Rancang Bangun Aplikasi Peminjaman Buku Perpustakaan (Sipinjam) Berbasis Web dengan Menggunakan JavaScript dan MySQL

Abstrak

Perpustakaan yang berkembang sekarang telah digunakan sebagai salah satu pusat informasi, sumber ilmu pengetahuan, penelitian, rekreasi, pelestarian khazanah budaya bangsa, serta memberikan berbagai layanan jasa lainnya. Perpustakaan menyediakan buku sebagai sumber bacaan yang dapat dibaca langsung di dalam perpustakaan ataupun dipinjam untuk dapat dibaca dalam jangka waktu yang lebih lama. Peminjaman buku pada perpustakaan merupakan hal yang wajib untuk didata mulai dari buku yang dipinjam, peminjam, hingga waktu peminjaman. Untuk melakukan pendataan tersebut, diperlukan sebuah sistem yang dapat mengorganisirnya dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem yang baru serta mengembangkan sistem yang telah ada untuk mengoptimalkan proses pendataan pada perpustakaan. Sistem yang dibuat akan dirancang menggunakan teknologi *JavaScript* dan *MySQL* sebagai basis datanya. Data yang akan diolah meliputi data petugas, data anggota, data buku, data peminjaman, dan data pengembalian buku. Dengan dirancangnya sistem ini diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk pelayanan perpustakaan agar lebih efektif dan efisien.

**Kata kunci**: Perpustakaan, Perancangan, Aplikasi

Design and Build a Web-Based Library Book Lending Application (Sipinjam) using JavaScript and MySQL

Abstract

The developed library has now been used as an information center, a source of knowledge, research, recreation, preservation of the nation's cultural treasures, as well as providing various other services. The library provides books as a reading resource that can be read directly in the library or borrowed to be read for a longer period of time. Borrowing books at the library is a mandatory thing to record starting from the books borrowed, the borrower, to the time of borrowing. To collect the data, we need a system that can organize it properly. This study aims to design a new system and develop an existing system to optimize the data collection process in the library. The system created will be designed using JavaScript and MySQL technology as the database. The data to be processed includes officer data, member data, book data, borrowing data, and book return data. With the design of this system is expected to be the right solution for library services to be more effective and efficient.

**Keywords**: Library, Planning, application

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang sangat pesat memberikan pengaruh yang besar hampir di setiap bidang pada saat ini, khususnya pada bidak teknologi informasi itu sendiri. Hal tersebut dapat dilihat pada pengembangan aplikasi yang terjadi di Indonesia, banyaknya perusahaan rintisan pada bidang pengembangan aplikasi telah mendapatkan predikat “*unicorn*” atau lebih. Fenomena ini tak terlepas dari pesatnya perkembangan teknologi informasi serta kemudahan akses internet yang sangat mendukung. Pengembangan aplikasi pada suatu instansi dilakukan agar para pegawai yang terkait dapat bekerja secara lebih optimal dan memberikan hasil yang lebih baik bagi suatu instansi. Hal ini mengingat pentingnya sumber daya manusia sehingga pengoptimalan kinerja sumber daya manusia pada suatu instansi sangat perlu untuk dilakukan.

Perpustakaan ialah tempat yang di dalamnya terdapat kegiatan pengumpulan, pengolahan, pengawetan, pelestarian, dan penyajian serta penyebaran informasi. Perpustakaan yang berkembang sekarang telah dipergunakan sebagai salah satu pusat informasi, sumber ilmu pengetahuan, penelitian, rekreasi, pelestarian khazanah budaya bangsa, serta memberikan berbagai layanan jasa lainnya. Perpustakaan diharapkan dapat menjadi tempat untuk pengembangan minat baca dan kebiasaan membaca. Perpustakaan dapat menjadi bagian dari pendidikan yang memiliki peran penting terhadap perkembangan pelajar sebagai sumber penambah wawasan dan pengetahuan. Perpustakaan menyimpan berbagai macam sumber informasi yang dimuat dalam buku-buku atau litertaur lainnya. Hal ini harus dapat dimanfaatkan dengan baik oleh para pengguna perpustakaan demi mengembangkan sumber daya manusia yang dapat menguasai berbagai macam bidang seiring dengan perkembangan zaman.

Pengembangan minat dan kegemaran membaca dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya ialah dengan diadakannya distribusi buku. Perpustakaan memiliki tujuan untuk memberi bantuan bahan pustaka atau buku yang diperlukan oleh para pemakainya. Buku menjadi salah satu hal penting yang diperlukan untuk menunjang program pengembangan minat dan kegemaran membaca.

Selama berabad–abad manusia telah dan masih menggunakan informasi dalam bentuk tercetak. Keadaan ini berubah kira–kira empat dekade yang lalu dengan mulai diperkenalkannya komputer dalam mengelola informasi. Dalam suatu lembaga atau organisasi, data ataupun informasi menjadi suatu hal yang sangat penting. Oleh karena itu, pengolahan data dan informasi harus dilakukan dengan sebaik mungkin agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Komputer telah membuka pintu bagi berbagai cara baru dalam mengakses dan menggunakan informasi, menciptakan dan mengakses indeks elektronik dari koleksi, basis data elektronik dari artikel–artikel jurnal, dan sebagainya. Layanan–layanan baru ini bukanlah dimaksudkan untuk menggantikan bahan–bahan tercetak, tetapi lebih baik untuk meningkatkan akses dan penggunaan informasi dengan memanfaatkan informasi dan teknologi komunikasi. Perkembangan teknologi yang ada dapat dimanfaatkan untuk menunjang aktivitas yang ada pada perpustakaan.

Pemanfaatan teknologi informasi pada pelayanan perpustakaan bertujuan untuk menciptakan pelayanan yang lebih efektif dan efisien. Pelayanan perpustakaan yang dilakukan secara manual dapat menjadi penghambat dalam penyaluran ilmu pengetahuan. Hal ini dapat terjadi karena pelayanan yang dilakukan secara manual membutuhkan waktu yang relatif lama. Selain itu, pengolahan data secara manual tentu rentan terhadap kesalahan serta kehilangan data akibat manusia. Kendala tersebut yang menjadikan pentingnya penggunaan teknologi sebagai Aplikasi pada pelayanan perpustakaan.

1. Metodologi

Metodologi berisi serangkaian tahapan yang dilakukan pada penelitian ini. Tahapan tersebut dimulai dari melakukan studi pendahuluan hingga melakukan perancangan pada sistem.

1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan merupakan tahapan yang dilakukan guna mengenali lebih lanjut mengenai objek yang dijadikan penelitian serta lingkungan terkait. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan mendalami situasi dan kondisi dari sistem yang akan dikembangkan. Dengan mengerti akan objek yang akan diteliti, maka harapan terhadap berjalannya sistem dapat dijadikan acuan dalam melakukan pengembangan pada sistem. Hal yang dilakukan dalam studi pendahuluan ialah meliputi pengumpulan informasi tentang proses pelayanan pada perpustakaan secara umum dan menggali informasi pendukung tentang proses pelayanan yang sesuai standar mutu.

1. Studi Literatur

Tahapan yang dilakukan setelah studi pendahuluan ialah studi literatur. Pada jenis penelitian ini mengatakan bahwa metode studi literatur merupakan bagian kegiatan yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data pustaka, membaca, dan mencatat. Studi kepustakaan dilakukan oleh setiap peneliti dengan tujuan utama yaitu mencari dasar pijakan/fondasi untuk memperoleh landasan teori dan kerangka berpikir.

1. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem sangat diperlukan karena pada tahap ini yang akan menentukan tahapan-tahapan selanjutnya dalam penelitian. Dengan melakukan analisis kebutuhan sistem, maka diharapkan dapat terciptanya sebuah sistem yang dapat memberikan kemudahan pada proses pelayanan dalam perpustakaan. Sistem yang akan dikembangkan merupakan sistem yang dapat memenuhi kebutuhan sebagai berikut :

* Dapat mengurangi kesulitan yang terdapat pada pengelolaan data dan pembuatan laporan dalam pelayanan perpustakaan.
* Dapat memberikan layanan yang lebih efektif dan efisien kepada pengguna perpustakaan.

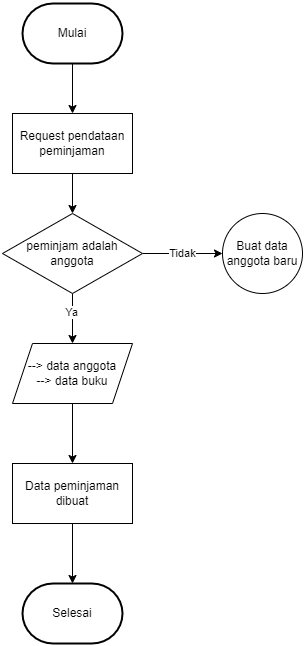
1. Perancangan Sistem

Seluruh perancangan sistem berlangsung melalui beberapa fase/langkah. Metodologi pengembangan perangkat lunak juga dikenal sebagai *software development life cycle* (SDLC). Metode *waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang paling tua karena sifatnya yang natural. Metode air terjun adalah metode SDLC paling awal yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam metode *waterfall* adalah sekuensial, dimulai dari proses perencanaan, analisis, perancangan, dan implementasi sistem. Metode tersebut dilakukan secara sistematis, dimulai dari fase kebutuhan sistem kemudian dilanjutkan ke fase analisis, desain, pengkodean, pengujian/validasi, dan pemeliharaan. Langkah-langkah yang dilalui harus dilakukan satu per satu (tidak melompat ke tahap berikutnya) dan berjalan secara berurutan, oleh karena itu dinamakan air terjun.

1. Arsitektur Sistem

Rancang bangun aplikasi buku perpustakaan (Sipinjam) adalah program peminjaman buku perpustakaan berbasis web yang menggunakan bahasa pemrograman *JavaScript* dan *MySQL*. Aplikasi peminjaman buku perpustakaan diberi nama Sipinjam. Sipinjam dapat diakses oleh petugas perpustakaan atau pustakawan yang bertanggung jawab melakukan pelayanan pada perpustakaan. Pelayanan perpustakaan yang menggunakan Sipinjam meliputi pendataan petugas, anggota, buku, peminjaman, dan pengembalian buku.

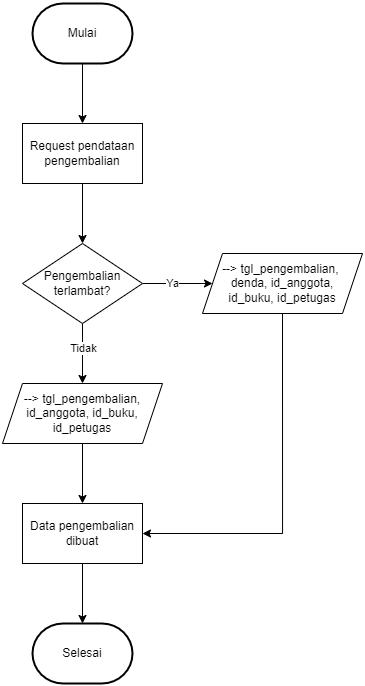
Dalam mengurus peminjaman buku perpustakaan pada Sipinjam, dibagi menjadi beberapa prosedur yang harus dijalankan. Prosedur yang pertama peminjam harus mendaftarkan dirinya sebagai anggota perpustakaan terlebih dahulu. Pendaftaran dilakukan dengan cara mendatangi petugas dan menyerahkan data diri kepada petugas. Kemudian petugas yang akan melakukan pendaftaran untuk anggota tersebut. Kemudian anggota dapat melakukan peminjaman di perpustakaan.



Gambar 2. *Flowchart* pendataan peminjaman

Gambar di atas menunjukkan alur proses pendataan peminjaman buku pada perpustakaan. Dalam proses pendataan peminjaman akan petugas akan mengecek data peminjaman terlebih dulu. Jika peminjam sudah terdaftar sebagai anggota, maka proses pendataan peminjaman dapat dilakukan. Jika peminjam belum terdaftar sebagai anggota, maka petugas akan mendaftarkan peminjam sebagai anggota terlebih dulu.

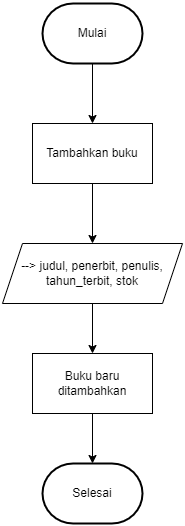
Proses berikutnya ialah pengembalian buku. *Flowchart* pengembalian buku dapat dilihat seperti pada gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. *Flowchart* pengembalian buku

Gambar di atas menunjukkan alur proses pengembalian buku setelah dipinjam pada perpustakaan. Pada pendataan pengembalian, pengembalian akan dicek apakah terlambat dari tanggal yang telah ditentukan atau tidak. Jika pengembalian melewati tanggal yang telah ditentukan, maka peminjam akan dikenakan denda dan tercatat pada sistem. Jika pengembalian tidak melewati tanggal yang telah ditentukan, maka peminjam tidak akan dikenakan denda.

Selain pendataan anggota, peminjaman, dan pengembalian buku, tentu sistem akan mencatat data buku yang dimiliki perpustakaan. *Flowchart* pendataan buku dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini.

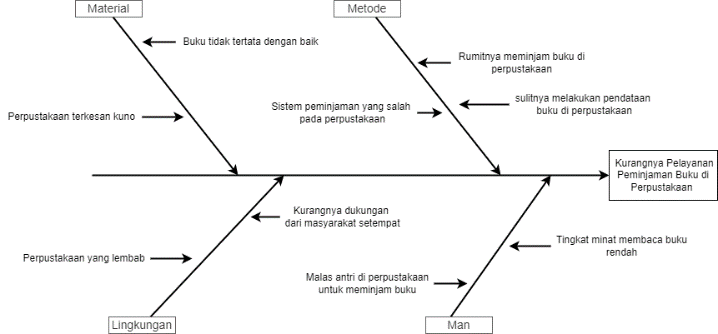


Gambar 4. *Flowchart* pendataan buku

Gambar di atas merupakan *flowchart* pendataan buku pada perpustakaan. Data yang dicatat meliputi judul buku, penerbit, pengarang, penulis, tahun terbit, dan stok buku.

* 1. *Diagram Fishbone*

Pada diagram fishbone ini menunjukan permasalahan pada pelayanan peminjaman buku pada perpustakaan,



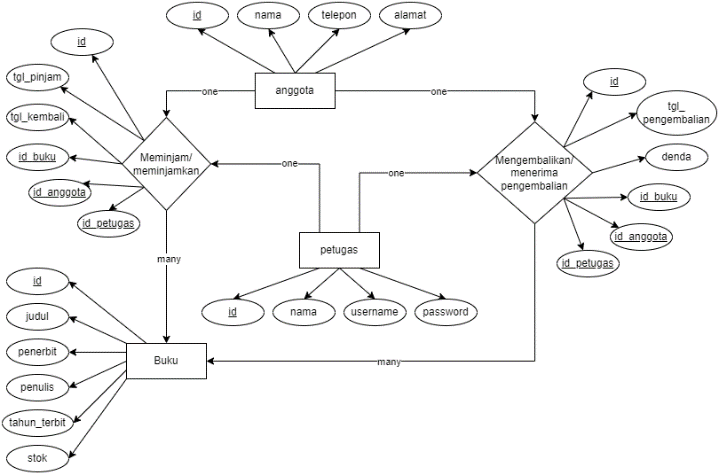
Gambar 24. Diagram Fishbone

1. Hasil dan Pembahasan

Sipinjam dirancang untuk memudahkan berbagai proses pelayanan yang ada pada perpustakaan. Sistem ini dapat melakukan pendataan terhadap data buku, peminjaman, pengembalian, anggota, dan data petugas. Data buku akan berisi data seluruh buku yang terdapat pada suatu perpustakaan. Semua buku yang masuk, dipinjam, dan telah dikembalikan dari peminjaman dapat dikelola pada Sipinjam. Data anggota akan digunakan untuk pendataan peminjaman. Setiap peminjam harus terdaftar sebagai anggota pada perpustakaan. Apabila peminjam belum terdaftar, maka datanya akan ditambahkan sebagai anggota. Petugas merupakan petugas perpustakaan yang melakukan pelayanan dengan menggunakan Sipinjam.

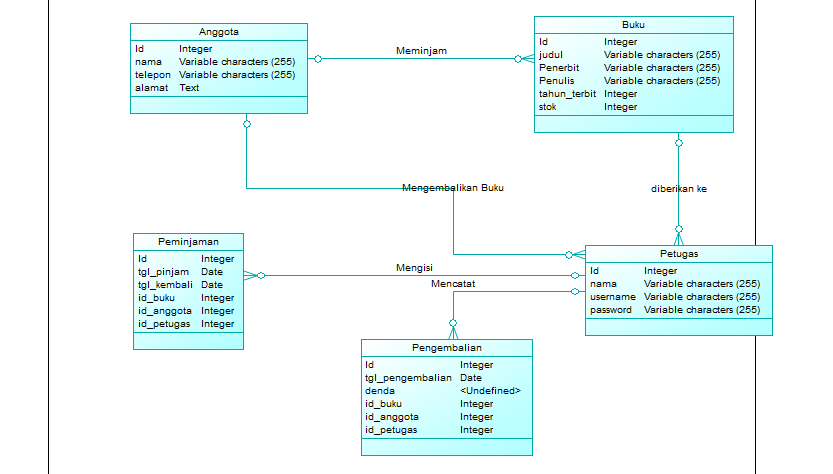
A. Perancangan Sistem

1. Entity Relationship Diagram: Pada Entity Relationship Diagram ini terdapat beberapa entitas yang bisa ditemukan dalam web Sipinjam. Berikut ini adalah entitas web Sipinjam yang meliputi anggota, petugas, buku, peminjam, dan pengembalian. berikut ini adalah gambar dari ERD Sipinjam.



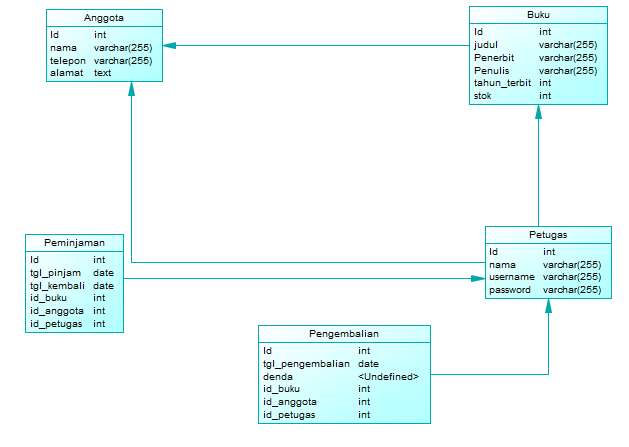
Gambar 5. *ERD* Sipinjam

1. Conceptual Data Model: CDM merupakan suatu teknik pemodelan data yang merepresentasikan entitas beserta relasi-relasi antar entitas pada sebuah aplikasiap menggunakan gambar. CDM memuat dua komponen utama, yaitu entitas dan relasi dideskripsikan lebih detail dengan sejumlah atribut di dalam entitas. Konsep CDM pada Sipinjam, yaitu anggota dapat meminjam buku di perpustakaan web Sipinjam kemudian buku diberikan kepada petugas, lalu petugas akan mengkonfirmasi peminjaman buku tersebut. Kemudian petugas mengisi peminjaman dan mencatat pengembalian buku. Berikut ini adalah gambar dari CDM. Berikut ini CDM basis data yang akan dibuat pada Sipinjam.



Gambar 6. CDM Sipinjam

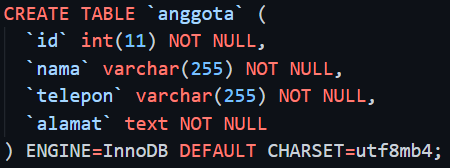
1. Physical Data Model: PDM dan CDM memiliki kemiripan dari segi entitas, atribut, dan relasi. Perbedaannya yaitu pada CDM tidak terdapat foreign key, sedangkan pada PDM terdapat foreign key di mana satu tabel bergantung pada tabel lainnya. Foreign key yaitu primary key yang berada pada tabel yang memiliki hubungan dengan tabel tersebut. Berikut ini adalah gambar dari PDM Sipinjam.



Gambar 7. PDM Sipinjam

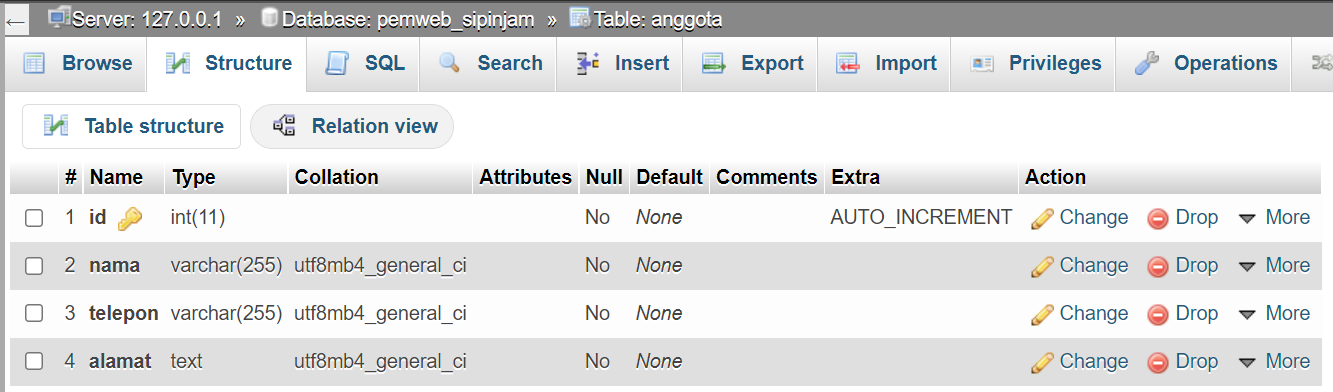
* 1. Basis Data

Pembuatan basis data dapat dilakukan setelah perancangan model basis data berupa *ERD*, *CDM*, dan *PDM*. Pembuatan basis data merupakan bentuk realisasi atau implementasi dari pemodelan basis data yang telah ada. Implementasi ini dilakukan dengan menggunakan *SQL* *statement* pada *DBMS*. *SQL* statement yang dimaksud merupakan *Data Definition Language* (*DDL*). Berikut ini *script* *DDL* yang diimplementasikan pada Sipinjam.



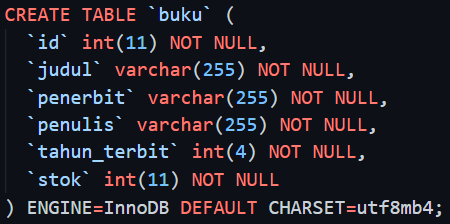
Gambar 8. *SQL Create Table* anggota

Gambar 8 menunjukkan *SQL* untuk membuat tabel anggota dalam basis data. Hasil dari *SQL* *create table* anggota di atas dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



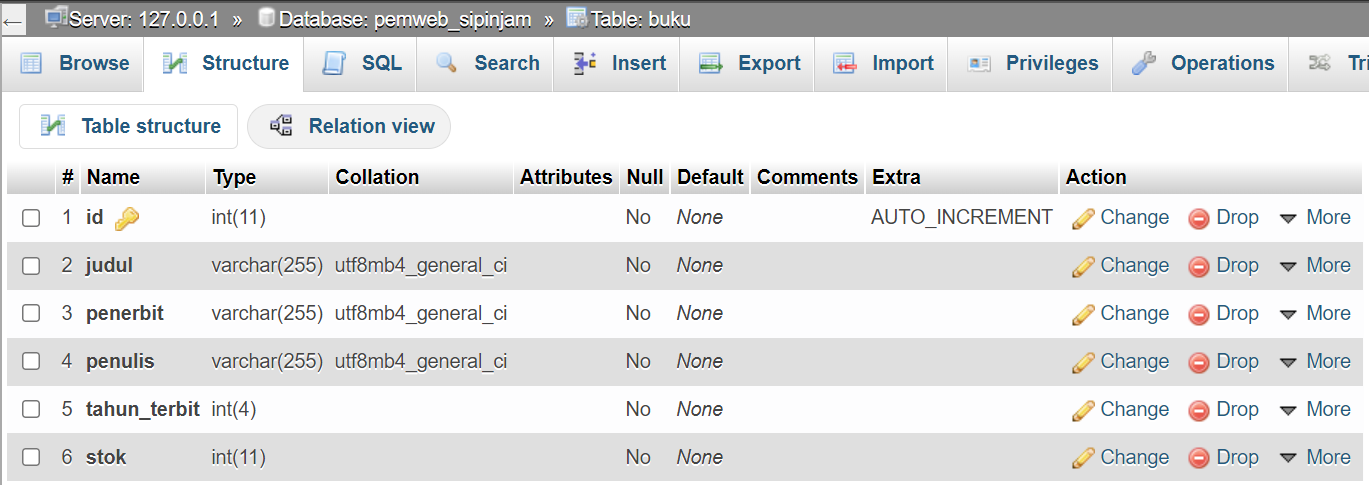
Gambar 9. Tabel anggota

Gambar 9 menunjukkan tabel anggota yang telah dibuat di dalam basis data.



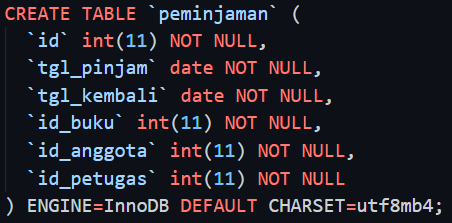
Gambar 10. *SQL Create Table* buku

Gambar 10 menunjukkan *SQL* untuk membuat tabel buku dalam basis data. Hasil dari *SQL* *create table* buku di atas dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



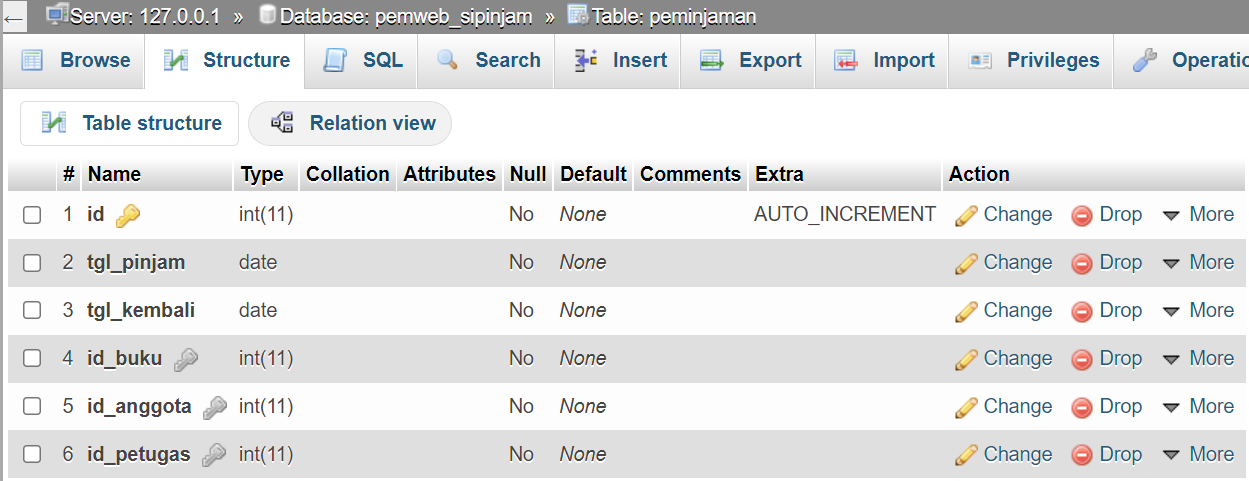
Gambar 11. Tabel buku

Gambar 11 menunjukkan tabel buku yang telah dibuat di dalam basis data.



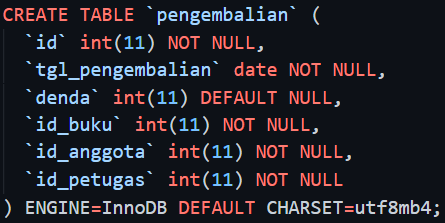
Gambar 12. *SQL Create Table* peminjaman

Gambar 12 menunjukkan *SQL* untuk membuat tabel peminjaman dalam basis data. Hasil dari *SQL* *create table* peminjaman di atas dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



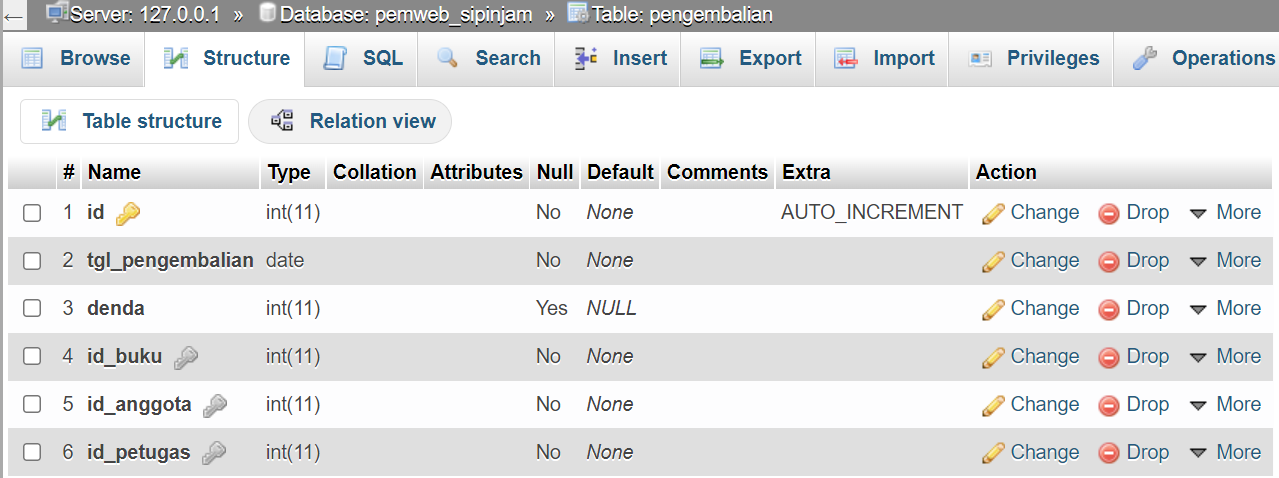
Gambar 13. Tabel peminjaman

Gambar 13 menunjukkan tabel peminjaman yang telah dibuat di dalam basis data.



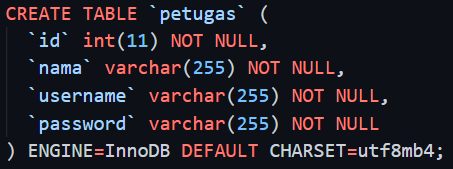
Gambar 14. *SQL Create Table* pengembalian

Gambar 14 menunjukkan *SQL* untuk membuat tabel pengembalian dalam basis data. Hasil dari *SQL* *create table* pengembalian di atas dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



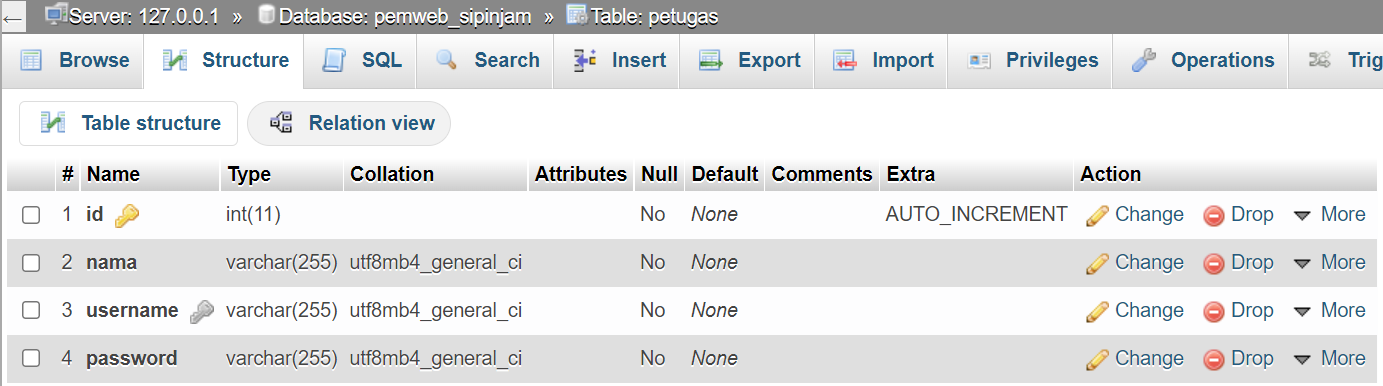
Gambar 15. Tabel pengembalian

Gambar 15 menunjukkan tabel pengembalian yang telah dibuat di dalam basis data.



Gambar 16. *SQL Create Table* petugas

Gambar 16 menunjukkan *SQL* untuk membuat tabel petugas dalam basis data. Hasil dari *SQL* *create table* petugas di atas dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 17. Tabel petugas

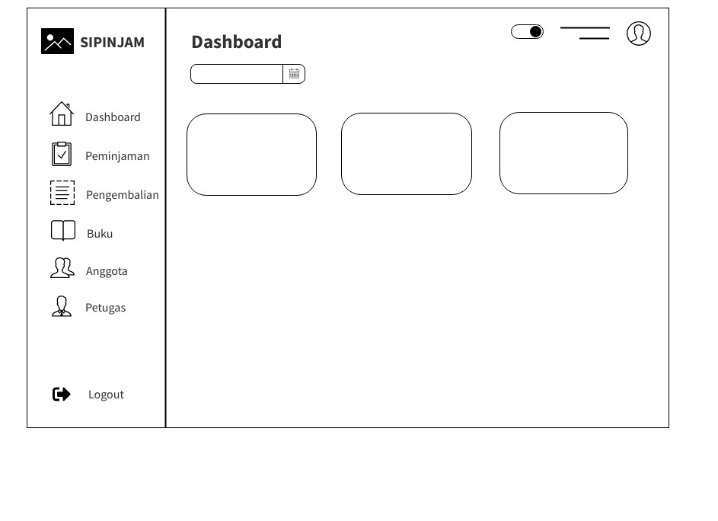
Gambar 17 menunjukkan tabel petugas yang telah dibuat di dalam basis data.

* 1. Perancangan Graphical User Interface

Perancangan *Graphical User Interface* (*GUI*) dilakukan untuk memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mengoperasikan sistem. Dengan adanya *GUI*, pengguna dapat dengan mudah untuk menjalankan setiap fungsi yang ada pada sistem. Untuk mencapai hal tersebut, desain *GUI* harus menyediakan komponen seperti tombol dan kolom masukan.

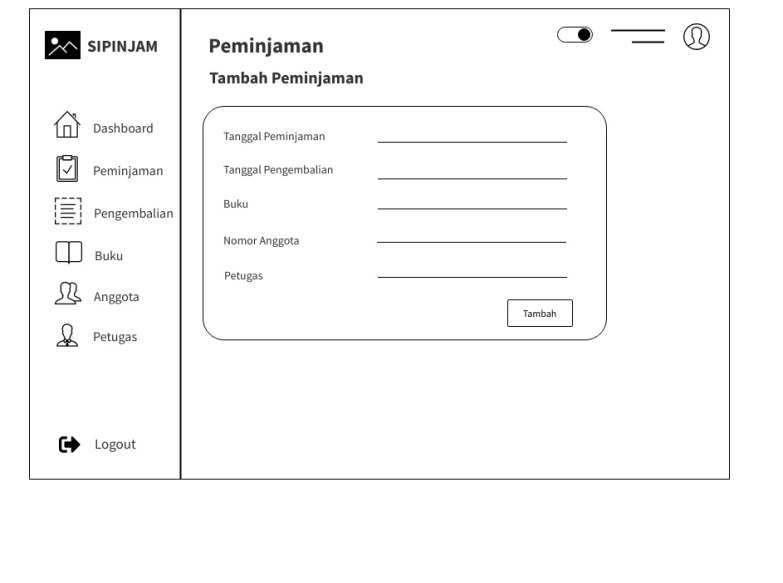
Desain *GUI* yang dibuat memiliki *sidebar* pada sisi kiri yang berfungsi sebagai navigasi menu. *Sidebar* memuat logo dan nama sistem di bagian paling atas, kemudian memuat daftar menu di bawahnya, dan yang terakhir, yaitu tombol *logout* untuk keluar dari sistem. Pada sisi kanan atas memuat beberapa komponen yang meliputi tombol pengganti tema, nama petugas, dan foto profil petugas. Sisanya merupakan bagian konten dari masing-masing menu pada sistem

Desain *GUI* dirancang dengan menggunakan *tool* bernama Mockflow yang dapat diakses secara daring. Hasil desain *GUI* pada Sipinjam dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



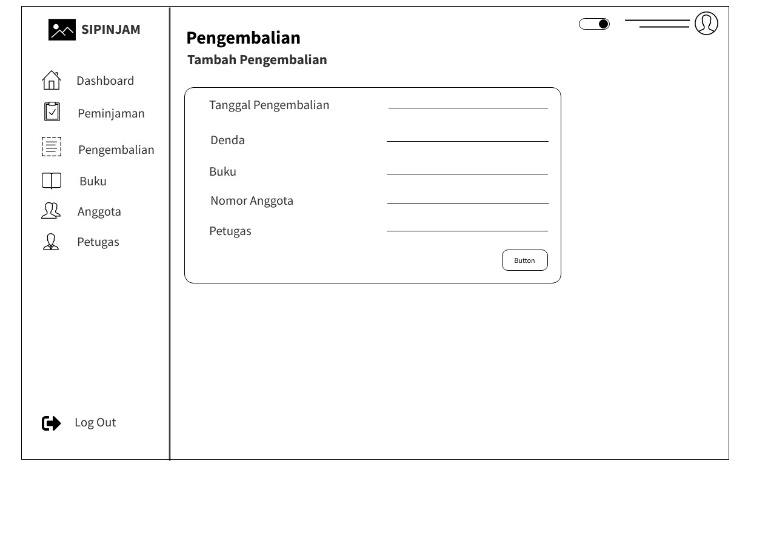
Gambar 18. Desain *GUI* dashboard

Gambar 18 menunjukkan Desain *GUI* dashboard. Pada dashboard, terdapat tiga buah kotak yang berfungsi untuk menampilkan jumlah data. Kotak pertama akan menampilkan jumlah data peminjaman, kotak kedua menampilkan jumlah data buku, dan kotak ketiga menampilkan jumlah data anggota pada perpustakaan.



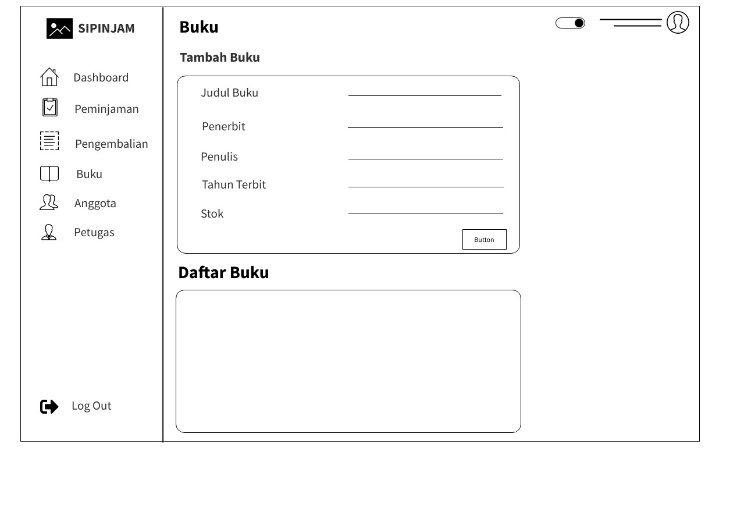
Gambar 19. Desain *GUI* menu peminjaman

Gambar 19 menunjukkan Desain *GUI* menu peminjaman. Pada menu peminjaman, terdapat satu buah kotak yang berfungsi untuk sebagai *form* untuk memasukkan data peminjaman.



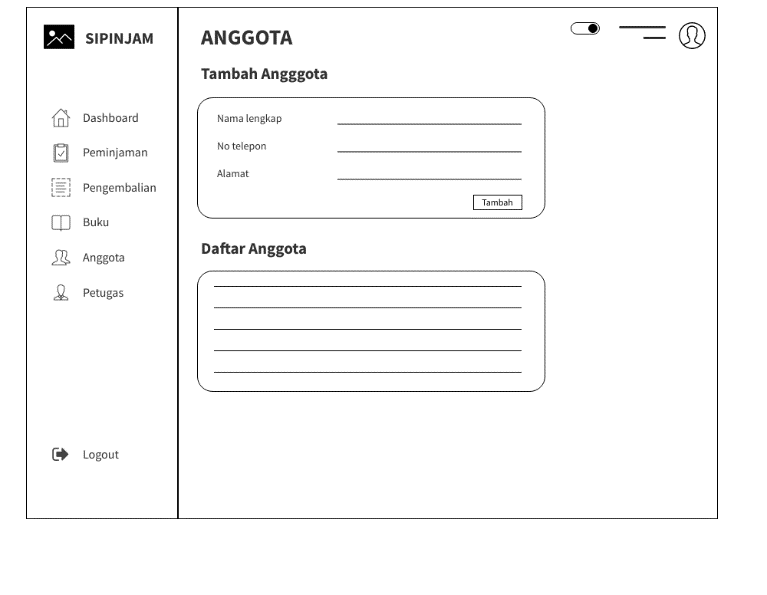
Gambar 20. Desain *GUI* menu pengembalian

Gambar 20 menunjukkan Desain *GUI* menu pengembalian. Pada menu pengembalian, terdapat satu buah kotak yang berfungsi sebagai *form* untuk memasukkan data pengembalian buku pada perpustakaan.



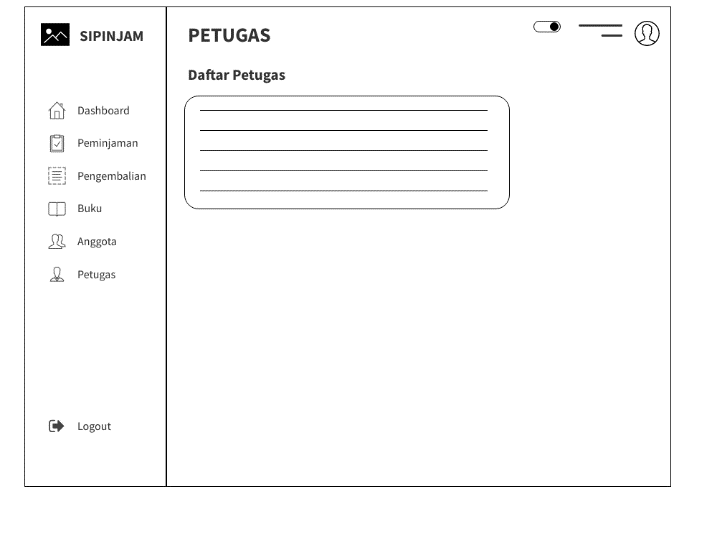
Gambar 21. Desain *GUI* menu buku

Gambar 21 menunjukkan Desain *GUI* menu buku yang berfungsi untuk mengolah data buku. Pada menu buku, terdapat dua buah kotak. Kotak yang pertama berfungsi sebagai *form* untuk memasukkan data buku pada perpustakaan. Kotak kedua berfungsi sebagai tabel yang menampilkan data buku perpustakaan.



Gambar 22. Desain *GUI* menu anggota

Gambar 22 menunjukkan Desain *GUI* menu anggota yang berfungsi untuk mengolah data anggota perpustakaan. Pada menu anggota, terdapat dua buah kotak. Kotak yang pertama berfungsi sebagai *form* untuk menambahkan data anggota perpustakaan. Kotak kedua berfungsi sebagai tabel yang menampilkan data anggota perpustakaan.



Gambar 23. Desain *GUI* menu petugas

Gambar 23 menunjukkan Desain *GUI* menu petugas. Pada menu petugas, terdapat satu buah kotak yang berfungsi sebagai tabel untuk menampilkan data pengembalian petugas perpustakaan.

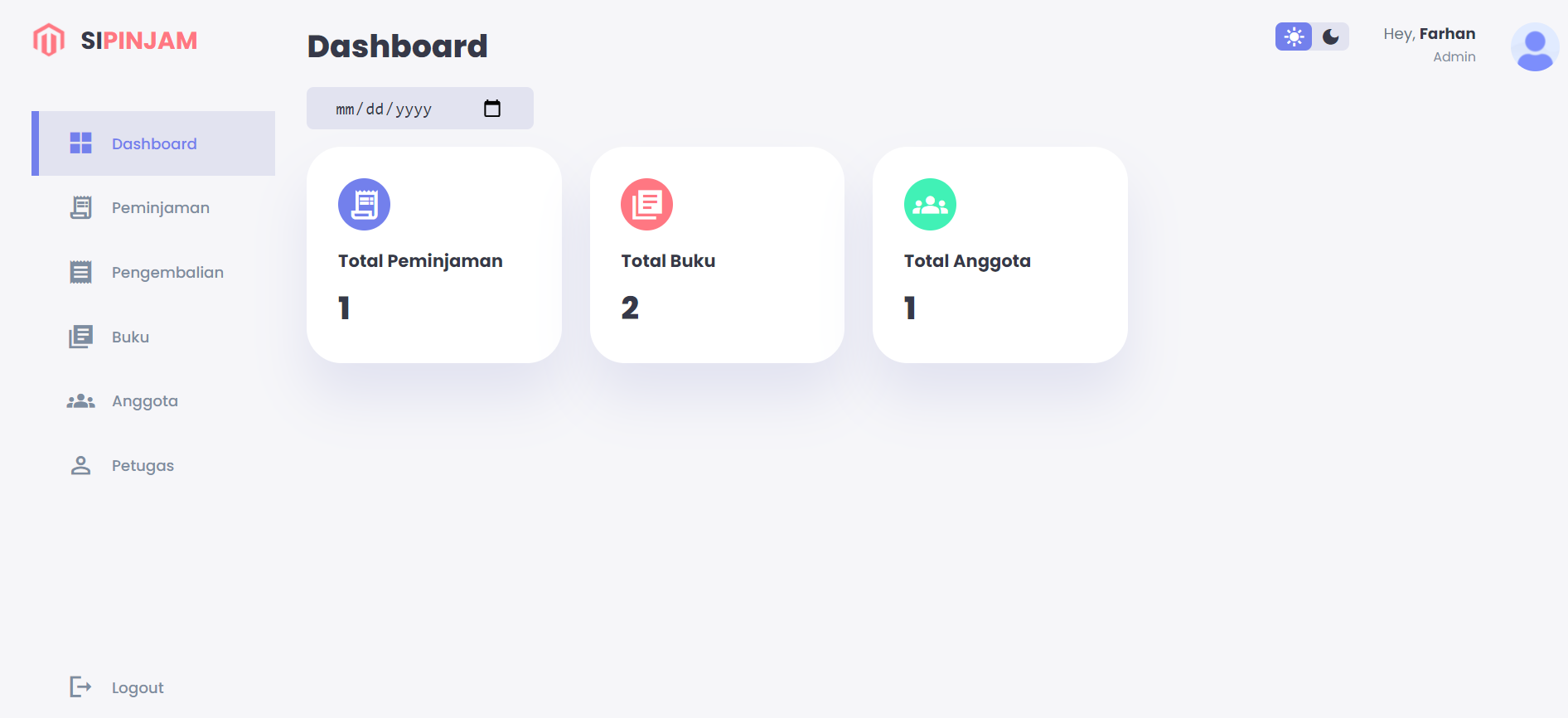
* 1. Penjelasan Alur Software 1 Siklus

Pada siklus ini menjelaskan metodologi yang digunakan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dan proses untuk pengembangan *software* secara keseluruhan. Pada aplikasi Sipinjam ini, memakai metode *waterfall*. Pada metode tersebut dilakukan secara bertahap. dimulai dari fase kebutuhan sistem kemudian dilanjutkan ke fase analisis, desain, pengkodean, pengujian/validasi, dan pemeliharaan. Setiap anggota mendaftar terlebih dahulu kemudian anggota dapat meminjam buku dan diserahkan kepada petugas perpustakaan. Lalu Petugas mencatat peminjaman. Setelah itu, anggota wajib mengembalikan buku yang telah dipinjam sesuai dengan tanggal batas peminjaman. Ketika anggota mengembalikan buku, petugas mencatat pengembalian. Model *waterfall* ini dilakukan secara bertahap seperti air mengalir. Peminjaman buku tersebut harus melakukan prosedur yang telah ditentukan.

* 1. Hasil Perancangan

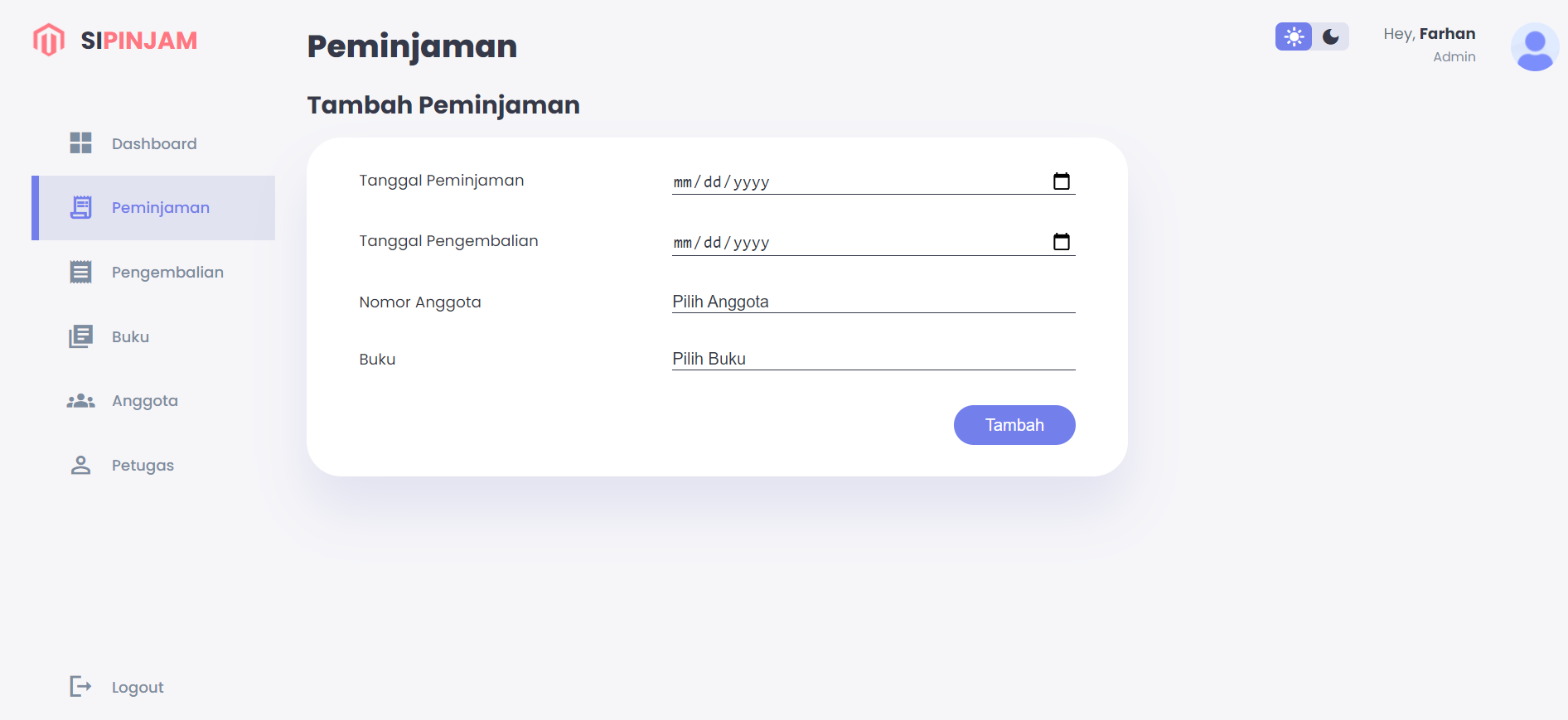
Hasil perancangan Aplikasi peminjaman buku perpustakaan atau Sipinjam ini sudah cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, dan kebutuhan performa yang dapat berjalan dengan baik. Hasil perancangan yang dimaksud memiliki beberapa fitur dalam sistem yang di antaranya ialah sebagai berikut.

1. *Dashboard:* Adapun yang pertama terdapat fitur Dashboard, pada fitur tersebut terdapat 3 tampilan yaitu, total peminjaman, total buku, dan total anggota. Tampilan fitur *dashboard* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



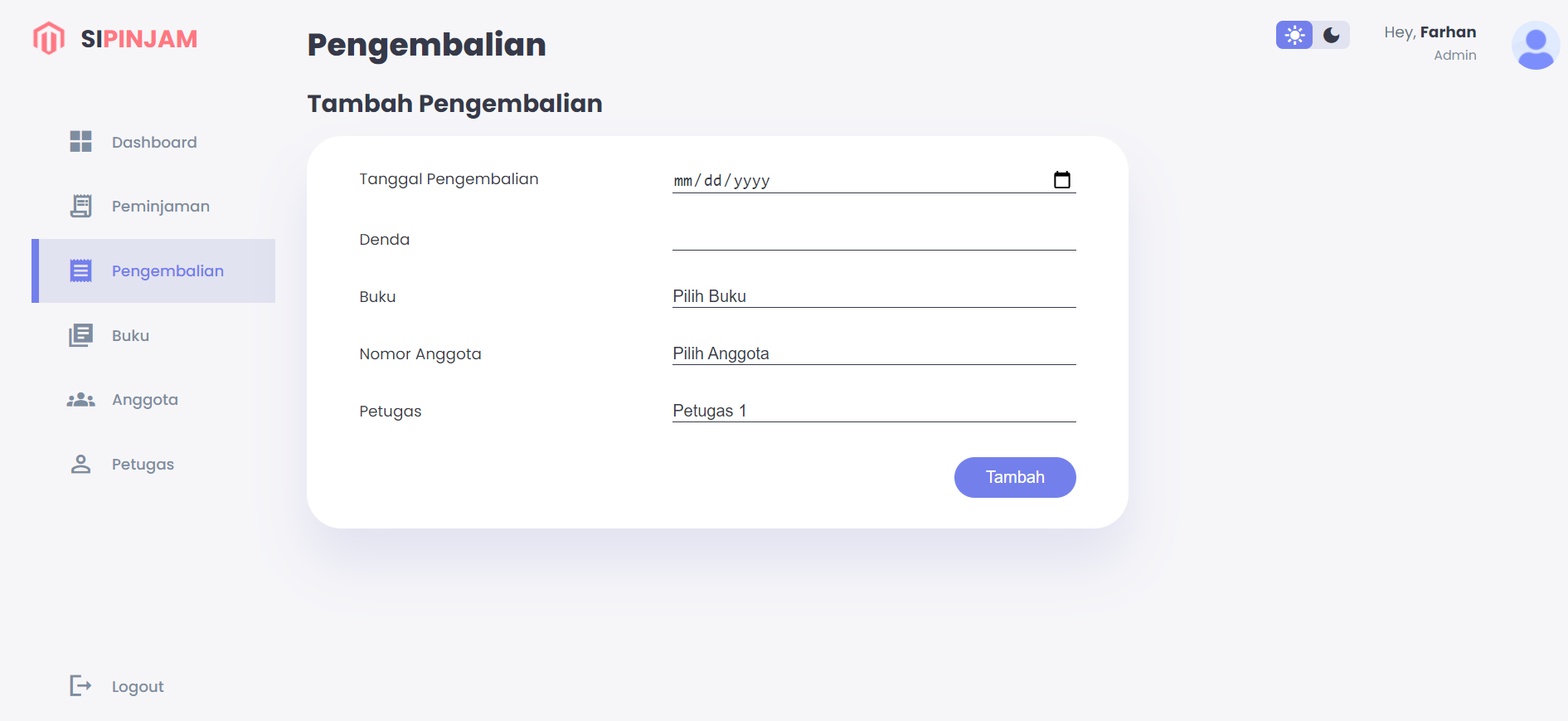
Gambar 24. Tampilan fitur dashboard

1. *Peminjaman:* Fitur yang kedua yaitu fitur Peminjaman, pada fitur tersebut terdapat data *input* berupa memasukkan data tanggal peminjaman, tanggal pengembalian, buku, nomor anggota dan nama petugas. Tampilan pada fitur peminjaman dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



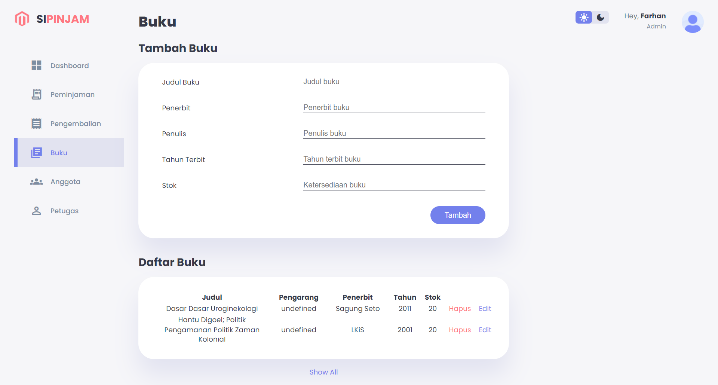
Gambar 25. Tampilan fitur peminjaman

1. *Pengembalian:* Fitur yang ketiga yaitu fitur Pengembalian, pada fitur tersebut terdapat data *input* berupa memasukkan data tanggal pengembalian, denda, buku, nomor anggota, dan nama petugas. Tampilan fitur pengembalian dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



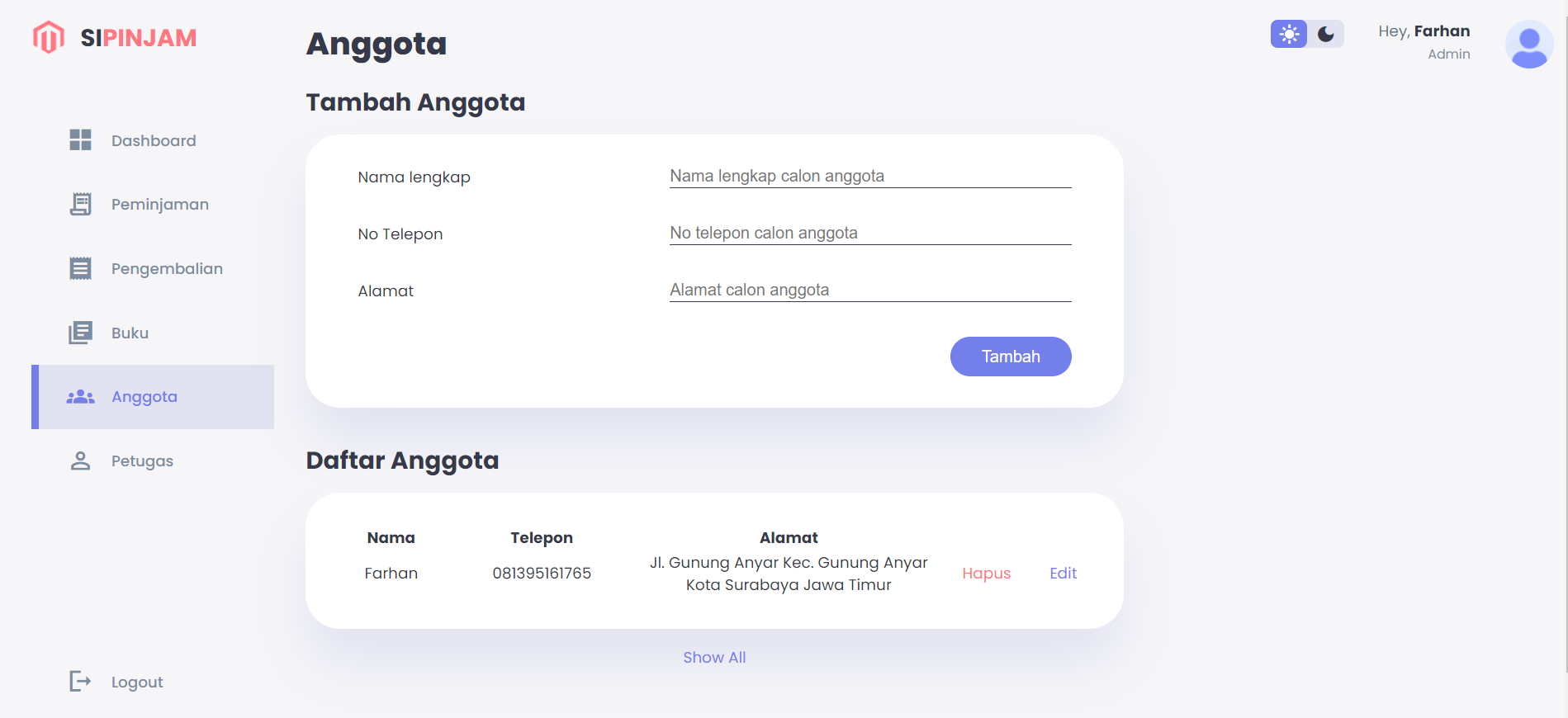
Gambar 26. Tampilan fitur pengembalian

1. *Buku:* Fitur yang keempat yaitu fitur Buku, pada fitur tersebut terdapat dua data menu *input* yaitu *input* tambah buku dan daftar buku. Pada menu *input* tambah buku terdapat data judul buku, penerbit, penulis, tahun terbit, dan stok. Pada menu daftar buku, terdapat judul buku, penerbit, penulis, tahun terbit, dan stok buku. Tampilan fitur buku dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 27. Tampilan fitur buku

1. *Anggota:* Fitur yang kelima yaitu fitur Anggota, pada fitur tersebut terdapat dua data menu yaitu *input* tambah anggota dan daftar anggota. Pada menu *input* tambah anggota terdapat data nama lengkap, no. telepon, dan alamat. Pada menu daftar anggota terdapat nama anggota, no. telepon, dan alamat. Tampilan pada fitur anggota dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 28. Tampilan fitur anggota

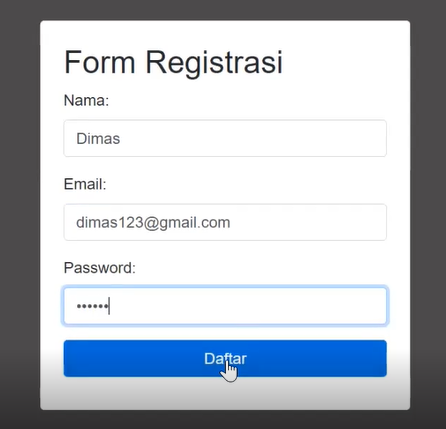
1. *Petugas:* Fitur yang terakhir yaitu fitur data Petugas dan terdapat informasi mengenai petugas dalam perpustakaan.
   1. *Pengujian Software*

TABEL I  
Hasil Pengujian *Software*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Deskripsi | Fitur | Hasil Pengujian *Software* | Status |
| Masukan username dan password | Login dan register | Sistem mengisi username dan password | Berhasil |
| Memilih Menu pada tampilan awal aplikasi | Dashboard | Sistem akan menampilkan beberapa tampilan total peminjaman, total buku dan total anggota | Berhasil |
| Memilih dan memasukan buku yang ingin dipinjam | Peminjaman | Sistem dapat menampilkan peminjaman, kemudian sebagai pengguna, pengguna dapat melakukan peminjaman buku di perpustakaan | Berhasil |
| Anggota perpustakaan harus mengembalikan buku yang telah dipinjam dengan ketentuan batas waktu | Pengembalian | Sistem dapat melakukan fitur pengembalian buku jika user sudah membaca buku | Berhasil |
| Mendata anggota baru yang telah daftar pada aplikasi | Anggota | Sistem dapat melakukan pendataan terhadap anggota perpustakaan | Berhasil |
| Mencari data buku sesuai kriteria user untuk melakukan peminjaman | Buku | Sistem dapat menampikan beberapa daftar buku. Fungsi dari daftar buku adalah agar buku tertata dengan rapi sesuai dengan abjadnya | Berhasil |

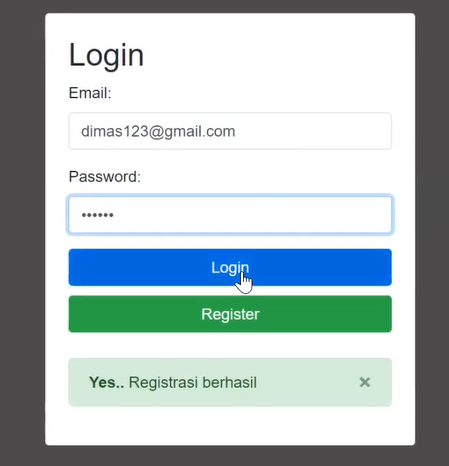
* 1. *Validasi Software*

Pada tahap pengujian validasi software penulis melakukan beberapa tahapan untuk menguji aplikasi yang telah dibuat. Berikut ini adalah pengujian pada aplikasi Sipinjam.



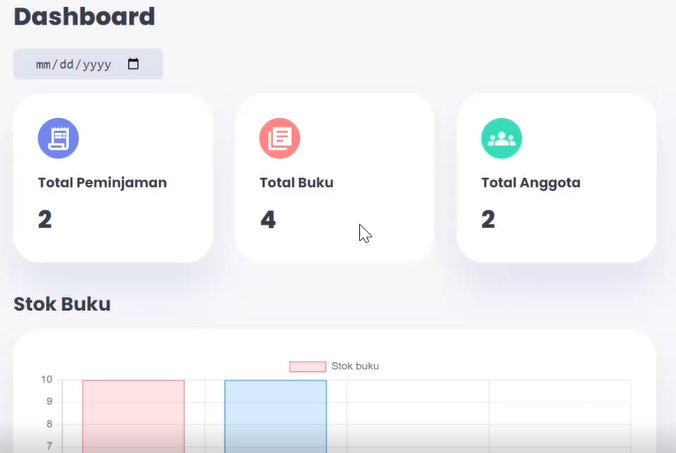
Gambar 29. Tampilan *form* registrasi

Gambar di atas menunjukkan bahwa proses register pada akun petugas telah berhasil dengan cara memasukkan nama, email, dan *password*.



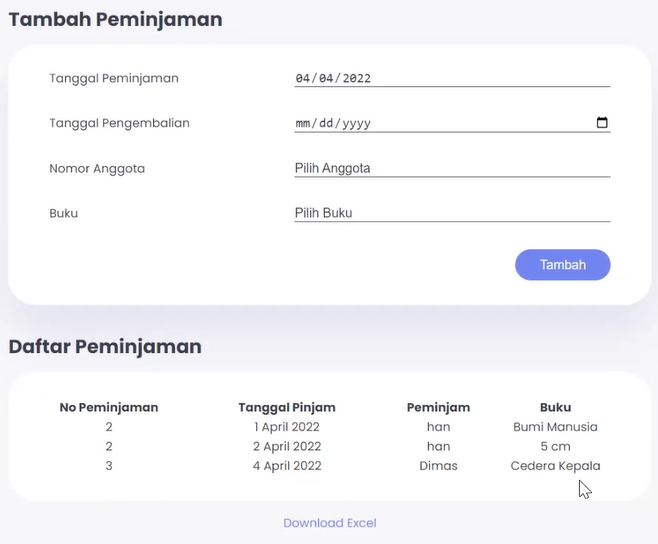
Gambar 30. Tampilan *form login*

Gambar di atas menunjukkan proses registrasi dan melakukan *login* pada akun yang telah dibuat sebelumnya.



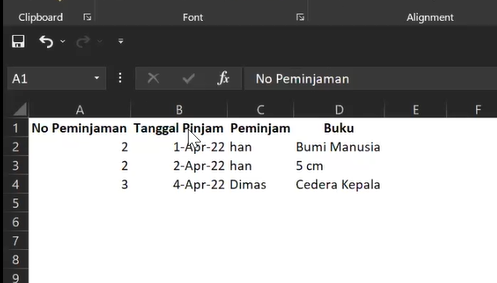
Gambar 31. Tampilan *dashboard*

Pada halaman selanjutnya menampilkan *Dashboard* yang berisi total peminjaman, total buku dan anggota. Menampilkan stok buku dalam bentuk diagram batang.



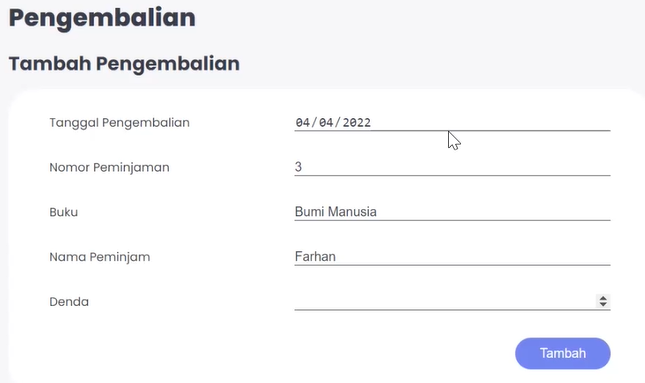
Gambar 32. Tampilan peminjaman

Gambar di atas menunjukkan pengisian data peminjaman buku beserta tanggal pinjam dan tanggal kembali meminjam buku, nomor anggota, dan buku yang ingin dipinjam.



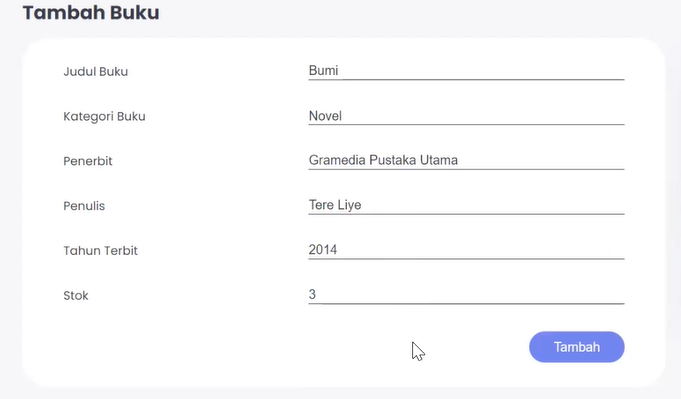
Gambar 33. Tampilan excel data peminjaman

Gambar di atas menampilkan data peminjaman ke dalam excel telah berhasil.



Gambar 34. Tampilan pengembalian

Gambar di atas melakukan pengisian *form* pengembalian buku telah berhasil.



Gambar 35. Tampilan tambah buku

Proses selanjutnya memasukkan dan menambahkan data buku dengan mengisi judul buku kategori buku dan sebagainya.



Gambar 36. Daftar buku

Menampilkan data buku yang telah ditambah berhasil dilakukan.



Gambar 37. Tambah anggota

Selanjutnya proses memasukkan dan menambahkan anggota perpustakaan ke dalam aplikasi Sipinjam berhasil ditambahkan.



Gambar 27. Daftar anggota

Menampilkan tambah anggota berhasil dilakukan.

1. Kesimpulan

Dari hasil perancangan dan implementasi Rancang Bangun Aplikasi Peminjaman Buku Perpustakaan (Sipinjam) Berbasis Web merupakan sistem yang bertujuan untuk mempermudah petugas dalam mengelola buku dan data peminjaman buku dalam perpustakaan. Sistem ini dirancang dengan menggunakan pemrograman *JavaScript* dan basis data *MySQL*.

Sipinjam yang telah dirancang dapat dikembangkan lebih lanjut agar sistem yang sudah berjalan dapat diakses secara lebih maksimal dan menambah fitur agar sistem lebih berkembang. Untuk hal itu, maka perlu dilakukan uji coba lebih lanjut terhadap sistem untuk menyempurnakan aplikasi peminjaman buku perpustakaan.