

LAPORAN PERANCANGAN USER INTERFACE

SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN

Diajukan untuk memenuhi tugas mata Kuliah Interaksi Manusia Dan Komputer

Disusun Oleh :

Asep Saepul Milah (1406022)

Rizki Slamet Priadi (1406113)



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI GARUT

2016/2017

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmatNYA sehingga laporan tugas akhir “ Perancangan User Interface Sistem Informasi Perpustakaan “ ini dapat tersusun hingga selesai . Tidak lupa kami juga mengucapkan banyak terimakasih atas bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik materi maupun pikirannya.

Dan harapan kami semoga laporan tugas akhir “ Perancangan User Interface sistem Informasi Perpustakaan “ ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca, Untuk ke depannya dapat memperbaiki bentuk maupun menambah isi laporan agar menjadi lebih baik lagi.

Karena keterbatasan pengetahuan maupun pengalaman kami, Kami yakin masih banyak kekurangan dalam laporan ini, Oleh karena itu kami sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan laporan ini.

Garut, Juni 2017

Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan	2
BAB II HASIL DAN PEMBAHASAN	3
2.1 Masalah Pada Perpustakaan	3
2.2 Penggunaan Sistem.....	3
2.3 Implementasi Sistem.....	5
BAB III KESIMPULAN DAN SARAN	8
3.1. Kesimpulan.....	8
3.2. Saran	8

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Perpustakaan merupakan jantungnya pendidikan. Setiap Perguruan Tinggi yang menginginkan pendidikan berkualitas mutlak senantiasa menumbuhkan kembangkan perpustakaan. Kehadiran sebuah perpustakaan pada setiap satuan Pendidikan, termasuk jalur pendidikan perguruan tinggi merupakan suatu keharusan.

Pada era globalisasi seperti saat ini dimana kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkembang dengan pesat serta pemanfaatan IT (Information Technology) dalam bidang pendidikan sudah merupakan hal yang wajar. Oleh karena itu Perguruan Tinggi berlomba-lomba meningkatkan kualitas mutu pendidikan dengan lebih baik, Perguruan Tinggi dituntut untuk mengikuti perubahan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi tersebut khususnya dalam menerapkan sistem informasi yang menggunakan teknologi informasi. Salah satunya menerapkan teknologi informasi tersebut pada bagian perpustakaan.

Perpustakaan di setiap Perguruan Tinggi terutama yang telah memiliki tenaga pengelola perpustakaan, memiliki jumlah koleksi buku sesuai standart Perpustakaan Perguruan Tinggi, memiliki perabot dan perlengkapan yang memadai. Serta Mahasiswa-Mahasiswinya telah diwajibkan menjadi anggota perpustakaan . Namun proses pelayanan yang dilakukan saat ini masih secara konvensional yaitu semua pendataannya masih ditulis didalam buku dan saat mencari data yang dibutuhkan harus membuka perhalaman buku, hal tersebut menyebabkan lambatnya dalam pencarian data, layanan sirkulasi ataupun pembuatan laporan. Untuk memenuhi pelayanan yang baik dan efisien terhadap para anggotanya, perpustakaan memerlukan suatu sistem informasi yang dapat membantu para anggota dalam mencari informasi atau referensi tentang data-data buku yang diperlukan.

Suatu perpustakaan juga membutuhkan suatu sistem untuk mengumpulkan data, mengolah data, menyimpan data, melihat kembali data dan menyalurkan informasi yang baik, salah satunya adalah memiliki keakuratan data yang tinggi.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, usaha yang harus dilakukan perpustakaan adalah pemanfaatan teknologi informasi seperti komputer beserta aplikasi sistem informasi perpustakaan lainnya disamping peningkatan sumber daya manusia dan peningkatan sistem.

1.2.Rumusan Masalah

Pada proses sirkulasi (peminjaman dan pengembalian), pendaftaran anggota dan penelusuran buku masih dilakukan secara konvensional, sehingga menyebabkan kurang cepat dan kurang akurat didalam proses pelayanan terhadap anggota, pembuatan laporan dan kegiatan lainnya yang saling berhubungan.

Perpustakaan Perguruan Tinggi di daerah rata-rata belum memiliki aplikasi sistem informasi perpustakaan jadi masih banyak penyimpanan data yang tidak teratur dan terdapatnya beberapa data yang sama (redundancy).

1.3.Tujuan

Tujuan dari permasalahannya adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan Perancangan user interface yang menarik bagi pengguna maupun user
2. Menghasilkan perancangan sistem informasi Perpustakaan untuk Perguruan Tinggi
3. Memudahkan untuk pendaftaran anggota maupun pencarian buku.

BAB II

HASIL DAN PEMBAHASAN

2.1 Masalah Pada Perpustakaan

Adapun masalah sistem peminjaman buku dan pengembalian buku perpustakaan adalah sebagai berikut:

- a. Kesulitan temu-balik data peminjaman dan pengembalian

Data diperoleh dari survei di lapangan, apabila pengguna perpustakaan meminjam buku dan mengembalikan buku membutuhkan waktu yang cukup lama karena petugas perpustakaan harus membuka buku peminjaman dan buku pengembalian.

Saat pengguna melakukan peminjaman dikarenakan takutnya si peminjam masih mempunyai buku yang belum di kembalikan karena peminjaman buku di batasi.

- b. Kurang efektifnya pencatatan peminjaman dari segi waktu

Dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan peminjaman di perpustakaan karena masih dilakukan secara manual

- c. Pembuatan Laporan yang sering tertunda

Pengumpulan data perpustakaan yang sulit sering menyebabkan pembuatan laporan yang tertunda atau melebihi waktu yang seharusnya.

2.2 Penggunaan Sistem

1. Admin

Admin adalah pengelola atau ruang untuk mengelola sesuatu, bisa website, server, database, atau aplikasi multi user:

2. User

User adalah pengguna suatu sistem

3. Password

Password dari aplikasi yang kami buat adalah:

- Login admin

User name : admin

Password : admin

- Login user

User name : user

Password : user

4. Mysql/ Xampp

Mysql atau xampp yang kami gunakan menggunakan mysql/ xampp versi:

- V3.1.0

5. Cara Menerapkan Aplikasi

Masuk direktori C:\xampp\htdocs paste aplikasi pada htdocs lalu jalankan xampp dan buat database pada xampp perpustakaan import db_perpustakaan yang ada dalam Folder aplikasi perpustakaan, kalau import berhasil maka db_perpustakaan siap dijalankan dengan memanggil localhost\perpus atau perpustakaan tergantung database yang dibuat.

6. Arti Warna Dalam Desain

Warna dalam desain perpustakaan mempunyai arti sebagai Berikut :

- Hijau : memberikan rasa nyaman bagi pengunjung perpustakaan, agar pengunjung perpustakaan merasa nyaman tinggal lama-lama dalam perpustakaan.
- Biru : hasil yang di dapat dari berkunjung keperpustakaan yaitu agar para pengunjung mendapat kecerdasan dari apa yang di dapat dari buku – buku yang ada di perpustakaan menambah pengetahuan.
- Putih : agar pengunjung dapat mengekspresikan sebebas-bebasnya pengetahuan yang mereka miliki yang di dapat dari perputakaan dengan pengetahuan yang positif
- Hitam : mengharapkan bahwa pengunjung perpustakaan ketika meninggalkan perpustakaan merapihan kembali buku yang dipinjamnya.

2.3 Implementasi Sistem

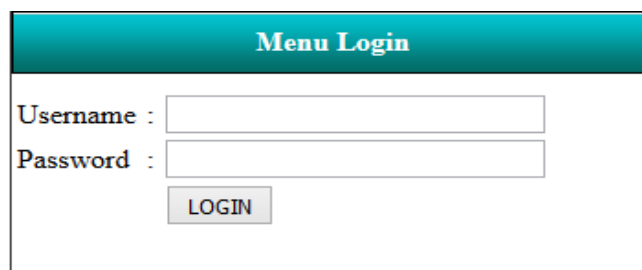
Implementasi sistem ini menjelaskan tentang aplikasi pada perpustakaan, dan apa saja yang bisa dilakukan oleh aplikasi ini. Penjelasan tentang features apa saja yang ada pada aplikasi ini juga akan didukung oleh tampilan capture dari aplikasi ini.

a. Penjelasan program

Di bawah ini adalah penjelasan penggunaan masing-masing form yang ada pada sistem aplikasi peminjaman pada perpustakaan.

1) Form login

Form login adalah form yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem yang bisa login hanya admin yang telah di tunjuk oleh kepala perpustakaan.



The image shows a web form titled "Menu Login" with a teal header. Below the header, there are two input fields: "Username :" and "Password :". Below the password field is a button labeled "LOGIN".

2) Form menu utama

Form menu ini merupakan tampilan awal dari aplikasi setelah melakukan login yang nantinya akan dijalankan dan memunculkan status login dan pilihan untuk melakukan kegiatan yang disediakan pada aplikasi, selain itu pada menu tersebut memiliki button yang di kelompokkan tersendiri yaitu, data buku, anggota, transaksi dan laporan.



The image shows the main menu of the "SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI GARUT" library application. The header is green with the school's name and contact information. Below the header, there is a sidebar menu on the left with options: Home, Buku, Anggota, Transaksi, Laporan, User, and Logout. The main content area has a title "Menu Informasi Perpustakaan" and a subtitle "Silahkan pilih Panel Dibawah ini". There are four icons representing different functions: Data Buku (book icon), Anggota (people icon), Transaksi (person with book icon), and Laporan (checkmark icon). The footer of the application says "Interaksi Manusia Dan Komputer".

3) Form anggota

Form anggota perpustakaan adalah digunakan untuk pendaftaran perpustakaan sebelum melakukan peminjaman dan pengembalian koleksi buku pada perpustakaan yang di dalamnya berisikan pencarian nama anggota yang belum melakukan pendaftaran anggota perpustakaan dan anggota perpustakaan.



SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI GARUT

JALAN MAYOR SAMSU NO.01 TELP. (0262) 232773 – FAX. (0262) 232332
TAROGONG KIDUL GARUT – 44151

Asep Saepul Milah Senin, 5 Juni 2017

Menu Utama

- » Home
- » Buku
- » Anggota
- » Transaksi
- » Laporan
- » User
- » Logout

Data Anggota

Input Anggota

No	Nim	Nama	Prodi	Thn Masuk	Edit	Hapus
1	1406022	Asep Saepul Milah	T Informatika	2014		
2	1406035	Pian Andrea	Sistem Informasi	2016		
3	1406133	Rizki Slamet	T Informatika	2014		

Jumlah : 3 Anggota

Interaksi Manusia Dan Komputer

4) Form Buku

Form Buku untuk menginputkan data koleksi buku yang dilakukan, yang di dalamnya berisikan pencarian, dan sistem menampilkan otomatis daftar buku yang tersedia.



SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI GARUT

JALAN MAYOR SAMSU NO.01 TELP. (0262) 232773 – FAX. (0262) 232332
TAROGONG KIDUL GARUT – 44151

Asep Saepul Milah Senin, 5 Juni 2017

Menu Utama

- » Home
- » Buku
- » Anggota
- » Transaksi
- » Laporan
- » User
- » Logout

Data Buku

Input Buku

No	Judul Buku	Pengarang	Penerbit	Jumlah	Edit	Hapus
1	jQuery Mudah	Habib Nas	Arlangga	2		
2	matematika	kokom	Arlangga	5		
3	Pemrograman	Abas	Citra Media	5		
4	PHP Dasar	Artandi	Lokomedia	2		
5	Samudra PHP	Solihin	Humah	2		

Jumlah : 5 buku

Interaksi Manusia Dan Komputer

5) Form Transaksi

Form Transaksi adalah digunakan untuk melihat data peminjam dan memunculkan nama peminjam, buku yang dipinjam serta tanggal buku di pinjam dan di kembalikan dengan batasan waktu.

SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI GARUT
JALAN MAYOR SAMSU NO.01 TELP. (0262) 232773 – FAX. (0262) 232332
TAROGONG KIDUL GARUT – 44151

Asep Saepul Milah Senin, 5 Juni 2017

Menu Utama
 Home
 Buku
 Anggota
 Transaksi
 Laporan
 User
 Logout

Data Transaksi

No	Judul Buku	Peminjam	Tgl Pinjam	Tgl Kembali	Terlambat	Kembali	Perpanjang
1	PHP Dasar	Asep Saepul Milah	02-06-2017	09-06-2017	0 hari	kembali	perpanjang

Jumlah : 1 Transaksi

Interaksi Manusia Dan Komputer

6) Form Laporan

Form laporan adalah berisi laporan data buku, laporan anggota dan laporan transaksi dimana laporan tersebut bisa di buat untuk membuat laporan perpustakaan.

SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI GARUT
JALAN MAYOR SAMSU NO.01 TELP. (0262) 232773 – FAX. (0262) 232332
TAROGONG KIDUL GARUT – 44151

Asep Saepul Milah Senin, 5 Juni 2017

Menu Utama
 Home
 Buku
 Anggota
 Transaksi
 Laporan
 User
 Logout

Laporan

All Laporan

1. Laporan Buku
 2. Laporan Anggota
 3. Laporan Transaksi

Interaksi Manusia Dan Komputer

7) Form User

Form user adalah dimana didalamnya terdapat user dan admin yang telah terdaftar di dalam sistem:

SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI GARUT
JALAN MAYOR SAMSU NO.01 TELP. (0262) 232773 – FAX. (0262) 232332
TAROGONG KIDUL GARUT – 44151

Asep Saepul Milah Senin, 5 Juni 2017

Menu Utama
 Home
 Buku
 Anggota
 Transaksi
 Laporan
 User
 Logout

Data User

No	Nama	Email	Level	Edit	Hapus
1	Asep Saepul Milah	asepsaepulmilah3@gmail.com	admin		
2	Ricki Slamet Priadi	rickislamet@gmail.com	user		

Jumlah : 2 User

Interaksi Manusia Dan Komputer

8) Form Logout

Untuk menutup aplikasi atau sistem setelah selesai digunakan.

BAB III

KESIMPULAN DAN SARAN

3.1.Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada sistem informasi perpustakaan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Sistem informasi pada perpustakaan ini sangat penting karena dalam salasatu perpustakaan yang sudah menggunakan sistem informasi dapat memudahkan penggunaanya dalam peminjaman dan pengembalian buku.
- 2) Untuk menciptakan sebuah aplikasi yang efisien maka diperlukan interface yang menarik dan disukai pengguna.
- 3) Sistem informasi perpustakaan ini harus mampu berinteraksi antara pengguna dan sistem agar tidak menimbulkan kebosanan pada pengguna sistem.

3.2.Saran

Menyadari bahwa kami masih jauh dari kata sempurna, kedepannya kami akan lebih fokus dan details dalam menjelaskan tentang laporan di atas dengan isi laporan yang lebih baik yang tentunya dapat di pertanggung jawabkan.

Mudah – mudahan sistem informasi pada perpustakaan yang kami buat dapat memenuhi kebutuhan pada perpustakaan dan mampu berinteraksi antara user dan sistem sehingga dapat memper mudah penggunaanya, dan dalam pembuatan sistem informasi perpustakaan yang kami buat mungkin masih banyak kekurangan semoga kedepanya kami dapat memperbaiki sitem yang kami buat.