

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMINJAMAN BUKU
PERPUSTAKAAN SD NEGERI 6 SIMPANGKATIS
BERBASIS WEBSITE**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh

NIM		NAMA
1.	1622500071	SITI QIBTIYAH PURKONA
2.	1622500094	MIRA
3.	1622500139	VEANDA OKTARI

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019/2020**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PEMINJAMAN BUKU PERPUSTAKAAN SD
NEGERI 6 SIMPANGKATIS BERBASIS
WEBSITE**

NIM	NAMA
1. 1622500071	Siti qibtiyah purkona
2. 1622500094	Mira
3. 1622500139	Veanda oktari

Menyetujui,
Pembimbing

Dr. Hadi Santoso, S.Kom., M.Kom.

NIDN 0225067701

Pangkalpinang, 26-12-2019
Pembimbing Lapangan,



ROBIANI, S.Pd.SD

NIP (19701209 200501 2 005)

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Okkita Rizan, S.Kom., M.Kom.

NIDN 0211408306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

- 1 Siti Qibtiyah Purkona 1622500071
- 2 Mira 1622500094
- 3 Veanda Oktari 1622500139

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **01 Oktober 2019** sampai dengan **03 Januari 2020** dengan baik.

Nama Instansi : SD NEGERI 6 SIMPANGKATIS
Alamat : JL.THUNGHIN DESA TERAK
KEC. SIMPANGKATIS. KAB.
BANGKA TENGAH

Pembimbing Praktek

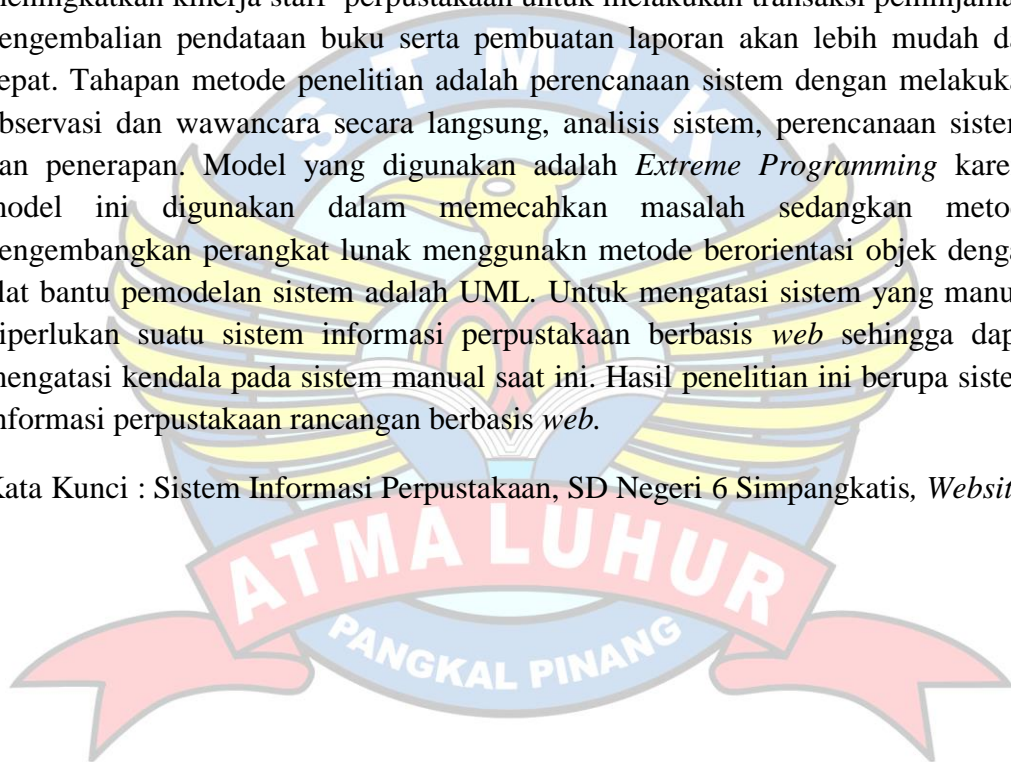
Tanggal, 25-12-2019.....



ABSTRAK

SD Negeri 6 Simpangkatis adalah salah satu sekolah negeri yang ada dikabupaten Bangka Tengah. SD Negeri 6 Simpangkatis memiliki sebuah perpustakaan yang digunakan sebagai sarana untuk ruang belajar dan membaca. Pelayanan perpustakaan SD Negeri 6 Simpangkatis yang belum memadai karena sistem pelayanan yang masih bersifat manual. Proses transaksi dan pendataan masih ditulis dalam buku. Oleh karena itu, sering terjadi kesalahan dan sering kehilangan arsip data. Dengan ini sistem informasi perpustakaan berbasis *web* pelayanan perpustakaan lebih mudah melakukan transaksi maupun pendataan buku secara efektif. Keuntungan adanya sistem informasi perpustakaan ini adalah meningkatkan kinerja staff perpustakaan untuk melakukan transaksi peminjaman, pengembalian pendataan buku serta pembuatan laporan akan lebih mudah dan cepat. Tahapan metode penelitian adalah perencanaan sistem dengan melakukan observasi dan wawancara secara langsung, analisis sistem, perencanaan sistem, dan penerapan. Model yang digunakan adalah *Extreme Programming* karena model ini digunakan dalam memecahkan masalah sedangkan metode pengembangan perangkat lunak menggunakan metode berorientasi objek dengan alat bantu pemodelan sistem adalah UML. Untuk mengatasi sistem yang manual diperlukan suatu sistem informasi perpustakaan berbasis *web* sehingga dapat mengatasi kendala pada sistem manual saat ini. Hasil penelitian ini berupa sistem informasi perpustakaan rancangan berbasis *web*.

Kata Kunci : Sistem Informasi Perpustakaan, SD Negeri 6 Simpangkatis, *Website*



KATA PENGANTAR

Puji syukur Almdulliah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek yang merupakan salah satu persyaratan untuk melaksanakan skripsi, pada Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR .

Penulis menyadari bahwa laporan kuliah praktek ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Pada kesempatan ini penulis mengambil judul dalam penulisan kuliah praktek adalah “Perancangan Sistem Informasi Peminjaman Buku Perpustakaan SD Negeri 6 Simpangkatis Berbasis *Website*”.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan kuliah praktek ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah yang telah mendukung kami dan memberikan motivasi maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaectun Hs yang telah mendirikan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S,T.,M.Sc. Selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Dr. Harry Sudjikianto, MM, MBA Selaku Ketua Pengurus Yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Dr. Hadi Santoso, S.Kom., M.Kom. Selaku pembimbing laporan kuliah praktek telah membimbing untuk menyelesaikan kuliah praktek ini.
7. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, Kom. Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
8. Bapak Hengki, S.Kom, M.Kom. Selaku Seketaris Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Akhir kata penulis berharap Laporan ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa/mahasiswi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang.

Pangkalpinang, 16 Desember 2019

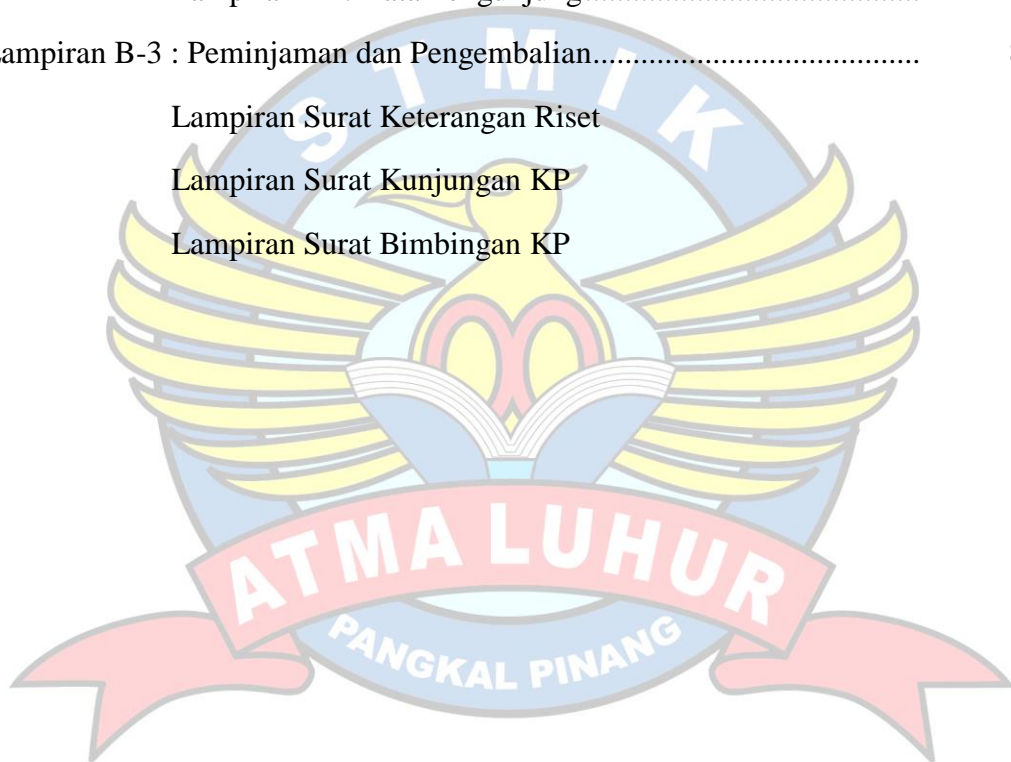


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Extreme Programming	7
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	26
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Pendataan/Pengelompokan Data	31
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pencatat Pengunjung	32
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Peminjaman Buku	33
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pengembalian buku	34
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Laporan Data Buku.....	35
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Laporan Data Pengunjung	36
Gambar 4.7 <i>Package Diagram</i>	43
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i>	43
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Transaksi.....	44
Gambar 4.10 <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Laporan.....	44
Gambar 4.11 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	45
Gambar 4.12 <i>Transformasi</i> ERD ke LRS	46
Gambar 4.13 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	47
Gambar 4.14 <i>Class Diagram</i>	57
Gambar 4.15 Struktur Tampilan.....	62
Gambar 4.16 Rancangan Layar Halaman Login Admin	63
Gambar 4.19 Rancangan Layar Halaman Master Data Pengunjung	63
Gambar 4.20 Rancangan Layar Halaman Master Entry Data Pengunjung.....	64
Gambar 4.21 Rancangan Layar Halaman Master Data Buku	64
Gambar 4.22 Rancangan Layar Halaman Master Data Entry Buku	65
Gambar 4.23 Rancangan Layar Halaman Master Cetak Katalog Buku.....	65
Gambar 4.24 Rancangan Layar Halaman Master Data Copy Buku	66
Gambar 4.25 Rancangan Layar Halaman Master Entry Data Copy Buku	66
Gambar 4.28 Rancangan Layar Halaman Transaksi Data Peminjaman	67
Gambar 4.29 Rancangan Layar Halaman Transaksi Entry Data Peminjaman	67
Gambar 4.30 Rancangan Layar Halaman Transaksi Data Pengembalian.....	68
Gambar 4.31 Rancangan Layar Halaman Transaksi Data Entry Data Pengembalian	68
Gambar 4.32 Rancangan Layar Halaman Cetak Buku Denda	69
Gambar 4.33 Rancangan Layar Halaman Data Denda	69
Gambar 4.34 Rancangan Layar Halaman Cetak Laporan Buku	70
Gambar 4.35 Rancangan Layar Halaman Cetak Laporan Pengunjung.....	70
Gambar 4.36 Rancangan Layar Halaman Depan Pengunjung	71

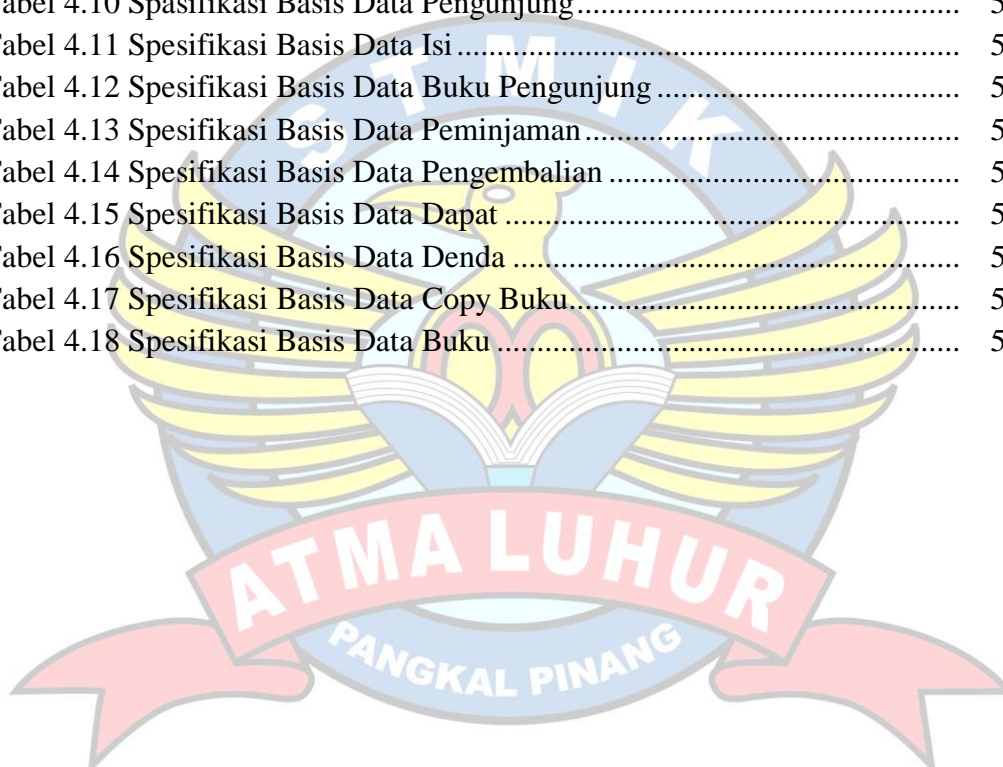
DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : KELUARAN SISTEM BERJALAN	
Lampiran A-1 : Laporan Data Buku	77
Lampiran A-2 : Laporan Pengunjung.....	78
Lampiran B : MASUKAN SISTEM BERJALAN	
Lampira B-1 : Data Buku	80
Lampira B-2 : Data Pengunjung.....	81
Lampiran B-3 : Peminjaman dan Pengembalian.....	82
Lampiran Surat Keterangan Riset	
Lampiran Surat Kunjungan KP	
Lampiran Surat Bimbingan KP	



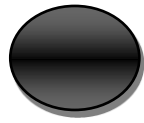
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Pengunjung	49
Tabel 4.2 Tabel isi.....	49
Tabel 4.3 Tabel Buku Pengunjung.....	49
Tabel 4.4 Tabel Peminjaman.....	50
Tabel 4.5 Tabel Pengembalian.....	50
Tabel 4.6 Tabel Denda	50
Tabel 4.7 Tabel Dapat	50
Tabel 4.8 Tabel Copy Buku	51
Tabel 4.9 Tabel Buku	51
Tabel 4.10 Spasifikasi Basis Data Pengunjung.....	51
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Isi	52
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Buku Pengunjung	53
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Peminjaman	53
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pengembalian	54
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Dapat	54
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Denda	55
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Copy Buku.....	56
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Buku	56



DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram



Start point

Menggambarkan awal aktivitas



End point

Menggambarkan akhir aktivitas



Activity diagram

Menggambarkan proses bisnis



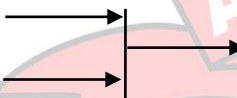
Simbol Black Hole Activities

Digunakan bila dikehendaki ada satu atau lebih transisi



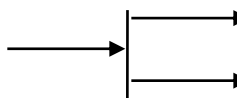
Simbol Miracle Activities

Digunakan pada waktu start point dikehendaki ada satu atau lebih transisi



Simbol Join

Menunjukkan adanya demosisi



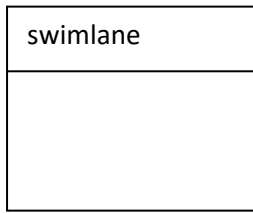
Simbol Fork

Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel, untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu



Decision

Menggambarkan keputusan/ pilihan



Swimlane

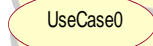
Menggambarkan pemisahan aktifitas



Actor0

Actor

Menggambarkan orang atau system yang menyediakan atau menerima informasi dari system atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).



UseCase

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu system, sehingga pengguna system paham dan mengerti mengenai system yang dibangun



Association

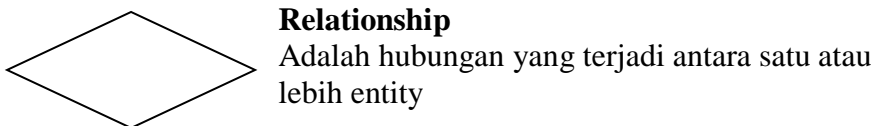
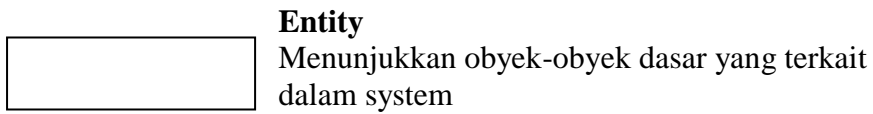
Menggambarkan hubungan antara actor dengan Use Case



Symbol Asosiasi antara Actor dan Use Case

Ujung panah Association antara actor dan Use Case mengindikasikan siapa / apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data.

Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)



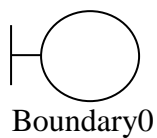
Simbol Sequence Diagram



Actor2



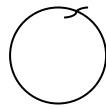
Entity0



Boundary0

Control Class

Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel



A fokus of Control & A Life Line

Menggambarkan tempat mulai dan berakhir sebuah message



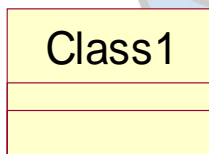
A Message

Menggambarkan Pengirim Pesan

1:Message20



Symbol class diagram

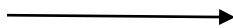


Class

Penggambaran dari class name, atribut, atau property atau data dan method atau function atau behavior

Asociation

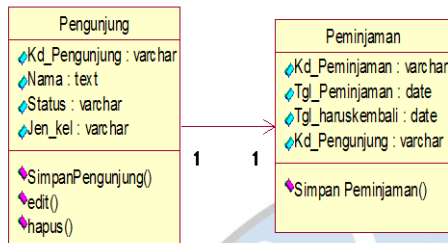
Menggambarkan hubungan antar objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah





Agregation

Bentuk khusus dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu objek merupakan bagian dari obyek lain.



Multiflicity

Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk obyek-obyek berpatisifasi



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK	ii
LEMBAR PENGESAHAN KP	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR SIMBOL	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Pengertian Sistem Informasi	5
2.1.1 Pengertian Informasi	5
2.1.2 Pengertian Sistem.....	6
2.1.3 Konsep Dasar Informasi.....	6
2.2 Perpustakaan	6
2.3 Sistem Informasi Perpustakaan.....	6
2.4 Model Extreme programming.....	7
2.5 Metode Berorientasi Objek	9
2.6 <i>Unified Modelling Language</i>	9
2.6.1 <i>Diagram-diagram UML</i>	10
2.6.2 Perancangan Sistem Berorientasi Objek	16
2.6.3 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	16
2.6.4 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	17
2.6.5 Tabel	17
2.6.6 Spesifikasi Basis Data	17
2.7 Software Pendukung	18
2.8 Tinjauan Penelitian Terdahulu	20
2.8.1 Penelitian Felisha Ghassani.....	20
2.8.2 Penelitian Yeviki Maisyah Putra.....	20
2.8.3 Penelitian Fauzan, Dr. Drs. Effiyaldi M	21
2.8.4 Penelitian Median Efrina.....	21
2.8.5 Penelitian Nurul Alifah Rahmawati	21
2.8.6 Adhitya Surya Pratama	22
2.8.7 Penelitian Okti Arizen Putra, Elva Rahmah.....	22

2.8.8 Penelitian Asis Masrul Saidin	23
2.8.9 Penelitian Selfo Pratama, Elfan Karya Putra	23
2.8.10 Penelitian Qori Wahyudi	23
BAB III ORGANISASI	25
3.1 Sejarah Singkat SD Negeri 6 SimpangKatis	25
3.2 Visi dan Misi SD Negeri 6 SimpangKatis	25
3.3 Struktur Organisasi.....	26
3.4 Tugas dan Wewenang	27
BAB IV PEMBAHASAN.....	29
4.1 Analisa Sistem.....	29
4.1.1 Proses Bisnis	29
4.1.2 <i>Activity Diagram</i>	31
4.1.3 Analisa Keluaran.....	37
4.1.4 Analisa Masukan.....	39
4.1.5. Identifikasi Kebutuhan	40
4.2 Rancangan Sistem	44
4.2.1 <i>Package Diagram</i>	44
4.2.3 <i>Use Case Diagram</i>	44
4.3 Rancangan Basis Data.....	46
4.3.1 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	46
4.3.2 <i>Transformasi ERD ke LRS</i>	47
4.3.3 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	48
4.3.4 Tabel.....	49
4.3.5 Spesifikasi Basis Data	51
4.3.6 <i>Class Diagram</i>	57
4.4 Rancangan Layar Antar Muka	58
4.4.1 Rancangan Keluaran	58
4.4.2 Rancangan Masukan	59
4.4.3 Struktur Tampilan	62
4.4.4 Rancangan Layar.....	63
BAB V PENUTUP	72
5.1 Kesimpulan	7
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	76
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN	79
LAMPIRAN SURAT KETERANGAN RISET	
LAMPIRAN SURAT KUNJUNGAN	
LAMPIRAN SURAT BIMBINGAN KP	