantara. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI, 19*.
- Veza, O., & Ropianto, M. (2017, Oktober). Perancangan Sistem Informasi Inventory Data Barang Pada PT. Andalas Berlian Motors (Studi Kasus : PT Andalas Berlian Motors Bukit Tinggi). *Jurnal Teknik Ibnu Sina (JT-IBSI), II*, 121-134.

DAFTAR LAMPIRAN

1) Lampiran 1 Form Pembimbing Lapangan

	FAKULTAS TEKNIK	No. Dokumen	
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA	No. Revisi	
	Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate, Medan 20223	Berlaku Efektif	
	FORM BERITA ACARA BIMBINGAN KERJA PRAKTEK	Halaman	

FORM PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN

Sebagai Pembimbing Lapangan Kerja Praktek Mahasiswa :

Nama : Aldi Irfan Laia

NPM : 198160043

Setelah mengikuti pelaksanaan Kerja Praktek mahasiswa tersebut, diberikan NILAI:

ASPEK PENILAIAN	DESKRIPSI ASPEK PENILAIAN	BOBOT	SKOR (0-100)	NILAI (BOBOT * SKOR)
Komunikasi	Kemampuan untuk menyampaikan informasi, mendengarkan orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan memberikan respon positif yang mendorong komunikasi terbuka	20%	93	18,6
Kerjasama	Kemampuan menjalin kerjasama dalam tim, peka akan kebutuhan orang lain dan memberikan kontribusi dalam aktivitas tim untuk mencapai tujuan dan hasil yang positif	15%	92	13,8
Inisiatif dan Kreativitas	Kemampuan merespon masalah secara proaktif dan gigih, menjajaki kesempatan yang ada, melakukan sesuatu tanpa disuruh guna mengatasi hambatan, yang ditampilkan secara motorik/verbal (yang berkonsekuensi tindakan)	15%	95	14,25
Disiplin Kerja dan Adaptasi	Kemampuan untuk mematuhi aturan yang berlaku dan dapat menyesuaikan perilaku agar dapat bekerja secara efektif dan efisien saat adanya informasi baru, perubahan situasi atau kondisi lingkungan kerja yang berbeda	20%	95	19
Penyelesaian Tugas	Penyelesaian setiap tugas yang diberikan oleh Pembimbing Lapangan. Penilaian berdasarkan persentase penyelesaian tugas	30%	97	29,1
TOTAL NILAI :				94,75

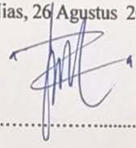
Pembimbing Lapangan

Nama : Selvinus Laia S.Kom

NIK / NIDN : 92734427512000

Jabatan : Wakil Kepala Sekolah

Nias, 26 Agustus 2022


 (.....)

2) Lampiran 2 Form Pembimbing Kerja Praktek

	FAKULTAS TEKNIK PRORGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA	No. Dokumen	
	Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate, Medan 20223	No. Revisi	
	FORM BERITA ACARA BIMBINGAN KERJA PRAKTEK	Berlaku Efektif	
		Halaman	

FORM PENILAIAN PEMBIMBING KERJA PRAKTEK

Nama : Aldi Irfan Laia
NPM : 198160043

ASPEK PENILAIAN	KOMPONEN	BOBOT	SKOR (0-100)	NILAI (BOBOT*SKOR)
Buku Laporan Pelaksanaan Kerja Praktek	Aturan penulisan dan Tatabahasa	15%	90	13,5
	Latar Belakang dan Tujuan	15%	95	14,25
	Uraian Perumusan Masalah dan Pembahasan Hasil	40%	95	38
Presentasi Hasil Kerja Praktek	Kemampuan menyelesaikan pekerjaan	10%	95	9,5
	Kesesuaian hasil/produk dengan tujuan	10%	95	9,5
	Kemampuan Presentasi	10%	97	9,7
TOTAL NILAI :				94,5

Nias, 26 Agustus 2022
Pembimbing Kerja Praktek

(Selvinus Laia S.Kom)
NIDN : 92734427512000

3) Lampiran 3 SK Selesai Kerja Praktek

**YAYASAN PERGURUAN ADVENT NIAS**
SMK SWASTA ADVENT NIAS
NPSN : 10260094 ; NIS : 300060 ; NSS : 302071101042
Email : smkadventnias@gmail.com
Jl. Lintas Teluk Dalam Km. 41 Desa Hilina'a Tafuo Kec. Idanogawo Kab. Nias 22872

SURAT KETERANGAN
Nomor : 043 / SMKS-ADV /2022

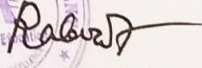
Kepala Sekolah SMKS Perguruan Advent Nias Kabupaten Nias menerangkan bahwa Mahasiswa dibawah ini :

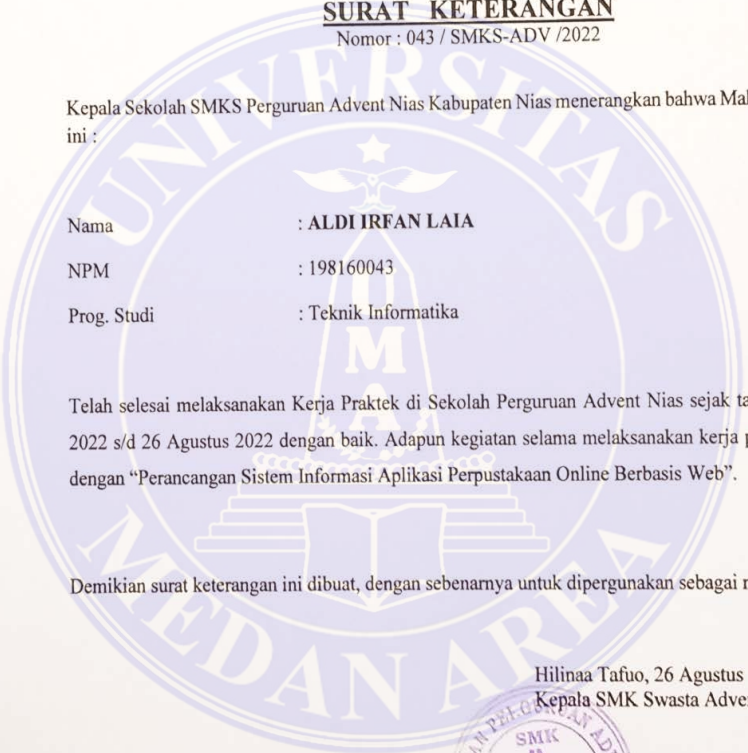
Nama : ALDI IRFAN LAIA
NPM : 198160043
Prog. Studi : Teknik Informatika

Telah selesai melaksanakan Kerja Praktek di Sekolah Perguruan Advent Nias sejak tanggal 3 Agustus 2022 s/d 26 Agustus 2022 dengan baik. Adapun kegiatan selama melaksanakan kerja praktek berkaitan dengan "Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Perpustakaan Online Berbasis Web".

Demikian surat keterangan ini dibuat, dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.


Hilinaa Tafuo, 26 Agustus 2022
Kepala SMK Swasta Advent Nias


Robert Maruli.T Situmorang S.E



4) Lampiran 4


Form Paraf Pembimbing

	FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA	No. Dokumen	
	Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate, Medan 20223	No. Revisi	
	FORM BERITA ACARA BIMBINGAN KERJA	Berlaku Efektif	
	PRAKTEK	Halaman	

Nama Mahasiswa	: Aldi Irfan Laia
NPM	: 198160043
Judul Kegiatan KP	: Perancangan Sistem Aplikasi Perpustakaan Online Berbasis Web
Tempat Pelaksanaan KP	: Sekolah Perguruan Advent Nias
Pembimbing Lapangan	: Selvinus Laia S.Kom

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1.	Selasa, 2 Agustus 2022	Pengenalan diri dan lingkungan KP	d
2.	Kamis, 4 Agustus 2022	Pengenalan diri dan lingkungan KP	d
3.	Senin, 8 Agustus 2022	Berdiskusi dengan pembimbing lapangan mengenai sistem perpustakaan yang akan dibuat	d
4.	Rabu, 10 Agustus 2022	Berdiskusi dengan pembimbing lapangan mengenai sistem perpustakaan yang akan dibuat	d
5.	Jumat, 12 Agustus 2022	Mengajari siswa SMK Jurusan Teknik Komputer & Jaringan Bahasa Pemrograman HTML	d
6.	Senin, 15 Agustus 2022	Mengajari siswa SMK Jurusan Teknik Komputer & Jaringan Bahasa Pemrograman HTML	d
7.	Selasa, 16 Agustus 2022	Mengikuti kegiatan penyambutan HUT KEMRI Ke- 77	d
8.	Rabu, 17 Agustus 2022	Perayaan HUT KEMRI Ke- 77	d
9.	Kamis, 18 Agustus 2022	Mengajari siswa SMK Jurusan Teknik Komputer & Jaringan Bahasa Pemrograman HTML	d
10.	Jumat, 19 Agustus 2022	Pengambilan data	d
11.	Senin, 22 Agustus 2022	Merancang sistem yang akan dibuat	d
12.	Selasa, 23 Agustus 2022	Merancang sistem yang akan dibuat	d
13.	Rabu, 24 Agustus 2022	Pengambilan data	d
14.	Kamis, 25 Agustus 2022	Pengisian data Perpustakaan	d
15.	Jumat, 26 Agustus 2022	Pengisian data Perpustakaan	d

5) Lampiran 5 SK Pembimbing Kerja Praktek



UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS TEKNIK

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate/Jalan PBSI Nomor 1 ☎ (061) 7366878, 7360168, 7364348, 7366781, Fax: (061) 7366998 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A, ☎ (061) 8225602, Fax: (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.teknik.uma.ac.id E-mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 214/FT.6/01.14/VII/2022 23 Juli 2022
Lamp : -
Hal : **Pembimbing Kerja Praktek/T.A**

Yth. Pembimbing Kerja Praktek
Rizki Muliono, S. Kom, M. Kom
Di
Tempat

Dengan hormat,
Sehubungan telah dipenuhinya persyaratan untuk memperoleh Kerja Praktek dari mahasiswa :

NO	NAMA MAHASISWA	NPM	JURUSAN
1	Aldi Irfan Laia	198160043	Teknik Informatika

Maka dengan hormat kami mengharapkan kesediaan saudara :

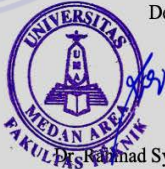
1. Rizki Muliono, S. Kom, M. Kom (Sebagai Pembimbing I)

Dimana Kerja Praktek tersebut dengan judul :

“Perancangan Aplikasi Perpustakaan Online Berbasis Web di Sekolah Perguruan Advent Nias”

Demikian kami sampaikan, atas kesediaan saudara diucapkan terima kasih.

Dekan,



Drs. Ramad Syah, S. Kom, M. Kom