

APLIKASI SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB PADA SMPN 1 WATANSOPPENG

Nur Fadillah Suprayitno^{1*}, Sri Wulandari², Arif Darmawan³

Program Studi Bisnis Digital STMIK Amika Soppeng¹

Program Studi Manajemen Informatika STMIK Amika Soppeng^{2,3}

E-mail: nurfadillahs@amiklps.ac.id^{1*}, sriwulandari@amiklps.ac.id², darmawanadder@gmail.com³

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel

Diterima : 03/10/2023

Direvisi : 14/11/2023

Diterbitkan : 01/12/2023

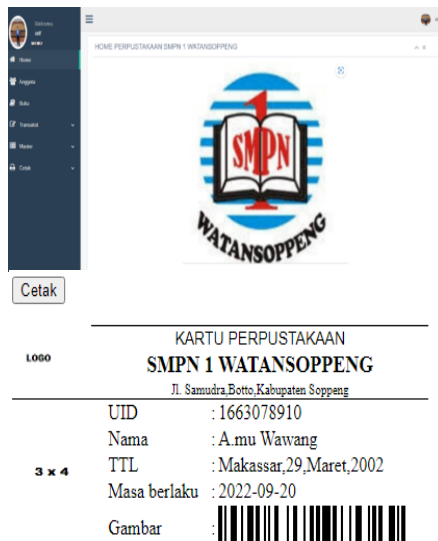
*Corresponding author

nurfadillahs@amiklps.ac.id

DOI: 10.70247/jumistik.v2i2.55

<https://ojs.amiklps.ac.id>

GRAPHICAL ABSTRACT



ABSTRACT

Library is a place or space that provides various types of books and information in other forms so that it can be used as a center for information search and in general aims to perform information services to students, while books are a means of reading for everyone. To meet these needs, the concept of web-based library information system application is able to solve the problems faced by library members. In this era of globalization and technology the use of computers as one of the tools of information technology is needed in life as well as the development of science especially the internet. The use of computer devices as supporting devices for management and processing is very appropriate taking into account the quantity and quality of data. In this case, SMPN 1 WATANSOPPENG found problems in the service at the library that can not be separated in one data search activity needed, with the large number of visitors and the number of books. Library staff have difficulty in searching for books when visitors ask about it so it takes a long time because it is still manual. In this case, the information system that will be examined, especially in books that are discussed and interconnected with the problems faced.

Keywords: attendance, system, application, computerization

ABSTRAK

Perpustakaan adalah institusi yang mengumpulkan pengetahuan tercetak dan terekam, pengolahannya dengan cara khusus guna memenuhi kebutuhan intelektualitas para penggunanya melalui beragam cara interaksi pengetahuan. Perpustakaan SMPN Negeri 1 Watansoppeng memiliki koleksi buku yang cukup banyak, anggota perpustakaan berasal dari siswa-siswi disekolah tersebut. Dalam proses peminjaman buku, pengembalian buku dan pendaftaran anggota masih dilakukan secara manual. Data-data yang dicatat di buku mulai dari nama siswa, tanggal peminjaman buku dan pengembalian buku, tentunya hal ini memerlukan waktu yang cukup lama dan menggunakan kertas yang sangat banyak. Kekurangan lain dari sistem ini adalah data gampang hilang karena kertas di buku robek atau bukunya hilang. Berdasarkan permasalahan di atas perpustakaan SMPN 1 Watansoppeng tersebut membutuhkan sistem informasi perpustakaan yang dapat memberikan kemudahan kepada petugas perpustakaan dalam proses peminjaman buku, pengembalian buku, pendaftaran anggota, penghitungan denda keterlambatan, pencarian buku dan laporan dalam bentuk softcopy mau pun hardcopy..

Kata kunci: absensi, sistem, aplikasi, komputerisasi

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu mengalami perkembangan secara dinamis, salah satu dari sekian banyak perkembangan teknologi adalah komputer. Komputer sebagai alat bantu manusia memiliki kelebihan diantaranya kecepatan, keakuratan, serta keefisienan dalam pengolahan data dibandingkan dengan sistem manual (Kusumawardhani et al., 2022). Dalam institusi pendidikan selalu membutuhkan sistem untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, melihat kembali dan menyalurkan informasi bagi pemakainya. (Rachmat et al., 2023) Komputer merupakan salah satu sarana yang dapat membantu kegiatan tersebut. Hasilnya sistem informasi berdasarkan komputer akan mempunyai nilai lebih dari pada sistem yang diolah secara konvensional, seperti pada suatu instansi pendidikan yang memiliki jumlah data cukup banyak maka perlu penanganan khusus (Hardi & Hardianto, 2015). Penanganan khusus itu tentu saja berupa pengolahan data melalui aplikasi instansi pendidikan dan aplikasi inilah yang mengatur jalannya informasi yang diinginkan yang diatur oleh admin dan diolah oleh user, salah satunya sistem informasi perpustakaan.

Perpustakaan adalah institusi yang mengumpulkan pengetahuan tercetak dan terekam, pengolahannya dengan cara khusus guna memenuhi kebutuhan intelektualitas para penggunanya melalui beragam cara interaksi pengetahuan (Renatha et al., 2015). Perpustakaan SMPN Negeri 1 Watansoppeng memiliki koleksi buku yang cukup banyak, anggota perpustakaan berasal dari siswa-siswi disekolah tersebut. Dalam proses peminjaman buku, pengembalian buku dan pendaftaran anggota masih dilakukan secara manual. Data-data yang dicatat dibuku mulai dari nama siswa, tanggal peminjaman buku dan pengembalian buku, tentunya hal ini memerlukan waktu yang cukup lama dan menggunakan kertas yang sangat banyak. Kekurangan lain dari sistem ini adalah data gampang hilang karena kertas dibuku robek atau bukunya hilang.

Berdasarkan permasalahan di atas perpustakaan SMPN 1 Watansoppeng tersebut membutuhkan sistem informasi perpustakaan yang dapat memberikan kemudahan kepada petugas perpustakaan dalam proses peminjaman buku, pengembalian buku, pendaftaran anggota, penghitungan denda keterlambatan, pencarian buku dan laporan dalam bentuk softcopy maupun hardcopy.

TINJAUAN PUSTAKA

Secara umum, sistem dapat diartikan sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu sebagai satu kesatuan. Menurut Jerry Fith Gerald (Cahyaningtyas & Iriyani,

2014), sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. (Suprayitno, 2022) Dalam mendefinisikan pengertian sistem, Gerald lebih menekankan pada urutan-urutan operasi di dalam sistem (Nurbaiti & Asyari, 2017).

Model umum sebuah sistem adalah input, process dan output. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sederhana, sebab sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran. Selain itu pula sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem. (Wulandari et al., 2023)

Pengertian menurut Krismaji (Sahab, 2015), Informasi adalah data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat. Sebagaimana perannya, pengguna membuat keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi. Berdasarkan pengertian yang dapat disimpulkan bahwa pengertian informasi adalah data yang diolah agar bermanfaat dalam pengambilan keputusan bagi penggunanya.

Tujuan dari sistem informasi dirancang untuk mencapai satu tujuan atau lebih tujuan yang memberikan arah bagi sistem tersebut secara keseluruhan. (Eliana et al., 2020)

Perpustakaan sekolah merupakan salah satu jenis perpustakaan pada umumnya. Perpustakaan sekolah adalah sebuah komponen penting dalam sebuah sekolah (Rahmanto et al., 2022). Sekolah tidak bisa berdiri sendiri tanpa perpustakaan demikian juga sebaliknya perpustakaan sekolah tidak bisa berdiri sendiri tanpa adanya sekolah.

Perpustakaan sekolah diadakan bukan sekedar memenuhi selera para siswa untuk membaca buku-buku fiksi atau buku-buku non-fiksi yang menghibur. Perpustakaan sebagai subsistem program pendidikan sehingga berpengaruh terhadap program pendidikan secara keseluruhan (Permana, 2018). Sehingga dengan demikian perpustakaan sekolah dijadikan komponen yang tidak terpisahkan dari keseluruhan komponen pendidikan (Cahyaningtyas & Iriyani, 2014).

Menurut Rerung (Hidayat & Priandi, 2018) mendefinisikan bahwa "web adalah jaringan komputer yang terdiri dari kumpulan situs internet yang menawarkan teks dan grafik dan suara dan sumber daya animasi melalui hypertext transfer protocol". "WWW atau web adalah sebuah sistem penyebaran informasi melalui internet". Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa web merupakan sistem penyebaran informasi yang dikemas dalam bentuk teks, gambar, suara, dan fitur.

Menurut Nugroho (Nurbaiti & Asyari, 2017), "XAMPP adalah paket program web lengkap yang dapat Anda pakai untuk belajar pemrograman web,

hususnya PHP dan MySQL". Menurut Buana (2014:4), "XAMPP adalah perangkat lunak open source yang diunggah secara gratis dan bisa dijalankan di semua operasi seperti windows, linux, solaris, dan mac".

Menurut Risnandar (Risnandar S, 2018) mendefinisikan bahwa "MySQL merupakan basis data yang bersifat open source sehingga banyak digunakan di dunia. Walaupun gratis, MySQL tetap berkualitas dan sudah cukup memberikan performa yang memadai". MySQL merupakan software database open source yang sering digunakan untuk mengolah basis data yang menggunakan bahasa SQL (Hardi & Hardianto, 2015). Dapat ditarik kesimpulan bahwa MySQL merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengolah basis data yang banyak digunakan untuk membangun aplikasi yang menggunakan database. (Renatha et al., 2015)

PhpMyAdmin adalah sebuah free software yang ditulis dengan PHP yang digunakan untuk menangani administrasi MySQL di World Wide Web seperti yang dituliskan dalam website resminya www.phpmyadmin.net. Aplikasi phpMyAdmin dapat mengatur sebuah server MySQL (membutuhkan sebuah super-user) sama seperti sebuah database tunggal. Untuk menjalankan script MySQL, pengguna perlu mengatur privilege bagi user yang menggunakan aplikasi ini, agar user tersebut dapat membaca/mengubah hanya database tertentu. (Risnandar S, 2018)

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah metodologi untuk mengembangkan sistem program berorientasi objek/Object Orientation Program (OOP) dan sekelompok perangkat tool untuk mendukung pengembangan sistem tersebut (Diki Ananta, 2020)). Ketika kita membuat sistem menggunakan UML ada aturan - aturan yang harus kita ikuti. Bagaimana model yang kita buat berhubungan satu dengan yang lainnya harus mengikuti standar yang ada. Pada UML bukan hanya sekedar diagram tetapi juga menceritakan konteksnya. (Anam & Muharram, 2018)

Activity diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam satu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktivitas lainnya seperti use case atau interaksi (Nurbaiti & Asyari, 2017).

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Percabangan/Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu
2		Control flow	Untuk menunjukkan aliran objek action ke activity lainnya
3		Swim lane	Untuk Memisahkan atau membagi aktivitas yang dilakukan pada setiap aksi

Tabel 1. Simbol Activity Diagram

Use case diagram atau Gunakan diagram kusus merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan sistem yang akan dibuat. Diagram use case

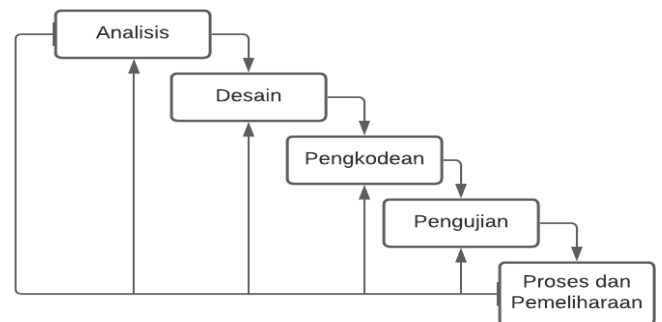
mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Dengan pengertian yang cepat, Gunakan diagram kusus digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili perang orang, Sistem Yang Lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case
	Use case : Abstraksi dan interaksi antara Sistem dan aktor
	Association : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan use case
	Generalisasi : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan Use case
	Menunjukkan bahwa suatu use case Seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Tabel 2. Simbol Use

ada di dalam sebuah sistem siapa saja yang berhak menggunakan fungsi- fungsi tersebut (Hardi & Hardianto, 2015).

Metode pengembangan sistem merupakan proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan metode-metode atau juga model-model yang telah digunakan orang lain dalam pengembangan sistem perangkat lunak.



Gambar 1. Sistem Waterfall

Metode pengujian adalah cara atau teknik untuk menguji software, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji software secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Pengujian black box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Teknik pengujian black box hanya akan berfokus pada fungsionalitas sebuah sistem. Dimana di dalam skenario pengujian, penguji akan mencoba semua fungsional sebuah sistem dengan kondisi yang telah di definisikan di awal.

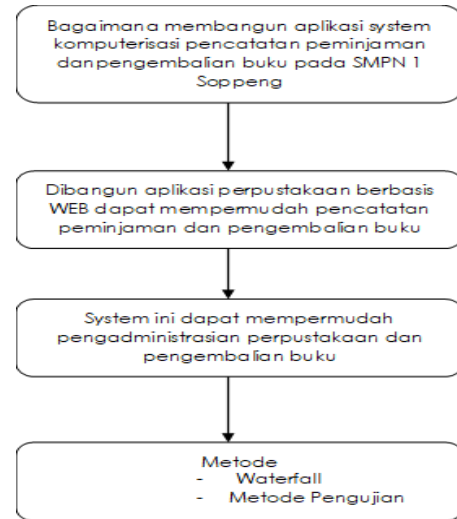
Beberapa penelitian sebelumnya sehubungan dengan pencatatan penduduk antara lain sebagai berikut :

- a. Penelitian oleh (Syafriyanto, 2018) dengan judul Perancangan Sistem Informasi pada Perpustakaan SMK Hidayatut Thalibin Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sistem informasi perpustakaan yang sedang berjalan pada SMK Hidayatut Thalibin Jakarta, untuk merancang mengimplementasikan sistem informasi perpustakaan yang efektif dan efisien pada SMK Hidayatut Thalibin Jakarta. Rumusan masalah yaitu merancang sistem informasi perpustakaan pada SMK Hidayat. Hasil penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan mempermudah untuk pendataan dalam perpustakaan.
- b. Penelitian oleh (Utapara, 2019) dengan judul Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Online pada SMP Sint Joseph Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk memproses sistem informasi secara online dalam mengelola pendaftaran, peminjaman, pengembalian, pembayaran denda dan memiliki sistem laporan yang ditunjukkan kepada kepala sarana dan prasarana SMP Sint Joseph Jakarta. Rumusan masalah untuk memproses sistem secara online. Hasil penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan menyelesaikan permasalahan dalam pengelolaan yang ada dalam pendataan di perpustakaan.
- c. Penelitian ketiga yaitu Penelitian yang dilakukan oleh Rosita Cahyangtyas dan Siska Iryani (Cahyaningtyas and Iryani 2017) tentang perancangan database perpustakaan pada SMP Negeri 3 tulukan, kecamatan tulukan kabupaten pacitan. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan untuk mengikuti perkembangan dan teknologi (IPTEK) yang maju sangat pesat, maka perpustakaan sekolah mempunyai peranan yang sangat penting demikian pula dengan pelayanan perpustakaan di SMP Negeri 3 tulukan. Rumusan masalah dari penelitian ini untuk merancang database perpustakaan pada SMP Negeri 3 tulukan. Seharusnya kebutuhan buku-buku dan informasi penting sangat di perlukan sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran akan sistem pelayanan perpustakaan pada SMP Negeri 3 Tulukan

METODOLOGI PENELITIAN

Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Watansoppeng yang terletak di Kabupaten Soppeng Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian dilakukan mulai bulan Juni 2022 sampai dengan Agustus 2022. Adapun gambaran kerangka konseptual dalam merancang Aplikasi Database perpustakaan berbasis web dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



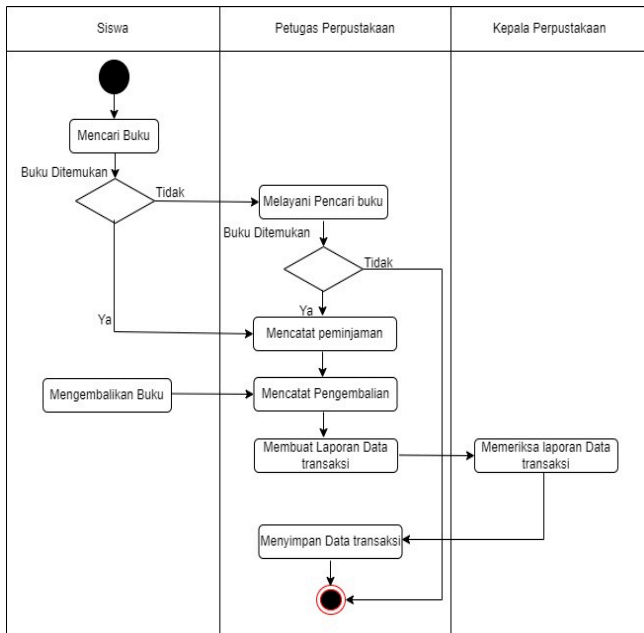
Gambar 2. Kerangka Konseptual

Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan cara melakukan wawancara langsung kepada tenaga pengajar dan juga peserata didik SMPN 1 Negeri Soppeng.

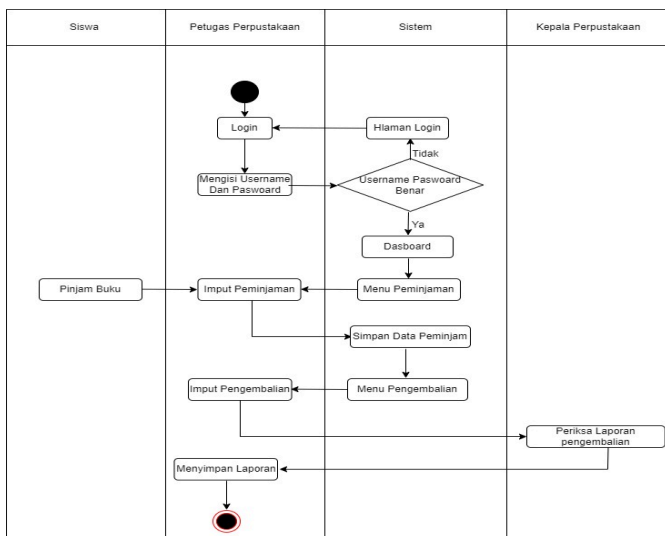
Analisis Data

Adapun sistem yang berjalan di SMPN 1 WATANSOPPENG saat ini yaitu siswa Datang ke perpustakaan mencari buku apabila buku tidak ditemukan maka petugas perpustakaan membantu siswa untuk pencarian buku. Anggota membawa buku yang di pinjam. Buku yang di pinjam menyerahkan pada petugas perpustakaan. Petugas perpustakaan mencatat peminjaman, petugas perpustakaan mencatat pengembalian dan membuat laporan buku. Kepala perpustakaan memeriksa kembali laporan buku. Petugas perpustakaan menyimpan kembali laporan pada tempat yang sudah di sediakan.



Gambar 3. Sistem yang Berjalan

Adapun sistem yang diusulkan penulis adalah petugas perpustakaan masuk ke halaman login dan mengisi username dan password jika username dan password salah maka petugas perpustakaan kembali ke halaman login jika benar petugas perpustakaan menyimpan ke dashboard Siswa akan menuju ke petugas perpustakaan untuk meminjam buku jika buku telah di temukan maka petugas perpustakaan menyimpan data peminjam dan masuk ke menu pengembalian lalu menginput pada halaman pengembalian. selanjutnya kepala perpustakaan memeriksa laporan pengembalian dan jika sudah di periksa maka kepala perpustakaan menyimpan laporan.



Gambar 4. Sistem yang Diusulkan

Berikut Rancangan sistem secara umum yaitu dari 3(tiga) Actor yakni anggota, petugas perpustakaan dan kepala perpustakaan. Delapan Use Case yakni login, peminjaman, pengembalian, mengelola data lokasi buku, mengelola data anggota, dan membuat laporan. petugas perpustakaan masuk pada halaman login mengisi data mengelola data buku dan membuat laporan kemudian kepala perpustakaan menerima laporan. Berikut sistem informasi perpustakaan berbasis web yang dibangun oleh penulis secara umum seperti terlihat pada gambar di bawah ini :



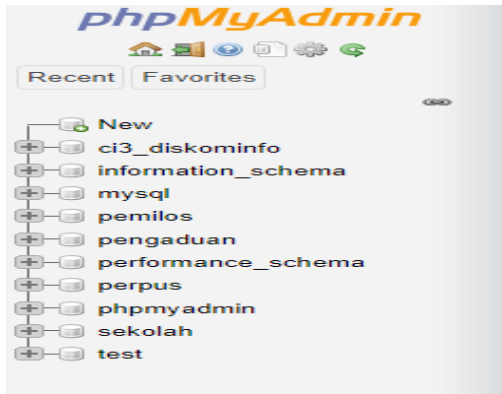
Gambar 5. Rancangan Sistem Secara Umum

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Perpustakaan berbasis web yang biasa bertujuan untuk meningkatkan kinerja dalam pengelolaan data-data buku dan pengelolaan data-data siswa yang merupakan keunggulan dari sistem ini. Pembuatan Aplikasi sistem informasi perpustakaan berbasis web ini beroperasi menggunakan Bahasa Pemrograman Codeigniter berbasis PHP, xampp sebagai server dan MySQL sebagai database. Berikut ini uraian terkait desain dari aplikasi sistem informasi perpustakaan: berbasis web

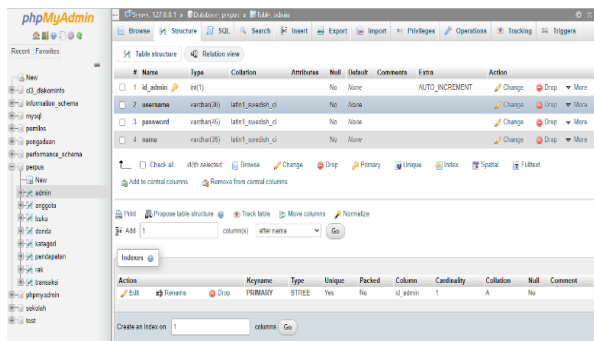
a. Database

Pembuatan database menggunakan aplikasi MySQL yang bertujuan untuk menyimpan data dari sistem yang dibuat. Data tabel dalam database Perpustakaan ada tiga yaitu admin, kategori, dan permintaan.



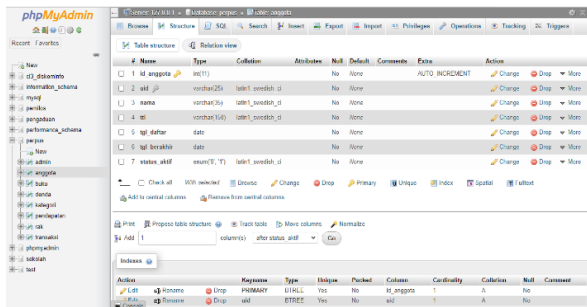
Gambar 6. Nama Database dan Tabel

Tabel admin pada database Aplikasi Perpustakaan berbasis Web pada SMPN 1 WATANSOPPENG digunakan sebagai tempat penyimpanan data admin.



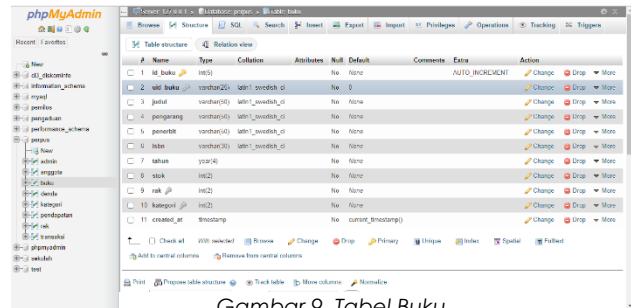
Gambar 7. Tabel Admin

Tabel Anggota Aplikasi Perpustakaan berbasis Web pada SMPN 1 WATANSOPPENG Digunakan sebagai tempat menyimpan data siswa.



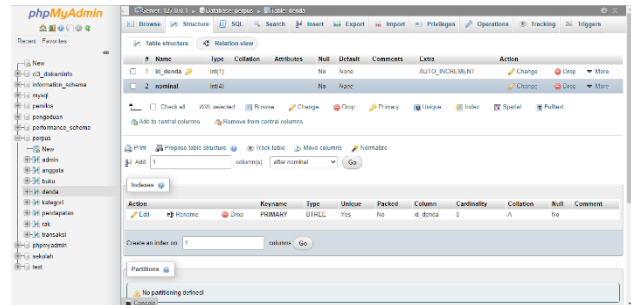
Gambar 8. Tabel Anggota

Tabel Aplikasi perpustakaan Berbasis Web Pada SMPN 1 WATANSOPPENG yang digunakan untuk menyimpan data buku yang dipinjam.



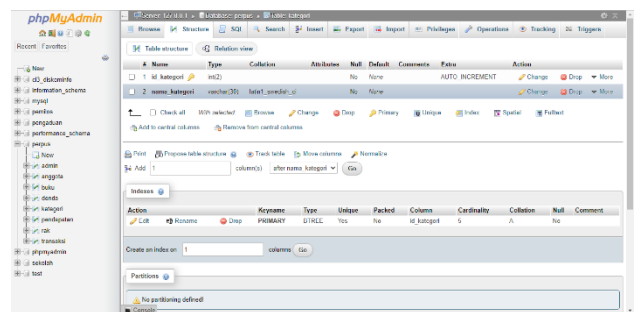
Gambar 9. Tabel Buku

Tabel Aplikasi perpustakaan Berbasis Web Pada SMPN 1 WATANSOPPENG yang digunakan untuk mengetahui jumlah denda siswa.



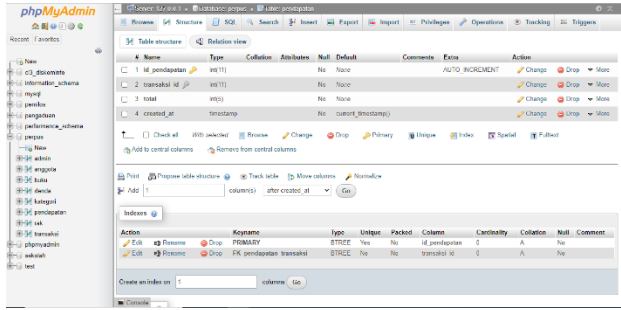
Gambar 10. Tabel Denda

Aplikasi Sistem informasi perpustakaan berbasis web digunakan menyimpan data

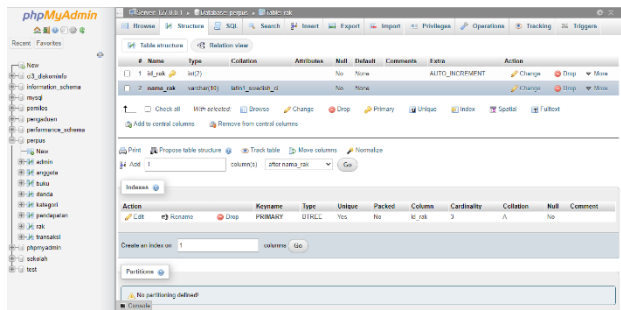


Gambar 11. Tabel Kategori

Tabel Pendapatan Aplikasi Sistem informasi perpustakaan berbasis web digunakan menyimpan data hasil denda siswa :

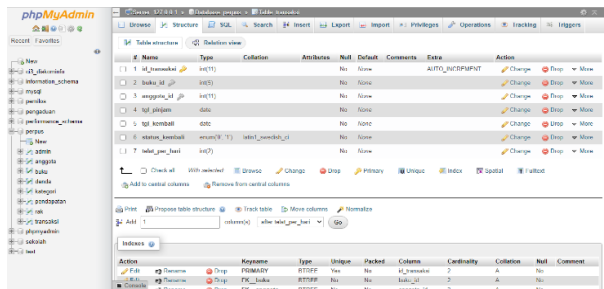


Gambar 12. Tabel Pendapatan



Gambar 13. Tabel Rak

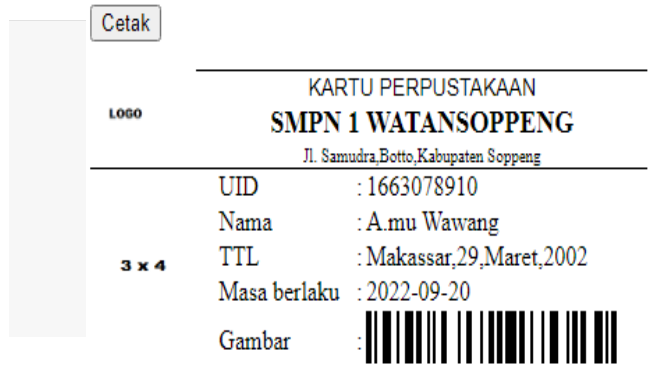
Tabel Teransi Aplikasi Sistem informasi perpustakaan berbasis web Tempat penyimpanan data- data siwa yang Meminjam buku atau Mengembalikan Buku dan pendapatan.



Gambar 14. Tabel Transaksi

b. Halaman Login

Halaman login merupakan halaman yang akan muncul setelah pengguna mengakses Front End dan digunakan oleh admin untuk masuk ke aplikasi Perpustakaan berbasis web dengan memasukkan username dan password admin yang sudah terdaftar dan tersimpan di dalam database.



Gambar 15. Tampilan Kartu Anggota

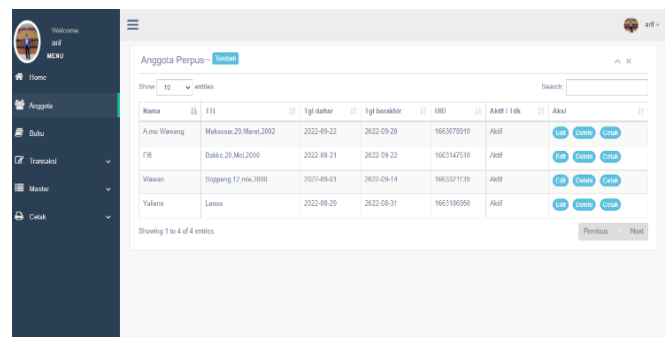
c. Halaman Utama

Setelah Berhasil login pengguna(User) akan diarahkan kehalaman utama. Pada halaman utama terdiri dari beberapa ,peminjaman buku,pengembalian buku,denda,pendapatan,dan terakhir logout.



Gambar 16. Halaman Utama

d. Menu Siswa

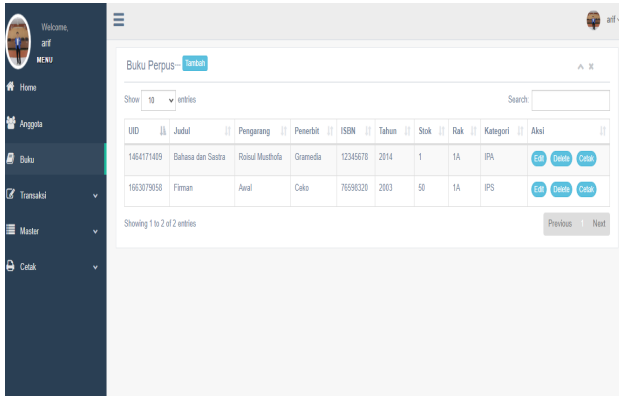


Gambar 17. Tampilan Data User

Pada menu data pengguna admin menginput data anggota yang ada.Pada halaman ini admin dapat menambah,menghapus,edit, delete, dan mencari data-data yang sebelumnya pernah di input.

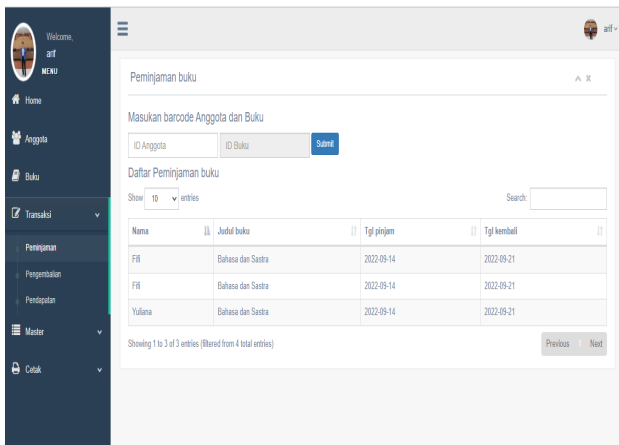
e. Data Buku

Halaman data buku berfungsi sebagai tempat penyimpanan data buku, admin dapat menginput data buku, edit, dan hapus data.



Gambar 18. Data Buku

f. Data Peminjam Buku



Gambar 19. Data Peminjaman

Halaman data peminjaman buku berisi tentang data-data peminjaman buku. Pada halaman ini admin dapat melakukan tambah data peminjaman dan konfirmasi pengembalian buku.

Fungsi tombol dari aplikasi diatas:

- Tombol atau icon profil pada pojok kanan atas digunakan untuk kembali ke halaman login.
- Ikon baris 3 yang ada pojok kiri digunakan untuk masuk ke menu seperti pada tampilan yang ada di bagian kiri aplikasi.

Tahapan pengujian merupakan tahapan yang terpenting dan harus ada pada siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian aplikasi sistem informasi perpustakaan pada SMP 1 WATANSOPPENG ini menggunakan Black Box Testing.

	Navigasi	Hasil yang diharapkan	Hasil	
			Berhasil	Tidak
1	Halaman login	Menampilkan halaman utama	✓	
2	Halaman Utama	Pada halaman utama terdiri dari beberapa menu yaitu anggota, data buku, peminjaman buku, pengembalian buku, denda, pendapatan, dan terakhir logout.	✓	
3	Menu Siswa	halaman ini admin dapat menambah, menghapus, edit, delete, dan mencari data-data yang sebelumnya pernah di input.	✓	
4	Data Buku	dapat menginput data buku, edit, dan hapus data.	✓	
5	Data Peminjaman Buku	halaman ini admin dapat melakukan tambah data peminjaman Buku	✓	

Tabel 3. Pengujian

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa dengan adanya sistem informasi perpustakaan berbasis web, instansi atau sekolah yang menggunakan sistem ini dapat membantu atau mempermudah pengolahan data. Oleh karena itu penelitian ini dibuat agar pengelolaan data yang ada pada SMPN 1 Watansoppeng pengelolaan datanya tidak lagi manual melainkan menggunakan sistem informasi yang berbasis web untuk membantu pengelolaan datanya.

Dari Kesimpulan yang diatas penulis memberikan saran untuk mengembangkan penelitian selanjutnya yaitu:

- Menyarankan kepada pihak sekolah sistem ini dapat digunakan sesuai prosedur dan dipergunakan sesuai fungsinya
- Melakukan maintenance pada sistem informasi agar berkelanjutan.
- Sistem ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang ada pada SMPN 1 WATANSOPPENG.

UCAPAN TERIMA KASIH

Melalui penelitian ini, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan kesempatan dan dukungan sehinggamemungkinkan kami untuk melaksanakan penelitian ini hingga selesai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, K., & Muharram, A. T. (2018). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Mi Al-Mursyidiyyah Al-'Asyrotussyafi'lyyah. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(2), 207–217.
- Cahyaningtyas, R., & Iriyani, S. (2014). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada Smp Negeri 3 Tulakan, Kecamatan Tulakan Kabupaten Pacitan. *Indonesian Journal of Networking and Security (IJNS)*, 4(2).
- Eliana, E., Nurhayati, N., & Muhammad, M. (2020). Pengaruh Penatausahaan Barang Milik Aceh Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Pemerintah Aceh (Studi Pada Badan Arsip dan Perpustakaan Aceh). *Journal of Economic Science (JECs)*, 6(1), 1–11.
- Hardi, R., & Hardianto, H. (2015). Pengembangan sistem informasi perpustakaan menggunakan kerangka pieces (studi kasus perpustakaan STITEK Bontang). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1(3).
- Hidayat, M. K., & Priandi, A. (2018). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Online Pada Smk Negeri 9 Kota Bekasi. *Simnasiptek 2015*, 1(1), 30–35.
- Kusumawardhani, Z. H. N., Suprayitno, N. F., Rachmat, Z., Wahyuddin, S., Amriadi, A., Irfan, A., & Fachry, Z. (2022). Pelatihan Multimedia Bagi Unit Kegiatan Mahasiswa Pojok Informasi Teknologi Komputer (POINTER) STMIK Amika Soppeng. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 2(4), 261–264.
- Nurbaiti, N., & Asyari, M. (2017). PERANCANGAN APLIKASI PENGOLAHAN DATA PERPUSTAKAAN PADA SDN NEGERI 01 BLAMBANGAN PAGAR DENGAN METODE WATERFALL. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 8(2), 153–158.
- Permana, A. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web (Studi Kasus: Universitas Kuningan). *Cloud Information*, 3(2).
- Rachmat, Z., Wahyuddin, S., Kusumawardhani, Z. H. N., Suprayitno, N. F., Fadli, Z., & Zulfachry, Z. (2023). Bimtek Optimalisasi Aplikasi SISTER dan SIJAFUNG LLDIKTI IX Bagi Dosen di Kabupaten Soppeng. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 3(2), 79–83.
- Rahmanto, Y., Alita, D., Putra, A. D., Permata, P., & Suaidah, S. (2022). Penerapan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada Smk Nurul Huda Pringsewu. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 151–159.
- Renatha, F. A., Satoto, K. I., & Nurhayati, O. D. (2015). Perancangan dan pengembangan sistem informasi perpustakaan berbasis web (studi kasus Jurusan Sistem Komputer). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(3), 343–353.
- Risnandar S. (2018). *Panduan analisis desain PHP Myadmin Pemrograman database*. Dinamika Ilmu.
- Sahab, A. (2015). Perancangan dan Penerapan Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Pada SMAN 5 Kediri. *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi (DASI)*, 16(1), 8.
- Suprayitno, N. F. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pengarsipan Surat Pada Kantor Kejaksaan Kabupaten Mamuju Utara. *Jurnal Manajemen Informatika, Sistem Informasi Dan Teknologi Komputer (JUMISTIK)*, 1(1), 21–31.
- Wulandari, S., Muin, N., & Suprayitno, N. (2023). Sistem Informasi Pendataan Anggota Kelompok Tani Penerima Pupuk Bersubsidi Pada Desa Marioritengnga Kabupaten Soppeng. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(2), 2171–2182.