***APLIKASI PERPUSTAKAAN***

**Pembuatan Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web**

**“ ………………………….”**

Diajukan sebagai syarat untuk mengikuti

Ujian Nasioanl dan Uji Kompetensi Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak

Tahun Pelajaran 2020-2021



Disusun Oleh

Nama : MUHAMMAD RIZKI

Kelas : XII-RPL 1

**KOMPETENSI KEAHLIAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK**

**SMK CITRA NEGARA**

**KOTA DEPOK**

**2020**

### LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

### *PROJECT WORK*

Nama Sekolah : SMK Citra Negara

Program Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak

Kode : **2072**

Alokasi Waktu : 24 jam

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **0** | **4** | **-** | **1** | **7** | **9** | **-** | **1** | **0** | **0** | **-** | **6** |

Nomor Peserta :

Nama Peserta : MUHAMMAD RIZKI

Judul Proyek : Aplikasi Perpustakaan

produk :

**APLIKASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB**

“ ……………………….. “

Depok, Februari 2022

Menyetujui,

Kepala Program

Rekayasa Perangkat Lunak Ketua Pelaksana UKK,

……………………………. ……………………………

Mengetahui,

Kepala

SMK Citra Negara

**M.Djuanedi Lubis, S.Sn**

**KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur senantiasa saya panjatkan kehadirat Allah SWT, sehingga terlaksananya penulisan Proposal Uji Kompetensi Keahlian ini yang berjudul “Pembuatan Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web”

Dalam penyusunan proposal ini, saya banyak menemukan masalah dan hambatan namun berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Akhirnya saya dapat menyelesaikan proposal ini.

Pada kesempatan yang baik ini saya menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. H. Nasan, MM. selaku Ketua Yayasan SMK Citra Negara.
2. Bapak M. Djuanedi Lubis, S.Sn selaku Kepala SMK Citra Negara.
3. Ibu Salmah, S.Pd selaku wakil Kepala SMK Bidang Umum Citra Negara.
4. Ibu Endang Eva Yurita, M.E selaku Wakil Kurikulum SMK Citra Negara.
5. Bapak Bayu Akbar S, Amd selaku Kepala Program SMK Citra Negara.
6. Bapak Satria Yudha, S.Kom selaku Guru Pembimbing.
7. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil yang tidak bisa kami nilai.
8. Teman-teman yang selalu memberikan semangat dan dukungan.

Semoga Allah memberikan balasan yang setimpal dan berlipat ganda. Penulis Menyadari bahwa isi yang terkandung dalam penulisan proposal ini masih sangat sederhana dan jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan sarangyang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Namun demikian penulis berharap semoga kesederhanaan ini bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca. Dengan mengucapkan Alhamdulillah, akhirnya segala sesuatu penulis kembalikan hanya kepada Allah SWT

Depok, 1 Februari 2022

Penulis

MUHAMMAD RIZKI

**DAFTAR ISI**

**LEMBAR PENGESAHAN i**

**KATA PENGANTAR ii**

**DAFTAR ISI iii**

**BAB 1 PENDAHULUAN 1**

**1.1 Latar Belakang 1**

**1.2 Identifikasi Masalah 2**

**1.3 Perumusan Masalah 2**

**1.4 Tujuan 2**

**1.5 Manfaat 3**

**1.6 Keunggulan Produk 3**

**1.7 Sasaran atau Target 3**

**BAB 2 MAKAN**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Perpustakaan adalah media penyimpanan yang bersifat susunan dan berlaku sebagai pusat informasi baik berupa karya ilmiah populer, novel, cerpen, mata pelajaran dan sebagainya.

Keperluan instansi dalam membangun perpustakaan adalah sebagai sarana komunikasi, pemahaman, penyikapan dan pembelajaran yang diterima melalui kumpulan buku yang dihimpun dalam satu susunan bahkan lebih.

Perpustakaan yang ada di SMK CITRA NEGARA saat ini masih menggunakan pengelolaan manual untuk penyetakaan data, pengambilan data, dan kegiatan transaksi yang selalu dilakukan selama ini. Ini sangat menunda keefektivitasan sarana digital untuk media pengelolaan data perpustakaan yang ada di SMK CITRA NEGARA. Kemudahan yang diterima siswa akan memudahkan juga untuk kemajuan perpustakaan dengan media digital yang selalu dapat diakses dirumah tanpa harus melihat daftar isi buku perpustakaan disekolah, melihat data laporan pribadi akan terstruktur dan tidak berantakan bahkan akan terhindar dari lupa. Dengan itu, sarana perpustakaan akan digemari untuk semua siswa di SMK CITRA NEGARA saat mereka perlu untuk menambahkan koleksi buku mata pelajaran atau buku yang lain.

Penerapan TI di perpustakaan dapat difungsikan dalam berbagai bentuk, yaitu sebagai sistem informasi manajemen perpustakaan dimana kegiatan atau pekerjaan yang dapat diintegrasikan dengan sistem informasi perpustakaan antara lain adalah pengadaan, inventarisasi, katalogisasi, sirkulasi bahan pustaka, serta pengelolaan data anggota dan statistik.

Selain sisi positif yang diterima siswa, pustakawaan yang mengelola perpustakaan akan dimudahkan untuk semua kegiatannya sebagai pustakawan. Ini sangat diharapkan akan memperbaiki kualitas pembelajaraan dan literasi siswa di sekolah kedepannya.

Pengembangan komputerisasi ini berbasis WEB yang dimana pengelolaan data akan disimpan otomatis dalam schema database yang telah dibuat. Dapat memiliki fitur seperti yang dijelaskan diatas. WEB APP tidak lepas dari Sistem Informasi. Sistem Informasi adalah sebuah gabungan antara perangkat yang terkomputerisasi dengan pengguna tekonologi dan digunakan untuk menunjang kegiatan operasional dalam sebuah organisasi, lembaga, perusahaan, atau perorangan.

Sistem Informasi dalam berbasis WEB dapat mengoptimalkan penggunaan, perawataan, pengawasan dan sebagainya. Dibandingkan dengan Sistem Informasi dalam berbentuk desktop, pengguna dapat menggunakan aplikasi yang dalam sebuah server dari jarak yang jauh tanpa perlu menginstall dan mengupdate ulang sebuah aplikasi. Karena terpusat pada database di server, dimungkinkan berribu-ribu data bahkan jutaan untuk sebuah perangkat lunak. Perlindungan dan kemanan data akan sangat dimungkinkan baik tanpa adanya gangguan jaringan saat maintainance dan update karena sebuah server memungkinkan aktif 99%.

* 1. **Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah terkait Latar Belakang diatas adalah belum adanya aplikasi sistem informasi perpustakaan yang tersedia secara online untuk penggunaan umum.

* 1. **Perumusan Masalah**

Perumusan masalah terkait Identifikasi Masalah diatas adalah bagaimana merancang sebuah sistem informasi yang tersedia secara online dan dapat diakses tanpa melihat langsung list buku di sekolah dan dapat meminjam buku dalam satu sentuhan.

* 1. **Tujuan**

Adapun tujuan dari penulisan proposal uji kompetensi keahlian ini adalah:

1. Untuk memenuhi salah satu syarat mengahadapi Ujian Nasional (UN)
2. Untuk memenuhi syarat dalam meneyelasaikan Uji Kompetensi Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak di SMK CITRA NEGARA Depok
3. Untuk membangun sebuah sistem informasi Perpustakaan berbasis web
   1. **Manfaat**

Adapun manfaat dari penulisan proposal uji kompetensi keahlian ini adalah:

1. Diharapakan dapat menjadi sebuah rujukan untuk pembangunan sistem informasi Perpustakaan
2. Diharapakan dapat menambah motivasi bagi yang membaca dokumen ini
   1. **Keungulan Produk**

Adapun keunggulan produk adalah :

1. Media penyimpanan koleksi buku lebih aman dibanding prosedur manual
2. Dikhusukan untuk melihat list buku tanpa perlu datang kesekolah dan disertakan waktu pengambilan dan pengembalian
3. Estimasi waktu pengambilan, dan pengembalian terbilang cepat karena tanpa mencatat kembali apa yang dipinjam dan apa yang dikembalikan
   1. **Sasaran / Target**

Adapun sasaran atau target dari penulisan proposal uji kompetensi keahlian ini adalah:

1. Mayarakat
2. Lembaga Pendidikan
3. Lembaga Pemerintahan
4. Organisasi atau Komunitas

**BAB II**

**ALAT DAN BAHAN**

* 1. **Alat**

Adapun alat yang harus dipersiapakn dalam pembuatan film pendek adalah ;

| **No.** | **Nama**  **Alat/Komponen/Bahan** | **Spesifikasi Minimal** |
| --- | --- | --- |
| **1** | **2** | **3** |
|  | Alat |  |
| 1. | Komputer | * Motherboard 2,4 GHz * RAM 2 GB * Keyboard, Mouse USB/PS2 * Harddisk 250 GB * DVD/RW * Monitor 15” LCD atau lainnya yang sesuai |
| 2. | Headset / Earphone | Standard Multimedia |
| 3. | Printer Warna | Inkjet Printer |
| 4. | Digital camera | 8 MPx |
| 5. | Video camera | Mini DV / DVD-RW / DSLR/ HD / Full HD |
| 7. | Tripod | Sesuai kebutuhan |
|  | Komponen |  |
| 1. | Operating System | Compatible dengan aplikasi pengolah gambar, aplikasi pengolah audio dan video yang digunakan |
| 2. | Software Digital Imaging | Software Digital Imaging Berbasis Bitmap |
| 3 | Software Digital Audio | Software Editing Audio |
| 4 | Software Digital Illustration | Software Digital Imaging Berbasis Vector |
| 5 | Software Digital Video | Software Editing Video |
| 6 | Software Cover Design | Label Maker atau sejenisnya |
| 7 | Driver Peripheral | Sesuai merk |
|  | Software lainnya yang diperlukan | Sesuai kebutuhan |

* 1. **Bahan**

Adapun bahan yang harus dipersiapakn dalam pembuatan film pendek adalah ;

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Bahan** |  |
| 1. | DVD Kosong | DVDR |
| 2. | Kertas Cover DVD | Cover dalam, ditempel |
| 3. | Ink Jet Paper/Paper matte Cover luar Kertas Cover CD/DVD Case | Cover luar |
| 4. | DVD Case | Standard |

**BAB III**

**PROSES PENGERJAAN**

* 1. **Gambar Kerja**

**MEMPELAJARI SOAL**

**TES TULIS**

**RISET IDE**

**STORYBOARD dan SKENARIO**

**EDITING VIDEO, AUDIO, EFEK, ANIMASI**

**FORMAT VIDEO, COVER LABEL DVD DAN PACKAGING**

**SIKAP KERJA**

**WAKTU**

**PENILAIAN KERJA**

**SHOOTING**

* 1. **Tahap Penngerjaan**
* **Persiapan**
* **…………..**
* **……….**
* **………..**
* **Pengerjaan**
* **………**
* **………**
* **………**
* **Penyelesaian/Fisnishing**
* **………**
* **………**
* **………**

1. Pre-Produkdsi
2. Menyiapkan komputer, menginstal software dan mengecek PC
3. Membuat Proposal
4. Merumuskan ide
5. Membuat sketsa *(terlampir)*
6. Storyline/Sinopsis

Adapun Storyline yang telah penulis buat adalah:

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

1. Storyboard *(terlampir)*
2. Shotlist *(terlampir)*
3. Menerapkan kaidah estetika dan etika seni grafis (nirmana)
4. Mengidentifikasi kebutuhan shooting/gambar atau karakter animasi
5. Mengumpulkan aset bahan
6. Produksi
7. Mengorganisir aset gambar, suara atau objek lain dalam aplikasi penyuntingan pada software multimedia …………………,
8. Melakukan testing produk
9. Post- Produksi
10. Melakukan konversi file dan burning
11. Membuat kemasan, cover dan Label DVD
12. Presentasi/tanya jawab/interview

**BAB IV**

**ANGGARAN BIAYA DAN WAKTU PELAKSANAAN**

* 1. **Rencana Anggaran Biaya**

Adapun rencara anggaran biaya yang dibutuhkan adalah :

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Bahan | Spesifikasi | Jumlah | Harga Satuan | Jumlah |
| 1. | DVD Blank | 4,7 Gb | 1 | 7.000,- | 7000,- |
| 2. | Box DVD | 13x18 Cm | 1 | 4.000,- | 4000,- |
| 3. | Kertas Label | 12x12 Cm | 1 | 2.000,- | 2000,- |
| 4 | Kertas Inject | Disesuaikan | 1 | 2.000,- | 2000,- |
| 5 | Penggaris | 20 Cm | 1 | 2.000,- | 2000,- |
| 6 | Gunting | - | 1 | 10.000,- | 10.000,- |
| 7 | Memory card | 16 Gb | 1 | 150.000,- | 150.000,- |
| 8 |  |  |  |  |  |
| *Jumlah harga Bahan* | | | | | Rp. ……….. |
| No. | Alat | Spesifikasi | Jumlah | Harga Satuan | Jumlah |
| 1 | Kamera Canon | 600 D | 1 | 4.000.000,- | 4.000.000,- |
| 2 | Tripod | - | 1 | 250.000,- | 250.000,- |
| 3 |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |
| *Jumlah harga Alat* | | | | | Rp. ……….. |
| ***Jumlah Total*** | | | | | Rp. ……….. |

* 1. **Waktu Pelaksanaan**

Adapun renacana waktu kegiatan adalah :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kegiatan** | **Februari** | | | | **Maret** | | | | **April** | | | | **Mei** | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| 1 | Proposal UKK |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Menyiapkan asset & bahan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Membuat Konsep Pre-Produksi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Verifikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Ujian Sekolah dan Nasional |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | UKK |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**BAB V**

**PENUTUP**

* 1. **Kesimpulan**

Sesuai dengan proposal ini, bahwa pembuatan project film pendek dengan tema “ ………………….” Dan judul “……………..” sangat memerlukan perencanaan yang matang dan ditata secara sistematis untuk mendukung kelancaran penegerjaan projek ini.

* 1. **Saran**

Percayalah pada kemampuan yang anda miliki, dan seoptimal mungkin kembangkan hal tersebut sehingga menjadi sebuah sajian yang layak untuk di publikasikan ke masyarakat luas.

**LAMPIRAN**

1. Storyboard
2. Sketsa
3. Shotlist
4. Biodata Penulis