

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMINJAMAN DAN
PENGEMBALIAN BARANG PADA YAYASAN
MAITREYA DUTA PALEMBANG**



Diajukan Oleh :

RESHASALIM

011180231

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

PALEMBANG

2021

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMINJAMAN DAN
PENGEMBALIAN BARANG PADA YAYASAN
MAITREYA DUTA PALEMBANG**



Diajukan Oleh :

RESHA SALIM

011180231

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

PALEMBANG

2021

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : **RESHA SALIM**

NOMOR POKOK : **011180231**

PROGRAM STUDI : **S1 INFORMATIKA**

JENJANG PENDIDIKAN : **STRATA SATU (SI)**

JUDUL : **RANCANG BANGUN APLIKASI**
PEMINJAMAN DAN
PENGEMBALIAN BARANG PADA
YAYASAN MAITREYA DUTA
PALEMBANG

Tanggal: 10 Juli 2021
Pembimbing

Mengetahui,
Ketua

Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0217108001

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

MOTTO :

“Di masa awal perjuangan kita tidak perlu malu melakukan pekerjaan yang terasa ‘rendah’ di mata kebanyakan orang. Diri kita perlu dilatih dari tahap nol. Mental kita perlu dibentuk dari situasi yang sangat menguji ketabahan. Itu modal dasar yang sangat penting agar seseorang tumbuh berkembang dengan kepribadian yang tangguh”.

(MerryRiana)

Kupersembahkan Kepada :

- Untuk Keluarga Tercinta
- Para Pendidik yang Kuhormati
- Teman - teman senasib dan seperjuangan

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan petunjukNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan praktik kerja lapangan dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Peminjaman dan Pengembalian Barang pada Yayasan Maitreya Duta Palembang”**. Salah satu syarat menyelesaikan mata kuliah praktik kerja lapangan dan sebagai syarat penyusunan skripsi. Adapun selama penulisan dan penyusunan laporan PKL ini, penulis mendapatkan banyak bimbingan, petunjuk, dan saran dari dosen pembimbing. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini dengan banyak terima kasih penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada Ketua STMIK PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Ketua Program Studi Teknik Informatika Bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom., kepada Dosen Pembimbing Bapak Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom., kepada Staf BAAK, kepada Ketua Yayasan Maitreya Duta Palembang Ibu Suni Cendrawasih, kepada keluarga Penulis 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 PKL ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa penulisan laporan PKL masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, 21 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.	i
HALAMAN PENGESAH PEMBIMBING.	ii
HALAMAN PENGESAH PENGUJI.	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.	iv
KATA PENGANTAR.	v
DAFTAR ISI.	vi
DAFTAR GAMBAR.	ix
DAFTAR TABEL.	xi
DAFTAR LAMPIRAN.	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.	1
1.2. Ruang Lingkup.	3
1.3. Tujuan dan Manfaat PKL.	3
1.3.1. Tujuan PKL.	3
1.3.2. Manfaat PKL.	3
1.4. Tempat dan Waktu PKL.	4
1.4.1. Tempat PKL.	4
1.4.2. Waktu PKL.	4
1.5. Teknik Pengumpulan Data.	5
1.5.1. Metode Pengamatan (Observasi).	5
1.5.2. Metode Wawancara (Interview).	5

1.5.3. Metode Studi Pustaka.....	6
----------------------------------	---

BAB II TUNJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori.	7
2.1.1. Aplikasi.....	7
2.1.2. Database.	7
2.1.3. Php.	8
2.1.4. MySQL.	8
2.1.5. <i>Flowchart</i>	9
2.1.6. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	11
2.2. Gambaran Umum Yayasan.....	12
2.2.1. Sejarah Yayasan.	12
2.2.2. Struktur Yayasan dan Uraian Tugas dan Wewenang.....	12
2.2.2.1. Struktur Yayasan.	12
2.2.2.2. Uraian Tugas dan Wewenang.....	13
2.3. Uraian Kegiatan.	14

BAB III PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan.	15
3.1.1. Prosedur Pendataan Peminjam.	15
3.1.2. Prosedur Peminjaman Barang.	16
3.1.3. Prosedur Pengembalian Barang.	17
3.2. Evaluasi dan Pembahasan.....	18
3.2.1. Evaluasi.	18
3.3. Pembahasan.....	19

3.3.1. Diagram Aliran Data.	19
3.3.1.1. Sistem Pendataan Peminjam yang Diusulkan.	19
3.3.1.2. Sistem Peminjaman Barang yang Diusulkan.	21
3.3.1.3. Sistem Pengembalian Barang yang Diusulkan.	22
3.4. <i>Flowchart Diagram</i>	23
3.5. <i>Entity Relationship Diagram</i>	25
3.6. Perancangan Basis Data.	26
3.6.1. Tabel Admin.	26
3.6.2. Tabel Anggota.	26
3.6.3. Tabel Barang.	27
3.6.4. Tabel Peminjaman.	27
3.6.5. Tabel Pengembalian.	28
3.7. Perancangan <i>Interface</i>	28
3.8. Hasil Implementasi dan Pengujian.	34
3.8.1. <i>Interface</i> Login.	34
3.8.2. <i>Interface</i> Dashboard.	36
3.8.3. <i>Interface</i> Peminjaman dan Pengembalian.	36
 BAB IV PENUTUP	
4.1. Kesimpulan.	41
4.2. Saran.	42
DAFTAR PUSTAKA.	xiv
HALAMAN LAMPIRAN.	xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Yayasan.....	12
Gambar 3.1. <i>Flowchart</i> Prosedur Pendataan Peminjam.	16
Gambar 3.2. <i>Flowchart</i> Prosedur Peminjaman Barang.....	17
Gambar 3.3. <i>Flowchart</i> Prosedur Pengembalian.....	18
Gambar 3.4. <i>Flowchart</i> Prosedur Pendataan Peminjam yang Diusulkan.	20
Gambar 3.5. <i>Flowchart</i> Prosedur Peminjaman Barang yang Diusulkan.....	21
Gambar 3.6. <i>Flowchart</i> Prosedur Pengembalian Barang yang Diusulkan.....	22
Gambar 3.7. <i>Flowchart</i> Diagram Admin.....	23
Gambar 3.8. <i>Flowchart</i> Diagram Anggota.	24
Gambar 3.9. <i>Entity Relationship Diagram</i>	25
Gambar 3.10. Rancangan <i>Interface</i> form login Admin.....	29
Gambar 3.11. Rancangan <i>Interface</i> Dashboard.....	30
Gambar 3.12. Rancangan <i>Interface</i> Data Barang.	31
Gambar 3.13. Rancangan <i>Interface</i> Data Peminjam.	32
Gambar 3.14. Rancangan <i>Interface</i> Data Peminjaman.	33
Gambar 3.15. Rancangan <i>Interface</i> Data Pengembalian.....	34
Gambar 3.16. <i>Interface</i> Login.	35
Gambar 3.17. Pesan Pemberitahuan Login Gagal.....	35
Gambar 3.18. Pesan Pemberitahuan Login Berhasil.....	35
Gambar 3.19 Tampilan Halaman Dashboard.....	36
Gambar 3.20 Tampilan Halaman Peminjaman.	37

Gambar 3.21 Tampilan Halaman Pengembalian.	37
Gambar 3.22 Pengujian Input data Peminjaman.	38
Gambar 3.23 Pengujian Input data Peminjaman.	38
Gambar 3.24 Pengujian Merubah data Peminjaman.	39
Gambar 3.25 Pengujian Merubah data Peminjaman.	40
Gambar 3.26 Pengujian Menampilkan data Peminjaman.	40
Gambar 3.27 Pengujian Menghapus data Peminjaman.	40

DAFTAR TABEL

Table 2.1. Simbol <i>Flowchart</i>	10
Tabel 2.2. Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i>	11
Tabel 3.1. Tabel Admin.....	29
Tabel 3.2. Tabel Anggota.....	29
Tabel 3.3. Tabel Barang.....	30
Tabel 3.4. Tabel Peminjaman.	30
Tabel 3.5. Tabel Pengembalian.	31

DAFTAR LAMPIRAN

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi di era globalisasi sangat berkembang secara pesat di dunia, Hal ini juga yang menyebabkan munculnya kemajuan pada perangkat lunak dan diimbangi pula dengan kemajuan dan kecanggihan teknologi beserta perangkat kerasnya. Secara langsung maupun tidak, Teknologi informasi telah menjadi bagian penting dari berbagai bidang kehidupan. Karena banyak kemudahan yang ditawarkan, teknologi informasi hampir tidak dapat dilepaskan dari berbagai aspek kehidupan manusia.

Perkembangan sistem informasi sekarang sangat cepat dan pesat, tidak sedikit yang menggunakan sistem informasi untuk membantu kemudahan dalam bekerja. Salah satu bentuk sistem informasi yang mudah dikembangkan adalah berbasis *web*, sistem informasi berbasis *web* tidak hanya digunakan untuk menampilkan informasi saja, namun dapat digunakan untuk berdialog dengan data sehingga memberikan informasi untuk mengambil sebuah keputusan. Oleh karena itu sudah banyak pula perusahaan – perusahaan atau instansi instansi yang menggunakan sistem informasi untuk meningkatkan usahanya disegala aspek salah satunya adalah peminjaman dan pengembalian barang. Dalam peminjaman dan pengembalian barang sistem informasi sangatlah berguna dalam aspek ini

karena dengan menggunakan sistem informasi maka peminjaman dan pengembalian barang dapat di lakukan dengan cepat dan sangat mudah.

Kantor Kesenian dan kebudayaan merupakan tempat Penyimpanan barang untuk acara Internal mau pun Eksternal pada Yayasan Maitreya Duta Palembang dan juga merupakan tempat sekaligus kantor yang mengurus dan memanaajemen acara acara yang akan di tampilkan baik Internal mau pun Eksternal. Pada umumnya, Kantor Kesenian dan Kebudayaan memiliki peralatan yang sangat banyak untuk keperluan kesenian dan kebudayaan. Pada Kantor tersebut dalam peminjaman dan pengembalian barang masih menggunakan kertas yang ditulis tangan dan ditempelkan disebuah papan. Sehingga menimbulkan beberapa masalah diantaranya dalam proses peminjaman dan pengembalian barang sering terjadi kehilangan barang, data peminjaman dan pengembalian barang yang sering hilang, serta tidak ada jejak jika ada kehilangan barang.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis membuat sebuah Aplikasi Peminjaman dan Pengembalian Barang Pada Kantor Kesenian Dan Kebudayaan Yayasan Maitreya Duta Palembang agar dapat membantu Admin disana dalam pengolahan peminjaman dan pengembalian barang yang lebih teratur.

1.2 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah:

1. Data yang diolah dalam aplikasi adalah data peminjaman dan pengembalian barang yang ada di Kantor Kesenian dan Kebudayaan Yayasan Maitreya Duta Palembang.
2. Aplikasi yang dikembangkan merupakan aplikasi berbasis *web* dan memakai Bahasa Pemrograman PHP serta menggunakan database MySQL.
3. Pengguna Aplikasi ini adalah Admin Kantor Kesenian dan Kebudayaan Yayasan Maitreya Duta Palembang.

1.3 Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1 Tujuan PKL

Tujuan dari PKL ini adalah: Merancang dan membangun Aplikasi Peminjaman dan Pengembalian Barang Pada Kantor Kesenian dan Kebudayaan di Yayasan Maitreya Duta Palembang.

1.3.2 Manfaat PKL

Adapun manfaat dari PKL ini adalah:

1.1.1.1. Manfaat bagi Mahasiswa

- a. Mahasiswa dapat menerapkan dan menambah ilmu yang diperoleh dari masa perkuliahan.
- b. Mahasiswa dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang pembuatan aplikasi berbasis *web* dengan bahasa pemrograman php.

1.112. Manfaat bagi Kantor Kesenian dan Kebudayaan Yayasan

Maitreya Duta Palembang

Manfaat bagi tempat PKL adalah mempermudah Admin dalam mengolah data Peminjaman dan Pengembalian Barang.

1.113. Manfaat bagi Akademik

- a. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam penerapan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.
- b. Sebagai bahan referensi bagi peneliti lainnya.

1.4 Tempat dan Waktu PKL

1.4.1 Tempat PKL

Lokasi kegiatan Praktik Kerja Lapangan dilakukan di Yayasan Maitreya Duta Palembang yang beralamat di Jalan Semeru No.1166 RT. 15 RW. 06, Kelurahan 17 Ilir, Kecamatan Ilir Timur I, Kota Palembang Telepon. (0711) 352620.

1.4.2 Waktu PKL

Waktu pelaksanaan dalam Praktik Kerja Lapangan dimulai dari tanggal 08 Maret 2021 sampai dengan 09 April 2021. Dan dimulai pada hari senin sampai sabtu pukul 08.00 WIB sampai pukul 17.00 WIB.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penulisan ini, penulis menggunakan beberapa metode teknik pengumpulan data, antara lain:

1.5.1 Metode Pengamatan (Observasi)

Widoyoko (2014:46) observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Penulis mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan secara langsung pada Yayasan Maitreya Duta Palembang khususnya pada Kantor Kesenian dan Kebudayaan. Dari pengamatan tersebut penulis memperoleh bahwa dalam proses Peminjaman dan Pengembalian barang masih dilakukan staff secara manual.

1.5.2 Metode Wawancara (Interview)

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi mupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Penulis melakukan wawancara atau tanya jawab kepada Bapak Julius Iswadi S.Kom selaku koordinator pada Kantor Kesenian dan Kebudayaan Yayasan Maitreya Duta Palembang, dan memperoleh sebuah hasil bahwa sering terjadinya kehilangan data peminjaman dan pengembalian barang pada kantor Kesenian dan Kebudayaan pada Yayasan Maitreya Duta Palembang

1.5.3 Metode Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang di teliti (Sugiyono:2012)

Penulis melakukan penelitian kepustakaan untuk memperoleh aspek-aspek teoritis dalam pengumpulan data yang berhubungan dengan masalah yang ditinjau dalam penyusunan laporan PKL.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Aplikasi

Menurut Sutabri (2012) Aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya. Menurut Asropudin (2013) Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms.Word, Ms.Excel. Aplikasi *web* merupakan halaman dinamis yang mengizinkan interaksi dengan *user* (*user* melakukan sesuatu). Interaksi *user* dengan aplikasi *web* misalnya *user* mengklik sebuah tombol dan warna latar belakang *web* berubah. (Rosa dan Shalahuddin, 2013). Dari pendapat beberapa ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa aplikasi merupakan suatu *software* yang dibangun dengan kemampuan untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu.

2.1.2 Database

Menurut Sutarman (2015:15), *Database* sekumpulan file yang saling berhubungan dan terorganisasi atau kumpulan record-record yang menyimpan data dan hubungan diantaranya.

Menurut Ladjamudin (2013:129), *Database* adalah sekumpulan data store (bisa dalam jumlah yang sangat besar) yang tersimpan dalam disk.

Menurut Indrajani (2015) basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan didesain untuk mendapatkan data

yang dibutuhkan oleh suatu organisasi.

2.1.3 PHP

Menurut Supono dan Putratama (2016:3) mengemukakan bahwa PHP (Hypertext Preprocessor) adalah suatu bahasa Pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang berbasis server-side yang dapat ditambahkan kedalam HTML.

Menurut Solichin (2016:11) mengemukakan bahwa PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman berbasis *web* yang ditulis oleh dan untuk pengembang *web*.

Menurut Arief (2011:43) PHP adalah Bahasa server-side –scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Karena PHP merupakan server-side-scripting maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan diesksekusi diserver kemudian hasilnya akan dikirimkan ke browser dengan format HTML.

2.1.4 MySQL

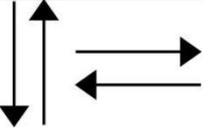
Menurut Raharjo (2011:21) MySQL merupakan RDBMS (atau server *database*) yang mengelola *database* dengan cepat menampung dalam jumlah sangat besar dan dapat di akses oleh banyak user MySQL adalah sebuah *database* management system (manajemen basis data) menggunakan perintah dasar SQL (*Structured Query Language*) yang cukup terkenal. *Database* management system (DBMS) MySQL multi pengguna dan multi alur ini sudah dipakai lebih dari 6 juta pengguna di

seluruh dunia. MySQL adalah DBMS yang open source dengan dua bentuk lisensi, yaitu Free Software (perangkat lunak bebas) dan Shareware (perangkat lunak berpemilik yang penggunaannya terbatas). Jadi MySQL adalah *database* server yang gratis dengan lisensi GNU General Public License (GPL) sehingga dapat Anda pakai untuk keperluan pribadi atau komersil tanpa harus membayar lisensi yang ada. Seperti yang sudah disinggung di atas, MySQL masuk ke dalam jenis RDBMS (Relational Database Management System). Maka dari itu, istilah semacam baris, kolom, tabel, dipakai pada MySQL. Contohnya di dalam MySQL sebuah *database* terdapat satu atau beberapa tabel.

2.1.5 Flowchart

Menurut Supardi (2013) *Flowchart* merupakan Diagram Alur yang sering digunakan sistem analis dalam membuat atau menggambarkan logika program. Supardi (2013) menjelaskan tentang beberapa simbol yang digunakan dalam *flowchart* yang dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol *Flowchart*

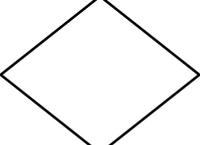
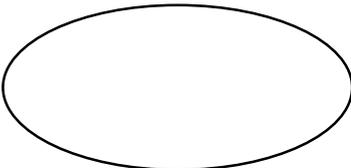
No.	Simbol	Keterangan
1.		Simbol dokumen yang menunjukkan dokumen input dan output naik untuk proses manual, mekanik atau komputer.
2.		Simbol kegiatan manual yang menunjukkan pekerjaan manual.
3.		Simbol disk yang menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk
4.		Simbol Terminator yaitu simbol untuk permulaan mulai atau selesai dari suatu kegiatan
5.		Simbol Flow Directon yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol satu dengan simbol yang lain.
6.		Simbol kartu plong yang menunjukkan input/output yang menggunakan kartu plong (<i>punched card</i>).
7.		Simbol proses yang menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
8		Simbol input/output simbol yang menyatakan proses input atau output

Sumber : Supardi (2013)

2.1.6 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Suroto Adi (2014), ERD menggambarkan *entity-relationship model* yang merupakan gabungan konsep entitas, atribut, dan hubungan antar entitas, dan entitas dalam ERD merepresentasikan sesuatu (*things*) atau benda dalam dunia nyata.

Tabel 2.2. Simbol Entity Relationship Diagram

NOTASI	KETERANGAN
	<p>Entitas, adalah suatu Object yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai</p>
	<p>Relasi, menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda</p>
	<p>Atribut, berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah)</p>
	<p>Garis, Sebagai Penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut</p>

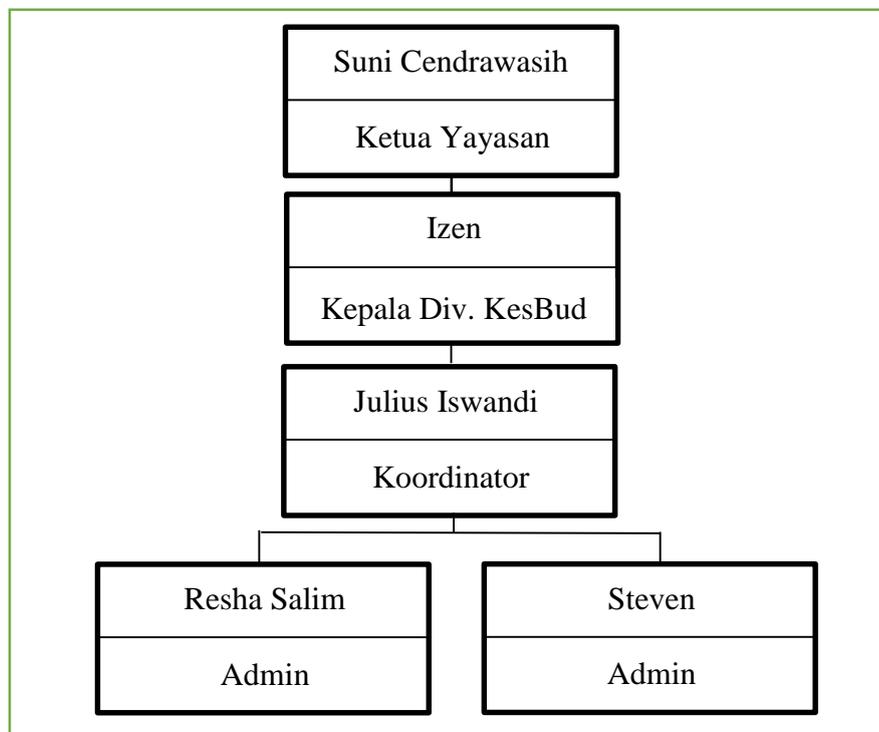
2.2 Gambaran Umum Yayasan

2.2.1 Sejarah Yayasan

Yayasan Maitreya Duta Palembang didirikan pada tahun 1998 yang beralamat di jalan semeru, pada saat itu gedung dari yayasan tersebut masih dalam tahap proses renovasi dan perluasan. Hingga pada tahun 2005 bangunan dari Yayasan Maitreya Duta telah berhasil direnovasi dan diperluas serta pada tahun tersebut diresmikan. Selain sebagai tempat ibadah untuk membantu perkembangan dan memenuhi kebutuhan fasilitas acara yang akan di laksanakan disana di bangunlah Kantor Kesenian dan Kebudayaan pada Tahun 2006.

2.2.2 Struktur Yayasan dan Uraian Tugas dan Wewenang

2.2.2.1 Struktur Yayasan



Gambar 2.1 Struktur Yayasan

2.2.2.2 Uraian Tugas dan Wewenang

1. Ketua Yayasan

Tugas dan Wewenang Ketua Yayasan adalah sebagai berikut:

- a. Memastikan dan mengatur pelaksanaan kegiatan
- b. Memberikan wewenang kepada para kepala divisi sehubungan dengan hal-hal yang berkaitan dengan divisi masing-masing.
- c. Memimpin dan mengkoordinasikan seluruh anggota dan pengurus yayasan.
- d. Mengkoordinasikan program kerja yayasan baik dalam perencanaan, evaluasi serta pertanggung jawaban.

2. Kepala Divisi KesBud

Tugas dan Wewenang adalah sebagai berikut:

- a. Membantu ketua yayasan dalam melaksanakan tugas dalam bidang Kesenian dan Kebudayaan.
- b. Bertanggung jawab dalam menyusun dan mengkoordinir program yayasan yang berkaitan dengan masalah Kesenian dan Kebudayaan.

3. Koordinator

Tugas dan Wewenang adalah sebagai berikut:

- a. Merencanakan program untuk acara yang akan datang.
- b. Memberi bimbingan kepada para admin agar pelaksanaan kegiatan dapat berjalan dengan lancar.
- c. Mengatur dan membuat jadwal acara.

- d. Melakukan pengawasan dan memberi arahan untuk pelaksanaan kegiatan.
- e. Mengkoordinasikan hasil kegiatan secara rutin.

4. Admin

Tugas dan Wewenang adalah sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan Acara yang akan di Gelar di Gedung Yayasan.
- b. Mengecek secara berkala barang barang yang ada di kantor kesenian dan kebudayaan.
- c. Mencatat barang yang di pinjam dan di kembalikan dari setiap Divisi yang meminjamnya.

2.3 Uraian Kegiatan

Penulis ditempatkan di kantor lantai 3 Yayasan Maitreya Duta yang bertugas membantu admin dalam mencatat pendataan peminjaman dan pengembalian barang yang ada di kantor Kesenian dan Kebudayaan.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengamatan

Selama PKL berlangsung, penulis ditempatkan di kantor lantai 3 Kesenian dan Kebudayaan Yayasan Maitreya Duta dimana kantor tersebut yang mengurus dan mengatur kegiatan diklat berlangsung. Selama menjalani kegiatan PKL, penulis membantu admin dalam menginput data Peminjam. Penulis juga membantu dalam menulis catatan peminjaman dan pengembalian barang di sebuah kertas, Serta penulis juga membantu admin menempelkan kertas tersebut ke papan pengingat.

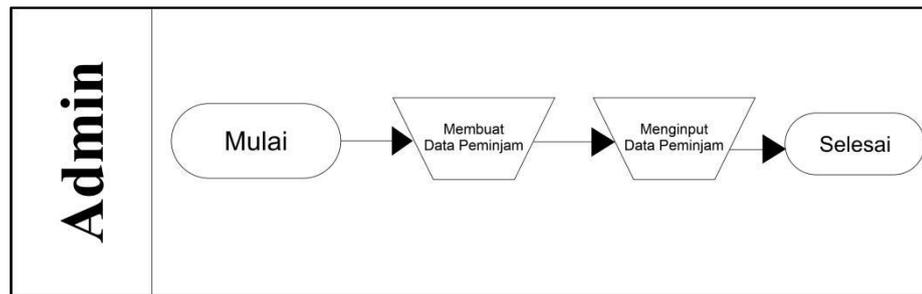
Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama PKL untuk data peminjaman dan pengembalian barang sering terjadi kehilangan data.

3.1.1 Prosedur Pendataan Peminjam

Kantor Kesenian dan Kebudayaan melakukan pendataan terhadap semua peminjam yang ingin meminjam barang. Prosedur pendataan peminjam yang saat ini berjalan pada Kantor Kesenian dan Kebudayaan adalah sebagai berikut:

- a. Admin membuat data peminjam yang ingin meminjam barang di sebuah kertas.
- b. Apabila data peminjam sudah lengkap maka admin akan menginput data peminjam dan menempelkan kertas tersebut di papan pengingat.

Prosedur pendataan peminjam yang berjalan di Kantor Kesenian dan Kebudayaan ini digambarkan pada gambar 3.1.



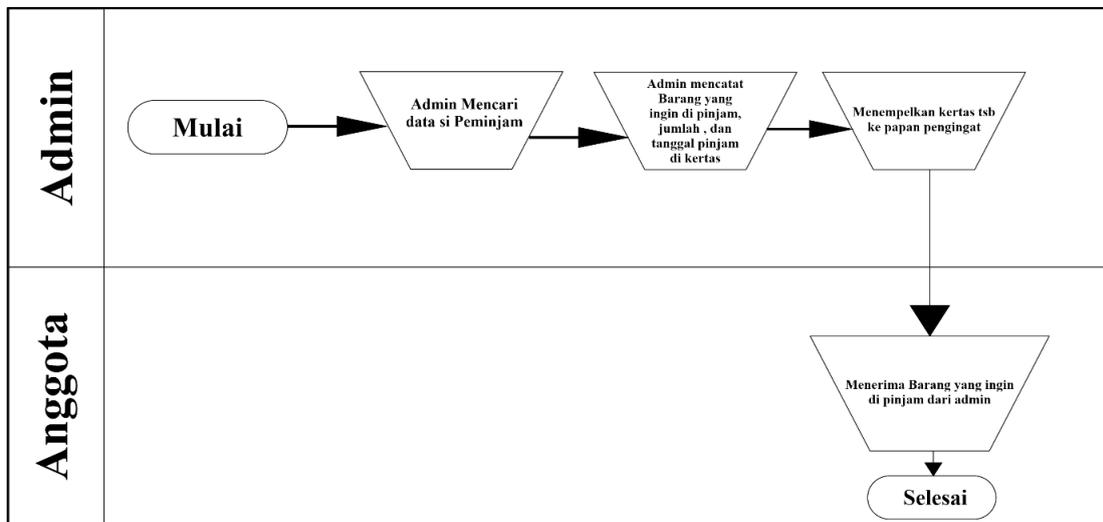
Gambar 3.1 *Flowchart* **Prosedur Pendataan Peminjam**

3.1.2 Prosedur Peminjaman Barang

Kantor Kesenian dan Kebudayaan Membuat Data peminjaman barang yang nanti nya akan di tempelkan ke papan pengingat. Prosedur pembuatan data peminjaman barang yang saat ini berjalan di kantor Kesenian dan Kebudayaan adalah sebagai berikut:

- a. Admin Mencari Data Si peminjam.
- b. Setelah selesai admin akan menulis di kertas barang yang ingin di pinjam, tanggal serta jumlah barang yang ingin di pinjam.
- c. Kemudian admin menempelkan catatan peminjaman tadi beserta data si peminjam di papan pengingat.
- d. Setelah itu admin memberikan barang ke si peminjam.

Prosedur Peminjaman Barang yang berjalan di Kantor Kesenian dan Kebudayaan ini digambarkan gambar 3.2.



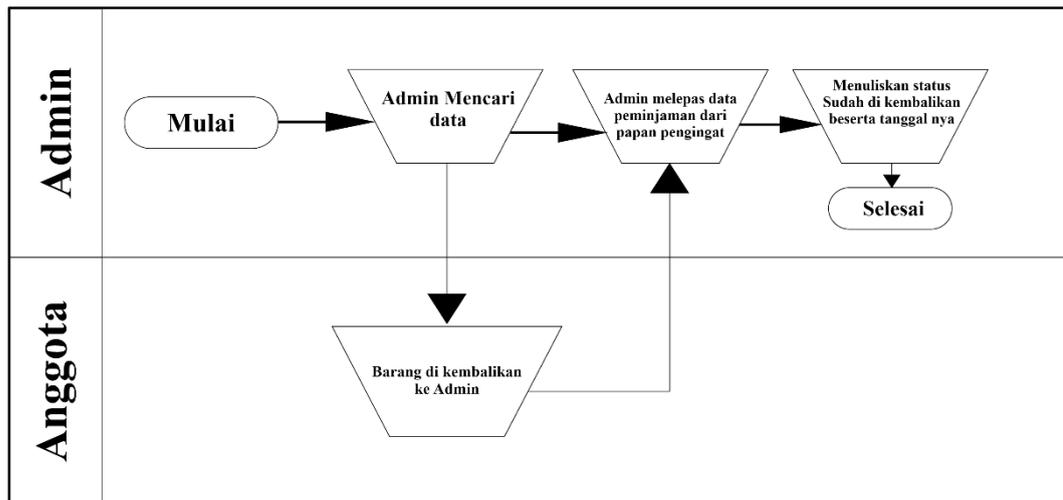
Gambar 3.2 Flowchart Prosedur Peminjaman Barang

3.1.3 Prosedur Pengembalian Barang

Kantor Kesenian dan Kebudayaan Melihat dan memeriksa serta mencari Data peminjaman Barang yang sudah ada sebelum nya apabila si peminjam ingin mengembalikan barang. Prosedur Pengembalian barang yang saat ini berjalan di kantor Kesenian dan Kebudayaan adalah sebagai berikut:

- a. Admin Memeriksa data yang ada di papan pengingat.
- b. Setelah mendapat data nya si peminjam mengembalikan barang yang di pinjam.
- c. Kemudian admin Mencabut Data itu dari papan pengingat dan menuliskan status sudah di kembalikan beserta tanggal kembali nya barang tersebut lalu meletakkan kertas data peminjaman tadi ke dalam kotak.

Prosedur Pengembalian Barang yang berjalan di Kantor Kesenian dan Kebudayaan ini digambarkan gambar 3.3.



Gambar 3.3 Flowchart Prosedur Pengembalian Barang

3.2 Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1 Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan dan kegiatan PKL di Kantor Kesenian dan Kebudayaan penulis menemukan beberapa kendala yang terjadi. Contohnya ketika saat si peminjam ingin mengembalikan barang admin akan mencari data tersebut dan itu membutuhkan waktu yang lama berkisar 3 sampai 5 menit. Dan penulis menemukan beberapa kendala lainnya selama PKL.

Maka dari itu sistem yang digunakan pada Kantor Kesenian dan Kebudayaan menimbulkan beberapa permasalahan yaitu:

- a. Membutuhkan waktu dalam pencarian data.
- b. Membutuhkan ruang yang besar untuk penyimpanan kertas peminjaman dan pengembalian barang.
- c. Terjadinya Kerusakan Data akibat memakai kertas.
- d. Sering terjadinya kehilangan data.

Maka dari itu penulis memberikan solusi dengan membuat sebuah Rancang Bangun Aplikasi Peminjaman dan Pengembalian Barang agar dapat membantu pihak Kantor Kesenian dan Kebudayaan dalam mengatasi masalah pengelolaan data peminjam, data peminjaman Barang, Serta data pengembalian barang. Dimana aplikasi tersebut dikelola oleh admin yang dapat menambahkan, mengubah, menghapus, melihat, data peminjam, data peminjaman barang, Serta Pengembalian barang.

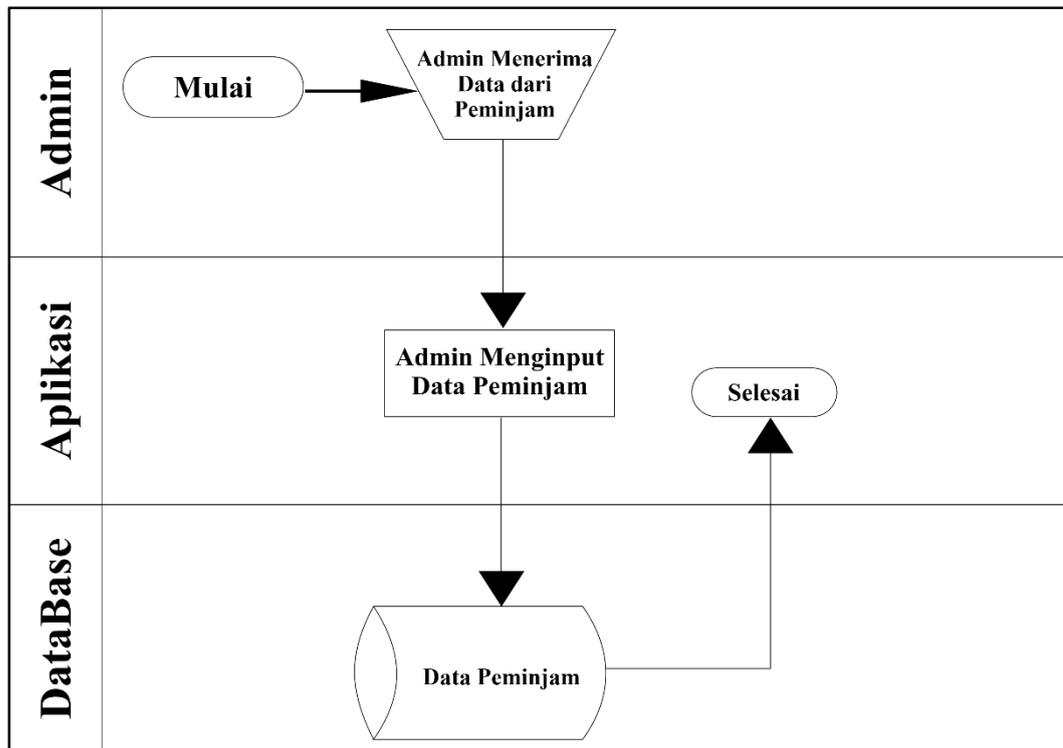
3.3 Pembahasan

3.3.1 Diagram Aliran Data

3.3.1.1 Sistem Pendataan Peminjam yang Diusulkan

Sistem Pendataan Peminjam pada Kantor Kesenian dan Kebudayaan dapat dilihat pada gambar 3.4.

- a. Admin menerima Data dari Si Peminjam.
- b. Admin menginput data peserta ke *database*.

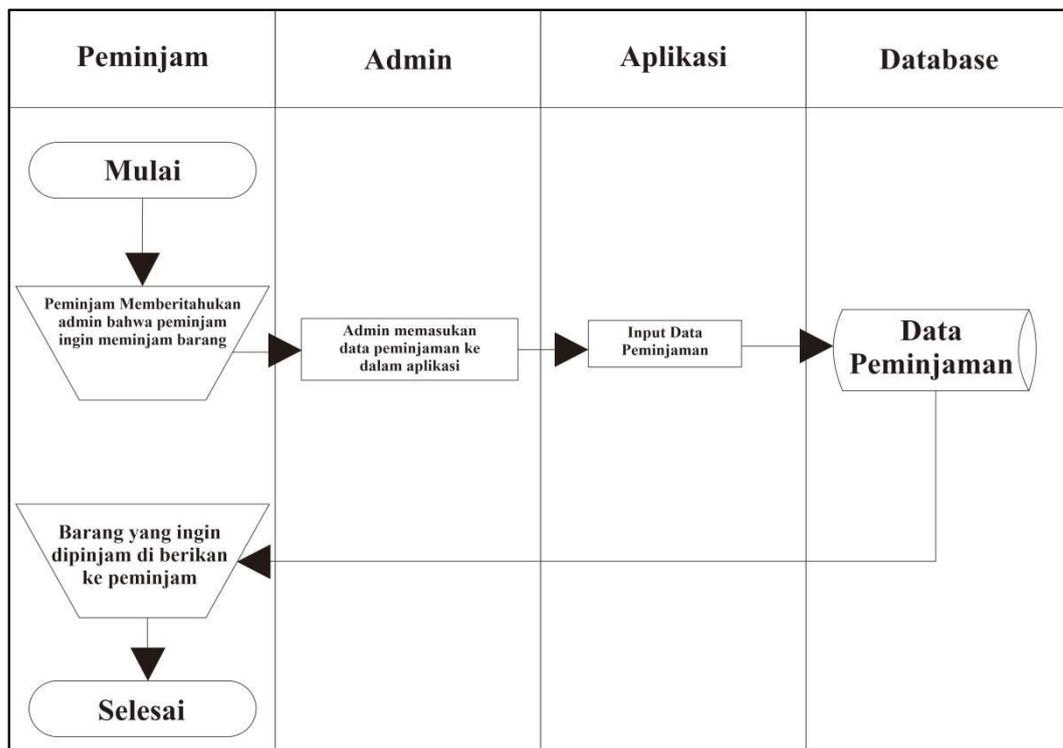


Gambar 3.4 *Flowchart* Prosedur Pendataan Peminjam yang Diusulkan

3.3.1.2 Sistem Peminjaman Barang yang Diusulkan

Sistem Peminjaman Barang yang diusulkan adalah sebagai berikut:

1. Anggota memberitahu ke admin jika ingin Meminjam barang.
2. Admin menginput data peminjaman ke aplikasi.
3. Barang di pinjamkan kepada Anggota.

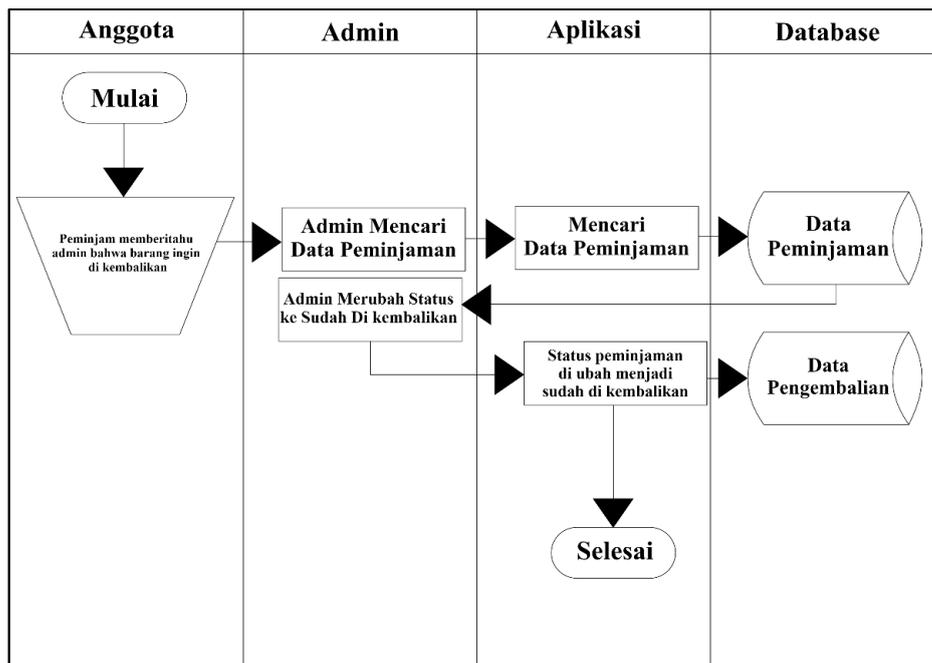


Gambar 3.5 Flowchart Prosedur Peminjaman Barang yang Diusulkan

3.3.1.3 Sistem Pengembalian Barang yang Diusulkan

Sistem Peminjaman Barang yang diusulkan adalah sebagai berikut:

1. Anggota memberitahu admin bahwa barang ingin di kembalikan .
2. Admin mencari data peminjaman di aplikasi.
3. Admin mengubah status menjadi sudah di kembalikan.
4. Barang di kembalikan.

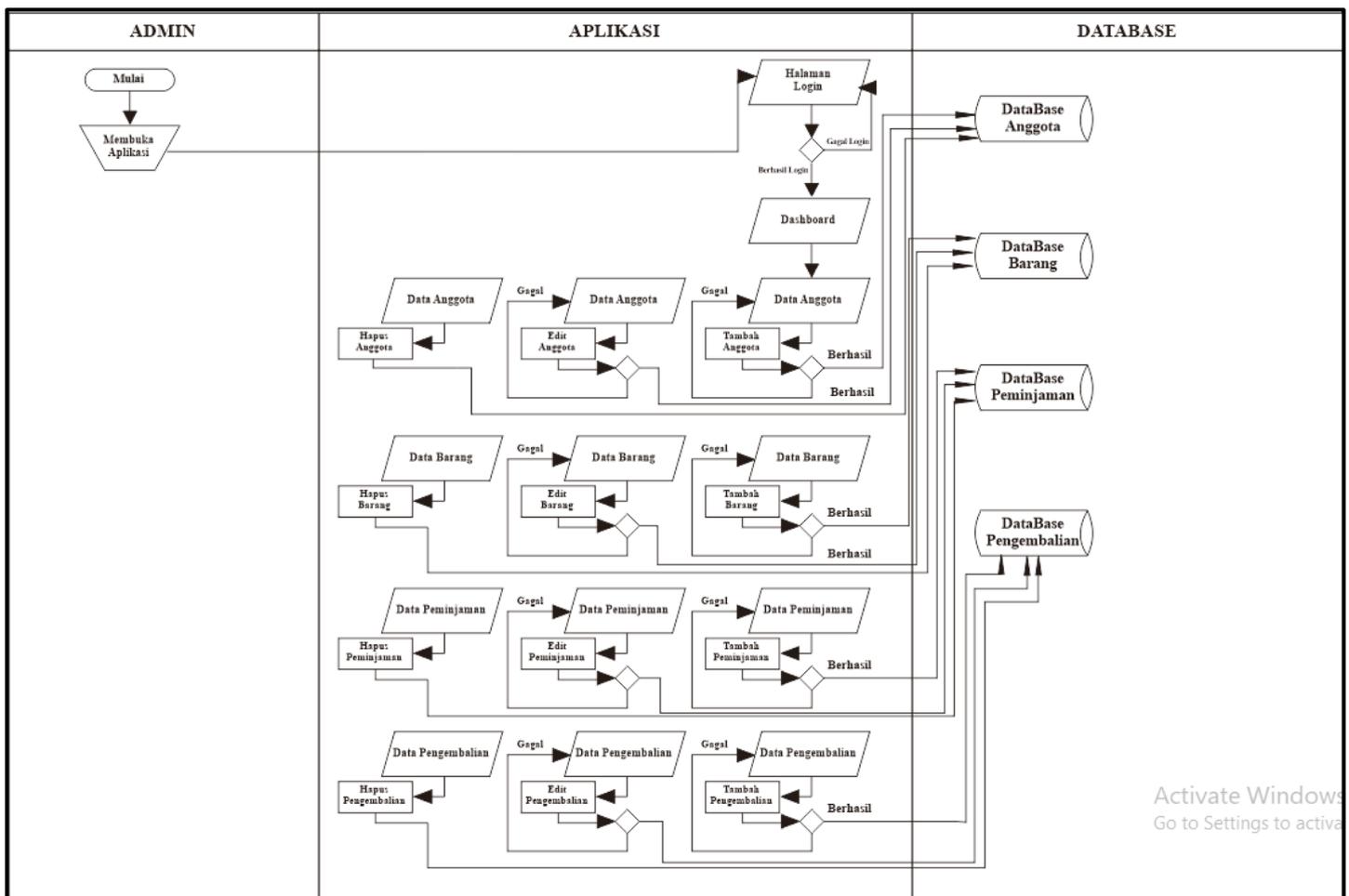


Gambar 3.6 *Flowchart* Prosedur Pengembalian Barang yang Diusulkan

3.4 Flowchart Diagram

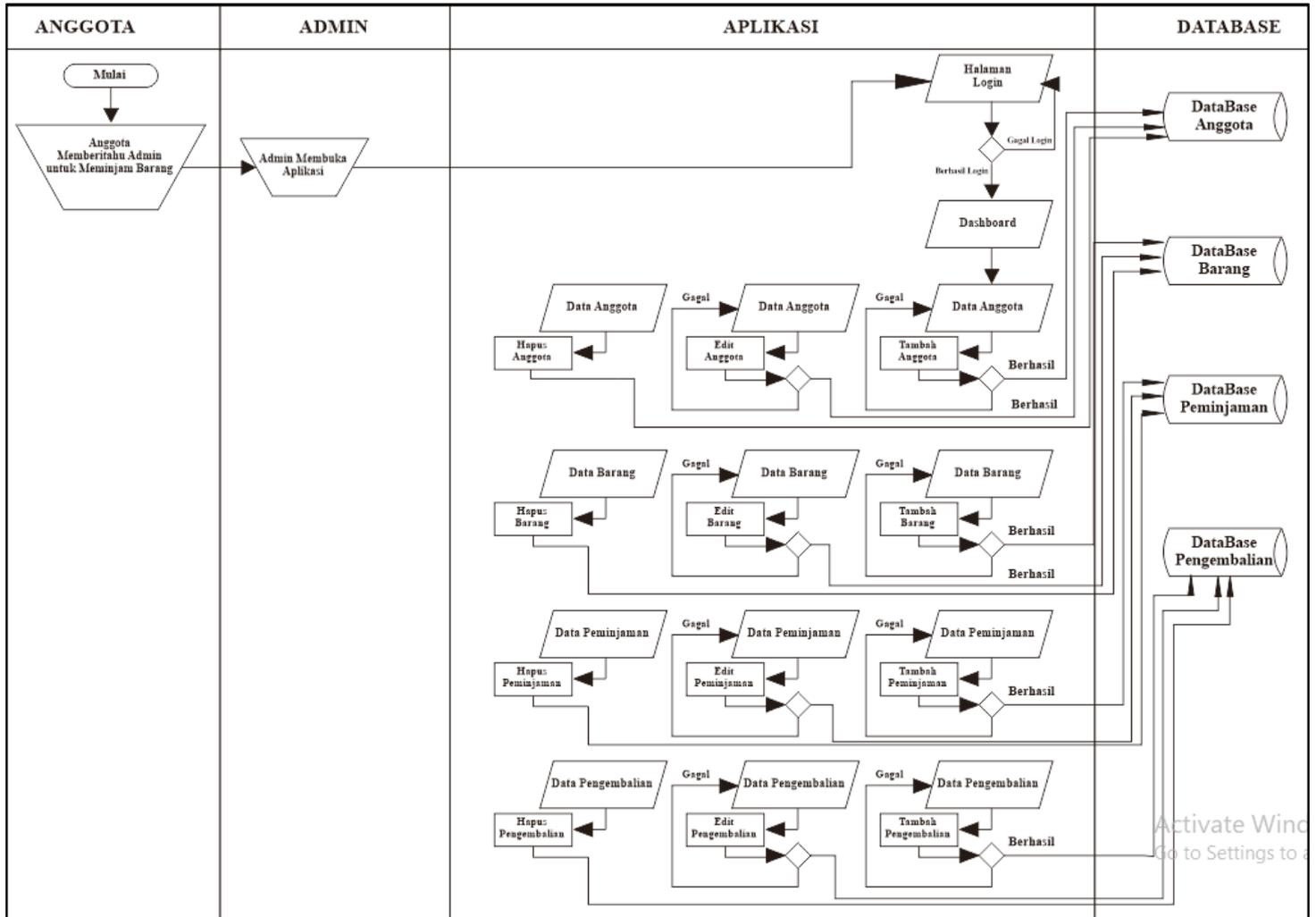
Flowchart Diagram adalah suatu bagian dengan simbol - simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses dengan proses lainnya dalam suatu program.

1. Flowchart Diagram Admin



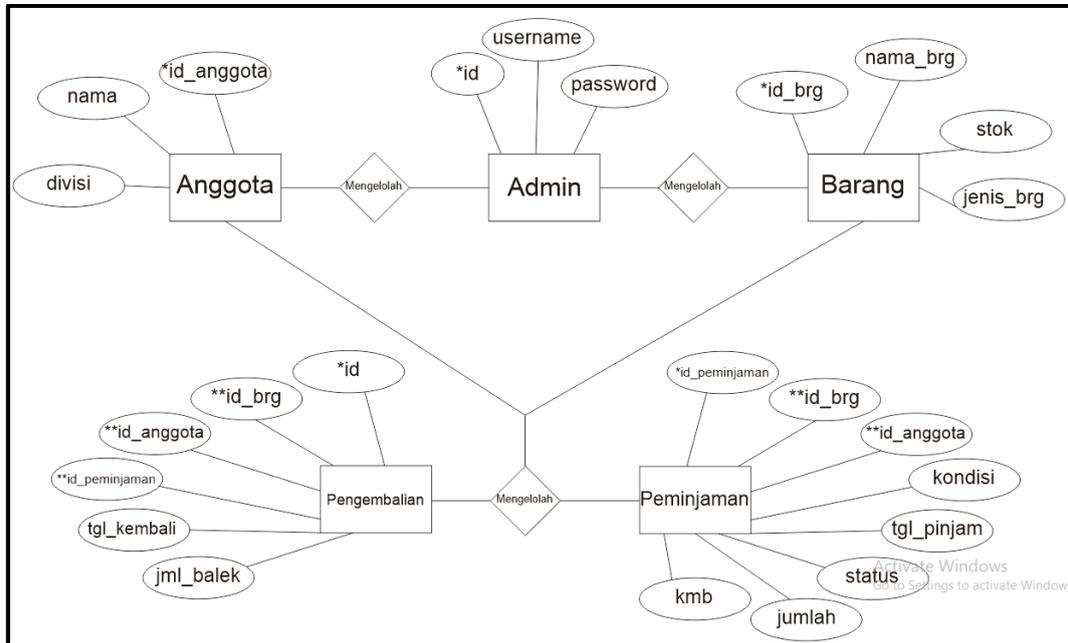
Gambar 3.7 Flowchart Diagram Admin

2. Flowchart Diagram Anggota



Gambar 3.8 Flowchart Diagram Anggota

3.5 Entity Relationship Diagram



Gambar 3.9 Entity Relationship Diagram

3.6 Perancangan Basis Data

3.6.1 Table Admin

Tabel user dengan nama admin digunakan untuk menampung data admin, dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tabel Admin

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
id	integer	11	<i>Primary Key</i>
username	varchar	20	Nama user
password	varchar	60	Kata sandi

3.6.2 Table Anggota

Tabel Anggota dengan nama Anggota digunakan untuk menampung data Anggota, dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tabel Anggota

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
Id_anggota	integer	11	<i>Primary Key</i>
nama	varchar	40	Nama user
divisi	varchar	20	Divisi

3.6.3 Table Barang

Tabel Barang dengan nama barang digunakan untuk menampung data Barang yang ada di Kantor Kesenian dan Kebudayaan, dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Tabel Barang

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
id_brg	Int	11	<i>Primary Key</i>
nama_brg	varchar	255	Nama Barang
stok	int	50	Stok Barang
Jenis_brg	varchar	255	Jenis Barang

3.6.4 Table Peminjaman

Tabel Peminjaman dengan nama peminjaman digunakan untuk menampung data peminjaman barang pada kantor kesenian dan kebudayaan, dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Tabel Peminjaman

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
id_peminjaman	Int	10	<i>Primary Key</i>
Id_brg	Int	11	<i>Foreign Key</i>
id_anggota	Int	11	<i>Foreign Key</i>
kondisi	varchar	100	kondisi
tgl_pinjam	varchar	40	Tgl_pinjam
status	tinyint	1	Status
jumlah	int	50	Jumlah
kmb	int	50	Jumlah Kembali

3.6.5 Table Pengembalian

Tabel Pengembalian dengan nama pengembalian digunakan untuk menampung data pengembalian barang pada kantor kesenian dan kebudayaan, dapat dilihat pada tabel 3.5.

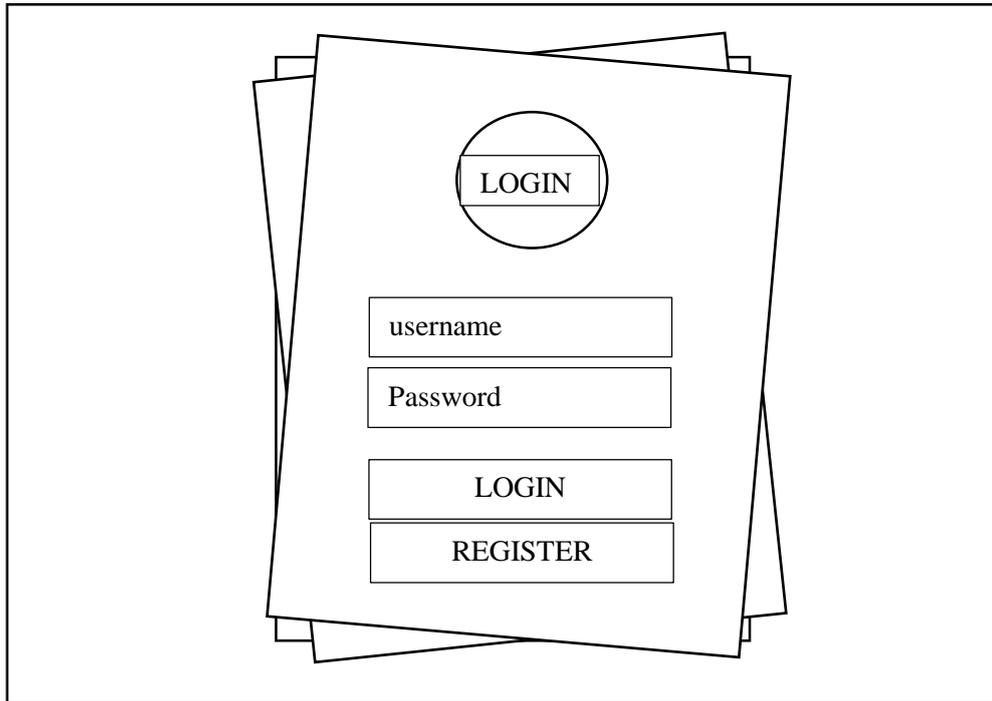
Tabel 3.5 Tabel Pengembalian

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
Id	Int	11	<i>Primary Key</i>
id_brg	Int	11	<i>Foreign Key</i>
id_anggota	Int	11	<i>Foreign Key</i>
id_peminjaman	Int	11	<i>Foreign Key</i>
tgl_kembali	Date	-	Status
jml_balek	int	50	jumlah

3.7 Perancangan *Interface*

Desain *interface* merupakan rancangan desain tampilan *input* dan *output* sebuah sistem. Aplikasi yang dikembangkan berbasis *web* sehingga *interface* yang ditampilkan berupa form berbasis *Graphical User Interface (GUI)*. Berikut beberapa desain *interface* dari aplikasi yang akan dibangun.

Desain input data login Admin merupakan rancangan form untuk masuk ke dalam menu utama aplikasi yang akan dibangun. Adapun *field-field* dari desain input data login yaitu berupa kolom username dan kata sandi yang berfungsi sebagai tempat penginputan data akun yang telah disediakan dan juga terdapat tombol register yang berfungsi untuk registrasi/pendaftaran admin. Penginputan data login tersebut digunakan untuk memverifikasi dengan data akun yang telah tersedia. Rancangan *interface* form login dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 Rancangan *Interface* form login Admin

Desain Dashboard merupakan rancangan form untuk mempermudah admin untuk melihat semua informasi singkat pada setiap halaman. Ada pun fitur-fitur dari desain Dashboard yaitu berupa informasi dari setiap halaman yang ada, seperti jumlah peminjam yang ada, jumlah peminjaman yang terjadi dan jumlah pengembalian yang ada serta jumlah kategori barang yang ada. Rancangan *interface* dashboard dapat dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 Rancangan *Interface* Dashboard

Desain Barang merupakan rancangan form untuk menambah, mengedit, menghapus serta menampilkan barang yang ada. Adapun kolom dari desain Data Barang yaitu berupa kode barang untuk menampilkan kode barang tersebut, nama barang untuk menampilkan nama barang tersebut, jenis barang untuk menampilkan jenis barang, stok barang untuk menampilkan stok barang tersebut serta aksi yang berisi tombol edit dan hapus. Lalu di pojok kanan atas terdapat tombol tambah yang berfungsi sebagai tambah barang. Rancangan *interface* Barang dapat dilihat pada gambar 3.12.

Logo	Kantor Kesenian dan Kebudayaan	Admin									
Dashboard Barang Peminjam Peminjaman Pengembalian	<p>Data Barang</p> <p style="text-align: right;"><input type="button" value="Tambah"/></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Barang</th> <th>Jenis Barang</th> <th>Stok Barang</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama Barang	Jenis Barang	Stok Barang	Aksi					
No	Nama Barang	Jenis Barang	Stok Barang	Aksi							

Gambar 3.12 Rancangan *Interface* data barang

Desain Peminjam merupakan rancangan form untuk menambah, mengedit, menghapus serta menampilkan data Peminjam yang ada. Adapun kolom dari desain Peminjam yaitu berupa nama untuk menampilkan nama Peminjam, divisi untuk menampilkan divisi peminjam serta Aksi yang berisi tombol edit dan hapus. Lalu di pojok kanan atas terdapat tombol tambah yang berfungsi sebagai tambah peminjam. Rancangan *interface* Peminjam dapat dilihat pada gambar 3.13

Logo	Kantor Kesenian dan Kebudayaan	Admin								
Dashboard Barang Peminjam Peminjaman Pengembalian	<p>Data Peminjam</p> <p style="text-align: right;"><input type="button" value="Tambah"/></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama</th> <th>Divisi</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		No	Nama	Divisi	Aksi				
No	Nama	Divisi	Aksi							

Gambar 3.13 Rancangan *Interface* data peminjam

Desain Peminjaman merupakan rancangan form untuk menambah, mengedit, menghapus serta menampilkan data Peminjaman yang ada. Adapun kolom dari desain Peminjaman yaitu berupa nama barang untuk menampilkan nama barang yang dipinjam, nama peminjam untuk menampilkan nama peminjam, kondisi barang untuk menampilkan kondisi barang, tanggal pinjam untuk menampilkan tanggal berapa barang di pinjam, jumlah barang untuk menampilkan jumlah barang yang di pinjam, status barang yang berfungsi menampilkan status barang sudah di kembalikan atau belum serta aksi yang berisi tombol edit dan hapus. Lalu di pojok kanan atas terdapat tombol tambah yang berfungsi sebagai tambah peminjaman. Rancangan *interface* Peminjaman dapat dilihat pada gambar 3.14.

Logo	Kantor Kesenian dan Kebudayaan	Admin																
Dashboard Barang Peminjam Peminjaman Pengembalian	<p>Data Peminjaman</p> <p style="text-align: right;"><input type="button" value="Tambah"/></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Barang</th> <th>Nama Peminjam</th> <th>Kondisi Barang</th> <th>Tanggal Pinjam</th> <th>Jumlah Barang</th> <th>Status</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		No	Nama Barang	Nama Peminjam	Kondisi Barang	Tanggal Pinjam	Jumlah Barang	Status	Aksi								
No	Nama Barang	Nama Peminjam	Kondisi Barang	Tanggal Pinjam	Jumlah Barang	Status	Aksi											

Gambar 3.14 Rancangan *Interface* Data Peminjaman

Desain Pengembalian merupakan rancangan form untuk menambah, mengedit, menghapus serta menampilkan data Pengembalian yang ada. Adapun kolom dari desain Pengembalian yaitu berupa nama barang untuk menampilkan nama barang yang dipinjam, nama peminjam untuk menampilkan nama peminjam, tanggal pinjam untuk menampilkan tanggal berapa barang di pinjam, tanggal kembali untuk menampilkan kapan barang itu di kembalikan, jumlah barang untuk menampilkan jumlah barang yang dikembalikan kondisi barang yang berfungsi untuk menampilkan kondisi barang, status barang yang berfungsi menampilkan status barang sudah di kembalikan atau belum serta Aksi yang berisi tombol edit dan hapus. Lalu di pojok kanan atas terdapat tombol tambah yang berfungsi sebagai tambah peminjaman. Rancangan *interface* Peminjaman dapat

dilihat pada gambar 3.15

Logo	Kantor Kesenian dan Kebudayaan	Admin															
Dashboard Barang Peminjam Peminjaman Pengembalian	Data Pengembalian																
	<input type="button" value="Tambah"/>																
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Barang</th> <th>Nama Peminjam</th> <th>Tanggal Pinjam</th> <th>Tanggal Kembali</th> <th>Jumlah Pengembalian</th> <th>Kondisi Barang</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama Barang	Nama Peminjam	Tanggal Pinjam	Tanggal Kembali	Jumlah Pengembalian	Kondisi Barang	Aksi								
No	Nama Barang	Nama Peminjam	Tanggal Pinjam	Tanggal Kembali	Jumlah Pengembalian	Kondisi Barang	Aksi										

Gambar 3.15 Rancangan *Interface* Data Pengembalian

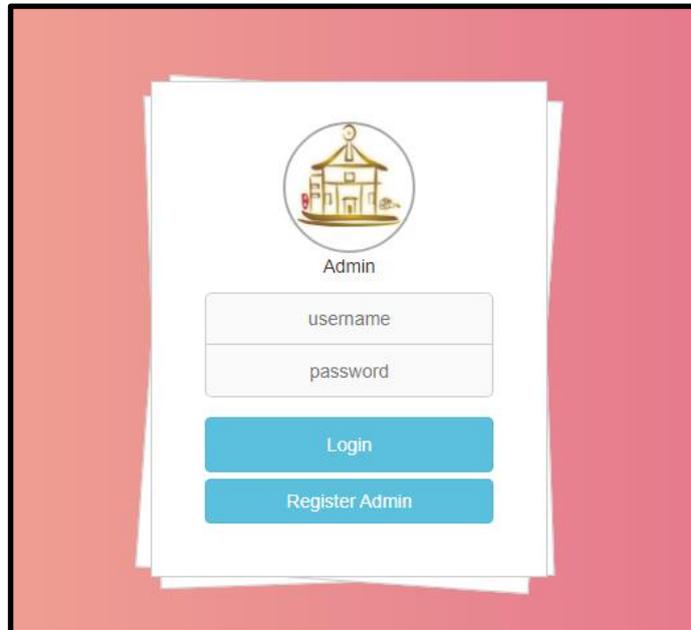
3.8 Hasil Implementasi dan Pengujian

Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *database* MySQL, serta Xampp versi 8.0.3. Berikut hasil implementasi dari aplikasi yang telah dibangun.

3.8.1 Interface Login

Pada halaman login Admin diminta untuk mengisi kolom Username dan Kata Sandi seperti yang tampil pada gambar 3.16. Jika pengguna mengisi kolom tersebut sesuai dengan akun yang tersedia maka aplikasi akan memunculkan pesan berupa login berhasil lalu masuk ke halaman dashboard. Tetapi jika pengisian kolom Username atau Kata Sandinya berbeda atau tidak sesuai dengan akun yang tersedia maka aplikasi akan memunculkan pesan

berupa login gagal. Pesan login gagal dapat dilihat pada gambar 3.17, dan pesan login berhasil dapat dilihat pada gambar 3.18.



Gambar 3.16 Interface Login



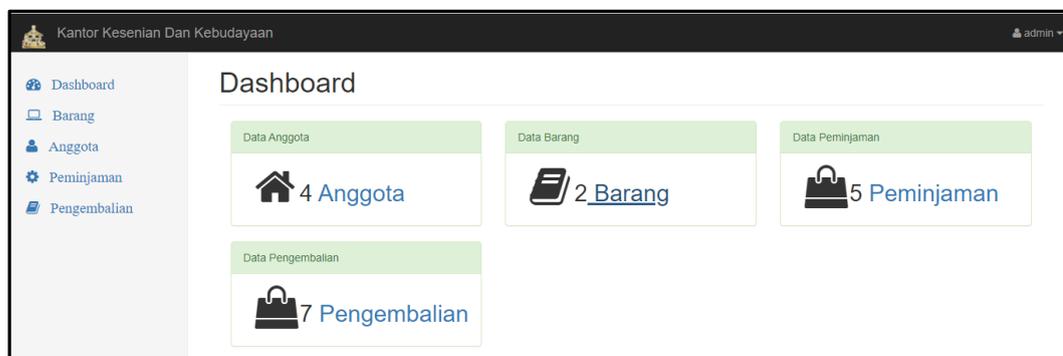
Gambar 3.17 Pesan Pemberitahuan Login Gagal



Gambar 3.18 Pesan Pemberitahuan Login Berhasil

3.8.2 Interface Dashboard

Halaman Tampilan Dashboard berisikan informasi singkat mengenai data yang ada seperti pemijaman, pengembalian, data barang serta data peminjaman dan untuk mempermudah kerja admin semua ikon yang ada di dashboard jika di klik akan langsung mengarah ke informasi yang ingin di lihat secara detail, pada gambar 3.19 adalah tampilan menu dashboard.



Gambar 3.19 Tampilan Halaman Dashboard

3.8.3 Interface Peminjaman dan Pengembalian

Halaman Tampilan Data Peminjaman dan Pengembalian berisikan tampilan mengenai data peminjaman dan pengembalian. Di tampilan data peminjaman bisa di lihat terdapat beberapa kolom yang merupakan kolom informasi peminjaman barang lalu Di tampilan data pengembalian bisa di lihat terdapat beberapa kolom yang merupakan kolom informasi pengembalian barang. Pada gambar 3.20 merupakan tampilan dari halaman peminjaman dan 3.21 merupakan tampilan dari halaman pengembalian.

Data Peminjaman

Laporan Peminjaman + Tambah

No	Nama Barang	Nama Peminjam	Kondisi Barang	Tanggal Pinjam	Jumlah Pinjam	Jumlah Kembali	Status Barang	Aksi
1	kabel hdmi	steven	Bagus	19-07-2021	0	1	sudah dikembalikan	Edit Hapus
2	kabel hdmi	steven	Bagus	17-07-2021	0	2	sudah dikembalikan	Edit Hapus
3	usb	steven	Bagus	17-07-2021	0	2	sudah dikembalikan	Edit Hapus

Gambar 3.20 Tampilan Halaman Peminjaman

Kantor Kesenian Dan Kebudayaan admin

Dashboard
Barang
Anggota
Peminjaman
Pengembalian

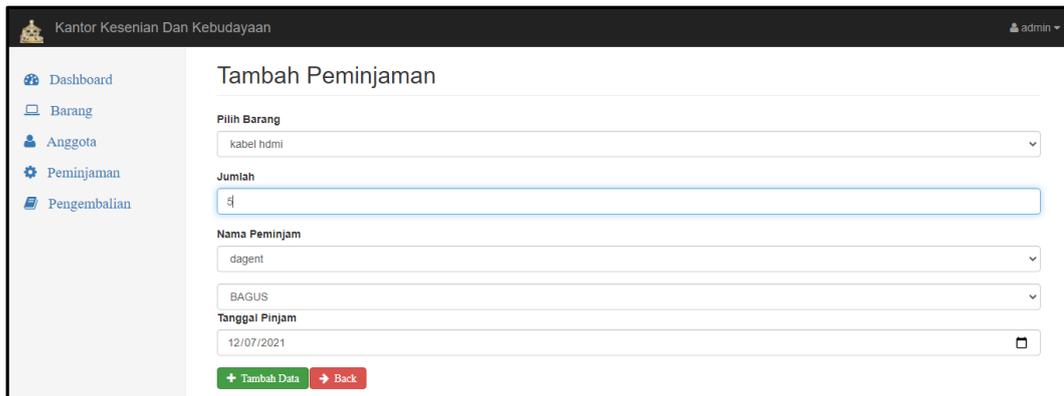
History Pengembalian

No	Nama Barang	Nama Peminjam	Tanggal Pinjam	Tanggal Kembali	Jumlah Pengembalian	Kondisi Barang	Aksi
1	usb	dagent	2021-07-12	2021-07-12	5	Bagus	Hapus

Gambar 3.21 Tampilan Halaman Pengembalian

Tujuan dilakukannya pengujian adalah untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut sudah berjalan sesuai dengan fungsinya atau belum. Pengujian aplikasi dilakukan dengan cara menerapkan fungsi dari aplikasi tersebut seperti menginput, mengubah, menampilkan, serta menghapus. Pengujian pertama yang dilakukan adalah menginput data peminjaman dapat dilihat pada gambar 3.22 dan 3.23. Selanjutnya dilakukan pengujian dengan mengubah data yang dapat dilihat dari gambar 3.24 dan 3.25. Selanjutnya dilakukan pengujian menampilkan data yang dipilih yang dapat kita lihat dari gambar 3.26. Pengujian Terakhir adalah dengan cara menghapus salah satu data peminjaman yang dapat dilihat dari gambar 3.27.

Pada gambar di bawah bisa di lihat ini adalah pengujian untuk input data peminjaman pada kolom pilih barang kita dapat memilih barang yang telah kita input sebelum nya, pada tabel jumlah kita akan menginput berapa banyak barang yang akan di pinjam, pada tabel nama peminjam kita menginput nama dari si peminjam yang ingin meminjam barang, pada tabel kondisi kita memilih kondisi barang sebelum di pinjamkan kemudian kita atur tanggal pinjam pada kolom tanggal pinjam kemudian kita klik tombol tambah data maka setelah di klik jika data berhasil di input maka akan muncul pesan pada gambar 3.23.



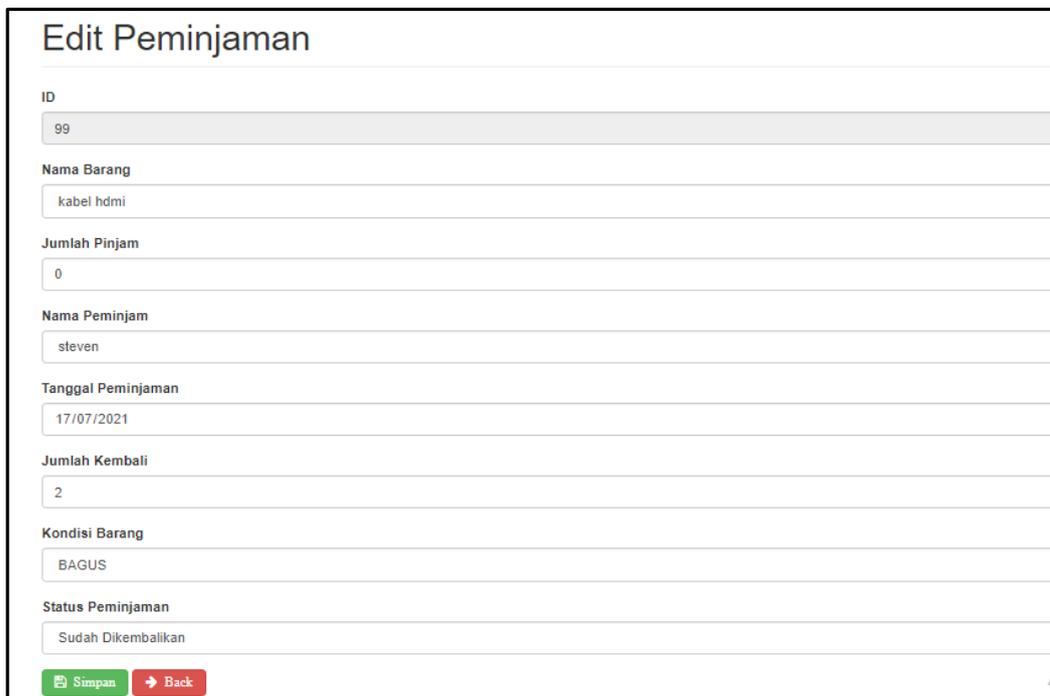
The screenshot shows a web application titled "Kantor Kesenian Dan Kebudayaan" with a user profile "admin". The main content area is titled "Tambah Peminjaman". It contains several input fields: "Pilih Barang" (dropdown menu with "kabel hdmi" selected), "Jumlah" (text input with "4" entered), "Nama Peminjam" (dropdown menu with "dagent" selected), "BAGUS" (dropdown menu), and "Tanggal Pinjam" (calendar input with "12/07/2021" selected). At the bottom, there are two buttons: a green "+ Tambah Data" button and a red "Back" button.

Gambar 3.22 Pengujian Input data Peminjaman



Gambar 3.23 Pengujian input data Peminjaman

Pada gambar di bawah bisa di lihat ini adalah pengujian untuk merubah data peminjaman. pada kolom nama barang kita dapat merubah nama barang yang telah kita input sebelum nya, pada tabel jumlah kita akan merubah berapa banyak barang yang akan di pinjam, pada tabel nama peminjam kita merubah nama dari si peminjam yang ingin meminjam barang, pada tabel kondisi kita dapat merubah kondisi barang sebelum di pinjamkan kemudian kita dapat merubah tanggal pinjam pada kolom tanggal pinjam kemudian kita klik tombol simpan maka setelah di klik jika data berhasil di rubah maka akan muncul pesan pada gambar 3.25.

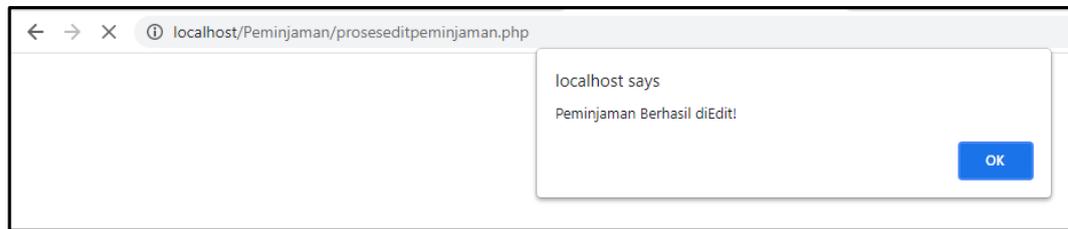


The image shows a web form titled "Edit Peminjaman" with the following fields and values:

Field	Value
ID	99
Nama Barang	kabel hdmi
Jumlah Pinjam	0
Nama Peminjam	steven
Tanggal Peminjaman	17/07/2021
Jumlah Kembali	2
Kondisi Barang	BAGUS
Status Peminjaman	Sudah Dikembalikan

At the bottom of the form, there are two buttons: "Simpan" (Save) and "Back".

Gambar 3.24 Pengujian merubah data peminjaman



Gambar 3.25 Pengujian merubah data peminjaman

Pada gambar dibawah bisa di lihat di gambar 3.26 berikut adalah tampilan peminjaman bila kita mengklik tombol hapus maka data peminjaman akan terhapus dan akan memunculkan pesan pada gambar 3.27.

Peminjaman								
No	Nama Barang	Nama Peminjam	Kondisi Barang	Tanggal Pinjam	Jumlah Pinjam	Jumlah Kembali	Status Barang	Aksi
1	kabel hdmi	steven	Bagus	17-07-2021	0	2	sudah dikembalikan	Edit Hapus
2	usb	steven	Bagus	17-07-2021	0	2	sudah dikembalikan	Edit Hapus

Gambar 3.26 Pengujian menampilkan data peminjaman



Gambar 3.27 Pengujian meghapus data Peminjaman

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh penulis selama PKL, pada Kantor Kesnian dan Kebudayaan telah memiliki media penyimpanan data. Dimana penyimpanan data pada Kantor Kesenian dan Kebudayaan telah disimpan secara manual menggunakan kertas. Namun terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan seperti terjadinya kehilangan data, tidak memiliki data yang lengkap, membutuhkan waktu serta proses pencarian data cukup sulit, dan membutuhkan tempat yang besar untuk media penyimpanan data peminjaman dan pengembalian barang. Aplikasi Peminjaman dan Pengembalian Barang pada Kantor Kesenian dan Kebudayaan telah berhasil dibangun yang berupa sebuah aplikasi yang memiliki fungsi menambah, mengubah, melihat, menghapus, data barang, data anggota, data peminjaman, serta data pengembalian. Dari hasil pengujian pada aplikasi tersebut, semua fungsi pada aplikasi tersebut sudah berjalan sesuai dengan fungsinya.

4.2 Saran

Berdasarkan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, penulis memberikan saran yaitu Aplikasi berbasis *web* ini dapat dikembangkan menjadi berbasis android agar kelak dapat memudahkan pihak staff Kantor Kesenian dan Kebudayaan dalam mengelola data barang, data anggota, data peminjaman, serta data pengembalian.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, I.F. & Agus S. 2018. *Perancangan Program Aplikasi Manajemen Keuangan (KAS) Pondok Pesantren Miftahussalam*. Jurnal Informatika Simantik. 3(2) : 44-45.
- Aprianti, W., & Maliha, U. 2016. *Sistem Informasi Kepadatan Penduduk Kelurahan Atau Desa Studi Kasus Pada Kecamatan Bati-Bati*. 2(2013), 21–28.
- Arief, M.Rudyanto. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MYSQL*. Andi: Yogyakarta.
- Asropudin, Pipin. 2013. *Kamus Teknologi Informasi Komunikasi*. Bandung: CV.Titian Ilmu.
- Budi Raharjo. 2011. *Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL*. Informatika: Bandung
- Budiman, A., & Mulyani, A. 2017. *Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Persediaan Barang di TB. Indah Jaya Berbasis Desktop*. Jurnal Algoritma, 13(2), 374–378. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-2.374>
- Fridayanthie, E. W. 2015. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Peralatan Hiking Berbasis Desktop Pada Toko Cimone Outdoor Tangerang*. Jurnal Khatulistiwa Informatika, 3(2), 143–151.
- Jayanti, D., & Siska, I. 2014. *Sistem Informasi Penggajian Pada CV . Blumbang Sejati Pacitan*. Sistem Informasi Penggajian, 6(3), 36–43. <https://doi.org/10.3112/SPEED.V6I3.1041>
- MACHMUD, R. 2013. *Peranan penerapan sistem informasi manajemen terhadap efektivitas kerja pegawai lembaga pasyarakat narkotika (lapastika) bollangi kabupaten gowa*. Jurnal Capacity STIE AMKOP Makassar, 9(3), 409–421.
- Noor, M. F., Pambudi, Y. D., & Widiyanto, W. W. 2018. *Analisa Alur Proses Penentuan Kebutuhan Sistem (Studi Kasus: Sistem Informasi Pengolahan Raport)*. Jurnal Informa Politeknik Indonusa Surakarta, 4(1), 20–26.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- <https://github.com/bangadam/Peminjaman-Alat> Diakses pada 15 April 2021. Pukul 8.40 WIB

