PERPUSTAKAAN PINTAR TEKNIK



Oleh:

- Ariqoh Nur Azza (3337230096)
- Yolanda Wulandari (3337230053)
- Nisrina Putri Rajwa (3337230032)
- Muhammad Imam Faturrohman (3337230036)
- Wensen Kollin (3337230081)
- Muhamad Anggara Ramadhan (3337230031)
- Andiko Ramadani (3337230003)
- Mujahid Izzudin Alqossam (3337230042)
- Ismet Maulana Azhari (3337230014)
- Hamzah Permata Putra (3337230011)

JURUSAN INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA

2023

1. Latar Belakang

Perpustakaan umumnya digunakan oleh pengunjung sebagai tempat untuk mencari referensi dan memperoleh informasi. Namun, saat ini, banyak perpustakaan menghadapi tantangan besar. Salah satunya adalah kurangnya sistem informasi berbasis web secara *online* untuk pelayanan peminjaman buku. Selain itu, banyak perpustakaan masih melakukan pendataan berbagai macam informasi, seperti data anggota, data buku, data peminjaman buku, dan sebagainya secara manual. Proses pendataan yang manual ini tidak hanya memakan waktu, tetapi juga meningkatkan risiko kesalahan dalam pendataan.

Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) saat ini telah merambah hampir seluruh aspek kehidupan dan menuntut efisiensi dan kemudahan dalam proses. Akses internet yang semakin mudah dan meluas juga telah mengubah cara masyarakat mengakses informasi. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk memodernisasi sistem perpustakaan. Salah satu solusi adalah dengan menggunakan website sebagai alat untuk menyediakan informasi kepada masyarakat. Banyak entitas, mulai dari perusahaan besar, instansi pemerintahan, lembaga pendidikan hingga usaha kecil dan menengah, telah mengadopsi website sebagai sarana untuk memperkenalkan profil, produk, layanan online, dan segala bentuk informasi kepada masyarakat. Dengan demikian, perpustakaan juga dapat memanfaatkan teknologi ini untuk meningkatkan pelayanan dan memenuhi kebutuhan masyarakat akan informasi yang terbaru.

Sebagai seorang mahasiswa, kita pasti menyadari betapa pentingnya perpustakaan dalam mendukung proses belajar-mengajar di kampus. Namun, dalam era digital seperti sekarang, banyak universitas telah beralih ke penggunaan aplikasi perpustakaan untuk memudahkan akses dan pengelolaan sumber daya ilmiah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memahami, mengembangkan aplikasi perpustakaan dengan mempertimbangkan beberapa faktor kunci.

2. Tujuan Penelitian

a. Meningkatkan Aksesibilitas

Tujuan utama penelitian ini adalah meningkatkan aksesibilitas sumber daya perpustakaan bagi mahasiswa. Ini melibatkan pengembangan antarmuka yang ramah pengguna, kemampuan pencarian yang efisien, dan dukungan untuk berbagai jenis materi.

b. Efisiensi Pengelolaan

Membantu perpustakaan kampus dalam mengelola koleksi mereka dengan lebih efisien. Ini dapat mencakup pengelolaan inventaris, pelacakan peminjaman, dan pembaruan otomatis.

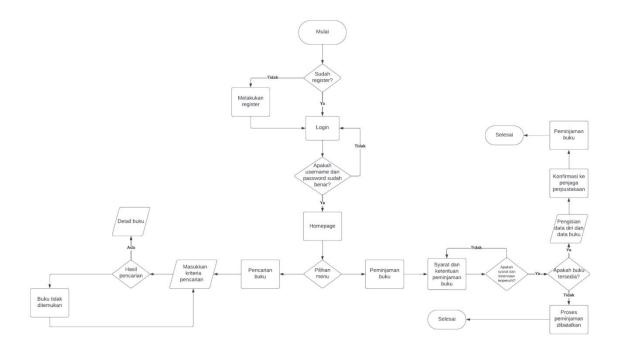
c. Personalisasi

Meningkatkan pengalaman pengguna dengan menyediakan fitur personalisasi, seperti rekomendasi berdasarkan minat pengguna, bookmarking, dan peringatan untuk pengembalian buku.

d. Integrasi Teknologi

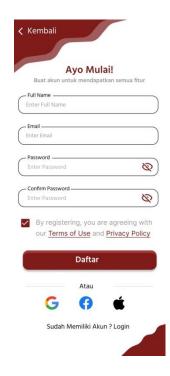
Menyelaraskan aplikasi perpustakaan dengan perkembangan teknologi terkini, seperti AI.

3. Cara Kerja Aplikasi (Flowchart)



4. Design atau Tampilan Aplikasi









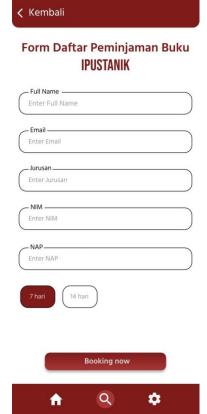














5. Keuntungan Produk Aplikasi

a. Pengalaman Pengguna yang Disesuaikan

Mahasiswa akan mendapatkan pengalaman pengguna yang lebih personal dengan berbagai fitur seperti rekomendasi berdasarkan minat pengguna, *bookmarking* buku, dan peringatan untuk mengembalikan buku tepat waktu. Hal ini akan memperkaya pengalaman pengguna di platform PPT.

b. Menghemat Biaya

Aplikasi ini menyimpan data dan informasi dalam database sehingga tidak diperlukan biaya untuk perawatan, baik koleksi pustaka maupun rak penyimpanan buku.

c. Ramah Lingkungan

Melestarikan lingkungan dengan meminimalisir penggunaan kertas yang berpotensial menjadi sampah.

d. Minimnya Risiko Kerusakan Buku

Hal ini membantu mengurangi risiko kehilangan atau kerusakan pada buku karena bahan bacaan yang disediakan dalam bentuk *soft file*.

6. Lampiran Dokumentasi

a. Technology Meeting 1







