

Prototype Sistem Informasi Perpustakaan Untuk Kebutuhan Pengelolaan Perpustakaan Sekolah

SH Bariah, IM Rizki, KAN Imania

*Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Terapan dan Sains
Institut Pendidikan Indonesia*

Jl. Pahlawan No. 32 Tarogong – Garut

sitihusnulbariah@institutpendidikan.ac.id

ilfanmrizki@gmail.com

kuntum27@institutpendidikan.ac.id

Abstract — This study aims to determine how to make a prototype of a library information system that will be used in schools which aims to facilitate the work of a library officer because the library exists as a medium in an effort to educate the nation's children, so that in every school there is a library required. However, not all libraries in schools have a supportive management system. In the management process, sometimes they still use manual methods. In this case, a more effective and efficient information system is needed for the management of the library. This library information system simulation application is made based on the design and implementation..

Keywords — Libraries, Management, Education, Information, Systems

Abstrak — Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pembuatan prototype dari sistem informasi perpustakaan yang akan digunakan di sekolah yang bertujuan untuk mempermudah pekerjaan seorang petugas perpustakaan dikarenakan perpustakaan ada sebagai sebuah media dalam usaha mencerdaskan pendidikan anak bangsa, sehingga disetiap sekolah wajib adanya perpustakaan. Namun tidak semua perpustakaan disekolah mempunyai sistem pengelolaan yang menunjang. Dalam proses pengelolannya kadang masih menggunakan cara manual. Dalam hal ini diperlukannya sebuah sistem informasi yang lebih efektif dan efisien untuk pengelolaan perpustakaan tersebut. Aplikasi simulasi sistem informasi perpustakaan ini dibuat berdasarkan desain dan implementasi.

Kata Kunci — Perpustakaan, Pengelolaan, Pendidikan, Informasi, Sistem

I. PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007, perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka. Perpustakaan diselenggarakan berdasarkan asas pembelajaran sepanjang hayat, demokrasi, keadilan, keprofesionalan, keterbukaan, keterukuran, dan kemitraan. Perpustakaan berfungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa. Perpustakaan bertujuan memberikan layanan kepada pemustaka, meningkatkan kegemaran membaca, serta memperluas wawasan dan pengetahuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dari uraian di atas, ada satu benang merah yang dapat ditarik bahwa perpustakaan adalah tempat untuk melayani informasi melalui koleksi bahan pustaka yang dimilikinya. Keberadaan suatu perpustakaan adalah untuk memberdayakan masyarakat agar memiliki kesadaran

informasi yang baik. Kesadaran akan arti penting informasi inilah yang lazim disebut dengan literasi informasi.

Literasi memiliki fungsi penting dalam kehidupan. Kesadaran berliterasi akan mengantarkan sebuah peradaban pada kedudukan yang terhormat. Bangsa yang literate adalah bangsa yang mampu menjawab tantangan zaman. Sebaliknya, bangsa yang tidak literate akan menjelma menjadi sebuah bangsa lemah. Bangsa lemah ini tidak akan pernah mampu merespon tantangan dan rintangan di masa depan.[1]

Literasi sendiri secara sederhana diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis. Dalam konteks pemberdayaan masyarakat, literasi mempunyai arti kemampuan memperoleh informasi dan menggunakannya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi masyarakat.

Peradaban yang berliterasi selalu ditandai dengan kepedulian yang tinggi terhadap perpustakaan. Perpustakaan selalu menjadi transportasi literasi ketika suatu peradaban mencapai puncak keemasan. Sejarah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sepanjang peradaban manusia tidak dapat lepas dari perpustakaan[2].

Pada masa Dinasti Abasiyah (750 – 1258 M) kita mengenal Perpustakaan Baitul Hikmah. Tidak sembarang orang bisa bekerja sebagai pustakawan di sana. Hanya orang-orang kepercayaan khalifah dan para ilmuwan sajalah yang boleh bekerja. Diantaranya adalah Al – kindi, Al – khawarizmi, seorang ilmuwan matematika terkenal saat itu. Mereka adalah para ilmuwan yang bekerja di perpustakaan Baitul Hikmah. Mereka adalah Ilmuwan-Pustakawan. Saat itu keberadaan perpustakaan dan buku sangat dihormati, bahkan jabatan pustakawan saat itu menjadi primadona. pustakawan memperoleh gaji yang sangat besar dari pemerintah[3]

Literasi informasi merupakan jiwa sebuah perpustakaan. Perpustakaan Nasional RI melukiskan kemampuan informatif ini dalam logonya. Buku terbuka melambangkan sumber ilmu pengetahuan yang senantiasa berkembang. Nyala obor melambangkan pelita dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa. Dua tangan terkatup dengan lima jari menopang melambangkan ilmu pengetahuan baru dapat dicapai melalui pembinaan pendidikan seutuhnya dengan ditunjang oleh sarana pustaka yang lengkap. Lima dasar penunjang dan lima sinar memancar melambangkan dasar falsafah Pancasila dalam ilmu pengetahuan menghasilkan manusia Indonesia seutuhnya yang berguna bagi nusa dan bangsa.



PERPUSTAKAAN NASIONAL REPUBLIC INDONESIA

Gambar 1. Logo Perpustakaan Nasional

Latar belakang lingkaran melambangkan kebulatan tekad dalam usaha mewujudkan pemerataan pendidikan bagi seluruh rakyat Indonesia. Sedangkan warna biru adalah warna yang memiliki sifat tenang dan memberikan kesan kedalaman. Jadi, pengertian warna biru pada logo Perpustakaan Nasional RI ialah ketenangan berpikir, dan kedalaman ilmu pengetahuan yang dimiliki merupakan landasan pengabdian kepada masyarakat, nusa dan bangsa.[4]

Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan hanya mengatur kelembagaan perpustakaan

secara normatif. Selama ini aspek kelembagaan perpustakaan masih belum jelas, masih menumpang pada peraturan perundangan lain.

Untuk mewujudkan aspek kelembagaan yang kuat, peraturan pelaksana (dalam bentuk Peraturan Pemerintah) perlu secara tegas menentukan status eselon bagi masing-masing jenis perpustakaan. Perpustakaan umum provinsi berbentuk badan (eselon II A), perpustakaan umum kabupaten/kota berbentuk kantor (eselon III A), perpustakaan umum kecamatan berbentuk UPTD (eselon IVA), perpustakaan desa dan sekolah bereselon IV B.

Dengan aturan semacam ini perpustakaan akan lebih diperhatikan oleh pemerintah daerah dan peluang untuk mendapat anggaran yang memadai akan semakin besar.

Perpustakaan yang ideal pada dasarnya adalah sebuah perpustakaan yang mampu memberdayakan masyarakat. Perpustakaan yang mampu melakukan revolusi minat baca pada masyarakat. Mampu mengubah karakter masyarakat dari tidak suka membaca menjadi suka membaca. Mengubah masyarakat tuna informasi menjadi masyarakat yang berliterasi atau melek informasi, Oleh karena itu disini saya mencoba membuat sebuah prototype untuk membuat suatu aplikasi perpustakaan berdasarkan dengan hasil dari penelitian yang dilakukan.[5]

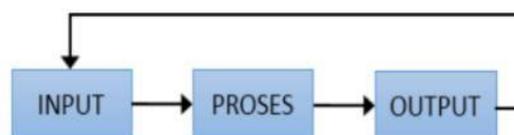
KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Dasar Sistem

Sistem berasal dari bahasa latin dan yunani adalah suatu kesatuan yang terdiri dari komponen-komponen atau elemen-elemen yang saling berhubungan untuk memperlancar arus informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Stalling suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. Dalam pengertian lain suatu sistem dapat diambil pengertian yang pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu [6]

Sebuah sistem memiliki 3 unsur pembentukan sistem yang terdiri dari input, proses, dan output. Dari ke 3 unsur pembentukan sistem ini biasanya melakukan beberapa input untuk diproses dan menghasilkan output seperti sebelumnya.



Gambar 2. Unsur Pembentukan Sistem

B. Karakteristik Sistem

Suatu system mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu [7]:

1. Komponen Sistem

Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu *subsistem* atau bagian-bagian dari sistem. Setiap *subsistem* mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Elemen-elemen yang lebih kecil yang disebut *subsistem*, misalkan sistem komputer terdiri dari *subsistem* perangkat keras, perangkat lunak dan manusia. Elemen-elemen yang lebih besar yang disebut *supra sistem*.

2. Batas Sistem (*Boundary*)

Suatu sistem memiliki sebuah daerah yang memberi batasan antara suatu sistem dengan sistem lainnya atau suatu sistem dengan lingkungan luarnya yang disebut dengan batas sistem atau *boundary*. Batas sistem menunjukkan ruang lingkup dari suatu sistem, sehingga sistem tersebut dipandang sebagai suatu kesatuan.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan luar sistem adalah segala sesuatu yang berada di luar batas dari sistem tetapi tetap mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan. Lingkungan luar yang menguntungkan harus tetap dijaga dan dipelihara, sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, jika tidak akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung sistem adalah media perantara antar *subsistem* (elemen-elemen yang lebih kecil). Melalui penghubung tersebut, sumber-sumber daya dapat mengalir dari satu *subsistem* ke *subsistem* lainnya. Dengan penghubung satu *subsistem* dapat berinteraksi dengan *subsistem* yang lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Masukan (Input)

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa *maintenance input* dan *sinyal input*. *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. *Sinyal input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

6. Keluaran (*Output*)

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk *subsistem* yang lain atau kepada *supra sistem*.

7. Pengolahan Sistem (*Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran (*Objective*) atau Tujuan (*Goal*) Sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan atau sasaran. Kalau suatu sistem tidak mempunyai

sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Desain penelitian adalah representasi langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan sebuah penelitian.

A. Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan Wawancara dan penyebaran angket dengan sistem Google Form, penelitian dilaksanakan pada beberapa mahasiswa Prodi PTI di Institut Pendidikan Indonesia pada bulan Awal Januari sampai dengan selesai. Waktu tersebut dimulai dari tahap perencanaan sampai tahap prototyping

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, terdiri atas tiga tahap kegiatan yaitu:

- 1) Mereduksi data, adalah proses kegiatan menyeleksi, memfokuskan dan menyederhanakan semua data yang telah diperoleh mulai dari awal pengumpulan data sampai pembahasan.
- 2) Menyajikan data adalah kegiatan mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.
- 3) Menarik kesimpulan atau verifikasi data adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi yang mencakup pencarian makna data serta memberikan penjelasan selanjutnya.

Langkah-langkah pengumpulan data yaitu:

- 1) melakukan observasi,
- 2) Pembuatan data penelitian yang dibutuhkan
- 3) Penyebaran angket penelitian.

Metode Pengumpulan Data yang digunakan yaitu:

- 1) Studi Literatur, yaitu mengumpulkan data dengan mempelajari artikel-artikel ilmiah, pernyataan resmi pemerintah berdasarkan pandemic saat ini, dokumen resmi dari pihak sekolah untuk memberikan pemahaman lebih lanjut tentang aplikasi yang akan dibuat.
- 2) Wawancara, yaitu pengumpulan data dengan melakukan tatap muka secara tidak langsung lewat google form untuk melakukan tanya jawab langsung dengan para narasumber yang terlibat.

B. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan perangkat lunak yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah Prototype yang merupakan salah satu model dari SDLC (system development life cycle). Prototype cocok digunakan untuk mengembangkan sebuah perangkat yang akan dikembangkan kembali.

Model prototype ini dimulai dengan pengumpulan kebutuhan pengguna, dalam hal ini aktivitas peminjaman buku di perpustakaan. Kemudian membuat sebuah rancangan kilat yang selanjutnya akan dievaluasi kembali sebelum diproduksi secara benar. Model prototype bukanlah merupakan sesuatu yang lengkap, tetapi sesuatu yang harus dievaluasi dan dimodifikasi kembali. Tujuan utama dari penyediaan rancangan adalah sebagai alat bantu dalam memberi gambaran aplikasi pembelajaran daring berbasis cloud storage seperti tampilan input dan output yang perlu dimasukkan dalam prototype yang akan dikembangkan [8].

III. PEMBAHASAN

A. Analisis Perancangan Sistem

Sistem aplikasi ini seperti yang telah dijelaskan sebelumnya adalah suatu sistem yang akan memudahkan pengelolaan perpustakaan yang di mana nantinya akan memudahkan petugas perpustakaan dalam mengelola perpustakaannya itu, karena itu sistem ini harus dibuat sebaik mungkin agar tidak menjadi sesuatu yang malah akan menyusahkan sang petugas perpustakaan.

System dirancang berdasarkan tahapan pengembangan system model prototype pada tahapan perancangan dirancang sebuah analisis kebutuhan berupa data yang dibutuhkan diantaranya seperti:

- 1) Data Petugas
- 2) Data Pegawai
- 3) Data TU

Kebutuhan fungsional berdasarkan kebutuhan user dan pengguna lainnya diantaranya adalah:

- 1) Proses login
- 2) Fitur pendaftaran anggota
- 3) Fitur pengelolaan buku
- 4) Fitur pengelolaan anggota
- 5) Fitur pengelolaan petugas
- 6) Fitur peminjaman buku
- 7) Fitur pengembalian buku
- 8) Proses Logout

Kebutuhan non-fungsional diantaranya adalah adanya pembatasan hak akses antara petugas, anggota dan TU.

B. Aktor

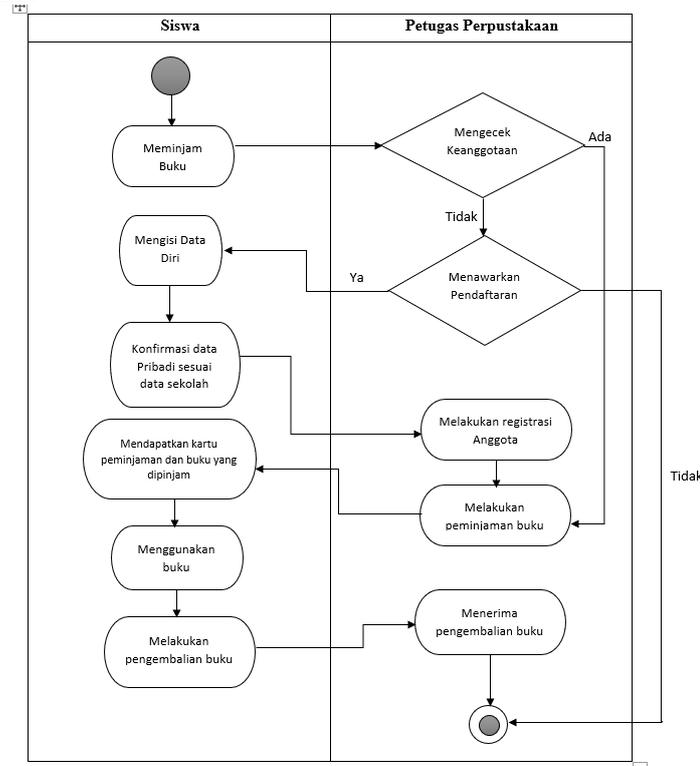
Berdasarkan analisis pengguna yang telah diteliti, ditemukanlah 3 aktor yang terlibat dalam sistem ini yaitu petugas perpustakaan, TU sekolah dan Murid selaku orang yang meminjam buku.

- 1) Petugas Perpustakaan (Orang yang bertugas dan memiliki hak akses untuk melakukan operasi pengelolaan data buku, anggota, dan proses peminjaman buku)

- 2) Anggota perpustakaan (anggota adalah orang yang diperbolehkan meminjam buku. Seseorang yang ingin meminjam buku harus mendaftar menjadi anggota terlebih dahulu)
- 3) TU Sekolah (Bagian TU adalah bagian yang mengelola dan mereview pekerjaan pengelolaan petugas perpustakaan)

C. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan aliran kerja atau aktifitas dari sebuah sistem. Activity Diagram ini menggambarkan aktivitas yang akan terjadi dalam lingkup aplikasi sistem perpustakaan ini. Activity diagram pada aplikasi sistem informasi perpustakaan adalah sebagai berikut



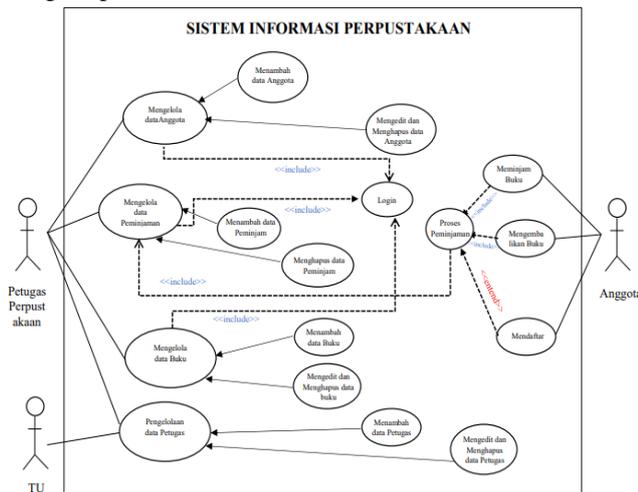
Gambar 3. Activity Diagram SI Perpustakaan

Pada activity diagram diatas terlihat aliran kerja atau aktivitas dari sebuah system, dimulai dari siswa yang ingin meminjam buku, terlebih dahulu mengecek keanggotaann, jika statusnya ada amaka dapat langsung melakukan peminjaman buku, dan jika tidak system akan menawarkan pendaftaran, jika siswa menyetujuinya makan tampil form input isi identitas diri, konfirmasi data lainnya sesuai data sekolah, dan melakukan registrasi anggota.

Aktifitas peminjaman buku dapat dilakukan jika tahapan registrasi anggota sudah dapat divalidasi. Bukti bahwa siswa berhasil mekukan registrasi dengan diberikanya hak akses berupa kartu peminjaman.

D. Use Case Diagram

Use Case diagram digunakan untuk menyatakan fungsionalitas yang disediakan oleh suatu organisasi secara keseluruhan dan digunakan secara intensif untuk menghimpun konteks sistem



Gambar 4. Use Case Diagram SI Perpustakaan

Terdapat beberapa actor pada usecase diagram SI Perpustakaan diatas, diantaranya adalah petugas perpustakaan, TU, dan anggota. Ketiga actor tersebut memiliki hak akses yang berbeda-beda.

Petugas perpustakaan dapat mengelola data anggota, seperti menambah data anggota, mengedit dan menghapus data anggota. Petugas dapat mengelola data peminjaman seperti menambah data peminjam, menghapus data peminjam. Petugas dapat mengelola data buku seperti menambah data buku, mengedit dan menghapus data buku.

TU dapat memanfaatkan fitur pengelolaan data dan petugas seperti menambah data petugas, mengedit dan menghapus data petugas.

Anggota dapat mendaftar, meminjam buku, dan mengembalikan buku berdasarkan proses peminjaman pada use case diagram diatas.

E. Definisi Use Case

No.	Event	Deskripsi
1	Login	Proses untuk melakukan Login yang dilakukan oleh petugas perpustakaan
2	Logout	Proses untuk melakukan Logout yang dilakukan oleh petugas perpustakaan
3	Pengelolaan Buku	Proses untuk pengelolaan data buku mulai dari memasukkan data buku, mengedit data buku, menghapus data buku dan mencari data buku juga melihat data buku
4	Menambah data Buku	Proses untuk menambah data buku baru
5	Mengedit data Buku	Proses untuk mengedit data buku yang sudah ada
6	Menghapus data Buku	Proses untuk menghapus data buku
7	Mencari data Buku	Proses untuk mencari data buku
8	Pengelolaan Anggota	Proses untuk pengelolaan data Anggota mulai dari memasukkan data anggota, mengedit data anggota, menghapus data anggota dan mencari data anggota juga melihat data anggota
9	Menambah data Anggota	Proses untuk menambah data anggota baru
10	Mengedit data Anggota	Proses untuk mengedit data anggota yang sudah ada
11	Menghapus data Anggota	Proses untuk menghapus data anggota
12	Mencari data Anggota	Proses untuk mencari data anggota
13	Pengelolaan Petugas	Proses untuk pengelolaan data Petugas mulai dari memasukkan data Petugas, mengedit data Petugas, menghapus data

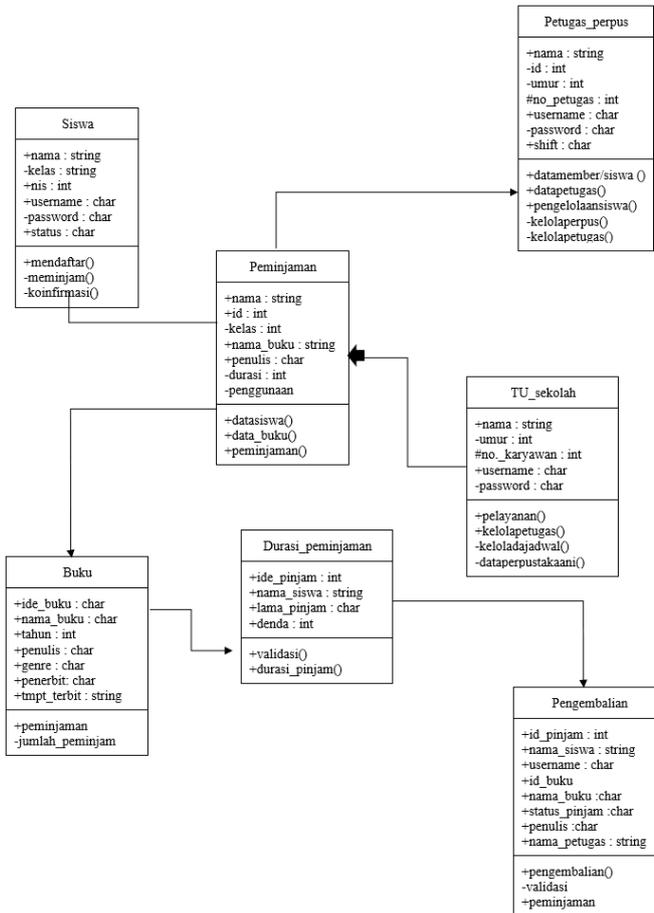
14	Menambah data Petugas	Petugas dan mencari data Petugas juga melihat data Petugas
15	Mengedit data Petugas	Proses untuk menambah data petugas baru
16	Menghapus data Petugas	Proses untuk mengedit data petugas yang sudah ada
17	Mencari data Petugas	Proses untuk menghapus data petugas
18	Pengelolaan Peminjaman	Proses untuk mencari data Petugas
19	Peminjaman	Proses untuk pengelolaan data peminjaman mulai dari data buku yang dipinjam, data anggota yang meminjam, tanggal meminjam dan juga tanggal kembali buku
20	Pengembalian	Proses untuk meminjam buku yang dilakukan oleh anggota dan diproses oleh petugas
		Proses untuk mengembalikan buku yang dipinjam oleh anggota yang diproses oleh petugas

Gambar 5. Definisi Use Case SI Perpustakaan

Use case diagram dalam aplikasi sistem informasi perpustakaan ini diteliti dari segi interaksi yang akan dilakukan para siswa ketika meminjam buku dengan petugas dan juga kegiatan sebaliknya sehingga akan menjadi lebih jelas, aktor yang terlibat disini antara lain yaitu TU, Petugas dan siswa sebagai peminjam buku

F. Class Diagram

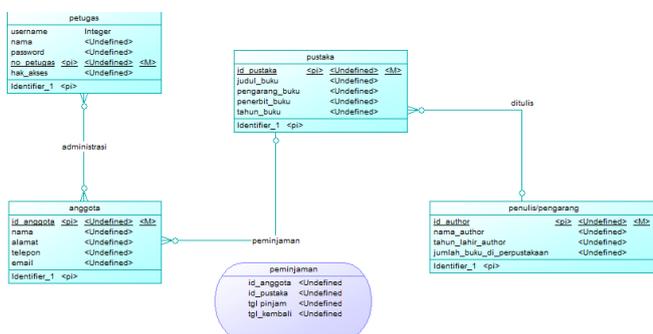
Class diagram menggambarkan struktur system dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun system, Class diagram pada sistem informasi perpustakaan ini adalah sebagai berikut,



Gambar 6. Class Diagram SI Perpustakaan

G. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram adalah suatu bentuk diagram yang menjelaskan hubungan antar objek-objek data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD dari Sistem Informasi perpustakaan ini adalah sebagai berikut



Gambar 7. ERD SI Perpustakaan

Pada tahapan perancangan database berdasarkan diagram ERD diatas terdiri dari beberapa objek diantaranya adalah petugas dengan field (username, nama, password, no petugas, hak akses). Entitas Pustaka dengan field (id Pustaka, judul buku, penerang buku, penerbit buku, tahun buku). Entitas

anggota dengan field (id anggota, nama, alamat, telepon, email). Entitas penulis/pengarang dengan field (id, nama author, tahun lahir author, jumlah buku di perpustakaan). Relasi antara Pustaka dan anggota adalah peminjaman dengan field (id anggota, id Pustaka, tanggal pinjam, tanggal Kembali).

H. Desain Antarmuka

1. Halaman Utama

Halaman utama merupakan tampilan pertama pada saat aplikasi dijalankan. form halaman utama ini, berfungsi untuk mengakses menu-menu yang ada di aplikasi pembelajaran daring berbasis cloud dengan cara login terlebih dahulu menggunakan hak akses masing-masing.



Gambar 8. Halaman Utama

2. Halaman Beranda/Dashboard

Halaman Dashboard merupakan tampilan pertama pada saat masuk ke aplikasi tergantung siapa yang mengaksesnya, ini adalah tampilan saat aplikasi masuk sebagai petugas perpustakaan ketika melakukan tugasnya pada waktu yang dijadwalkan.

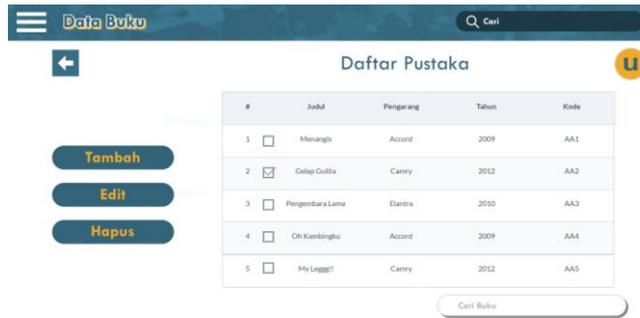


Gambar 9. Halaman Dashboard

3. Halaman Data Pustaka/Buku

Halaman Data buku merupakan halaman ketika sang petugas mencari data buku yang ada ataupun bisa dengan mencari buku yang akan dilihat, menambahkan data buku, mengedit data buku dan

juga menghapus data buku tergantung ketersediaan buku tersebut.



Gambar 10. Halaman Pustaka

6. Halaman Tambah buku

Halaman ini merupakan halaman ketika petugas akan menambahkan buku ke dalam sistem



Gambar 13. Halaman Penambahan Buku

4. Halaman Data pencarian Pustaka/Buku

Halaman Data pencarian buku merupakan halaman ketika sang petugas mencari data buku yang spesifik baik itu nama buku, nama penulis, penerbit ataupun yang lainnya



Gambar 11. Halaman Pencarian Pustaka

7. Halaman Tambah anggota

Halaman ini merupakan halaman ketika petugas akan menambahkan anggota perpustakaan yaitu siswa ke dalam sistem



Gambar 14. Halaman Penambahan Anggota

5. Halaman Peminjaman

Halaman peminjaman merupakan halaman yang menampilkan daftar peminjam yang sedang aktif, semua buku yang dipinjam oleh seseorang akan muncul disini sampai buku tersebut dikembalikan maka tidak akan hilang dari daftar ini



Gambar 12. Halaman Peminjaman

Dari hasil penelitian di bab sebelumnya bisa kita uraikan mulai dari masalah-masalah yang terjadi hingga sampai dengan solusi dari permasalahan yang akan kita bahas lebih lanjut

Dalam hal sistem informasi ini Sistem ini benar-benar dibuat untuk memudahkan pekerjaan seorang petugas perpustakaan khususnya di sekolah dan perlu dicatat juga ini adalah suatu prototype yang artinya hasil dari penelitian itu tidak berbentuk final, pasti akan ada revisi baik itu perubahan besar ataupun modifikasi kecil yang akan mengubah beberapa entitas fungsi dari setiap bagian.

Dengan ini para petugas perpustakaan diharapkan bisa lebih mudah dalam melakukan pekerjaannya dan juga lebih banyak petugas yang terbantu dalam menjalankan tugasnya tersebut.

IV. KESIMPULAN

Dalam arti tradisional, perpustakaan adalah sebuah koleksi buku dan majalah. Walaupun dapat diartikan sebagai koleksi pribadi perseorangan, namun perpustakaan lebih umum dikenal sebagai sebuah koleksi besar yang dibiayai dan dioperasikan oleh sebuah kota atau institusi,

Sistem Informasi Perpustakaan merupakan Sistem Informasi Manajemen (SIM) yang dipakai untuk mengelola data buku, artikel, jurnal dan majalah ilmiah, surat kabar, dokumen digital, thesis, laporan riset, microfilm, basis data konten digital dan semua bahan pustaka yang berada di sebuah perpustakaan. Dalam penelitian ini Sistem informasi perpustakaan dibuat untuk mempermudah pengelolaan perpustakaan yang dilakukan oleh petugas perpustakaan di sekolah sehingga dengan begitu kelancaran pengelolaan perpustakaan akan terbantu dan lebih lancar dalam pengelolaannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak yang berperan memberikan kelancaran dan kemudahan dalam kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak ini. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi para pendidik dan seluruh stakeholder pendidikan dalam meningkatkan efektifitas pemanfaatan sistem informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. T, Literasi Informasi, Bandung: Universitas Terbuka, 2014.
- [2] F. Purwaningtyas, Literasi Informasi dan Literasi Data, Dali Serdang: UIN Sumatra Utara, 2018.
- [3] S. M. Harimurti, Seni Pada Masa Pemerintahan Dinasti Abbasiyah, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2015.
- [4] I. H. D. S. RK Anwar, Analisis semiotik Charles Sanders Pierce mengenai logo baru Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, Sumedang: Universitas Padjadjaran, 2018.
- [5] S. Wahyuni, Perpustakaan Ideal: Ditinjau Dari Berbagai Aspek Pendukungnya, Banguntapan: STMIK AKAKOM Yogyakarta, 2018.
- [6] Pratiwi, P., & Herliana, A. (2016). Analisis Dan Desain Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Sejahtera Bersama Bandung. *Jurnal Informatika*, 2(1). <https://doi.org/10.31311/ji.v2i1.71>
- [7] Permana, A. A. (2017). Rancangan Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Guru Dan Pegawai SMP Negeri 45 Jakarta. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 1(2), 79–87. <https://doi.org/10.31000/jika.v1i2.1400>
- [8] Imania, Kuntum Annisa, and Siti Husnul Bariah. "Pengembangan Flipped Classroom Dalam Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran." *Jurnal Petik* 6, no. 2, pp 45-50, 2020.