

**RANCANGAN APLIKASI PERPUSTAKAAN SD PEMBINAAN  
PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID**

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**



Oleh :

- |    | NIM        | NAMA    |
|----|------------|---------|
| 1. | 1611500098 | MASITOH |
| 2. | 1611500097 | ANITA   |

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFOMATIKA  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2018/2019**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN  
KOMPUTER ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika  
Jenjang Studi : Strata I  
Judul : RANCANGAN APLIKASI PERPUSTAKAAN SD  
PEMBINAAN PANGKALPINANG BERBASIS  
ANDROID

NIM  
1611500098  
1611500097

NAMA  
MASITOH  
ANITA

Pangkalpinang, Oktober 2016

Menyetujui,  
Pembimbing

Yohanes Setiawan, S.Kom, M.Kom  
NIDN. 219068501

Pembimbing Lapangan

Andika Irawan

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika



R. Burhan Isnanto Harid, S.Si, M.Kom  
NIDN. 0224048003

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Masitoh (1611500098)
2. Anita (1611500097)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari **21 Oktober 2019** Sampai dengan **9 November 2019** dengan baik.

Nama Instansi : SD Pembinaan

Alamat : Jl. Denpasar, Pasir Putih, Bukit Intan, Kota  
Pangkal Pinang, Kepulauan Bangka Belitung  
33684

Pembimbing Praktek  
Pangkalpinang, 02 Januari 2020



(Andika Irawan)

## SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama :Masitoh  
NIM :1611500098
2. Nama :Anita  
NIM :1611500097

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan KP (Kuliah Praktek) Yang berjudul "Rancangan Aplikasi Perpustakaan SD Pembinaan Pangkalpinang Berbasis Android" adalah hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dan yang dibuat berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya dan apabila dikemudian hari ternyata tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku



(Masitoh)



(Anita)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktik (KP) ini yang merupakan salah satu syarat dalam perkuliahan Strata 1 pada Jurusan Teknik Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam penyusunan Laporan Kuliah Praktik (KP) ini, Penulis merasa masih banyak kekurangan baik pada teknik penulisan maupun materi, mengingat akan kemampuan yang dimiliki penulis. Untuk itu Kritik dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan demi penyempurnaan pembuatan Laporan Kuliah Praktik (KP) ini.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak yang membantu dalam menyelesaikan Laporan Skripsi ini, yaitu :

1. Tuhan Yang Maha Esa semesta alam yang telah memberikan petunjuk dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan kerja praktek ini.
2. Orang tua tercinta, yang telah memberikan doa dan dukungan serta materi dengan segenap tenaga, pikiran serta kasih sayang untuk selalu memberikan yang terbaik bagi penulis.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc Selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak R. Burham Isnanto Farid, S.Si, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
6. Bapak Yohanes Setiawan, S.Kom,M.Kom\_Selaku dosen pembimbing Kerja Praktek.
7. Bapak Andika Irawan Selaku Pembimbing Lapangan.

Oleh karena itu tak salah bila kami menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian laporan kerja praktek ini.

Kami menyadari bahwa penyusunan Laporan Kerja Praktek ini jauh dari kata sempurna. Maka kami sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun sehingga bisa lebih baik di masa mendatang.

Akhir kata kami mengharapkan agar laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan dapat memberikan kebaikan bagi banyak pihak. Amin.

Pangkalpinang, 18 Oktober 2016

Penulis




## ABSTRAK

Perpustakaan sekolah yang memiliki fungsi sebagai sarana penyuplai kebutuhan akademis, informasi dan rekreasi bagi warga sekolah serta menawarkan berbagai jasa, layanan, dan fasilitas tidak akan dikenal jika perpustakaan tidak senantiasa memupuk dan mempelajari motivasi pengguna dalam memanfaatkan perpustakaan. Mengetahui motivasi pengguna merupakan langkah untuk meningkatkan fasilitas dan layanan yang dimiliki serta menentukan strategi ke depan demi tercapainya tujuan perpustakaan. Motivasi sendiri merupakan dorongan yang timbul akibat adanya *stimulus* yang mengakibatkan lahirnya suatu tindakan. Dalam kasus siswa sekolah dasar (SD) motivasi dalam memanfaatkan perpustakaan seringkali timbul karena pengaruh atau kendali lingkungan sekitar seperti pustakawan, guru, orang tua, teman, kondisi gedung dan koleksi perpustakaan, maupun faktor lainnya. Penguat-penguat seperti *reward*, pujian, sikap yang ramah, dukungan, maupun pemberian tugas seringkali menjadi *stimulus* yang melatarbelakangi mereka dalam datang memanfaatkan perpustakaan. Peneliti ingin mengetahui bagaimana memotivasi siswa SD dalam memanfaatkan perpustakaan sekolah yang dilatar belakangi oleh penguatan dari agen-agen pengendali tersebut. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui metode *survey* dan wawancara kecil dengan para petugas perpustakaan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa penguat positif dengan angka signifikan dalam memanfaatkan perpustakaan sekolah datang dari ajakan teman, kedua dari guru, dari orang tua, dari fasilitas perpustakaan dan terakhir adalah dari pustakawan.

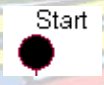

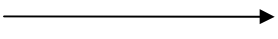

**Kata kunci :** perpustakaan, perpustakaan sekolah, pengetahuan, siswa.



## DAFTAR SIMBOL

### 1. Use Case Diagram

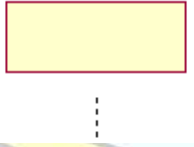


No.	Simbol	Keterangan
1.		Aktor Menunjukkan user yang akan menggunakan system
2.		<i>Usecase</i> Menunjukkan proses yang terjadi pada system
3.		<i>Undirectional Association</i> Menunjukkan hubungan antara aktor dengan dan use case atau antar use

### 2. Activity Diagram

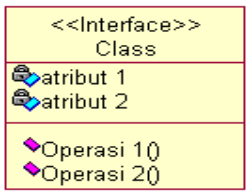
No.	Simbol	Keterangan
1.		Kondisi Awal Menunjukkan awal dari suatu diagram aktivitas
2.		Kondisi Akhir Menunjukkan akhir dari suatu diagram aktivitas
3.		Kondisi transisi Menunjukkan kondisi transisi antar aktivitas
4.		Swimlane Menunjukkan aktor dari diagram aktivitas yang dibuat

5.		Aktivitas Menunjukkan aktivitas-aktivitas yang terdapat pada diagram aktivitas
6.		Pengecekan kondisi Menunjukkan pengecekan terhadap suatu kondisi

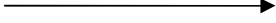
### 3. Sequence Diagram

No.	Simbol	Keterangan
1.		Objek Menunjukkan objek yang terdapat di diagram <i>Sequence</i>
2.		Pesan ke objek sendiri Menunjukkan pesan yang diproses pada objek itu sendiri
3.		Pesan objek Menunjukkan pesan yang disampaikan ke objek lain dalam diagram <i>sequence</i>

### 4. Class Diagram

No.	Simbol	Keterangan
1.		<i>Class</i> Menunjukkan <i>class-class</i> yang dibangun berdasarkan proses-proses sebelumnya (diagram <i>sequence</i> )



2.		<i>Unidirectional Association</i> Menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada diagram <i>Class</i>
----	---	---



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI RISET KP .....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI .....	v
DAFTAR SIMBOL .....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Model Pengembang Sistem.....	3
1.5.2 Metode Pengembang Sistem .....	4
1.5.3 Tools Pengembang Sistem.....	4
1.6 Sistematika Laporan.....	4

### BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi <i>Mobile</i> .....	6
2.2 <i>Android</i> .....	7
2.2.1 Sejarah <i>Android</i> .....	8
2.2.2 <i>Arsitektur Android</i> .....	9
2.2.3 Aplikasi <i>Android</i> .....	12
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Android</i> .....	14
2.3 <i>Eclipse IDE</i> .....	15
2.3.1 <i>Arsitektur Eclipse</i> .....	15
2.3.2 <i>Android SDK</i> .....	16
2.3.3 <i>ADT Plugin for Eclipse</i> .....	17
2.3.4 <i>Java Development Kit (JDK)</i> .....	18
2.4 <i>Java</i> .....	18
2.5 <i>MySql</i> .....	18
2.6 <i>Xampp</i> .....	19
2.7 <i>Dreamweaver</i> .....	19
2.8 <i>Database</i> .....	19
2.9 Model <i>Prototype</i> .....	20
2.9.1 Tahapan – tahapan <i>Prototype</i> .....	21
2.9.2 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Prototype</i> .....	22
2.10 Metode <i>Object Oriented Programming (OOP)</i> .....	22

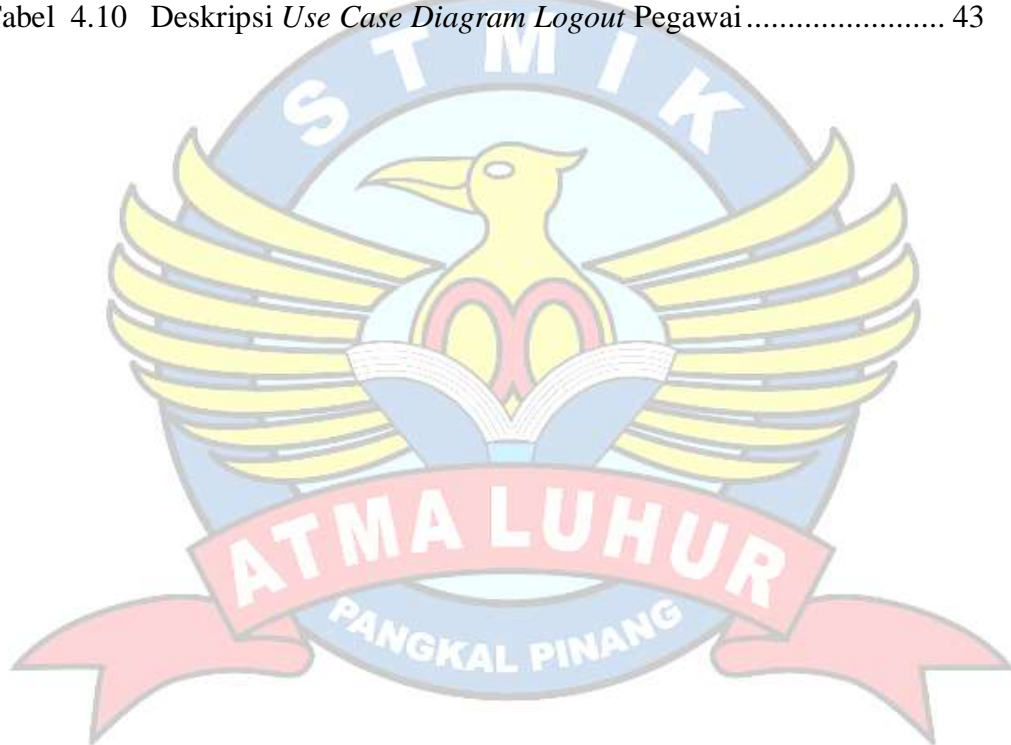
2.11	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	23
2.11.1	<i>Diagram UML</i>	23
<b>BAB III ORGANISASI</b>		
3.1	Sejarah Toko Akhim	29
3.2	Visi dan Misi Toko Akhim	30
3.3	Struktur Organisasi	31
3.4	Tugas dan Wewenang	31
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>		
4.1	Analisis Sistem	33
4.1.1	Analisis Masalah	33
4.1.2	Analisis Sistem Berjalan	34
4.1.3	Analisis Sistem Usulan	35
4.1.4	Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) dan Perangkat keras ( <i>Hardware</i> )	35
4.2	Use Case Diagram	35
4.2.1	<i>Diagram Aplikasi Penginputan dan Pengecekan Stok Barang</i>	36
4.3	<i>Deskripsi Use Case Diagram</i>	36
4.3.1	<i>Deskripsi Use Case Diagram Pemilik (Owner)</i>	36
4.3.2	<i>Deskripsi Use Case Diagram Pemilik (Owner)</i>	40
4.4	<i>Activity Diagram</i>	44
4.4.1	<i>Activity Diagram Pemilik (Owner)</i>	44
4.4.2	<i>Activity Diagram Pegawai</i>	48
4.5	<i>Sequence Diagram</i>	51
4.5.1	<i>Sequence Diagram Pemilik (Owner)</i>	51
4.5.2	<i>Sequence Diagram Pegawai</i>	56
4.6	<i>Class Diagram</i>	60
4.7	Rancangan Layar	61
4.7.1	Rancangan Layar Pemilik ( <i>Owner</i> )	61
4.7.2	Rancangan Layar Pegawai	64
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran	69

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Arsitektur Android</i> .....	9
Gambar 2.2 <i>Model Prototype</i> .....	20
Gambar 2.3 <i>Contoh Activity Diagram</i> .....	24
Gambar 2.4 <i>Contoh Use Case Diagram</i> .....	25
Gambar 2.5 <i>Contoh Class Diagram</i> .....	26
Gambar 2.6 <i>Contoh Sequence Diagram</i> .....	27
Gambar 3.1 <i>Toko Akhim</i> .....	30
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram Sistem Berjalan</i> .....	34
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram Aplikasi Penginputan dan Pengecekan Stok Barang</i> .....	36
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram Login Pemilik (Owner)</i> .....	44
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Data Produk Pemilik (Owner)</i> .....	45
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Data Retur Pemilik (Owner)</i> .....	46
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Tentang Pemilik (Owner)</i> .....	46
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Logout Pemilik (Owner)</i> .....	47
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram Login Pegawai</i> .....	48
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram Data Produk Pegawai</i> .....	49
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram Data Retur Pegawai</i> .....	49
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram Tentang Pegawai</i> .....	50
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram Logout Pegawai</i> .....	51
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram Login Pemilik (Owner)</i> .....	52
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram Data Produk Pemilik (Owner)</i> .....	53
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram Data Retur Pemilik (Owner)</i> .....	54
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram Tentang Pemilik (Owner)</i> .....	55
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram Logout Pemilik (Owner)</i> .....	55
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram Login Pegawai</i> .....	56
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram Data Produk Pegawai</i> .....	57
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram Data Retur Pegawai</i> .....	58
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram Tentang Pegawai</i> .....	59
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram Logout Pegawai</i> .....	59
Gambar 4.23 <i>Class Diagram</i> .....	60
Gambar 4.24 <i>Rancangan Layar Login Pemilik (Owner)</i> .....	61
Gambar 4.25 <i>Rancangan Layar Menu Utama Pemilik (Owner)</i> .....	62
Gambar 4.26 <i>Rancangan Layar Data Produk Pemilik (Owner)</i> .....	62
Gambar 4.27 <i>Rancangan Layar Data Retur Pemilik (Owner)</i> .....	63
Gambar 4.28 <i>Rancangan Layar Tentang Pemilik (Owner)</i> .....	63
Gambar 4.29 <i>Rancangan Layar Login Pegawai</i> .....	64
Gambar 4.30 <i>Rancangan Layar Menu Utama Pegawai</i> .....	65
Gambar 4.31 <i>Rancangan Layar Data Produk Pegawai</i> .....	66
Gambar 4.32 <i>Rancangan Layar Data Retur Pegawai</i> .....	67
Gambar 4.33 <i>Rancangan Layar Tentang Pegawai</i> .....	68

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Use Case Diagram Login</i> Pemilik ( <i>Owner</i> ).....	37
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use Case Diagram Data Produk</i> Pemilik ( <i>Owner</i> )...	37
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case Diagram Data Retur</i> Pemilik ( <i>Owner</i> ) .....	38
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use Case Diagram Tentang</i> Pemilik ( <i>Owner</i> ) .....	39
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use Case Diagram Logout</i> Pemilik ( <i>Owner</i> ) .....	40
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use Case Diagram Login</i> Pegawai.....	40
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use Case Diagram Data Produk</i> Pegawai.....	41
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use Case Diagram Data Retur</i> Pegawai .....	42
Tabel 4.9 Deskripsi <i>Use Case Diagram Tentang</i> Pemilik ( <i>Owner</i> ) .....	43
Tabel 4.10 Deskripsi <i>Use Case Diagram Logout</i> Pegawai .....	43



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Surat Riset
- Lampiran 2: Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing
- Lampiran 3: Lembar Berita Acara Konsultasi Pembimbing Instansi

