

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN PADA
SMP NEGERI 3 CAWAS**

NASKAH PUBLIKASI



diajukan oleh

Agus Suryanto

09.12.4035

kepada

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

NASKAH PUBLIKASI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN PADA
SMP NEGERI 3 CAWAS**

disusun oleh

Agus Suryanto


09.12.4035

Dosen Pembimbing


Ema Utami, DR., S.Si, M.Kom
NIK. 190302037

Tanggal, 21 Agustus 2013

**Ketua Jurusan
Sistem informasi**


Drs. Bambang Sudaryatno, MM
NIK. 190302029

LIBRARY INFORMATION SYSTEM DESIGN AT CAWAS 3rd JUNIOR HIGH SCHOOL

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN PADA SMP NEGERI 3 CAWAS

**Agus Suryanto
Ema Utami
Jurusan Sistem Informasi
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

ABSTRACT

Cawas 3rd State Junior High School Library circulation that still done manually all this time, therefore library reader service staffs are often having problem and constraints such as library collections that get more and more complex, borrower data, library collections transaction and circulation that result in getting more and more tardiness in service to library member and report making.

System designs that are used are use process method, waterfall, tools that are used to design the system are Context Chart, and DFD. While database application development tools use Microsoft Acces and Visual Basic 6.0 programming language.

This system also later be expected can produce easiness of books circulation management, books handling, and members data up to reports that needed by library staffs, so that the growth and the development of library circulation process will go on fast and especially later will implicate with library member satisfaction in the case of sub librarianship.

Keywords : *Library Information System, Microsoft Acces, Visual Basic 6.0*

1. Pendahuluan

Dalam merespon berbagai perkembangan dan perubahan yang sangat cepat terjadi di tengah-tengah masyarakat, serta menghadapi tantangan kedepan, khususnya tahun 2013, Perkembangan teknologi untuk sekarang ini memang dirasakan sangat penting. Terlebih lagi pada proses pengolahan data menjadi sumber informasi yang sangat di perlukan. Tidak hanya di perusahaan besar atau di organisasi besar saja yang memerlukan informasi dari pengolahan data dengan tepat, tetapi bagi sekolah pun sekarang tentu memerlukan informasi secepat dan seakurat mungkin.

Sekolah merupakan salah satu bentuk dari organisasi yang di dalamnya terdapat penelitian belajar mengajar dan bersumber dari perpustakaan sekolah yang berada dibawah dan bertanggung jawab pada seorang kepala sekolah. Segala penelitian yang berlangsung tidak bisa dimonitoring secara keseluruhan tanpa adanya suatu pengorganisasian yang tepat. Untuk itulah pengorganisasian dengan perancangan basis data dapat menjawab semua pertanyaan yang muncul.

Perpustakaan adalah sebuah unit kerja yang mengelola bahan pustaka, baik bahan cetak maupun non cetak yang dikelola secara sistematis, kemudian di manfaatkan bagi kepentingan pemakainya sebagai sumber informasi. Sebagai pusat informasi perpustakaan dituntut untuk dapat memenuhi kebutuhan pemakai jasa dalam mendapatkan informasi agar lebih mudah, cepat, tepat dan berdaya guna.

Dalam hal ini saya tertarik untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Cawas pada bagian perpustakaan yang dokumen-dokumennya serta penyusunan datanya dirasa masih kurang efektif terlebih lagi di bagian perpustakaan, dapat dikatakan minim dan pengolahan data yang masih terolong lambat, berkas yang terpisah, kesalahan penyimpanan data, sehingga mempengaruhi dalam hal pengambilan keputusan, dan membutuhkan suatu pengembangan sistem yang mampu menangani permasalahan perpustakaan secara cepat dan terkomputerisasi. Pengelolaan data di perpustakaan SMP Negeri 3 Cawas saat ini masih bersifat manual dengan menggunakan arsip kertas sebagai penyimpanan datanya dan belum ada perangkat lunak yang khusus digunakan untuk mengelola data perpustakaan. Dengan pengelolaan data secara manual tersebut berbagai kesulitan pun terjadi seperti pada pengelolaan data anggota, data buku, transaksi peminjaman dan pengembalian, pembuatan laporan peminjaman buku, mengetahui buku yang sering dipinjam, sehingga data dan informasi yang dibutuhkan tidak dapat dengan mudah dikelola dan diketahui.

Untuk itulah penulis memberikan solusi menggunakan program Microsoft Visual Basic 6.0 dengan aplikasinya untuk membantu pendataan secara komputerisasi yang lebih efektif dan efisien. Maka dibangun suatu sistem informasi perpustakaan terkomputerisasi yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan perpustakaan secara cepat. Sistem informasi ini diharapkan untuk mampu meningkatkan kinerja, fleksibilitas dan efisiensi dari sistem perpustakaan, selain itu juga diharapkan untuk dapat memantau data secara terpadu dan terus menerus. Selama ini kegiatan perpustakaan pada sistem informasi di SMP Negeri 3 Cawas masih cenderung bersifat manual. Komunikasi data yang dipergunakan selama ini sangatlah terbatas dan kurang efisien dalam penggunaannya.

Dari permasalahan ini saya mencoba untuk membuat program aplikasi perpustakaan sehingga di harapkan dapat memudahkan petugas perpustakaan. Maka dari itu penulis mencoba merancang dan membuat perangkat lunak yang berjudul " Sistem Informasi Perpustakaan SMP Negeri 3 Cawas ".

2. Landasan Teori

2.1 Definisi Sistem

Menurut Jogiyanto (2000 : 683) sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Suatu sistem dapat terdiri dari sistem-sistem bagian (subsystem). Sebagai missal, sistem komputer dapat terdiri dari subsistem perangkat keras dan perangkat lunak. Masing-masing subsistem terdiri dari subsistem-sbsistem yang lebih kecil lagi atau terdiri dari komponen-komponen.

Menurut Jerry Fith Gerald dalam tulisannya Jogiyanto (2000 : 683)sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

2.2 Definisi Informasi

Menurut Jogiyanto (2000: 688) Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian- kejadian (event) yang nyata (fact) yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto (2000: 697) Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem didalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang- orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur- prosedur dan pengendalian yang ditunjukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting , memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian- kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan.

2.4 Pengertian Sistem Informasi Perpustakaan

Menurut Beiling Siregar (2007 : 137), Sistem informasi perpustakaan adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi pelayanan publik yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi peminjaman, pengembalian dan perpanjangan buku dan pembuatan laporan harian, bulanan ataupun tahunan guna mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.5 Manfaat Sistem Informasi Perpustakaan

Manfaat dari penerapan sistem informasi pada perpustakaan menurut (Ishak, 2008:89) diantaranya adalah:

- a. Mengefisiensikan dan mempermudah pekerjaan dalam perpustakaan.
- b. Memberikan layanan yang lebih baik kepada pengguna perpustakaan.
- c. Meningkatkan citra perpustakaan
- d. Pengembangan infrastruktur nasional, regional dan global.

2.6 Pengertian Desain Sistem

Desain adalah proses aplikasi berbagai teknik dan prinsip bertujuan pendefinisian suatu perangkat, suatu proses atau system detail yang memadai dan memungkinkan unuk realisasi fisiknya.

Desain sistem merupakan tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk (Varzello and Teutor, 1982).

2.7 Pengertian Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang saling berelasi. Data sendiri merupakan fakta mengenai obyek, orang, dan lain – lain. Data dinyatakan dengan nilai (angka, deretan karakter atau simbol).

3. Analisis dan Perancangan Sistem

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

3.1.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan jenis kebutuhan berupa proses-proses apa saja yang bisa dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional dari sistem informasi perpustakaan disini hanya ada admin. Berikut ini adalah rinciannya :

- a. Pencatatan, edit, hapus dan penyimpanan data anggota
- b. Pencatatan, edit, hapus dan penyimpanan data buku
- c. Pencatatan, edit, hapus dan penyimpanan data pengarang
- d. Pencatatan, edit, hapus dan penyimpanan data penerbit
- e. Pencatatan, edit, hapus dan penyimpanan data kategori
- f. Penyimpanan dan pencatatan transaksi peminjaman
- g. Penyimpanan dan pencatatan transaksi pengembalian
- h. Mengganti pengaturan pada aplikasi
- i. Pembuatan laporan buku, anggota, peminjaman, pengembalian, denda, dan rating buku yang sering di pinjam

3.1.2 Kebutuhan Non Fungsional

1. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi sirkulasi perpustakaan ini adalah seperangkat komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Processor Intel Pentium 4 3.06GHz
- b. Motherboard Intel DG41TY
- c. RAM Kingston 2GB 667MHz DDR2
- d. Monitor Dell E173FP 17"
- e. HDD Western Digital Caviar 80GB
- f. Mouse and keyboard Combo
- g. VGA nVidia Geforce FX5700
- h. Casing Cooler Master Elite 430 Mid
- i. Dell Dimension Optiplex Dual Layer DVD+/-RW CDRW DVD CD-ROM Internal Combo Drive
- j. Printer Canon MP280

2. Kebutuhan Perangkat Lunak

- a. Windows XP Professional
- b. Microsoft Office 2007

3. Perangkat Manusia (Brainware)

Sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk membangun sistem dan mengoperasikan sistem yaitu :

:

- a. Analisis Sistem
Bertugas mengawasi dan menganalisis memberikan penjelasan terhadap suatu masalah yang diselesaikan dengan komputer.
- b. Programmer
Petugas melakukan penulisan kode program dan database sesuai dengan arahan analisis sistem.
- c. Operator
Bertugas mengoperasikan sistem dengan komputer yang telah disediakan.

3.2 Analisis Kelayakan Sistem

1. Kelayakan Teknis

Kelayakan teknis menyoroti kebutuhan sistem yang telah disusun dari aspek teknologi yang akan digunakan. Jika teknologi yang dikehendaki untuk pengembangan sistem merupakan teknologi yang mudah didapat, murah, dan tingkat pemakainya mudah, maka secara teknis usulan kebutuhan sistem yang bisa dinyatakan layak.

2. Kelayakan Operasional

Kelayakan operasional menyangkut beberapa aspek. Untuk disebut layak secara operasional, usulan kebutuhan sistem harus benar-benar bisa menyelesaikan masalah yang ada di sisi pemesan sistem informasi. Disamping itu, informasi yang dihasilkan oleh pengguna tepat pada saat pengguna menginginkannya.

3. Kelayakan Hukum

Pengembangan sistem dapat dikatakan layak secara hukum jika sistem tidak melanggar hukum yang berlaku. Penggunaan software asli dan berlisensi yang terkait dalam penggunaan aplikasi pendukung sistem merupakan syarat yang harus dipenuhi agar tidak terjadi masalah dikemudian hari.

4. Kelayakan Ekonomi

Aspek yang paling dominan dari aspek kelayakan yang lain adalah kelayakan ekonomi. Tak dapat disangkal lagi motivasi pengembangan sistem informasi pada perusahaan atau organisasi adalah motif keuntungan.

3.3 Analisis Biaya dan Manfaat

1. Komponen Biaya

Biaya yang berhubungan dengan pengembangan sistem dapat diklasifikasikan ke dalam 4 kategori utama, yaitu :

- a. Biaya pengadaan (Procurement Cost), biaya pengadaan termasuk semua biaya yang terjadi sehubungan dengan memperoleh perangkat keras.
- b. Biaya persiapan operasi (Start-Up Cost), biaya untuk membuat sistem siap untuk dioperasikan.
- c. Biaya Proyek (Project-Related Cost), biaya-biaya untuk mengembangkan sistem termasuk penerapannya.

Biaya operasi dan perawatan (Operational Cost and Maintenance), biaya operasi adalah biaya yang dikeluarkan untuk mengoperasikan sistem supaya

dapat beroperasi. Sedangkan biaya perawatan adalah biaya yang dikeluarkan untuk merawat sistem dalam masa operasinya.

2. Komponen Manfaat

Manfaat dalam sistem dapat diklasifikasikan dalam bentuk keuntungan berwujud (tangible benefit) dapat juga keuntungan tak berwujud (intangible benefit). Keuntungan berwujud merupakan keuntungan yang berupa penghematan atau peningkatan pada pelayanan yang dapat diukur dari kuantitas pelayanan dalam bentuk sistem nilai agar menjadi sistem yang lebih baik.

No	Rincian Biaya dan Manfaat	Tahun-0	Tahun-1	Tahun-2
1	Biaya			
	a. Biaya Pengadaan			
	1. Biaya Pengadaan Hardware	3.387.800		
	2. Biaya Pengadaan Software	2.849.525		
	b. Biaya Operasi & Perawatan			
	1. Biaya Perawatan		400.000	400.000
	Total Biaya	6.237.325	400.000	400.000
2	Manfaat			
	a. Keuntungan berwujud			
	1. Penguraian Biaya Operasional		550.000	650.000
	2. Estimasi Langkah Kerja		500.000	500.000
	3. Pengurangan Kesalahan Proses		600.000	650.000
	Total Keuntungan Berwujud		1.650.000	1.800.000
	b. Keuntungan Tak Berwujud			
	1. Perbaikan Kepuasan Kerja Karyawan		1.000.000	1.900.000
	2. Perbaikan Pelayanan Siswa		800.000	1.600.000
	Total Keuntungan tak berwujud		1.800.000	3.500.000
	TOTAL MANFAAT		3.450.000	5.300.000
	TOTAL BIAYA DAN MANFAAT	6.237.325	3.050.000	4.900.000

Setelah komponen-komponen biaya dan manfaat sudah didefinisikan selanjutnya analisis biaya dan manfaat dapat dilakukan untuk menentukan proyek sistem informasi layak atau tidak. Terdapat beberapa Metode untuk melakukan analisis biaya dan manfaat antara lain :

a. Metode Period Pengembalian (*Payback period*)

Metode ini menilai proyek investasi dengan dasar lamanya investasi tersebut dapat tertutup dengan aliran-aliran kas masuk. Metode ini juga mengukur seberapa cepat investasi akan kembali.

- Tahun1 = Rp 3.050.000
- Tahun 2 = Rp 4.900.000
- Investasi= Rp 6.237.325

PayBack Period dapat dihitung :

Investasi : Rp 6.237.325
Tahun 1 : Rp 3.050.000 -
Sisa Investasi tahun 1 : Rp 3.187.325

$$\begin{aligned}
 \text{PayBack Period (PP)} &= \frac{1 \text{ tahun} + \text{investasi} \times 12 \text{ bulan}}{\text{Tahun 2}} \\
 &= \frac{1 \text{ tahun} + 3.187.325 \times 12}{4.900.000} \\
 &= 1 \text{ tahun} + 7,8 \\
 &= 1 \text{ tahun 7 bulan 8 hari}
 \end{aligned}$$

Jadi hasil perhitungan periode pengembalian investasi tersebut dicapai setelah 1 tahun 7 bulan 8 hari. Kesimpulan sistem ini layak digunakan karena periode pengembalian belum melewati batas maksimum.

b. Metode Pengembalian investasi (*Return On investasi*)

Metode ini digunakan untuk mengukur prosentase manfaat yang dihasilkan oleh proyek dibandingkan dengan biaya yang dikeluarkannya. Perhitungannya :

$$\text{ROI} = \frac{\text{Total Manfaat} - \text{Total Biaya} \times 100 \%}{\text{Total Biaya}}$$

Jika ROI > 0 Maka proyek dapat diterima atau layak.

$$\begin{aligned}
 \text{Total Manfaat I} &= \text{Rp } 3.450.000 \\
 \text{Total Manfaat II} &= \text{Rp } 5.300.000 + \\
 \text{Total Manfaat} &= \text{Rp } 8.750.000
 \end{aligned}$$

Sedangkan total biaya yang dikeluarkan :

$$\begin{aligned}
 \text{Biaya 0} &= \text{Rp } 6.237.325 \\
 \text{Biaya I} &= \text{Rp } 400.000 \\
 \text{Biaya II} &= \text{Rp } 400.000 + \\
 \text{Total Biaya} &= \text{Rp } 7.037.325 \\
 \text{ROI} &= \frac{8.750.000 - 7.037.325 \times 100 \%}{7.037.325} \\
 &= \frac{1.712.675 \times 100 \%}{7.037.325} \\
 &= 24,34 \%
 \end{aligned}$$

Hasil ROI = 24,34% berarti ROI > 0 maka sistem ini dapat diterima atau layak digunakan, karena proyek ini akan memberikan keuntungan sebesar 24,34% dari biaya investasinya.

c. Metode Nilai Sekarang bersih (*Net Present value = NPV*)

Metode ini adalah metode yang memperhatikan nilai waktu terhadap uang menggunakan suku bunga diskonto yang akan memperbarui atau arus dari uang. Jika perhitungkan tingkat bunga diskonto sebesar 10% Per tahun. (Sumber : <http://www.bi.go.id>)

Untuk menghitung besarnya NPV dapat digunakan rumus:

$$\text{NPV} = - \text{biaya tahun 0} + \frac{\text{proses 1}}{(1+i\%)^1} + \frac{\text{proses 2}}{(1+i\%)^2} + \frac{\text{proses n}}{(1+i\%)^n}$$

i = tingkat bunga diskonto yang diperhitungkan (dengan asumsi suku bunga diskonto saat ini : 10%)

n = Proyek pada tahun ke n

$$\begin{aligned}
 \text{NPV} &= - 6.237.325 + \frac{3.050.000}{(1+10 \%)^1} + \frac{4.900.000}{(1+10\%)^2} \\
 &= - 6.237.325 + \frac{3.050.000}{(1+0,1)^1} + \frac{4.900.000}{(1+0,1)^2}
 \end{aligned}$$

$$= - 6.237.325 + 2.772.727,27 + 4.049588,78$$

$$= 584.991,05$$

Jadi hasil dari perhitungan dapat diketahui nilai NPV nya adalah 584.991,05 yang artinya nilai NPV > 0. Dari analisis diatas maka proyek ini layak untuk diterapkan.

Hasil Analisis Biaya dan Manfaat

No.	Biaya dan Manfaat	Hasil	Syarat	Keputusan
1	Payback period (PP)	1 tahun 7 bulan 8 hari	< 2 tahun	Layak
2	Return On Investment (ROI)	24,34 %	>0	Layak

3.4 Rancangan Interface

1. Menu Awal

2. Form Tab Master

Di dalam tab master berisi form kategori, penerbit, pengarang, anggota dan buku dengan rancangan interface yang hampir sama.

4. Implementasi dan Pembahasan

4.1 Implementasi

The login form consists of two input fields: 'Nama' and 'Password'. Below these fields are two buttons: 'Masuk' (Login) and 'Batal' (Cancel).

Gambar 4.1 Form Login

The 'Anggota' form displays a table of members with the following columns: No., Kode, Nama, Kelas, Telp, Jenis Kelamin, Maks Pinjam, and Alamat. The table contains 29 rows of data. Below the table are buttons for 'Tambah' (Add), 'Ubah' (Edit), and 'Hapus' (Delete). The status bar at the bottom shows 'Karyawan: ADMIN' and 'SMP NEGERI 3 CAWA'.

No.	Kode	Nama	Kelas	Telp	Jenis Kelamin	Maks Pinjam	Alamat
1	AGT0000001	Ayeng Halimah Kurnia E	VII A		Pemempuan	3	
2	AGT0000002	Ansika Octavia Pratama Putra	VII A		Laki-Laki	3	
3	AGT0000003	Arelita Melia Funita	VII A		Pemempuan	3	
4	AGT0000004	Aren Indira Verdara	VII A		Pemempuan	3	
5	AGT0000005	Ayo Albar Wicaksono	VII A		Laki-Laki	3	
6	AGT0000006	Rambang Sronggong, dhi	VII A		Laki-Laki	3	
7	AGT0000007	Beti-Ausda Alperinggilay	VII A		Pemempuan	3	
8	AGT0000008	Bondhan Famarito	VII A		Laki-Laki	3	
9	AGT0000009	Chori Setiawan	VII A		Laki-Laki	3	
10	AGT0000010	Dani Isawan	VII A		Laki-Laki	3	
11	AGT0000011	Dian Perdana Kusuma Azzuli	VII A		Laki-Laki	3	
12	AGT0000012	dan wahid	VII A		Laki-Laki	3	
13	AGT0000013	Dwi Endang Sukita	VII A		Pemempuan	3	
14	AGT0000014	Edhek Diosa Tessa Sai	VII A		Pemempuan	3	
15	AGT0000015	elsabeth putri anah setyani	VII A		Pemempuan	2	
16	AGT0000016	Ewen Pranskyo Widiyedi	VII A		Laki-Laki	3	
17	AGT0000017	Eti Wijayanti	VII A		Pemempuan	3	
18	AGT0000018	Fared Damawan	VII A		Laki-Laki	3	
19	AGT0000019	Gurawan	VII A		Laki-Laki	2	
20	AGT0000020	Hendy Wahyudi Irandar	VII A		Laki-Laki	3	
21	AGT0000021	ida puli hartanti	VII A		Pemempuan	3	
22	AGT0000022	Imelda ramtosa	VII A		Laki-Laki	3	
23	AGT0000023	Indah Dwi A	VII A		Pemempuan	3	
24	AGT0000024	Joko Susanto	VII A		Laki-Laki	3	
25	AGT0000025	Kawan Azzuli	VII A		Laki-Laki	3	
26	AGT0000026	Nizar Sukma Idrata	VII A		Laki-Laki	3	
27	AGT0000027	Prianusjari Nuz Binti	VII A		Pemempuan	3	
28	AGT0000028	Rahaden Liggio Bhumi	VII A		Laki-Laki	3	
29	AGT0000029	Simply Yunawati	VII A		Pemempuan	2	

Gambar 4.2 Form Anggota

The 'Peminjaman' form shows details for a borrowing transaction. It includes fields for 'Kode Anggota' (AGT0000002), 'Kode' (AGT0000002), 'Nama' (Andika Octavia Pratama Putra), and 'Alamat'. It also displays 'Maksimal' (3 Buku), 'Tanggungan' (2 Buku), and 'Durasi Pinjam' (8 Hari). Below this is a table for 'Kode Buku' with columns: NO, KODE, JUDUL, DURASI, TGL PINJAM, and TGL MAX KEMBALI. The table contains one row of data. At the bottom are buttons for 'Simpan' (Save), 'Baru' (New), and 'Keluar' (Exit).

NO	KODE	JUDUL	DURASI	TGL PINJAM	TGL MAX KEMBALI
1	BKU0000005	English Assessment Test For the 1/Revisi	8 Hari	25-07-2013	02-08-2013

Gambar 4.3 Form Peminjaman

Pengembalian

Kode Anggota: AGT0000002

Kode : AGT0000002
 Nama : Andika Octavia Pratama Putra
 Alamat :

No	Kode	Judul	Tgl Max Pinjam	Tgl Kembali	Terlambat	Denda
1	BKU0000005	English Assessment Test For Jhs 1/Revisi	02-08-2013	25-07-2013	0 Hari	0
2	BKU0000003	IPS SMP & I/IK.TSP	28-06-2013	25-07-2013	27 Hari	2700

Data Buku :

Karyawan: ADMIN SMP NEGERI 3 CAWAS Ready Kamis, 25 Juli 2013, 19:07:46

Gambar 4.4 Form Pengembalian

4.2 Pembahasan

4.2.1 Listing Program Login

Pada proses login ada kondisi utama yang membentuk fungsi login tersebut. Pertama Fungsi autentikasi yang berisi fungsi melihat apakah user dan password sudah di input atau belum, Kedua fungsi autentikasi yang berisi fungsi melihat apakah user dan password terdapat di database, Ketiga fungsi autentikasi yang akan memberi informasi jika username / password yang di inputkan tidak terdapat di database.

Berikut adalah listing program autentikasi yang menghasilkan fungsi login:

```
Private Sub cmdLogin_Click()
Dim strSQL As String
If TxtNama = "" Or txtPass = "" Then
MsgBox "Data Login Belum Lengkap", vbInformation, "Informasi"
Exit Sub
Else
Call koneksi
strSql = "SELECT * from usser where nama = ' & TxtNama & ' and pass = ' & txtPass & '"
rs.Open strSQL, Conn
If rs.EOF Then
MsgBox "Username atau Password Salah!", vbCritical, "Pesan"
Else
MDIForm1.CommandBars.StatusBar.FindPane(ID_USERNAME).text = UCase(" & TxtNama & ")
Unload Me
MDIForm1.Enabled = True
MDIForm1.SetFocus
End If
End If
End Sub
```

Gambar 4.5 Source Code Fungsi Login

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan pada bab sebelumnya, kesimpulan yang dapat ditarik dalam perancangan sistem informasi perpustakaan pada SMP N 3 Cawas.

1. Sistem olah data yang sekarang diterapkan pada perpustakaan SMP N 3 Cawas kurang efektif. Hal ini terlihat dalam kegiatan pencatatan data dan pembuatan laporan yang masih dikerjakan secara manual sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama.
2. Berikut ini adalah beberapa kelebihan menggunakan sistem yang telah terkomputerisasi, yaitu :
 - a. Sistem mampu mempercepat proses transaksi peminjaman, pengembalian dan memberikan laporan secara cepat dan akurat .
 - b. Sistem mampu melakukan proses pencarian data lebih cepat dan akurat dengan adanya menu pencarian dalam sistem.
 - c. Sistem mempermudah admin dalam melakukan pencatatan data dan mempercepat dalam memberikan laporan data.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dibuat, ada beberapa saran untuk pengembangan sistem selanjutnya :

- a. Perlu penambahan tool pendukung misalnya alat barcode untuk memudahkan jalannya transaksi peminjaman dan pengembalian buku sehingga proses bisa dilayani lebih cepat dan lebih menghemat waktu.
- b. Seiring berjalannya waktu, kebutuhan akan pengolahan data akan semakin meningkat pula, maka sistem yang ada perlu dikembangkan dan diperbaiki agar diperoleh sistem informasi yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, Hanif. 2007. *Analisis & Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Hartono, Jogiyanto. 2000. *Pengenalan Komputer edisi ketiga cetakan kedua*. Yogyakarta: ANDI.
- Kurniawan, Yahya. 2003. *Microsoft Office Acces*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kusrini. 2007. *Strategi Perancangan dan Pengolahan Basis Data*. Yogyakarta : ANDI.
- Jogiyanto, HM. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Taryana, Suryana. 2009. *Visual Basic*. Yogyakarta : Graha Ilmu.