

SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB PADA SMP FRATER MAKASSAR

Yusri

Staf Pengajar UPRI Makassar

yusri.acho@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi berbasis web pada perpustakaan SMP Frater Makassar dan untuk mengimplementasikan sistem informasi perpustakaan yang telah dirancang. Penelitian ini dilaksanakan bulan Juni sampai agustus 2015 di SMP Frater Makassar. Data-data dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi, dan dokumentasi. Sedangkan software yang digunakan adalah PHP sebagai bahasa pemrograman, MySQL sebagai pengelola database. Hasil penelitian menunjukkan bahwa telah dirancang dan diuji cobakan sistem informasi perpustakaan berbasis web pada SMP Frater Makassar yang dapat menghasilkan informasi mengenai sirkulasi pengelolaan manajemen perpustakaan yang berbasis komputerisasi secara efektif dan efisien.

Kata Kunci: Sistem Informasi Website dan Perpustakaan

ABSTRACT

This study aimed to design a web-based information system on SMP library Frater Makassar and to implement the library information system has been designed. This research was conducted from June to August 2015 in junior Brother Makassar. The data were collected by using observation, and documentation. While the software is used as the programming language PHP, MySQL as a database manager. The results show that it has been designed and tested web-based library information systems at the junior Brother Makassar which can yield information on circulation management based computerized library management effectively and efficiently.

Keywords: Information Systems and Library Website

A. Latar Belakang

Teknologi informasi pada saat ini telah berkembang sangat pesat sehingga mempunyai dampak dalam peningkatan efektifitas dan keefisienan dalam melakukan setiap pekerjaan. Mungkin suatu kenafan jika kita berbicara akan teknologi informasi dan komunikasi, tanpa membicarakan sebuah komputer, karena ia merupakan media elektronik yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan perpustakaan berbasis web saat ini.

SMP Frater Makassar tahun 2015 mempunyai siswa sebanyak 830 siswa. Karena banyaknya transaksi yang berjalan dengan demikian penyusunan datanya masih dirasakan kurang efektif, disebabkan banyaknya siswa yang menjadi anggota serta penyimpanan buku yang kurang teratur. Oleh karena itu, pencarian data buku yang masih tergolong lambat dan susah, berkas yang terpisah, kesalahan penyimpanan data, sehingga

mempengaruhi dalam hal pengambilan keputusan, dan membutuhkan suatu pengembangan sistem yang mampu menangani permasalahan perpustakaan secara cepat dan terkomputerisasi.

Pengolahan data di perpustakaan SMP Frater Makassar pada saat ini masih bersifat manual dengan menggunakan arsip kertas sebagai media penyimpanan datanya dan belum ada perangkat lunak yang khusus digunakan untuk mengelola data perpustakaan. Oleh karena itu, harus ada sistem yang terkomputerisasi untuk meminimalisasi permasalahan yang ada dan membuat semua pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang Sistem Informasi Perpustakaan berbasis Web pada SMP Frater Makassar ?

2. Bagaimana mengimplementasi sistem informasi perpustakaan berbasis web pada SMP Frater Makassar ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk merancang sistem informasi berbasis web pada perpustakaan SMP Frater Makassar.
2. Untuk mengimplementasi sistem informasi perpustakaan yang telah dirancang.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Dengan adanya sistem komputerisasi perpustakaan diharapkan dapat membantu pengolahan data perpustakaan khususnya transaksi yang terjadi serta pembuatan laporan.
2. Menjadikan perpustakaan lebih efektif dalam melayani pemakai khususnya siswa SMP Frater Makassar.
3. Mempermudah akses informasi bagi semua pihak khususnya yang berhubungan dengan informasi perpustakaan sekolah.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Dasar Sistem

1. Pengertian Sistem

Pengertian sistem terbagi menjadi dua yaitu: Di lihat dari pendekatan yang menekankan pada prosedur dan dilihat dari pendekatan yang menekankan pada elemen/komponen. Pengertian sistem yang lebih menekankan pada prosedur oleh Jogiyanto H.M (2001: 31) didefinisikan sebagai berikut : “suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur– prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.”

Pengertian sistem yang menekankan pada prosedur didefinisikan oleh L. ACKOF Sistem adalah setiap kesatuan secara konseptual atau fisik yang terdiri dari bagian-bagian dalam keadaan saling tergantung satu sama lainnya.

2. Elemen Sistem

Menurut Ladjamuddin (2005: 78) ada beberapa elemen yang membentuk sebuah sistem yaitu:

- a. Tujuan
Setiap sistem memiliki tujuan (*goal*), entah hanya satu atau mungkin banyak. Tujuan inilah yang menjadi pemotivasi yang mengarahkan sistem. Tanpa tujuan, sistem menjadi tak terarah dan tidak terkendali.
- b. Masukan
Masukan (*input*) sistem adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan untuk diproses. Masukan dapat berupa hal-hal berwujud (tampak secara fisik) maupun yang tidak tampak.
- c. Keluaran
Keluaran (*output*) merupakan hasil dari pemrosesan. Pada sistem informasi, keluaran bisa berupa suatu informasi, saran, cetakan laporan dan sebagainya.
- d. Proses
Proses merupakan bagian yang melakukan perubahan atau transformasi dari masukan menjadi keluaran yang berguna.
- e. Mekanisme Pengembalian Umpan Balik
Mekanisme pengendalian (*control mechanism*) diwujudkan dengan menggunakan umpan balik (*feedback*), yang mencakup keluaran. Umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan baik masukan ataupun proses.

3. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakter-istik atau sifat-sifat tertentu. Karakteristik sistem tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Komponen Sistem
Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan.
- b. Batas Sistem
Batas Sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya.
- c. Lingkaran Luar Sistem (*environment*)
adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi dari operasi sistem.
- d. Penghubung
Sistem Penghubung (*Interface*) merupakan media penghubung antara sub sistem dengan sub sistem lainnya yang memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari sub sistem ke sub sistem yang lainnya.

- e. Masukan Sistem
Masukan (*input*) adalah energy yang dimasukan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). Masukan perawatan yaitu energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi, sedangkan masukan sinyal yaitu energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran.
- f. Keluaran Sistem
Keluaran (*output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklarifikasi-kasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.
- g. Pengolahan Sistem
Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolahan yang akan mengubah masukan (*input*) menjadi keluaran (*output*).
- h. Sasaran Sistem
Suatu sistem mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran maka operasi sistem tidak akan ada manfaatnya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang akan dihasilkan oleh sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

4. Klasifikasi Sistem

Menurut Al Bahra (2005: 6-7) sistem dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa sudut pandang antara lain:

- a. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak dan sistem fisik.
Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik.
- b. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah dan sistem buatan manusia.
Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi karena proses alam tidak dibuat oleh manusia (ditentukan dan tunduk kepada kehendak sang pencipta alam). Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia.
- c. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*).
Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat

dideteksi dengan pasti sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan.

- d. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup dan sistem terbuka. Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak berpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luarnya. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau sub sistem yang lain.

B. Konsep dasar Informasi

1. Pengertian Informasi

Menurut Jogiyanto (2005: 8) adalah sebagai berikut: "Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya" Sumber dari informasi adalah data.

Menurut Kristanto (2005: 6) informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Adapun karakteristik dari informasi adalah:

- a. **Relevant.** Informasi yang dihasilkan harus relevan dengan apa yang menjadi kebutuhan dari para pengambil keputusan.
- b. **Reliable.** Informasi yang dihasilkan harus terbebas dari kesalahan (*error*) atau biasa (penyimpangan) dan secara tepat menggambarkan kejadian-kejadian atau aktivitas-aktivitas yang terjadi dalam perusahaan.
- c. **Complete.** tidak menghilangkan data penting yang dibutuhkan oleh *user*.
- d. **Timely.** Informasi harus siap apabila dibutuhkan oleh pengambil keputusan.
- e. **Understandable.** penyajiannya harus jelas sehingga mudah dimengerti oleh *user*.
- f. **Verifiable.** Informasi yang dihasilkan harus dapat dibandingkan dengan hasil yang diperoleh haruslah sama.

2. Kualitas Informasi

Kualitas informasi sangat dipengaruhi atau ditentukan oleh hal-hal sebagai berikut. Al-Bahra (2005: 11).

- a. Relevan (*relevancy*), yaitu sejauh mana tingkat relevansi informasi tersebut

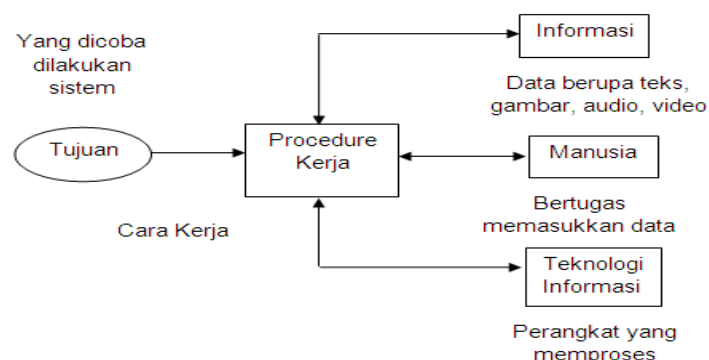
terhadap kenyataan kejadian masa lalu, masa sekarang dan kejadian yang akan datang.

- b. Akurat (*accuracy*), yaitu suatu informasi dikatakan berkualitas jika seluruh kebutuhan informasi telah tersampaikan serta pesan yang disampaikan sudah lengkap sesuai dengan yang diinginkan oleh user.
- c. Tepat Waktu (*timelines*), informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Suatu informasi harus sesuai dengan keadaan saat itu.
- d. Ekonomis (*economy*), informasi yang dihasilkan harus mempunyai daya jual yang tinggi dan biaya operasional yang

harus dikeluarkan untuk menghasilkan informasi tersebut harus minimal, informasi tersebut juga mampu memberikan dampak yang luas terhadap laju pertumbuhan ekonomi dan teknologi informasi.

- e. Efisien (*efficiency*), informasi yang berkualitas harus memiliki kalimat yang sederhana dan mudah dimengerti, tapi bisa memberikan makna yang mendalam.
- f. Dapat dipercaya (*reliability*), informasi yang didapat harus dari sumber yang bisa dipercaya. Sumber tersebut juga harus sudah teruji tingkat kejujurannya.

C. Sistem Informasi



Gambar: Definisi sistem informasi (Agus Mulyanto, 2009: 30)

Dari gambar definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan sebuah prosedur yang bekerja berdasarkan tujuannya dengan melibatkan manusia dalam memasukkan data, selanjutnya data tersebut diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai.

Komponen Sistem Informasi

John Burch dan Gary Grudnitski dalam Jogiyanto H.M. (2005: 12) mengatakan sistem informasi dapat terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*) yaitu:

- a. Blok masukan (*input block*)

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangan-

kan data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

- b. Blok model (*model block*)
Input ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
- c. Blok keluaran (*output block*)
Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
- d. Blok teknologi (*technology block*)
Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan

mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

- e. Blok basis data (*database block*)
Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.
- f. Blok kendali (*controls block*)
Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan, ketidak-efisienan, dan lain sebagainya.

D. Pengertian Perpustakaan

1. Pengertian Perpustakaan

Menurut Lasa (2007 :2) Perpustakaan adalah kumpulan atau bangunan fisik sebagai tempat buku dikumpulkan dan disusun menurut sistem tertentu atau keperluan tertentu.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia pengertian perpustakaan adalah gedung yang disediakan untuk pemeliharaan dan penggunaan koleksi buku dan sebagainya dapat juga diartikan sebagai koleksi buku, majalah, dan bahan kepustakaan lainnya yang disimpan untuk dibaca, dipelajari, dibicarakan.

2. Maksud dan Tujuan Pendirian Perpustakaan

Aktivitas utama dari perpustakaan adalah menghimpun informasi dalam berbagai bentuk atau format untuk pelestarian bahan pustaka dan sumber informasi sumber ilmu pengetahuan lainnya. Maksud pendirian perpustakaan adalah menyediakan sarana atau tempat untuk menghimpun berbagai sumber informasi untuk dikoleksi terus-menerus, diolah dan diproses. Sebagai sarana dan wahana untuk melestarikan hasil budaya manusia (ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya) melalui aktivitas pemeliharaan dan pengawetan koleksi. Sebagai agen perubahan (*agent of changes*) dan agen kebudayaan serta pusat informasi dan sumber belajar mengenai masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang, selain itu juga dapat menjadi pusat penelitian, rekreasi dan aktifitas ilmiah lainnya. Tujuan pendirian perpustakaan untuk

menciptakan masyarakat terpelajar dan terdidik, terbiasa membaca, budaya tinggi serta mendorong terciptanya pendidikan sepanjang hayat Menurut Sutarno NS (2006: 37).

3. Peran, Tugas, dan Fungsi Perpustakaan

Peranan Perpustakaan, setiap perpustakaan dapat mempertahankan eksistensinya apabila dapat menjalankan peranannya. Secara umum peran yang dapat dilakukan adalah: menjadi media antara pemakai dengan koleksi sebagai sumber informasi pengetahuan. Menjadi lembaga pengembangan minat dan budaya membaca serta pembangkit kesadaran pentingnya belajar sepanjang hayat. Mengembangkan komunikasi antara pemakai dan penyelenggara sehingga tercipta kolaborasi, sharing pengetahuan maupun komunikasi ilmiah lainnya. Motivator, mediator dan fasilitator bagi pemakai dalam usaha mencari, memanfaatkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan pengalaman. Berperan sebagai agen perubah, pembangunan dan kebudayaan manusia.

Tugas Perpustakaan memiliki kewajiban yang sudah ditentukan dan direncanakan untuk dilaksanakan. Tugas setiap jenis perpustakaan berbeda-beda sesuai dengan kewajiban yang diterapkan.

Fungsi perpustakaan, pada umumnya perpustakaan memiliki fungsi yaitu:

1. Fungsi penyimpanan, bertugas menyimpan koleksi (informasi) karena tidak mungkin semua koleksi dapat dijangkau oleh perpustakaan.
2. Fungsi informasi, perpustakaan berfungsi menyediakan berbagai informasi untuk masyarakat.
3. Fungsi pendidikan, perpustakaan menjadi tempat dan menyediakan sarana untuk belajar baik dilingkungan formal maupun non formal.
4. Fungsi rekreasi, masyarakat dapat menikmati rekreasi cultural dengan membaca dan mengakses berbagai sumber informasi hiburan seperti: novel, cerita rakyat, puisi dan sebagainya.
5. Fungsi kultural, Perpustakaan berfungsi untuk mendidik dan mengembangkan apresiasi budaya masyarakat melalui berbagai aktifitas, seperti pameran,

pertunjukan, bedah buku, mendongeng, seminar dan sebagainya.

E. Alat Perancangan Sistem

Diagram Arus Data (*Data Flow Diagram*). Menurut Jogiyanto H.M. (2005: 700) *Data Flow Diagram (DFD)* merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. *Data Flow Diagram (DFD)* juga merupakan dokumentasi dari sistem yang baik.

F. Kamus Data

Menurut Kos (2008: 1) kamus data berfungsi membantu pelaku sistem untuk mengartikan aplikasi secara detail dan mengorganisasi semua elemen data yang digunakan dalam sistem secara persis sehingga pemakai dan penganalisis sistem mempunyai dasar pengertian yang sama tentang masukan, keluaran, penyimpanan dan proses.

Kamus data sering disebut juga dengan sistem data *dictionary* adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap.

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Pengamatan (*Observasi*)

Teknik ini digunakan dengan melakukan pengamatan tentang bagaimana proses perancangan sistem *e-book*. Pada teknik pengamatan, Peneliti lebih mengenal lingkungan fisik penelitian seperti mengamati sistem yang sedang berjalan.

2. Kajian Kepustakaan (*Dokumentasi*)

Teknik ini digunakan untuk menda-patkan data yang diperlukan melalui pemanfaatan dokumen atau arsip-arsip yang dimiliki pustakawan yang mengurus buku-buku yang ada diperpustakaan. data-data itu meliputi dokumen data buku.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Frater Makassar sebagai objek penelitian yang beralamatkan Jl. Thamrin No. 3. Sedangkan

waktu penelitian di laksanakan pada bulan Juni sampai Agustus 2015.

C. Analisis Kebutuhan

Adapun spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan Sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Hardware

- Prosesor pentium 233 MHz atau yang lebih tinggi.
- Memori RAM 64 MB atau yang lebih tinggi.
- Hardisk 10 GB atau diatasnya.
- Printer dan CD Room Driver.
- Monitor SVGA atau dengan resolusi lebih tinggi.
- Mouse dan Keyboard.

2. Software

- Sistem operasi Windows 98 atau seri Windows di atasnya.
- Hypertext Markup Language* (HTML)
- Hypertext Preprocessor* (PHP)
- Database MySQL dan AppServ*

D. Penggambaran Sistem

1. Pengamatan Sistem Berjalan

Analisis prosedur yang sedang berjalan bertujuan untuk menjelaskan jalannya dokumen yang terlibat dalam proses pengolahan data. Siswa akan mengisi formulir pendaftaran yang kemudian formulir tersebut di kembalikan lagi kepada petugas perpustakaan untuk segera di proses.

Petugas melakukan proses pencatatan data anggota perpustakaan ke dalam buku induk anggota Siswa yang sudah terdaftar sebagai anggota perpustakaan dan diperbolehkan untuk meminjam buku.

Siswa membawa buku yang akan dipinjam ke bagian petugas untuk dicatat. Setelah petugas melakukan pencatatan pada buku peminjaman pengembalian maka petugas menyerahkan buku tersebut pada anggota perpustakaan tersebut.

2. Perancangan Sistem Yang Diusulkan

Perancangan prosedur ini merupakan sebuah rancangan yang di usulkan untuk memberikan suatu kemajuan di dalam sistem yang berjalan dimana menghasil-

kan sebuah sistem yang dapat jauh lebih bermanfaat dalam pengolahan data, ada beberapa prosedur yang diusulkan oleh penulis diantaranya:

Prosedur pendaftaran anggota perpustakaan yang diusulkan:

- a. Anggota mengisi formulir pendaftaran kemudian di serahkan kepada petugas pelaksana.
- b. Petugas pelaksana menginput semua data anggota tersebut ke dalam database dan menyimpannya.
- c. Setelah tersimpan dalam database, Selanjutnya petugas pelaksana akan mencetak kartu anggota dan menyerahkan kartu anggota tersebut kepada anggota.
- d. Petugas pelaksana akan membuat laporan anggota yang nantinya akan di serahkan kepada kepala perpustakaan dan kepala sekolah.

Prosedur peminjaman buku perpustakaan yang diusulkan:

- a. Bagi anggota yang akan meminjam buku perpustakaan, anggota menyerahkan buku yang akan di pinjam dan kartu anggota kepada petugas pelaksana.
- b. Anggota hanya bisa meminjam buku sebanyak 2 buku, dengan masa peminjaman adalah 3 hari.
- c. Petugas pelaksana akan menginput data peminjam terlebih dahulu untuk memeriksa status peminjaman, jika status anggota masih dalam masa peminjaman maka anggota tidak dapat meminjam buku. Kartu anggota akan diserahkan kembali oleh petugas kepada anggota. Tetapi jika status anggota tidak dalam masa peminjaman, maka anggota dapat meminjam buku.
- d. Kemudian petugas pelaksana akan menginput data buku dan data anggota ke dalam database.
- e. Setelah tersimpan dalam database petugas pelaksana pun menyerahkan buku dan kartu anggota tersebut kepada anggota.
- f. Petugas pelaksana akan membuat laporan peminjaman buku yang nantinya akan di serahkan kepada

kepala perpustakaan dan kepala sekolah.

Prosedur pengembalian buku perpustakaan yang diusulkan:

- a. Bagi anggota yang akan mengembalikan buku perpustakaan, anggota menyerahkan buku yang akan di kembalikan dan kartu anggota kepada petugas pelaksana.
- b. Petugas pelaksana akan memeriksa peminjaman buku pada database perpustakaan.
- c. Jika tidak terlambat mengembalikan buku petugas pelaksana langsung menginputkan ke dalam database.
- d. Namun jika terlambat mengembalikan buku petugas pelaksana akan mengenakan biaya denda sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada perpustakaan.
- e. Kemudian petugas pelaksana akan memberikan kwitansi denda serta mengembalikan kartu anggota perpustakaan kepada anggota tersebut.
- f. Petugas pelaksana akan membuat laporan pengembalian buku berikut dendanya yang nantinya akan di serahkan kepada kepala perpustakaan dan kepala sekolah.

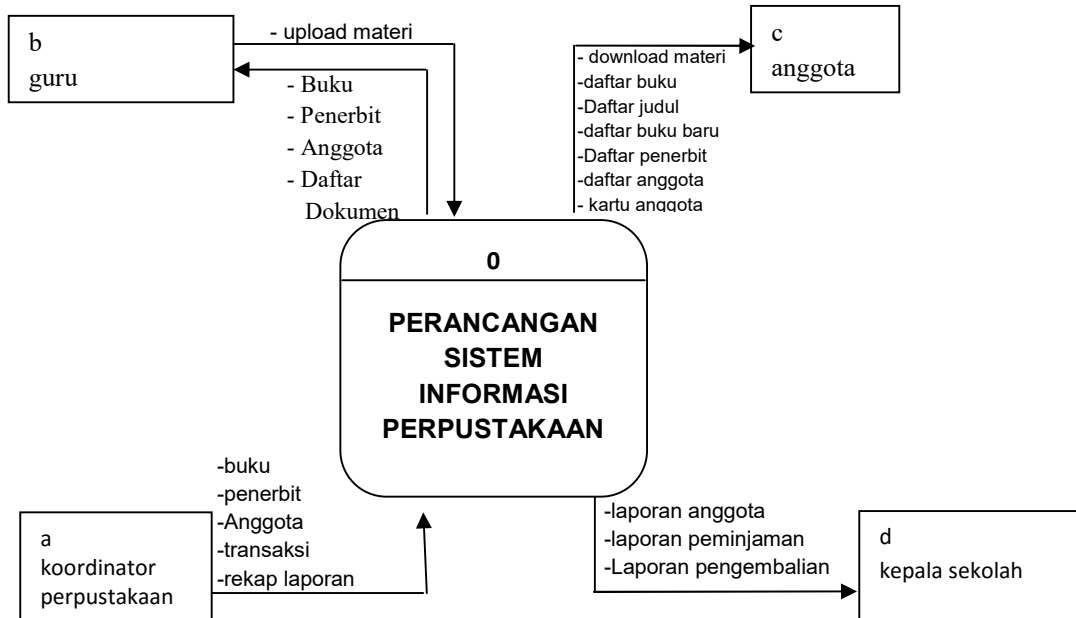
PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

A. Pemodelan Sistem

1. Rancangan Data Flow Diagram

a. Diagram Konteks

Suatu diagram yang akan memperlihatkan sistem informasi sebagai sebuah proses, dan juga menggambarkan secara keseluruhan/global dari sistem serta komponen yang terlibat langsung dari sistem tersebut.



Gambar: Diagram konteks

B. Perancangan Antar Muka

1. Perancangan Output

a. Perancangan output Daftar Buku

Judul Buku

Kode Buku	Judul	Pengarang	Penerbit	Barcode

Gambar: Rancangan Output Daftar Buku

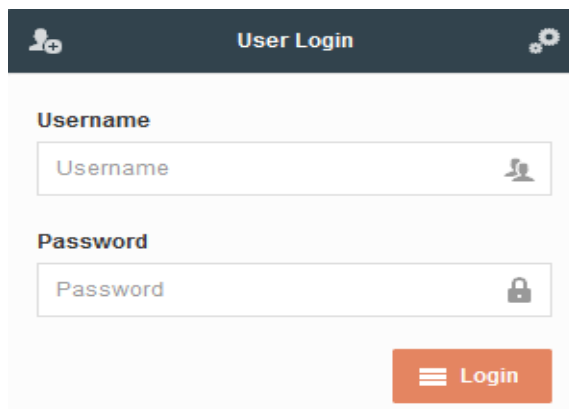
b. Perancangan output Daftar Judul Buku

Daftar Judul Buku					
Judul Buku	<input type="text"/>	<input type="button" value="Cari"/>			
Judul Buku	Pengarang	Penerbit	Tahun	Hal	Eksemplar
<input type="button" value="Print"/>					

Gambar: Rancangan Output Daftar Judul Buku

C. Implementasi

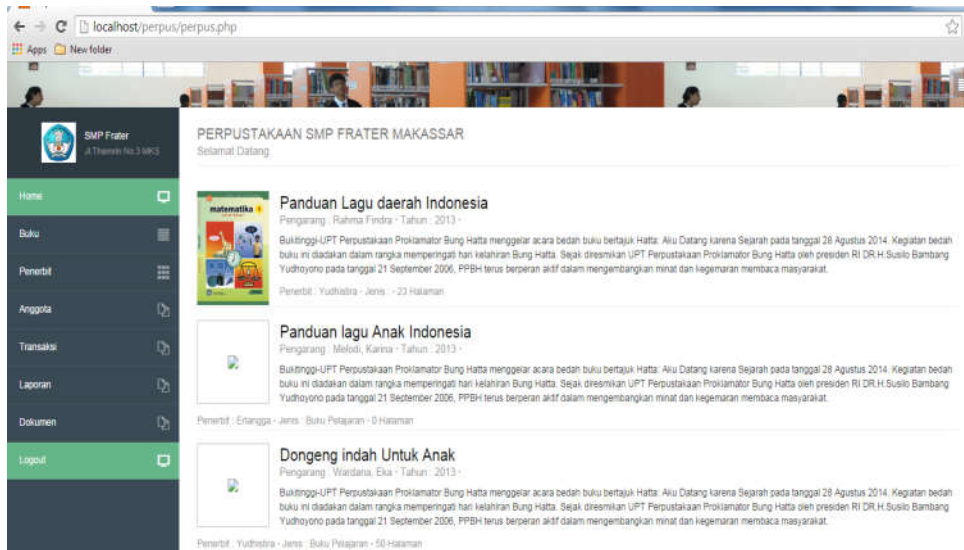
1. Pembahasan program utama

a. Tampilan Login
Form Login d

Gambar: Menu login

b. Tampilan Menu Utama

Menu utama halaman perma saat masuk ke halaman web SMP Frater Makassar. Menu utama terdiri dari Home, Buku, Penerbit, Anggota, Transaksi, laporan, dokumen Login.



Gambar: Menu Utama

- c. Form Input Buku
Form Input Buku digunakan untuk menambah buku buku baru.

Gambar: Tampilan Input Buku

- d. Form Daftar Buku
Form daftar Buku untuk mencari judul buku yang ingin dicari dan melihat judul buku yang ada di perpustakaan.

Kode Buku	Judul	Pengarang	Penerbit	barcode
A0220	Menggambar untuk kelas 1	Sulistya	Yudhistra	cetak
A0441	Menggambar untuk kelas 1	Sulistya	Yudhistra	cetak
A0388	Menggambar untuk kelas 1	Sulistya	Yudhistra	cetak
A0385	Menggambar untuk kelas 1	Sulistya	Yudhistra	cetak
A2221	Menggambar untuk kelas 1	Sulistya	Yudhistra	cetak
A5595	Menggambar untuk kelas 1	Sulistya	Yudhistra	cetak
A0697	IPA kelas 5 sd	Kardiman	Yudhistra	cetak
A7591	IPA kelas 5 sd	Kardiman	Yudhistra	cetak

Gambar: Tampilan Daftar Buku

e. Form Daftar Judul

Form daftar Buku untuk mencari judul buku yang ingin dicari dan melihat judul buku, Penerbit buku tahun terbit, jumlah halaman buku, eksemplar dan edit.

JUDUL BUKU	PENGGARANG	PENERBIT	TAHUN	HAL	EKSEMPLAR	PENGATURAN
Menggambar untuk kelas 1	Sulistya	Yudhistra	2011	20	8	✎ ✖
IPA kelas 5 sd	Kardiman	Yudhistra	2011	45	10	✎ ✖
IPS Kelas 4 sd	Lukman Hakim	Yudhistra	2010	50	7	✎ ✖
Kumpulan Cerita Pendek	Khairunnisa	Yudhistra	2011	80	8	✎ ✖
English On Sky	Mukarto, Supatnika Josephine S.M., Widya Kisworo	Yudhistra	2006	50	10	✎ ✖
Biologi Kelas IX	Doroji Dan Haryati	Erlangga	2012	186	2	✎ ✖
Seni Musik	Ardi	Yudhistra	2008	3	11	✎ ✖
Panduan Lagu daerah Indonesia	Rahma Findra	Yudhistra	2013	23	2	✎ ✖

Gambar: Tampilan Daftar Judul

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi perpustakaan telah layak digunakan untuk menggantikan proses pelayanan yang sedang berjalan pada SMP Frater Makassar.
2. Perancangan website akan membantu anggota perpustakaan memperoleh informasi dengan efektif serta efisien.
3. Sistem informasi perpustakaan yang telah dirancang menghasilkan data akurat karena diolah secara komputerisasi dengan mempertimbangkan keamanan dalam hal hak akses admin.

B. Saran

Penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan perancangan sistem informasi perpustakaan SMP Frater Makassar ini lebih efisien dari segi waktu dan tenaga.
2. perancangan sistem informasi perpustakaan SMP Frater Makassar, dapat dikembangkan oleh peneliti lain dengan lebih mengedepankan Database dan software yang lebih mutakhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar. 2010. *PHP dan MySQL Secara Otodidak*. Jakarta: Mediakita.
- Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, Abdul. 2005. *Pengenalan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Kristanto, Andri. 2005. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Klaten: Gava Media.
- Ladjamuddin, Al Bahra. 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lasa. 2007, *Manajemen Perpustakaan Sekolah*, Yogyakarta: Pinus.
- Mulyanto, Agus. 2009. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nugroho, Adi. 2004. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Bandung: Informatika.
- Rosyid, Budiman. 2008. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sidik, Betha. 2010. *Pemrograman Web dengan HTML*, Bandung: Informatika.
- Sulistyo Basuki. 1991, *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Sutanta, Edhy. 2005. *Sistem Informasi Manajemen*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutarno. 2006. *Perpustakaan dan Masyarakat*. Jakarta: Sagung Seto.