

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PEMBUATAN DAN PERACANGAN APLIKASI PERPUSTAKAAN
BERBASIS *WEBSITE* PADA SMA PRATAMA PUTRA
KARANG AGUNG ULU**



**Diajukan oleh :
RUDI TIARMO
011190053**

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

**PALEMBANG
2023**

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PEMBUATAN DAN PERACANGAN APLIKASI PERPUSTAKAAN
BERBASIS *WEBSITE* PADA SMA PRATAMA PUTRA
KARANG AGUNG ULU**



**Diajukan oleh :
RUDI TIARMO
011190053**

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

**PALEMBANG
2023**

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : RUDI TIARMO
NOMOR POKOK : 011190053
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG : STRATA SATU
PENDIDIKAN
JUDUL : **PEMBUATAN DAN PERACANGAN**
APLIKASI PERPUSTAKAAN BERBASIS
WEBSITE PADA SMA PRATAMA PUTRA
KARANG AGUNG ULU

Tanggal : 26 Januari 2023
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

Khotop, S.Kom., M.Kom
NIDN: 0225067903

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

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

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : RUDI TIARMO
NOMOR POKOK : 011190053
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG : STRATA SATU
PENDIDIKAN
JUDUL : PEMBUATAN DAN PERACANGAN
APLIKASI PERPUSTAKAAN BERBASIS
WEBSITE PADA SMA PRATAMA PUTRA
KARANG AGUNG ULU

Tanggal : 26 Januari 2023

Tanggal : 26 Januari 2023

Penguji

Penguji

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

Yarza Aprizal S.Kom..M.Kom
NIDN : 0212049302

Menyetujui,

Benedictus Effendi. S.T., M.T

NIP : 09.PCT.13

MOTTO :

Bersabarlah sampai hari bahagia datang, allah be with you.

Kupersembahkan kepada :

- *ayah dan ibu tercinta*
- *Saudara saudara yang saya cintai*
- *Kedua adik saya yang saya sayangi*
- *Para pendidik yang saya hormati*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya serta kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Pratik Kerja Lapangan (PKL) ini dengan baik, yang bertujuan untuk memenuhi syarat skripsi untuk menyelesaikan jenjang Pendidikan jurusan S1 Informatika di Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, karena penulis berharap serta memohon dukungan dan semangat kepada semua pihak yang membaca laporan ini, dan tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada :

1. Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T., MT.,
2. Ketua Program Studi Informatika Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.
3. Wakil Rektor I Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Ibu Adelin, S.T., M.Kom.
4. Dosen Pembimbing Bapak Khotop, S.Kom., M.kom.
5. Kedua orang tua saya tercinta, seluruh keluarga dan teman-teman yang telah memberikan semangat dan dukungan selama pendidikan dan penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini. Oleh karena itu penulis harap kepada pembaca untuk memberi kritik dan saran yang dapat membangun laporan ini untuk menjadi lebih baik. Semoga laporan Praktik Kerja Lapangan ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Akhir kata, atas perhatiannya penulis ucapkan terimakasih.

Palembang, 26 Januari 2023

Rudi Tiarmo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Praktik Kerja Lapangan	2
1.3.1 Tujuan	2
1.3.2 Manfaat	3
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan	2
1.4.1 Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan	3
1.4.2 Tempat Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan.....	3
1.5 Teknik Pengumpulan Data	4

1.5.1 Observasi.....	4
1.5.2 Wawancara.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Landasan Teori.....	5
2.1.1 Aplikasi.....	5
2.1.2 <i>Website</i>	5
2.1.3 Basis Data.....	6
2.1.4 Alat Perancang Sistem.....	7
2.1.4.1 <i>Flowchart</i>	7
2.1.4.2 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	9
2.1.4.3 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	10
2.1.5 Gambaran Umum Sekolah.....	11
2.1.5.1 Sejarah SMA Pratama Putra.....	11
2.1.5.2 Visi dan Misi SMA Pratama Putra.....	12
2.1.5.2.1 Visi SMA Pratama Putra.....	12
2.1.5.2.2 MISI SMA Pratama Putra.....	12
2.1.5.3 Struktur Organisasi.....	13
2.1.5.4 Tugas dan Wewenang Organisasi.....	14
2.1.5.5 Uraian Kegiatan.....	20

BAB III PEMBAHASAN.....	21
3.1 Hasil Pengamatan.....	21
3.1.1 Prosedur Peminjaman Buku yang Berjalan di Perpustakaan.....	21
3.1.2 Prosedur Pengembalian yang Berjalan di Perpustakaan	22
3.1.3 Prosedur yang Diusulkan.....	24
3.2 Evaluasi dan Pembahasan.....	26
3.2.1 Evaluasi.....	26
3.2.2 Pembahasan.....	26
3.2.2.1 Diagram Aliran Data	26
3.2.2.1.1 Diagram Konteks.....	26
3.2.2.1.2 Diagram level 0	28
3.2.2.1.3 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	29
3.2.2.1.4 Struktur Tabel.....	30
3.3 Desain Antarmuka.....	34
3.3.1 Desain Admin.....	34
3.3.1.1 Halaman Login User.....	34
3.3.1.2 Halaman <i>Dashboard</i>	35
3.3.1.3 Halaman Data <i>User</i>	35
3.3.1.4 Halaman Data Buku	36

3.3.1.5 Halaman Kategori.....	37
3.3.1.6 Halaman Rak.....	37
3.3.1.7 Halaman Pinjam.....	38
3.3.1.8 Halaman Pengembalian.....	38
3.3.1.9 Halaman Denda.....	39
BAB IV PENUTUP	40
4.1 Kesimpulan	40
4.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 struktur organisasi	13
Gambar 3. 1 <i>Flowchart</i> peminjaman buku	22
Gambar 3. 2 <i>Flowchart</i> Pengembalian Buku	23
Gambar 3. 3 <i>Flowchart</i> Peminjaman Buku	24
Gambar 3. 4 <i>Flowchart</i> Pengembalian Buku	25
Gambar 3. 5 <i>Diagram Konteks</i>	27
Gambar 3. 6 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) level 0	28
Gambar 3. 7 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	29
Gambar 3. 8 Halaman <i>Login</i>	34
Gambar 3. 9 halaman <i>Dashboard</i>	35
Gambar 3. 10 Halaman <i>Data User</i>	35
Gambar 3. 11 Halaman <i>Data Buku</i>	36
Gambar 3. 12 Halaman <i>Kategori</i>	37
Gambar 3. 13 Halaman <i>Rak</i>	37
Gambar 3. 14 Halaman <i>Pinjam</i>	38
Gambar 3. 15 Halaman <i>Pengembalian</i>	38
Gambar 3. 16 Halaman <i>Denda</i>	39

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol <i>Flowchart</i>	7
Tabel 2. 2 Simbol <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	9
Tabel 2. 3 Simbol <i>Entity Relationship Diagram(ERD)</i>	10
Tabel 3. 1 tbl_biaya_denda	30
Tabel 3. 2 tbl_buku	31
Tabel 3. 3 tbl_denda.....	31
Tabel 3. 4 tbl_kategori	32
Tabel 3. 5 tbl_login	32
Tabel 3. 6 tbl_pinjam	33
Tabel 3. 7 tbl_rak	33

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu terus mengalami kemajuan yang pesat termasuk di dalam dunia pendidikan. Untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang baik, perpustakaan tentunya merupakan fasilitas yang penting karena siswa/siswi bisa membaca dan meminjam buku untuk menambah wawasan mereka, (Effendy & Handayani, 2016; Hadiwijaya & Prasetya, 2023; Mahmud; Aprizal, 2023; Sriyeni & Veronica, 2020; Suswitasari & Pratama, 2022; Triwahyuni & Veronica, 2013).

SMA Pratama Putra Karang Agung Ulu adalah salah satu SMA swasta yang terletak di Desa Sukaraja-KAU, Kec. Tungkal ilir Kab. Banyuasin yang berdiri pada tahun 2003 dan memiliki dua jurusan yaitu MIPA dan IPS. Untuk mendukung kegiatan belajar mengajar SMA Pratama Putra memiliki fasilitas seperti perpustakaan yang memiliki buku cukup lengkap dan dalam satu hari bisa ada 5 peminjaman buku dari perpustakaan, (Hartati et al., 2023; Metode et al., n.d.; Yuniansyah & Handayani, 2023),.

Sistem perpustakaan yang digunakan SMA Pratama Putra selama ini masih menggunakan sistem manual sehingga memiliki cukup banyak permasalahan seperti, siswa tidak mengetahui stok buku dan letak buku yang ingin di pinjam mengakibatkan saat siswa mencari buku ternyata stok buku kosong, (Andita et al., 2021; Indra et al., 2023; Setiawan et al., 2019), (Andita et al., 2023; Fajar Ariwibowo & Mawarindani Indra, 2023; Setiawan et al., 2023)

Dari permasalahan di atas, penulis memberi solusi kepada admin perpustakaan SMA Pratama Putra Karang Agung Ulu untuk membangun aplikasi perpustakaan, dan penulis mengangkat judul **“pembuatan dan perancangan aplikasi perpustakaan berbasis *web* pada SMA Pratama Putra Karang Agung Ulu”**.

1.2 Ruang Lingkup

Berikut ini ruang lingkup dalam aplikasi perpustakaan SMA Pratama Putra Karang Agung Ulu berbasis *Web* :

1. Aplikasi berbasis *Web*, (Ricant, 2023).
2. Aplikasi bisa diakses oleh admin perpustakaan dan siswa, (Fadilah, 2023).
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP* 8.0.3, (Ade, 2023).
4. Database yang digunakan adalah *MYSQL*, (Fainnaka & Ajismanto, 2023).
5. Data yang diolah data buku, data siswa, data transaksi pemimjaman dan pengembalian buku, (Gultom, 2023; Gultom & Effendi, 2023).

1.3 Tujuan dan Manfaat Praktik Kerja Lapangan

1.3.1 Tujuan

Tujuan Praktek Kerja Lapangan adalah untuk membuat aplikasi perpustakaan Perpustakaan SMA Pratama Putra Karang Agung Ulu sehingga dapat Mempermudah pekerjaan admin perustakaan dalam mengelola data perpustakaan SMA Pratama Putra, (Ade, 2023; Nabela, 2023).

1.3.2 Manfaat

a. Manfaat bagi Mahasiswa

Manfaat bagi mahasiswa adalah mendapatkan ilmu dan pengalaman baru serta dapat mengasah kemampuan dalam membuat aplikasi,(Syahrul KMS M, 2023).

b. Manfaat bagi SMA Pratama Putra

Manfaat yang di dapatkan SMA Pratama Putra Karang Agung Ulu adalah dapat mengatasi masalah khususnya dalam sistem perpustakaan, (JR & Octafian, 2023; Pangestu, 2022)

c. Manfaat bagi akadermik

Manfaat bagi akademik diharapkan laporan ini bisa menjadi referensi bagi mahasiswa PalComTech yang melakukan penelitian berkaitan dengan perpustakaan, (M. M. Jinga, 2023; M. M. S. E. Jinga, 2023).

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

1.4.1 Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

Waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di SMA Pratama Putra Karang Agung Ulu di mulai pada tanggal 03 september 2022 sampai dengan 03 oktober 2022. Hari senin sampai dengan hari sabtu pukul 14:00 sampai dengan 17:00 WIB.

1.4.2 Tempat Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

Pratek kerja Lapangan dilaksanakan di SMA Pratama Putra yang beralamat di jln.Primer 1 Desa Sukaraja-KAU, Kec. Tungkal ilir Kab. Banyuasin, (Kurnia & Hadiwijaya, 2023).

1.5 Teknik Pengumpulan Data

1.5.1 Observasi

Menurut Sugiyo (2017), Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lainnya, (Kurniawan & Farhan, 2023).

Dalam melakukan kegiatan observasi penulis mengamati langsung proses siswa melakukan pengisian buku tamu sampai dengan kegiatan peminjaman dan pengembalian buku, (Dwi & Octafian, 2023).

1.5.2 Wawancara

Menurut Sugiyo (2017), Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti, (Lestari, 2023).

Dalam melakukan wawancara penulis melakukan wawancara langsung dengan ibu Purnama Sari selaku pembimbing lapangan dan admin perpustakaan, (Ayu, 2022).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Aplikasi

Menurut Hakim (2018), Aplikasi adalah Perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur windows, permainan (game) dan sebagainya.

Menurut Setyawan dkk (2020), aplikasi merupakan suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Aplikasi dibuat untuk memudahkan pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan, dan penambahan data yang dibutuhkan.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan serangkaian perintah computer yang digunakan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan tertentu, (Junoko et al., 2020).

2.1.2 Website

Website menurut Sebok dkk (2018) adalah kumpulan halaman yang saling terhubung yang di dalamnya terdapat beberapa item seperti dokumen dan gambar yang tersimpan di dalam web server. Web app adalah sebuah aplikasi yang berada dalam web server yang bisa user akses melalui browser, (Marsolino, 2022).

Menurut Elgamar (2020), *website* adalah suatu media yang terdiri dari beberapa halaman yang saling berkaitan satu sama lain, dan berfungsi sebagai media untuk menampilkan suatu informasi, baik suara ataupun gabungan dari berbentuk gambar, video, teks, suara, ataupun gabungan dari semuanya.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli dapat di simpulkan bahwa website merupakan sebuah program untuk menampilkan sebuah informasi di internet berupa teks, gambar, video dan suara yang dapat di akses menggunakan internet.

2.1.3 Basis Data

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

Menurut Shalahudin dkk (2018), “sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk penyimpanan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat”.

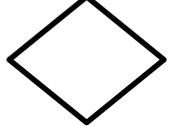
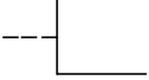
Berdasarkan penjelasan dari para ahli dapat disimpulkan basis data merupakan tempat menyimpan data dan informasi yang diorganisasikan secara khusus sehingga dapat di akses dengan mudah.

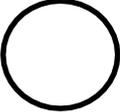
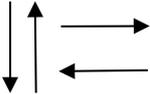
2.1.4 Alat Perancang Sistem

2.1.4.1 Flowchart

Menurut Sukamto (2018), Flowchart dapat dimengerti dari asal katanya adalah sebuah flow atau aliran dan chart atau bagan, sehingga didapat jika dari asal katanya flowchart adalah sebuah alur sesuatu proses simbol flowchart dapat dilihat pada tabel 2. 1

Tabel 2. 1 Simbol *Flowchart*

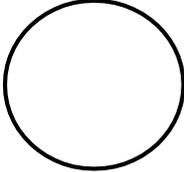
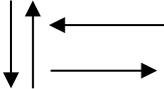
No	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1.		Proses	Proses yang dilakukan secara internal di dalam computer atau memori
		Data	Simbol Input Output, Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpatergantug dengan jenis peralatannya.
3.		Keputusan (<i>decision</i>)	Digunakan untuk pemilihan dalam bentuk dua jawaban seperti (<i>yes/No, true/false</i>).
4.		Komentar	Digunakan untuk menuliskan komentar pada diagram <i>flowchart</i> .
5.		Inisialisasi (<i>preparation</i>)	Digunakan untuk menggambarkan proses inisialisasi untuk blok pengulangan (<i>for</i>).

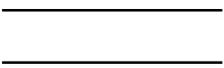
No	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
6.		Konektor/ penghubung (<i>connector</i>)	Mengijinkan <i>flowchart</i> 4ernama4 tanpa irisan garis atau tanpa aliran balik, atau bisa juga digunakan dua buah
7.		Proses yang telah di definisikan sebelumnya (<i>predefined process</i>).	Dugunakan untuk memanggil sebuah rutin program atau bagian dari rutin program (<i>subroutines</i>) (fungsi atau prosedur dirancang), proses atau program yang menginterupsi (program lain dari yang dirancang).
8.		Pemberhentia n (<i>terminal</i>).	Digunakan untuk memulai atau mengakhiri sebuah program, proses, atau program yang menginterupsi.
9.		Garis aliran.	Digunakan untuk menunjukkan arah aliran.
10		Menampilkan Sesuatu ke sistem(<i>display</i>)	Digunakan jika ada yang ditampilkan ke layer.
11.		Masukan manual	Digunakan jika ada masukan manual dari <i>user</i> .
12.		Operasi manual (<i>manual operasi</i>)	Biasanya digunakan jika ada blok pengulangan yang diberhentikan secara manual dari masukan <i>user</i> .

2.1.4.2 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Saputra (2018), *Data Flow Diagram* merupakan suatu diagram yang menggambarkan alir data dalam suatu entitas ke sistem atau ke entitas. *Data Flow Diagram* juga dapat diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dan transformasi yang digunakan sebagai perjalanan data *input* atau masukan menuju keluaran atau *output*. Simbol *Data Flow Diagram* dapat dilihat di tabel 2. 2 .

Tabel 2. 1 Simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

No	SIMBOL	KETERANGAN
1.		Kesatuan luar (Eksternal <i>Entity</i>) merupakan kesatuan luar sistem yang dapat beberapa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada diluar lingkungan luarnya yang akan memberikan <i>input</i> atau memeriksa <i>output</i> sistem.
2.		simbol ini digunakan untuk melakukan proses pengolahan data yang menunjukkan suatu kegiatan yang mengubah aliran data yang masuk menjadi keluaran.
3.		Alir data menunjukkan arus data dalam proses.

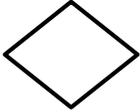
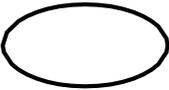
4.		Penyimpanan Data/Data <i>store</i> merupakan tempat penyimpanan dokumen-dokumen atau <i>file-file</i> yang dibutuhkan.
----	---	--

Sumber: Kristanto, 2020

2.1.4.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Sukanto dkk (2018) menyatakan bawah “ERD digunakan untuk permodelan basis data relasional”. Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2. 2 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.
3.	Atribut		Atribut merupakan informasi yang di ambil tentang sebuah entitas.

4.	<i>Link</i>		Garis sebagai penghubung antar himpunan, relasi dan himpunan entitas dengan atributnya.
----	-------------	---	---

Sumber: Rosa & Shalahuddin, 2019

2.1.5 Gambaran Umum Sekolah

2.1.5.1 Sejarah SMA Pratama Putra

SMA Pratama Putra adalah satu lembaga pendidikan formal yang berada di naungan Yayasan Peduli Kesejahteraan Masyarakat (YPKM) yang dipimpin oleh Bapak Kamsuri Hadi, BA selain SMA ada lembaga lain yaitu SMP Pratama Putra, SMA Pratama Putra merupakan lembaga swasta jalur pendidikan umum yang berada di Kecamatan Tungkal Ilir.

Dari berdirinya lembaga ini dilatarbelakangi oleh beberapa pemikiran dan pertimbangan, diantaranya adalah :

- 1) Pentingnya Pendidikan khususnya tingkat SMA.
- 2) Kurang optimalnya sekolah SMA swasta di Kecamatan Tungkal Ilir. Karena dari beberapa sekolah yang ada jika dilihat manajemen dan administrasinya tahun demi tahun merosot dan bahkan ada SMA yang bubar.
- 3) Memanfaatkan potensi SDM yang dimiliki oleh Kecamatan Tungkal Ilir.

- 4) Menampung dan mengorganisir agar kader-kader muda tidak sekolah keluar wilayah.
- 5) Ingin melestarikan pendidikan SMA swasta di Kecamatan Tungkal ilir.

2.1.5.2 Visi dan Misi SMA Pratama Putra

2.1.5.2.1 Visi SMA Pratama Putra

Mewujudkan sekolah bermutu berprestasi bermoral dan berbudaya yang bercirikan keunggulan lokal.

2.1.5.2.2 MISI SMA Pratama Putra

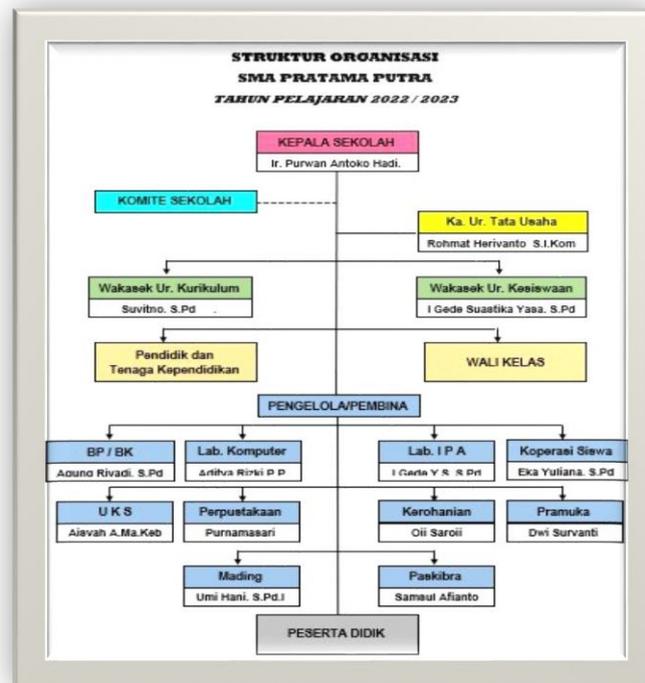
Misi SMA Pratama Putra, yaitu :

1. Melalui kegiatan pembelajaran membentuk generasi yang bertaqwa dan berakhlakul karimah.
2. Melalui kegiatan pembelajaran yang optimal meningkatkan mutu kelulusan.
3. Meningkatkan keterampilan siswa dibidang komputer dalam menghadapi era globalisasi.
4. Melalui kegiatan ekstrakurikuler meningkatkan prestasi dibidang olahraga dan seni.
5. Melalui program pembelajaran PBKL terintegrasi.

6. menumbuhkembangkan kecintaan anak pada potensi sumber daya alam yang berciri khas keunggulan lokal.

2.1.5.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan suatu bentuk yang berupa urutan atau daftar yang berfungsi sebagai suatu upaya dalam menjelaskan tugas dan fungsi dari setiap komponen penyelenggara pendidikan yang bersangkutan dengan sekolah. Struktur organisasi Sekolah Menengah Atas Pratama Putra dapat dilihat pada gambar 2. 1 di bawah ini.



Gambar 2. 1 struktur organisasi

2.1.5.4 Tugas dan Wewenang Organisasi

Adapun tugas dan wewenang dari struktur organisasi pada SMA Pratama Putra, yaitu :

1. Kepala Sekolah
 - a. Mengelola atau mengkoordinir berbagai kegiatan atau program kerja yang harus dilaksanakan oleh berbagai bagian yang ada di bawahnya.
 - b. Menyusun pedoman mutu dan kebijakan mutu organisasi sekolah.
 - c. Memimpin kegiatan pembinaan seluruh personil sekolah, yakni seluruh guru dan pegawai sekolah.
 - d. Menyusun penilaian atau DP3 guru dan pegawai.
 - e. Menyusun RAPBS (Rencana Anggaran Pendapatan dan Belanja Sekolah).
 - f. Menetapkan dan mengontrol agar kebijakan mutu sekolah bisa dilaksanakan dengan baik dan lancar.
 - g. Mengadakan kerja sama dengan berbagai pihak eksternal, seperti orang tua, alumni, jajaran pemerintahan, dan lain sebagainya.
 - h. Melakukan pengawasan serta supervisi tugas para guru dan karyawan sekolah.
 - i. Menyelenggarakan rapat koordinasi dan tinjauan manajemen.

- j. Mengesahkan berbagai perubahan dokumen yang dibutuhkan.
 - k. Mengendalikan dan mengontrol sistem manajemen mutu.
 - l. Mengangkat dan memberhentikan jabatan dalam kepengurusan sekolah atau unit kerja yang dipimpinnya.
 - m. Memberikan teguran kepada guru dan pegawai yang terbukti telah melanggar disiplin dan tata tertib yang telah ditetapkan dan disepakati bersama.
 - n. Mendelegasikan tugas kepada para wakil kepala sekolah apabila berhalangan untuk hadir dalam suatu acara atau kegiatan.
 - o. Mengesahkan adanya perubahan tentang kebijakan mutu organisasi.
 - p. Menerima, memindahkan, serta mengeluarkan siswa.
 - q. Menandatangani berbagai surat yang dibutuhkan dalam urusan eksternal maupun internal sekolah.
2. Kepala Urusan Tata Usaha
- a. Penanggungjawab administrasi sekolah.
 - b. Menyusun program tata usaha sekolah.
 - c. Urusan cuti guru dan pegawai.
 - d. Membina dan pengembangan staf tata usaha.

- e. Menyusun administrasi perlengkapan.
 - f. Menyusun dan menyajikan data sistematis.
 - g. Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan ketatausahaan secara berkala.
 - h. Membagi habis tugas.
 - i. Mengelola data sekolah berbasis TIK.
 - j. Koordinator leger.
 - k. Legalisir.
3. Wakasek Urusan Kurikulum
- a. Menyusun program pengajaran.
 - b. Menyusun pembagian tugas guru.
 - c. Menyusun jadwal pelajaran.
 - d. Memeriksa atau meneliti buku kemajuan kelas.
 - e. Menyusun evaluasi belajar.
 - f. Menyusun kriteria dan persyaratan naik dan tidak naik kelas.
 - g. Menyusun jadwal penerimaan buku laporan, Pendidikan.
 - h. Mengkoordinasikan dan mengarahkan penyusunan program satuan pelajaran.
 - i. Menyusun laporan pelaksanaan pengajaran secara berkala.
 - j. Menyusun program kegiatan sarana prasarana.

- k. Membuat usulan dan pengadaan sarana prasarana.
 - l. Mengkoordinasikan dan mengawasi pemeliharaan, perbaikan, pengembangan dan penghapusan sarana.
 - m. Melaksanakan pengelolaan system adminitrasi sarana prasarana.
4. Wakasek Urusan Kesiswaan
- a. Menyusun program pembinaan kesiswaan / OSIS.
 - b. Melaksanakan bimbingan pengarah dan mengendalikan kegiatan siswa atau OSIS dalam menegakkan disiplin dan tata tertib sekolah.
 - c. Membina dalam pelaksanaan 9 K.
 - d. Memberi pengarahan dalam pemilihan pengurus OSIS.
 - e. Menyusun program dan jadwal pembinaan siswa secara berkala dan isedentil.
 - f. Menyusun program ekstrakurikuler.
 - g. Mengadakan pemilihan siswa untuk mewakili sekolah dalam kegiatan diluar sekolah.
 - h. Menyusun program pelaksanaan kegiatan kesiswaan secara berkala.
 - i. Mengatur dan menyelenggarakan hubungan sekolah dan orang tua atau wali siswa.

- j. Membina hubungan antara sekolah dengan komite sekolah.
 - k. Menyusun laporan pelaksanaan Humas secara berkala.
5. Bimbingan Konseling
- a. Memahami karakteristik pribadi siswa.
 - b. Merumuskan perencanaan program layanan dan konseling.
 - c. Melaksanakan program layanan bimbingan, yaitu : layanan dasar bimbingan, layanan responsive, layanan perencanaan individual, dan layanan dukungan sistem.
 - d. Mengevaluasi program hasil.
 - e. Menindaklanjuti hasil evaluasi.
 - f. Menjadi konsultan bagi guru dan orang tua siswa.
6. Kepala Laboratorium Komputer
- a. Mengatur jadwal kegiatan praktek komputer.
 - b. Perawatan dan perbaikan komputer.
 - c. Bertanggungjawab terhadap pengolahan Laboratorium.
 - d. Membuat laporan setiap akhir bulan kepada Kepala Sekolah.

7. Kepala Laboratorium IPA

- a. Mengatur jadwal kegiatan praktek IPA.
- b. Perawatan alat-alat laboratorium.
- c. Bertanggungjawab terhadap pengolahan laboratorium.
- d. Membuat laporan setiap akhir bulan kepada Kepala Sekolah.

8. Kepala UKS

- a. Mengatur kegiatan PMR.
- b. Membuat program kerja.
- c. Bertanggungjawab terhadap PMR sekolah.
- d. Membuat laporan setiap akhir bulan kepada Kepala Sekolah.

9. Kepala Perpustakaan

- a. Bertanggungjawab terhadap pengelolaan perpustakaan.
- b. Menyusun program pengelolaan perpustakaan.
- c. Membuat jadwal peminjam buku.
- d. Membuat kartu katalog.
- e. Mengelola administrasi perpustakaan.
- f. Memproses buku yang masuk.
- g. Membuat laporan setiap akhir bulan kepada Kepala Sekolah.

10. Pembina Rohis / Kerohanian

- a. Menyusun program Rohis.
- b. Membuat jadwal pembinaan Rohis.
- c. Membimbing, membina mengarahkan peserta melaksanakan Rohis.
- d. Membuat, melaksanakan program yang bersifat keagamaan.
- e. Membina anggota supaya dapat membaca Al-Qur'an.
- f. Mengevaluasi kegiatan.
- g. Melaporkan kegiatan kepada Kepala Sekolah secara berkala.

2.1.5.5 Uraian Kegiatan

Selama melaksanakan kegiatan Pratik Kerja Lapangan (PKL) di Sekolah Menengah Atas Pratama Putra Karang Agung Ulu dalam proses pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) mahasiswa di bimbing dan di arahkan oleh pembimbing lapangan yang ada di Sekolah Menengah Atas Pratama Putra Karang Agung Ulu dan di tempatkan di ruang perpustakaan. Mahasiswa melakukan kegiatan wawancara dan meminta projek untuk di kerjakan selama Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang berguna untuk Sekolah Menengah Atas Pratama Putra Karang Agung Ulu.

BAB III

PEMBAHASAN

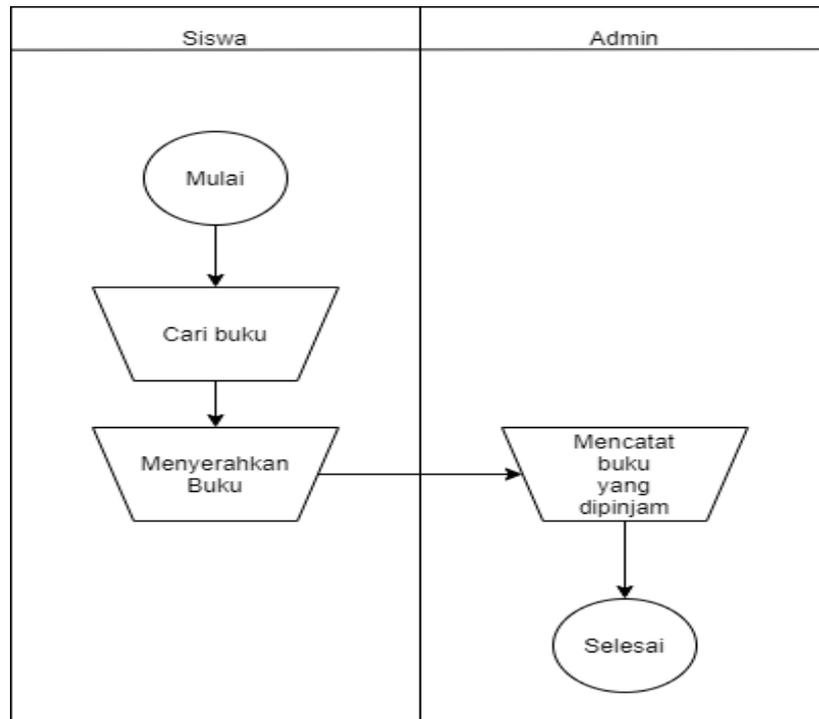
3.1 Hasil Pengamatan

Setelah melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) pada sekolah menengah atas Pratama Putra Tungkal ilir 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.

Dari masalah diatas penulis menyimpulkan bahwa perlunya sebuah aplikasi yang dapat membantu aktivitas di perpustakaan agar lebih tertara dan efisiensi untuk membantu admin perpustakaan. Maka dari itu penulis membuat aplikasi perpustakaan berbasis web pada Sekolah Menengah Atas Pratama Putra Karang Agung Ulu.

3.1.1 Prosedur Peminjaman Buku yang Berjalan di Perpustakaan

Berikut adalah prosedur peminjaman buku yang berjalan pada sekolah Menengah Atas Pratama Putra. Pada proses penyampaian informasi yang digambarkan dalam bentuk *flowchart* yang di tunjukan pada gambar berikut 3. 1 di bawah ini:



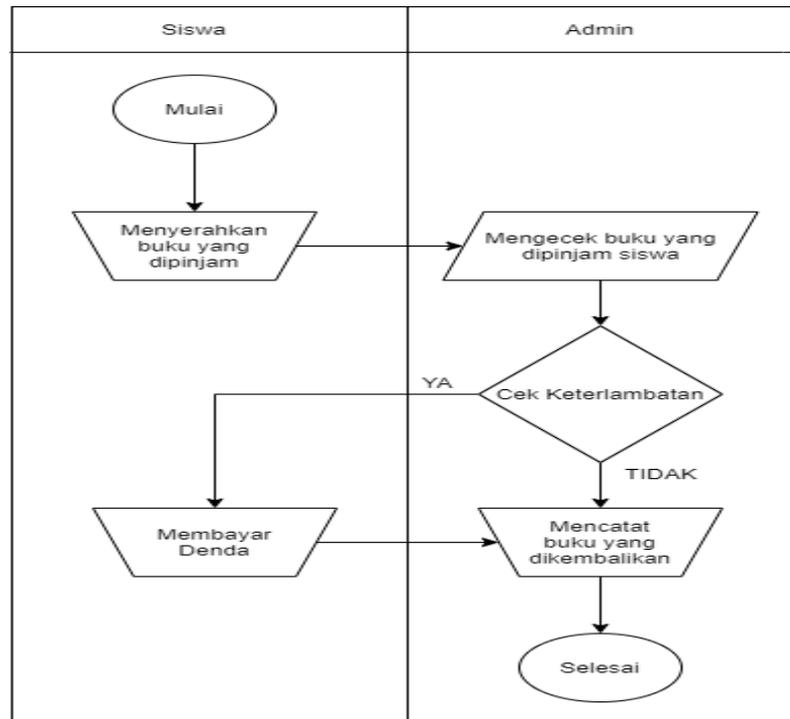
Gambar 3.1 Flowchart peminjaman buku

Adapun penjelasan dari *flowchart* yang berjalan pada peminjaman buku di atas :

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

3.1.2 Prosedur Pengembalian yang Berjalan di Perpustakaan

Berikut adalah prosedur yang berjalan pada Sekolah Menengah Atas Pratama Putra pada proses penyampaian informasi yang digambarkan dalam bentuk *flowchart* yang ditunjukkan pada gambar 3.2 dibawah ini.



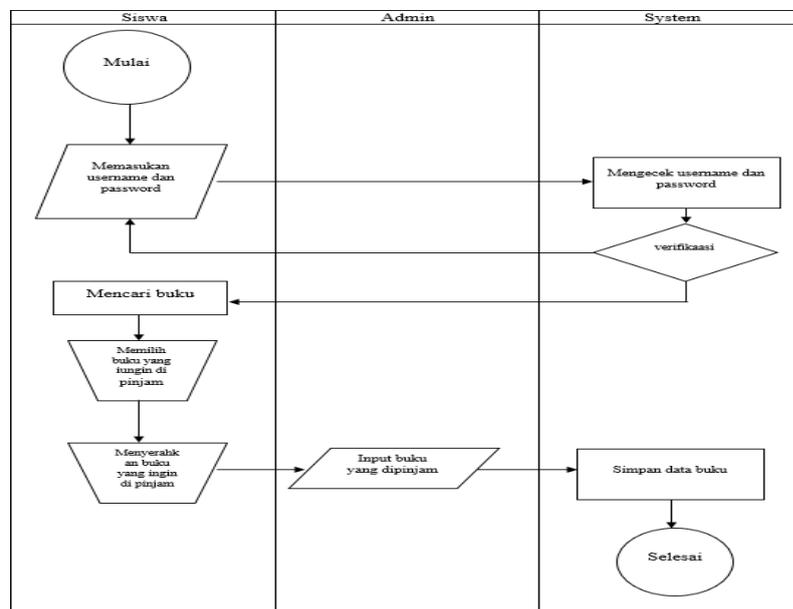
Gambar 3. 2 Flowchart Pengembalian Buku

Adapun penjelasann dari *flowchart* yang berjalan pada peminjaman buku di atas :

1. Mulai.
2. Siswa menyerahkan buku yang di pinjam.
3. Admin mengecek buku yang di pinjam siswa.
4. Admin mengecek apakah siswa terlambat mengembalikan buku atau tidak, jika terlambat maka siswa/i harus membayar denda yang telah di tentukan oleh perpustakaan.
5. Admin mencatat buku yang telah dikembalikan.
6. Selesai.

3.1.3 Prosedur yang Diusulkan

Flowchart yang diusulkan untuk Sekolah Menengah Atas Pratama Putra dirancang oleh penulis untuk mempermudah admin dalam mencatat data peminjaman buku sehingga pencatatan menjadi lebih cepat dan efisien. Adapun *flowchart* dapat dilihat pada gambar 3.3 di bawah ini :

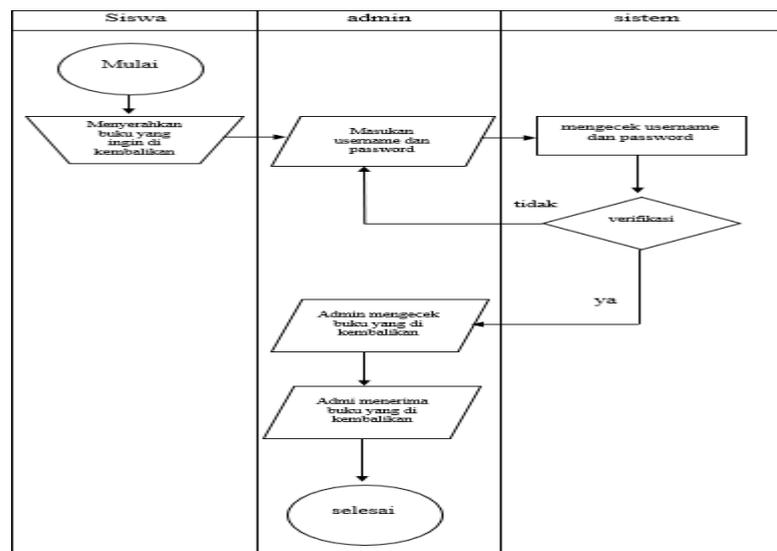


Gambar 3.3 Flowchart Peminjaman Buku

Berdasarkan gambar 3.3 diatas, prosedur peminjaman yang diusulkan untuk perpustakaan Sekolah Menengah Atas Pratama Putra sebagai berikut :

1. Mulai.
2. Siswa login ke halaman web untuk mencari buku yang ingin dipinjam.
3. Siswa mengambil buku yang ingin di pinjam.

4. Siswa menyerahkan buku yang ingin dipinjam ke admin.
5. Admin menginputkan buku ke sistem peminjaman.
6. Admin menyerahkan buku yang ingin di pinjam ke siswa.
7. Selesai.



Gambar 3. 4 Flowchart Pengembalian Buku

Berdasarkan gambar 3.4 diatas, prosedur pengembalian yang diusulkan untuk perpustakaan Sekolah Menengah Atas Pratama Putra Karang Agung Ulu sebagai berikut :

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

3.2 Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1 Evaluasi

Berdasarkan hasil pengeamatan, penulis menemukan beberapa masalah yang terjadi pada perpustakaan Sekolah Menengah Atas Pratama Putra Karang Agung Ulu, Selama ini Aktivitas peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan masih menggunakan sistem manual sehingga memiliki cukup banyak permasalahan seperti, siswa tidak mengetahui stok buku dan letak buku yang ingin di pinjam mengakibatkan saat siswa mencari buku ternyata stok buku sudah habis.

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 :

3.2.2.1 Diagram Aliran Data

3.2.2.1.1 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.

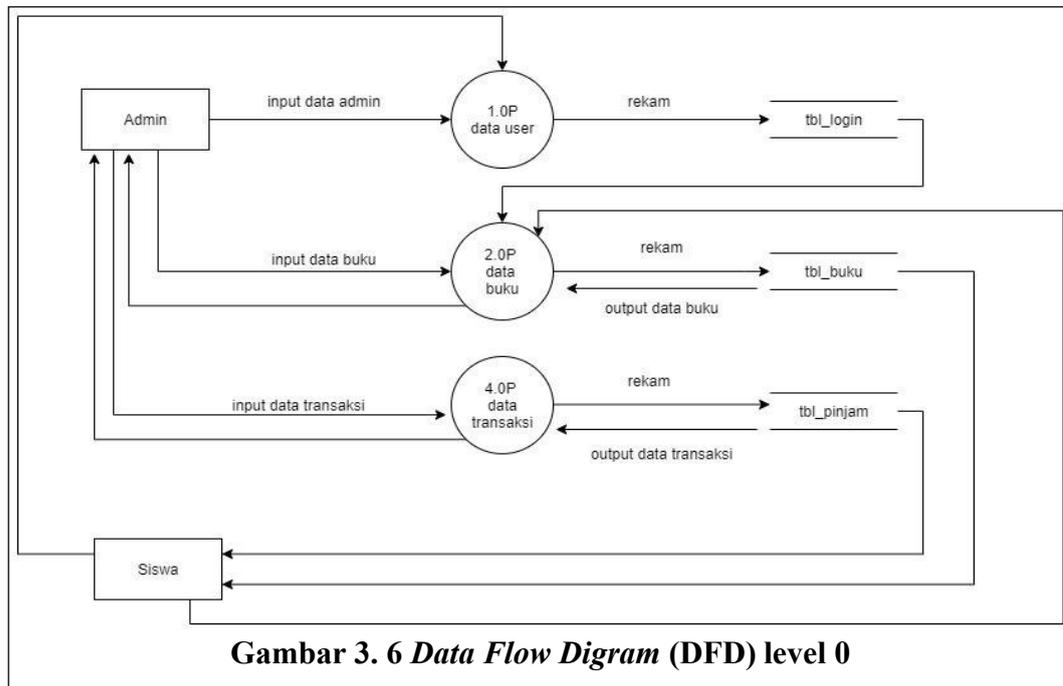
Berdasarkan *flowchart* sistem yang diusulkan, maka penulis memberikan gambaran arus data terhadap sistem yang bisa dilihat pada gambar 3.5 berikut :



Gambar 3. 5 Diagram Konteks

Berdasarkan gambar diagram konteks 3.5 di atas dapat dijelaskan yaitu Website Perpustakaan Sekolah Menengah Atas Pratama Putra Karang Agung Ulu terdapat 2 user yaitu :Siswa dan admin. Data bersumber dari admin berupa data siswa, data buku, data peminjaman, data pengembalian. Sedangkan data yang diterima oleh siswa berupa data peminjaman, data pengembalian, mencari buku.

3.2.2.1.2 Diagram level 0



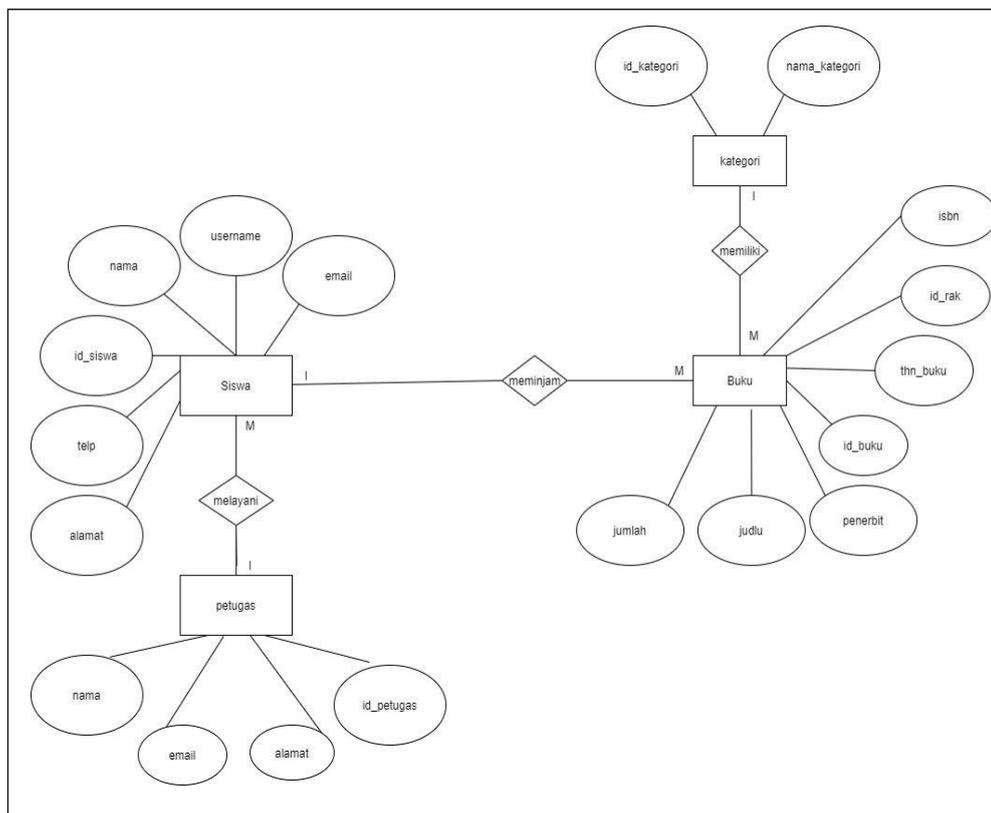
Berdasarkan gambar 3.6 *Data flow*

Diagram(DFD) level 0 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Admin memasukkan data admin. Hasil proses ini akan disimpan di tbl_login.
2. Admin memasukkan data buku. Hasil proses ini akan disimpan di tbl_buku
3. Admin memasukkan data transaksi. Hasil proses ini akan disimpan di tbl_pinjam.

3.2.2.1.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD digunakan untuk menyatakan jenis data dari hubungan yang ada diantara data yang terdapat dalam sistem. Tujuan pemodelan ERD adalah menunjukkan hubungan antara simpanan data menghilangkan kerangkapan data serta membuat model yang dapat dimengerti dengan baik oleh pemakai maupun personal computer (PC).



Gambar 3. 7 Entity Relationship Diagram (ERD)

3.2.2.1.4 Struktur Tabel

Desain merupakan tempat untuk menampung data *server*, data tersebut nantinya akan diproses oleh program yang kita gunakan dalam pembuatan *website*. *Database* terdiri dari tabel-tabel yang dibuat dengan menggunakan program *MySQL*. Adapun *database* yang dibuat oleh penulis dengan tabel-tabel sebagai berikut:

Nama database : projek_perpus

1. tbl_biaya_denda

Tabel *tbl_biaya_denda* digunakan untuk menghitung denda. Struktur *tbl_biaya_denda* dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut :

Tabel 3. 1 *tbl_biaya_denda*

No.	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	id_biaya_denda	int		<i>Primary key</i>
2.	harga_denda	varchar	255	
3.	start	varchar	255	
4.	tgl_tetap	varchar	255	

2. tbl_buku

Tabel buku digunakan untuk menampung data buku struktur tabel *tbl_buku* dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut :

Tabel 3. 2 tbl_buku

No.	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	id_buku	int	11	<i>Primary</i>
2.	buku_id	varchar	255	
3.	id_kategori	int	11	
4.	id_rak	int	11	
5.	sampul	varchar	255	
6.	isbn	varchar	255	
7.	lampiran	varchar	255	
8.	title	varchar	255	
9.	penerbit	varchar	255	
10.	pengarang	varchar	255	
11.	thn_buku	varchar	255	
12.	isi	text		
13.	jml	int	11	
14.	tgl_masuk	int	11	

3. tbl_denda

Tabel tbl_denda digunakan untuk menampung data denda struktur tabel tbl_denda dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut :

Tabel 3. 3 tbl_denda

No.	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	id_denda	int	11	<i>Primary key</i>
2.	pinjam_id	varchar	255	
3.	denda	varchar	255	
4.	lama_waktu	int	11	
5.	tgl_denda	varchar	255	

4. tbl_kategori

Tabel tbl_kategori digunakan untuk menampung data kategori. struktur tabel tbl_kategori dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut :

Tabel 3. 4 tbl_kategori

No.	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	id_kategori	int	11	<i>Primary key</i>
2.	nama_kategori	varchar	255	

5. tbl_login

Tabel tbl_login digunakan untuk menampung data login. Struktur tabel tbl_login dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut :

Tabel 3. 5 tbl_login

No.	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	id_login	int	11	<i>Primary</i>
2.	anggota_id	varchar	255	
3.	user	varchar	255	
4.	pass	varchar	255	
5.	level	varchar	255	
6.	nama	varchar	255	
7.	Tempat_lahir	varchar	255	
8.	Tgl_lahir	varchar	255	
9.	jenkel	varchar	255	
10.	Alamat	text	255	
11.	Telepon	varchar	255	
12.	Email	varchar	255	

13.	Tgl_bergabung	varchar	255	
14.	foto	varchar	255	

6. tbl_pinjam

Tabel `tbl_pinjam` digunakan untuk menyimpan data peminjam. Struktur tabel `tbl_pinjam` dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut :

Tabel 3. 6 `tbl_pinjam`

No.	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	<code>id_pinjam</code>	int	11	<i>Primary</i>
2.	<code>pinjam_id</code>	varchar	255	
3.	<code>anggota_id</code>	varchar	255	
4.	<code>buku_id</code>	varchar	255	
5.	<code>status</code>	varchar	255	
6.	<code>tgl_pinjam</code>	varchar	255	
7.	<code>lama_pinjam</code>	int	11	
8.	<code>tgl_balik</code>	varchar	255	
9.	<code>tgl_kembali</code>	varchar	255	

7. tbl_rak

Tabel `tbl_rak` digunakan untuk menampung data rak. Struktur tabel `tbl_rak` dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut :

Tabel 3. 7 `tbl_rak`

No.	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	<code>id_rak</code>	int	11	<i>Primary key</i>
2.	<code>nama_rak</code>	varchar	255	

3.3 Desain Antarmuka

3.3.1 Desain Admin

3.3.1.1 Halaman Login User

User perpustakaan masuk dengan login menggunakan username dan password yang dapat di lihat pada gambar 3.8 di bawah ini :

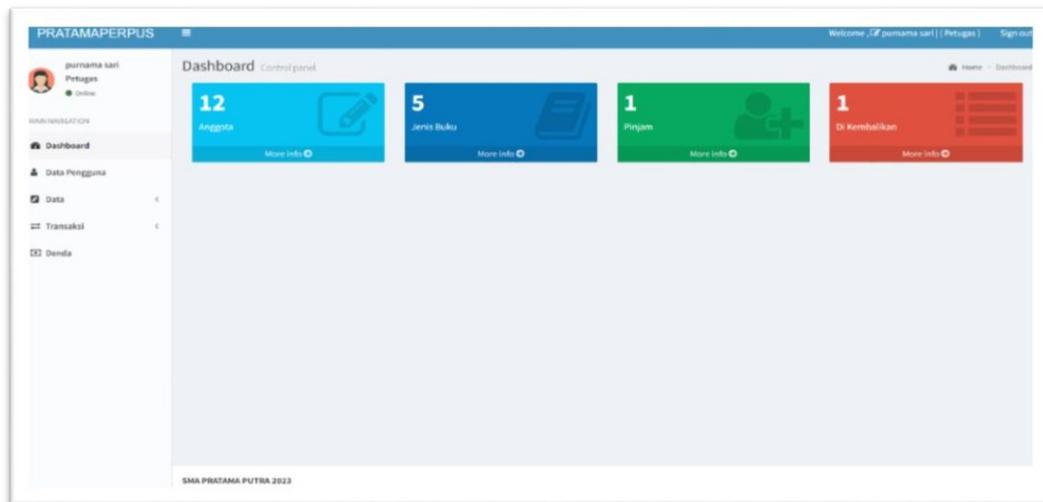


The image shows a login interface for a library website. The background is a solid blue color. At the top, the text "Web Perpustakaan SMA Pratama Putra" is displayed in white, bold font. Below this, there is a white rectangular area containing the login form. The form consists of two light blue input fields. The first field contains the text "firman" and has a small person icon on the right. The second field contains six dots "....." and has a small padlock icon on the right. Below the input fields, there is a blue button with the text "Sign In" in white.

Gambar 3. 8 Halaman *Login*

3.3.1.2 Halaman *Dashboard*

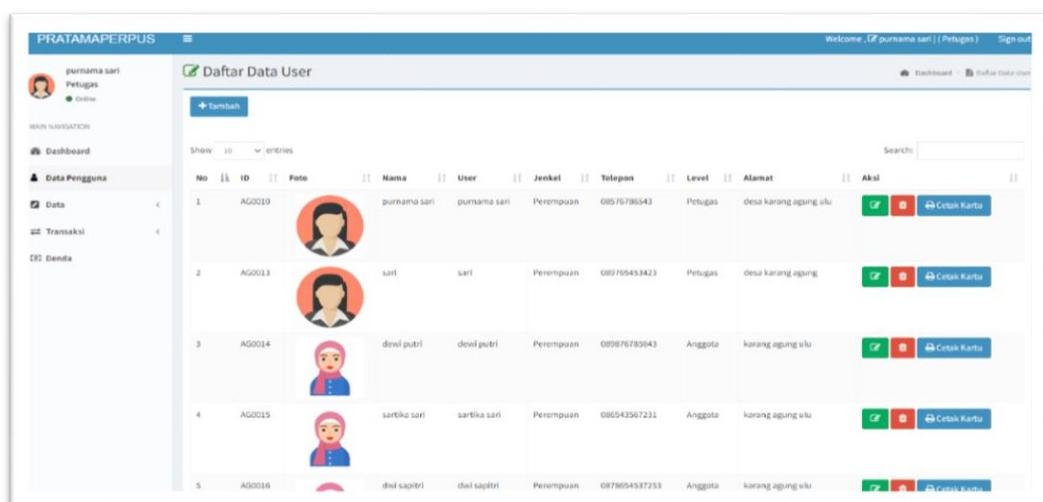
Admin dapat mengelola data perpustakaan dengan menekan ikon yang ada di halaman *dashboard* yang dapat dilihat pada gambar 3.9 dibawah ini.



Gambar 3. 9 Halaman *Dashboard*

3.3.1.3 Halaman *Data User*

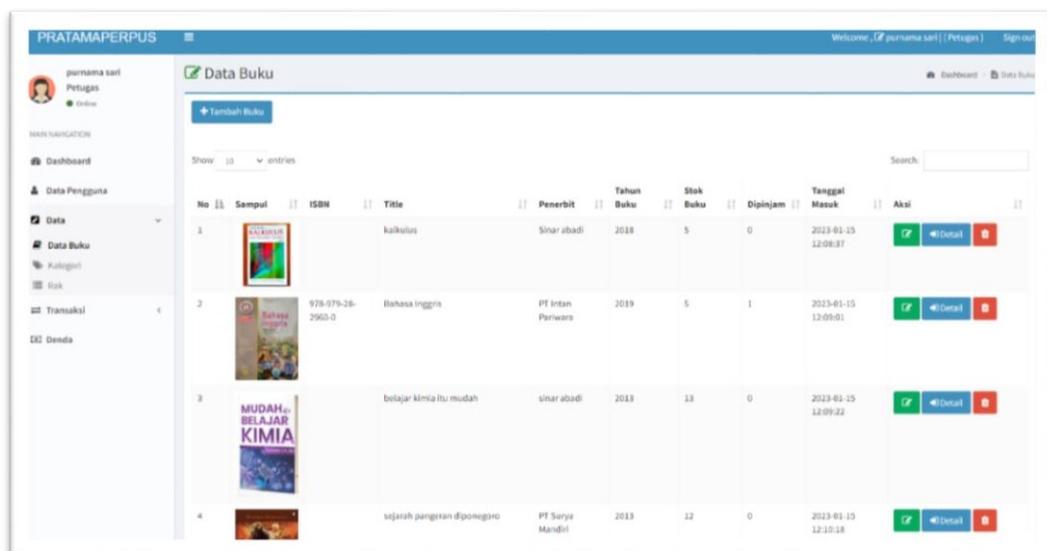
Admin dapat mengelola data user seperti mengedit, menghapus dan mencetak kartu user dengan menekan ikon yang ada di halaman *dashboard* yang dapat dilihat pada gambar 3.10 dibawah ini.



Gambar 3. 10 Halaman *Data User*

3.3.1.4 Halaman Data Buku

Admin dapat menginputkan data buku seperti kategori buku, Rak/Lokasi buku, ISBN, judul buku, nama pengarang, penerbit, tahun buku, jumlah buku, sampul buku, lampiran buku dan keterangan lainnya dengan menekan ikon yang ada di halaman Data Buku yang dapat dilihat gambar 3.11 dibawah ini.



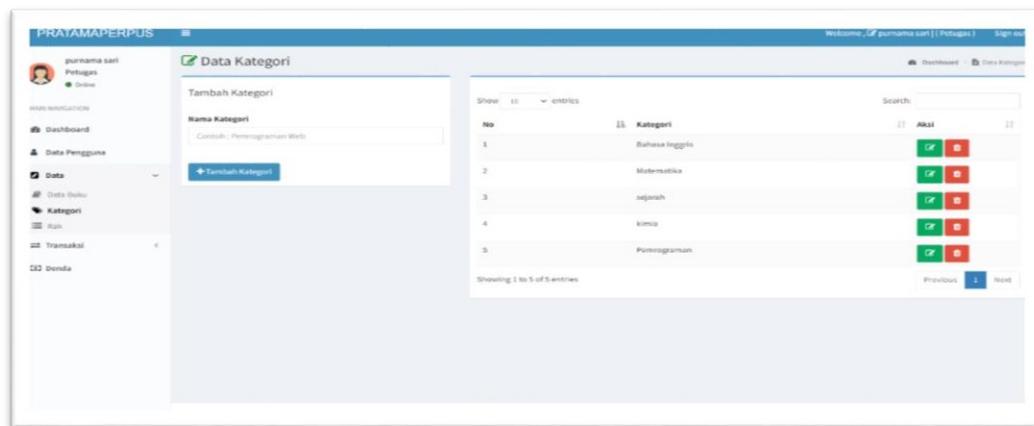
The screenshot shows the 'Data Buku' page in the PRATAMAPERPUS system. The page features a sidebar with navigation options like 'Dashboard', 'Data Pengguna', 'Data', 'Data Buku', 'Kategori', 'Rak', 'Transaksi', and 'Denda'. The main content area displays a table of book records with columns for No, Sampul, ISBN, Title, Penerbit, Tahun Buku, Stok Buku, Dipinjam, Tanggal Masuk, and Aksi. A search bar and a 'Tambah Buku' button are also visible.

No	Sampul	ISBN	Title	Penerbit	Tahun Buku	Stok Buku	Dipinjam	Tanggal Masuk	Aksi
1			kalculus	Sinar abadi	2018	5	0	2023-01-15 12:08:37	Detail
2		978-079-28-2960-0	Bahasa Inggris	PT Intan Pariwara	2019	5	1	2023-01-15 12:09:01	Detail
3			belajar kimia itu mudah	sinar abadi	2013	13	0	2023-01-15 12:09:22	Detail
4			sejarah pangiran diponegoro	PT Surya Mandiri	2013	12	0	2023-01-15 12:10:18	Detail

Gambar 3. 11 Halaman Data Buku

3.3.1.5 Halaman Kategori

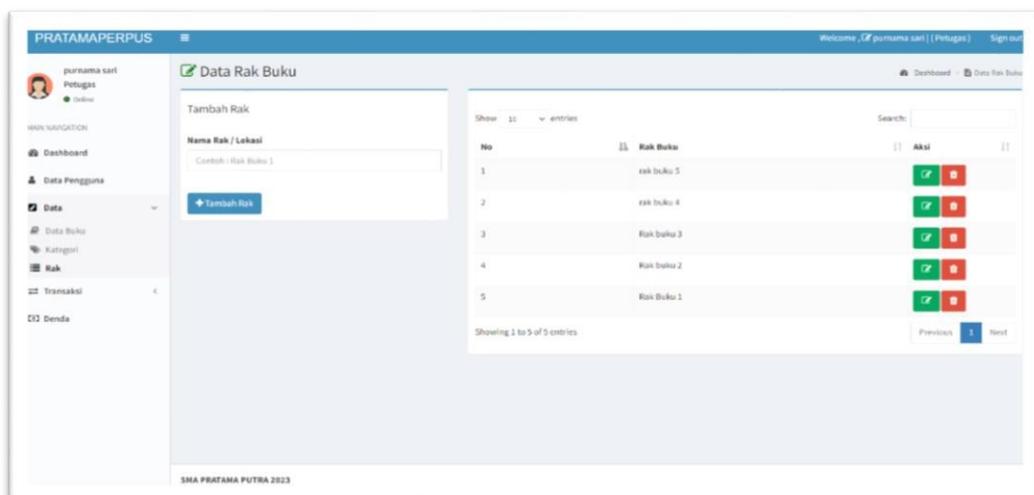
Admin dapat menambahkan kategori buku dengan menekan ikon yang ada di halaman data kategori yang dapat dilihat pada gambar 3.12 dibawah ini.



Gambar 3. 12 Halaman Kategori

3.3.1.6 Halaman Rak

Admin dapat menambahkan data rak dengan menekan ikon yang ada di halaman Data Rak Buku yang dapat dilihat pada gambar 3. 13



Gambar 3. 13 Halaman Rak

3.3.1.7 Halaman Pinjam

Admin dapat mengelola data peminjaman seperti peminjam buku, pengembalian buku, detail peminjam, menghapus data peminjam ke siswa dengan menekan ikon yang ada di halaman Data Pinjam Buku yang dapat dilihat pada gambar 3. 14 di bawah ini

No	No Pinjam	ID Anggota	Nama	Pinjam	Balik	Status	Denda	Aksi
1	PJ0035	AG0020	Risman	2023-01-15	2023-01-18	Dipinjam	Tidak Ada Denda	Kembalikan Hapus
2	PJ0035	AG0015	sarifka sari	2023-01-15	2023-01-18	Dipinjam	Tidak Ada Denda	Kembalikan Hapus
3	PJ0034	AG0021	akbar	2023-01-15	2023-01-18	Dipinjam	Tidak Ada Denda	Kembalikan Hapus
4	PJ0033	AG0019	daniel	2023-01-15	2023-01-18	Dipinjam	Tidak Ada Denda	Kembalikan Hapus
5	PJ0032	AG0018	dani saputra	2023-01-15	2023-01-18	Dipinjam	Tidak Ada Denda	Kembalikan Hapus
6	PJ0031	AG0023	viola	2023-01-15	2023-01-18	Dipinjam	Tidak Ada Denda	Kembalikan Hapus
7	PJ0030	AG0020	Risman	2023-01-15	2023-01-18	Dipinjam	Tidak Ada Denda	Kembalikan Hapus
8	PJ0029	AG0022	septian	2023-01-15	2023-01-17	Dipinjam	Tidak Ada Denda	Kembalikan Hapus
9	PJ0028	AG0016	dani saputra	2023-01-15	2023-01-18	Dipinjam	Tidak Ada Denda	Kembalikan Hapus
10	PJ0027	AG0017	cahyo rani	2023-01-15	2023-01-18	Dipinjam	Tidak Ada Denda	Kembalikan Hapus

Gambar 3. 14 Halaman Pinjam

3.3.1.8 Halaman Pengembalian

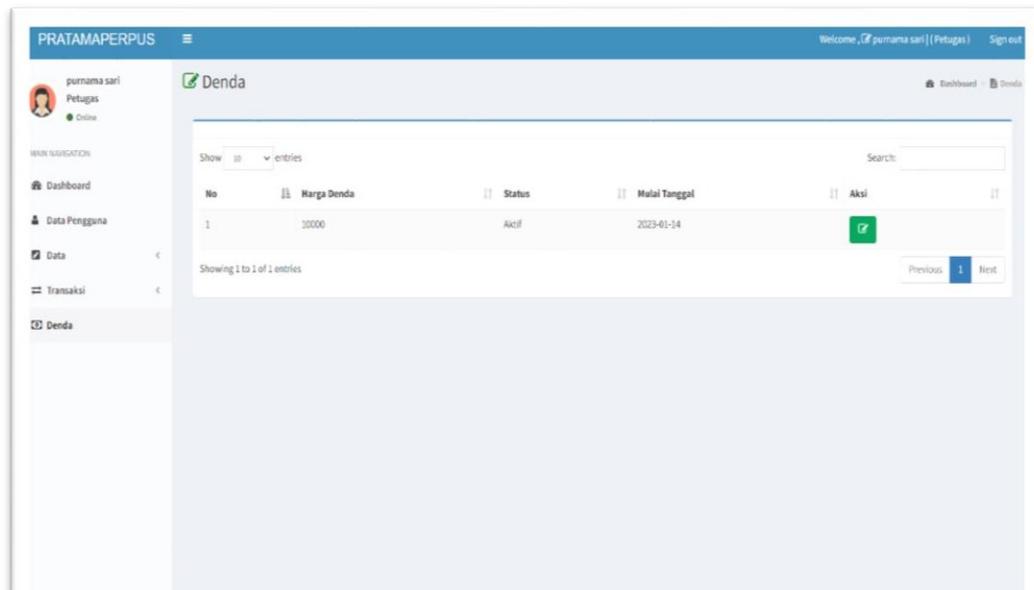
Admin dapat mengelola data pengembalian seperti melihat riwayat pinjam dan hapus riwayat pinjam yang dapat dilihat pada gambar 3. 15 dibawah ini

No	No Pinjam	ID Anggota	Nama	Pinjam	Balik	Status	Kembali	Denda	Aksi
1	PJ0035	AG0015	sarifka sari	2023-01-15	2023-01-18	Di Kembalikan	2023-01-15	Rp0,-	Kembalikan Hapus
2	PJ0034	AG0021	akbar	2023-01-15	2023-01-18	Di Kembalikan	2023-01-15	Rp0,-	Kembalikan Hapus
3	PJ0031	AG0023	viola	2023-01-15	2023-01-18	Di Kembalikan	2023-01-15	Rp0,-	Kembalikan Hapus
4	PJ0029	AG0022	septian	2023-01-15	2023-01-17	Di Kembalikan	2023-01-15	Rp0,-	Kembalikan Hapus
5	PJ0025	AG0022	septian	2023-01-15	2023-01-18	Di Kembalikan	2023-01-15	Rp0,-	Kembalikan Hapus

Gambar 3. 15 Halaman Pengembalian

3.3.1.9 Halaman Denda

Admin dapat mengelola data denda seperti mengubah harga denda dengan menekan ikon yang ada di halaman denda dapat dilihat pada gambar 3. 16



Gambar 3. 16 Halaman Denda

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil Pratik Kerja Lapangan yang penulis lakukan di Sekolah Menengah Atas Pratama Putra Karang Agung Ulu, penulis membuat aplikasi perpustakaan berbasis web yang bisa digunakan untuk mempermudah petugas perpustakaan dan siswa untuk meminjam buku.

Selama proses Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang penulis lakukan tidak ada hambatan dan kendala baik dari sekolah maupun penulis. Dengan dimudahkannya dalam mendapat data, wawancara dan observasi secara langsung menjadi pendukung yang baik dalam menghasilkan aplikasi perpustakaan Sekolah Menengah Atas Pratama Putra Karang Agung.

4.2 Saran

Saran yang diusulkan penulis untuk selanjutnya pihak sekolah bisa mengembangkan aplikasi *WEBSITE* Perpustakaan ini lebih baik lagi seperti menambah layanan peminjaman *e-book*, dan membuat aplikasi *mobile*. Dan semoga kedepannya aplikasi ini dapat dikembangkan lagi menjadi lebih kompleks dan juga bisa memperbaiki kekurangan dari aplikasi ini karna masih banyak kekurangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, B. (2023). *LAPORAN KEGIATAN TENTANG PELAYANAN MEMBUAT SURAT KETERANGAN IZIN USAHA DI KANTOR LURAH TALANGAMAN*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Andita, M. P., Indra, A. M., & Ariwibowo, M. F. (2023). Digital Entrepreneurship di SMKN 6 Palembang Berbasis Website. *Jurnal Pemberdayaan Umat*, 2(2), 105–113. <https://doi.org/10.35912/jpu.v2i2.2044>
- Andita, M. P., Sulastri, S., & Wahab, Z. (2021). Peran kepercayaan merek sebagai variabel mediasi pada hubungan kepribadian merek halal dan loyalitas merek. *Jurnal Manajemen Maranatha*, 21(1), 45–54. <https://doi.org/10.28932/jmm.v21i1.4066>
- Ariwibowo, M. F., & Hidayat, I. S. (2023). WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN CANVA. *Communnity Development Journal*, 4, 8173–8178.
- Ayu, M. (2022). *Perancangan Aplikasi Pembuatan Surat Keterangan Usaha Pada Kecamatan Usaha Pada Kecamatan Sematang Borang Berbasis Web*. STMIK Palcomtech.
- Dwi, E., & Octafian, T. (2023). *WEBSITE INFORMASI BANTUAN SOSIAL BAGI PENDUDUK KELURAHAN SUKAJADI*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Effendi, B. (2012). *Perbandingan algoritma simulasi paralel konservatif dan algoritma simulasi sekuensial pada sistem antrian*.
- Effendy, Y., & Handayani, F. S. (2016). Implementasi Metode UWE (UML-Based Web Engineering) Pada Website Promosi Penjualan. *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIKOM)*, 1(STMIK Bumigora Mataram), <http-jurnal>.
- Fadilah, I. (2023). *Aplikasi Inventaris Buku Pada Perpustakaan SMA YPI Tunas Bangsa Palembang Berbasis Web*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Fainnaka, B., & Ajismanto, F. (2023). *APLIKASI SISTEM MONITORING PROYEK BERBASIS WEBSITE DI PT. NATIKA ADILLAH BERKARYA*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Fajar Ariwibowo, M., & Mawarindani Indra, A. (2023). Pengaruh Product, Price dan Place terhadap Keputusan Konsumen dalam Menggunakan Jasa Ikebana Kost Palembang. *Jurnal Ekobistek*, 12(1), 480–485. <https://doi.org/10.35134/ekobistek.v12i1.492>
- Gultom, Y. (2023). *Aplikasi Rekam Medis Berbasis Web Pada Klinik Sukatani*. Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
- Gultom, Y., & Effendi, B. (2023). *Aplikasi Rekam Medis Berbasis Web Pada Klinik Sukatani*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Hadiwijaya, H., & Prasetya, D. (2023). Meningkatkan Kualitas Produk dan Daya Saing melalui Inovasi dan Pemasaran Digital Pada Pengrajin Sangkar Burung di Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(5), 289–295.
- Hartati, E., Yuniansyah, Y., Airina, A., & Wanandi, V. S. (2023). Design and Build a Product Sales Application at PT. Prima Fabian Mandiri Web-Based. *Sinkron*, 8(1), 314–325. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v8i1.11953>
- Indra, A. M., Andita, M. P., & Ariwibowo, M. F. (2023). Workshop Kewirausahaan berbasis Social Media Marketing bagi Guru dan Pelajar di SMKN 6 Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.23960/jpmip.v1i02>
- Jinga, M. M. (2023). *Perancangan Sistem Aplikasi Stok Barang Berbasis Web Pada Distributor Warna-Warni Wallpaper Palembang*. Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
- Jinga, M. M. S. E. (2023). Perancangan Sistem Aplikasi Stok Barang Berbasis Web Pada Distributor Warna-Warni Wallpaper Palembang. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1533/>.
- JR, V., & Octafian, D. (2023). *MEMBANGUN APLIKASI HELPDESK PERANGKAT KERAS BERBASIS WEB PADA BAGIAN IT SERVICES PT PUSRI PALEMBANG*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Junoko, S., Yulius, Y., & Prasetya, D. (2020). PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL DAMPAK GAME ONLINE BAGI REMAJA DI KOTA PALEMBANG. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 5(2).
- Kurnia, K., & Hadiwijaya, H. (2023). Laporan Kegiatan Prosedur Pemungutan Pajak Bumi dan

- Bangunan di Kelurahan Talangaman. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1449/>.
- Kurniawan, A., & Farhan, M. (2023). *DESAIN UI/UX WEBSITE DINAS PERINDUSTRIAN KOTA PALEMBANG UNTUK LAYANAN ONLINE IKM DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Lestari, O. (2023). *Aplikasi Penjualan Pada CV. Marimar Berbasis Web*. Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
- Mahmud; Aprizal, Y. (2023). Implementasi Connection Sharing Internet Menggunakan Mikrotik Pada Siswa SMK XYZ Palembang. *AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(7). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/amma>
- Marsolino, R. (2022). *Pengukuran Kualitas Web Portal Diskominfo Kota Prabumulih Menggunakan Pemodelan Usability Nielsen*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Metode, M., Yuniansyah, A., Saputra, A., & Komputer, G. (n.d.). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MATAKULIAH GRAFIK KOMPUTER*.
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MATAKULIAH.
- Nabela, A. (2023). *Rancang Bangun Manajemen User Hotspot Berbasis Voucher Pada Hotel Tania*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Pangestu, I. (2022). *APLIKASI PENJADWALAN MATA PELAJARAN ONLINE PADA SMP MUHAMMADIYAH 7 PALEMBANG BERBASIS WEBSITE*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Ricant, L. (2023). *WEBSITE PELAYANAN PERPUSTAKAAN PADA SMK SWAKARYA PALEMBANG*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Setiawan, E., Antoni, D., & Mirza, A. H. (2019). ANALISIS PENERIMAAN SISTEM UJIAN ONLINE BERBAYAR DENGAN MENGGUNAKAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) DAN WEBQUAL. In *Jurnal Bina Komputer JBK* (Vol. 1, Issue 1).
- Setiawan, E., Fajar Ariwibowo, M., & Hidayat, I. S. (2023). WORKSHOP KEWIRAUSAHAAN BERBASIS DIGITAL MARKETING DI SMKN 3 PALEMBANG. *Communnity Development Journal*, 4(1).
- Sriyeni, Y., & Veronica, M. (2020). Development Analysis for Numbers and Colors Learning Media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1500(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1500/1/012122>
- Suswitasari, L., & Pratama, R. (2022). *RANCANG BANGUN APLIKASI PENGAJUAN PKL PADA BIRO KESEJAHTERAAN RAKYAT SERDA PROVINSI SUMATERA SELATAN BERBASIS WEB*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Syahrul KMS M. (2023). *PERANCANGAN E-COMMERCE PADACV. ISTANA KOMPUTER PALEMBANG*.
http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1522/1/PKL_SI_2023_KMS.%20M.%20SYAHRUL%20IKHSANI.pdf
- Triwahyuni, A., & Veronica, M. (2013). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGADAAN BARANG PADA STMIK PALCOMTECH PALEMBANG. *Teknomatika*, 3(03), 214–225.
- Wulandari, G., & Effendi, B. (2023). *PERANCANGAN APLIKASI SURAT MASUKDANSURATKELUAR BERBASIS WEB PADA KELURAHAN9 DAN 10 ULU PALEMBANG*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Yuniansyah, Y., & Handayani, F. S. (2023). ANALISIS USER EXPERIENCE TERHADAP RUANG KELAS BERBASIS METAVERSE MENGGUNAKAN SPATIAL. IO. *JSR: Jaringan Sistem Informasi Robotik*, 7(2), 263–269.

Agus, I., Marisa, F., & Wijaya, I. D. 2017. *Sistem Pendukung Keputusan*

Penerimaan Dan Penilaian Karyawan Warehouse Dengan Aplikasi

Web. JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer

Science), 2(1). <https://doi.org/10.31328/jointecs.v2i1.413>

Bariah, S. H. 2015. *Implementasi Pendekatan Semantic Object Model*

Pada Rancangan Database Penatausahaan Aset Fasilitas Kantor.

Mosharafa ISSN

20864280,4(2)7584.http://emosharafa.org/index.php/mosharafa/article/view/mv4n2_4/196

Jogiyanto. 2016. *Analisis dan Desain Sistem Informasi, Edisi IV.*

Yogyakarta: Andi.

Nugraha, A., & Octavia, A. 2016. *Sistem Informasi Penjualan Kaos*

Berbasis Web Pada Distro Sickness Berbasis ECommerce. Sniptek,
294–297. <https://doi.org/10.10.16/j.carbon.2006.06.004>

Pekerti, M. T., Junaida, E., & Meutia, R. (2023). Pengaruh Keragaman

Produk, Harga Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen
Brandan Donuts Di Pangkalan Berandan. *Jurnal Manajemen Akuntansi*
(*JUMSI*), 3(1), 20-25.

Sari, M. I. (2019). *Aplikasi Reservasi Pada Hotel Sentosa Palembang*
Berbasis Website (Doctoral dissertation, Politeknik Palcomtech).