SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN SMP NEGERI 6 CIMAHI

ARTIKEL

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 (Strata Satu) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Oleh :

Jullya Wulan Sari

10513129



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG

2017

ABSTRACT

Library has a function to meet the needs of information in the form of print media that can be accessed by everyone. For example a library in a school, is a facility used to store information on many sciences. In the library of SMP Negeri 6 Cimahi, in the data management is still not computerized, for example in data collection books, book lending, and return. And it triggers the emergence of several problems, such as scattered data, and also inhibit the process of service to students. It also hampers the making of library data reports. The purpose of this study is to know the Library Information System is running, and will make the Library Information System Design.

The research methodology used in the manufacture of desktop-based information system library is the Prototype methodology. Using descriptive research method, data collection method in the form of observation and interview method. While the tools used to describe the system model is a Data Flow Diagram (Flowmap), Context Diagram, Data Flow Diagram (DFD). And in database design using Data Dictionary, Normalization, and Entity Relationship Diagram (ERD).

The results of this study can provide solutions to improve service and performance of librarians in library data management and accelerate student borrowing and return transactions.

Keyword: Information System, Library, Prototype

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kemajuan teknologi semakin pesat, seakan semuanya di tuntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang hampir di setiap dan di semua aspek menjadi kebutuhan yang sangat penting. Dimana sudah semakin banyak penggunaan program berbasis komputer, yang berfungsi untuk membantu dalam pekerjaan manusia pada sebuah perusahaan. Pemanfaatan teknologi informasi yaitu penggunaan program sistem informasi yang berupa input, proses lalu output. Pengertian dari program sistem informasi adalah sebuah sistem terkomputerisasi untuk mengolah data dan menghasilkan informasi yang berguna bagi penerimanya. Metode seperti ini dapat membantu proses dari kinerja perusahaan yang sedang dijalankan. Untuk memenuhi kebutuhan informasi yang cepat, tepat dan akurat dalam pengolahan data, dibutuhkan suatu sistem yang mampu memberikan kemudahan dan fasilitas yang lengkap sebagai pelayanan bagi pemakai dan pengguna sistem itu sendiri.

Perpustakaan merupakan sebuah tempat dimana menyimpan banyak karya tulis, karya cetak, karya ilmiah dan secara professional perpustakaan memenuhi kebutuhan intelektualitas para penggunanya untuk keperluan pendidikan, penelitian, pelestarian, dan sebagai informasi. Perpustakaan juga merupakan bagian yang cukup penting dalam instansi pendidikan, karena perpustakaan menjadi salah satu bagian yang memberikan kontribusi sebagai penyedia sumber pengetahuan diluar sistem mengajar yang diberikan oleh guru di dalam kelas. Selain itu perpustakaan juga mengelola data dan informasi yang tidak sedikit, sehingga sering terjadi kendala juga hambatan. Diharapkan sebuah perpustakaan dapat memaksimalkan kemampuan belajar seseorang yang datang ke perpustakaan tersebut dengan membaca buku-buku yang tersedia, karena dengan membaca dapat membantu menambah informasi, meningkatkan daya pikir serta kreativitas seseorang. Pada umumnya, perpustakaan seperti gudang yang berisi kumpulan buku, dari buku pelajaran hingga majalah untuk hiburan yang diatata rapi pada setiap rak sesuai dengan genrenya.

Di sisi lain perpustakaan dapat berkembang dengan baik apabila sistem teknologi yang digunakan mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Perpustakaan bisa dikembangkan dengan menggunakan sistem terkomputerisasi, hal tersebut bertujuan untuk memudahkan dalam proses pengolahan data buku, pendataan anggota, peminjaman-pengembalian buku, pencarian buku, membuat permohonan buku, serta dalam sistem pembuatan laporan.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, usaha yang harus dilakukan perpustakaan adalah pemanfaatan teknologi informasi seperti komputer beserta aplikasi sistem informasi perpustakaan lainnya disamping peningkatan sumber daya manusia dan peningkatan sistem.

Perpustakaan SMP Negeri 6 Cimahi masih termasuk ke dalam kategori perpustakaan yang sederhana dengan menggunakan sistem manual. Jumlah buku yang cukup banyak, membuat petugas sedikit kesulitan saat melakukan pendataan buku-buku tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis membuat aplikasi sistem informasi perpustakaan untuk membantu perpustakaan SMP Negeri 6 Cimahi dalam proses pengolahan data buku, pengolahan data anggota, peminjaman juga pengembalian buku, pembuatan permohonan buku, pembuatan laporan, pencarian buku, dan semuanya ada dalam sebuah aplikasi berbasis desktop. Dari penelitian ini penulis mengangkat judul "SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN SMP NEGERI 6 CIMAHI".

Identifikasi dan Rumusan Masalah

Sebagai hasil kajian terhadap latar belakang munculnya permasalahan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan menjadi beberapa pertanyaan untuk dijawab

dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi. Adapun identifikasi dan rumusan masalahnya.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di sebuah perpustakaan sekolah terhadap sistem informasi perpustakan, ditemukan hal-hal yang menjadi permasalahan.

1. Proses penambahan data buku masih manual, sehingga menambah data buku membutuhkan waktu yang cukup lama.
2. Proses peminjaman dan pengembalian buku masih manual, sehingga mengakibatkan sering terjadinya kesalahan.
3. Proses pengecekan buku yang sedang dipinjam masih manual, sehingga memakan waktu untuk mengecek ketersediaan bukunya.
4. Ketika melakukan permohonan, serta pencetakan laporan-laporan masih manual dan dinilai kurang efektif.

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem informasi perpustakaan yang berjalan di SMP Negeri 6 Cimahi.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi perpustakaan yang diusulkan di SMP Negeri 6 Cimahi.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi di SMP Negeri 6 Cimahi.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi perpustakaan di SMP Negeri 6 Cimahi.

Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini antara lain, untuk membangun suatu aplikasi sistem informasi perpustakaan, yang dapat digunakan untuk mengelola serta memberikan informasi dari perpustakaan di SMP Negeri 6 Cimahi.

Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan dari penelitian ini diantaranya :

1. Untuk mengetahui sistem informasi perpustakaan yang berjalan saat ini di SMP Negeri 6 Cimahi sehingga dapat diketahui permasalahan yang ada pada sistem tersebut.
2. Untuk merancang dan membangun sebuah sistem informasi pepustakaan yang digunakan untuk mempermudah dalam pemrosesan data.
3. Untuk melakukan pengujian program sistem informasi perpustakaan pada SMP Negeri 6 Cimahi.
4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi rental mobil pada SMP Negeri 6 Cimahi.

Kegunaan Penelitian

Kegunaan Praktis

1. Bagi Sekolah SMP Negeri 6 Cimahi

   Penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah dan admin agar dapat membantu proses sistem informasi perpustakaan di SMP Negeri 6 Cimahi.
2. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan tentang pemecahan masalah, serta melatih dan menyelesaikan masalah dengan mandiri dalam rangka melatih diri untuk maju dan berkembang.

3. Bagi Pembaca
   Membantu peneliti lain yang ingin mengetahui bagaimana proses persediaan barang. Dapat juga dijadikan sebagai bahan referensi untuk perbaikan atau pengembangan bagi peneliti lain yang akan meneliti masalah yang sama.

Kegunaan Akademis

1. Dapat membantu penulis menelusuri lebih dalam materi yang telah di ajarkan selama masa perkuliahan, dan menerapkan teori yang ada ke dalam dunia nyata.
2. Dapat dijadikan acuan bagi penulis lain apabila ingin melakukan penelitian sejenis.

Batasan Masalah

Dalam perancangan sistem informasi ini terdapat beberapa batasan masalah, diantaranya yaitu:

1. Peminjaman buku tidak bisa diperpanjang, dan batas meminjam tidak boleh lebih dari 2 buku.
2. Lama pinjam buku hanya selama 3 hari, dan tidak dikenakan biaya.
3. Peminjaman dan pengembalian buku hanya bisa dilakukan di perpustakaan sekolah.
4. Jika terlambat untuk mengembalikan buku, akan di denda Rp. 500/hari.
5. Penambahan anggota perpustakaan dilakukan oleh petugas sesuai dengan data yang diberi oleh Tata Usaha, karena secara otomatis siswa dan guru di SMP Negeri 6 cimahi adalah anggota perpustakaan.
6. Pengadaan buku berasal dari dinas dan siswa, baik sumbangan dari siswa yang sudah lulus atau yang belum lulus.Pengelompokkan buku berdasarkan mata pelajaran.
7. Tidak membahas mengenai buku yang rusak atau hilang ketika dipinjam.
8. Untuk siswa yang belum mengembalikan buku akan dipanggil, karena petugas perpustakaan secara rutin memeriksa data peminjaman serta pengembalian buku satu bulan sekali.
9. Sistem informasi ini tidak melayani peminjaman buku tahunan..

II. KAJIAN PUSTAKA

Pengertian sistem

Sistem merupakan kumpulan elemen – elemen yang saling terkait dan bekerjasama untuk memproses masukan (input) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilakan keluaran (output) yang diinginkan.

Elemen Sisten

Elemen-elemen yang terdapat dalam sistem meliputi: tujuan sistem, batasan sistem, kontrol, input, proses, output dan umpan balik.

Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berguna dan nyata atau berupa nilai yang dapat dipahami dalam keputusan sekarang maupun yang akan datang.

Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi.

Pengertian Perpustakaan

Perpustakaan dapat diartikan sebagai sebuah tempat yang dimana memiliki banyak kumpulan buku dan majalah yang memberikan informasi. Namun di zaman saat ini, perpustakaan tidak hanya berbentuk buku namun perpustakaan dapat digunakan sebagai mengakses informasi apapun dan dalam bentuk apapun. Perpustakaan disebut juga gudangnya informasi karena memiliki banyak informasi dari berbagai macam sumber.

Sistem Informasi Perpustakaan

Sistem Informasi Perpustakaan adalah sistem informasi yang diatur dan disusun dengan sistem tertentu, bertujuan untuk memudahkan pengguna ketika suatu waktu diperlukan, karena dapat membantu menemukan informasi dengan mudah dan cepat.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Objek Penelitian dilakukan untuk mengetahui informasi tentang perusahaan, mengetahui sistem berjalan dalam struktur organisasi dan tugas-tugas dalam organisasi tersebut. Objek penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 6 Cimahi.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang diguanakan untuk pelaksanaan pembuatan skripsi ini terdiri dari desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pengembangan sistem dan pengujian software.

Desain Penelitan

Desain penelitian yang digunakan penulis dalam perancangan sistem informasi perpustakaan di SMP Negeri 6 Cimahi ini menggunakan metode penelitian deskriptif yaitu metode yang membahas masalah dengan membuat gambaran secara sistematis dan penelitian tindakan yaitu metode yang langsung datang ke tempat penelitian dan melakukan observasi dan wawancara.

Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Salah satu elemen yang diperlukan dalam metode penelitian adalah jenis dan metode pengumpulan data, yang didalamnya mencakup sumber data primer dan sumber data sekunder.

Sumber Data Primer

Data yang berasal dari sumber data primer diperoleh dengan menggunakan dua cara, yaitu :

1. Wawancara (Interview)

   Penelitian dalam hal ini penulis mengumpulkan data dengan cara mengajukan tanya-jawab kepada pihak sekolah dan bagian petugas perpustakaan yang berhubungan mengenai kegiatan di perpustakaan. Hasilnya, mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk membangun sebuah sistem informasi perpustakaan.

2. Observasi

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui secara langsung alur yang ada pada perpustakaan tersebut dan mengamati bagaimana sistem yang sedang berjalan yang bersangkutan dengan kegiatan di perpustakaan SMP Negeri 6 Cimahi untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi secara langsung. Hasil dari observasi adalah mendapatkan informasi mengenai sistem perpustakaan yang sedang berjalan.

Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan cara mempelajari data dokumen yang telah tersedia atau mengumpulkan data yang diberikan oleh pihak sekolah kepada penulis, yang selanjutnya akan didokumentasikan yang berasal dari masalah-masalah maupun dokumen yang sejenis dengan masalah yang diteliti.

Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam metode penelitian diperlukan metode pendekatan sistem dan metode pengembangan sistem yang baik. Berikut adalah penjelasan metode pendekatan dan pengembangan sistem yang akan digunakan.

Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis dalam merancang sistem informasi perpustakaan ini adalah dengan menggunakan metode pendekatan terstruktur. Dalam metode pendekatan sistem yang berorientasikan data terstruktur terdapat beberapa kelompok teknik dan alat bantu dalam melakukan kegiatan analis dan perancangan suatu sistem, salah satu teknik alat bantu yang ada adalah graphic tools, teknik alat bantu graphic tools diantaranya adalah Data Flow Diagram (DFD), Flowmap, Diagram Konteks, Tabel Relasi.

Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah "*Prototyping*". *Prototyping* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototyping* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem.

Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik terstruktur, sebagai berikut:

a. Flowmap

Diagram alir dukumen atau biasa disebut flowmap merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi serta dapat mengevaluasi suatu permasalahan yang ada di sekitar sekolah dan diharapkan dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

b. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Ia akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem.

c. Data Flow Diagram

Suatu network yang akan menggambarkan suatu sistem automat/komputerisasi, manualisasi atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya.

d. Kamus Data

Kamus Data dibuat berdasarkan arus data yang ada pada Data Flow Diagram. Arus data yang ada di DFD bersifat global dan hanya menunjukkan nama arus datanya saja.

e. Perancangan Basis Data (normalisasi dan tabel relasi)

Bentuk normalisasi yang biasanya digunakan pada normalisasi adalah bentuk normalisasi.

Pengujian Software

Dalam penelitian ini, pendekatan pengujian software yang digunakan adalah pendekatan black box. Pengujian black box yaitu melakukan pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian black box dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dan disesuaikan dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

IV. Hasil Penelitian

Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini merupakan bagian dari metode pengembangan sistem yaitu sebelum melakukan perancangan terlebih dahulu dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan. Setelah memahami sistem yang sedang berjalan dan kriteria-kriteria sistem yang akan dibangun, maka tahap selanjutnya adalah membuat perancangan sistem informasi terlebih dahulu. Pada tahap ini akan dilakukan perancangan perangkat lunak untuk sistem informasi perpustakaan. Perancangan perangkat lunak ini akandikembangkan berdasarkan hasil analisis sistem yang telah dilakukan.

Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan sistem adalah untuk memberikan gambaran secara umum tentang sistem yang baru kepada pemakai tentang sistem yang baru. Secara khusus tahapan ini bertujuan agas sistem yang baru dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi prosedur kerja pada Perpustakaan SMP Negeri 6 Cimahi. Sitem yang dirancang juga tidak banyak merubah sistem yang ada, hanya memperbaiki sistem yang ada agar dapat lebih efektif dan efisien dengan menggunakan sistem informasi terkomputerisasi.

Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Pada dasarnya usulan perancangan proses yang dibuat adalah perubahan dari sistem yang berjalan secara manual menjadi sistem yang terkomputerisasi. Perancangan proses pengolahan data perpustakaan yaitu untuk memberikan alternative dengan membuat sistem pelayanan terhadap anggota perpustakaan. Agar dapat menyelesaikan pada permasalahan yang terdapat pada sistem yang lama, dan permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan perubahan cara proses pengolahan data yang ada pada sistem yang lama, yang menyimpan data pada bentuk arsip dokumen, sedangkan sistem yang baru dilakukan dengan cara terkomputerisasi dimana penyimpanan data dilakukan pada suatu wadah yang disebut database.

Perancangan Prosedur yang diusulkan

Setelah melihat sistem yang sedang berjalan dan telah mengevaluasi sistem, maka prosedur sistem yang diusulkan adalah:

A. Prosedur pendataan anggota
1. TU memberikan berkas data siswa baru kepada petugas perpustakaan.
2. Petugas perpustakaan menginput data siswa baru yang akan menjadi anggota perpustakaan ke dalam database.
3. Petugas perpustakaan mencetak kartu anggota kemudian diberikan pada TU untuk dibagikan kepada anggota.
4. Kepala perpustakaan mencetak laporan anggota untuk arsip.

B. Prosedur pengadaan buku
1. Petugas perpustakaan mengecek ketersediaan buku.
2. Jika ada kebutuhan penambahan buku maka petugas perpustakaan akan mengisi form permohonan pengadaan buku.
3. Setelah daftar permohonan buku dibuat, kepala perpustakaan akan melakukan konfirmasi daftar permohonan buku.
4. Setelah daftar permohonan sudah dikonfirmasi, kepala perpustakaan akan mencetak form data permohonan untuk diberikan kepada pihak Tata Usaha untuk diajukan ke dinas.
5. Dinas memproses daftar buku yang diminta melalui surat permohonan, lalu dinas mengirimkan buku yang diminta ke sekolah.
6. Buku diterima oleh bagian TU lalu diberikan kepada kepala perpustakaan.
7. Kepala perpustakaan akan mengecek kelengkapan buku baru, setelah itu kepala perpustakaan akan melakukan validasi.
8. Setelah melakukan validasi kepala perpustakaan menyerahkan buku baru ke petugas perpustakaan.
9. Kepala perpustakaan mencetak laporan buku serta laporan permohonan.

C. Prosedur peminjaman buku
1. Anggota menyerahkan kartu anggota untuk di cek dalam data peminjaman, apakah anggota tersebut berada dalam masa peminjaman atau tidak.
2. Lalu petugas perpustakaan mengecek stok atau ketersediaan buku yang akan dipinjam oleh anggota.
3. Petugas perpustakaan menginput data peminjaman buku yang disimpan dalam database.
4. Dalam periode waktu tertentu kepala perpustakaan akan mencetak laporan data peminjaman buku yang di ambil dari database perpustakaan.

D. Prosedur pengembalian buku yang diusulkan :
1. Anggota akan menyerahkan buku disertai kartu anggota kepada petugas perpustakaan.
2. Petugas perpustakaan akan memeriksa data peminjaman buku, setelah itu petugas perpustakaan akan menginput data pengembalian buku.
3. Jika waktu pengembalian seharusnya tepat, proses selesai. Namun jika anggota terlambat mengembalikan buku maka akan keluar jumlah denda yang harus dibayar anggota.
4. Dalam periode tertentu kepala perpustakaan akan mencetak laporan data pengembalian buku dan laporan denda yang di ambil dari database perpustakaan..

Diagram Konteks & Data Flow Diagram

1. **Gambar 4.5.** Diagram Konteks yang Diusulkan
2. **Gambar 4.6.** DFD Level 0 yang Diusulkan
3. **Gambar 4.7.** DFD Level 1 Proses 1 yang Diusulkan
4. **Gambar 4.8.** DFD Level 1 Proses 2 yang Diusulkan
5. **Gambar 4.9.** DFD Level 1 Proses 3 yang Diusulkan
6. **Gambar 4.10.** DFD Level 1 Proses 4 yang Diusulkan

Perancangan Antar Muka

Perancangan antarmuka merupakan hal yang terpenting dari merancang sistem, karena sebagai komunikasi antara perancang dan pengguna.

Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian Black Box. Pengujian black box ini yang dijuji adalah masukan serta keluarannya, tidak perlu tahu apa yang sesungguhnya terjadi dalam sistem atau perangkat lunak. Dengan berbagai macam masukan yang diberikan, apakah sistem atau perangkat lunak memberikan keluaran seperti yang diharapkan atau tidak.

Implementasi

Implementasi merupakan penerapan rancangan program yang telah dibuat ke dalam aplikasi pemrograman dan sudah melewati tahap pengujian. Implementasi dilakukan berurutan dari kegiatan awal sampai selesai. Implementasi dilakukan sebagai hasil akhir dari Sistem Informasi Perpustakaan di SMP Negeri 6 Cimahi.

Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah, Sistem Operasi Windows 7 atau lebih tinggi, Bahasa Pemrograman Java (Netbin), MySQL dan XAMPP.

Implementasi Perangkat Keras

Untuk mendukung kelancaran sistem informasi Akademik ini diperlukan perangkat lunak untuk mengeksekusi dari suatu program yang dirancang.

Implementasi Basis Data

Implementasi basis data dilakukan dengan menggunakan bahasa SQL, dimana aplikasi yang digunakan adalah MySQL.

Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka merupakan tahapan yang sangat penting dalam menerapkan atau implementasi sistem yang akan diterapkan disuatu perusahaan, hal ini bertujuan agar mempermudah dalam hal penggunaan sistem yang akan diterapkan untuk memenuhi kebutuhan untuk berinteraksi dengan komputer.

Implementasi Instalasi Program

Implementasi instalasi program merupakan langkah-langkah dalam menginstal program aplikasi agar dapat digunakan dan dapat berjalan dengan baik. Dalam menginstalasi program aplikasi ini terdapat perangkat lunak dan file pendukung yang digunakan penulis.

Penggunaan Program

Penggunaan Program ini untuk menerangkan tampilan serta langkah-langkah proses yang ada di sistem informasi perpustakaan di SMP Negeri 6 Cimahi.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian mengenai sistem informasi perpustakaan yang penulis lakukan di SMP Negeri 6 Cimahi, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa :

1. Dengan dibangunnya aplikasi sistem informasi perpustakaan ini dapat membantu meringkankan serta mengefektifitaskan kinerja kerja petugas perpustakaan, dalam mengolah data buku.
2. Dengan dibangunnya aplikasi sistem informasi perpustakaan ini dapat membantu proses peminjaman dan pengembalian buku agar lebih akurat.
3. Dengan dibangunnya aplikasi sistem informasi perpustakaan ini diharapkan dapat membantu dalam proses pengecekan buku yang sedang dipinjam agar tidak memakan waktu ketika mengecek ketersediaan bukunya.
4. Dengan dibangunnya aplikasi sistem informasi perpustakaan ini diharapkan dapat membantu dalam proses melakukan permohonan buku, serta pencetakan laporan-laporan.

Saran

Adapun saran yang penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Dari sistem yang telah dibuat untuk perkembangan lebih lanjut sistem ini dapat menangani sistem kehilangan buku dan keterlambatan pengembalian buku.
2. Diharapkan sistem perpustakaan ini kedepannya dapat dikembangkan untuk menangani proses peminjaman buku pertahun.

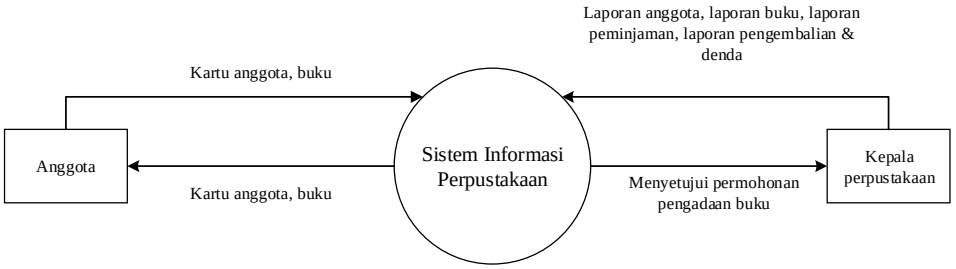
DAFTAR PUSTAKA

Kristanto. Andri, “Perancangan Sistem Informasi”, 1st ed, Yogyakarta: Gava Media, 2008.

Sutabri. Tata, “Analisis Sistem Informasi”, 1st ed, Yogyakarta: Andi, 2013.

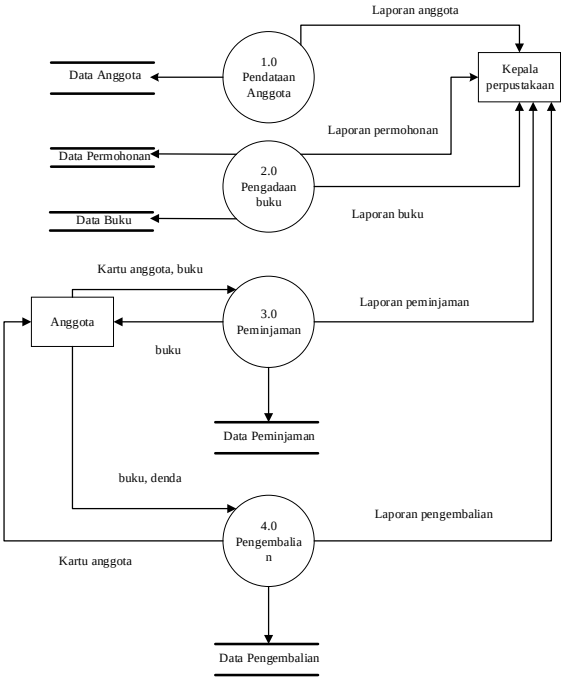
Ladjamudin. Al-Bahra Bin, “Analisis dan Desain Sistem Informasi”, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.

1. Diagram Konteks



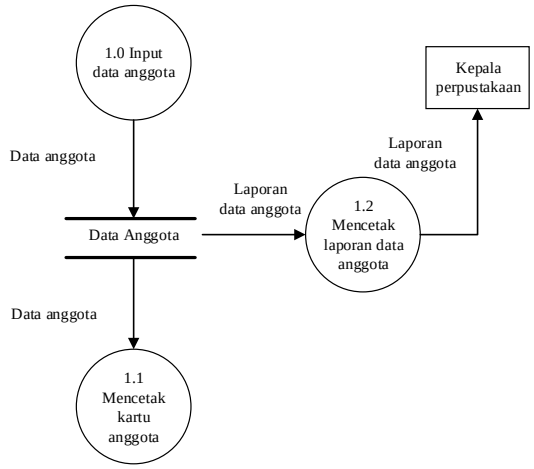
Gambar 4.5. Diagram konteks yang diusulkan

2. Data Flow Diagram level 0 yang diusulkan



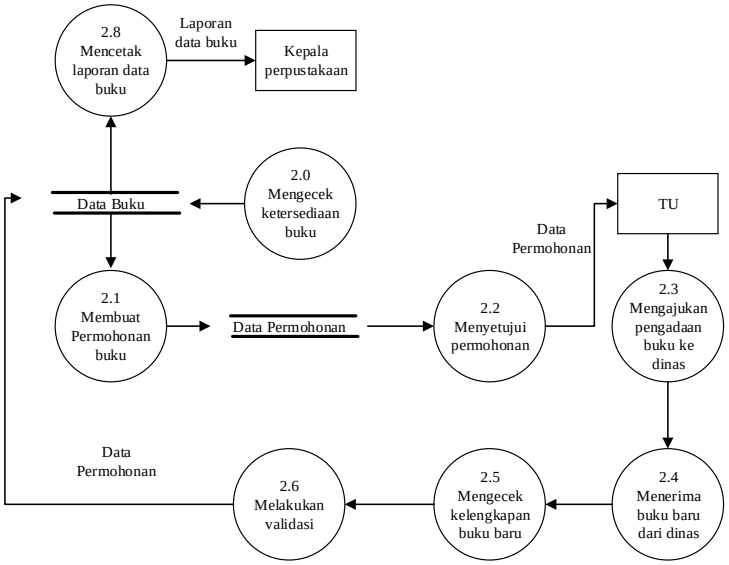
Gambar 4.6. Data Flow Diagram level 0 yang diusulkan

3. Data flow diagram level 1 proses 1 data anggota yang diusulkan



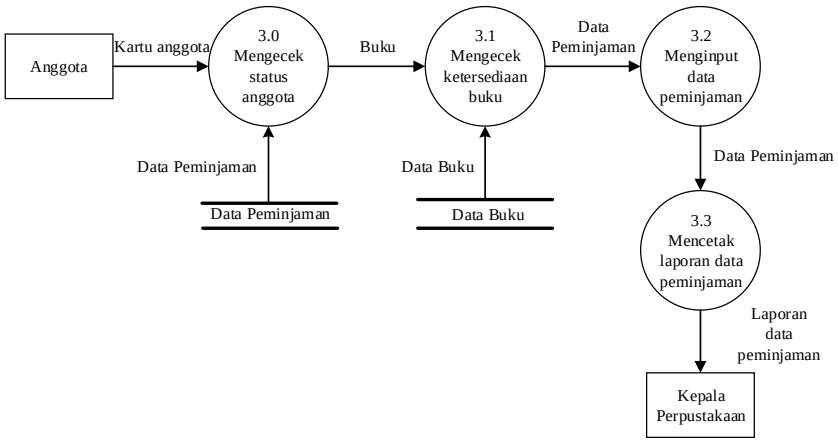
Gambar 4.7. Data Flow Diagram Level 1 Proses 1 yang Diusulkan

4. Data flow diagram level 1 proses 2 data buku yang diusulkan



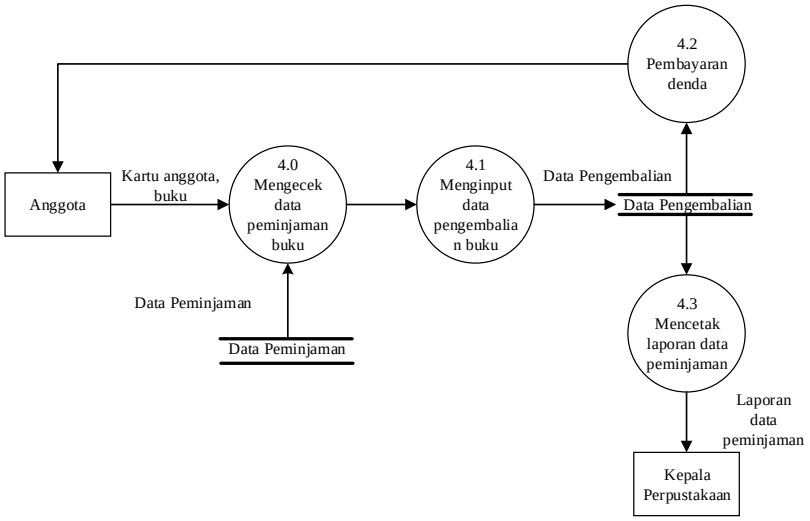
Gambar 4.8. Data Flow Diagram Level 1 Proses 2 Yang Diusulkan

5. Data flow diagram level 1 proses 3 proses peminjaman yang diusulkan



Gambar 4.9. Data Flow Diagram Level 1 Proses 3 yang Diusulkan

6. Data flow diagram level 1 proses 4 proses pengembalian yang diusulkan



Gambar 4.10. Data Flow Diagram Level 1 Proses 4 yang Diusulkan