

**LAPORAN PERANCANGAN APLIKASI
PERPUSTAKAAN**



**Dosen Pembimbing :
SLAMET TRIYANTO,S.ST**

Disusun Oleh :

**Rahmi
202013011**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK KAMPAR
2021**

A. PERANCANGAN APLIKASI PERPUSTAKAAN

1. Gambaran Umum Aplikasi Perpustakaan.

Perpustakaan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), adalah pertama, tempat, gedung, ruang yang disediakan untuk pemeliharaan dan penggunaan koleksi buku. Kedua, koleksi buku, majalah, dan bahan kepustakaan lainnya yang disimpan untuk dibaca, dipelajari, dibicarakan.

Perpustakaan merupakan sarana penunjang yang wajib ada, karena keberadaan perpustakaan dapat membantu peserta didik dan tenaga pengajar dalam proses belajar atau mengajar. Buku merupakan jendela dunia bagi manusia, dengan membaca buku pelajar dapat mengetahuinya apa yang belum diketahui. Dengan meningkatnya fungsi perpustakaan secara maksimal maka diharapkan juga akan memberikan pendidikan yang maksimal bagi para murid. Salah satu langkah yang diterapkan untuk meningkatkan fungsi dari perpustakaan itu sendiri adalah sistem pengolahan data yang cepat dan tepat. Perpustakaan di Politeknik Kampar masih menggunakan cara manual yaitu pendaftaran, peminjaman, pengembalian, dan laporan dilakukan secara manual, sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi sistem informasi perpustakaan yang memadai, untuk memproses pendaftaran, peminjam, pengembalian, dan laporan dan menghasilkan informasi yang cepat dan tepat.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka usaha yang dilakukan adalah membuat perancangan aplikasi perpustakaan yang dikhususkan bagi Politeknik Kampar. Dimana Politeknik Kampar menyediakan akses komputer agar user dapat mengakses kapan pun ketika pelajar atau tenaga pelajar yang sedang berada di lingkungan kampus, dengan memanfaatkan aplikasi perpustakaan dapat memberikan informasi yang tepat dan akurat. Maka akan mudah sekali mendapatkan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan oleh pelajar baik tentang ketersediaan buku.

2. Sistem Informasi Perpustakaan

Perpustakaan merupakan sebuah ruangan yang dikelola oleh suatu lembaga pendidikan yang menyediakan berbagai macam koleksi buku . Sistem informasi perpustakaan adalah sistem yang dibuat untuk memudahkan petugas perpustakaan dalam mengelola suatu perpustakaan. Semua di proses secara komputerisasi yaitu digunakannya suatu software tertentu seperti software pengolah database. Petugas perpustakaan dapat selalu memonitor tentang ketersediaan buku, daftar buku baru, peminjaman buku dan pengembalian buku. Sistem informasi perpustakaan merupakan kumpulan informasi yang saling terintegrasi dalam sebuah perpustakaan. Tujuannya untuk memudahkan para pengguna dalam mencari bahan pustaka dibutuhkan sebuah sistem informasi perpustakaan yang baik untuk kemudahan dalam pelayanan.

3. Aplikasi Berbasis Desktop

Aplikasi Berbasis Desktop Didalam merancang sebuah bentuk keluaran pada penelitian ini maka dihasilkan sebuah keluaran dengan menggunakan sebuah aplikasi berbasis desktop. aplikasi adalah program-program yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk para pemakai yang beroperasi dalam bidang-bidang umum, seperti toko, penerbitan, komunikasi, penerbangan, perdagangan, dan sebagainya. sedangkan desktop application atau aplikasi desktop adalah plikasi berbasis desktop merupakan aplikasi yang dijalankan pada masing-masing komputer atau klien. Aplikasi berbasis desktop harus diinstall terlebih dahulu ke dalam komputer agar dapat digunakan.

4. NetBeans

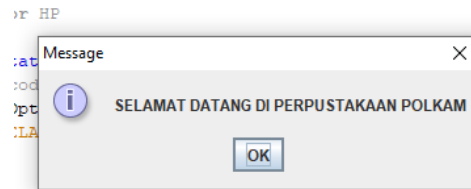
Merupakan suatu serambi pengembangan perangkat lunak yang ditulis dalam bahasa pemograman java. Pengembangan suatu aplikasi dapat dilakukan dimulai dari setelan perangkat lunak modular bernama modules.

B. Rancangan Alur Aplikasi

1. Form Login

Form Login merupakan form yang digunakan untuk masuk ke menu utama dan kedalam program. Dengan cara memasukkan Username dan Password.

Sebelum masuk ke form login terlebih dahulu akan tampil sebuah tampilan ucapan “**Selamat Datang Di Perpustakaan Polkam**”. Berikut tampilannya.

A screenshot of a login form titled "LOGIN PERPUSTAKAAN". It has two input fields: "USERNAME" and "PASSWORD". Below the fields are two buttons: "LOGIN" and "EXIT".

2. Form Menu Utama

Form menu utama merupakan tampilan utama aplikasi yang akan kita gunakan, menu utama ini berfungsi sebagai halaman awal dari aplikasi yang kita gunakan dan di dalamnya terdapat menu-menu yang nantinya digunakan untuk mengakses form lainnya.

A screenshot of a main menu form titled "MENU UTAMA PERPUSTAKAAN". It contains three buttons: "PEMINJAMAN BUKU" (top), "DATA BUKU" (middle), and "PENGEMBALIAN BUKU" (bottom).

3. Form Peminjaman

Form peminjaman merupakan tampilan form yang berfungsi menambahkan peminjaman buku.

4. Form Pengembalian

Form pengembalian merupakan tampilan form yang berfungsi menambahkan pengembalian buku.

5. Form Laporan

Form Laporan merupakan tampilan form yang berfungsi untuk mencetak laporan buku, laporan peminjaman, dan laporan pengembalian.

KESIMPULAN

Jadi untuk aplikasi perpustakaan menggunakan netbeans ini belum selesai. masih memasuki ke menu utama terutama untuk tampilan designnya. Yang selesai hanya tampilan selamat datang dan form login saja.