

SOFTWARE DESIGN DOCUMENT (SDD)

FOR PERPUSTAKAAN ONLINE

Kelompok 1 :

Kukuh Yulion Setia Prakoso	3411201093
Nurul Fadhilah Anwar	3411201095
Naufal Hakim Fadlurrohman	3411201097
Insan Kamil Nurhikmat	3411201112
Rifal Fadilah	3411201115

Table Of Contents

Table Of Contents	1
Bab I	3
Introduction	3
1.1 Purpose	3
1.2 Scope	3
1.3 Overview	3
1.4 Reference	4
1.5 Definitions and Acronyms	4
Bab II	5
System Overview	5
Bab III	6
Application Design	6
3.2 Use Case Diagram	6
3.3 Use Case Scenario	6
3.2 Class Diagram	0
3.3 Sequence Diagram	0
3.3 Activity Diagram	2
3.3 State Diagram	6
3.3 Deployment Diagram	9
Bab IV	11
Data Design	11
4.1 Logical Design	12
4.2 Physical Design	12
Bab V	15
User Interface Design	15
Bab VI	17
Interface Requirements	17
6.1 User Interface	17
6.2 Hardware Interface	26
6.3 Software Interface	26

6.4 Communication Interface..... 26

Bab I

Introduction

1.1 Purpose

Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) saat ini telah mencakup ke hampir segala bidang kehidupan dan menuntut kinerja manusia untuk dapat lebih cepat, mudah, serta diproses secara komputerisasi. Demikian juga, akses internet yang kian mudah dan penyebaran jaringan yang semakin meluas. Pembaharuan (updating) informasi dan penyebarannya pun sebanding dengan permintaan masyarakat. Website, sebagai salah satu sarana alternatif untuk menyediakan informasi bagi masyarakat dan diharapkan mampu memenuhi kebutuhan masyarakat akan informasi yang up to date. Banyak perusahaan besar, instansi pemerintahan, lembaga pendidikan, hingga home industry yang menggunakan website sebagai salah alat untuk memperkenalkan profil, produk, layanan online (online service), maupun segala bentuk informasi lain kepada masyarakat.

Perpustakaan merupakan kumpulan bahan informasi yang terdiri dari buku dan non-buku yang disusun dengan sistem tertentu, diperuntukkan kepada pengguna jasa perpustakaan untuk dapat dimanfaatkan, akan tetapi tidak untuk dijadikan hak milik baik sebagian maupun keseluruhan (Saiful I. Huda, 2007). Dari satu konsep tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perpustakaan menjadi sebuah wadah berbagai macam ilmu dan informasi penting bagikhalayak, maka diperlukan sebuah sistem pengelolaan yang baik dan fasilitas yang memadai untuk menunjang mutu pelayanan perpustakaan itu sendiri

1.2 Scope

Sistem informasi perpustakaan yang menciptakan kemudahan kinerja para staf dan efisiensi waktu mulai banyak bermunculan. Pengintegrasian pada data base, penggunaan peralatan elektronik, dan proses yang terkomputerisasi ini sering disebut sebagai automasi perpustakaan. Automasi perpustakaan merupakan sebuah proses pengelolaan perpustakaan dengan mempergunakan TI. Proses automasi ini kemudian menghadirkan dua buah konsep sistem informasi perpustakaan, yaitu sistem informasi perpustakaan berbasis desktop (desktop based) dan berbasis web (web based).

1.3 Overview

Dibuatnya SDD ini untuk memahami deasain yang akan di buat di dalam perangkat lunak perpustakaan ini. Visi misi dari perusahaan yaitu mencerdaskan anak bangsa dan misi untuk itu memudahkan para peminjam dengan cepat dan tepat. Struktur organisasi dalam organisasi yaitu :

1. Manjement (mengatur pembagian tugas)
2. Pustakawan (melayani via obline)
3. Data server(mengatur data)

Untuk setiap stakholder :

1. Developers : Mengetahui apa yang akan di buatkannya sisitem untuk perpustakaan ini
2. project managers : Memudahkan pembagian tugas dalam lingkup pembuatan software ini

3. staf pemasaran : Menjelaskan isi srs ini kepada client agar lebih bisa mengerti bagaimana aplikasi ini berjalan
4. user : Memahami system dari perangkat lunak ini
5. tester : Melakukan tester dengan membaca srs ini
6. dokumen writer : Berperan dalam pembuatan SRS dan SDD

1.4 Reference

[1] Modul Praktikum Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak

1.5 Definitions and Acronyms

SDD = Software design description

Bab II

System Overview

Perangkat Lunak Sistem informasi perpustakaan yang menciptakan kemudahan kinerja para staf dan efisiensi waktu mulai banyak bermunculan. Pengintegrasian pada data base, penggunaan peralatan elektronik, dan proses yang terkomputerisasi ini sering disebut sebagai automasi perpustakaan. Automasi perpustakaan merupakan sebuah proses pengelolaan perpustakaan dengan mempergunakan TI. Proses automasi ini kemudian menghadirkan dua buah konsep sistem informasi perpustakaan, yaitu sistem informasi perpustakaan berbasis desktop (desktop based) dan berbasis web (web based).

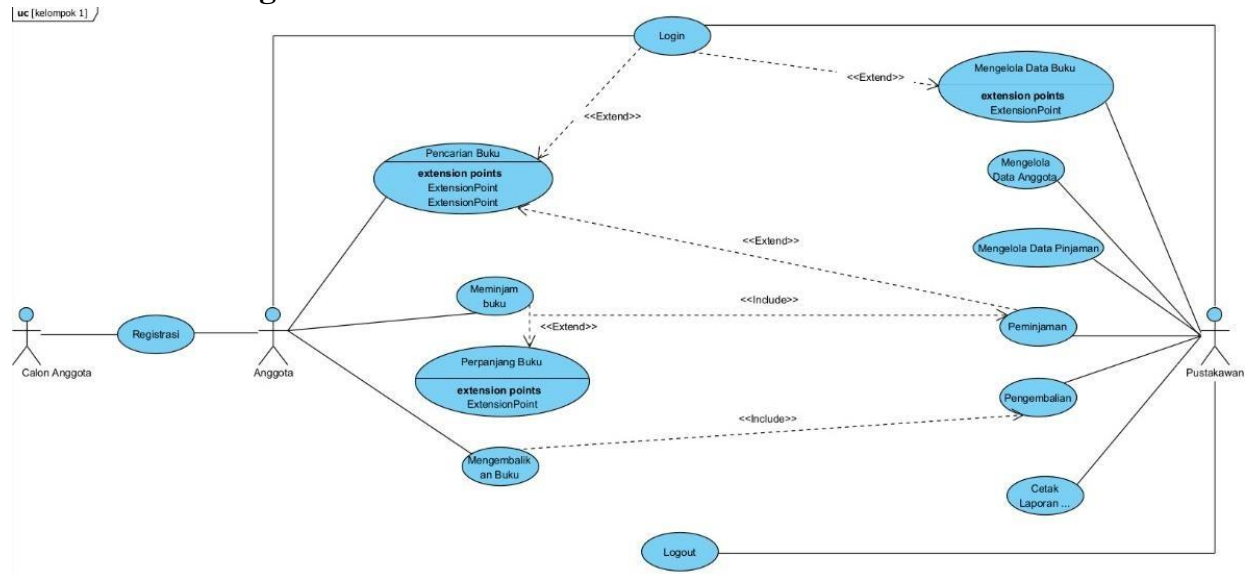
Untuk masa depannya perangkat lunak ini sangat penting karena di era sekarang segala sesuatu itu berbasis online dan para user hanya ingin mendapatkan secara instan. Disamping memudahkan user software ini juga dapat memudahkan bagi perusahaan yang mengelolanya.

Keuntungan bisnis dari perangkat lunak ini dapat dikatakan besar dari akses jumlah download atau kunjungan web dapat diisi dengan iklan yang berbayar pada pemilik perangkat lunak ini. Selain itu dengan adanya perangkat lunak ini tidak memerlukan karyawan banyak karena dengan aplikasi ini memudahkan bagi karyawan juga dan tidak perlu banyak karyawan untuk mengoprasikannya, dalam segi bisnis ini sangat menguntungkan karena akan lebih hemat biaya operasional.

Bab III

Application Design

3.2 Use Case Diagram



3.3 Use Case Scenario

Aktor utama :

- Anggota
- Calon anggota

Tujuan :

- Anggota akan melakukan peminjaman, pengembalian, dan memperpanjang pinjaman untuk menikmati fasilitas perpustakaan

Aktor pendukung :

- Pustakawan

Kondisi sebelum :

- Status masih calon anggota belum memiliki peran dalam system perpustakaan, media pendaftaran yang digunakan adalah online (web). Anggota ingin meminjam, mengembalikan, dan memperpanjang peminjaman buku pada system.

Kondisi sesudah :

- Calon anggota menjadi anggota dan memiliki kartu atau nomer keanggotaan, anggota telah berhasil melakukan peminjaman, pengembalian dan memperpanjang peminjaman.

Anggota	Calon Anggota	Pustakawan	Sistem Perpustakaan
	1. Membuka situs perpustakaan		
			2. Menampilkan halaman depan situs
	3. Memilih menu “Registrasi”		
			4. Menampilkan form registrasi
	5. Mengisi data yang dibutuhkan beserta file pendukung seperti scan e-KTP dan bukti formulir yang ditandatangani dengan materai Rp6.000,-.		
			6. Validasi form secara real time, tidak ditemukan kesalahan

	7. Menekan tombol “Submit”		
			8. Menampilkan form persetujuan
	9. Menyetujui persetujuan dengan melakukan checklist, lalu menekan tombol “Setuju”		
			10. Data tersimpan di database, menampilkan informasi bahwa data berhasil disimpan dan calon anggota akan mendapatkan kartu dengan waktu tunggu cetak 15 menit.
			11. Memberikan notifikasi ke Pustakawan.
		12. Membuka situs perpustakaan	
			13. Menampilkan halaman utama situs
		14. Memilih menu login	
			15. Menampilkan form login
		16. Mengisi username dan password pustakawan, memilih tombol “Log In”	
			17. Verifikasi akun pustakawan, akun terverifikasi
			18. Membuka halaman pustakawan
		19. Memilih notifikasi	
			20. Membuka halaman yang berisi list notifikasi yang belum di selesaikan
		21. Memilih notifikasi approvment anggota	
			22. Membuka form approvment

		23. Melakukan verifikasi anggota, memilih tombol “Setujui”	
			24. Merubah status anggota menjadi “Disetujui”.
			25. Membuat nomor keanggotaan secara otomatis.
			26. Mengirim pemberitahuan kepada anggota bahwa pendaftaran keanggotaan telah ditetujui dalam bentuk email
			27. Kembali ke halaman pustakawan
28. Membuka situs perpustakaan			
			29. Menampilkan halaman depan situs
30. Membuka menu peminjaman			
			31. Menampilkan form peminjaman
32. Anggota mengisi form penyewaan buku yang berisikan nomor dan nama anggota, buku – buku yang dipinjam, dan menampilkan harga sewa			
			33. validasi form secara real time tidak ditemukan kesalahan
34. Menekan tombol submit			
			35. Menampilkan form persetujuan
36. Menyetujui persetujuan peminjaman dengan			

melakukan ceklis dan bayar			
			37. Data disimpan di database, dan menampilkan informasi bahwa data berhasil disimpan, menunggu validasi peminjaman
			38. Memberikan notifikasi kepada pustakawan
		39. Membuka situs perpustakaan	
			40. Menampilkan halaman utama situs
		41. Memilih menu login	
			42. Menampilkan form login
		43. Mengisi username dan password pustakawan, memilih tombol "login"	
			44. Verifikasi akun pustakawan, akun terverifikasi
			45. Membuka halaman pustakawan
		46. Memilih notifikasi	
			47. Membuka halaman yang berisi list notifikasi yang belum diselesaikan
		48. Memilih notifikasi peminjaman buku	
			49. Membuka form peminjaman buku
		50. Melakukan verifikasi dan pengecekan banyak buku, Riwayat peminjaman, dan harga sewa lalu memilih tombol setuju	

			51. Membuat database peminjaman dan pengembalian otomatis
			52. Memberikan notifikasi kepada anggota peminjaman disetujui dan menyertakan bukti peminjaman buku dalam bentuk email
			53. Kembali ke halaman pustakawan
54. Membuka situs perpustakaan			
			55. Menampilkan halaman depan situs
56. Memilih menu "pengembalian"			
			57. Menampilkan form pengembalian
58. Mengisi bukti peminjaman buku, lalu "menekan submit"			
			59. Validasi bukti peminjaman dan mengirim notifikasi kepada pustakawan
		60. Membuka menu "notifikasi"	
			61. Menampilkan menu "notifikasi"
		62. Memeriksa bukti peminjaman buku dari database, tanggal peminjaman dan batas dikembalikan memeriksa juga buku dan cap kepemilikan di setiap buku-buku, lalu memilih tombol "setuju".	
			63. merubah status pinjaman menjadi tidak peminjaman

			buku telah dikembalikan
			64. Memberikan pemberitahuan kepada anggota pengembalian telah disetujui dalam pesan e-mail.
65. Membuka situs perpustakaan			
			66. Menampilkan halaman depan situs
67. memilih “menu” peminjaman			
			68. Menampilkan form peminjaman
69. Menekan tombol “perpanjang sewa”			
			70. menampilkan form “perpanjang sewa”
71. Mengisi data yang dibutuhkan seperti e-ktip, kartu anggota, kartu peminjaman yang akan diperpanjang			
			72. Verifikasi form secara real time, tidak ditemukan kesalahan.
73. Menekan tombol “submit”			
			74. Menampilkan form persetujuan
75. Menyetujui persetujuan dengan melakukan ceklis, lalu menekan tombol “setju”			
			76. Data tersimpan di database dan diperbaharui, lalu menampilkan informasi

			data berhasil diperbaharui
			77. Memberikan notifikasi ke pustakawan
		78. Memilih notifikasi	
			79. Membuka halaman yang berisi list notifikasi yang belum diselesaikan
		80. Memilih notifikasi memperpanjang masa peminjaman	
			81. membuka form perpanjang peminjaman
		82. Melakukan verifikasi peminjaman, lalu menekan tombol “setuju”	
			83. memperbaharui status peminjaman buku
			84. memperbaharui tanggal peminjaman secara otomatis
			85. melakukan potongan harga 80% dari total harga normal secara otomatis
			86. memberi pemberitahuan kepada anggota peminjaman telah berhasil dan disetujui dalam bentuk email

Skenario alternatif 1

	9a. Tidak melakukan persetujuan syarat dan ketentuan perpustakaan		
			10a. Menampilkan pesan registrasi “batal” Kembali ke

			halaman depan perpustakaan
--	--	--	-------------------------------

Skenario alternatif 2

36a. Tidak melakukan persetujuan terhadap syarat dan ketentuan perpustakaan anggota tidak terverifikasi terindikasi masih meminjam 5 buah buku			
			37a. Menampilkan pesan peminjaman “batal” Kembali ke halaman depan perpustakaan

Skenario alternatif 3

58a. buku terlambat dikembalikan			
			59a. memverifikasi pengembalian
60a. Tidak memenuhi syarat dari ketentuan pemngembalian buku			
			61a. Menampilkan pesan pengembalian “batal” Kembali ke halaman depan perpustakaan

Skenario alternatif 4

58b. buku yang dipinjam rusak			
			59b. lalu mengirimkan notifikasi

			memverifikasi pengembalian
		60b. Memeriksa keadaan buku	
			61b. Memberikan notifikasi informasi denda terhadap anggota
62b. Tidak memenuhi syarat dari ketentuan pemngembalian buku			
			63b. Menampilkan pesan pengembalian “batal” Kembali ke halaman depan perpustakaan

Skenario alternatif 5

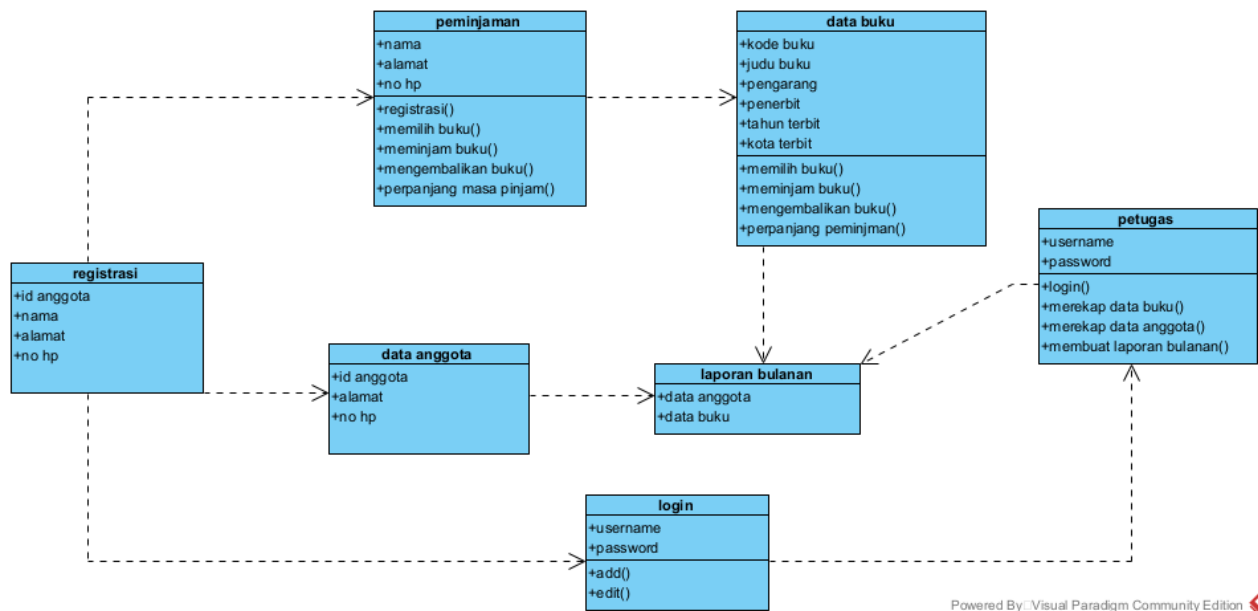
75a. buku yang disewa mencapai batas maksimal			
			76a. memverifikasi buku yang disewa dan memberikan informasi batal memperpanjang peminjaman

Skenario eksepsi 6

		23a. Memeriksa berkas pendaftaran, memilih tombol “Tidak Setuju”	
			24a. Menampilkan form yang memuat alasan penolakan keanggotaan perpustakaan
		25a. Mengisi form alasan penolakan, menekan tombol “Submit”	
			26a. Mengirim pemberitahuan kepada

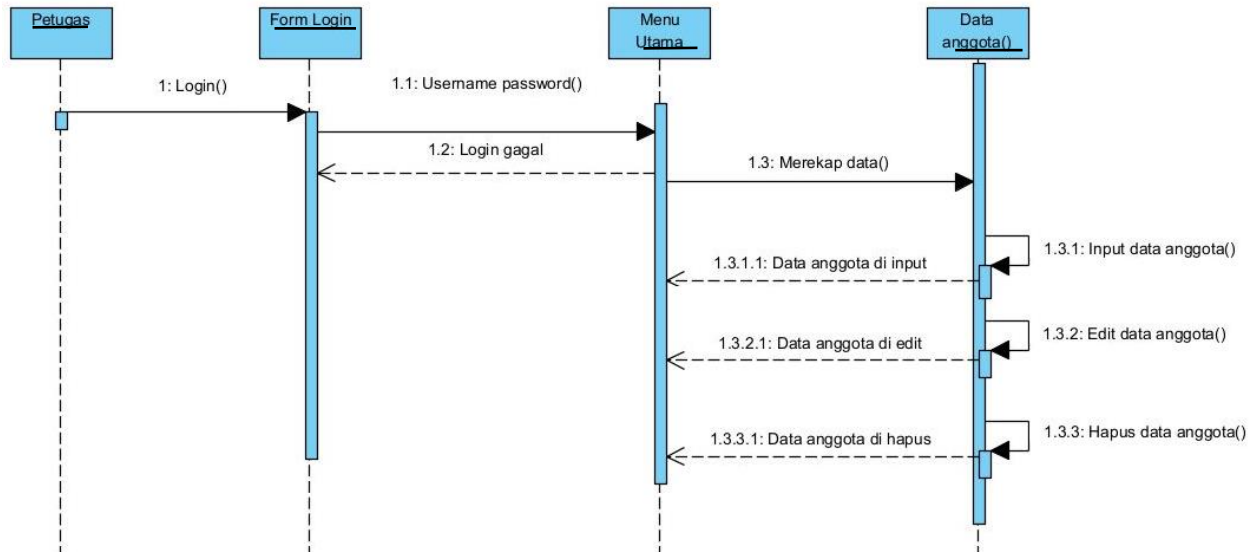
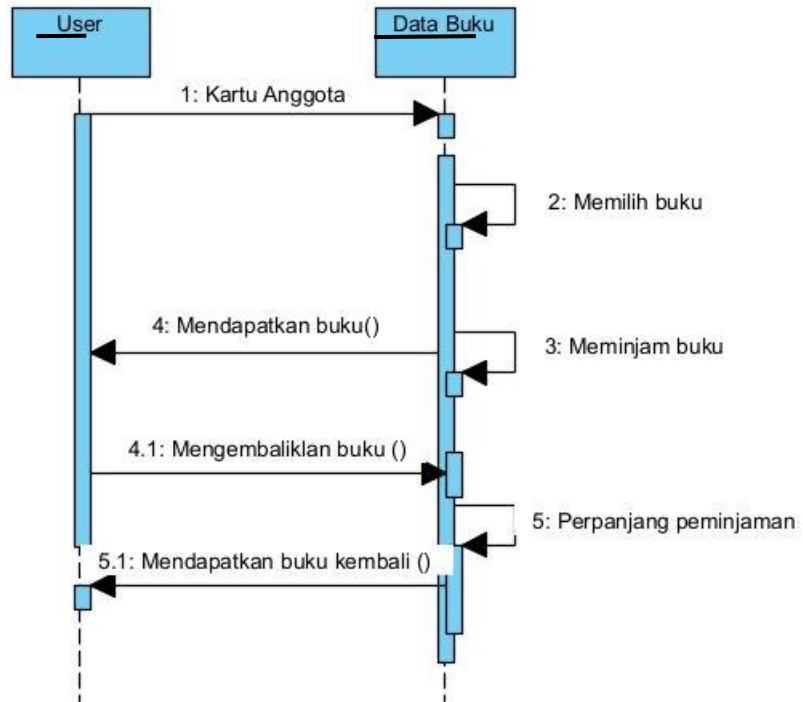
			calon anggota bahwa pendaftaran yang dilakukan tidak disetujui dalam bentuk email.
--	--	--	--

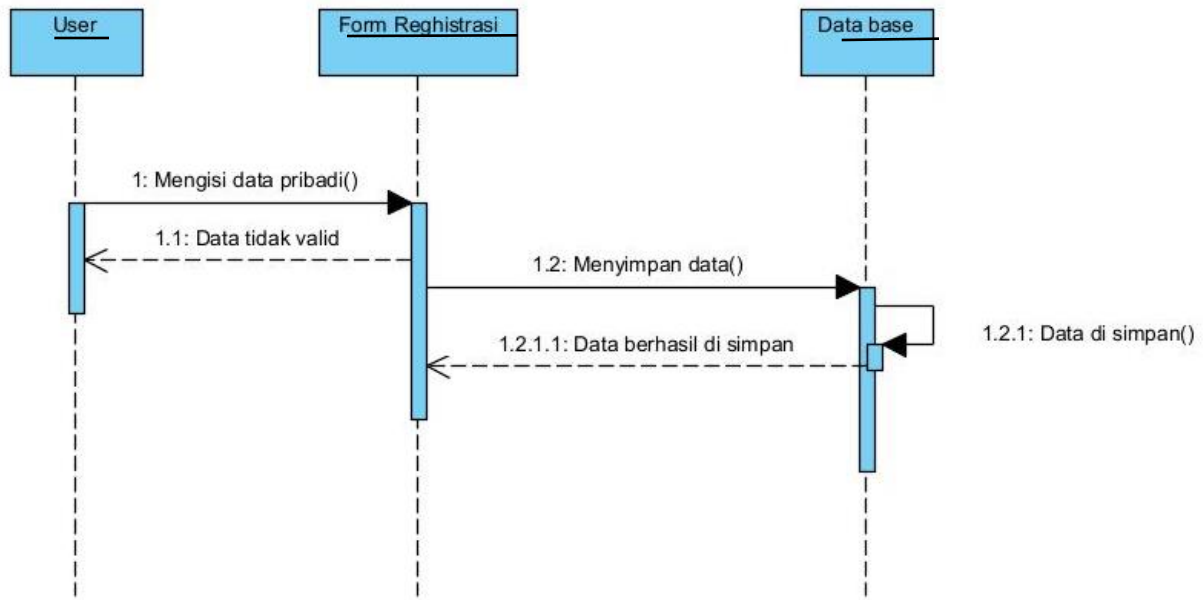
3.2 Class Diagram



Gambar 1 Class Digram Perpustakaan

3.3 Sequence Diagram

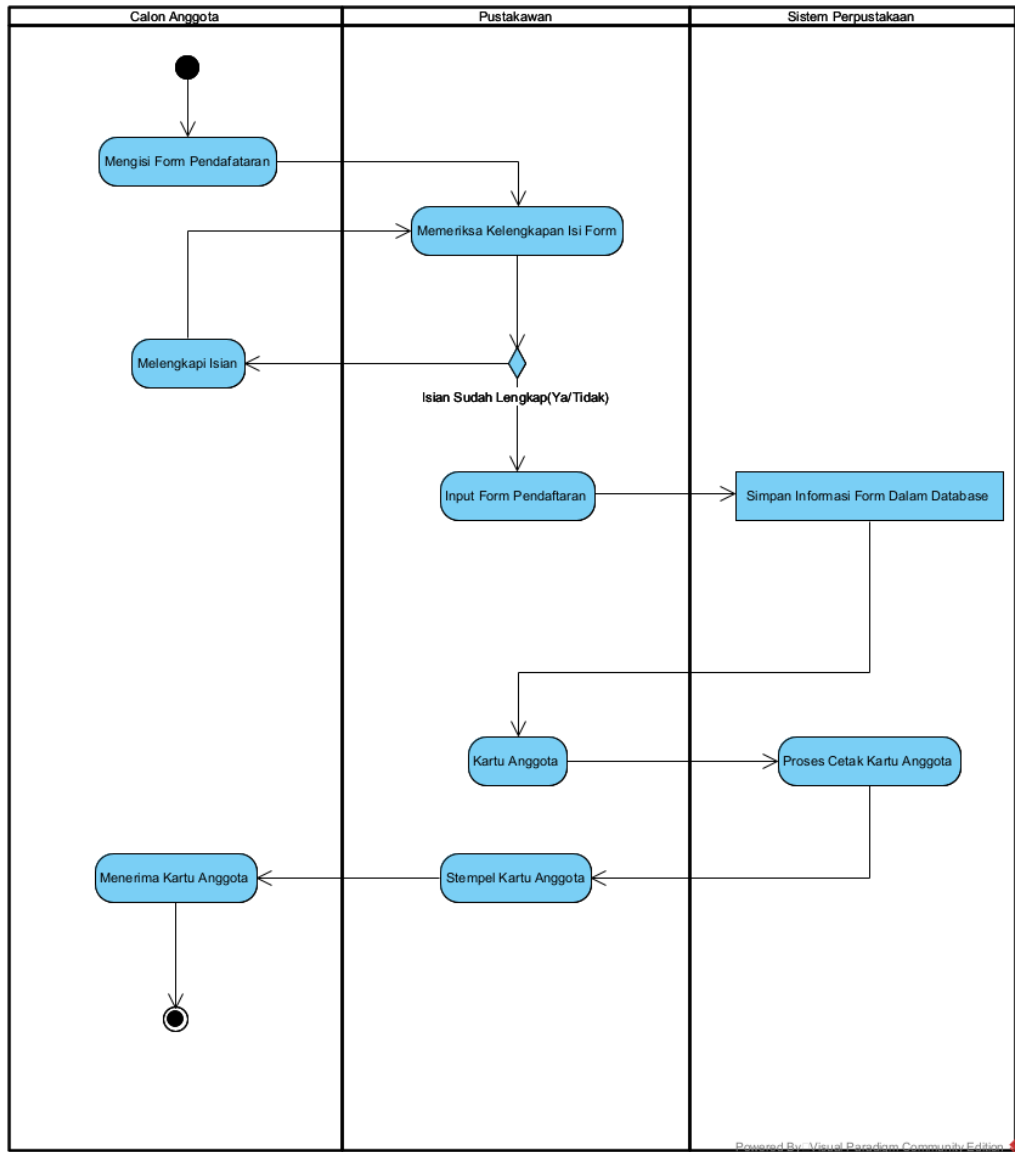




Gambar Sequence Diagram Perpustakaan

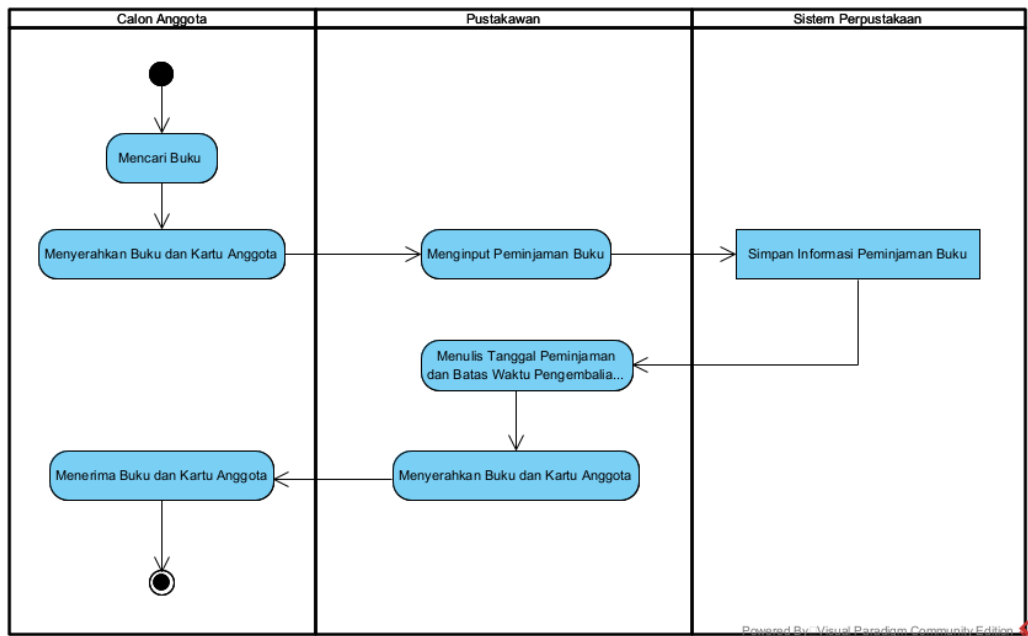
3.3 Activity Diagram

- Activity Diagram Menu Registrasi



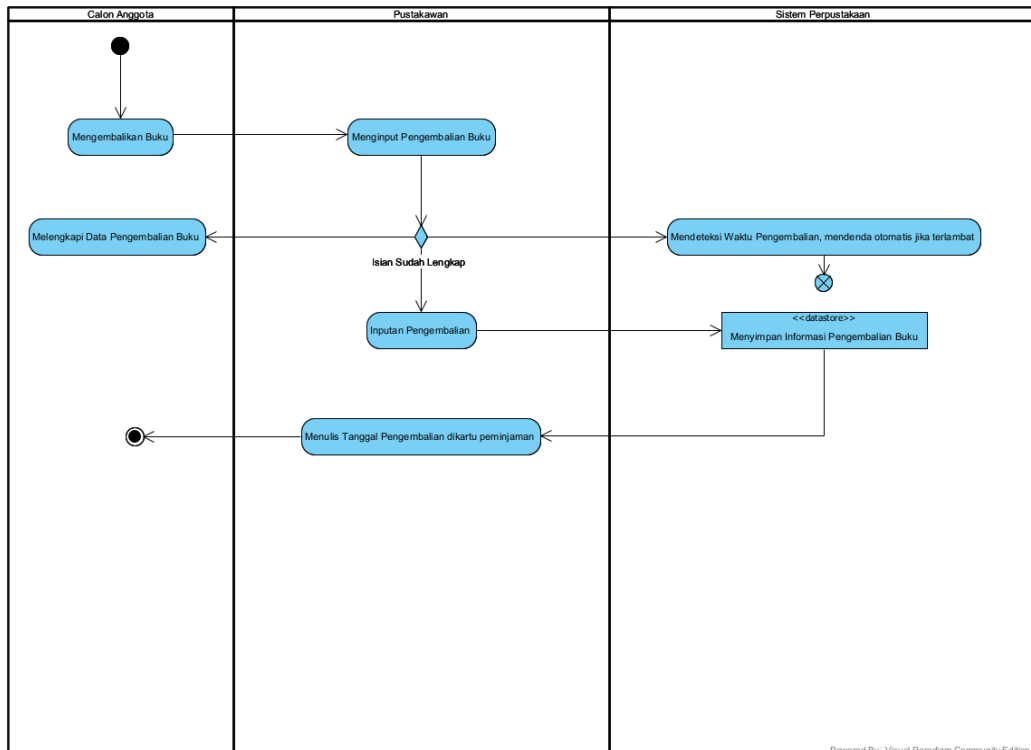
Tabel 1 Activity Diagram Menu Registrasi

- Activity Diagram Menu Peminjaman



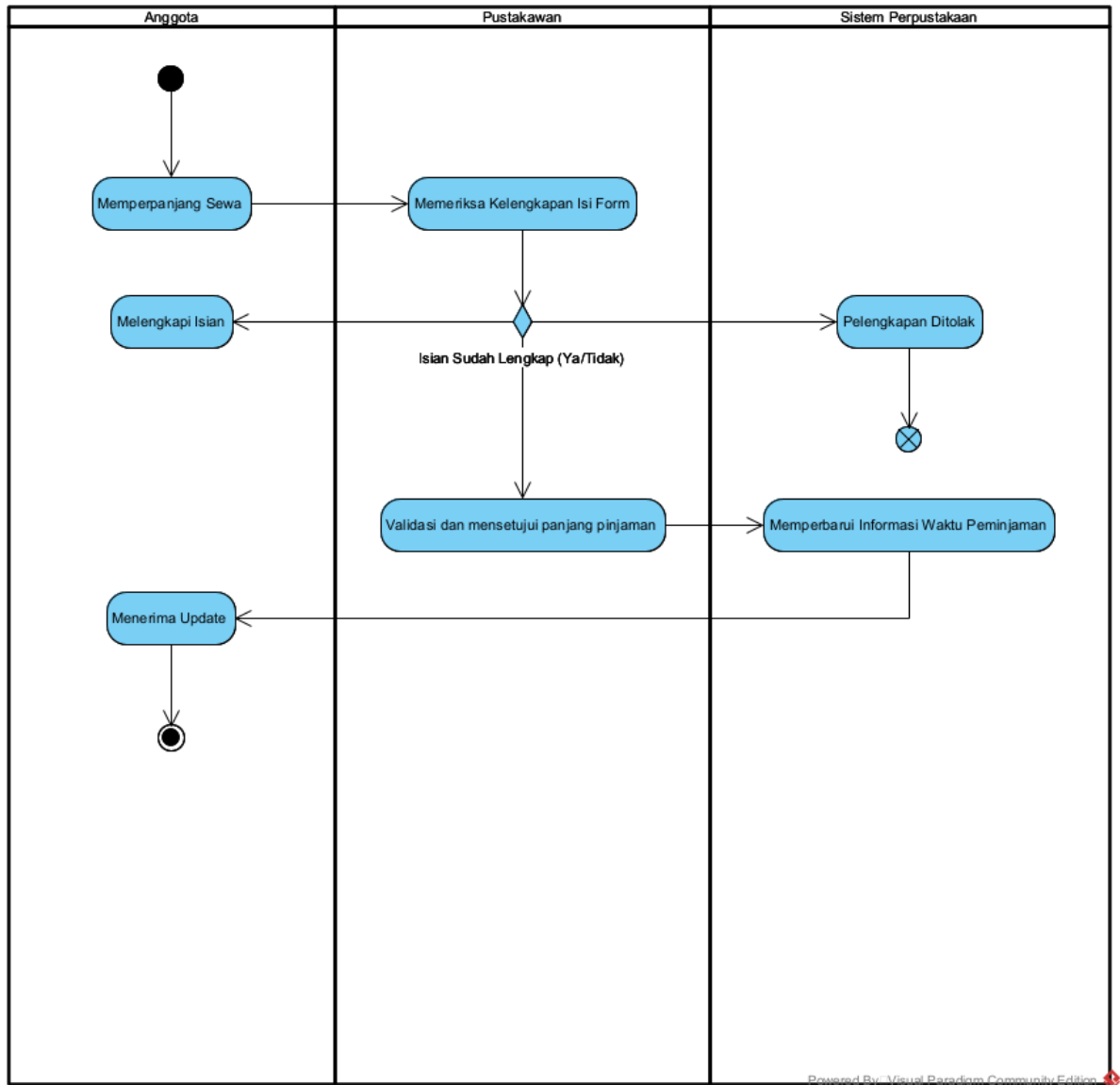
Tabel 2 Activity Diagram Menu Peminjaman

- Activity Diagram Menu Pengembalian



Tabel 3 Activity Diagram Menu Pengembalian

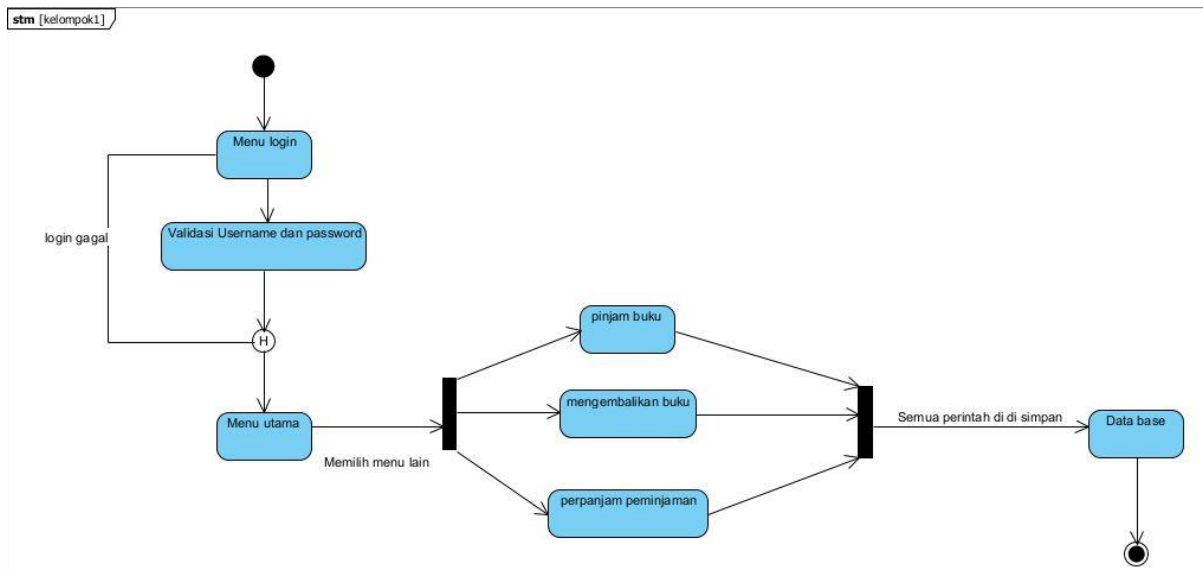
- Activity Diagram Menu Perpanjang Sewa



Tabel 4 Activity Diagram Menu Perpanjang Sewa

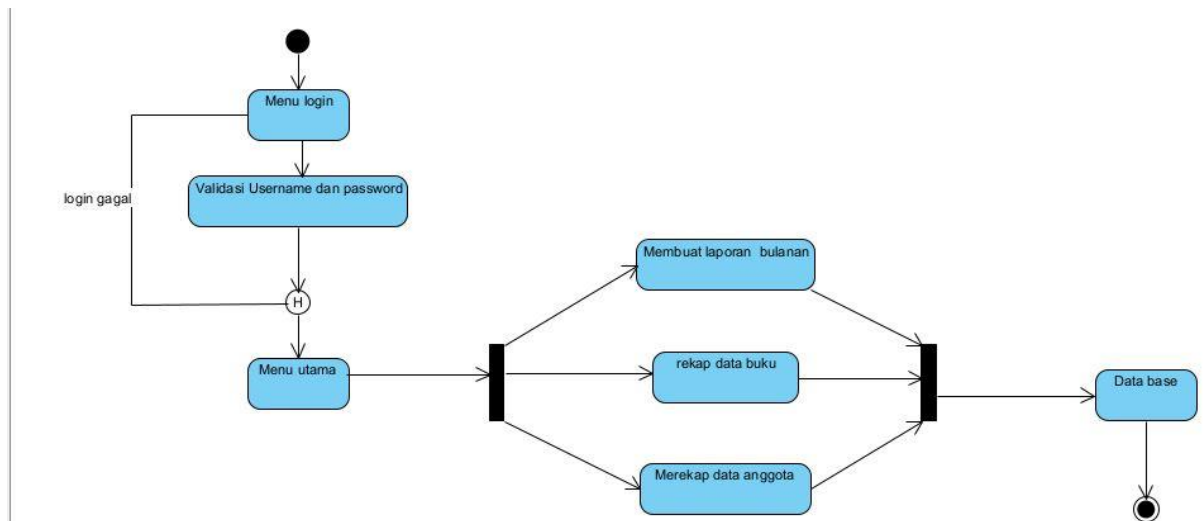
3.3 State Diagram

State Diagram Login Anggota



Gambar 1 State Diagram Login Anggota

State Diagram Login Pustakawan



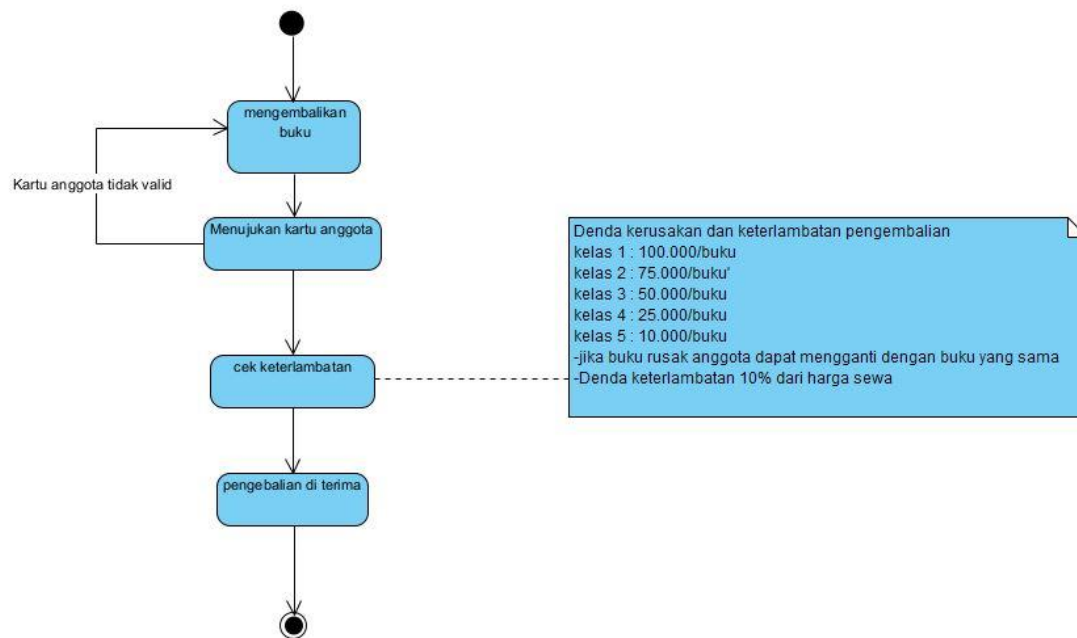
Gambar 2 State Diagram Login Pustakawan

State Diagram Peminjaman



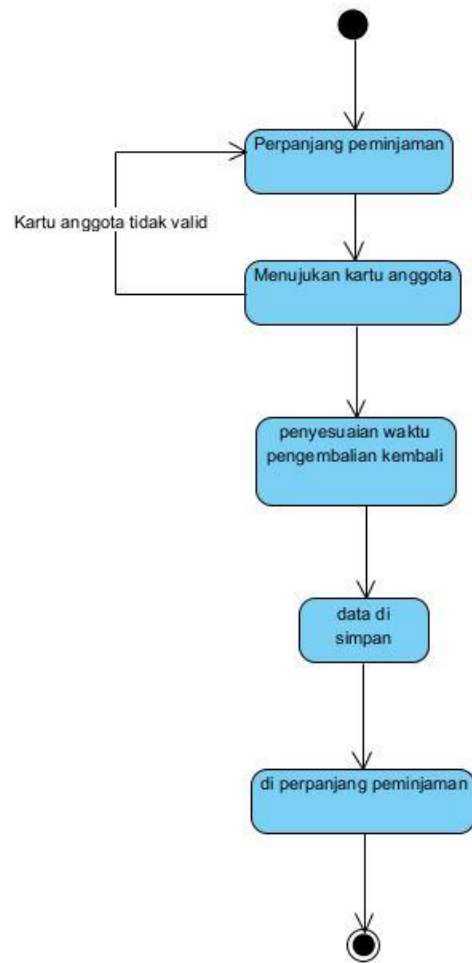
Gambar 3 State Diagram Peminjaman

State Diagram Pengembalian



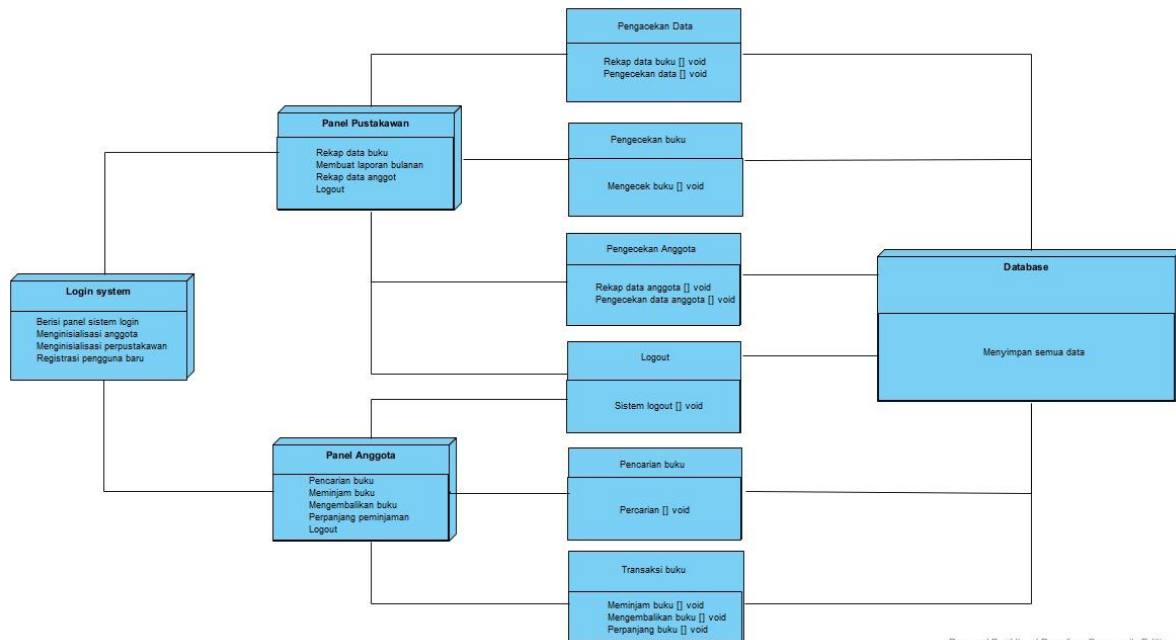
Gambar 4 State Diagram Pengembalian

State Diagram Perpanjang Peminjaman



Gambar 5 State Diagram Perpanjangan Peminjaman

3.3 Deployment Diagram



Bab IV

Data Design

1. ER DIAGRAM

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan salah satu diagram atau notasi yang digunakan untuk mendesain data dengan pendekatan Top - Down. Bentuk data yang dirancang adalah Tabel yang memiliki relasi atau lebih dikenal sebagai Relational Database.

ER Diagram memiliki 3 komponen utama yaitu :

- Entitas
- Atribut
- Relasi

Dalam pembuatannya juga diperhatikan :

- Key
- Kardinalitas
- Agregasi

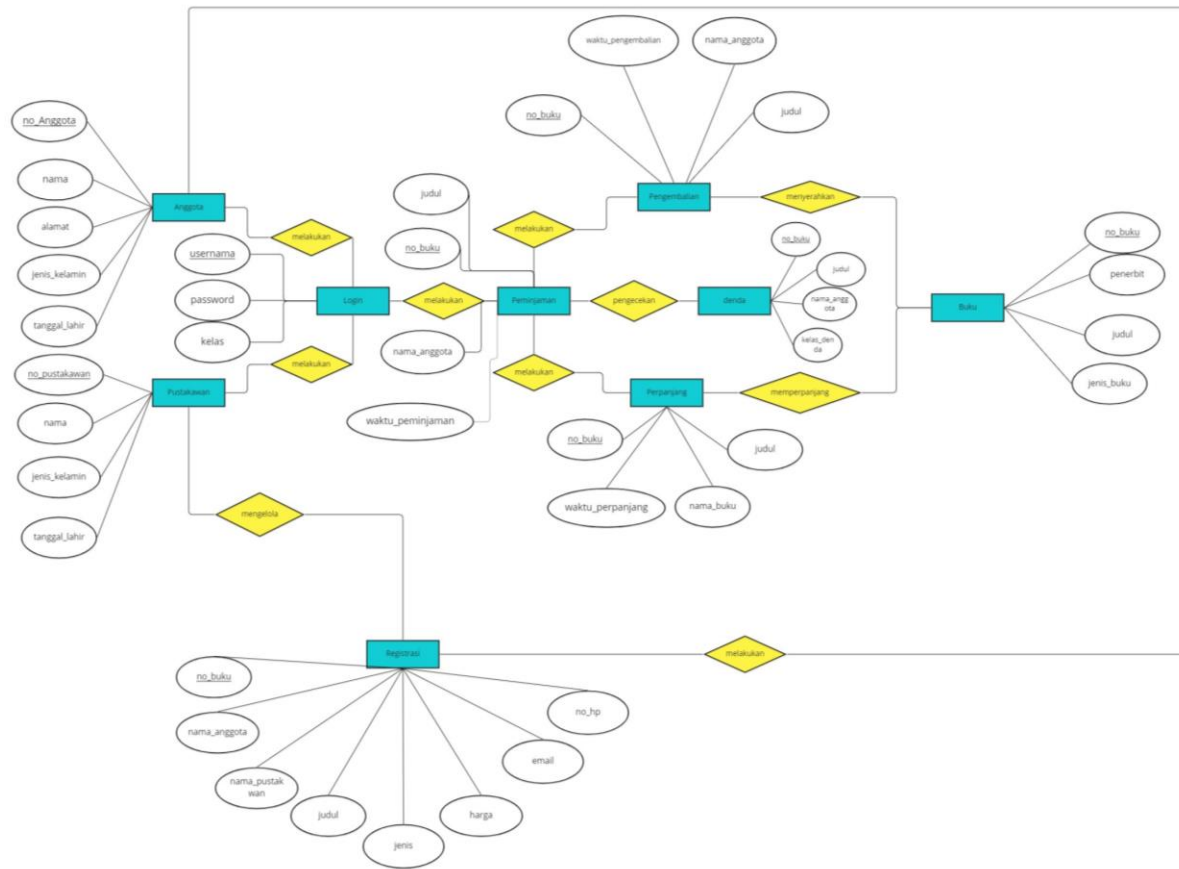
2. NORMALISASI

Normalisasi adalah salah satu cara untuk memperoleh desain tabel dengan pendekatan Bottom – Up, dimana berawal dari asset yang dimiliki oleh perusahaan, misalnya laporan dengan format yang tidak normal lalu kemudian dinormalkan dengan memenuhi syarat berikut :

- a. 1NF
- b. 2NF
- c. 3NF

4.1 Logical Design

ERD PERPUSTAKAAN



4.2 Physical Design

1. Login 1 NF

username	password	kelas
hakim	hakim123	pustakawan
rifal	Rifal123	anggota

2. Anggota 2 NF

No_anggota	Nama_anggota	No_hp	alamat	Jenis_kelamin	username	password	Tanggal_lahir
A01	Kukuh Fadilah	082215689486	Bandung	L	kuh	Kuh123	01-09-2000
A02	Insan Yulion	089394942452	Bandung	L	san	San123	02-08-2001
A03	Fadil Kamil	088832324442	Bandung	L	dil	Fadil123	03-07-2002
A04	Rifal Anwar	081122334433	Bandung	L	fal	Rifal123	04-06-2005

No_ anggota	username	password
A01	kuh	Kuh123
A02	san	San123
A03	dil	Fadil123
A04	fal	Rifal123

3. Pustakawan 2 NF

No_ pustakawan	Nama_ pustakawan	alamat	Jenis_ kelamin	username	password	Tanggal_ lahir
P01	Hakim Naufal	Bandung	L	kim	Kim123	06-09-1999

No_ pustakawan	username	password
P01	kim	Kim123

4. Peminjaman 2 NF

No_buku	judul	Nama_anggota	Waktu_peminjaman
B01	Dilan 1990	Rifal Anwar	01-06-2022/07-06-2022
B02	Bumi	Kukuh Fadilah	01-06-2022/07-06-2022

No_buku	judul
B01	Dilan 1990
B02	Bumi

5. Pengembalian 2 NF

No_buku	judul	Nama_anggota	Waktu_peminjaman
B01	Dilan 1990	Rifal Anwar	07-06-2022
B02	Bumi	Kukuh Fadilah	07-06-2022

No_buku	judul
B01	Dilan 1990
B02	Bumi

6. Perpanjangan 2 NF

No_buku	judul	Nama_anggota	Waktu_perpanjangan
B01	Dilan 1990	Rifal Anwar	20-06-2022
B02	Bumi	Kukuh Fadilah	20-06-2022

No_buku	judul
B01	Dilan 1990
B02	Bumi

7. Denda

No_buku	judul	Nama_anggota	Kelas_denda
B01	Dilan 1990	Rifal Anwar	Kelas 1
B02	Bumi	Kukuh Fadilah	Kelas 2

No_buku	judul
B01	Dilan 1990
B01	Bumi

8. Buku 1 NF

No_buku	judul	Jenis_buku	Penerbit
B01	Dilan 1990	Novel	MDP
B02	Bumi	Novel	Gramedia

9. Registrasi 3 NF

No_buku	No_hp	No_anggota	Nama_anggota	Nama_pustakawan	Judul	Jenis	Harga
B01	081122334433	A01	Rifal Anwar	Hakim Naufal	Dilan 1990	Novel	10 K
B02	082215689486	A02	Kukuh Fadilah	Hakim Naufal	Bumi	Novel	10 K

No_anggota	Nama_anggota	No_hp
A01	Rifal Anwar	081122334433
A02	Kukuh Fadilah	082215689486

No_buku	judul	jenis
B01	Dilan 1990	Novel
B02	Bumi	Novel

Bab V

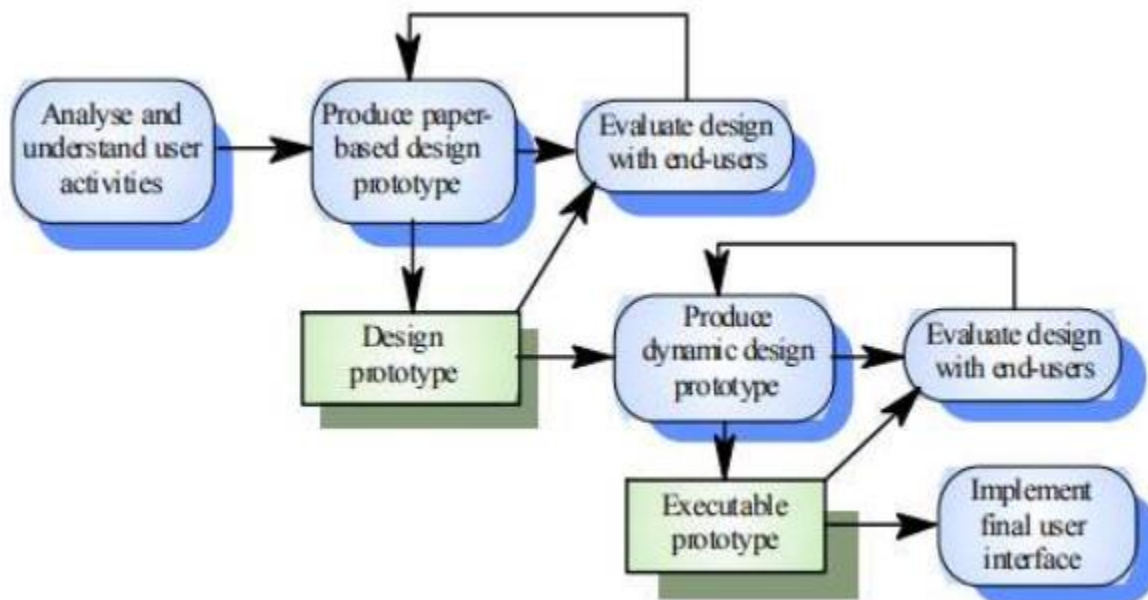
User Interface Design

1. User Interface

User interface adalah bentuk tampilan grafik komputer yang berhubungan langsung dengan pengguna (user). User interface berfungsi sebagai penghubung antara user dengan software sehingga user dapat mengetahui apa yang terjadi mengenai apa yang terjadi pada software yang sedang digunakannya. Misalnya interaksi dari mesin komputer ke layar monitor.

Pengguna sering menilai sistem dari interface, bukan dari fungsinya melainkan dari user interfacenya. Jika desain user interfacenya yang buruk, maka itu sering jadi alasan untuk tidak menggunakan software. Selain itu interface yang buruk sebabkan pengguna membuat kesalahan fatal. Dengan demikian, baik buruknya sebuah software tergantung dari bagaimana user mengerti ketika menggunakan software. Oleh karena itu, perancangan user interface tidak boleh dikerjakan sembarangan dan tidak mudah.

Proses merancang user interface:



Prinsip –prinsip dalam merancang user interface:

1. **User familiarity** atau **Mudah dikenali**
2. **Consistency** atau **Konsisten**
3. **Minimal surprise** atau **Tidak buat kaget user**
4. **Recoverability** atau **Pemulihan**

5. User guidance atau Bantuan

6. User diversity atau Keberagaman

2. User Experience

Berdasarkan pada materi sebelumnya, untuk membuat user interface harus melibatkan user dengan orientasi perancangan user interface berfokus kepada user. Dengan demikian pada saat mengembangkan harus menggunakan konsep interaksi desain.

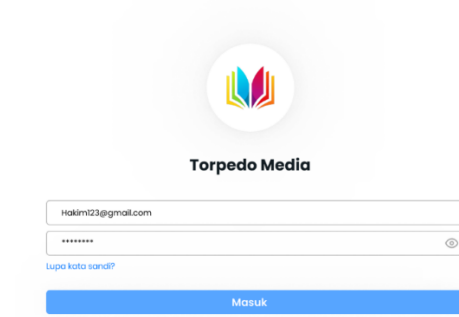
Bab VI

Interface Requirements

6.1 User Interface

DESAIN UI/UX PERPUSTAKAAN ADMIN

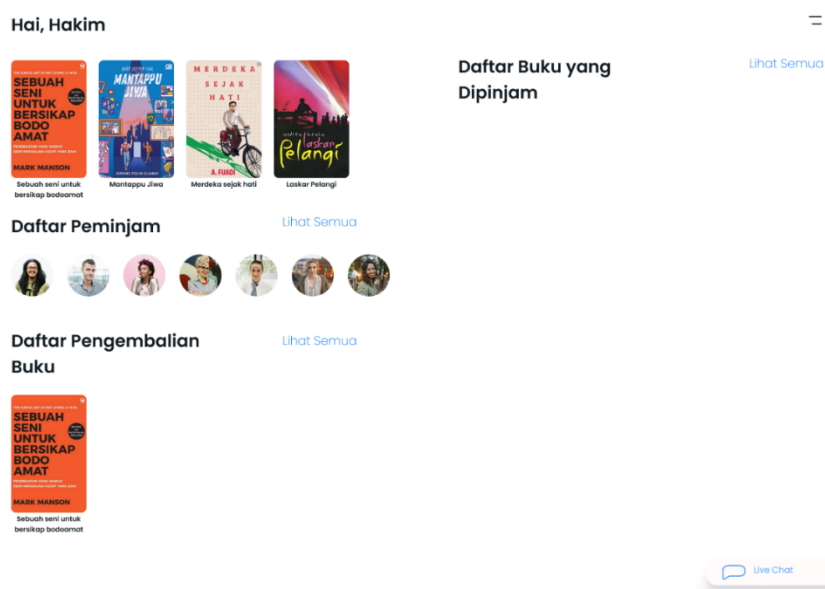
- Halaman login pustakawan



Gambar 6 Halaman login pustakawan

Di dalam halaman login ini terdapat logo dari perpustakaan tersebut dan nama perpustakaan dan form login dilengkapi dengan atribut jika user lupa kata sandi.

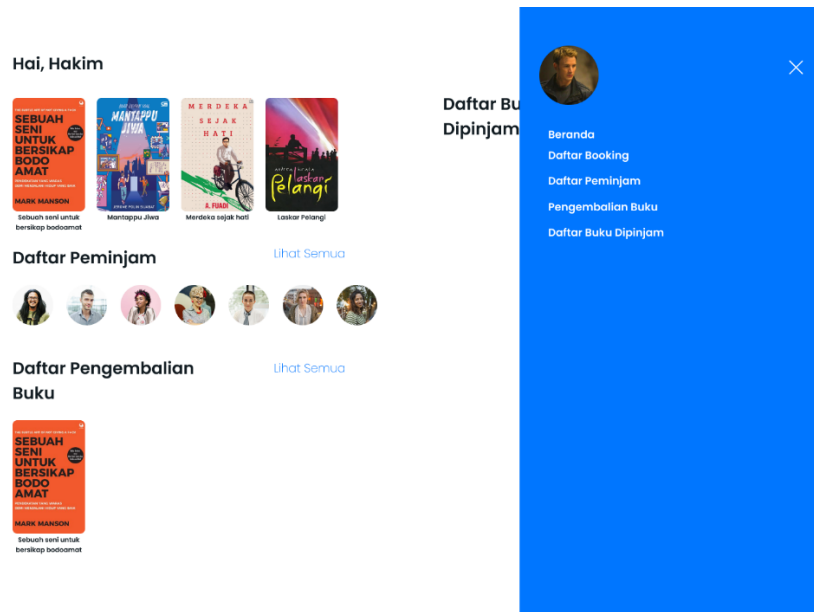
- Halaman utama pustakawan



Gambar 7 Halaman utama pustakawan

Didalam halaman utama ini terdapat text button untuk memasuki halaman yang diinginkan dalam halaman ini pun ada gambar buku yang berfungsi sebagai navigasi untuk melihat detail buku.

- Halaman menu pustakawan



Gambar 8 Halaman menu pustakawan

Pada halaman menu ini sama seperti halaman utama tapi dihalaman ini terdapat tambahan foto profil dan option list untuk navigasi ke halaman lainnya.

- Halaman daftar booking buku



Gambar 9 Halaman daftar booking buku

Dalam halaman ini menampilkan detail buku dan peminjam buku yang akan melakukan peminjaman

- Halaman pengembalian buku



Gambar 10 Halaman pengembalian buku

Dalam halaman ini menampilkan detail buku dan peminjam buku yang akan melakukan pengembalian

- Halaman peminjaman buku



Gambar 11 Halaman peminjaman buku

Dalam halaman ini menampilkan berapa hari buku akan dipinjam yang nantinya akan masuk ke database peminjaman.

- Halaman pengambilan buku

← Pengambilan



THE SUBTLE ART OF NOT GIVING A F*CK

SEBUAH SENI UNTUK BERSIKAP BODO AMAT

Mark Manson on how to become a better person

PEDEKATAN YANG WARAS
DEMI MENJALANI HIDUP YANG BAIK

MARK MANSON

Minggu

10 Oktober 2021

10.00 - 12.00

Submit

Gambar 12 Halaman pengambilan buku

Dalam halaman ini menampilkan form peminjam buku yang akan melakukan pengambilan

- Halaman pengembalian buku

← Pengembalian



THE SUBTLE ART OF NOT GIVING A F*CK

SEBUAH SENI UNTUK BERSIKAP BODO AMAT

Mark Manson on how to become a better person

PEDEKATAN YANG WARAS
DEMI MENJALANI HIDUP YANG BAIK

MARK MANSON

Minggu

10 Oktober 2021

10.00 - 12.00

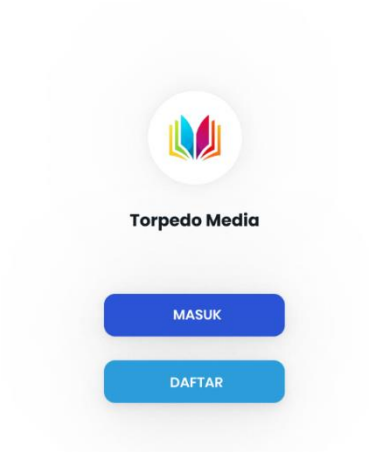
Konfirmasi

Gambar 13 Halaman pengembalian buku

Dalam halaman ini menampilkan form peminjam buku yang akan melakukan pengembalian

DESAIN UI/UX PERPUSTAKAAN USER

- Halaman Intro pengunjung



Gambar 14 Halaman Intro pengunjung

Dalam halaman ini terdapat logo dan nama perpustakaan yang diringi dengan button untuk masuk dan daftar

- Halaman pendaftaran pengunjung

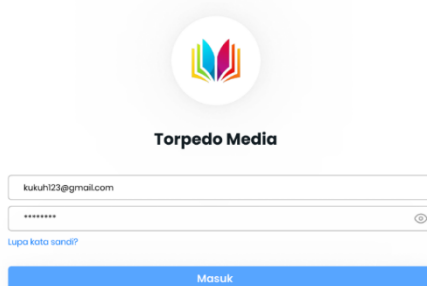
Pendaftaran

[Sudah punya akun?](#)

Gambar 15 Halaman pendaftaran pengunjung

Dalam halaman ini terdapat form pengisian data diri untuk anggota yang baru mendaftar. Fungsi dari buttonnya untuk submit ke dalam database.

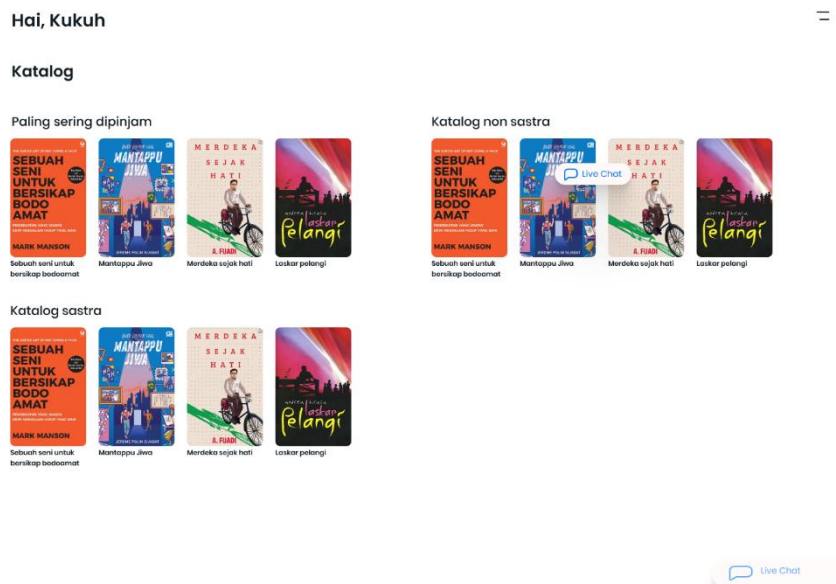
- Halaman login pengunjung



Gambar 16 Halaman login pengunjung

Di dalam halaman login ini terdapat logo dari perpustakaan tersebut dan nama perpustakaan dan form login dilengkapi dengan atribut jika user lupa kata sandi.

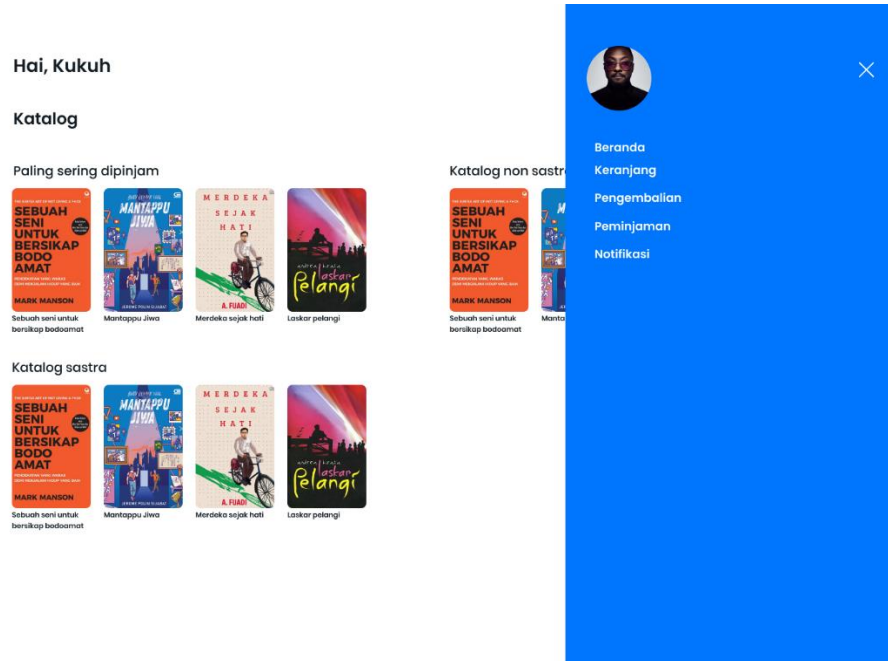
- Halaman utama pengunjung



Gambar 17 Halaman utama pengunjung

Didalam halaman utama ini terdapat text button untuk memasuki halaman yang diinginkan dalam halaman ini pun ada gambar buku yang berfungsi sebagai navigasi untuk melihat detail buku.

- Halaman menu pengunjung



Gambar 18 Halaman menu pengunjung

Pada halaman menu ini sama seperti halaman utama tapi dihalaman ini terdapat tambahan foto profil dan option list untuk navigasi ke halaman lainnya.

- Halaman buku pengunjung



Gambar 19 Halaman buku pengunjung

Pada halaman ini keterangan buku dan button untuk memasukan ke dalam keranjang yang nantinya bisa di transaksikan untuk dipinjam atau dibeli. Didalam halaman ini juga terdapat sinopsis dari buku tersebut.

- Halaman keranjang pengunjung

← Keranjang



Gambar 20 Halaman keranjang pengunjung

Dalam halaman ini menampilkan berapa hari buku akan dipinjam yang nantinya akan masuk ke database peminjaman.

- Halaman booking pengunjung

← Booking



Gambar 21 Halaman booking pengunjung

Dalam halaman ini terdapat kode qr untuk malukan transaksi mulai dari booking sampai pembelian.

- Halaman notifikasi pengunjung

← Notifikasi



Tidak Ada Notifikasi

Gambar 22 Halaman notifikasi pengunjung

Dalam halaman ini terdapat informasi seputar transaksi ataupun informasi terbaru.

- Halaman chat pengunjung

Hai, Kuku

Katalog

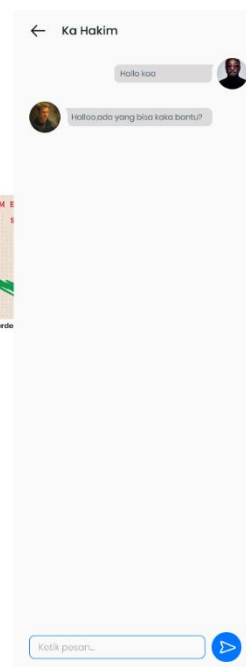
Paling sering dipinjam



Katalog non sastra



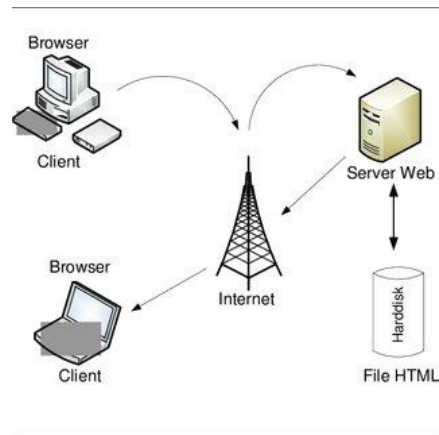
Katalog sastra



Gambar 23 Halaman chat pengunjung

Dalam halaman ini anggota dapat konsultasi sesama anggota maupun dengan petugas perpustakaan untuk permasalahan yang dialami dalam seputar perpustakaan.

6.2 Hardware Interface



6.3 Software Interface

The screenshot shows the login page for 'Torpedo Media'. At the top is a logo consisting of a stylized book with colorful pages. Below the logo is the text 'Torpedo Media'. There are two input fields: the first contains the email 'Hakim23@gmail.com' and the second contains a masked password '*****'. Below the password field is a link that says 'Lupa kata sandi?'. At the bottom is a blue button labeled 'Masuk'.

6.4 Communication Interface

The screenshot displays a communication interface. On the right is a chat window titled 'Ka Hakim' with a back arrow. It shows a conversation with a user named 'Hakim' and a message: 'Hakim: buku yang bisa kita baca?'. On the left is a book catalog. It starts with a greeting 'Hai, Kuku' and a section 'Katalog'. Below this are two categories: 'Paling sering dipinjam' and 'Katalog non sastra'. Each category shows four book covers. The 'Paling sering dipinjam' category includes books like 'SEBUAH SENI UNTUK BERSIKAP BODO AMAT' and 'MANTAPPU JAWA'. The 'Katalog non sastra' category also shows similar book covers. Below these is a section 'Katalog sastra' which also displays book covers. At the bottom right of the chat window is a text input field with the placeholder 'Ketik pesan...' and a blue send button.