

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

LAPORAN TUGAS AKHIR

**APLIKASI PERPUSTAKAAN BERBASIS *WEB*
DI SD NEGERI 105 SAKO PALEMBANG**



Diajukan Oleh:

ZULPAN EPENDI / 031190015

AKAUSAR / 031190042

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja
Lapangan dan Syarat Penyusunan Laporan Tugas Akhir**

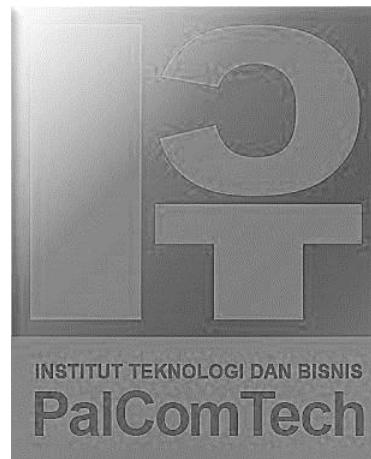
PALEMBANG

2023

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

LAPORAN TUGAS AKHIR

**APLIKASI PERPUSTAKAAN BERBASIS *WEB*
DI SD NEGERI 105 SAKO PALEMBANG**



Diajukan Oleh:

ZULPAN EPENDI / 031190015

AKAUSAR / 031190042

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja
Lapangan dan Syarat Penyusunan Laporan Tugas Akhir**

PALEMBANG

2023

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. ZULPAN EPENDI / 031190015
2. AKAUSAR / 031190042

PROGRAM STUDI : D3 SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)

JUDUL : APLIKASI PERPUSTAKAAN
BERBASIS *WEB* SD NEGERI 105 SAKO
PALEMBANG

Tanggal : 29 Agustus 2023
Pembimbing,

Mengetahui,
Direktur,

Meidyan Permata Putri, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0204058604

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

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

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1 . ZULPAN EPENDI / 031190015
2. AKAUSAR / 031190042

PROGRAM STUDI : D3 SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)

JUDUL : APLIKASI PERPUSTAKAAN
BERBASIS *WEB* SD NEGERI 105 SAKO
PALEMBANG

Tanggal : 29 Agustus 2023
Penguji 1,

Tanggal: 28 Agustus 2023
Penguji 2,

Fatmariansi, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0214036903

Rendy A. A.Pratama, S.Kom.,M.Kom.
NIDN : 0223059302

Menyetujui,
Rektor,

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

MOTTO :

“Pengalaman dan kegagalan akan
memebuat orang menjadi lebih baik”

Kupersembahkan Kepada :

- ❖ Kepada allah SWT yang selalu meringankan dan memberikan kemudahan untukku
- ❖ Kepada kedua orang tua tercinta
- ❖ Kepada dosen pembimbing yang saya hormati

KATA PENGANTAR

Kemajuan dan perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi berkembang sedemikian cepatnya sehingga memberikan kemudahan dan fasilitas pada hampir setiap kegiatan. Oleh sebab itu sudah selayaknya apabila sistem penilaian yang dilakukan dalam menentukan standar suatu perguruan tinggi sudah secara komputersasi atau bahkan mungkin sudah berbasis database yang terintegrasi dengan baik melalui jaringan yang saling terkoneksi antar perguruan tinggi yang ada.

Bagi perguruan tinggi yang baru berdiri otomatis memberikan suatu pelajaran yang sangat berharga dimana mereka akan berusaha semaksimal mungkin untuk dapat meningkatkan mutunya agar dapat disejajarkan dengan perguruan-perguruan tinggi lainnya yang mungkin sudah mempunyai standar mutu yang lebih baik.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut, yaitu kepada Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Wakil Rektor 1, Ibu Adelin, S.T., M.Kom., kepada Ketua Program Studi Sistem Informasi, Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom., kepada Dosen Pembimbing Laporan Tugas Akhir Ibu Meidyan Permata Putri, S.Kom., M.Kom., kepada kedua orang tua Penulis yang tercinta, kepada teman dan sahabat yang terkasih serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa penulisan laporan skripsi masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat Bagi Mahasiswa.....	3
1.5.2 Manfaat Bagi SD Negeri 105 Sako Palembang.....	4
1.5.3 Manfaat Bagi Akademik.....	4

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Landasan Teori.....	5
2.2 Objek Penelitian.....	6
2.3 Penelitian Terdahulu.....	11
2.4 Kerangka Pemikiran.....	14

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	15
3.2 Jenis Data.....	16
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	16
3.4 Alat dan Teknik Pengembangan Sistem.....	18
3.5 Teknik Pengujian Sistem.....	23

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....	24
4.2 Pembahasan.....	36

BAB V PENUTUP

5.1.Kesimpulan.....	44
5.2.Saran.....	45

DAFTAR PUSTAKA	xiv
-----------------------------	------------

HALAMAN LAMPIRAN.....	xvi
------------------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Organisasi	7
Gambar 2.2	Kerangka Pemikiran	14
Gambar 3.1	Tahapan Prototype	22
Gambar 4.1	Sistem peminjaman buku yang berjalan	24
Gambar 4.2	Sistem pengembalian buku yang berjalan	25
Gambar 4.3	Sistem peminjaman buku yang diusulkan	26
Gambar 4.4	Sistem pengembalian buku yang diusulkan	27
Gambar 4.5	Diagram konteks	28
Gambar 4.6	DFD level 0	29
Gambar 4.7	DFD level 1	30
Gambar 4.8	DFD level 2 mengelola buku	30
Gambar 4.9	DFD level 2 mengelolah peminjaman	31
Gambar 4.10	DFD level 2 mengelolah pengembalian	31
Gambar 4. 11	DFD level 2 mengelolah siswa	32
Gambar 4. 12	DFD level 2 mengelolah petugas	32
Gambar 4. 13	ERD	38
Gambar 4. 14	Implementasi input data admin	36
Gambar 4. 15	Implementasi input data anggota	37
Gambar 4. 16	Implementasi input data penerbit	37
Gambar 4. 17	Implementasi input data buku	38
Gambar 4. 18	Implementasi input data kategori buku	38
Gambar 4. 19	Input peminjaman	39
Gambar 4. 20	Input pengembalian	39
Gambar 4. 21	Tampilan output login	40
Gambar 4. 22	Tampilan output data admin	40
Gambar 4. 23	Tampilan output data siswa	40
Gambar 4. 24	Tampilan output data penerbit	41
Gambar 4. 25	Tampilan output data buku	41
Gambar 4. 26	Tampilan output data kategori buku	42
Gambar 4. 27	Tampilan output data peminjaman	42
Gambar 4. 28	Tampilan menu admin	43
Gambar 4. 29	Tampilan menu siswa	43

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form topik dan judul (Fotocopy)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (Fotocopy)
3. Lampiran 3. Form Konsultasi (Fotocopy)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (Fotocopy)
5. Lampiran 5. Form Revisi Ujian Pra Sidang (Fotocopy)
6. Lampiran 6. Form Revisi Ujian Kompre (Asli)
7. Lampiran 7. Listing Code

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sejarah Sekolah.....	6
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu.....	11
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	15
Tabel 3.2 Simbol <i>Flowchart</i>	18
Tabel 3.3 Simbol <i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	20
Tabel 3.4 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	21
Tabel 4.1 User.....	34
Tabel 4.2 Pesan.....	34
Tabel 4.3 Penerbit.....	35
Tabel 4.4 Peminjaman.....	35
Tabel 4.5 Pemberitahuan.....	35
Tabel 4.6 Kategori.....	35
Tabel 4.7 Identitas.....	36
Tabel 4.8 Buku.....	36

ABSTRAK

ZULPAN EPENDI dan AKAUSAR. aplikasi perpustakaan berbasis web di SD Negeri 105 Sako Palembang

Perpustakaan SD Negeri 105 Sako Palembang adalah salah satu perpustakaan sekolah yang berfungsi untuk meningkatkan proses belajar siswa. Pada penulisan metode yang digunakan adalah prototype, bahasa pemrograman php dan mysql. Penulisan ini menghasilkan perpustakaan berbasis web di SD Negeri 105 Sako Palembang. Aplikasi ini dapat mempermudah petugas dalam proses peminjaman buku yang ada di perpustakaan berupa buku pelajaran, cerpen, pantun dan map dunia. Siswa dapat meminjam buku pelajaran, cerpen, pantun dan map dunia untuk mempermudah dalam belajar. Tujuan dari aplikasi ini untuk memberi kemudahan sekolah dalam mengontrol buku yang disediakan dan meningkatkan minat belajar bagi siswa-siswi SD Negeri 105 Sako Palembang.

Kata kunci :php,mysql,prototype,

ABSTRACT

ZULPAN EPENDI and AKAUSAR. web-based library application at SD Negeri 105 Sako Palembang

The Library of SD Negeri 105 Sako Palembang is one of the school libraries that functions to improve student learning processes. In writing the method used is prototype, programming language php and mysql. This writing resulted in a web-based library at SD Negeri 105 Sako Palembang. This application can facilitate officers in the process of borrowing books in the library in the form of textbooks, short stories, rhymes and world maps. Students can borrow textbooks, short stories, rhymes and world maps to make learning easier. The purpose of this application is to make it easy for schools to control the books provided and increase interest in learning for students of SD Negeri 105 Sako Palembang.

Keywords: php, mysql, prototype

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Sekolah merupakan sebuah lembaga tempat anak didik memperoleh pendidikan dan pelajaran yang diberikan guru. Sekolah mempersiapkan anak didik memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, budi pekerti, meningkatkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa agar selanjutnya mampu membekali diri menuju ke arah pendidikan yang lebih tinggi sebagai bekal hidup di masyarakat

Penyelenggaraan perpustakaan sekolah bukan hanya untuk mengumpulkan dan menyimpan buku-buku bacaan, tetapi dengan adanya penyelenggaraan perpustakaan sekolah diharapkan dapat membantu siswa dan guru menyelesaikan tugas-tugas dalam proses belajar mengajar. Kegiatan membaca siswa akan lebih nyaman berada di perpustakaan, karena dalam perpustakaan terdapat bahan bacaan yang menyenangkan untuk siswa yang dapat digunakan sebagai sumber belajar. Perpustakaan memiliki Fungsi edukatif, fungsi informatif, fungsi penelitian, fungsi kultural dan fungsi rekreasi.

Belajar merupakan hakekat alami yang diperoleh semua manusia selama hidupnya, mulai dari dalam kandungan sampai tua. Ilmu yang diperoleh dari belajar dapat bersumber dari lingkungan, pekerjaan, sekolah dan keluarga. Ilmu yang diperoleh dari sekolah umumnya bersumber dari buku yang diajarkan oleh guru.

Perpustakaan dapat juga diartikan sebagai kumpulan informasi yang

bersifat ilmu pengetahuan, hiburan, rekreasi, dan ibadah yang merupakan kebutuhan hakiki manusia. Perpustakaan memiliki bermacam-macam buku misalnya buku pelajaran, dogeng, cerpen, novel, dan cerita anak-anak.

SD Negeri 105 Sako Palembang mempunyai pengembalian buku masih menggunakan sistem manual sehingga menyulitkan dalam pengembalian buku maupun peminjaman buku serta penyimpanan kurang rapi pada ruang perpustakaan hal ini dapat menyebabkan hilang dan rusaknya buku.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis berharap dapat membantu mempermudah petugas perpustakaan dan semua pihak yang terkait dalam mengolah data perpustakaan menjadi mudah, efektif dan efisien sehingga masalah-masalah dalam pengelolaan perpustakaan dapat teratasi. Maka penulis merasa perlu merancang sebuah Aplikasi Perpustakaan Berbasis *Web* Di SD Negeri 105 Sako Palembang.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis dapat merumuskan masalahnya yaitu bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi perpustakaan SD Negeri 105 Palembang.

1.3. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup yang akan dibahas adalah tentang perpustakaan dengan memberikan batasan agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan :

1. Perpustakaan Berbasis *Website* pada SD Negeri 105 Sako Palembang memiliki 2 user yaitu *user* Admin (yang mana merupakan petugas

perpustakaan) dan *user* Anggota (yang mana merupakan siswa) yang memiliki hak akses yang berbeda beda berdasarkan level *login*.

2. Dalam halaman dashboard *user* Admin (yang mana merupakan petugas perpustakaan) perpustakaan mempunyai hak akses untuk mengelola data buku perpustakaan, mengelola data siswa, mengelola data peminjaman, mengelola data pengembalian dan mengelola data keterlambatan pengembalian buku perpustakaan, mengelola denda buku perpustakaan.
3. Adapun hak akses untuk *user* Anggota (yang mana merupakan siswa) didalam aplikasi adalah siswa dapat melihat informasi buku perpustakaan, melakukan peminjaman, melakukan pengembalian buku dan dapat melihat rincian buku yang dipinjam, melihat denda buku perpustakaan.
- 4 Aplikasi dibangun menggunakan metode pengembangan sistem *Prototype*.
- 5 Alat perancangan sistem menggunakan *Website, PHP(Hypertext Preprocessor), XAMPP, MYSQL , Bootstrap*.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah Aplikasi perpustakaan Berbasis *Web* Pada SD Negeri 105 Sako Palembang untuk mempermudah dalam mendata buku

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat bagi penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Dengan melakukan penelitian ini akan menambah pengetahuan mahasiswa tentang bagaimana cara melakukan peminjaman buku

di perpustakaan.

2. Menambah pengetahuan dalam pengelolaan data siswa yang meminjam buku di perpustakaan yang berjalan secara langsung dan dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh dalam pendidikan mahasiswa ke dalam perangkat lunak yang akan dibangun.
3. Mengetahui bagaimana cara merancang dan membangun *website* dengan baik.

1.5.2 Manfaat Bagi SD Negeri 105 Sako Palembang

1. Dengan adanya aplikasi perpustakaan ini akan mempermudah pihak pengurus perpustakaan dalam pengelolaan data buku yang ada di perpustakaan.
2. Membantu meningkatkan minat bagi siswa yang ingin meminjam buku di perpustakaan.

1.5.3 Manfaat Bagi Akademik

Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin membahas permasalahan yang sama serta sebagai arsip atau dokumen yang diharapkan bermanfaat untuk proses kegiatan perkuliahan mahasiswa atau mahasiswa nantinya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Website

Pengertian website menurut Elgamar dalam (Sonny, 2021:10) website adalah suatu media yang terdiri dari beberapa halaman yang saling berkaitan satu sama lain, dan berfungsi sebagai media untuk menampilkan suatu informasi, baik berbentuk gambar, video, teks, suara, ataupun gabungan dari semuanya Hypertext Preprocessing (PHP).

Pengertian PHP (*Hypertext Preprocessing*) “PHP berasal dari kata “Hypertext Preprocessor”, yaitu Bahasa pemrograman universal untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML” (Suryadin, 2021:90).

2.1.2 MYSQL

Menurut (Kurniawan et. al, 2022:13) “MySQL merupakan server yang melayani database”. bahwa MySQL adalah software yang mengatur manajemen data pada database seperti pengelolaan atau pembuatan database itu sendiri.

2.1.3 XAMPP

XAMPP menurut (Sosanto et al, 2021:17), adalah perangkat lunak bebas (free software) yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program.

2.1.4 Bootstrap

Menurut Subagia dalam (Kesuma, 2022:25) “bootstrap adalah template desain web dengan fitur plus (framework CSS). Bootstrap diciptakan untuk mempermudah proses desain web bagi berbagai tingkat pengguna, mulai dari level pemula hingga yang sudah berpengalaman”.

2.2 Objek Penelitian

2.2.1 Sejarah Sekolah

Sd Negeri 105 Palembang mengalami enam kali perubahan nomor sekolah, tabel sejarah SD Negeri 105 sebagai berikut,

Tabel 2.1 Sejarah Sekolah

No	Nama Sekolah	Tahun	Keterangan
1	SD Negeri 1 Kec. Tlg. Kelapa	1982 – 1990	-
2	SD Negeri 1 Kec. Sako	1990 – 1990	Perubahan Nomor Sekolah
3	SD Negeri 585 Palembang	1990 – 2003	Perubahan Nomor Sekolah
4	SD Negeri 143 Palembang	2003 – 2006	Perubahan Nomor Sekolah
5	SD Negeri 113 Palembang	2006 – 2017	Perubahan Nomor Sekolah
6	SD Negeri 105 Palembang	2017 - Sekarang	Perubahan Nomor Sekolah

Sumber : data diolah penulis, 2023

2.2.2. Visi dan Misi dan Tujuan Sekolah

1. Visi

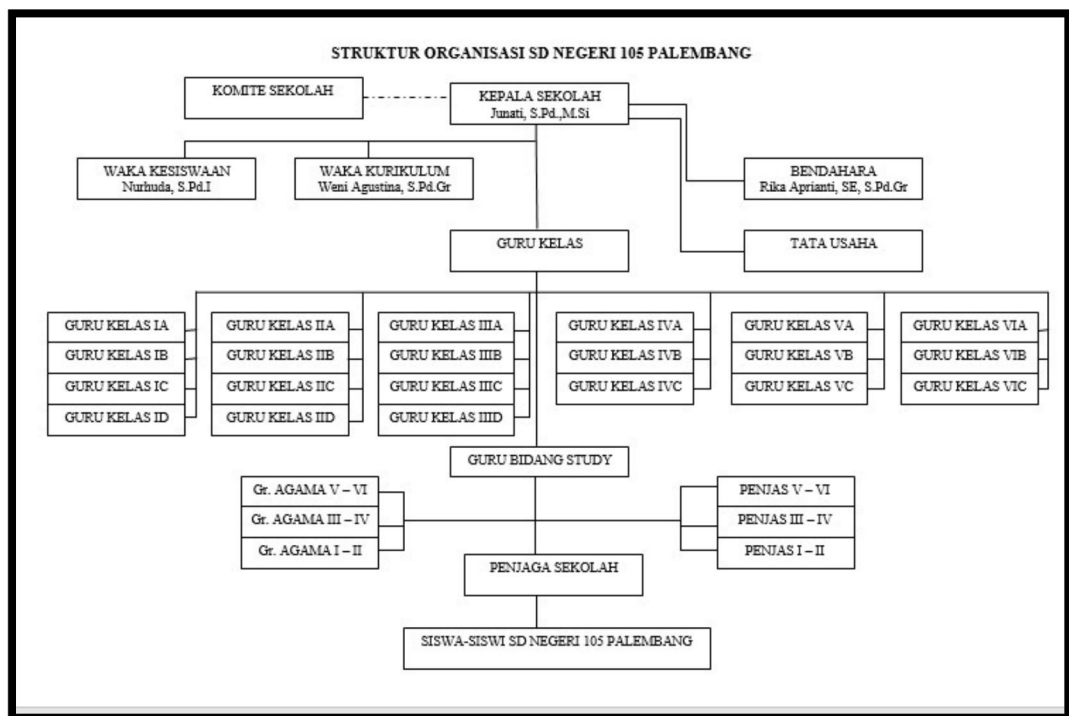
Unggul Dalam Prestasi, Kreatif, Berbudaya, Cinta Lingkungan,
Berkarakter dan Berbudi Pekerti Luhur

2. Misi

1. Mewujudnya Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul dan berbudi pekerti luhur.

2. Meningkatkan Profesional dalam bekerja
3. Membentuk tercapainya perkembangan anak secara Optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
4. Menanamkan kepedulian sosial dilingkungan, cinta damai, cinta tanah air, semangat kebangsaan, dan hidup demokratis
5. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif berbasis bimbingan.
6. Menumbuh kembangkan cinta lingkungan.
7. Menjalin Hubungan yang harmonis antara sekolah dengan wali siswa, masyarakat, instansi dan lembaga untuk pencapaian visi sekolah secara optimal.

2.2.3 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Sekolah

2.2.4 Tugas dan Wewenang

1. Kepala Sekolah

- Menyusun pedoman kerja;
- Menyusun struktur organisasi sekolah;
- Menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan sekolah per semester dan Tahunan;
- Menyusun pengelolaan kesiswaan yang meliputi:
 - melaksanakan penerimaan peserta didik baru;
 - memberikan layanan konseling kepada peserta didik

2. Komite Sekolah

- Menyusun AD dan ART Komite Sekolah.
- Mendorong tumbuhnya perhatian dan komitmen masyarakat terhadap penyelenggaraan pendidikan yang bermutu.
- Melakukan kerjasama dengan masyarakat dan pemerintah berkenaan dengan penyelenggaraan pendidikan yang bermutu.
- Menampung dan menganalisis aspirasi, ide, tuntutan, dan berbagai kebutuhan pendidikan yang diajukan masyarakat.
- Memberi masukan, pertimbangan, dan rekomendasi kepada sekolah mengenai: - kebijakan dan program sekolah, RKAS, kriteria kinerja sekolah, kriteria tenaga kependidikan, kriteria fasilitas pendidikan, dan hal-hal lain yang terkait dengan pendidikan.

- Mendorong orang tua dan masyarakat berpartisipasi dalam pendidikan guna mendukung peningkatan mutu dan pemerataan pendidikan.
- Menggalang dana masyarakat dalam rangka pembiayaan penyelenggaraan pendidikan di sekolah.
- Melakukan evaluasi dan pengawasan terhadap kebijakan program, penyelenggaraan dan keluaran pendidikan di sekolah.

3. Bendahara

- Gaji dan kesejahteraan.
- Belanja makanan dan minuman harian.
- Transportasi.
- Telepon, Air dan Listrik.
- Pengelolaan kegiatan kantor.
- Sarana belajar.
- Prasarana belajar.
- Memelihara / merawat / pengadaan sarana prasarana.

4. Tata Usaha

- Penyusunan program kerja tata usaha sekolah.
- Pengelolaan dan pengarsipan surat-surat masuk dan keluar.
- Pengurusan dan pelaksanaan administrasi sekolah.
- Pembinaan dan pengembangan karir pegawai tata usaha sekolah.
- Penyusunan administrasi sekolah meliputi kurikulum, kesiswaan dan ketenagaan.

5. Waka Kesiswaaan

- Menyusun dan mensosialisasikan tata tertib siswa yang akan diterapkan kepada siswa.
- Mengatur dan mengkoordinir ketertiban, kedisiplinan, dan kehadiran siswa di sekolah serta masalah-masalah yang berhubungan dengan hal tersebut.

6. Waka Kurikulum

- Mengumpulkan dan menyimpan dokumen Kurikulum Nasional dan Kurikulum Ciri Khusus.
- Menyusun perencanaan program pembelajaran semesteran dan atau tahunan, yang mencakupi.
- Menyusun program remedial dan pengayaan.
- Menyusun dan menjabarkan kalender pendidikan.
- Menyusun pembagian tugas guru.

7. Guru Kelas

- Membuat / menyusun Program Pembelajaran.
- Melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- Menyusun alat penilaian dan melaksanakan penilaian hasil belajar.
- Membuat dan mengisi daftar nilai siswa.
- Melaksanakan Analisis Hasil Belajar.

8. Guru Bidang Study

- Menciptakan iklim belajar yang kondusif sehingga anak-anak merasa nyaman mengikuti pelajaran di kelas atau di sekolah.

- Menyusun dan melaksanakan asesmen pada semua anak untuk mengetahui kemampuan dan kebutuhannya.

9. Penjaga Sekolah

- Menjaga keamanan sekolah dan lingkungan agar tercipta suasana aman, tertib, nyaman dan berwibawa.

2.3 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

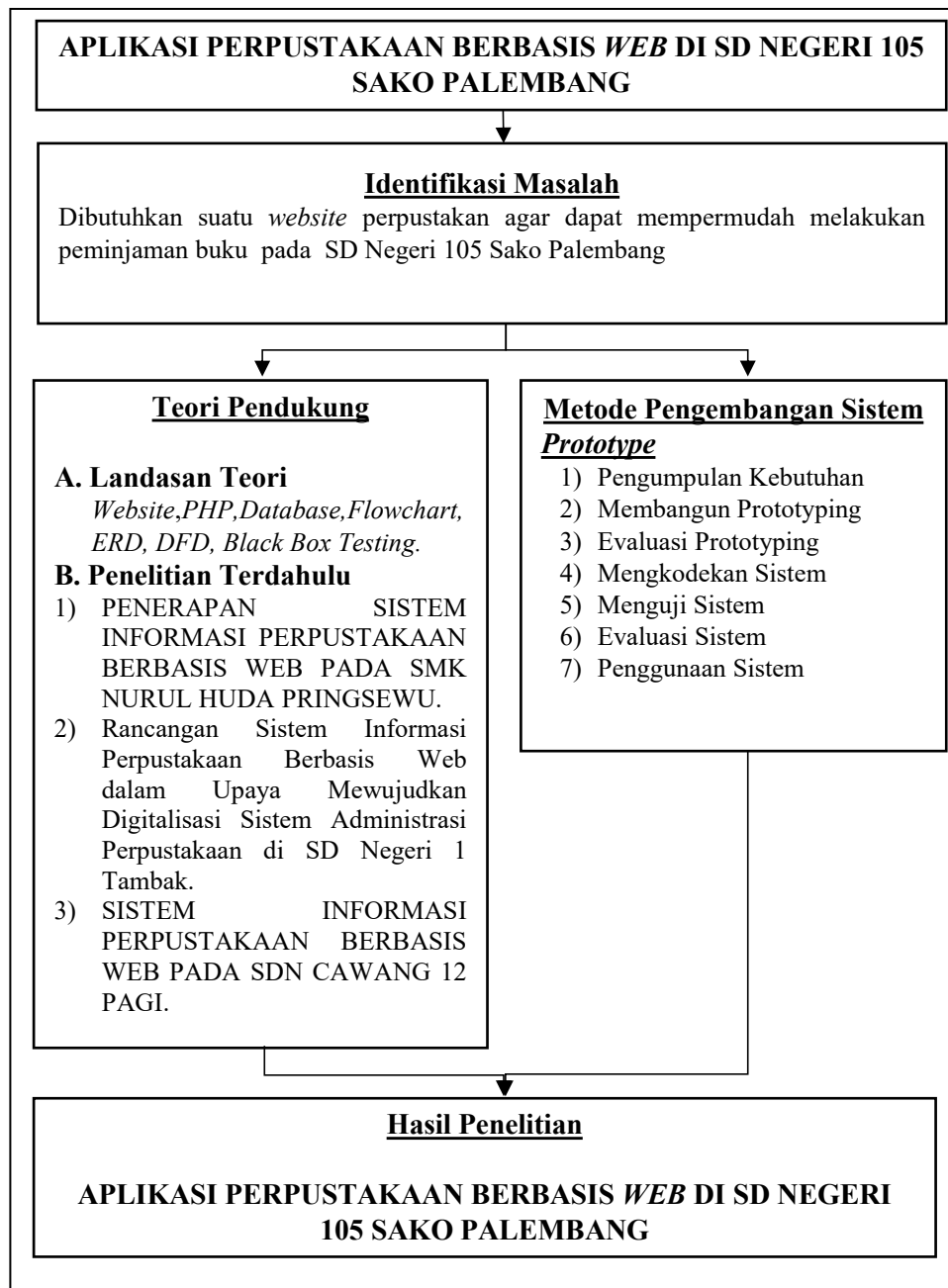
No	Penelitian	Judul	Hasil Penelitian
1.	1. Yuri Rahmanto 2. Debby Alita 3. Ade Dwi Putra 4. Permata 5. Suaidah	PENERAPAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB PADA SMK NURUL HUDA PRINGSEWU Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS), Vol: 3, No: 2, 151-159	Menghasilkan kegiatan operasional perpustakaan seperti peminjaman dan pengembalian buku yang dilakukan oleh siswa. Sistem memiliki fitur untuk petugas perpustakaan berupa login, Kelola kategori buku, Kelola data buku, Kelola data siswa, Kelola peminjaman dan Kelola pengembalian. Sedangkan fitur untuk siswa berupa login, registrasi, pencarian buku dan peminjaman buku. Subjek: website Predikat: perpustakaan Objek: SMK NURUL HUDA PRINGSEWU Keterangan: metode pengembangan <i>Extreme Programming (XP)</i>
2.	1. Juliana Santi 2. Ike Pertiwi Windasari 3. Agung Budi Prasetijo	rancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web dalam Upaya Mewujudkan Digitalisasi Sistem Administrasi Perpustakaan di SD Negeri 1 Tambak	Dari analisis, perancangan, pengimplementasian serta pengujian yang telah dilakukan pada penelitian ini, dapat disimpulkan beberapa hal yaitu sistem informasi perpustakaan berbasis web di SD Negeri 1 Tambak telah berhasil dirancang menggunakan kerangka kerja Laravel dengan menggunakan metode

		Jurnal Teknik Komputer, Vol. 1, No. 4, 192-198	waterfall. Berdasarkan pengujian dengan metode blackbox, sistem ini telah berjalan sesuai dengan fungsinya. Subjek: website Predikat: perpustakaan Objek: SD Negeri 1 Tambak Keterangan: metode <i>waterfall</i>
3.	1. Aditiya Dwi Pangestu 2. Lilyani Asri Utami	SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB PADA SDN CAWANG 12 PAGI Jurnal TIKAR Volume 1, No.1, Januari 2020, 8.	disimpulkan sebagai berikut. Sistem Informasi Perpustakaan pada SDN Cawang 12 Pagi mempermudah dalam menghasilkan sebuah transaksi peminjaman, pengembalian, dan pelaporan data buku yang cepat dan efisien yang meminimalisir kesalahan pada proses penginputan. Subjek: website Predikat: perpustakaan Objek: SDN CAWANG 12 PAGI Keterangan: metode deskriptif
3	1. Muhammad Ilham Khoiri, 2. Kevin Maulana Rizky F, 3. Intan Yuli Oktavia, 4. Maftahatul Hakimah	Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Model Prototyping Prosiding Seminar Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Vol. 1, No. 2, Agustus 2022 ISSN: 2809-9834, DOI: 10.31284/p.semtik.2022-1.3152	Dari hasil pengumpulan data dan observasi di SD Negeri 2 Tanjung Jati, dapat disimpulkan bahwa telah dibuat Aplikasi Sistem Informasi Perpustakaan berbasis Web di SD Negeri 2 Tanjung Jati. Beberapa fitur aplikasi ini yaitu penghitungan denda secara otomatis, riwayat , info mengenai data anggota terbaru, info mengenai buku-buku terbaru, dan rekapitulasi data transaksi perpustakaan. Kami berharap dengan adanya Aplikasi ini dapat mempermudah kerja petugas perpustakaan dalam mengolah sirkulasi data secara efektif dan efisien. Subjek : web Objek : SD Negeri 2 Tanjung Jati. Keterangan : Studi pustaka

4	Yessy Karista	PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB PADA SMA KARYA SEKADAU KABUPATEN SEKADAU Skripsi 2023	Hasil penelitian ini adalah aplikasi perpustakaan diuji cobakan dengan ahli media dan diuji cobakan pada skala kecil kemudian ke skala besar, hasil penilaian ahli media sebesar 76% dengan kategori "Sangat Layak", dan pada responden skala kecil sebanyak 10 orang, dengan hasil presentase sebesar 90% dengan kategori "Sangat Layak", kemudian dengan responden sebanyak 60 orang, dengan hasil persentase sebesar 87% dengan kategori "Sangat Baik". Pengembangan sistem informasi perpustakaan berbasis web ini menggunakan software Sublime Text versi 3.0 dan Xampp versi 3.0.3. Hasil perancangan terdiri dari pembuatan database, perancangan tampilan splash, tampilan awal aplikasi, login, dashboard, input data siswa, input data guru, data buku, peminjaman, pengembalian, dan laporan. Subjek : web Objek : SMA Karya Sekadau Keterangan : pengembangan (Research and Development)
---	---------------	---	---

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian pada saat ini terletak pada judul dan ruang lingkup penelitian, dimana judul dan ruang lingkup penelitian ini menekankan pada pembangunan sebuah aplikasi perpustakaan Berbasis Web Di SD Negeri 105 Sako Palembang. Aplikasi ini akan dibangun menggunakan metodel *Prototype* sebagai metode pengembangan sistemnya. Selain itu, peneliti juga akan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan menggunakan *database MySQL* sebagaimana pembangunan sistem pada penelitian terdahulu.

2.4 Kerangka Penelitian



Gambar 2.2 Kerangka Penelitian

BAB III

PEMBAHASAN

3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 105 Sako Palembang yang berlokasi Jl. Sematang Borang, Sako, Kec. Sako, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30961

3.1.2. Jadwal Penelitian

Adapun jadwal penelitian berdasarkan metode *Prototype* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan ke -																					
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Pengumpulan Kebutuhan																						
2	Membangun <i>Prototyping</i>																						
3	Evaluasi <i>Prototyping</i> dan perbaikan																						
4	Mengkodekan Sistem																						
5	Menguji Sistem																						
6	Evaluasi Sistem dan perbaikan																						
7	Penggunaan Sistem																						

3.2 Jenis Data

3.2.1 Data Primer

Menurut Sugiyono dalam (Veneranda et al, 2023:498) Data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Peneliti menggunakan hasil wawancara yang didapatkan dari informan mengenai topik penelitian sebagai data primer.

3.2.2 Data Sekunder

Menurut Sugiyono dalam (Veneranda et al, 2023:498) Data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah sesuai dengan Undang-Undang Ketenagakerjaan, buku, jurnal, artikel yang berkaitan dengan topik penelitian mengenai sistem pengendalian internal atas sistem dan prosedur penggajian dalam usaha mendukung efisiensi biaya tenaga kerja..

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti antara lain, sebagai berikut:

3.3.1 Observasi

Menurut Sugiyono dalam (Rizki et al, 2022:2) 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. Observasi yang dilakukan pada

penelitian ini mengenai proses peminjaman sampai pengembalian buku yang diambil pada SD Negeri 105 Sako Palembang selain itu penulis juga melakukan pengamatan secara langsung.

3.3.2. Wawancara

Menurut Sugiyono dalam (Nurdiyanti 2020:26) Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Melakukan wawancara dengan Ibu Rika selaku kepala perpustakaan SD Negeri 105 Sako Palembang.

3.3.3. Studi Pustaka

Menurut sugiyono dalam (Sofiah et al, 2020:4) mengatakan bahwa studi kepustakaan berkaitan dengan kajian secara teori melalui referensi-referensi terkait dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Penelitian kepustakaan ini tidak terlepas dari literatur-literatur ilmiah. Metode ini dilakukan penulis dengan cara melakukan peninjauan teori-teori jurnal yang berkaitan dengan penelitian serta mempelajari konsep dari sejumlah sumber referensi yang relevan dengan topik penelitian.

3.3.4 Dokumentasi

Menurut (Sugiyono, 2018:476) Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.


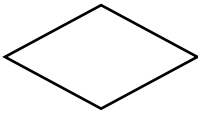
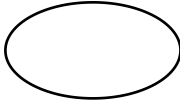
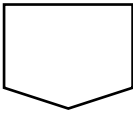

3.4. Alat dan Teknik Pengembangan sistem









3.4.1 Alat Pengembangan Sistem

a. *Flowchart*

Menurut Santoso dan Nurmalina dalam (Soewandy, 2021:6) Flowchart adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan menggunakan flowchart akan memudahkan pengguna melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah, disamping itu flowchart juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara pemrogram yang bekerja dalam tim suatu proyek.

Tabel 3.2 Simbol-Simbol *Flowchart*

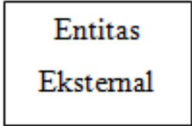
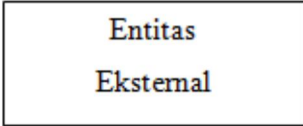
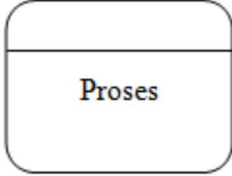
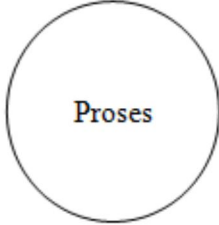
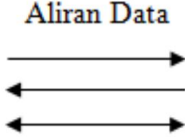
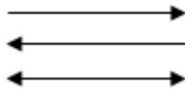


Simbol	Maksud
	Permulaan sub program
	Perbandingan, pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya.
	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman.
	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda.
	Permulaan / akhir program

	Arah aliran program
	Proses inisialisasi / pemberian harga awal
	Proses penghitung / proses pengolahan data
	Proses input/ output data
	Menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, printer, dsb.
	Pengolahan yang tidak dilakukan oleh computer.
	Menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.
	Menyatakan input yang berasal dari disk.

Sumber : Santoso, Nurmalina (2017 : 86)

b. Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Saputra dalam (Mukorromin, 2019:11) Data Flow Diagram merupakan suatu diagram yang menggambarkan alir data dalam suatu entitas ke sistem atau ke entitas. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan proses kerja suatu sistem. DFD terdiri dari DFD level 0 atau context diagram hingga level yang dibutuhkan

Gane/Sarson	Yourdon/De Marco	Keterangan
		Entitas eksternal dapat berupa orang/unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi di luar sistem.
		Orang/unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi.
		Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan
		Penyimpanan data atau tempat data dilihat oleh proses.

Sumber: Saputra (2018:11)

Tabel 3.3 Simbol Data Flow Diagram (DFD)

c. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Sukanto dan Shalahuddin dalam (Tabrani, 2021:14) Entity relationship diagram (ERD) merupakan pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional. Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu diagram yang menjelaskan hubungan antar data dalam basis data.

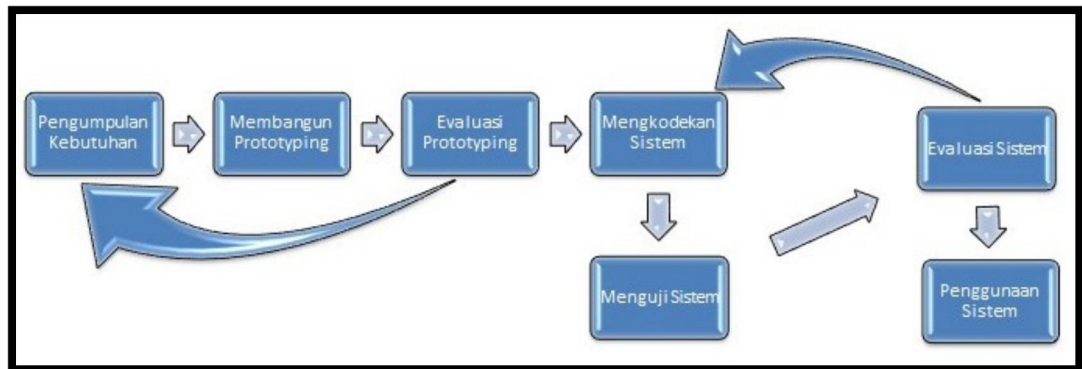
Tabel 3.4 Simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

NO	SIMBOL	KETERANGAN
1.		Entitas, data inti yang akan disimpan agar dapat diakses oleh aplikasi computer
2.		Atribut, field atau kolom data yang akan disimpan dalam suatu entitas
3.		Atribut kunci primer, field atau kolom data yang disimpan dalam suatu entitas dan sebagai kunci akses record yang diinginkan ataupun unik.
4.		Nama atribut, field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
5.		Relasi, merupakan relasi yang menghubungkan antar entitas dan biasanya diawali dengan kata kerja.
6.		Asosiasi, penghubung antara relasi dan entitas dimana kedua ujungnya memiliki multiplicity dalam jumlah pemakaian.

(Sumber: Sukamto dan Shaladuhin 2018:50)

3.4.2 Teknik Pengembangan Sistem

Menurut Yurindra dalam (Wahyuni, 2020:110) Model prototype adalah “suatu proses yang memungkinkan developer membuat sebuah model software, metode ini baik digunakan apabila client tidak bisa memberikan informasi yang maksimal mengenai kebutuhan yang diinginkannya”.



Gambar 4. 1 tahapan *Prototype*

Berikut ini penjelasan untuk setiap fase pada *prototype* diatas:

a) Pengumpulan Kebutuhan

Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

b) Membangun *Prototyping*

Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berpusat pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat *input* dan contoh *outputnya*).

c) Evaluasi *Prototyping*

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah keempat akan diambil. Jika tidak, maka *prototyping* diperbaiki dengan mengulang langkah 1, 2.

d) Mengkodekan Sistem

Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

e) Menguji Sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan *Black Box*.

f) Evaluasi Sistem

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika sudah, maka langkah ketujuh dilakukan, jika belum maka mengulangi langkah 4 dan 5.

g) Penggunaan Sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

3.5 Teknik Pengujian Sistem**3.5.1 Black Box Testing**

Menurut Sukamto dalam (Wibowo, 2022:320) Black Box Testing yaitu menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

Tabel. 3.5 Blackbox Testing

No.	Halaman yang diuji	Aksi aktor	Reaksi sistem		
			Benar	Salah	Hasil
A. Halaman sistem admin					
1.	Halaman awal admin	Pilih menu login	Masuk ke halaman login admin	Tidak Masuk ke halaman login admin	Sesuai() Tidak sesuai()
2.	Login admin	Masukkan username dan password	Masuk ke halaman utama admin	Akan kembali ke halaman login dan keterangan (username dan password salah)	Sesuai() Tidak sesuai()
3.	Logout	Pilih menu logout	Akan melakukan logout atau keluar dari sistem dan tampil ke halaman awal admin	Tidak melakukan logout	Sesuai() Tidak sesuai()
4.	Data anggota	Menambahkan user anggota baru dengan mengisi semua data	User anggota berhasil ditambah	User anggota tidak berhasil ditambah	Sesuai() Tidak sesuai()
		Pencarian data anggota	Akan menampilkan data anggota yang dicari	Data anggota yang dicari tidak ditemukan	Sesuai() Tidak sesuai()
		Menghapus atau mengedit data anggota	Berhasil dihapus atau berhasil diedit	Tidak berhasil dihapus atau tidak berhasil diedit	Sesuai() Tidak sesuai()
5.	Data penerbit	Menambahkan nama penerbit	Nama penerbit berhasil ditambah	Nama penerbit tidak berhasil ditambah	Sesuai() Tidak sesuai()
		Pencarian nama penerbit	Akan menampilkan nama penerbit yang dicari	Nama penerbit yang dicari tidak ditemukan	Sesuai() Tidak sesuai()
		Menghapus atau mengedit data penerbit	Berhasil dihapus atau berhasil diedit	Tidak berhasil dihapus atau tidak berhasil	Sesuai() Tidak sesuai()

				diedit	
6.	Data administrator	Menambahkan user administrator baru dengan mengisi semua data	User admin berhasil ditambah	User admin tidak berhasil ditambah	Sesuai() Tidak sesuai()
		Pencarian data administrator	Akan menampilkan data administrator yang dicari	Data administrator yang dicari tidak ditemukan	Sesuai() Tidak sesuai()
		Menghapus atau mengedit data administrator	Berhasil dihapus atau berhasil diedit	Tidak berhasil dihapus atau tidak berhasil diedit	Sesuai() Tidak sesuai()
7.	Data peminjam	Pencarian data peminjam	Akan menampilkan data peminjam yang dicari	Data peminjam yang dicari tidak ditemukan	Sesuai() Tidak sesuai()
8.	Data buku	Menambahkan data buku	Data buku berhasil ditambah	Data buku tidak berhasil ditambah	Sesuai() Tidak sesuai()
		Pencarian data buku	Akan menampilkan data buku yang dicari	Data buku yang dicari tidak ditemukan	Sesuai() Tidak sesuai()
		Menghapus atau mengedit data buku	Berhasil dihapus atau berhasil diedit	Tidak berhasil dihapus atau tidak berhasil diedit	Sesuai() Tidak sesuai()
9.	Kategori buku	Menambahkan kategori buku	Kategori buku berhasil ditambah	Kategori buku tidak berhasil ditambah	Sesuai() Tidak sesuai()
		Pencarian kategori buku	Akan menampilkan kategori buku yang dicari	Kategori buku yang dicari tidak ditemukan	Sesuai() Tidak sesuai()
		Menghapus atau mengedit kategori buku	Berhasil dihapus atau berhasil diedit	Tidak berhasil dihapus atau tidak berhasil diedit	Sesuai() Tidak sesuai()
10.	Laporan perpustakaan	Mengisi tanggal peminjaman,	Berhasil menampilkan data	Tidak berhasil menampilkan data	Sesuai() Tidak sesuai()

		tanggal pengembalian dan nama anggota	peminjaman, pengembalian dan nama anggota	peminjaman, pengembalian dan nama anggota	
B. Halaman sistem anggota					
1.	Register	Mengisi data dengan lengkap	Berhasil membuat akun	Tidak berhasil membuat akun	Sesuai() Tidak sesuai()
2.	Login anggota	Masukkan username dan password	Masuk ke halaman utama anggota	Akan kembali ke halaman login dan keterangan (username dan password salah)	Sesuai() Tidak sesuai()
3.	Peminjaman buku	Mengisi judul buku yang dipinjam	Berhasil meminjam buku	Tidak berhasil meminjam buku	Sesuai() Tidak sesuai()
		Pencarian riwayat peminjaman buku	Akan menampilkan riwayat peminjaman bukuyang dicari	Riwayat peminjaman buku yang dicari tidak ditemukan	Sesuai() Tidak sesuai()
4.	Pengembalian buku	Mengisi judul buku yang dikembalikan	Berhasil mengembalikan buku	Tidak berhasil mengembalikan buku	Sesuai() Tidak sesuai()
		Pencarian riwayat pengembalian buku	Akan menampilkan riwayat pengembalian buku yang dicari	Riwayat pengembalian buku yang dicari tidak ditemukan	Sesuai() Tidak sesuai()
5.	Logout	Pilih menu logout	Akan melakukan logout atau keluar dari sistem dan tampil ke halaman awal anggota	Tidak melakukan logout	Sesuai() Tidak sesuai()

BAB IV

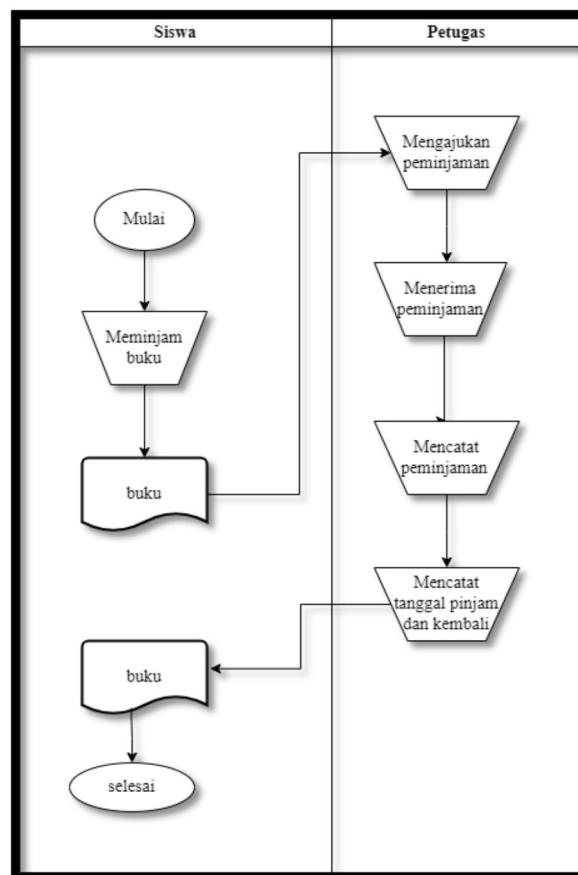
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengamatan

A. Desain Alur Rancang Yang Diusulkan

a. Flowchart

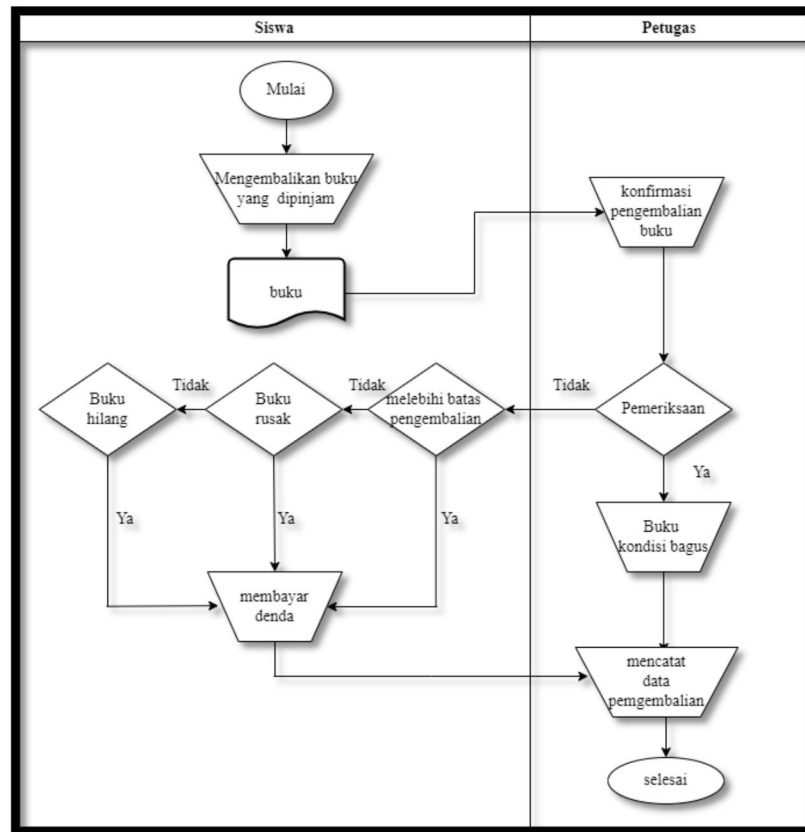
1. Flowchar peminjaman Buku Yang Berjalan



Gambar 4. 1 Sistem peminjaman Buku yang berjalan

Pada gambar 4.1. *system* peminjaman yang berjalan dimulai dari siswa meminjam buku kemudian diajukan ke petugas, petugas menerima pinjaman dan mencatat tanggal pinjam dan kembali, sehingga buku dapat dipinjam oleh siswa

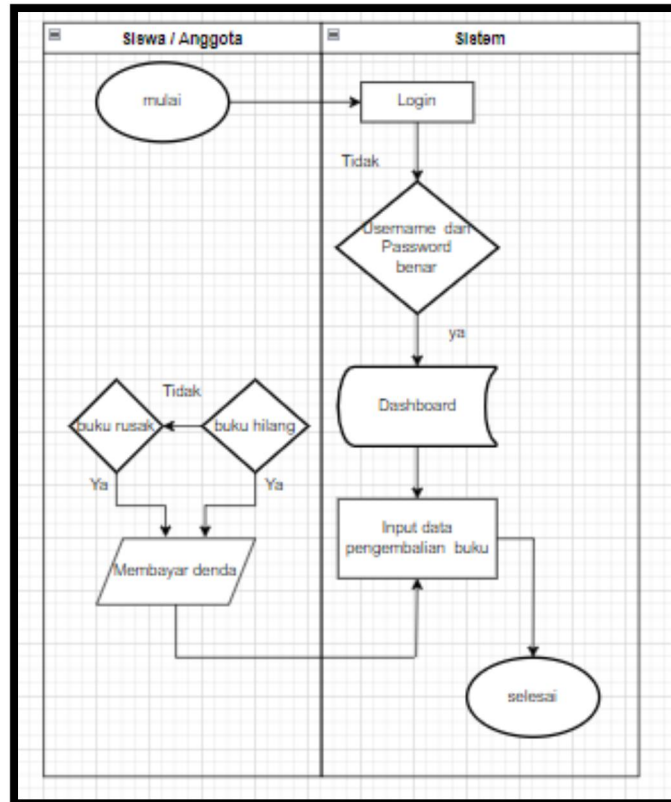
2. Flowchart Pengembalian buku yang berjalan



Gambar 4. 2 Sistem pengembalian buku yang berjalan

Pada gambar 4.2. pada saat pengembalian, siswa mengembalikan buku yang dipinjam dan dikonfirmasi untuk melakukan pemeriksaan, jika buku dalam keadaan rusak, siswa membayar denda yang sudah tertera, dan petugas akan mencatat data pengembalian. jika buku dikembalikan dengan kondisi yang bagus, petugas akan mencatat data pengembalian.

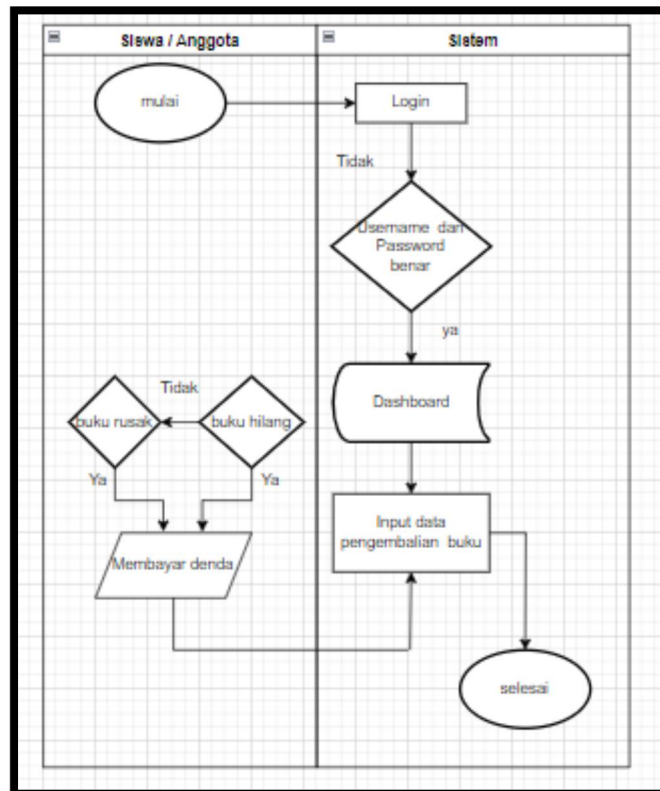
3. Flowchar peminjaman Buku Yang Diusulkan



Gambar 4.3 Sistem peminjaman Buku yang Diusulkan

Pada gambar 4.3. Sistem peminjaman yang diusulkan dimulai dari siswa login kemudian masuk ke dashboard siswa pilih peminjaman buku pilih buku yang ingin dipinjam dan selesai buku bisa diambil melalui petugas perpustakaan.

4. Flowchart Pengembalian Buku yang Diusulkan

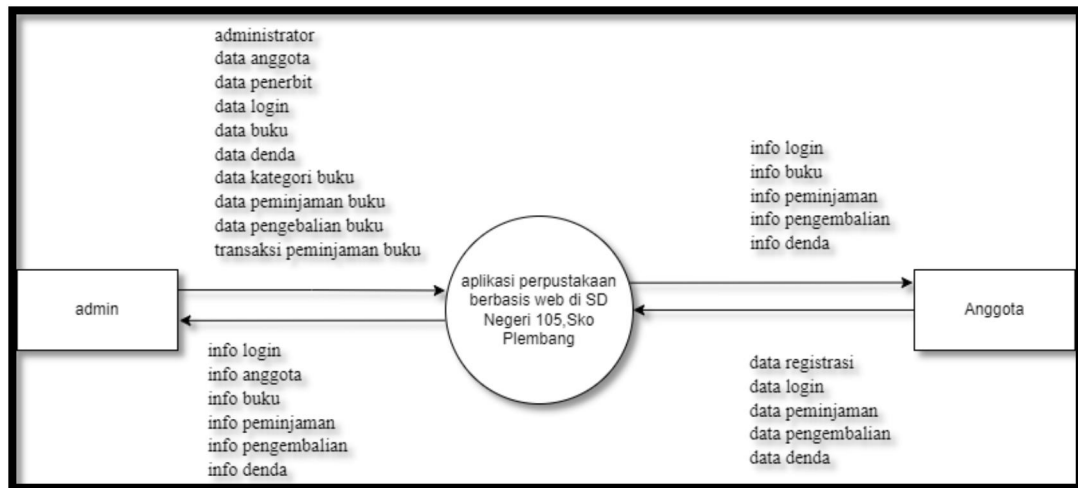


Gambar 4.4 Sistem pengembalian buku yang diusulkan

Pada gambar 4.4. pada saat pengembalian, siswa login masuk ke dashboard lalu pilih pengembalian buku pilih buku yang dipinjam setelah itu pilih kondisi buku yang dikembalikan bila rusak dan hilang membayar denda, bila dalam keadaan bagus tidak kena denda.

b. Data Flow Diagram (DFD)

1. Data Flow Diagram (DFD) Konteks

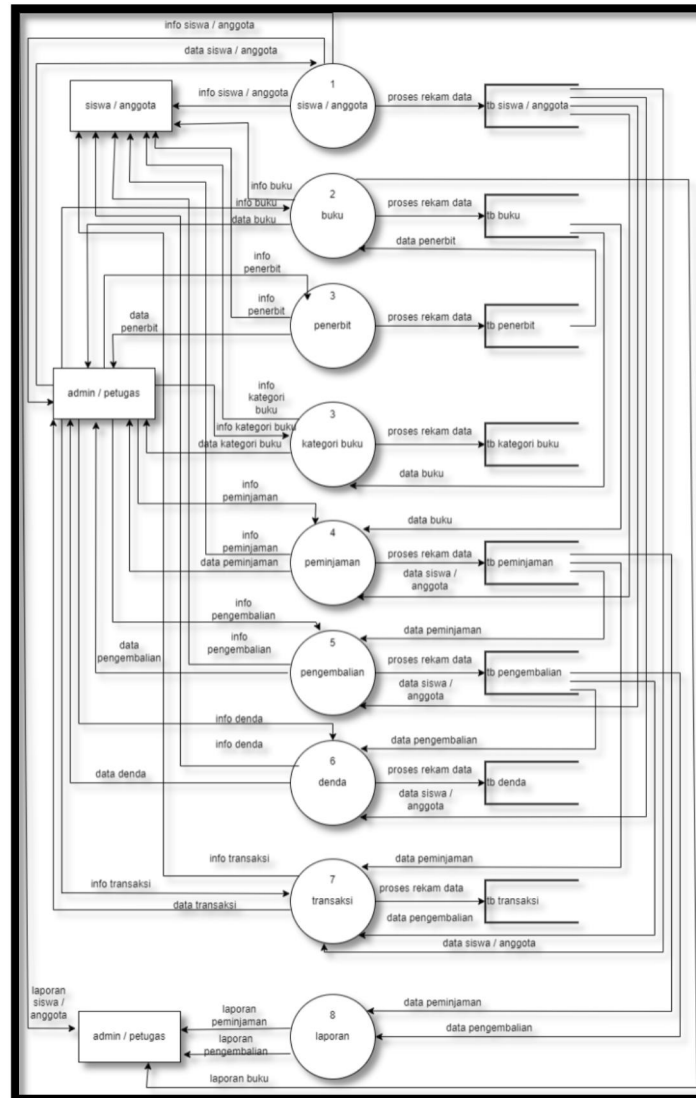


Gambar 4.5 Diagram Konteks

Informasi yang dihasilkan oleh sistem Informasi yang dikirim oleh pengguna ke sistem. Informasi yang dikirimkan anggota ke sistem adalah tentang data registrasi, data login, peminjaman, pengembalian dan denda sedangkan informasi yang dihasilkan dari aplikasi perpustakaan berbasis web untuk admin yakni info login, info buku, info peminjaman dan pengembalian serta info denda.

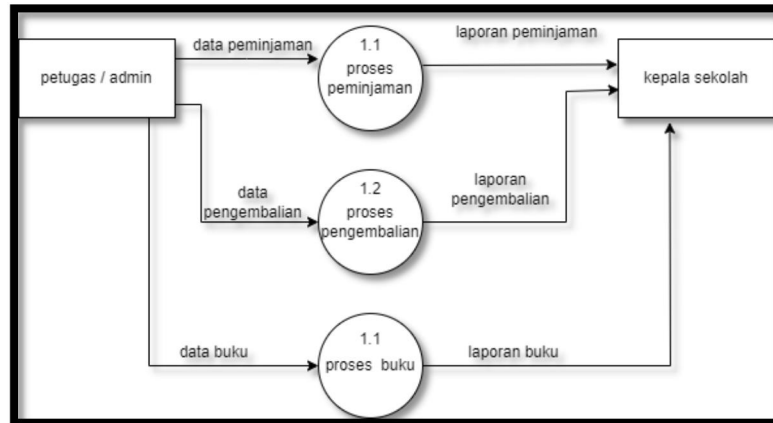
Informasi yang dikirimkan dari admin ke aplikasi perpustakaan berbasis web adalah tentang administrator, data anggota, penerbit, login, buku, denda, kategori buku, peminjama dan pengembalian buku dan transaksi peminjaman buku. Sedangkan informasi yang dihasilkan dari aplikasi perpustakaan berbasis web untuk anggota yakni info login, info buku, info peminjaman dan pengembalian serta info denda,

2. Data Flow Diagram Level 0



Gambar 4.6 Data Flow Diagram Level 0

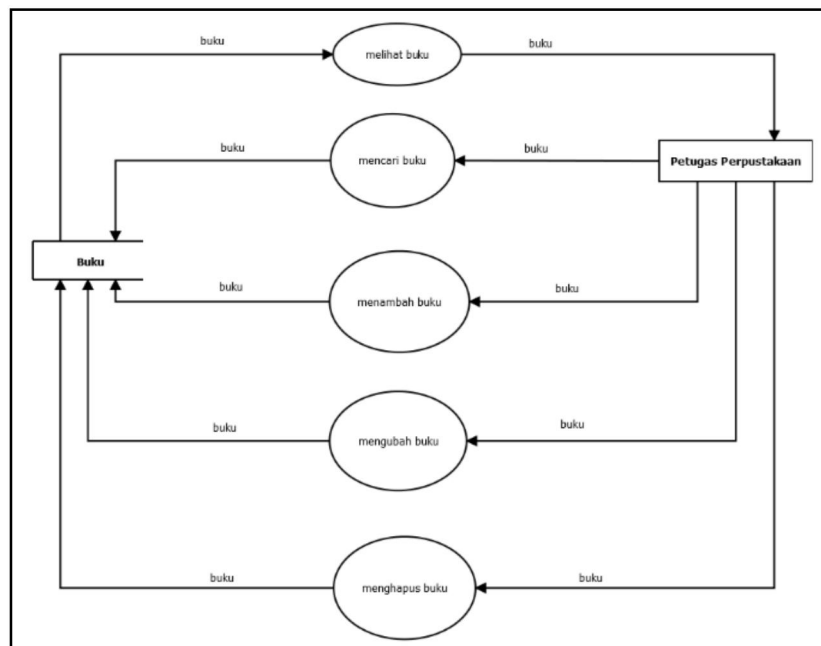
3. Data Flow Diagram Level 1



Gambar 4.7 Data Flow Diagram Level 1

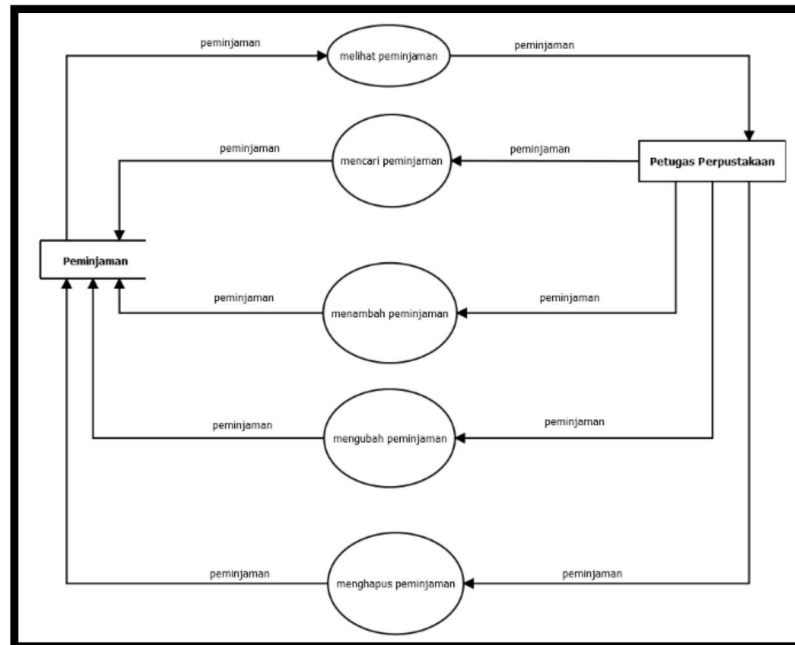
4. Data Flow Diagram Level 2

a. DFD Level 2 Mengelola Buku



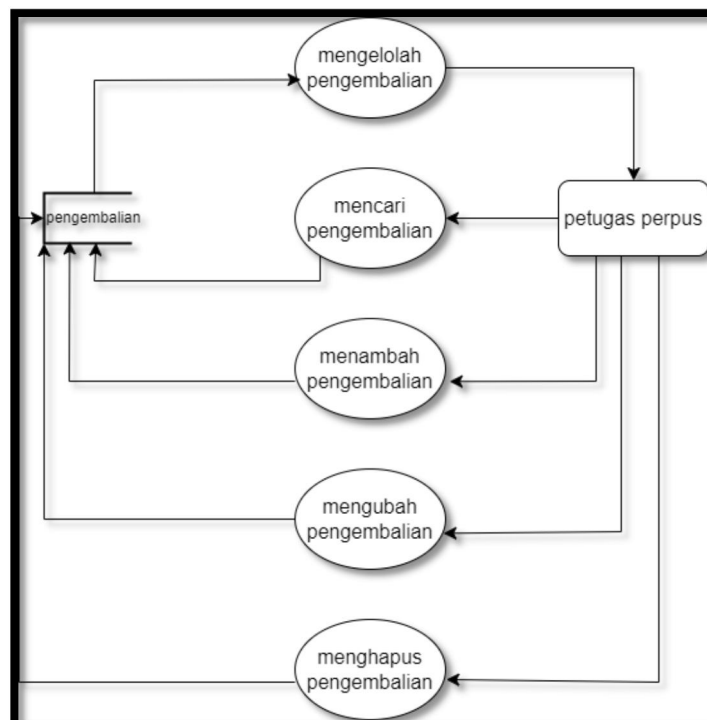
Gambar 4.8 DFD level 2 Mengelolah Buku

b. DFD Level 2 Mengelolah Peminjaman



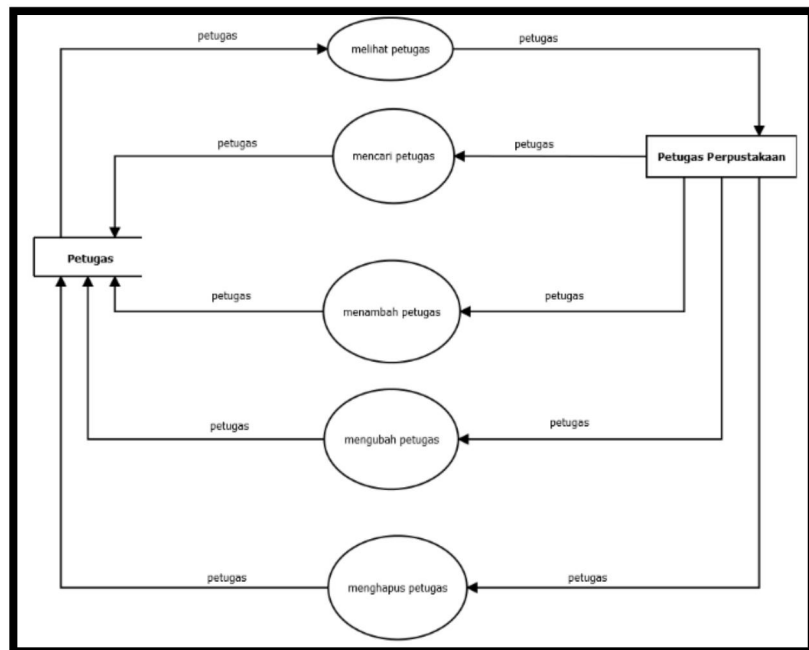
Gambar 4.9 DFD level 2 Mengelolah Peminjaman

c. DFD Level 2 Mengelolah Pengembalian



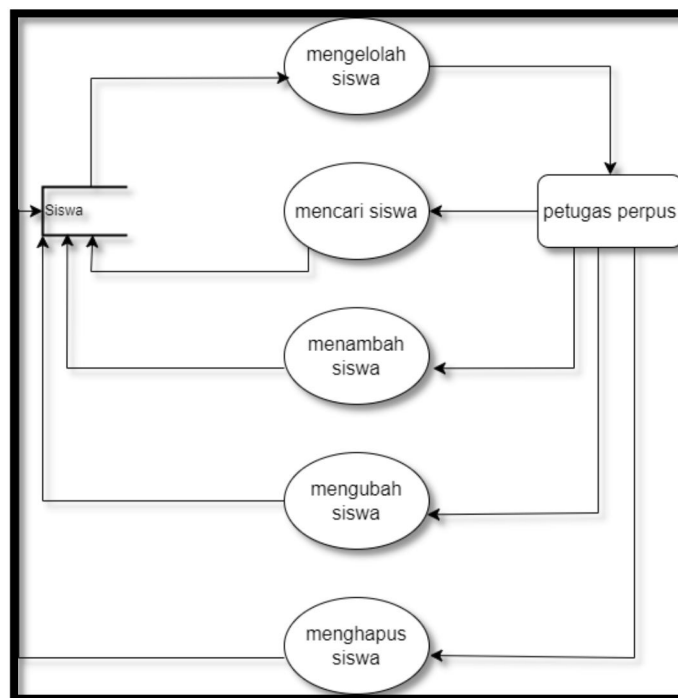
Gambar 4.10 DFD level 2 Mengelolah Pengembalian

d. DFD Level 2 Mengelolah Siswa



Gambar 4.11 DFD level 2 Mengelolah Siswa

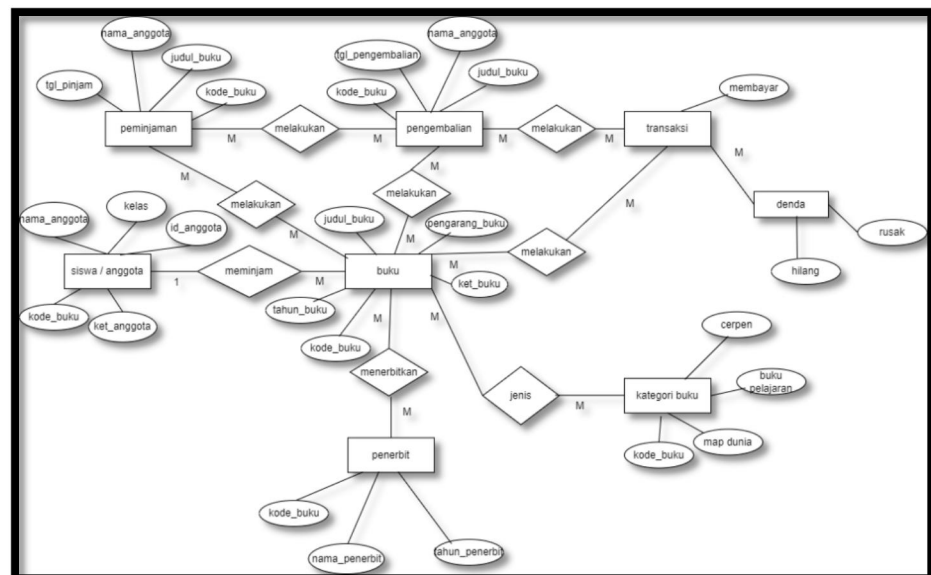
e. DFD Level 2 Mengelolah Petugas



Gambar 4.12 Mengelolah Petugas

c. Entity Relationship Diagram (ERD)

Di dalam database terdapat beberapa tabel yang saling berelasi (berhubungan) maka dari itu penulis mencoba menggambarannya menggunakan ERD. Diagram hubungan entitas merupakan diagram yang berfungsi untuk menggambarkan hubungan antara entitas dalam suatu sistem, dimana diagram menjelaskan hubungan antara entitas yang ada melalui atribut yang dimiliki oleh entitas tersebut. Penggambaran database pada SD Negeri 105 Sako Palembang adalah sebagai berikut:



Gambar 4.13 Entity Relationship Diagram (ERD)

B. Desain Database

a. Desain Tabel

Adapun nama database yang buat oleh peneliti dalam membangun Aplikasi perpustakaan berbasis web di SD Negeri 105 Sako Palembang menggunakan metode *Prototype* adalah Database Perpustakaan dan memiliki 8 tabel database antara lain users, pesan, penerbit, peminjam,

pemberitahuan, kategori, identitas, buku.

1. Users

Tabel 4. 1 User

User				
No	Field	Type	Long	Keterangan
1	Id_user	int	11	Primary key
2	Kode_user	varchar	25	
3	Nis	Char	20	
4	Fullname	Varchar	125	
5	Username	Varchar	50	
6	Password	Varchar	50	
7	Kelas	Varchar	50	
8	Alamat	Varchar	225	
9	Verif	Varchar	50	
10	Role	Varchar	50	
11	Join_date	Varchar	125	
12	Teakhir_login	Varchar	125	

2. Pesan

Tabel 4. 2 Pesan

Pesan				
No	Field	Type	Long	Keterangan
1	Id_pesan	Int	11	Primary key
2	Penerima	Varchar	50	
3	Pengirim	Varchar	50	
4	Judul_pesan	Varchar	50	
5	Isi_pesan	text		
6	Status	Varchar	50	
7	Taggal_kirim	Varchar	50	

3. Penerbit

Tabel 4. 3 Penerbit

Penerbit				
No	Field	Type	Long	Keterangan
1	Id_penerbit	int	11	Primary key
2	Kode_penerbit	Varchar	125	
3	Nama_penerbit	Varchar	50	
4	Verif_penerbit	Varchar	25	

4. Peminjaman

Tabel 4. 4 Peminjaman

Peminjaman				
No	Field	Type	Long	Keterangan
1	Id_peminjaman	int	11	Primary key
2	Nama_anggota	Varchar	125	
3	Judul_buku	Varchar	125	
4	Tanggal_peminjaman	Varchar	125	
5	Tanggal_pengembalian	Varchar	50	
6	Kondisi_buku_saat_dipinjam	Varchar	125	
7	Kondisi_buku_saat_dikembalikan	Varchar	125	
8	Denda	Varchar	125	

5. Pemberitahuan

Tabel 4. 5 Pemberitahuan

Pemberitahuan				
No	Field	Type	Long	Keterangan
1	Id_pemberitahuan	Int	11	Primary key
2	Isi_pemberitahuan	Varchar	255	
3	Level_user	Varchar	125	
4	Status	Varchar	50	

6. Kategori

Tabel 4. 6 Kategori

Kategori				
No	Field	Type	Long	Keterangan
1	Id_kategori	Int	11	Primary key
2	Kode_kategori	Varchar	50	
3	Nama_kategori	Varchar	125	

7. Identitas

Tabel 4. 7 Identitas

Identitas				
No	Field	Type	Long	Keterangan
1	Id_identitas	Int	11	Primary key
2	Nama_app	Varchar	50	
3	Alamat_app	text		
4	Email_app	Varchar	125	
5	Nomor_hp	char	50	

8. Buku

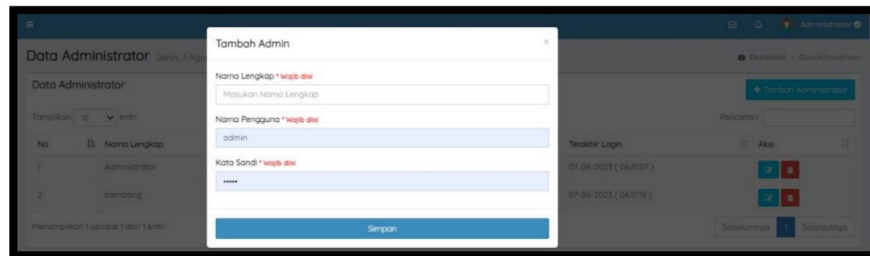
Tabel 4. 8 Buku

Buku				
No	Field	Type	Long	Keterangan
1	Id buku	Int	11	Primary key
2	Judul_buku	Varchar	125	
3	Kategori_buku	Varchar	125	
4	Penerbit_buku	Varchar	125	
5	Pengarang	Varchar	125	
6	Tahun_terbit	Varchar	125	
7	Isbn	int	50	
8	J_buku_baik	Varchar	125	
9	J_buku_rusak	Varchar	125	

4.2 Pembahasan

A. Implementasi desain

1. Tampilan input



Gambar 4.14 Implementasi input data admin (admin)

Pada gambar 4.14 dapat dilihat hasil tampilan input tambah admin dengan mengisi nama lengkap, nama pengguna dan kata sandi.

The screenshot displays a web interface for managing members. A modal window titled 'Tambah Anggota' is open, allowing an administrator to add a new member. The form contains the following fields: 'Kode Anggota' (pre-filled with 'AP015'), 'Nomor Induk Siswa' (NIS) with a 'Masukkan NIS' label, 'Nama Lengkap' with a 'Masukkan Nama Lengkap' label, 'Nama Pengguna' with a 'Masukkan Nama Pengguna' label, 'Kata Sandi' with a 'Masukkan Kata Sandi' label, 'Kelas' (a dropdown menu with the text '--- Harap Pilih Kelas ---'), and 'Alamat' with a 'Masukkan Alamat' label. A blue 'Simpan' button is located at the bottom of the modal. The background shows a table of existing members and a sidebar with navigation options.

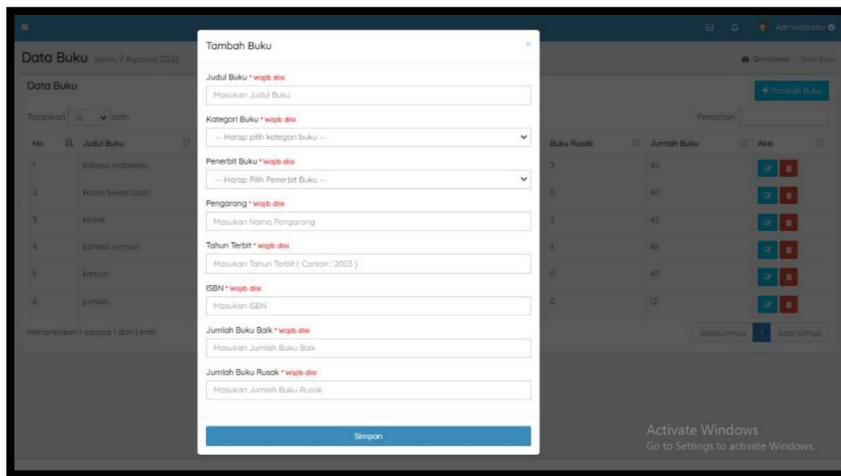
Gambar 4.15 Implementasi input data anggota/ siswa (admin)

Pada gambar 4.15 dapat dilihat hasil tampilan input tambah anggota dengan mengisi kode anggota, nomor induk siswa, nama lengkap, nama pengguna, kata sandi, kelas, dan alamat.

The screenshot displays a web interface for managing publishers. A modal window titled 'Tambah Penerbit' is open, allowing an administrator to add a new publisher. The form contains the following fields: 'Kode Penerbit' (pre-filled with 'P007'), 'Nama Penerbit' with a 'Masukkan Nama Penerbit' label, and 'Status' (a dropdown menu with the text '--- Harap Pilih Status Penerbit ---'). A blue 'Simpan' button is located at the bottom of the modal. The background shows a table of existing publishers and a sidebar with navigation options.

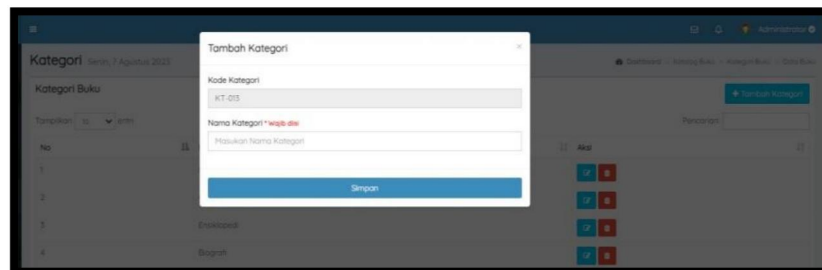
Gambar 4.16 Implementasi input data penerbit (admin)

Pada gambar 4.16 dapat dilihat hasil tampilan input tambah data penerbit (admin) dengan mengisi kode penerbit, nama penerbit, dan status.



Gambar 4.17 Implementasi input data buku (admin)

Pada gambar 4.17 dapat dilihat hasil tampilan input tambah data buku yang dapat diakses oleh (admin) dengan mengisi judul buku, kategori buku, penerbit buku, pengarang, tahun terbit, ISBN, Jumlah buku baik dan jumlah buku buruk.



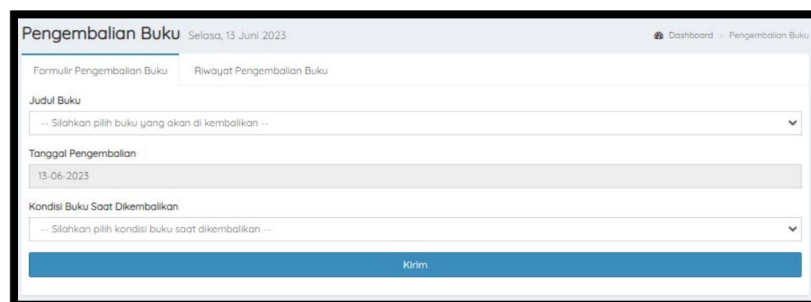
Gambar 4.18 Implementasi input data kategori buku (admin)

Pada gambar 4.18 dapat dilihat hasil tampilan input tambah kategori yang dapat diakses oleh (admin) dengan mengisi kode kategori dan nama kategori.



Gambar 4.19 Input peminjaman (siswa/ anggota)

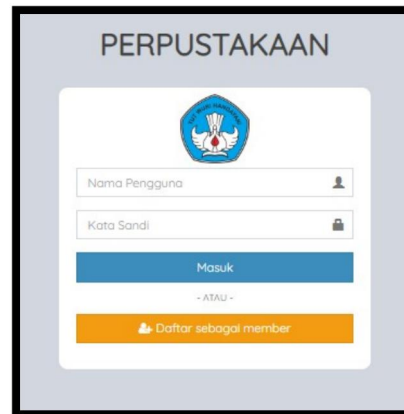
Pada gambar 4.19 dapat dilihat hasil tampilan input peminjaman buku yang dapat diakses oleh (siswa/anggota) dengan mengisi nama pengguna, judul buku, tanggal peminjamann dan kondisi buku saat dipinjam.



Gambar 4.20 Input pengembalian (siswa/ anggota)

Pada gambar 4.20 dapat dilihat hasil tampilan input pengembalian buku yang dapat diakses oleh (siswa/anggota) dengan mengisi judul buku, tanggal pengembalian, dan kondisi buku saat dikembalikan.

2. Tampilan output



Gambar 4.21 Tampilan Output Login (admin dan siswa / anggota)

Pada gambar 4.21 dapat dilihat hasil tampilan output login yang dapat diakses oleh admin dan siswa.

No	Nama Lengkap	Nama Pengguna	Kata Sandi	Terakhir Login	Aksi
1	Administrator	admin	-----	01-08-2023 (08:50:08)	[Edit] [Hapus]
2	bambang	bambang	123456	01-08-2023 (08:53:55)	[Edit] [Hapus]

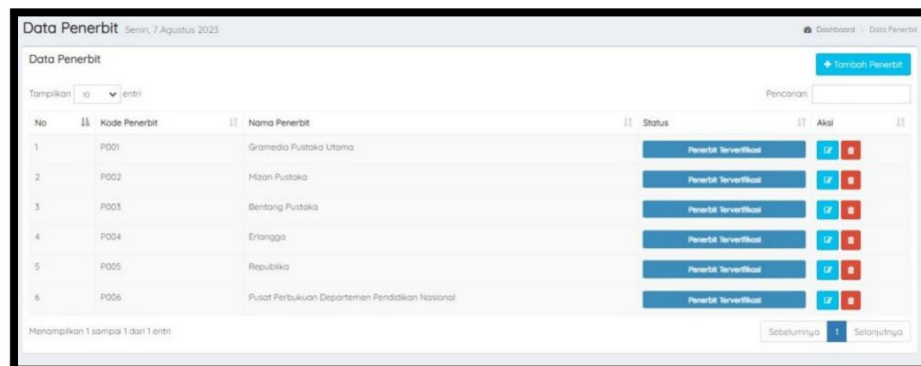
Gambar 4.22 Tampilan output data admin (admin)

Pada gambar 4.22 dapat dilihat hasil tampilan output data admin yang berisi nama lengkap, nama pengguna, kata sandi, terakhir login dan aksi.

No	Kode Anggota	NIS	Nama Lengkap	Kelas	Alamat	Aksi
1	AP012	03190015	zupani epandi	Enam	sederhana 1 no.63	[Edit] [Hapus]
2	AP013	03190042	Akhasar	Lima	gajah mada	[Edit] [Hapus]

Gambar 4.23 Tampilan output data siswa/ anggota (admin)

Pada gambar 4.23 dapat dilihat hasil tampilan output data siswa yang



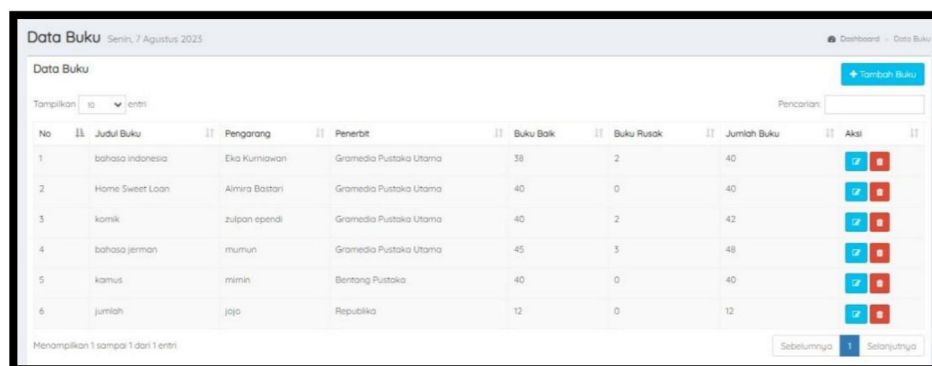
The screenshot shows the 'Data Penerbit' page with a table containing the following data:

No	Kode Penerbit	Nama Penerbit	Status	Aksi
1	P001	Gramedia Pustaka Utama	Penerbit Terverifikasi	[Edit] [Hapus]
2	P002	Mizan Pustaka	Penerbit Terverifikasi	[Edit] [Hapus]
3	P003	Bentang Pustaka	Penerbit Terverifikasi	[Edit] [Hapus]
4	P004	Erlangga	Penerbit Terverifikasi	[Edit] [Hapus]
5	P005	Republika	Penerbit Terverifikasi	[Edit] [Hapus]
6	P006	Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional	Penerbit Terverifikasi	[Edit] [Hapus]

berisi kode anggota, NIS, nama lengkap, kelas, alamat, dan aksi

Gambar 4. 24 Tampilan output data penerbit (admin)

Pada gambar 4.24 dapat dilihat hasil tampilan output data penerbit yang berisi kode penerbit, nama penerbit, status, dan aksi.



The screenshot shows the 'Data Buku' page with a table containing the following data:

No	Judul Buku	Pengarang	Penerbit	Buku Baik	Buku Rusak	Jumlah Buku	Aksi
1	bahasa indonesia	Eka Kurniawan	Gramedia Pustaka Utama	38	2	40	[Edit] [Hapus]
2	Home Sweet Loan	Almira Bastari	Gramedia Pustaka Utama	40	0	40	[Edit] [Hapus]
3	komik	zulpan endi	Gramedia Pustaka Utama	40	2	42	[Edit] [Hapus]
4	bahasa jerman	mumun	Gramedia Pustaka Utama	45	3	48	[Edit] [Hapus]
5	kamus	mimin	Bentang Pustaka	40	0	40	[Edit] [Hapus]
6	jumlah	jojo	Republika	12	0	12	[Edit] [Hapus]

Gambar 4. 25 Tampilan output data buku (admin)

Pada gambar 4.25 dapat dilihat hasil tampilan output data buku yang berisi judul buku, pengarang, penerbit, buku baik, buku rusak, jumlah buku dan aksi.

No	Nama Kategori	Aksi
1	Novel	[Edit] [Delete]
2	Cergam	[Edit] [Delete]
3	Ensiklopedi	[Edit] [Delete]
4	Biografi	[Edit] [Delete]
5	Catatan Harian	[Edit] [Delete]
6	Karya Ilmiah	[Edit] [Delete]
7	Tafsir	[Edit] [Delete]
8	Panduan (how to)	[Edit] [Delete]
9	Majalah	[Edit] [Delete]
10	Antologi	[Edit] [Delete]
11	buku pelajaran	[Edit] [Delete]
12	sejarah	[Edit] [Delete]

Gambar 4. 26 Tampilan output data kategori buku (admin)

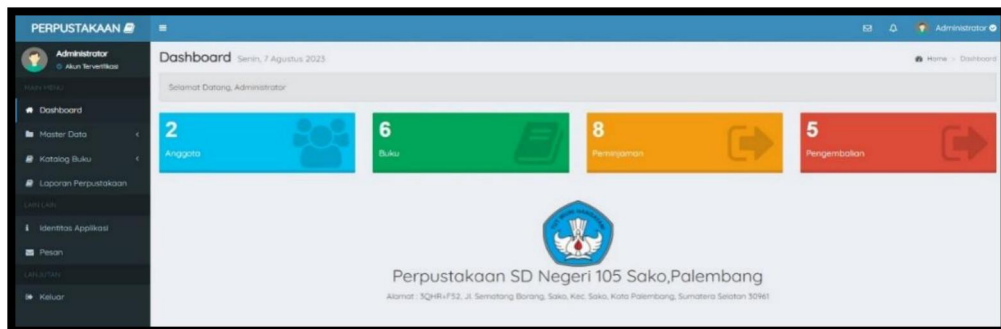
Pada gambar 4.26 dapat dilihat hasil tampilan output kategori buku yang berisikan nama kategori dan aksi.

No	Nama Anggota	Judul Buku	Tanggal Peminjaman	Tanggal Pengembalian	Kondisi Buku Saat Dipinjam	Kondisi Buku Saat Dikembalikan	Denda
1	Reza Saputra	Cantik Itu Luka	08-08-2022	07-08-2023	Baik	Rusak	Rp 20.000
2	zulpan epenil	Cantik Itu Luka	04-08-2023		Baik		
3	Akuisar	Cantik Itu Luka	04-08-2023		Baik		
4	Akuisar	Home Sweet Loan	04-08-2023	05-08-2023	Baik	Hilang	Rp 50.000
5	zulpan epenil	Home Sweet Loan	04-08-2023		Baik		
6	Akuisar	komik	05-08-2023	05-08-2023	Baik	Rusak	Rp 20.000
7	mimin	bahasa indonesia	05-08-2023	05-08-2023	Baik	Rusak	Rp 20.000
8	mimin	kamus	05-08-2023	05-08-2023	Baik	Baik	Tidak ada

Gambar 4. 27 Tampilan output data peminjaman (admin)

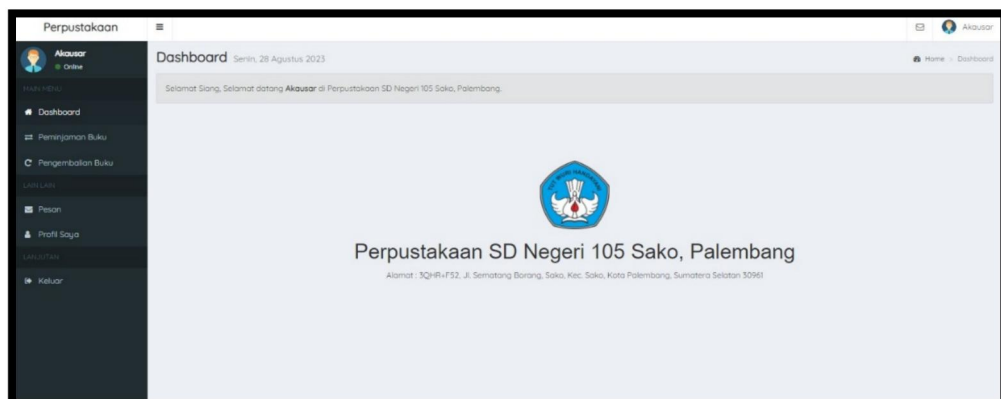
Pada gambar 4.27 dapat dilihat hasil tampilan output data pinjaman yang berisi nama anggota, judul buku, tanggal peminjaman, tanggal pengembalian, kondisi buku saat dipinjam, kondisi buku saat dikembalikan, dan denda.

3. Tampilan Menu



Gambar 4. 28 Tampilan menu (admin)

Pada gambar 4.28 dapat dilihat hasil tampilan menu admin yang berisikan menu dashboard, master data, katalog buku, laporan perpustakaan, identitas aplikasi, pesan, dan keluar.



Gambar 4. 29 Tampilan menu siswa / anggota

Pada gambar 4.29 dapat dilihat hasil tampilan menu siswa yang berisikan menu dashboard, peminjaman buku, pengembalian buku, pesan, profil saya dan keluar.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Telah dihasilkan aplikasi perpustakaan berbasis web di SD Negeri 105 Sako Palembang. Siswa dapat mempermudah dalam meminjam dan mengembalikan buku. Petugas mempermudah dalam mengelolah buku yang ada di perpustakaan dalam peminjaman dan pengembalian buku. Tujuan untuk mempermudah sekolah dalam mengelolah buku yang disediakan. Manfaat bagi siswa yaitu meningkatkan minat belajar. Manfaat bagi petugas yaitu mempermudah mengelolah buku yang ada di perpustakaan dan meminjamkan buku.

Pada bab ini penulis akan menyimpulkan dari keseluruhan pembahasan yang telah penulis sampaikan pada bab-bab sebelumnya mengenai Aplikasi Perpustakaan Berbasis *Web* di SD Negeri 105 Sako Palembang yaitu:

1. Aplikasi Perpustakaan Berbasis *Web* di SD Negeri 105 Sako Palembang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai *database* dan untuk alat perancangan sistemnya menggunakan *DFD*, *flowchart*, *ERD*. Aplikasi Perpustakaan Berbasis *Web* di SD Negeri 105 Sako Palembang ini memiliki *form-form* yang meliputi *form* login, *form* peminjaman, *form* pngembalian, *form* tambah data buku, *form* tambah data anggota, *form* tambah administrator, *form*

tambah data penerbit, *form* tambah data kategori buku dan beberapa fungsi seperti hapus, edit, dan cetak laporan.

2. Desain alur usulan yang direncanakan yakni psystem peminjaman yang berjalan dimulai dari siswa meminjam buku kemudian diajukan ke petugas, petugas menerima pinjaman dan mencatat tanggal pinjam dan kembali, sehingga buku dapat dipinjam oleh siswa. pada saat pengembalian, siswa mengembalikan buku yang dipinjam dan dikonfirmasi untuk melakukan pemeriksaan, jika buku dalam keadaan rusak, siswa membayar denda yang sudah tertera, dan petugas akan mencatat data pengembalian. Jika buku dikembalikan dengan kondisi yang bagus, petugas akan mencatat data pengembalian.
3. Aplikasi Perpustakaan Berbasis *Web* di SD Negeri 105 Sako Palembang memiliki 2 (Dua) hak akses Login, yaitu untuk Bagian Administrasi (admin), Siswa / Anggota yang memiliki hak akses login yang berbeda beda. Pemeliharaan atau *maintenance* aplikasi dapat dilakukan jika ada permintaan dari pengguna sistem, perubahan di sekolah.

5.2. Saran

Berdasarkan beberapa kesimpulan diatas, penulis memberikan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan bagi SD Negeri 105 Sako Palembang dalam menangani masalah. Adapun beberapa saran yang penulis sampaikan pada SD Negeri 105 Sako Palembang dalam menangani masalah yang terjadi adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang berupa aplikasi ini masih belum terlalu sempurna, oleh

karena itu harus dilakukan evaluasi lagi oleh pihak perpustakaan atau Tim yang bertanggung jawab terhadap aplikasi yang telah dibangun, serta pembelajaran yang lebih mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pengujian keamanan aplikasi ini.

2. Untuk pengembangan lebih lanjut, aplikasi ini dapat dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan dan perubahan yang terjadi seiring berkembang nya SD Negeri 105 Sako Palembang.
3. Untuk menjaga keamanan data-data pada sistem ini, disarankan untuk selalu melakukan *backup* data agar apabila terjadi kesalahan pada sistem, data tersebut tidak hilang dan masih bisa diperbaiki.

DAFTAR PUSTAKA

- Karista, Y., (2023) Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada Sma Karya Sekadau Kabupaten Sekadau. Diploma Thesis. Pontianak: IKIP PGRI Pontianak.
- Kesuma, M. (2022). Aplikasi Monitoring Dan Evaluasi Anggaran Kelitbangan Pada Bappeda Litbang Kota Palembang Menggunakan Metode Activity-Based Budgeting Berbasis Website Program Studi Doctoral Dissertation. Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Kurniawan, M., & Saputro, H. (2022). Membangun Digital Library Sma Xeverius Baturaja. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*. Vol. 5. No. (1), hal. 9-16. Baturaja: SMA Xaverius Baturaja.
- Mukorromin, M. (2019). Aplikasi Pengolahan Data Surat Masuk Dan Surat Keluar Di Pt. Indomarco Prismatama Berbasis Web. Program Studi Sistem Informasi. Palembang: Politeknik Palcomtech.
- Nurdiyanti, N. (2021). Strategi Pemerintah Desa Dalam Pengembangan Obyek Wisata Gili Dewa Kecamatan Tarano (Studi Di Desa Labuhan Jambu Tahun 2020). Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram).
- Pangestu, A. D., & Utami, L. A. (2022). Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada Sdn Cawang 12 Pagi. *IJIS (Indonesian Journal On Information System)*. Vol. 7. No. (1), hal. 25-34.
- Rahmanto, Y., Alita, D., Putra, A. D., Permata, P., & Suaidah, S. (2022). Penerapan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada Smk Nurul Huda Pringsewu. *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service (Jsstcs)*. Vol. 3. No. (2), hal. 151-159.
- Rizki, M., Doriza, S., & Dudung, A. (2022). Konsep Sistem Manajerial Pada Prodi Rekayasa Keselamatan Kebakaran. *Manajer Pendidikan: Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana*. Vol. 16. No. (1), hal. 1-3.
- Santi, J., Windasari, I. P., & Prasetijo, A. B. (2023). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Dalam Upaya Mewujudkan Digitalisasi Sistem Administrasi Perpustakaan Di Sd Negeri 1 Tambak. *Jurnal Teknik Komputer*. Vol. 2. No. (1).
- Sugiyono (2019) Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D
- Suryadin, I. T. (2021). Perancangan Sistem Inventory Barang Di Gudang Drw Skincare Purworejo Dengan Kode Qr. *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*. Vol. 9. No. (2), hal. 82-107.
- Soewandy, M. M. S. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pengajuan Izin Cuti Pada Rumah Sakit Dr Rivai Abdullah Palembang Berbasis Website. Program Studi Teknik Informatika. Palembang: STMIK Palcomtech.
- Sofiah, R., Suhartono, S., & Hidayah, R. (2020). Analisis Karakteristik Sains

- Teknologi Masyarakat (STM) Sebagai Model Pembelajaran: Sebuah Studi Literatur. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 7. No.(1).
- Sosanto, D., Meilantika, D., & Saputro, H. (2021). Membangun Sistem Informasi Presensi Pengunjung Perpustakaan Universitas Mahakarya Asia Dengan Memanfaatkan Qr Code Menggunakan Codeigniter 3. *Jtim: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*. Vol. 4. No. (2), hal. 14-23.
- Tabrani, M., Suhardi, S., & Priyandaru, H. (2021). Sistem Informasi Manajemen Berbasis Website Pada Unl Studio Dengan Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Ilmiah M-Progress*. Vol. 1. No. (1).
- Veneranda., Undeng, Y., & La Wungo, S. (2022). Sistem Informasi Pengelolaan Piutang Dan Pembelian Hasil Nilam (Pogostemon Cablin) Pada Kelompok Tani Potoutusan Desa Ampera. *Journal Of System And Computer Engineering (JSCE)*. Vol. 3. No. (2), hal. 307-322.
- Wahyuni, R., Wiyono, I., & Fonda, H. (2020). Rancang Bangun Kran Wudhu Otomatis Dan Pengisian Tank Air Otomatis Pada Stmik Hang Tuah Pekanbaru Berbasis Arduino Uno. *Jurnal Ilmu Komputer*. Vol. 9. No. (2), hal. 107-116.
- Wibowo (2020) Manajemen kinerja. Edidi kelima, Cetakan ke-12.

DAFTAR LAMPIRAN

LISTING CODE

```
<?php
//-----:-----:-----\\
// Dibuat oleh SD Negeri 105 Sako,Palembang \\
//-----:-----:-----\\
// Arahkan user ketika pertama kali membuka aplikasi ke halaman login
header("location: masuk");
<?php
session_start();
//-----:-----:-----\\
// Dibuat oleh SD Negeri 105 Sako Palembang \\
//-----:-----:-----\\
?>
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8">
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<?php
include "config/koneksi.php";
$sql = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM identitas");
$row1 = mysqli_fetch_assoc($sql);
?>
<title>Masuk | <?= $row1['nama_app']; ?></title>
<!-- Tell the browser to be responsive to screen width -->
<meta content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-scale=1,
userscalable=
no" name="viewport">
<!-- Bootstrap 3.3.7 -->
<link rel="stylesheet"
href="assets/bower_components/bootstrap/dist/css/bootstrap.min.css">
<!-- Font Awesome -->
<link rel="stylesheet" href="assets/bower_components/font-
awesome/css/fontawesome.
min.css">
<!-- Ionicons -->
<link rel="stylesheet"
href="assets/bower_components/Ionicons/css/ionicons.min.css">
<!-- Theme style -->
<link rel="stylesheet" href="assets/dist/css/AdminLTE.min.css">
<!-- iCheck -->
<link rel="stylesheet" href="assets/plugins/iCheck/square/blue.css">
<!-- Icon -->
xviii
<link rel="icon" type="icon" href="assets/dist/img/icon-app.png">
```

```

<!-- Custom -->
<link rel="stylesheet" href="assets/dist/css/custom.css">
<!-- Toastr -->
<link rel="stylesheet" href="assets/dist/css/toastr.min.css">
</head>
<body class="hold-transition login-page" style="font-family: 'Quicksand',
sans-serif;">
<div class="login-box">
<div class="login-logo">
<a href="masuk"><b>PERPUSTAKAAN</b></a>
</div>
<!-- /.login-logo -->
<div class="login-box-body" style="border-radius: 10px;">

<form name="formLogin" action="function/Process.php?aksi=masuk"
method="POST" enctype="multipart/form-data" onsubmit="return
validateForm()">
<div class="form-group has-feedback">
<input type="text" class="form-control" name="username"
id="username" placeholder="Nama Pengguna">
<span class="glyphicon glyphicon-user form-control-feedback"></
span>
</div>
<div class="form-group has-feedback">
<input type="password" class="form-control" name="password"
id="password" placeholder="Kata Sandi">
<span class="glyphicon glyphicon-lock form-control-feedback"></
span>
</div>
<div class="row">
<!-- /.col -->
<div class="col-xs-12">
<button type="submit" class="btn btn-primary btn-block btnflat">
Masuk</button>
</div>
<!-- /.col -->
</div>
</form>
<div class="social-auth-links text-center">
<p style="font-size: 11px;">- ATAU -</p>
<div class="row">
xix
<div class="col-xs-12">
<button type="button" onclick="Register()" class="btn btn-block

```

```

btn-warning btn-flat"><i class="fa fa-user-plus"></i> Daftar sebagai
member</button>
</div>
</div>
</div>
<!-- <p style="text-align: center; font-size: 13px;">Hak Cipta &copy; <?=
date('Y'); ?> .<?= $row1['nama_app']; ?> by FA Team.</p> -->
<!-- <br><center><p>Repost by Abid Taufiqur Rohman</p></center> -->
</div>
<!-- /.login-box-body -->
</div>
<!-- /.login-box -->
<!-- jQuery 3 -->
<script src="assets/bower_components/jquery/dist/jquery.min.js"></script>
<!-- Bootstrap 3.3.7 -->
<script
src="assets/bower_components/bootstrap/dist/js/bootstrap.min.js"></script>
<!-- -->
<script src="assets/json/lottie-player.js"></script>
<!-- Fungsi mengarahkan kehalaman pendaftaran -->
<script>
function Register() {
window.location.href = "pendaftaran";
}
</script>
<!-- Fungsi mengarahkan kehalaman lupa password -->
<script>
function ForgotPassword() {
window.location.href = "lupa-password";
}
</script>
<!-- Sweet Alert -->
<script src="assets/dist/js/sweetalert.min.js"></script>
<!-- Pesan Masuk Dulu -->
<script>
<?php
if (isset($_SESSION['masuk_dulu']) && $_SESSION['masuk_dulu'] <> ") {
echo "swal({
icon: 'error',
title: 'Peringatan',
xx
text: '$_SESSION[masuk_dulu]',
buttons: false,
timer: 3000
});";
}
}

```

```

$_SESSION['masuk_dulu'] = "";
?>
</script>
<!-- Pesan Pendaftaran -->
<script>
<?php
if (isset($_SESSION['berhasil']) && $_SESSION['berhasil'] <> ") {
echo "swal({
icon: 'success',
title: 'Berhasil',
text: '$_SESSION[berhasil]',
buttons: false,
timer: 3000
})";
}
$_SESSION['berhasil'] = "";
?>
</script>
<script>
<?php
if (isset($_SESSION['gagal']) && $_SESSION['gagal'] <> ") {
echo "swal({
icon: 'error',
title: 'Peringatan',
text: '$_SESSION[gagal]',
buttons: false,
timer: 3000
})";
}
$_SESSION['gagal'] = "";
?>
</script>
<!-- -->
<script>
<?php
if (isset($_SESSION['gagal_login']) && $_SESSION['gagal_login'] <> ") {
echo "swal({
icon: 'error',
title: 'Peringatan',
text: '$_SESSION[gagal_login]',
buttons: false,
xxi
timer: 3000
})";
}
$_SESSION['gagal_login'] = "";

```

```

?>
</script>
<script>
<?php
if (isset($_SESSION['berhasil_keluar']) && $_SESSION['berhasil_keluar']
<> ") {
echo "swal({
icon: 'success',
title: 'Berhasil',
text: '$_SESSION[berhasil_keluar]',
buttons: false,
timer: 3000
});";
}
$_SESSION['berhasil_keluar'] = "";
?>
</script>
<!-- Toastr -->
<script src="assets/dist/js/toastr.min.js"></script>
<!-- -->
<script>
toastr.options = {
"closeButton": false,
"debug": false,
"newestOnTop": false,
"progressBar": false,
"positionClass": "toast-top-right",
"preventDuplicates": true,
"onclick": null,
"showDuration": "300",
"hideDuration": "1000",
"timeOut": "5000",
"extendedTimeOut": "1000",
"showEasing": "swing",
"hideEasing": "linear",
"showMethod": "fadeIn",
"hideMethod": "fadeOut"
}
</script>
<!-- -->
<script>
function validateForm() {
xxii
if (document.forms["formLogin"]["username"].value == "") {
toastr.error("Nama Pengguna harus diisi !!");
document.forms["formLogin"]["username"].focus();

```

```

return false;
}
if (document.forms["formLogin"]["password"].value == "") {
toastr.error("Kata Sandi harus diisi !!");
document.forms["formLogin"]["password"].focus();
return false;
}
}
}
</script>
</body>
</html>
<?php
//-----:-----\\
// Dibuat oleh SD Negeri 105 Sako,Palembang\\
//-----:-----\\
session_start();
if ($_SESSION['level'] != "Admin") {
$_SESSION['masuk_dulu'] = "Silahkan masuk terlebih dahulu !!";
header("location: ../../masuk");
}
?>
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8">
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<?php
include "../../config/koneksi.php";
$sql = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM identitas");
$row = mysqli_fetch_assoc($sql);
?>
<title>Dashboard Admin | <?= $row['nama_app']; ?></title>
<!-- Tell the browser to be responsive to screen width -->
<meta content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-scale=1,
userscalable=
no" name="viewport">
<!-- Bootstrap 3.3.7 -->
<link rel="stylesheet"
href="../../assets/bower_components/bootstrap/dist/css/bootstrap.min.css">
xxiii
<!-- Font Awesome -->
<link rel="stylesheet" href="../../assets/bower_components/fontawesome/
css/font-awesome.min.css">
<!-- Ionicons -->
<link rel="stylesheet"
href="../../assets/bower_components/Ionicons/css/ionicons.min.css">

```

```

<!-- bootstrap datepicker -->
<link rel="stylesheet" href="../../assets/bower_components/bootstrapdatepicker/
dist/css/bootstrap-datepicker.min.css">
<!-- Theme style -->
<link rel="stylesheet" href="../../assets/dist/css/AdminLTE.min.css">
<!-- AdminLTE Skins. Choose a skin from the css/skins
folder instead of downloading all of them to reduce the load. -->
<link rel="stylesheet" href="../../assets/dist/css/skins/_all-skins.min.css">
<!-- bootstrap wysihtml5 - text editor -->
<link rel="stylesheet" href="../../assets/plugins/bootstrap-wysihtml5/bootstrap3-
wysihtml5.min.css">
<!-- -->
<link rel="stylesheet" href="../../assets/bower_components/datatables.netbs/
css/dataTables.bootstrap.min.css">
<!-- Icon -->
<link rel="icon" type="icon" href="../../assets/dist/img/icon-app.png">
<!-- Custom -->
<link rel="stylesheet" href="../../assets/dist/css/custom.css">
<!-- Toastr -->
<link rel="stylesheet" href="../../assets/dist/css/toastr.min.css">
<!-- -->
<style>
.theme-loader {
height: 100%;
width: 100%;
background-color: #fff;
position: fixed;
z-index: 999999;
top: 0;
}
.theme-loader .ball-scale {
left: 50%;
top: 50%;
position: absolute;
height: 50px;
width: 50px;
margin: -25px 0 0 -25px;
}
xxiv
.theme-loader .ball-scale .contain {
height: 100%;
width: 100%;
}
.theme-loader .ball-scale .contain .ring {
display: none;
}

```



```

.theme-loader .ball-scale .contain .ring:first-child {
display: block;
height: 100%;
width: 100%;
border-radius: 50%;
padding: 10px;
border: 3px solid transparent;
border-left-color: #2b99f2;
border-right-color: #2b99f2;
-webkit-animation: round-rotate 1.5s ease-in-out infinite;
animation: round-rotate 1.5s ease-in-out infinite;
}
.theme-loader .ball-scale .contain .ring:first-child .frame {
height: 100%;
width: 100%;
border-radius: 50%;
border: 3px solid transparent;
border-left-color: #65a6db;
border-right-color: #65a6db;
-webkit-animation: round-rotate 1.5s ease-in-out infinite;
animation: round-rotate 1.5s ease-in-out infinite;
}
@-webkit-keyframes round-rotate {
100% {
-webkit-transform: rotate(360deg);
transform: rotate(360deg);
}
}
@keyframes round-rotate {
100% {
-webkit-transform: rotate(360deg);
transform: rotate(360deg);
}
}
xxv
</style>
</head>
<body class="hold-transition skin-blue sidebar-mini" style="font-family:
'Quicksand', sans-serif">
<!-- Pre-loader start -->
<!-- Pre-loader end -->
<div class="wrapper">
<?php include "pages/navbar.php"; ?>
<!-- Left side column. contains the logo and sidebar -->
<?php include "pages/sidebar.php"; ?>
<?php include "pages/content.php"; ?>

```

```

<!-- /.content-wrapper -->
<?php include "pages/footer.php"; ?>
</div>
<!-- ./wrapper -->
<!-- jQuery 3 -->
<script src="../../assets/bower_components/jquery/dist/jquery.min.js"></script>
<!-- jQuery UI 1.11.4 -->
<script src="../../assets/bower_components/jquery-ui/jqueryui.
min.js"></script>
<!-- Resolve conflict in jQuery UI tooltip with Bootstrap tooltip -->
<script>
$.widget.bridge('uibutton', $.ui.button);
</script>
<!-- Bootstrap 3.3.7 -->
<script
src="../../assets/bower_components/bootstrap/dist/js/bootstrap.min.js"></script>
<!-- Bootstrap WYSIHTML5 -->
<script src="../../assets/plugins/bootstrap-wysihtml5/bootstrap3-
wysihtml5.all.min.js"></script>
<!-- Slimscroll -->
<script src="../../assets/bower_components/jqueryslimscroll/
jquery.slimscroll.min.js"></script>
<!-- FastClick -->
<script src="../../assets/bower_components/fastclick/lib/fastclick.js"></script>
<!-- AdminLTE App -->
<script src="../../assets/dist/js/adminlte.min.js"></script>
<!-- Toastr -->
xxvi
<script src="../../assets/dist/js/toastr.min.js"></script>
<!-- Lottie -->
<script src="../../assets/json/lottie-player.js"></script>
<!-- -->
<script>
$(document).ready(function() {
setTimeout(function() {
$('.theme-loader').fadeOut('slow', function() {
$(this).remove();
});
}, 1500);
});
</script>
<!-- -->
<script
src="../../assets/bower_components/datatables.net/js/jquery.dataTables.min.js"></
script>
<script src="../../assets/bower_components/datatables.netbs/

```

```

js/dataTables.bootstrap.min.js"></script>
<script>
$(document).ready(function() {
$('#example1').DataTable();
$('#example2').DataTable();
});
</script>
<script type="text/javascript">
$(document).ready(function() {
var url =
window.location.href.substr(window.location.href.lastIndexOf("/") + 1);
$('.treeview-menu li').removeClass('active');
$('[href$=" " + url + ""]').parent().addClass("active");
$('.treeview').removeClass('menu-open active');
$('[href$=" " + url + ""]').closest('li.treeview').addClass("menu-open
active");
});
</script>
<script src="../../assets/bower_components/bootstrapdatepicker/
dist/js/bootstrap-datepicker.min.js"></script>
<script>
$(function() {
//Date picker
$('#datepicker').datepicker({
autoclose: true
})
$('#datepicker1').datepicker({
autoclose: true
xxvii
})
})
</script>
</body>
</html>
<?php
//-----:-----\\
// Dibuat oleh SD Negeri 105 Sako,Palembang\\
//-----:-----\\
header("location: dashboard");
<?php
//-----:-----\\
// Dibuat oleh SD Negeri 105 Sako,Palembang \\
//-----:-----\\
session_start();
unset($_SESSION['id_user']);
unset($_SESSION['fullname']);

```

```

unset($_SESSION['username']);
unset($_SESSION['status']);
$_SESSION['berhasil_keluar'] = "Anda telah berhasil keluar !!";
header("location: ../../masuk");
<?php
//-----:-----\\
// Dibuat oleh SD Negeri 105, Sako Palembang \\
//-----:-----\\
session_start();
if ($_SESSION['level'] != "Anggota") {
$_SESSION['masuk_dulu'] = "Silahkan masuk terlebih dahulu !!";
header("location: ../../masuk");
}
?>
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8">
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<?php
include "../../config/koneksi.php";
xxviii
$sql = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM identitas");
$row1 = mysqli_fetch_assoc($sql);
?>
<title>Dashboard | <?= $row1['nama_app']; ?></title>
<!-- Tell the browser to be responsive to screen width -->
<meta content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-scale=1,
userscalable=
no" name="viewport">
<!-- Bootstrap 3.3.7 -->
<link rel="stylesheet"
href="../../assets/bower_components/bootstrap/dist/css/bootstrap.min.css">
<!-- Font Awesome -->
<link rel="stylesheet" href="../../assets/bower_components/fontawesome/
css/font-awesome.min.css">
<!-- Ionicons -->
<link rel="stylesheet"
href="../../assets/bower_components/Ionicons/css/ionicons.min.css">
<!-- Theme style -->
<link rel="stylesheet" href="../../assets/dist/css/AdminLTE.min.css">
<!-- AdminLTE Skins. Choose a skin from the css/skins
folder instead of downloading all of them to reduce the load. -->
<link rel="stylesheet" href="../../assets/dist/css/skins/_all-skins.min.css">
<!-- bootstrap wysihtml5 - text editor -->
<link rel="stylesheet" href="../../assets/plugins/bootstrap-wysihtml5/bootstrap3-

```

```

wysihtml5.min.css">
<!-- -->
<link rel="stylesheet" href="../../assets/bower_components/datatables.netbs/
css/dataTables.bootstrap.min.css">
<!-- Icon -->
<link rel="icon" type="icon" href="../../assets/dist/img/icon-app.png">
<!-- Custom -->
<link rel="stylesheet" href="../../assets/dist/css/custom.css">
<!-- Toastr -->
<link rel="stylesheet" href="../../assets/dist/css/toastr.min.css">
</head>
<body class="hold-transition skin-black sidebar-mini" style="font-family:
'Quicksand', sans-serif">
<div class="wrapper">
<?php include "pages/navbar.php"; ?>
<!-- Left side column. contains the logo and sidebar -->
<?php include "pages/sidebar.php"; ?>
<?php include "pages/content.php"; ?>
xxix
<!-- /.content-wrapper -->
<?php include "pages/footer.php"; ?>
</div>
<!-- ./wrapper -->
<!-- jQuery 3 -->
<script src="../../assets/bower_components/jquery/dist/jquery.min.js"></script>
<!-- jQuery UI 1.11.4 -->
<script src="../../assets/bower_components/jquery-ui/jqueryui.
min.js"></script>
<!-- Resolve conflict in jQuery UI tooltip with Bootstrap tooltip -->
<script>
$.widget.bridge('uibutton', $.ui.button);
</script>
<!-- Bootstrap 3.3.7 -->
<script
src="../../assets/bower_components/bootstrap/dist/js/bootstrap.min.js"></script>
<!-- Bootstrap WYSIHTML5 -->
<script src="../../assets/plugins/bootstrap-wysihtml5/bootstrap3-
wysihtml5.all.min.js"></script>
<!-- Slimscroll -->
<script src="../../assets/bower_components/jquerslimscroll/
jquery.slimscroll.min.js"></script>
<!-- FastClick -->
<script src="../../assets/bower_components/fastclick/lib/fastclick.js"></script>
<!-- AdminLTE App -->
<script src="../../assets/dist/js/adminlte.min.js"></script>
<!-- Toastr -->

```

```

<script src="../../assets/dist/js/toastr.min.js"></script>
<!-- Lottie -->
<script src="../../assets/json/lottie-player.js"></script>
<!-- -->
<script>
$(document).ready(function() {
setTimeout(function() {
$('#theme-loader').fadeOut('slow', function() {
$(this).remove();
});
}, 1500);
});
</script>
<!-- -->
<script
src="../../assets/bower_components/datatables.net/js/jquery.dataTables.min.js"></
script>
xxx
<script src="../../assets/bower_components/datatables.netbs/
js/dataTables.bootstrap.min.js"></script>
<script>
$(document).ready(function() {
$('#example1').DataTable();
$('#example2').DataTable();
});
</script>
<script type="text/javascript">
$(document).ready(function() {
var url =
window.location.href.substr(window.location.href.lastIndexOf("/") + 1);
$('#treeview-menu li').removeClass('active');
$('[href$="' + url + "']").parent().addClass("active");
$('#treeview').removeClass('menu-open active');
$('[href$="' + url + "']").closest('li.treeview').addClass("menu-open
active");
});
</script>
</body>
</html>
<?php
//-----:-----\\
// Dibuat oleh SD Negeri 105, Sako Palembang\\
//-----:-----\\
header("location: dashboard");
<?php
session_start();

```

```
//-----:-----\\
// Dibuat oleh SD Negeri 105, Sako Palembang \\
//-----:-----\\
unset($_SESSION['id_user']);
unset($_SESSION['fullname']);
unset($_SESSION['username']);
unset($_SESSION['status']);
$_SESSION['berhasil_keluar'] = "Anda telah berhasil keluar !!";
header("location: ../../masuk");
```