

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

***WEBSITE* PERPUSTAKAAN SEKOLAH
MENENGAH ATAS BINA WARGA 1
PALEMBANG**



**Diajukan oleh :
K.A VHARIZ RAMADHAN
011190060**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan
dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG
2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

***WEBSITE* PERPUSTAKAAN SEKOLAH
MENENGAH ATAS BINA WARGA 1
PALEMBANG**



**Diajukan oleh :
K.A VHARIZ RAMADHAN
011190060**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan
dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG
2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : K.A VHARIZ RAMADHAN
NOMOR POKOK : 011190060
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : *WEBSITE* PERPUSTAKAAN SEKOLAH
MENENGAH ATAS BINA WARGA 1
PALEMBANG

Tanggal : 30 Juni 2022
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

D. Tri Octafian, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0213108002

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : K.A VHARIZ RAMADHAN
NOMOR POKOK : 011190060
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : *WEBSITE* PERPUSTAKAAN SEKOLAH
MENENGAH ATAS BINA WARGA 1
PALEMBANG**

Tanggal : 18 Juli 2022

Tanggal : 19 juli 2022

Penguji 1

Penguji 2

Andri Saputra, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0216098801

Andika Widyanto, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0221129301

Menyetujui,

Rektor

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

MOTO:

“Do, what do you want to do”

Kupersembahkan Kepada:

- 1. Kedua orang tuaku tercinta, yang selalu memberikan semangat dan do'a dalam setiap langkahku.*
- 2. Teman-teman dekatku seperjuangan yang selalu memberikan dukungan dan masukan.*
- 3. Serta pembimbing yang saya hormati, kepada Bapak D. Tri Octafian, S.Kom., M.Kom. yang telah memberikan masukan dan pengarahan hingga saya dapat menyelesaikan laporan PKL ini.*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah Puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmatnya dengan kelancaran menyelesaikan penulisan laporan PKL yang berjudul **“Website Perpustakaan Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang”** ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi S1 Informatika Program Sarjana Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang.

Sebagai rasa syukur dan hormat, melalui kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu, serta memberikan segala saran, motivasi dalam penulisan laporan skripsi ini. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua saya tercinta
2. Kepada Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T., MT.,
3. Kepada Dosen Pembimbing.
4. Saudara yang kami sayangi.
5. Kepada seluruh keluarga dan teman-teman seperjuangan,

Yang telah banyak membantu dan mendukung peneliti sehingga terselesaikan penulisan Laporan Praktif Kerja Lapangan.

Demikian kata pengantar dari peneliti, dengan harapan Semoga PKL ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, dengan kesadaran peneliti bahwa penulisan PKL masih mempunyai beberapa kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Akhir kata, atas perhatiannya peneliti ucapkan terima kasih

Palembang, 30 Juni 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI | iii |
| HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| DAFTAR ISI..... | vi |
| DAFTAR GAMBAR..... | ix |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|--|---|
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Ruang Lingkup PKL | 2 |
| 1.3. Tujuan dan Manfaat PKL | 3 |
| 1.3.1. Tujuan | 3 |
| 1.3.2. Manfaat | 3 |
| 1.3.2.2. Manfaat Bagi Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang..... | 3 |
| 1.3.2.2. Manfaat Bagi Akademik..... | 3 |
| 1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL..... | 4 |
| 1.5. Teknik Pengumpulan Data..... | 4 |
| 1.5.1. Observasi..... | 4 |
| 1.5.2. Wawancara..... | 4 |
| 1.5.3. Studi Pustaka..... | 5 |

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

| | |
|---------------------------|---|
| 2.1. Landasan Teori | 6 |
|---------------------------|---|

| | |
|--|----|
| 2.1.1. Aplikasi..... | 6 |
| 2.1.2. Perpustakaan..... | 6 |
| 2.1.3. Website..... | 7 |
| 2.1.4. Database..... | 7 |
| 2.1.5. Data Flow Diagram (DFD)..... | 7 |
| 2.1.6. Entity Relationship Diagram (ERD)..... | 9 |
| 2.1.7. Flowchart..... | 11 |
| 2.2. Gambaran Umum Perusahaan..... | 13 |
| 2.2.1. Sejarah Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang.. | 13 |
| 2.2.2. Visi dan Misi Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang..... | 14 |
| 2.2.2.1. Visi Sekolah..... | 14 |
| 2.2.2.2. Misi Sekolah..... | 14 |
| 2.2.3. Struktur Organisasi, Uraian Tugas dan Wewenang..... | 15 |
| 2.2.3.1. Struktur Organisasi..... | 15 |
| 2.2.3.1. Uraian Tugas dan Wewenang..... | 16 |
| 2.2.4. Uraian Kegiatan..... | 19 |

BAB III PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| 3.1. Hasil Pengamatan..... | 21 |
| 3.1.1. Prosedur Peminjaman Buku yang Berjalan di Perpustakaan..... | 21 |
| 3.1.2. Prosedur Pengembalian Buku yang Berjalan di Perpustakaan..... | 23 |
| 3.1.3. Prosedur yang Diusulkan..... | 24 |
| 3.2. Evaluasi dan Pembahasan..... | 27 |
| 3.2.1. Evaluasi..... | 27 |
| 3.2.2. Pembahasan..... | 27 |
| 3.3. Desain Antarmuka..... | 35 |

BAB IV PENUTUP

| | |
|----------------------|----|
| 4.1. Kesimpulan..... | 44 |
|----------------------|----|

| | |
|------------------------------|------------|
| 4.2. Saran | 44 |
| DAFTAR PUSTAKA | xii |
| HALAMAN LAMPIRAN..... | xiv |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Struktur Organisasi Sekolah Menengah Atas | |
| Bina Warga 1 Palembang..... | 15 |
| Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> peminjaman buku yang berjalan..... | 22 |
| Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> pengembalian buku yang berjalan | 23 |
| Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> peminjaman buku yang diusulkan | 25 |
| Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> pengembalian buku yang diusulkan | 26 |
| Gambar 3.5 <i>Diagram</i> Konteks | 28 |
| Gambar 3.6 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i> | 29 |
| Gambar 3.7 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> | 31 |
| Gambar 3.8 Halaman <i>Login User</i> | 35 |
| Gambar 3.9 Halaman <i>Dashboard</i> | 36 |
| Gambar 3.10 Halaman <i>Management User</i> | 36 |
| Gambar 3.11 Tampilan <i>Input Management User</i> | 37 |
| Gambar 3.12 Halaman <i>Management Penerbit</i> | 37 |
| Gambar 3.13 Tampilan <i>Input Management Penerbit</i> | 38 |
| Gambar 3.14 Halaman <i>Management Buku</i> | 38 |
| Gambar 3.15 Tampilan <i>Input Management Buku</i> | 39 |
| Gambar 3.16 Halaman <i>Management Anggota</i> | 39 |
| Gambar 3.17 Tampilan <i>Input Management Anggota</i> | 40 |
| Gambar 3.18 Tampilan <i>Input Transaksi Peminjaman</i> | 40 |
| Gambar 3.19 Tampilan Halaman <i>Cetak Peminjaman</i> | 41 |
| Gambar 3.20 Tampilan <i>Input Transaksi Pengembalian</i> | 41 |
| Gambar 3.21 Tampilan Halaman <i>Cetak Pengembalian</i> | 42 |
| Gambar 3.22 Tampilan Halaman <i>Home</i> | 42 |
| Gambar 3.23 Tampilan Halaman <i>Login Siswa</i> | 43 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Simbol - simbol Data Flow Diagram (DFD) | 8 |
| Table 2.2 Simbol - simbol Entity Relationship Diagram(ERD) | 9 |
| Tabel 2.3 Simbol - simbol Flowchart..... | 11 |
| Tabel 3.1 Tabel User | 32 |
| Tabel 3.2 Tabel Anggota..... | 32 |
| Tabel 3.3 Tabel Buku | 33 |
| Tabel 3.4 Tabel Pinjaman | 34 |
| Tabel 3.5 Tabel Penerbit | 34 |
| Tabel 3.6 Tabel Pengembalian..... | 35 |

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Sekolah (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Nilai dari Sekolah (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Absensi dari Sekolah (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. *Form* Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin mengalami peningkatan dan pembaharuan dari waktu ke waktu termasuk dalam dunia pendidikan. Khususnya komputer memegang peranan penting di era sekarang seperti penggunaannya untuk perpustakaan sekolah. Perpustakaan adalah koleksi atau sekumpulan koleksi buku atau bahan lainnya yang diorganisasikan dan dipelihara untuk penggunaan/keperluan membaca, konsultasi, belajar, meneliti, yang dikelola oleh pustakawan dan staf terlatih lainnya dalam rangka menyediakan layanan untuk memenuhi kebutuhan pengguna (Reitz, 2004).

Dengan meningkatkan sarana aktivitas perpustakaan yang efisien, pemanfaatan teknologi informasi di perpustakaan diharapkan mampu memberikan keluasan bagi pustakawan dalam pengelolaan aktivitas di perpustakaan sekolah.

Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang merupakan salah satu sekolah swasta di Sumatera Selatan yang bertempat di Jln. Bina Warga No. 525 Rt. 05 Kelurahan Duku Palembang 30114. Sekolah ini didirikan pada tahun 1966 yang awalnya adalah sebuah Sekolah Menengah Pertama Bina Warga sampai pada tahun 1969 barulah didirikan Sekolah Menengah Atas Bina Warga yang mempunyai 2 (dua) jadwal pagi dan siang. Sekolah ini memiliki program studi MIPA dan IPS dengan

jumlah pelajar saat ini kurang lebih 300 siswa yang terdiri dari 24 kelas dan sudah terakreditasi A.

Persoalan yang dihadapi oleh Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang adalah mengenai pencatatan peminjaman buku saat ini masih dilakukan dengan cara manual dalam peminjaman buku dan pendaftaran keanggotaan. Hendaknya pengolahan data peminjaman buku dapat lebih efisien dan menghindari redudansi data dengan bantuan aplikasi sehingga mempercepat dan mempermudah pengolahan data peminjaman buku.

Oleh karena itu, diperlukannya aplikasi perpustakaan pada Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang demi mempermudah dalam pengelolaan aktivitas di perpustakaan.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis memberikan solusi kepada perpustakaan Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang untuk membangun **“Website Perpustakaan Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang”**.

1.2. Ruang Lingkup PKL

Ruang lingkup aplikasi perpustakaan, agar pembahasan dalam penelitian tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, penulis hanya membatasi hal-hal berikut :

- a. Pengguna aplikasi perpustakaan adalah pustakawan sebagai admin dan siswa sebagai anggota.
- b. Aplikasi perpustakaan terdiri dari peminjaman dan pengembalian buku.

- c. Data yang dikelola yaitu data buku, data admin, data anggota, data transaksi peminjaman dan data transaksi pengembalian.
- d. Menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *Database MySQL*.
- e. Alat perancangan sistem menggunakan *Flowchart*, *Unitfied Modelling Language (UML)* dan *Entity Relationship Diagram(ERD)*.

1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah menghasilkan Aplikasi Perpustakaan Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang Berbasis Web.

1.3.2. Manfaat

1.3.2.1. Manfaat Bagi Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang

Diharapkan dapat memudahkan pustakawan sekolah untuk melakukan pendataan buku yang dipinjam siswa dan juga memudahkan siswa untuk mendaftar keanggotaan dalam perpustakaan di Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang.

1.3.2.2. Manfaat Bagi Akademik

Diharapkan sebagai bahan pedoman dan referensi dalam menyusun laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang akan datang agar dapat membantu peneliti terkait perancangan *web* di Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

Waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang selama 1 (satu) bulan dihitung dari tanggal 21 Februari 2022 sampai dengan 21 Maret 2022 yang dilakukan setiap hari Senin sampai Sabtu pukul 6:40 sampai pukul 12:30.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

1.5.1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain (Sugiyono, 2017). Berdasarkan observasi penulis melakukan pengamatan dan peninjauan secara langsung pada tempat Praktik Kerja Lapangan (PKL) terutama bagian perpustakaan bagaimana proses pendataan buku, peminjaman dan pengembalian buku dan aktivitas di perpustakaan Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang.

1.5.2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur dan bisa dilakukan dengan cara tatap muka atau secara langsung maupun dengan menggunakan jaringan telepon (Sugiyono, 2017). Dalam hal ini penulis melakukan wawancara langsung dengan Kepala Tata Usaha Bapak Edward Librianto, SE yang menjelaskan tentang Profil Sekolah, Struktur Organisasi dan juga mengenai pemanfaatan teknologi informasi *Website*

pada Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang. Sedangkan hasil wawancara kepada Pustakawan Ibu Rusminah, S.Pd menjelaskan bahwa perlunya sistem untuk mendukung aktivitas di perpustakaan dan pendataan yang terstruktur.

1.5.3. Studi Pustaka

Studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang terkait dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2017).

Dalam penelitian ini penulis mengadakan survei terhadap data yang telah ada, dan penulis menggali teori-teori yang telah berkembang baik itu hasil karya ilmiah, laporan penelitian terdahulu, maupun buku-buku yang ada di perpustakaan sebagai referensi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

Untuk mendukung pembuatan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini, maka perlu dikemukakan teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan dan ruang lingkup pembahasan sebagai landasan dalam pembuatan laporan ini. Adapun teori-teori yang mendukung dalam penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini yaitu :

2.1.1. Aplikasi

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang dimana tujuannya adalah agar bisa melayani setiap aktivitas komputerisasi yang dilakukan oleh pengguna (Purbasari, 2017).

Dari uraian teori di atas penulis menyimpulkan bahwa *Aplikasi* merupakan program penyimpanan data yang mempermudah pekerjaan sehingga lebih terstruktur dan tertata dalam satu penyimpanan.

2.1.2. Perpustakaan

Perpustakaan merupakan sebuah ruang yang dikelola suatu lembaga pendidikan yang menyediakan berbagai macam koleksi buku (Suri, 2020).

Dari uraian teori di atas penulis menyimpulkan bahwa perpustakaan sekolah adalah sarana bagi siswa untuk menunjang kegiatan belajar sehingga dapat memenuhi kebutuhan ilmu melalui buku yang disediakan.

2.1.3. Website

Website Merupakan sebuah wadah dalam *internet* yang digunakan sebagai media penyebaran informasi atau promosi untuk bisa diakses diseluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet (Yadi, 2018).

Dari uraian teori di atas penulis menyimpulkan bahwa *Website* adalah situs yang berisikan halaman-halaman yang berisi informasi text, gambar, audio, animasi yang bersifat dinamis dan saling terkait.

2.1.4. Database

Database adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer yang memperoleh informasi (Abdulloh, 2018).

Database merupakan kumpulan dari data-data yang tersimpan di dalam perangkat lunak untuk memanipulasiya (Mertayasa, 2017).

Tujuan database yang ada pada suatu instansi pada dasarnya adalah mempermudah dan mempercepat pada saat proses pengambilan dan penyimpanan data. Salah satu keunggulan dari database ialah dapat mengkategorikan data berdasarkan fungsi dan jenisnya secara tepat dan teratur.

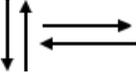
2.1.5 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) atau dalam bahasa indonesia menjadi *Diagram Air Data* (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang di

aplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (input) dan keluaran (output) (S & M.Shalahuddin, 2018),

Adapun simbol-simbol pada *DFD (Data Flow Diagram)* (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) dapat dilihat pada tabel 2.1 dibawah ini :

Tabel 2.1 Simbol - simbol *Data Flow Diagram (DFD)*

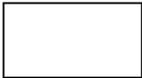
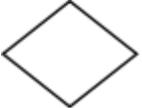
| No | Simbol | Keterangan |
|----|---|--|
| 1. |  | Kesatuan luar (<i>EksternalEntity</i>) merupakan kesatuan luar yang dapat beberapa orang, organisasi atau lainnya yang berada diluar lingkungan luarnya yang akan memberikan <i>input</i> atau memeriksa <i>output</i> simbol. |
| 2. |  | Proses, simbol ini digunakan untuk melakukan proses pengolahan data yang menunjukkan suatu kegiatan yang mengubah aliran data yang masuk menjadi keluaran. |
| 3. |  | Data Flow, Alir data menunjukkan arus data dalam proses. |
| 4. |  | Data <i>Store</i> , Simpanan data pada komputer. |

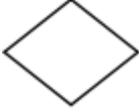
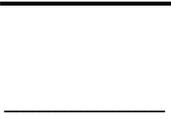
2.1.6. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. *ERD* digunakan untuk permodelan basis data relational. Sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan *OODBMS*, maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan *ERD* (S & M. Shalahuddin, 2018). *ERD* memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi *Crow's Foot*, dari beberapa notasi lain. Namun banyak yang digunakan adalah notasi dari Chen.

Adapun simbol-simbol yang digunakan pada *ERD* dengan notasi Chen adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Simbol - simbol *Entity Relationship Diagram*(*ERD*)

| No | Nama | Simbol | Keterangan |
|----|---------|---|--|
| 1. | Entitas |  | Persegi Panjang menyatakan himpunan entitas adalah orang, kejadian, atau berada dimana data akan dikumpulkan |
| 2. | Relasi |  | Belah ketupat menyatakan himpunan relasi merupakan hubungan antar entitas |

| No | Nama | Simbol | Keterangan |
|----|---------|--|---|
| 2. | Relasi |  | Belah ketupat menyatakan himpunan relasi merupakan hubungan antar entitas |
| 3. | Atribut |  | Atribut merupakan informasi yang diambil tentang sebuah entitas. |
| 4. | Link |  | Garis sebagai penghubung antar himpunan, relasi dan himpunan entitas dengan atributnya. |

2.1.8. Flowchart

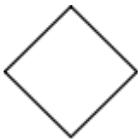
Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara satu proses (intruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program (Wibawanto, 2017).

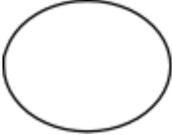
Flowchart dapat di mengerti dari asal katanya adalah sebuah *flow* dan *chart* atau bagan, sehingga di dapat jika dari asal katanya *flowchart* adalah sebuah bagan aliran dari sesuatu dan sesuatu itu dapat juga berupa aliran proses. Itulah mengapa ada sebagian orang yang memilih *flowchart* untuk menggambarkan atau menuangkan ide proses solusi algoritma.

Flowchart tidak selalu digunakan untuk menggambarkan urutan algoritma namun juga dapat untuk proses lain (S & M. Shalahuddin, 2018).

Adapun simbol-simbol *flowchart* yang digunakan dapat dilihat pada tabel 2.3 berikut :

Tabel 2.5 Simbol - simbol *Flowchart*

| No | Simbol | Nama | Fungsi |
|----|---|-----------------------------------|--|
| 1. |  | <i>Flow Direction Symbol</i> | Simbol yang digunakan untuk menghubungkan |
| 2. |  | <i>Terminator Symbol</i> | Simbol untuk pemulaan atau akhir dari suatu kegiatan. |
| 3. |  | <i>Processing Symbol</i> | Simbol yang menunjukkan telah dilakukan dengan komputer. |
| 4. |  | Simbol <i>Manual Operation</i> | Simbol yang dilakukan secara manual. |
| 5. |  | Simbol <i>Decision</i> | Simbol pemilihan berdasarkan kondisi yang ada. |

| No | Simbol | Nama | Fungsi |
|-----|---|--|--|
| 6. |  | Simbol <i>Input-Output</i> | Simbol yang menyatakan proses <i>input</i> dan <i>output</i> tanpa tergantung dengan jenis peralatannya. |
| 7. |  | Simbol Manual <i>Input</i> | Simbol untuk pemasukan data secara manual. |
| 8. |  | <i>Connector Symbol</i> | Simbol untuk keluar masuk atau menyambungkan proses dalam lembar / halaman yang sama. |
| 9. |  | Simbol <i>Predefine</i> Proses | Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (<i>sub program</i>) / prosedur. |
| 10. |  | Simbol <i>Disk and On-line Storage</i> | Simbol yang Menyatakan <i>input</i> yang berasal dari <i>disk</i> atau disimpan ke <i>disk</i> . |

| No | Simbol | Nama | Fungsi |
|-----|---|--|--|
| 10. |  | Simbol <i>Disk and On-line Storage</i> | Simbol yang Menyatakan <i>input</i> yang berasal dari <i>disk</i> atau disimpan ke <i>disk</i> . |
| 11. |  | Simbol <i>Display</i> | Menunjukkan Langkah yang menampilkan informasi. |
| 12. |  | <i>Connector Symbol</i> | Simbol untuk keluar masuk atau penyambungan proses pada lembar / halaman yang berbeda. |

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1. Sejarah Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang

Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang berdiri diawali dengan sebuah Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada tahun 1966 lalu pada tahun 1969 di buatlah Sekolah Menengah Atas dengan nama Sekolah Menengah Atas Bina Warga Palembang.

Pada saat itu sekolah terbagi menjadi 2(dua) sesi, yaitu pagi dan sore karena banyaknya permintaan dari orang tua siswa untuk menyekolahkan anak mereka di siang hari sehingga sekolah yang tadinya

1(satu) terbagi menjadi 2 (dua) menjadi Sekolah Menengah Atas Bina Warga Pagi dan Sekolah Menengah Atas Bina Warga Sore sampai pada tahun 1989 Sekolah Bina Warga Pagi berubah nama menjadi Sekolah Bina Warga 1 Palembang dan Sekolah Bina Warga Sore berubah menjadi Sekolah Bina Warga 2 Palembang.

Sekolah Bina Warga 1 Palembang di bangun di dataran dengan luas tanah 6,570 M² yang terdiri dari 24 ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang tata usaha, ruang uks, ruang gurum ruang BK/BP, perpustakaan, koperasi, WC guru dan murid, lapangan upacara, kantin, dan 4 laboratorium terdiri dari komputer, fisika, kimia dan biologi.

2.2.2. Visi dan Misi Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang

2.2.2.1. Visi Sekolah

Disiplin, Unggul dalam prestasi dan Berakhlak mulia berdasarkan Iman dan Taqwa.

2.2.2.2. Misi Sekolah

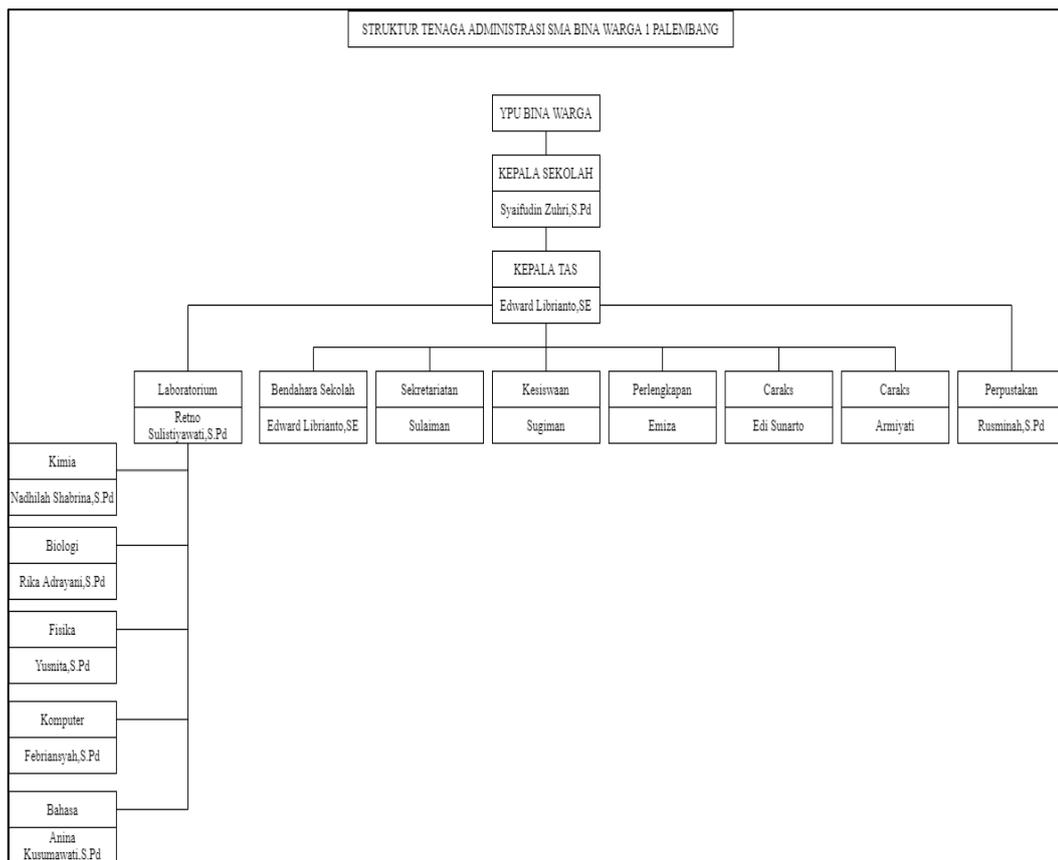
1. Menumbuhkan semangat kedisiplinan dan keimanan pada seluruh warga sekolah.
2. Melaksanakan pembelajaran, bimbingan, dan pelatihan secara efektif, efisien, dan berkesinambungan sehingga siswa dapat memperoleh prestasi belajar yang optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
3. Memotivasi, mengarahkan dan membantu siswa mengembangkan potensi dirinya secara optimal.

4. Menumbuh kembangkan penghayatan terhadap ajaran agama, budaya, dan budi pekerti yang menjadi sumber kearifan dalam bertindak.
5. Menjalin hubungan yang harmonis antara sekolah dengan wali murid, masyarakat, instansi, dan lembaga terkait dalam rangka pemcaapaian visi sekolah yang optimal.

2.2.3. Struktur Organisasi, Uraian Tugas dan Wewenang

2.2.3.1. Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi pada Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Sekolah Menengah Atas

Bina Warga 1 Palembang

2.2.3.2. Uraian Tugas dan Wewenang

1. Kepala Sekolah

1. Menyusun perencanaan.
2. Mengorganisir kegiatan.
3. Mengarahkan kegiatan.
4. Mengkoordinasikan kegiatan.
5. Melaksanakan pengawasan.
6. Menentukan kebijaksanaan.
7. Melakukan evakuasi terhadap kegiatan.
8. Mengadakan rapat.
9. Mengambil keputusan.
10. Mengatur proses belajar mengajar.
11. Mengatur administrasi.
12. Mengatur organisasi siswa intra sekolah (OSIS).
13. Mengatur hubungan sekolah dengan masyarakat dan instansi terkait.

2. Wakil Kepala Sekolah

1. Penyusunan rencana pembuatan program kegiatan.
2. Program pelaksanaan.
3. Pengorganisasian.
4. Pengarahan.
5. Ketenagaan.
6. Pengkoordinasian.

7. Pengawasan.
8. Penilaian.
9. Identifikasi dan pengumpulan.
10. Penyusunan laporan.

3. Bidang Kurikulum

1. Menyusun program pengajaran.
2. Menyusun pembagian tugas dan jadwal pelajaran.
3. Menyusun jadwal pelaksanaan ulangan umum semester serta ujian akhir.
4. Menerapkan kriteria persyaratan naik/tidak naik dan Kreteria ke lulusan.
5. Mengatur jadwal penerimaan buku laporan penilaian hasil belajar dan surat tanda kelulusan (STK).
6. Mengkoordinasikan dan mengarahkan penyusunan satuan pelajaran.
7. Menyusun laporan pelaksanaan pelajaran.

4. Urusan Kesiswaan

1. Menyusun program pembinaan kesiswaan / OSIS.
2. Melaksanakan bimbingan, pengarahan dan pengendalian.
3. kegiatan peserta didik / OSIS dalam rangka menegakkan disiplin dan tata tertib sekolah serta pemilihan pengurusan OSIS.
4. Membina pengurus OSIS dalam berorganisasi.

5. Menyusun program dan jadwal pembinaan peserta didik secara berkala dan insidental.
6. Membina dan melaksanakan koordinasi keamanan, ketertiban, kebersihan, kekeluargaan kerindangan, keindahan dan kesehatan.
7. Melaksanakan pemilihan calon siswa berprestasi dan penerimaan beasiswa.
8. Mengadakan pemilihan peserta didik untuk mewakili sekolah dalam kegiatan diluar sekolah.
9. Mengatur mutasi peserta didik.
10. Menyusun program kegiatan ekstrakurikuler.

5. Urusan Hubungan Masyarakat

1. Mengatur dan menyelenggarakan hubungan sekolah dengan orang tua/wali peserta didik.
2. Membina hubungan antar sekolah dengan komite.
3. Membina pengembangan hubungan antara sekolah dengan lembaga pemerintah, dunia usaha, dan lembaga social lainnya.
4. Menyusun laporan pelaksanaan hubungan masyarakat secara berkala.

6. Urusan Sarana dan Prasarana

1. Menyusun rencana kebutuhan sarana dan prasarana.
2. Mengkoordinasikan pendayagunaan sarana dan prasarana.

3. Pengelola pembiayaan alat-alat pengajaran.
4. Menyusun laporan pelaksanaan urusan sarana dan prasarana secara berkala.

7. Guru

1. Membuat program pengajaran.
2. Analisis Materi Pelajaran (AMP).
3. Silabus.
4. Program tahunan.
5. Program semester.
6. Program Satuan Pelajaran (SP).
7. Program Rencana Pelajaran (RP).
8. Program mingguan.
9. Lembar Kerja Siswa (LKS).

2.2.4. Uraian Kegiatan

Selama melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Sekolah menengah Atas Bina Warga 1 Palembang dalam proses pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) mahasiswa di bimbing dan di arahkan oleh pembimbing lapangan yang ada di Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang dan di tempatkan di Ruang Perpustakaan. Mahasiswa melakukan kegiatan wawancara terhadap Bapak Kepala Tata Usaha mengenai izin memulai Praktik Kerja Lapangan (PKL) dan meminta projek untuk di kerjakan selama Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang berguna untuk Sekolah Menengah

Atas Bina Warga 1 Palembang dan melakukan observasi terhadap lingkungan sekolah.

BAB III

PEMBAHASAN

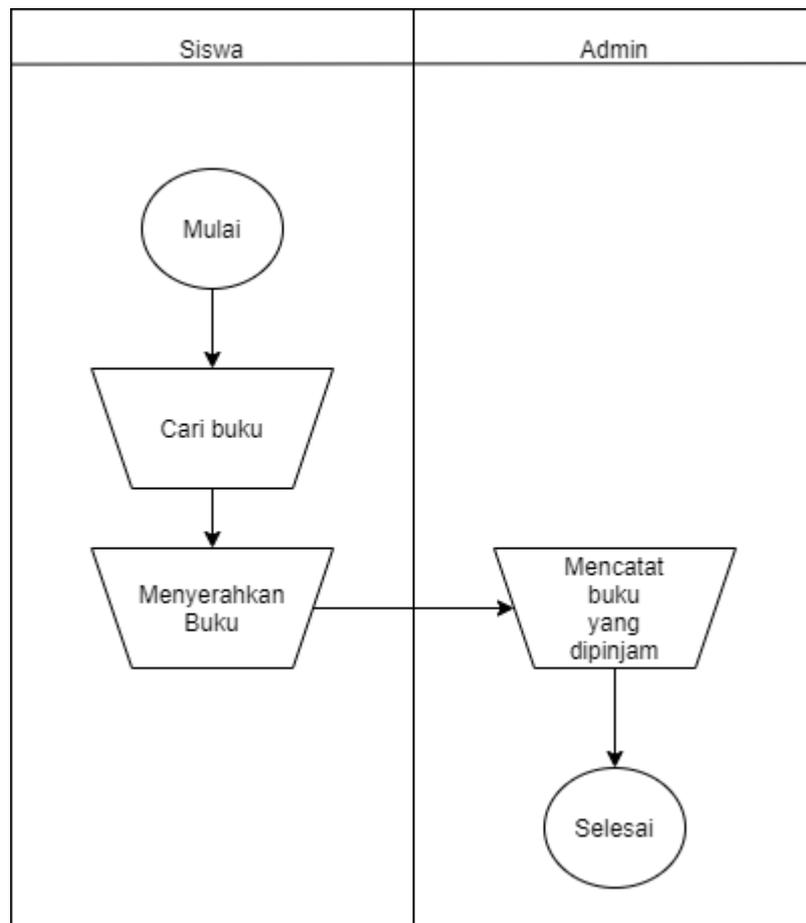
3.1. Hasil Pengamatan

Setelah melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) pada Sekolah Menengah Atas Bina 1 Warga Palembang masalah yang penulis temukan adalah proses aktivitas peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan masih menggunakan sistem manual, yaitu dicatat dalam buku peminjaman. Pencatatan dinilai kurang efektif karena sering terjadi kesalahan dalam penulisan disetiap transaksi serta penggunaan buku besar yang lebih dari satu membuat pelaporan berkas untuk kepala sekolah menjadi terkendala.

Dari masalah diatas penulis menyimpulkan bahwa perlunya sebuah aplikasi yang dapat membantu aktivitas di perpustakaan agar lebih tertata dan efisien untuk membantu pustakawan.

3.1.1 Prosedur Peminjaman Buku yang Berjalan di Perpustakaan

Berikut adalah prosedur peminjaman buku yang berjalan pada Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang pada proses penyampaian informasi yang digambarkan dalam bentuk *flowchart* yang ditunjukkan pada gambar berikut :



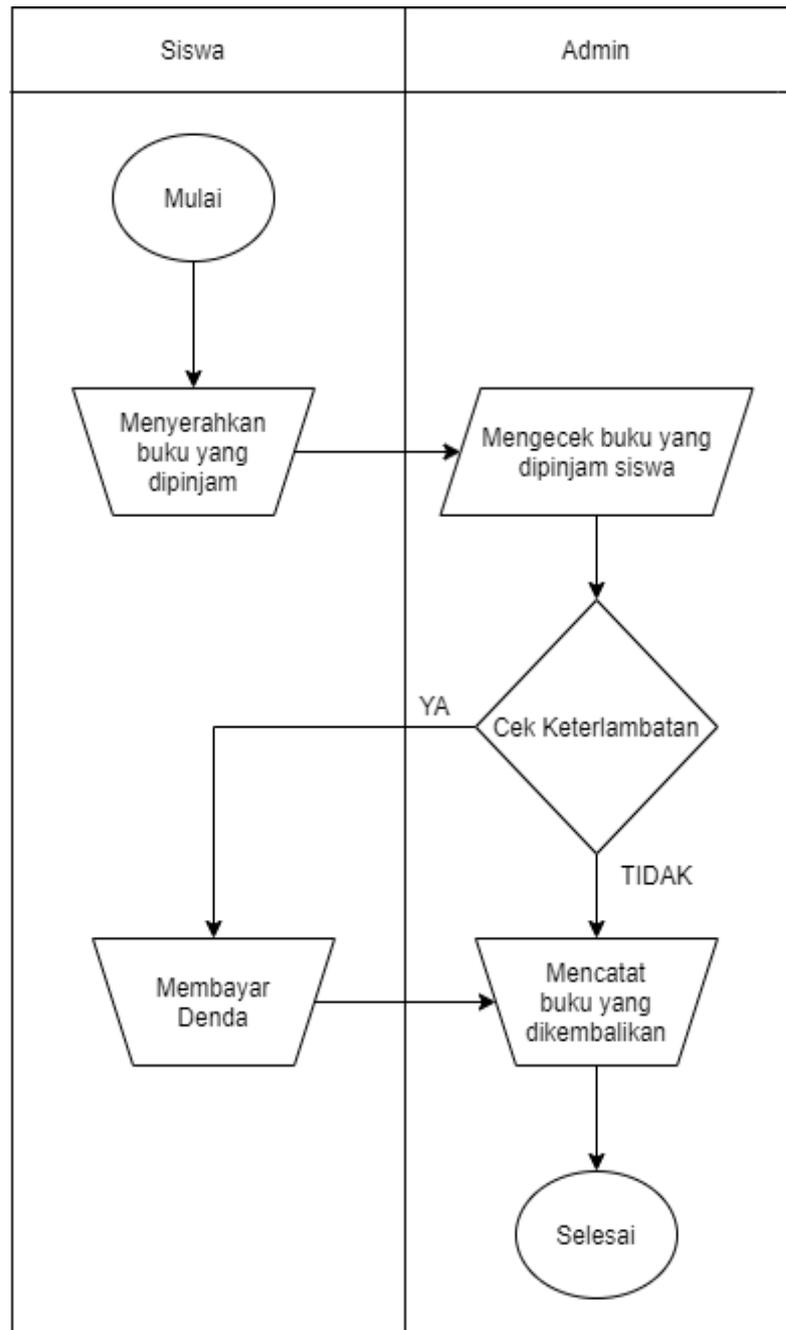
Gambar 3.1 *Flowchart* peminjaman buku yang berjalan.

Adapun penjelasan dari *flowchart* yang berjalan pada peminjaman buku diatas :

1. Mulai.
2. Siswa mencari buku yang mau dipinjam.
3. Siswa menyerahkan buku kepada admin untuk dicatat.
4. Admin mencatat buku yang dipinjam
5. Selesai.

3.1.2. Prosedur Pengembalian yang Berjalan di Perpustakaan.

Berikut adalah prosedur yang berjalan pada Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang pada proses penyampaian informasi yang digambarkan dalam bentuk *flowchart* yang ditunjukkan pada gambar 3.2.



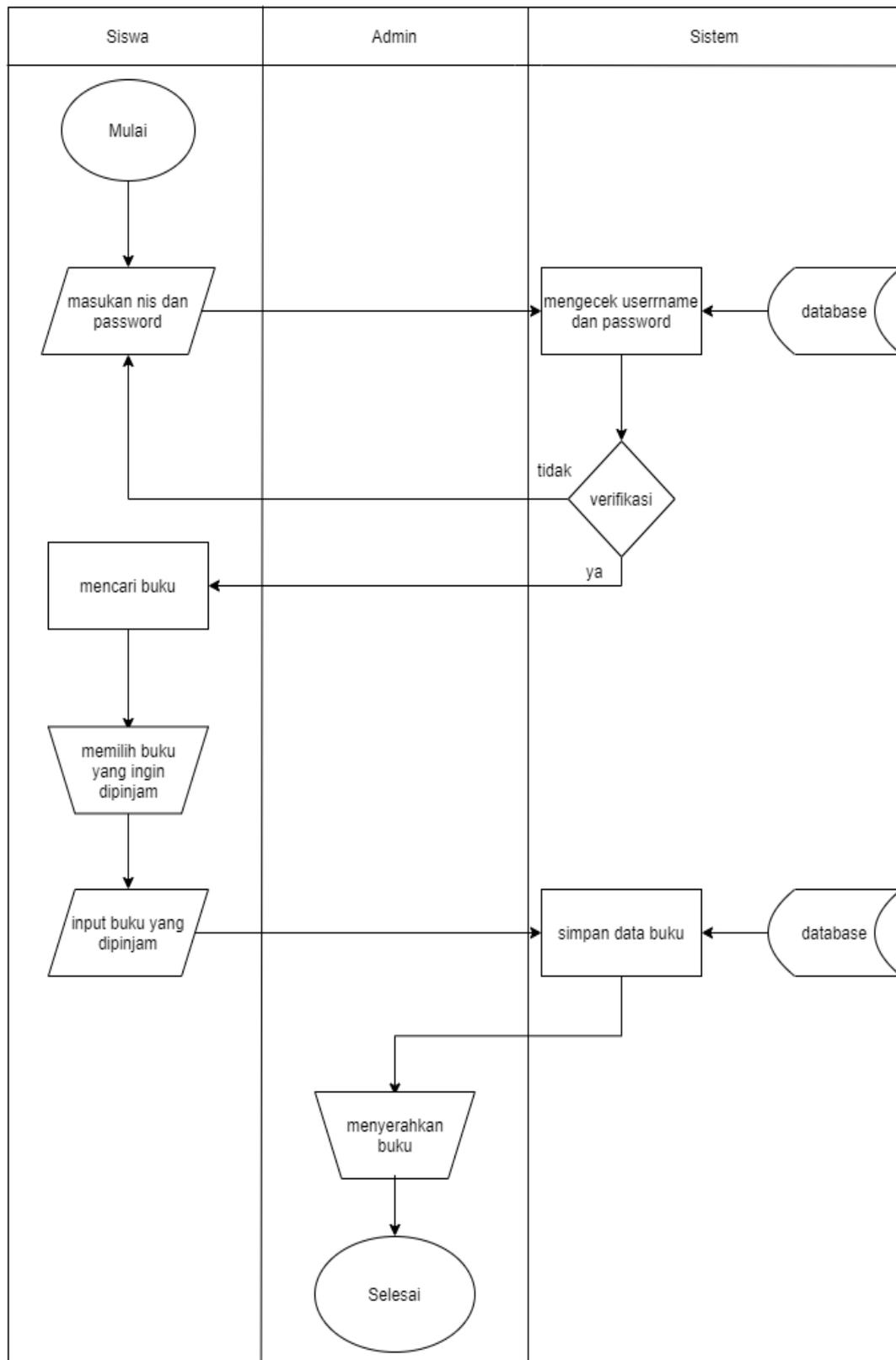
Gambar 3.2 *Flowchart* pengembalian buku yang berjalan.

Adapun penjelasan dari *flowchart* yang berjalan pada peminjaman buku diatas :

1. Mulai.
2. Siswa menyerahkan buku yang dipinjam.
3. Admin mengecek buku yang dipinjam siswa
4. Admin mengecek apakah siswa terlambat mengembalikan buku atau tidak, jika terlambat harus membayar denda yang telah ditentukan.
5. Admin mencatat buku yang telah dikembalikan
6. Selesai.

3.1.3. Prosedur yang Diusulkan

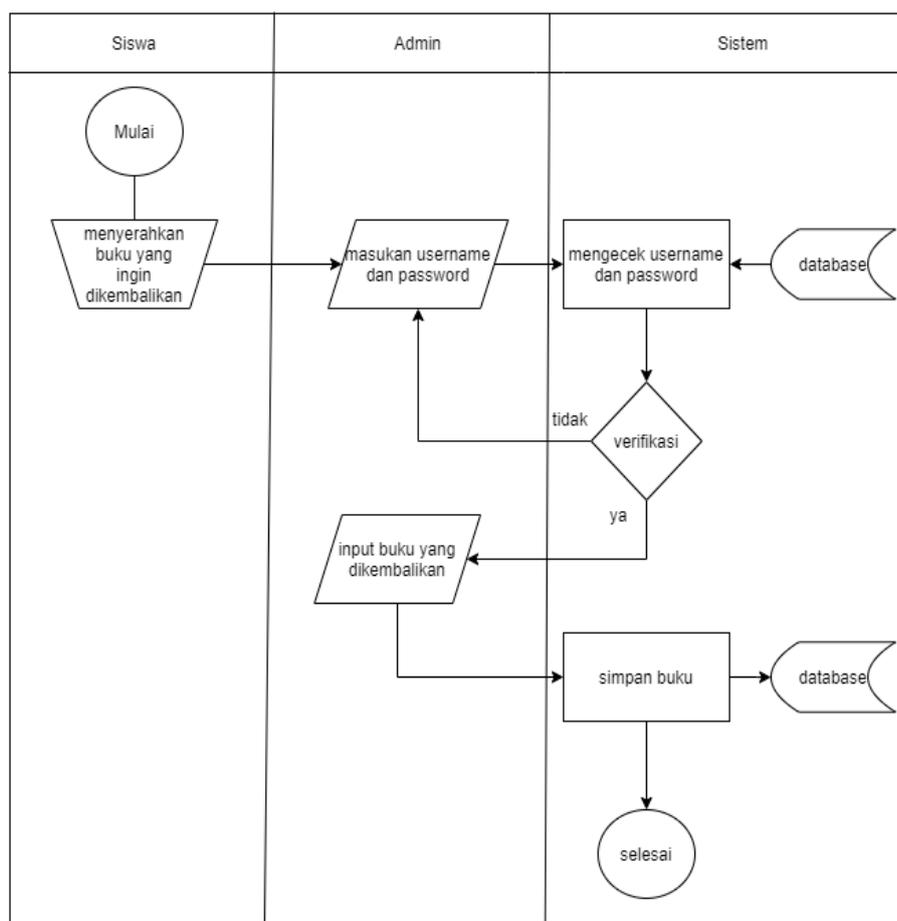
Flowchart yang diusulkan untuk Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang dirancang oleh penulis agar dapat memudahkan admin dalam mencatat data peminjaman buku dan daftar anggota sehingga pencatatan menjadi lebih cepat dan tidak hilang. Adapun *flowchart* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.3 *Flowchart* peminjaman buku yang diusulkan

Berdasarkan gambar 3.3 diatas, prosedur peminjaman yang diusulkan untuk perpustakaan Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang sebagai berikut :

1. Mulai
2. Siswa mencari buku yang ingin dipinjam
3. Siswa login ke halaman web untuk menginput peminjaman
4. *Sistem* menyimpan data buku yang dipinjam
5. *Admin* menyerahkan buku yang ingin dipinjam siswa
6. Selesai



Gambar 3.4 *Flowchart* pengembalian buku yang diusulkan

Berdasarkan gambar 3.4 diatas, prosedur pengembalian yang diusulkan untuk perpustakaan Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang sebagai berikut :

1. Mulai
2. Siswa menyerahkan yang ingin dikembalikan
3. Admin login ke halaman web admin untuk menginput buku yang dikembalikan
4. Admin menyimpan buku yang dikembalikan
5. Selesai

3.2. Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1. Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan, penulis menemukan beberapa masalah yang terjadi pada perpustakaan Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang. Selama ini aktivitas peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan masih menggunakan sistem manual dimana dicatat di buku peminjaman yang membuat pustakawan kesulitan dalam membuat laporan.

3.2.2. Pembahasan

Dengan adanya masalah tersebut maka penulis menganjurkan pembuatan “Website Perpustakaan Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang” dimana aplikasi web ini diharapkan dapat mempermudah peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan. Adapun aliran data yang diusulkan oleh penulis yaitu :

A. Diagram Aliran Data

a) Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah gambaran umum tentang suatu sistem yang terdapat didalam suatu organisasi yang memperlihatkan batasan (*boundary*) sistem, adanya interaksi antara eksternal entity dengan suatu sistem dan informasi secara umum mengalir diantara entity dan sistem (Sukrianto, 2017). *Diagram Konteks* merupakan alat bantu yang digunakan dalam menganalisa sistem yang akan dikembangkan.

Berdasarkan *flowchart* sistem yang diusulkan, maka penulis memberikan gambaran arus data terhadap sistem yang bisa dilihat pada gambar 3.5 berikut :

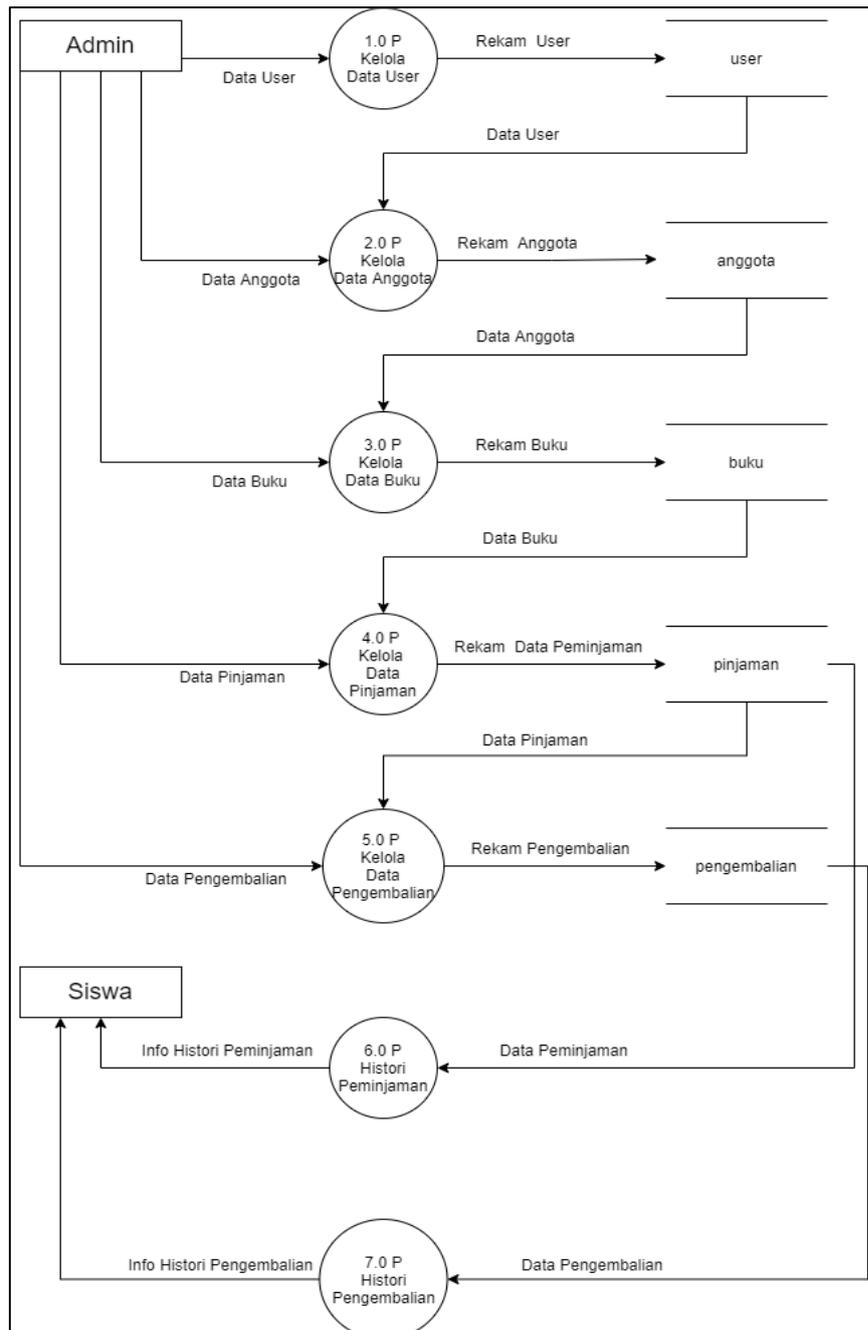


Gambar 3.5 Diagram Konteks

Berdasarkan gambar diagram konteks 3.5 di atas dapat dijelaskan yaitu Website Perpustakaan Sekolah Menengah Bina Warga 1 Palembang, terdapat 2 terminator yaitu : Admin dan Siswa. Data bersumber dari Admin berupa info data anggota, info data user, info data peminjaman,

info data pengembalian dan info data buku, info info histori pembayaran, dan info pengembalian sedangkan data yang diterima oleh Siswa berupa histori peminjaman dan histori pengembalian.

a) *Diagram Level 0*



Gambar 3.6 Data Flow Diagram (DFD) Level 0

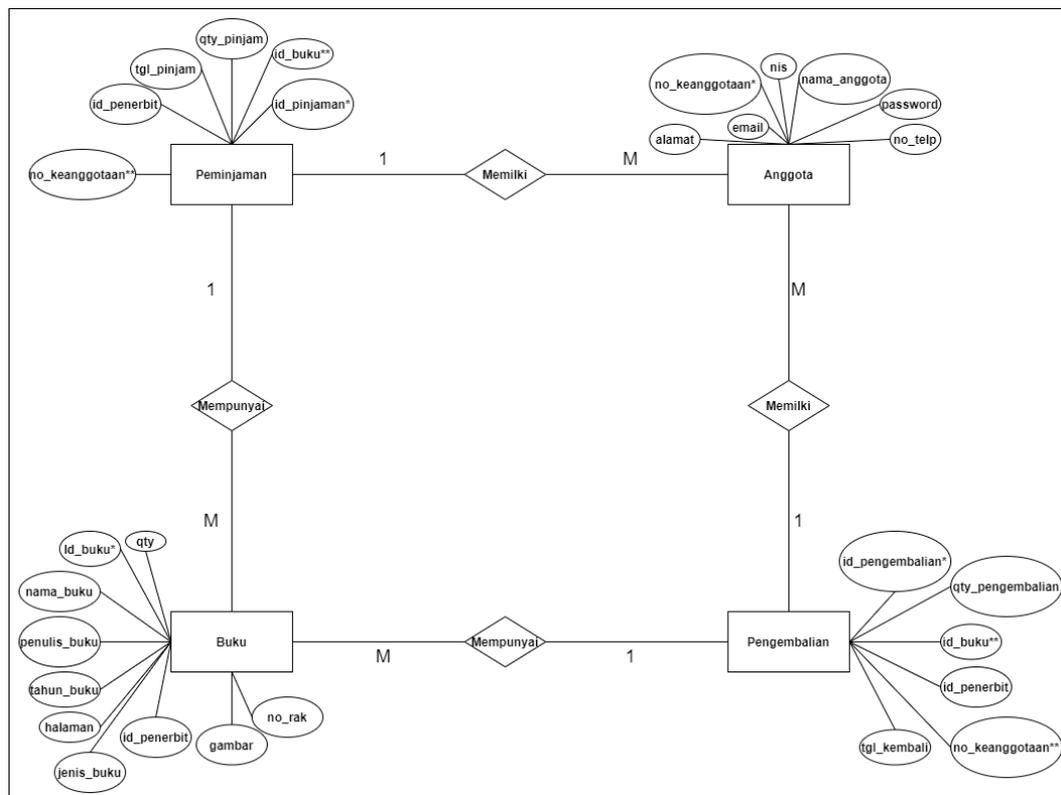
Dari gambar 3.6 diatas dapat dijelaskan *Data Flow Diagram level 0* di Website Perpustakaan Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang sebagai berikut :

1. Proses 1.0 adalah aktivitas admin melakukan proses kelola data siswa. Hasil proses ini akan disimpan di anggota .
2. Proses 2.0 adalah aktivitas admin melakukan proses kelola data user. Hasil proses ini akan disimpan di user.
3. Proses 3.0 adalah aktivitas admin melakukan proses kelola data buku. Hasil proses ini akan disimpan di buku.
4. Proses 4.0 adalah aktivitas admin melakukan proses kelola data peminjaman. Hasil proses ini akan disimpan di peminjaman.
5. Proses 5.0 adalah aktivitas admin melakukan proses kelola data pengembalian. Hasil proses ini akan disimpan di pengembalian.
6. Proses 6.0 P adalah aktivitas di mana siswa dapat melihat histori peminjaman yang sudah dipinjam.
7. Proses 7.0 P adalah aktivitas di mana siswa dapat melihat histori pengembalian yang sudah dikembalikan.

b) *Entity Relationship Diagram (ERD)*

ERD adalah suatu diagram untuk menggambarkan desain konseptual dari model konseptual suatu basis data relasional (Yanto, 2016).

Berikut ini adalah gambar *Entity Relationship Diagram (ERD)* yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi atribut-atribut.



Gambar 3.7 Entity Relationship Diagram (ERD)

Berdasarkan *entity relationship diagram (ERD)*

pada gambar 3.7 dijelaskan sebagai berikut :

- Peminjaman memiliki hubungan *one to many* dengan Buku.
- Pengembalian memiliki hubungan *one to many* dengan Buku.
- Pengembalian memiliki hubungan *one to one* dengan Anggota.
- Peminjaman memiliki hubungan *one to many* dengan Anggota.

c) Struktur Tabel

Desain database yang digunakan untuk menentukan struktur tabel-tabel yang akan dibuat berisikan nama-nama *field*, *type field* dan ukurannya dimana tabel-tabel yang digunakan untuk menampung data. Adapun *desain database* yaitu :

1. Tabel *User*

Tabel *User* digunakan untuk menampung data admin.

Struktur tabel user dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut :

Nama Tabel : user

Primary Key : id_user*

Tabel 3.1 Tabel *User*

| No. | Nama Field | Tipe Data | Ukuran | Keterangan |
|-----|------------|-----------|--------|--------------------|
| 1. | id_user | int | 13 | <i>Primary Key</i> |
| 2. | nama_user | varchar | 30 | |
| 3. | password | varchar | 30 | |
| 4. | no_telp | char | 13 | |
| 5. | alamat | text | | |

2. Tabel Anggota

Tabel Anggota digunakan untuk menampung data siswa.

Struktur tabel user dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut :

Nama Tabel : anggota

Primary Key : no_keanggotaan*

Tabel 3.2 Tabel Anggota

| No. | Nama Field | Tipe Data | Ukuran | Keterangan |
|-----|----------------|-----------|--------|--------------------|
| 1. | no_keanggotaan | int | 13 | <i>Primary Key</i> |
| 2. | nama_anggota | varchar | 30 | |

| | | | | |
|------------|-------------------|------------------|---------------|-------------------|
| 3. | nis | varchar | 15 | |
| No. | Nama Field | Tipe Data | Ukuran | Keterangan |
| 4. | password | varchar | 30 | |
| 5. | email | varchar | 30 | |
| 6. | no_telp | char | 13 | |
| 7. | alamat | text | | |

3. Tabel Buku

Tabel Buku digunakan untuk menampung data buku.

Struktur tabel user dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut :

Nama Tabel : buku

Primary Key : id_buku*

Foreign Key : id_penerbit**

Tabel 3.3 Tabel Buku

| No. | Nama Field | Tipe Data | Ukuran | Keterangan |
|-----|--------------|-----------|--------|--------------------|
| 1. | id_buku | int | 13 | <i>Primary Key</i> |
| 2. | nama_buku | varchar | 30 | |
| 3. | penulis_buku | varchar | 30 | |
| 4. | tahun_buku | int | 10 | |
| 5. | halaman | int | 10 | |
| 6. | jenis_buku | varchar | 25 | |
| 7. | qty | int | 13 | |
| 8. | id_penerbit | int | 13 | <i>Foreign Key</i> |
| 9. | no_rak | varchar | 10 | |
| 10. | gambar | varchar | 30 | |

4. Tabel Pinjaman

Tabel Pinjaman digunakan untuk menampung data peminjaman. Struktur tabel pinjaman dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut :

Nama Tabel : pinjaman

Primary Key : id_pinjaman*

Foreign Key : no_keanggotaan**

Tabel 3.4 Tabel Pinjaman

| No. | Nama Field | Tipe Data | Ukuran | Keterangan |
|-----|----------------|-----------|--------|--------------------|
| 1. | id_pinjaman | int | 13 | <i>Primary Key</i> |
| 2. | id_buku | int | 13 | |
| 3. | qty_pinjam | int | 13 | |
| 4. | id_penerbit | int | 13 | |
| 5. | tgl_pinjam | date | | |
| 6. | no_keanggotaan | int | 13 | <i>Foreign Key</i> |

5. Tabel Penerbit

Tabel Penerbit digunakan untuk menampung data penerbit.

Struktur tabel penerbit dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut :

Nama Tabel : penerbit

Primary Key : id_penerbit

Tabel 3.5 Tabel Penerbit

| No. | Nama Field | Tipe Data | Ukuran | Keterangan |
|-----|---------------|-----------|--------|--------------------|
| 1. | id_penerbit | int | 13 | <i>Primary Key</i> |
| 2. | nama_penerbit | varchar | 30 | |
| 3. | tahun_terbit | int | 10 | |
| 4. | edisi | varchar | 10 | |
| 5. | editor | varchar | 30 | |

6. Tabel Pengembalian

Tabel Pengembalian digunakan untuk menampung data pengembalian. Struktur tabel user dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut :

Nama Tabel : pengembalian

Primary Key : id_pengembalian

Foreign Key : id_buku**, no_keanggotaan*

Tabel 3.6 Tabel Pengembalian

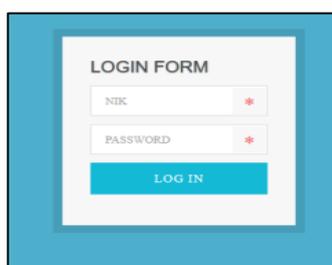
| No. | Nama Field | Tipe Data | Ukuran | Keterangan |
|-----|------------------|-----------|--------|--------------------|
| 1. | id_pengembalian | int | 13 | <i>Primary Key</i> |
| 2. | id_buku | int | 13 | <i>Foreign Key</i> |
| 3. | qty_pengembalian | int | 13 | |
| 4. | id_penerbit | int | 13 | |
| 5. | tgl_kembali | date | | |
| 6. | no_keanggotaan | int | 13 | <i>Foreign Key</i> |

3.3 Desain Antarmuka

A. Desain Admin

a) Halaman *Login User*

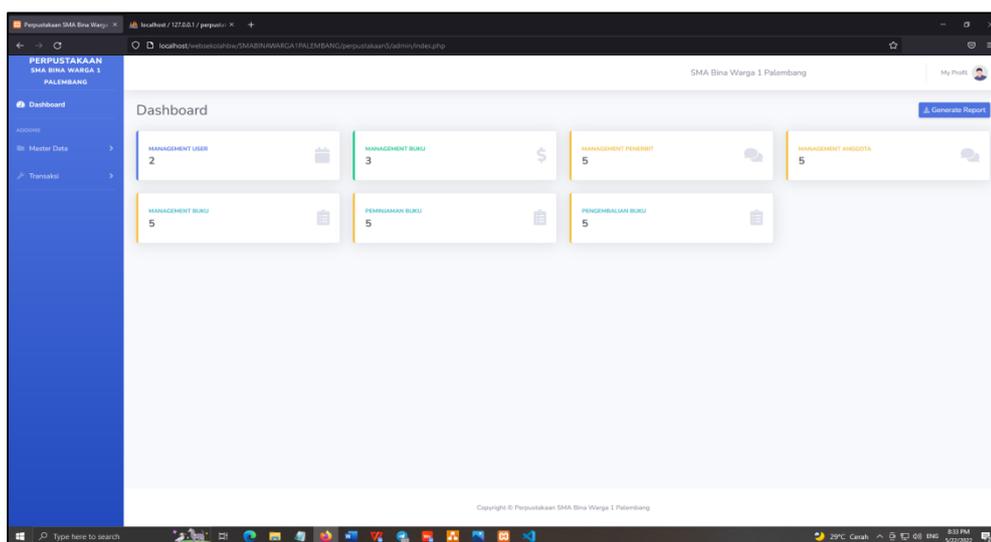
User perpustakaan masuk dengan login menggunakan nik dan password yang dapat dilihat pada Gambar 3.8 dibawah ini.



Gambar 3.8 Halaman *Login*

b) Halaman *Dashboard*

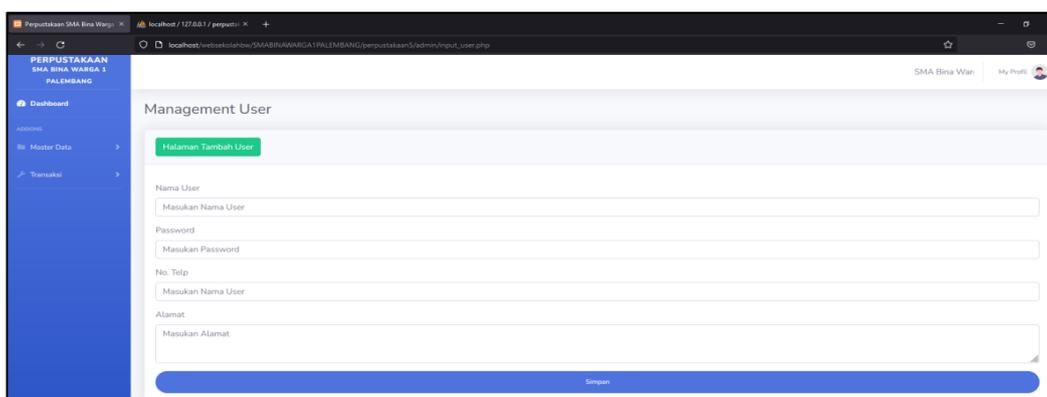
Admin dapat mengelola data perpustakaan dengan menekan ikon yang ada di halaman *dashboard* yang dapat dilihat pada Gambar 3.9 dibawah ini.



Gambar 3.9 Halaman *Dashboard*

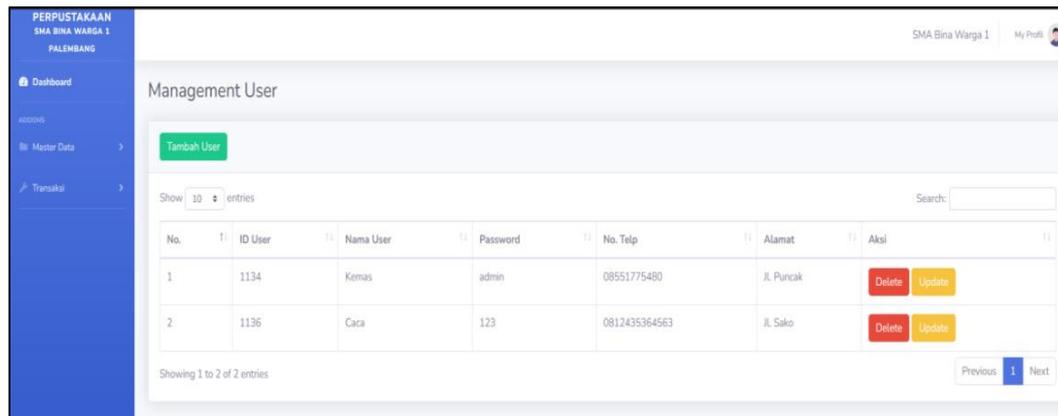
c) Halaman *Management User*

Admin bisa menambahkan admin baru dengan menginput data pada *management user* seperti nama user, password, no telp dan alamat yang dapat dilihat pada Gambar 3.10 dibawah ini.



Gambar 3.10 Halaman *Management User*

Pada Gambar 3.11 berikut merupakan tampilan yang sudah di input pada halaman management *user* yang dapat dilihat oleh *admin* dimana admin bisa menghapus dan mengedit data admin/user tersebut.



Gambar 3.11 Tampilan Input Management *User*

d) Halaman Management Penerbit

Admin menambahkan penerbit buku yang dapat dilihat pada Gambar 3.12 dibawah ini.

Halaman Update Penerbit

Nama
Erlangga

Tahun Terbit
2006

Edisi
ortakan kedua

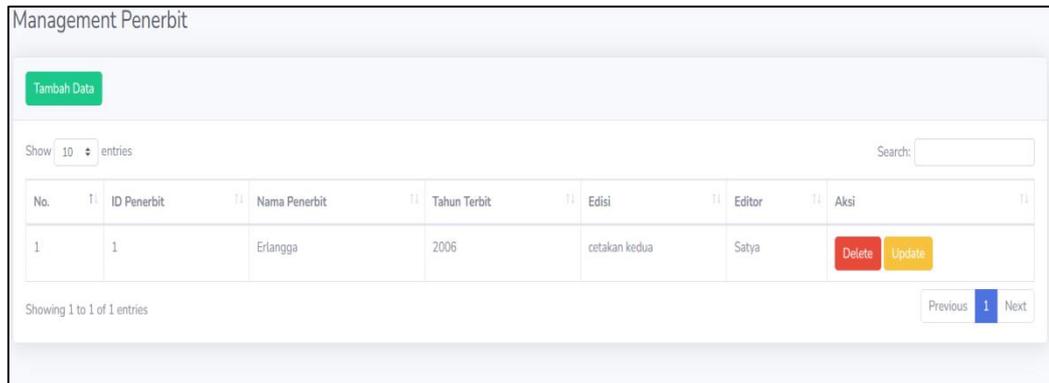
Editor
Satya

Simpan

Gambar 3.12 Halaman Management Penerbit

Pada Gambar 3.13 berikut merupakan tampilan yang sudah di input pada halaman management penerbit yang

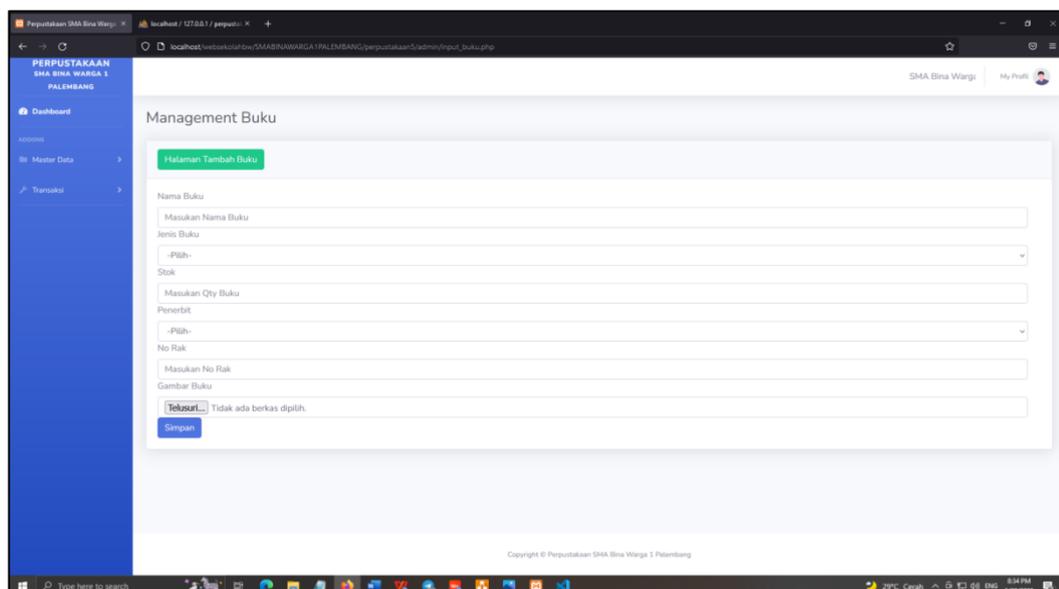
dapat dilihat oleh *admin* dimana admin bisa menghapus dan mengedit data penerbit tersebut.



Gambar 3.13 Tampilan Input Management Penerbit

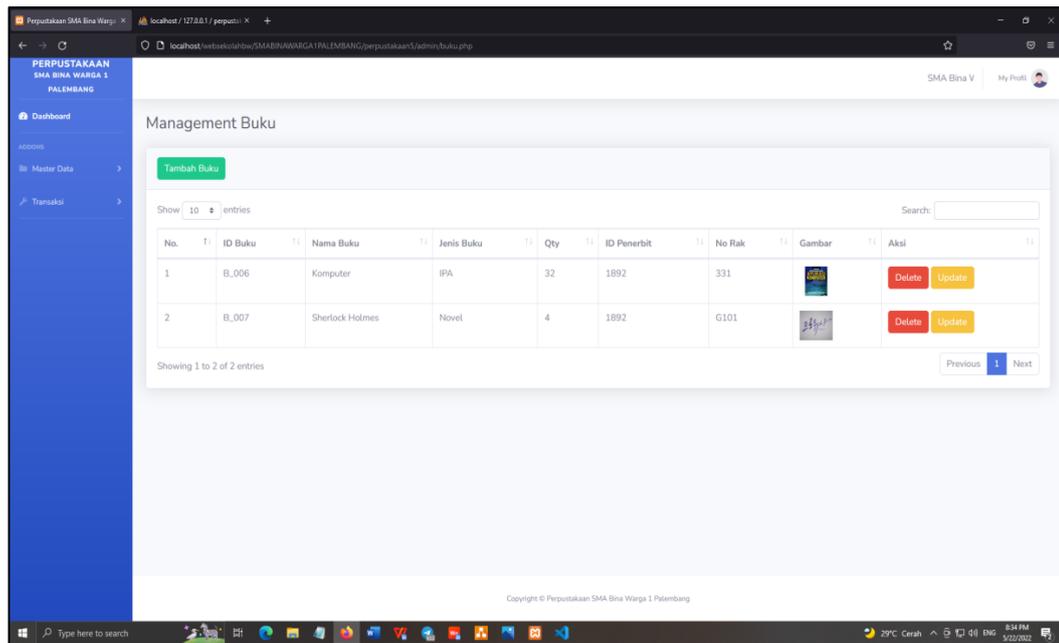
e) Halaman Management Buku

Admin menambahkan buku dengan menginput data pada management buku seperti nama buku, jenis buku, stok, penerbit, no rak dan gambar buku yang dapat dilihat pada Gambar 3.14 dibawah ini.



Gambar 3.14 Halaman Management Buku

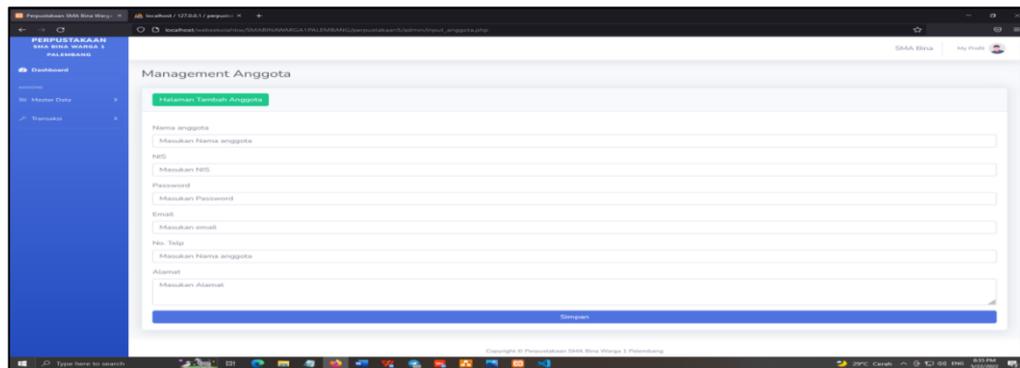
Pada Gambar 3.15 berikut merupakan tampilan yang sudah di input pada halaman management buku yang dapat dilihat oleh *admin* dimana admin bisa menghapus dan mengedit data buku tersebut.



Gambar 3.15 Tampilan Input Management Buku

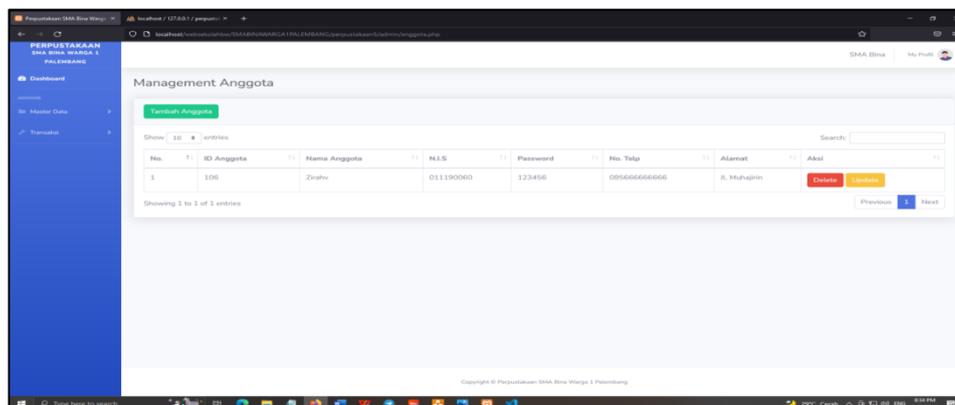
f) Halaman Management Anggota

Admin menambahkan anggota dengan menginput data pada management anggota seperti nama anggota, nis, password, email, no telp dan alamat yang dapat dilihat pada Gambar 3.16 dibawah ini.



Gambar 3.16 Halaman Management Anggota

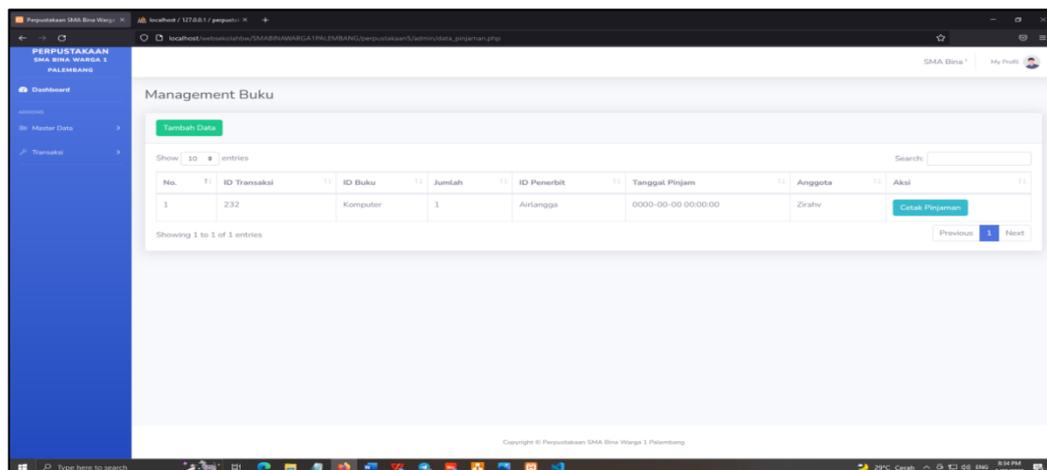
Pada Gambar 3.16 berikut merupakan tampilan yang sudah di input pada halaman management anggota yang dapat dilihat oleh *admin* dimana admin bisa menghapus dan mengedit data anggota tersebut.



Gambar 3.17 Tampilan Input Management Anggota

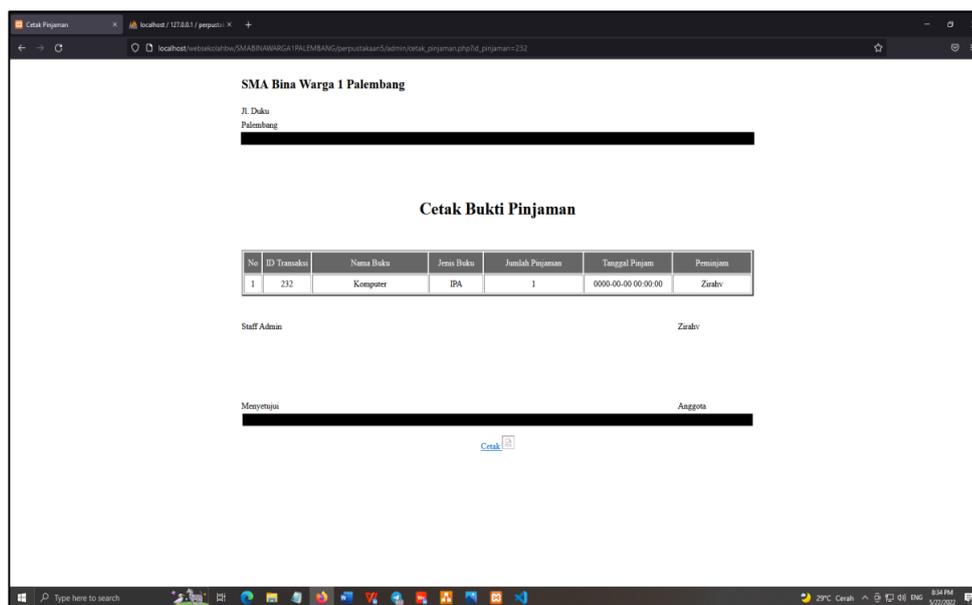
g) Halaman Transaksi Pinjaman

Pada halaman transaksi pinjam admin bisa mencetak data buku yang sedang dipinjam, bisa dilihat pada Gambar 3.18 berikut.



Gambar 3.18 Tampilan Input Transaksi Peminjaman

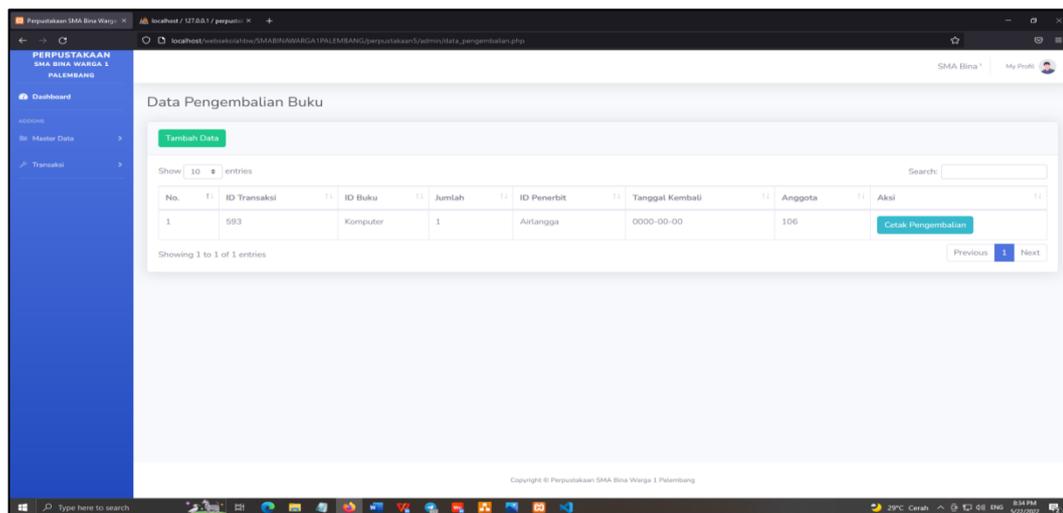
Pada Gambar 3.19 berikut dapat dilihat tampilan cetak bukti peminjamannya.



Gambar 3.19 Tampilan Halaman Cetak Peminjaman

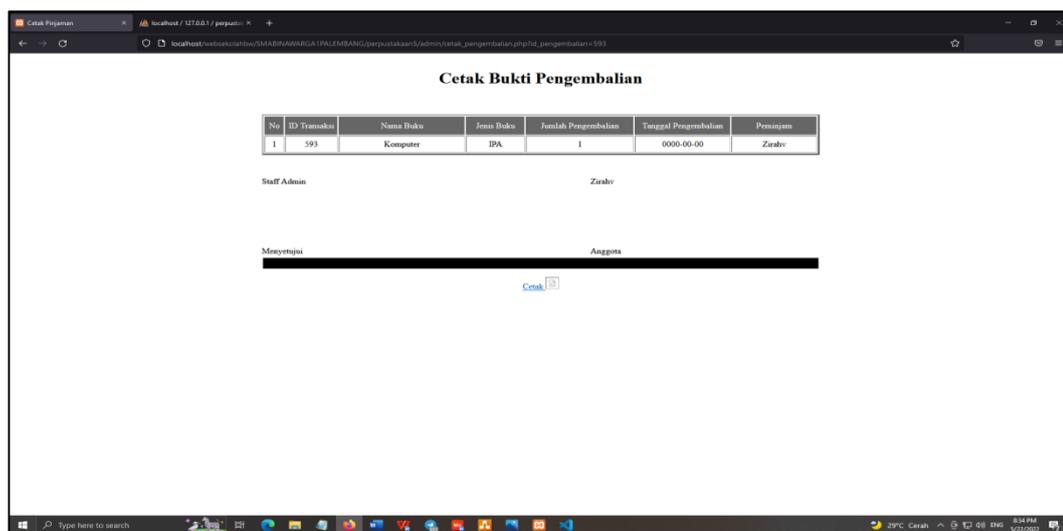
h) Halaman Transaksi Pengembalian

Pada halaman transaksi pengembalian admin bisa mencetak data buku yang sedang sudah dikembalikan, bisa dilihat pada Gambar 3.20 berikut.



Gambar 3.20 Tampilan Input Transaksi Pengembalian

Pada Gambar 3.21 berikut dapat dilihat tampilan cetak bukti pengembaliannya.



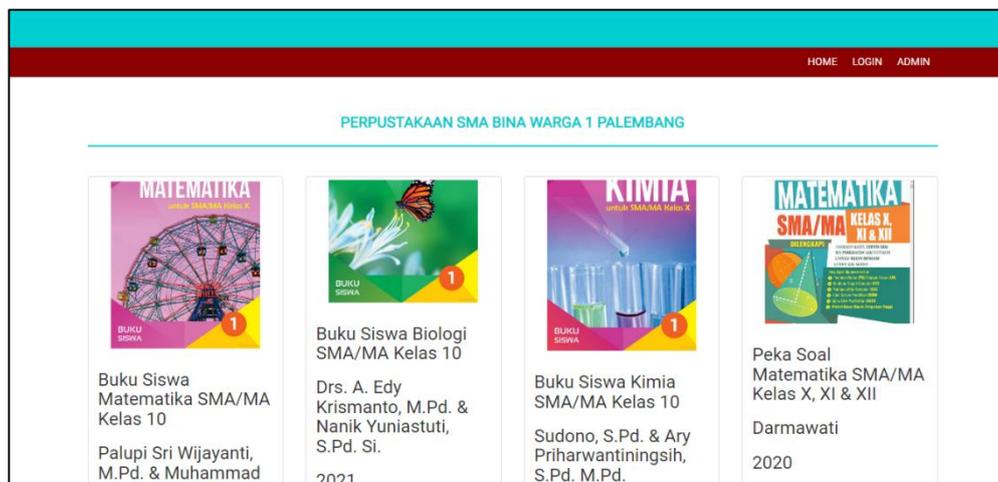
Gambar 3.21 Tampilan Halaman Cetak Pengembalian

B. Desain Siswa

a) Halaman Home

Pada Gambar 3.22 berikut adalah halaman peminjaman buku yang dapat dilakukan oleh siswa, disini juga dapat terlihat

buku yang sedang *ready* atau dapat dipinjam. Untuk melakukan peminjaman siswa harus login dahulu dengan menggunakan akun masing-masing, jika belum mempunyai akun siswa dapat melakukan pendaftaran langsung pada halaman web atau bisa juga didaftarkan oleh admin.



Gambar 3.22 Tampilan Halaman Home

b) Halaman Login Siswa

Pada Gambar 3.23 berikut adalah halaman login siswa agar bisa melakukan peminjaman buku, siswa harus memasukkan nis dan password untuk login.

Gambar 3.23 Tampilan Halaman Login Siswa

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan di Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang penulis telah menghasilkan aplikasi perpustakaan berbasis web yang nantinya aplikasi ini diharapkan dapat membantu aktivitas perpustakaan Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang.

Selama proses Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang penulis lakukan tidak ada kendala berarti baik dari sekolah maupun penulis. Dengan diberinya kemudahan dalam mendapat data, wawancara dan observasi secara langsung menjadi pendukung yang baik dalam menghasilkan aplikasi perpustakaan Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang.

4.2 Saran

Saran yang diusulkan penulis untuk Web Perpustakaan Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang yaitu adanya pengembangan lebih lanjut dalam aplikasi seperti penambahan denda, pengembangan fitur pada aplikasi *website* yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah di masa yang akan datang. Karena penulis yakin bahwa aplikasi ini belum sempurna dan mungkin masih banyak kekurangannya maka hendaklah dikembangkan lebih lanjut dan dilakukan pemeliharaan agar dapat berfungsi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, K. 2017. *Pemrograman Arduino dan Prosesing*. Gramedia.
- Abdulloh, R. 2018. *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula*. Elex Media Komputindo.
- Andi, K. 2018. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Gave Media.
- Hartinah. 2018. *Pengaruh Minat Baca dan Persepsi Atas Perpustakaan Terhadap Keterampilan Menulis Narasi*. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia Vol. 1 No.2 E-ISSN 2615-4943.
- Mertayasa. 2017. *Sistem Informasi Pariwisata Pantai Berbasis Web Pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Banggai Kepulauan*. Jurnal Elektronik Sitem Infomasi Dan Komputer Vol 3, No.1 ISSN:2777-8888.
- Novendri. 2019. *Aplikasi Inventaris Barang pada MTS Nurul Islam Dumai Menggunakan PHP dan MySQL*. Jurnal Manajemen Dan Teknologi Infomasi Vol. 10,No.2 E-ISSN 2528-1062.
- Purbasari, Y. 2017. No Title. *Rancang Bangun Aplikasi Dan Persediaan Obat Pada Apotek Merben Di Kota Prabumulih*.
- Putra. 2020. *Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset Pada Universitas Pamulung*. Jurnal Of Engineering, Technology & Applied Scieence Vol. 02, No. 1 E-ISSN 2721-8090.
- Rahmadhan. 2021. *Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (AR)*. Jurnal Teknologi Dan Sitem Informasi (JTISI) Vol.2, No.2. E-ISSN : 2746-3699.
- S, R. A., & M.Shalahuddin. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*.
- Sriwahyuni, E. 2018. *Peran Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Melalui Perpustakaan Sekolah*. Jurnal Manajemen, Kepemimpinan Dan Surpervisi Pendidikan Vol. 3, No. 2 E-ISSN: 2614-8021.
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (26th ed.). Alfabeta.
- Sukrianto, D. 2017. *Penerapan Teknologi Barcode Pengolahan Data*

- Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP)*. Jurnal Intra-Tech.
- Suri, G. P. 2020. *Pengembangan Dan Implementasi Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web Studi Kasus SMP Ibnu Sina*. Jurnal Engineering and Technology International Journal Vol. 2, No. 3 E-ISSN : 2714-755X.
- Tendra. 2019. *Teknologi Website Untuk Pengenalan Lingkungan Serta Eksplorasi Desa Air Emas Kecamatan Ukui Kaupaten Pelalawan*.
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif.
- Yadi. 2018. *Anlisis Usability Pada Website Traveloka*. Jurnal Ilmiah Betrik Vol.09, No. 02 ISSN : 2339-1871.
- Yanto. 2016. *Manajemen Basis Data Menggunakan MySQL*. Deepublish.