

**SISTEM INFORMASI MINAT BACA PADA PERPUSTAKAAN SD
NEGERI 18 TOBOALI BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN
MODEL *FAST***

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

NIM

NAMA

**2022500152
2022500015
2022500055**

**FIEDO AL ZAKI
KURNIAWAN SIREGAR
HEPA KHUSNUL KHOTIMAH**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

ISB ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2023/2024

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK



INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB) ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **SISTEM INFORMASI MINAT BACA PADA
PERPUSTAKAAN SD NEGERI 18 TOBOALI
BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN MODEL
*FAST***

NIM	NAMA
1. 2022500152	FIEDO AL ZAKI
2. 2022500015	KURNIAWAN SIREGAR
3. 2022500055	HEPA KHUSNUL KHOTIMAH

Menyetujui,

Pembimbing

Parlia Romadiana, M.Kom

NIDN. 0210039301

Pangkalpinang, 12 Februari 2024

Pembimbing Lapangan,



Supardi, M., S.Pd.SD.

NIP. 196811032005011003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Infomasi



Supardi, M.Kom.

NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Fiedo Al Zaki (2022500152)
2. Kurniawan Siregar (2022500015)
3. Hepa Khusnul Khotimah (2022500055)

Telah melaksanakan kegiatan kuliah praktek dari **Tanggal 10 Oktober 2023 sampai dengan 12 Februari 2024 dengan baik.**

Nama Instansi : SD Negeri 18 Toboali

Alamat : Jalan Raya Desa Jeriji, Kel. Jeriji, Kec. Toboali, Kab.
Bangka Selatan Prov. Kepulauan Bangka Belitung

Jeriji, 12 Februari 2024

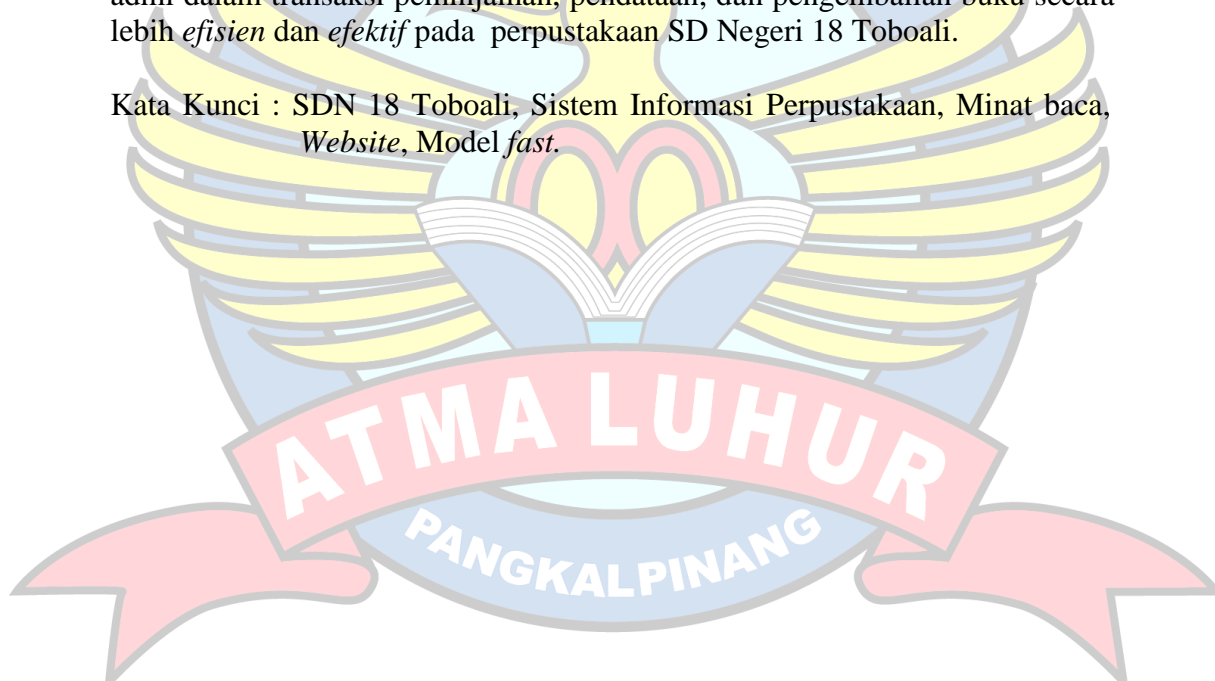
Pembimbing Lapangan



ABSTRAK

SD Negeri 18 Toboali merupakan salah satu instansi yang sangat membutuhkan teknologi informasi untuk mendorong kemampuan berkembangnya ilmu pengetahuan serta dapat berkontribusi terhadap upaya peningkatan kompetensi siswa-siswi. Penggunaan Teknologi informasi merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting, mengingat semakin berkembangnya teknologi pada era globalisasi seperti sekarang ini. Pada Perpustakaan SD Negeri 18 Toboali masih menggunakan cara manual dalam proses pendataan, peminjaman, dan pengembalian, sehingga admin dan siswa-siswi masih mengalami kesulitan karena dapat menyebabkan antrian panjang dan dapat menghabiskan waktu terlalu banyak, dengan permasalahan tersebut memberikan dampak terhadap minat baca siswa-siswi menjadi berkurang. Untuk menanggulangi permasalahan dan memenuhi serta mencapai efisiensi data, dengan ini penulis dapat merancang sistem informasi minat baca pada Perpustakaan SD Negeri 18 Toboali berbasis *website* dengan menggunakan model *fast*. Hal ini dapat meningkatkan minat baca siswa-siswi SD Negeri 18 Toboali dan dapat mempermudah suatu kinerja admi dalam transaksi peminjaman, pendataan, dan pengembalian buku secara lebih *efisien* dan *efektif* pada perpustakaan SD Negeri 18 Toboali.

Kata Kunci : SDN 18 Toboali, Sistem Informasi Perpustakaan, Minat baca, *Website*, Model *fast*.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga pembuatan laporan kuliah praktek dengan judul “Sistem Informasi Minat Pada Perpustakaan SD Negeri 18 Toboali Berbasis *Website* Menggunakan Model *Fast*” dapat terselesaikan dengan baik.

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 terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Ir. Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Agus Dendi Rachmatsyah, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Kepada Ibu Parlia Romadiana, M.Kom selaku dosen pembimbing kuliah praktek.
9. Kepada Bapak Bujang M., S.Pd.SD. selaku pembimbing lapangan kuliah praktek.
10. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, 12 Februari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3

BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Pengertian Sistem Informasi	5
2.2 Minat Baca	5
2.3 Pengertian Perpustakaan	5
2.4 Sekolah Dasar Negeri 18.....	6
2.5 Toboali	6
2.6 Pengertian Berbasis Website.....	6
2.7 Model FAST (<i>Framework for the Application of System Thinking</i>).....	7
2.8 UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	8
2.9 Metode Berorientasi Objek	9
2.10 ERD (<i>Entity Relantionship Diagram</i>)	10
2.11 LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	11
2.12 Tinjauan Penelitian Terdahulu	12
BAB III ORGANISASI	15
3.1 Sejarah.....	15
3.2 Visi	16
3.3 Misi.....	16
3.4 Gambar Pendukung Organisasi	16
3.4.1 Struktur Organisasi.....	16
3.5 Tugas dan Wewenang	17

BAB IV PEMBAHASAN.....	19
4.1 Proses Bisnis	19
4.1.1 Analisis Proses Bisnis Berjalan.....	19
4.1.2 <i>Activity</i> Diagram.....	20
4.1.3 Analisa Dokumen Berjalan	23
4.1.3.1 Analisa Keluaran	23
4.1.3.2 Analisa Masukan	25
4.2 Analisa Kebutuhan	27
4.3 Analisa Sistem.....	29
4.3.1 Package Diagram.....	29
4.3.2 Use Case Diagram	30
4.3.3 Deskripsi Use Case.....	33
4.4 Rancangan Basis Data.....	38
4.4.1 ERD (<i>Entity Relationship</i> Diagram).....	38
4.4.2 Transformasi ERD ke LRS.....	39
4.4.3 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	40
4.4.4 Tabel.....	41
4.4.5 Spesifikasi Basis Data	43
4.5 Rancangan Layar	49
4.6 <i>Class</i> Diagram	61
4.7 <i>Sequence</i> Diagram.....	62

BAB V PENUTUP.....	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN-A ANALISA DOKUMEN KELUARAN.....	76
LAMPIRAN-B ANALISA DOKUMEN MASUKAN.....	81



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perpustakaan SD Negeri 18 Toboali	16
Gambar 4.1 <i>Activity</i> diagram Proses Bisnis Kunjungan Siswa ke Perpustakaan SD Negeri 18 Toboali	20
Gambar 4.2 <i>Activity</i> diagram Proses Bisnis Peminjaman Buku Perpustakaan SD Negeri 18 Toboali	21
Gambar 4.3 <i>Activity</i> diagram Proses Bisnis Pengembalian Buku Perpustakaan SD Negeri 18 Toboali.....	22
Gambar 4.4 <i>Package</i> Diagram	29
Gambar 4.5 <i>Use Case</i> Diagram Master.....	30
Gambar 4.6 <i>Use Case</i> Diagram Transaksi	31
Gambar 4.7 <i>Use Case</i> Diagram Laporan	32
Gambar 4.8 Rancangan <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	38
Gambar 4.9 Rancangan Transformasi ERD ke LRS.....	39
Gambar 4.10 LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	40
Gambar 4.11 Rancangan Layar Login Admin	49
Gambar 4.12 Rancangan Layar Login Admin Lupa Password.....	49
Gambar 4.13 Rancangan Layar Tampilan Dashboard	50
Gambar 4.14 Rancangan Layar Daftar Siswa	50
Gambar 4.15 Rancangan Layar Tambah Data Siswa.....	51
Gambar 4.16 Rancangan Layar Edit Siswa.....	51
Gambar 4.17 Rancangan Layar Kategori	52

Gambar 4.18 Rancangan Layar Tambah Kategori.....	52
Gambar 4.19 Rancangan Layar Edit Kategori	53
Gambar 4.20 Rancangan Layar Daftar Buku	53
Gambar 4.21 Rancangan Layar Tambah Buku	54
Gambar 4.22 Rancangan Layar Edit Buku	54
Gambar 4.23 Rancangan Layar Daftar Kunjungan.....	55
Gambar 4.24 Rancangan Layar Tambah Kunjungan.....	55
Gambar 4.25 Rancangan Layar Daftar Peminjaman.....	56
Gambar 4.26 Rancangan Layar Tambah Peminjaman.....	56
Gambar 4.27 Rancangan Layar Pilih Buku Peminjaman.....	57
Gambar 4.28 Rancangan Layar Daftar Pengembalian.....	57
Gambar 4.29 Rancangan Layar Tambah Pengembalian.....	58
Gambar 4.30 Rancangan Layar Pilih Data Pengembalian.....	58
Gambar 4.31 Rancangan Layar Cetak Laporan Kunjungan	59
Gambar 4.32 Rancangan Layar Cetak Laporan Peminjaman	59
Gambar 4.33 Rancangan Layar Cetak Laporan Pengembalian	60
Gambar 4.34 Class Diagram	61
Gambar 4.35 Sequence Diagram Login Admin.....	62
Gambar 4.36 Sequence Diagram Siswa	63
Gambar 4.37 Sequence Diagram Kunjungan.....	64

Gambar 4.38 Sequence Diagram Buku.....	65
Gambar 4.39 Sequence Diagram Kategori.....	66
Gambar 4.40 Sequence Diagram Peminjaman.....	67
Gambar 4.41 Sequence Diagram Pengembalian.....	68
Gambar 4.42 Sequence Diagram Cetak Laporan Kunjungan.....	69
Gambar 4.43 Sequence Diagram Cetak Laporan Peminjaman.....	70
Gambar 4.43 Sequence Diagram Cetak Laporan Pengembalian.....	71







DAFTAR TABEL





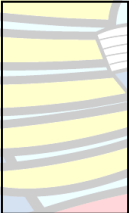

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Admin	41
Tabel 4.2 Tabel Siswa	41
Tabel 4.3 Tabel Kunjungan.....	41
Tabel 4.4 Tabel Peminjaman.....	41
Tabel 4.5 Tabel Ada.....	41
Tabel 4.6 Tabel Pengembalian.....	42
Tabel 4.7 Tabel Dapat	42
Tabel 4.8 Tabel Buku	42
Tabel 4.9 Tabel Kategori.....	42
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Admin.....	43
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Siswa	44
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Kunjungan	44
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Peminjaman.....	45
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Ada	46
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pengembalian	46
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Dapat	47
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Buku	48
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Kategori	48

DAFTAR SIMBOL


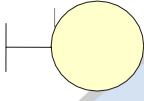
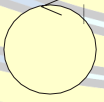
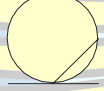
1. Daftar Simbol Use Case Diagram

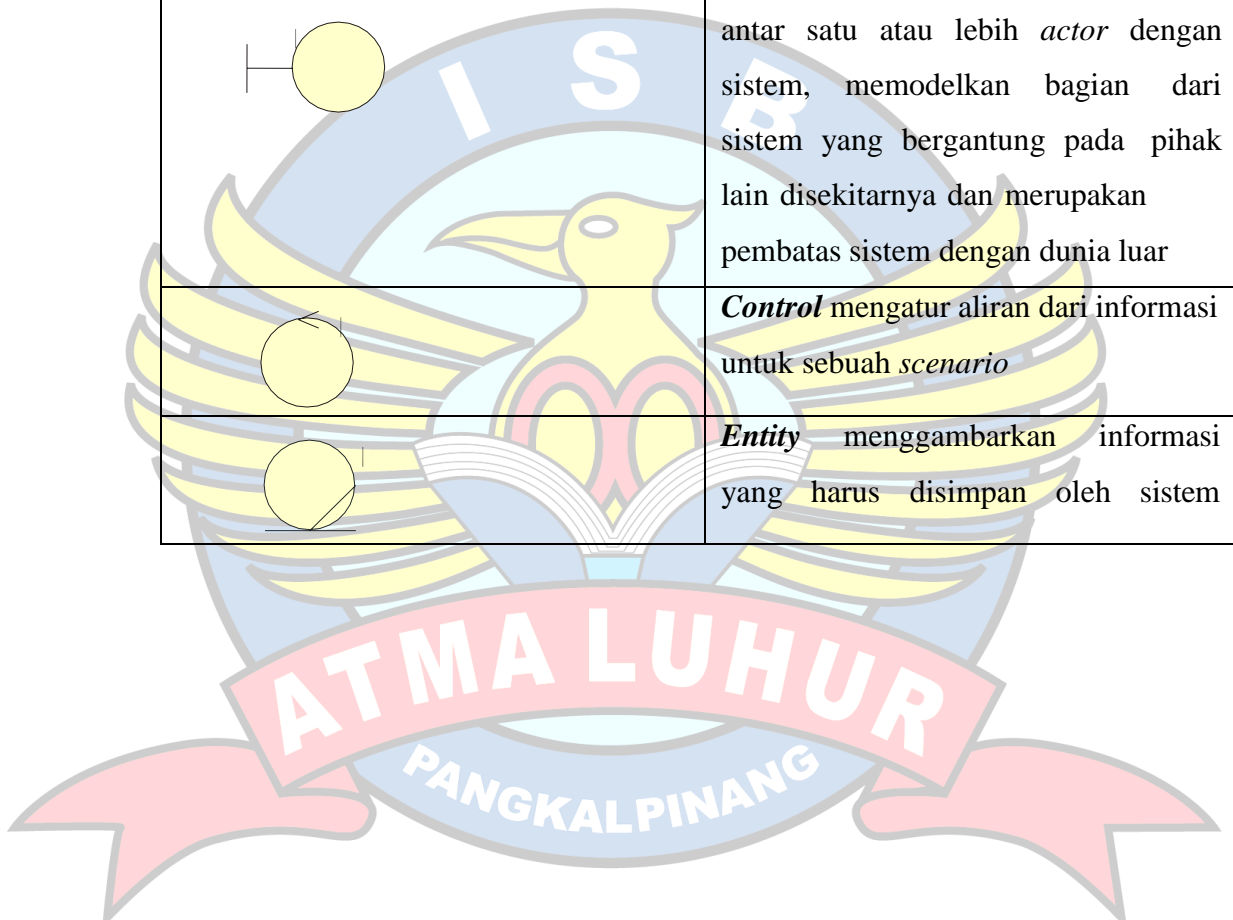
Gambar	Keterangan
	<p>Actor menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>user</i>).</p>
	<p>Usecase menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
	<p>Associations menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dan <i>usecase</i>.</p>
	<p>Extends menspesifikasikan bahwa <i>usecase</i> target memperluas perilaku dari <i>usecase</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.</p>

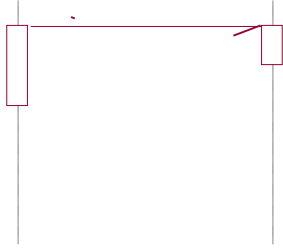
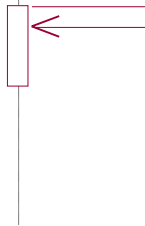
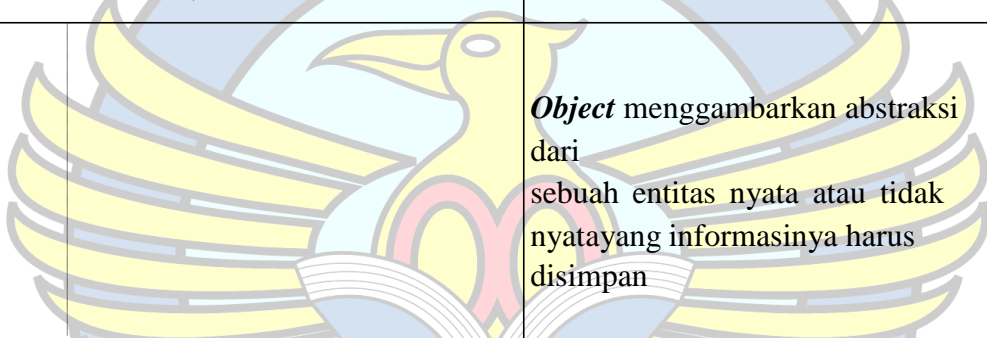
2. Daftar Simbol Activity Diagram

Gambar	Keterangan
	<p><i>Start Point</i> adalah simbol yang menyatakan awal dari aktivitas.</p>
	<p><i>End Point</i> adalah simbol yang menyatakan akhir dari aktivitas</p>
	<p><i>Activity</i> adalah simbol yang menggambarkan aktivitas yang dilakukan dengan sistem.</p>
	<p><i>Decision</i> adalah simbol yang menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah</p>
	<p><i>Swimlane</i> yaitu menggambarkan pembagian atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri</p>
	<p><i>Swimlane</i> yaitu menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i>, dan <i>activity</i> ataupun antara <i>state</i> dan <i>activity</i></p>

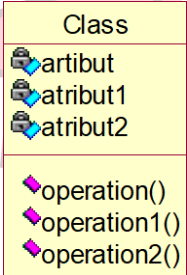

3. *Symbol Sequence Diagram*

4. Gambar	Keterangan
	<p>Actor menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem</p>
	<p>Boundary menggambarkan interaksi antar satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar</p>
	<p>Control mengatur aliran dari informasi untuk sebuah <i>scenario</i></p>
	<p>Entity menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem</p>


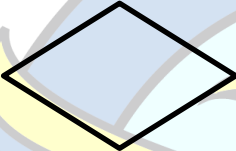



	<p>(struktur data dari sebuah sistem) Object Message menggambarkan pesan atau hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi</p>
	<p>Message to Self menggambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi</p>
	<p>Object menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan</p>

5. Symbol Class Diagram

Gambar	Keterangan
	<p>Class merupakan penggambaran dari <i>class name</i>, <i>attribute</i>, <i>property</i> atau data dan <i>method</i> atau <i>function</i> atau <i>behavior</i></p>
	<p>Asociation menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah</p>

6. Symbol Entity Relationship Diagram (ERD)

Gambar	Keterangan
	<p>Entitas merupakan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangan perlu disimpan di basis data</p>
	<p><i>Relationship</i> merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas</p>
	<p>Garis yang menghubungkan entitas dengan <i>relationship</i></p>
<p>1 1 1 M M N</p>	<p><i>Cardinality :</i> <i>Ono to one</i> <i>One to Many</i> <i>Many to Many</i></p>

LAMPIRAN

Halaman

Lampiran A-1 Laporan Kunjungan	76
Lampiran A-2 Laporan Peminjaman.....	76
Lampiran A-3 Kartu Peminjaman Buku	77
Lampiran B-1 Data Siswa	78
Lampiran B-2 Data Pengunjung	79
Lampiran B-3 Data Jenis Buku	79
Lampiran B-4 Data Judul Buku.....	80

