

**PERPUSTAKAAN ELEKTRONIK RUMAH SAKIT UMUM
D.R MOHAMMAD HOESIN PALEMBANG
BERBASIS WEB**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana

HADI ASKAR

08 142 186

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2012**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PERPUSTAKAAN ELEKTRONIK RUMAH SAKIT UMUM
D.R MOHAMMAD HOESIN PALEMBANG
BERBASIS WEB**

**HADI ASKAR
08 142 186**

**Telah Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Komputer**

Pembimbing I

**Palembang, Maret 2012
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Dekan,**

(Syahril Rizal,S.T.,M.M.,M.kom.)(M. Izman Herdiansyah, S.T., M.M., Ph.D.)

Pembimbing II

(M.Nasir,M.M., M.Kom.)

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN

Skripsi berjudul “Perpustakaan Elektronik Rumah Sakit Umum D.R mohammad Hoesin Palembang Berbasis Web” telah dipertahankan oleh Ummy Qalsum pada ujian tanggal 6 Maret 2012 di depan tim penguji dengan anggotanya sebagai berikut :

- 1. Syahril Rizal, ST.,MM.,Mkom (Ketua) ()**
- 2. M.Nasir,MM., MKom. (Sekretaris) ()**
- 3. Drs. H. Jemakmun, M.Si. (Anggota) ()**
- 4. Zaniel Masaliza,MM MKom. (Anggota) ()**

**Palembang, Maret 2012
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Ketua,**

(Syahril Rizal, S.T., M.M., M.Kom.)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa seluruh data dan informasi yang disajikan dalam penulisan skripsi ini, terkecuali yang disebut dalam sumbernya adalah hasil penelitian, observasi dan investigasi saya dan belum pernah dan tidak sedang diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana lain atau gelar yang sama ditempat lain. Bila pernyataan tidak benar saya bersedia mendapatkan sanksi.

Palembang, Maret 2012
Yang Menulis Pernyataan.

HADI ASKAR
08124186

Halaman Persembahan

Motto :

“Berawal Niat yang baik dan disertai do’a yang tulus kita menuju kesuksesan”

“Tidak ada seseorang yang tidak berguna dan sempurna di dunia ini Selama dia bisa bekerja dan meringankan orang lain”

“Keberhasilan tanpa perjuangan keras terasa hampa, tapi keberhasilan yang diperjuangkan dengan susah payah rasanya jauh berbeda,terasa puas lahir dan batin”

Kupersembahkan Untuk :

- *Ibunda dan Ayahanda Tercinta*
- *Kakak dan adikku yang tersayang*
- *Dosen pembimbing Terima kasih atas bimbingan dan bantuanya selama ini*
- *Sahabat-sahabatku*
(Ade, Desi, Greace, Icum, Ipu, Riki dll)
- *Almamater yang saya banggakan*

ABSTRAK

Perpustakaan digital adalah merupakan perpustakaan di mana seluruh isi koleksi dan proses pengelolaan serta layanannya tersebut berupa kumpulan data dalam bentuk digital. Perkembangan perpustakaan digital bagi pengelola perpustakaan dapat membantu pekerjaan di perpustakaan melalui fungsi otomasi perpustakaan, sehingga proses pengelolaan perpustakaan lebih efektif dan efisien. Perpustakaan ini mempunyai koleksi buku dalam bentuk format digital dan yang bisa diakses dengan komputer. Isi dari perpustakaan digital berada dalam suatu komputer server yang bisa ditempatkan secara lokal, maupun di lokasi yang jauh, namun dapat diakses dengan cepat dan mudah lewat jaringan komputer. Penentuan perpustakaan digital melewati beberapa proses yaitu *scanning, editing, uploading*. Dalam hal ini, perlu peningkatan kesadaran akan fungsi utama mereka, yaitu memberikan kemudahan akses pengguna terhadap informasi. Untuk mempermudah akses, pustakawan perlu mendorong pengguna perpustakaan digital untuk melihat informasi (information literate).

Keyword : perpustakaan digital, *scanning, editing, uploading*

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan ridho-Nya, maka skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan di Universitas Bina Darma Palembang.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak. Baik berupa bimbingan, dorongan, petunjuk, saran, keterangan-keterangan dan data-data, baik secara tertulis maupun lisan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Ir. H. Bochari Rachman, M.Sc., selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. M. Izman Herdiansyah, S.T., M.M, Ph.D, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Syahril Rizal, S.T., M.M., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, sekaligus sebagai pembimbing 1 terima kasih atas bimbingan dan bantuannya sehingga penulisan dapat menyelesaikan proposal ini
4. M. Nasir, M.M, M.Kom., selaku pembimbing 11 (dua) terima kasih atas waktunya untuk membantu dan bimbingannya penulisan, sehingga penulisan dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Staf pengajar Universitas Bina Darma Palembang yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis menuntut ilmu di Universitas Bina Darma Palembang.
6. Pimpinan RSMH Palembang beserta staf yang telah membantu penulisan dalam pengambilan data.
7. Untuk Sahabat dan Teman seperjuangan ku (Ade, Desi, Greace, Icum, Ipul, Riki dan yang lainnya) .

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin supaya skripsi ini selesai dengan baik dan sempurna. Namun penulis menyadari, sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan dan kekhilafan maka skripsi ini pun terdapat kekeliruan dan kekurangan kiranya mohon dimaklumi. Mudah-mudahan keterbatasan penulis tidak mengurangi arti dan makna penyusunan skripsi ini. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang. Namun demikian, penulis tetap mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Palembang, November 2011

Penulis,

Hadi askar

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAPTAH TABEL	xi
DAPTAH GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1. Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2. Manfaat Penelitian.....	4
1.5. Metodologi Penelitian	4
1.5.1. Metode Penelitian	4
1.5.2. Metode pengumpulan Data	5
1.5.3. Metode Pengembangan Sistem	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Tinjauan Umum	9
2.1.1. Sejarah Singkat.....	9
2.1.2. Visi dan Misi	9
2.1.3. Struktur Organisasi RSMH Palembang	11
2.2. Landasan teori.....	12
2.2.1. Pengertian Perpustakaan.....	12
2.2.2. Perpustakaan Digital.....	13
2.2.3. Web.....	14
2.2.4. PHP.....	14
2.2.5. Mysql	15
2.2.6. Uml	15
2.2.6.1. Use Case.....	15
2.2.6.2. Activity Diagram	16
2.2.6.3. Class Diagram.....	17
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	
3.1. Formulasi	18
3.2. Perencanaan	19
3.3. Analisis	20

3.3.1. Analisis Kebutuhan Sistem	20
3.3.1.1. Perangkat Lunak	20
3.3.1.2. Perangkat Keras	21
3.4. Rekayasa.....	21
3.4.1. Isi Informasi	22
3.4.2. Arsitektur Sistem.....	23
3.4.3. Perancangan sistem	23
3.4.3.1. UML.....	23
3.4.3.2. Use Case.....	25
3.4.3.3. Activity Diagram	25
3.4.3.4. Class Diagram.....	27
3.4.4. Rancangan Database.....	28
3.4.4.1. Tabel Login	28
3.4.4.2. Tabel Anggota	28
3.4.4.3. Tabel Koleksi.....	28
3.4.5. Desain Tampilan Website	29
3.4.5.1. Struktur Menu Utama.....	29
3.4.5.2. Menu Admin.....	31
3.4.5.3. Struktur Menu Admin/Katagori Buku	32
3.4.5.4. Struktur Menu Admin/Buku.....	33
3.4.5.5. Struktur Menu Admin /Anggota.....	34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil	35
4.2. Pembahasan	36
4.2.1. Halaman Home atau Menu Utama	37
4.2.2. Halaman Koleksi	38
4.2.3. Halaman Pencarian Data.....	39
4.2.4. Halaman Komentar.....	40
4.2.5. Halaman Registrasi.....	41
4.2.6. Halaman Kontak.....	42
4.2.7. Halaman Admin / Buku	43
4.2.8. Halaman Anggota Ubah Profil.....	44

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan.....	45
5.2. Saran.....	45

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol-Simbol Use Case	16
Tabel 2.1. Simbol-Simbol Activity	17
Tabel 3.1. Login.....	28
Tabel 3.2. Anggota.....	28
Tabel 3.3. Koleksi	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Organisasi RSMH Palembang	11
Gambar 3.1. Use Case Diagram	26
Gambar 3.2. Activity Diagram	25
Gambar 3.3. Class Diagram.....	27
Gambar 3.4. Struktur Menu Utama.....	30
Gambar 3.5. Struktur Menu Admin	31
Gambar 3.6. Struktur Menu Admin katgori Buku	32
Gambar 3.7. Struktur menu Admin / Buku	33
Gambar 3.8. Struktur Menu Admin / Anggota.....	34
Gambar 4.1. Halaman Home	37
Gambar 4.2. Halaman Koleksi	38
Gambar 4.3. Halaman Pencaria Data / Buku.....	39
Gambar 4.4. Halaman Komentar	40
Gambar 4.5. Halaman Registrasi	41
Gambar 4.6. Halaman Kontak	42
Gambar 4.7. Halaman Admin / Buku	43
Gambar 4.8. Halaman Anggota / Ubah profil	44

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Digital library atau sistem perpustakaan digital merupakan perpustakaan di mana seluruh isi koleksi dan proses pengelolaan serta layanannya tersebut berupa kumpulan data dalam bentuk digital. Perkembangan perpustakaan digital bagi pengelola perpustakaan dapat membantu pekerjaan di perpustakaan melalui fungsi otomatisasi perpustakaan, sehingga proses pengelolaan perpustakaan lebih efektif dan efisien. Perpustakaan ini mempunyai koleksi buku dalam bentuk format digital dan yang bisa diakses dengan [komputer](#). Isi dari perpustakaan digital berada dalam suatu komputer [server](#) yang bisa ditempatkan secara lokal, maupun di lokasi yang jauh, namun dapat diakses dengan cepat dan mudah lewat [jaringan komputer](#).

Lahirnya perpustakaan digital di Indonesia ini disambut baik para pengelola informasi atau pustakawan. Kebanyakan pustakawan terbuka terhadap perubahan teknologi, tetapi juga masih mengingat fungsi tradisional mereka, yaitu membantu orang untuk mencari informasi, baik dalam bentuk digital atau tercetak. Sosialisasi program perpustakaan digital terhadap para anggota jaringan dan para pengguna itu penting. Dalam hal ini, perlu peningkatan kesadaran akan fungsi utama mereka, yaitu memberikan kemudahan akses pengguna terhadap informasi. Untuk mempermudah akses, pustakawan perlu mendorong pengguna perpustakaan digital untuk melihat informasi (*information literate*). Pengguna

perpustakaan yang seperti ini adalah mereka yang sadar kapan memerlukan informasi dan mampu menemukan informasi, mengevaluasinya, dan menggunakan informasi yang dibutuhkananya itu secara efektif dan beretika.

Perpustakaan Rumah Sakit Dr. Mohammad Hoesin Palembang yang ada sekarang ini adalah perpustakaan yang memberikan pelayanan membaca serta meminjam buku baik untuk anggota dari pihak rumah sakit maupun umum. Perpustakaan Rumah Sakit Dr. Mohammad Hoesin Palembang berada di aula lantai dua Rumah Sakit Dr. Mohammad Hoesin Palembang, dimana sistem pengolahan datanya sudah menggunakan sistem perpustakaan yang cukup baik dengan menggunakan sistem informasi berbasis desktop. Kekurangan dari sistem ini yaitu anggota harus datang terlebih dahulu ke perpustakaan untuk mengetahui buku-buku apa saja yang tersedia dan buku-buku apa saja yang sedang dipinjam dan berapa lama buku tersebut dikembalikan agar anggota yang bersangkutan dapat meminjamnya. Dengan menggunakan sistem yang akan diajukan penulis ini maka anggota yang akan meminjam atau melihat buku-buku apa saja yang terdapat di perpustakaan tidak perlu langsung datang ke perpustakaan, mereka cukup membuka website dan anggota bisa langsung melihat koleksi buku yang ada disertai dengan pencarian berdasarkan beberapa kategori untuk mempermudah anggota menemukan buku yang mereka cari.

Berdasarkan permasalahan itu maka penulis mengusulkan adanya pembaharuan sistem lama kedalam sistem informasi yang baru untuk membangun suatu perancangan sistem informasi yang mudah digunakan dan

dapat menyajikan informasi secara cepat dan akurat dengan teknologi komputer menjadikan perpustakaan RSMH menjadi “Perpustakaan Elektronik Rumah Sakit Umum Dr. Mohammad Hoesin Palembang Berbasis Web” atau menjadikannya perpustakaan *digital library*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis merumuskan permasalahan yang dihadapi Sub bagian Perpustakaan Rumah Sakit Umum Dr. Mohammad Hoesin Palembang adalah bagaimana merancang Perpustakaan Elektronik Berbasis *Web* Pada Rumah Sakit Dr. Mohammad Hoesin Palembang.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan sesuai dengan apa yang diharapkan maka penulis hanya membahas sistem perpustakaan elektronik berbasis web pada Rumah Sakit Dr. Mohammad Hoesin Palembang yang meliputi data koleksi buku dalam bentuk *e-books* dan *e-jurnal* kesehatan.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pada Perpustakaan Rumah Sakit Umum Dr. Mohammad Hoesin Palembang ini adalah :

1. Untuk mengembangkan perpustakaan elektronik pada Rumah Sakit Umum Dr. Mohammad Hoesin Palembang yang lebih baik dan efektif, yaitu sistem informasi yang tepat, cepat dan akurat.

2. Merancang dan menganalisa program yang sesuai dengan Sistem Informasi Pengolahan data perpustakaan.
3. Membuat suatu sistem perpustakaan digital (*digital library*) yang lebih efektif dan efisien dari sistem yang lama.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan perpustakaan elektronik *digital library* pada Rumah Sakit Umum Dr. Muhammad Hoesin ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan akan informasi yang diinginkan, sehingga pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien, serta dapat dijadikan bahan masukan yang bermanfaat bagi pihak Perpustakaan Rumah sakit Dr. Mohammad Hoesin Palembang.
2. Bagi karyawan/pembaca dapat terbantu dengan adanya perpustakaan *digital* ini untuk mencari buku, cukup hanya membuka WEB perpustakaan *digital library*.
3. Bagi penelitian, manfaatnya dapat menerapkan dan memperdalam ilmu yang telah didapatkan selama belajar.

1.5. METODOLOGI PENELITIAN

1.5.1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif studi kasus. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti suatu kelompok manusia, objek, set, sistem pemikiran ataupun kelas peristiwa pada masa

sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki.

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Observasi

Yaitu dengan melakukan pengamatan langsung terhadap sistem kerja dan pencatatan secara cermat dan sistematis guna mengumpulkan data-data dan diperoleh informasi yang dibutuhkan.

b. Wawancara

Mengadakan tanya jawab langsung dengan pimpinan perusahaan staf karyawan yang ada hubungannya dengan dalam penulisan laporan ini.

c. Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan cara mempelajari, mendalami, mengutif teori-teori atau konsep-konsep dari sejumlah literatur, baik buku, jurnal, majalah, koran, atau karya tulisnya dengan topik, fokus atau variabel penelitian.

1.5.3. Metode Pengembangan Sistem

Dalam perancangan sistem ini, penulis menggunakan metode *web engineering* sebagai metode pengembangan sistem, yaitu suatu proses yang digunakan untuk menciptakan suatu sistem aplikasi berbasis *web* dengan

menggunakan ilmu rekayasa, prinsip-prinsip manajemen dan pendekatan sistematis sehingga dapat diperoleh sistem dan aplikasi *web* dengan kualitas tinggi. Tujuannya untuk mengendalikan pengembangan, minimalisasi resiko dan meningkatkan kualitas sistem berbasis *web*.

1. Formulasi (*Formulation*)

Formulasi dan analisis sistem dan aplikasi berbasis web adalah serangkaian aktivitas rekayasa web yang dimulai dengan identifikasi tujuan dan diakhiri dengan pengembangan analisis model atau spesifikasi sistem. Formulasi memungkinkan klien dan pembangunan untuk menetapkan tujuan-tujuan pembangunan web.

2. Perencanaan (*Planing*)

Tahap ini rumusan masalah kerangka kerja yang telah dibuat dan dituangkan kedalam rencana kerja yang sifatnya dinamis dan terarah. Rencana kerja ini meliputi segala sesuatu yang berhubungan dengan sumber daya yang akan digunakan dalam pengembangan sistem, seperti perencanaan tim pengembangan, biaya, jumlah, waktu kerja, dan perencanaan sumberdaya mekanis.

3. Analisis (*Analysis*)

Kegiatan analisis adalah untuk mengidentifikasi informasi yang akan ditampilkan pada aplikasi yang berbasis *web*. Analisis kebutuhan perangkat lunak dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dan mungkin timbul kemudian, serta hal-hal yang membutuhkan perhatian dalam pengembangan aplikasi pustaka *digital*, sehingga aplikasi pustaka *digital* berbasis *web* dapat sesuai yang diharapkan.

4. Rekayasa (*Engineering*)

Terdapat dua pekerjaan yang dilakukan secara paralel, yaitu desain isi informasi dan desain arsitektur *web*.

5. Implementasi (*Page Generation*) & Pengujian (*Testing*)

Suatu kegiatan untuk mewujudkan desain menjadi suatu *website*. Teknologi yang digunakan tergantung dengan kebutuhan yang telah dirumuskan pada tahap analisis.

Pengujian dilakukan setelah implementasi selesai dilaksanakan. Pengujian meliputi beberapa parameter yang akan menentukan standar aplikasi berbasis *web* yang telah dibuat. Tahap pengujian adalah suatu proses untuk menguji aplikasi berbasis *web* yang telah selesai dibuat. Hal ini bertujuan untuk menemukan kesalahan dan kemudian memperbaikinya.

6. Evaluasi oleh Konsumen (*Costomer Evaluation*)

Suatu kegiatan akhir dari siklus proses rekayasa *web*, akan menentukan apakah *web* yang telah selesai dibuat tersebut sesuai dengan mereka yang inginkan. Apabila aplikasi berbasis *web* ini belum sesuai dengan kehendak mereka, maka proses rekayasa *web* akan terus dilakukan dan dimulai lagi dari tahap formulasi untuk versi berikutnya.

(<http://www.bpkpenabur.or.id/kps.jkt/berita/9807/artikell.htm>)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Umum

2.1.1. Sejarah Singkat

Rumah Sakit Umum Pusat (RSUP) Palembang didirikan pada tahun 1953, mulai operasional tgl 3 Januari 1957 dengan fasilitas 78 Tempat Tidur. Direktur RSUP Palembang pada saat itu adalah Dr. Lie Kiat Teng. 1993-1994 RSUP berubah dari RS Vertikal menjadi RS Swadana. 4 Oktober 1997 dengan SK.Men.Kes. 1297/Menkes/SK/XI/1997 Rumah Sakit Umum Pusat (RSUP) Palembang resmi dengan nama RS Dr. Mohammad Hoesin (RSMH) Palembang.

Dengan munculnya UU No.20 /1997 RSMH Menjadi Instansi Pengguna PNBPN. Melalui PP.no.122/2000 RSMH berubah Menjadi Rumah Sakit Perjan. PP No. 23 Thn 2005 RSMH berubah status menjadi Badan Layanan Umum. Keputusan Menteri Kesehatan No. 634/Menkes/SK/VIII/2009 12 Agustus 2009 Menjadi Rumah Sakit Umum Pusat Klasifikasi Kelas A.

[http:// Rumah_Sakit_Dr._Mohammad_Hoesin](http://Rumah_Sakit_Dr._Mohammad_Hoesin)

2.1.2. Visi dan Misi

Manajemen rumah sakit dalam mewujudkan visi dan misi RSMH sebagai rumah sakit pusat pelayanan kesehatan, pendidikan dan penelitian yang

terbaik dan bermutu sesumatra. Dalam melaksanakan tugasnya didukung salah satu oleh teknologi informasi.

Visi

Menjadi pusat koordinasi perencanaan, pengendalian dan evaluasi sistem informasi manajemen rumah sakit yang berkualitas.

Misi

Mengembangkan teknologi informasi yang berbasis profesionalisme sumber daya manusia dalam mengkoordinir perencanaan, pengendalian dan evaluasi sistem informasi manajemen rumah sakit.

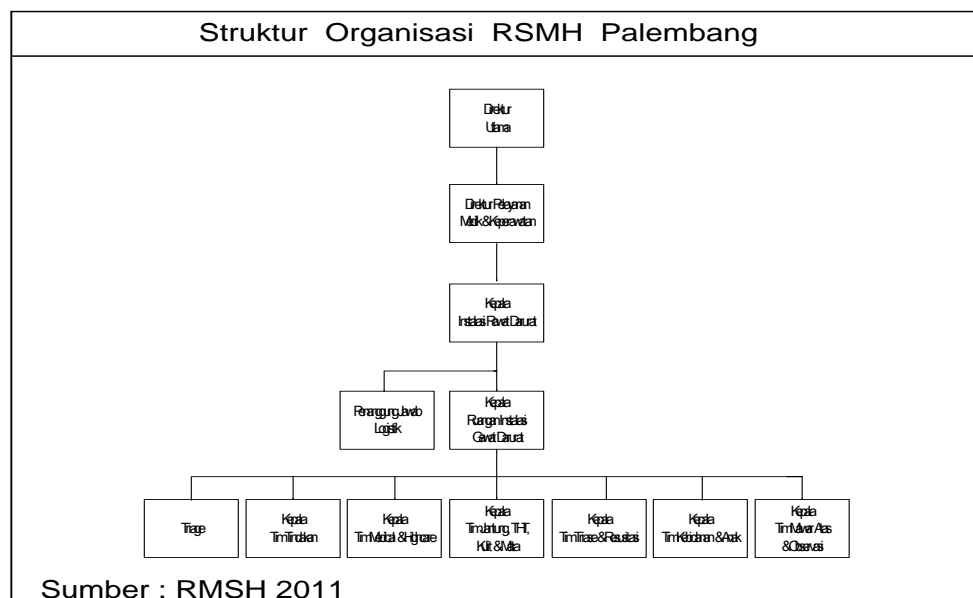
Langkah-langkah untuk merealisasikannya:

1. Pemanfaatan sitem informasi manajemen rumah sakit secara menyeluruh.
2. Analisis kebutuhan aplikasi pada setiap bagian/ unit kerja.
3. Analisis kebutuhan dan penempatan perangkat keras/ komputer Disetiap *client* unit.
4. Menyiapkan kebutuhan perangkat keras/ komputer untuk clien unit.
5. Menyediakan dan melakukan pemeliharaan jaringan informasi rumah sakit.
6. Menyediakan dan melakukan bimbingan penggunaan aplikasi.
7. Pemeliharaan dan pengembangan aplikasi.
8. Pengembangan sumberdaya tenaga khusus IT.
9. Mengevaluasi sistem informasi rumah sakit.
10. Rekomendasi.

2.1.3. Struktur Organisasi RSMH Palembang

Struktur ini diartikan sebagai susunan antara komponen bagian dan posisi dalam instansi atau lembaga. Pada umumnya dalam setiap organisasi pemerintah mempunyai struktur organisasi yang merupakan suatu pedoman untuk melaksanakan aktifitas tertentu dan bukan keseluruhan tugasnya masing-masing.

Struktur organisasi ini dibuat untuk untuk memberikan kejelasan tentang kedudukan, fungsi, wewenang, tanggung jawab serta hubungan antara kedudukan dengan yang lain. Untuk memberikan kejelasan bagan organisasi rumusan tugas dan fungsi sesuai ketentuan yang berlaku perlu dibuat uraian jabatan, tugas-tugas yang harus dilakukan uraian pekerjaan. Hal ini dilakukan guna mendukung kelancaran pelaksanaan tugasnya masing-masing. Adalah Struktur Organisasi rumah sakit umum D.R Mohammad Hoesin Palembang



Gambar : 2.1. Struktur Organisasi RSMH Palembang

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Pengertian Perpustakaan

Ketika kita mendengar kata perpustakaan, dalam benak kita langsung terbayang sederetan buku-buku yang tersusun rapi di dalam rak sebuah ruangan. Pendapat ini kelihatannya benar, tetapi kalau kita mau memperhatikan lebih lanjut, hal itu belumlah lengkap. Karena setumpuk buku yang diatur di rak sebuah toko buku tidak dapat disebut sebagai sebuah perpustakaan. Memang pengertian perpustakaan terkadang rancu dengan dengan istilah – istilah pustaka, pustakawan, kepustakawanan, dan ilmu perpustakaan. Secara harfiah, perpustakaan sendiri masih dipahami sebagai sebuah bangunan fisik tempat menyimpan buku – buku atau bahan pustaka. Untuk itu, pada pembahasan kali ini akan dikupas secara mendalam tentang pengantar umum perpustakaan yang meliputi : pengertian perpustakaan, maksud dan tujuan pendirian perpustakaan, jenis – jenis perpustakaan, peranan, tugas, dan fungsi perpustakaan, aktifitas pokok perpustakaan, dan perpustakaan sebagai disiplin ilmu.

Perpustakaan diartikan sebuah ruangan atau gedung yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasanya disimpan menurut tata susunan tertentu yang digunakan pembaca bukan untuk dijual. Ada dua unsur utama dalam perpustakaan, yaitu buku dan ruangan. Namun, di zaman sekarang, koleksi sebuah perpustakaan tidak hanya terbatas berupa buku-buku, tetapi bisa berupa film, slide, atau lainnya, yang dapat diterima di perpustakaan sebagai sumber informasi. Kemudian semua sumber informasi itu diorganisir, disusun

teratur, sehingga ketika kita membutuhkan suatu informasi, kita dengan mudah dapat menemukannya. <http://warintek08.wordpress.com/tes/>

2.2.2. Perpustakaan *Digital*

Perpustakaan Digital (*digital library*) adalah sama saja perpustakaan biasa, hanya saja memakai prosedur kerja berbasis komputer dan sumberdaya digital (Widiyawan, 2005). Perpustakaan digital atau *digital library* memberikan kemudahan bagi para pengguna untuk mengakses sumber-sumber elektronik dengan alat yang menyenangkan pada waktu kesempatan yang terbatas. Pengguna menggunakan sumber-sumber informasi tersebut tanpa terikat kepada jam operasional perpustakaan seperti jam kerja atau jam buka perpustakaan. Istilah yang digunakan untuk perpustakaan (*digital library*) atau perpustakaan maya (*virtual library*).

Sedangkan menurut Kusumah (2001) *digital library* belum didefinisikan secara jelas untuk dapat dijadikan standar pendidikan. Namun *digital library* adalah perpustakaan yang mengelola semua komputerisasi sebagai bentuk alternatif, suplemen atau pelengkap terhadap cetakan konvensional dalam bentuk mikro material yang saat ini didominasi koleksi perpustakaan. Jadi perpustakaan digital atau *digital library* organisasi yang menyediakan sumber-sumber dan staf ahli untuk menyelesaikan, menyusun, menyediakan akses, menerjemahkan, menyebarkan, memelihara kesatuan dan mempertahankan kesenambungan koleksi-koleksi dalam format digital sehingga selalu tersedia dan mudah untuk digunakan oleh komunitas tertentu atau ditentukan.

2.2.3. Web

WEB adalah salah satu layanan yang didapat pemakai komputer yang terhubung dengan internet. Internet saat ini dianggap dengan indekti dengan *web*. *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, *web* juga menyediakan informasi bagi pemakai komputer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi “sampah” atau informasi yang tidak berguna sama sekali samapai informasi yang serius, dari informasi yang gratis sampai informasi yang komersial. (Saleh :2010 :120-121)

2.2.4. PHP

Menurut Anhar, (2010:3) *PHP* (*Hypertext preprocessor*) yaitu bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. *PHP* merupakan *script* yang terintegrasi dengan *HTML* dan berada pada *server* (*server side HTML embedded scripting*). *PHP* adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu baru atau *up to date*. Semua *script PHP* dieksekusi pada server dimana *script* tersebut dijalankan.

2.2.5. MySQL

MySQL merupakan *database* yang paling digemari kalangan programmer *web*, dengan alasan bahwa program ini merupakan *database* yang sangat kuat dan cukup stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data. Sebagai sebuah *database server* yang mampu untuk manajemen *database* dengan baik, *mysql* terhitung merupakan *database* yang paling digemari dan paling banyak digunakan dibanding *database* lainnya. Selain *mysql* masih terdapat beberapa jenis *database server* yang juga memiliki kemampuan yang juga tidak bisa dianggap enteng, *database* itu adalah *Oracle* dan *PostgreSQL*.

(Nugroho, 2004:133).

2.2.6. Unified Modelling Language (UML)

UML (*Unified Modelling Language*) adalah sebuah alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem berorientasi objek. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem karena UML menyediakan bahasa permodelan visual yang memungkinkan bagi pengembangan sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan-rancangan mereka dengan yang lain.

(Nugroho, 2005:1).

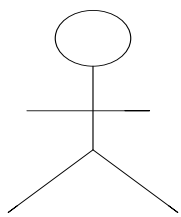


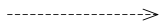
2.2.6.1 Use Case Diagram

Diagram use case merupakan salah satu diagram untuk memodelkan aspek perilaku sistem. Diagram ini bersifat statis yang memperlihatkan himpunan

use case dan *actor*. Diagram ini sangat penting untuk mengorganisasikan dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan pengguna.

Berikut adalah elemen-elemen dalam *Use Case* :

Tabel : 2.1. Simbol *Use Case* Diagram

Notasi	Penjelasan
	Aktor
	Use Case
	Asosiasi
	Generalisasi



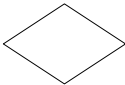
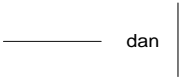


2.2.6.2 Activity Diagram

Activity diagram adalah tipe khusus dari diagram *state* yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini menggambarkan berbagai alir aktifitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana mereka berakhir. Sama seperti *state*, standar UML menggunakan segiempat dengan sudut membulat untuk menggambarkan aktifitas. *Decision* digunakan untuk menggambarkan *behaviour* pada kondisi tertentu.

(Nugroho, 2005:79).

Berikut adalah elemen-elemen dalam activity diagram:

Tabel : 2.1. Simbol *Activity* Diagram

Notasi	Penjelasan
	Start / Initial State
	Action / Activity
	Decision
	Fork / Join
	Transition
	Final / End State

2.2.6.3. *Class Diagram*

Diagram kelas (*Class diagram*) adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam sistem/perangkat lunak yang sedang kita kembangkan. Diagram kelas memberi kita gambar/diagram statis tentang sistem/perangkat lunak dan relasi-relasi yang ada didalamnya. **Nugroho (2005: 110).**

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam perancangan sistem ini penulis menggunakan metode *web engeneering* sebagai metode pengembangan sistem, yaitu suatu proses yang digunakan untuk menciptakan suatu sistem berbasis *web* dengan menggunakan ilmu rekayasa, prinsip-prinsip manajemen dan pendekatan sistematis sehingga dapat diperoleh sistem *web* dengan kualitas yang baik. Tujuannya adalah untuk pengembangan, minimalisir resiko dan meningkatkan kualitas sistem berbasis *web*.

3.1. Formulasi (*Formulation*).

Formulasi ini untuk merumuskan tujuan dan ukuran dari sistem serta menentukan batasannya. Tujuan yang ingin dicapai bisa dikategorikan menjadi 2 bagian yaitu:

1. Tujuan yang bersifat informatif

Menyediakan suatu informasi kepada *user*. Dalam hal ini informasi yang disediakan berupa koleksi buku digital yang ada di perpustakaan RSMH Palembang.

2. Tujuan yang bersifat fungsional

Kemampuan untuk melakukan suatu fungsi yang dibutuhkan pengguna, misal sistem tersebut dapat digunakan user secara mudah (*user friendly*).

Dalam hal ini bagian admin yang bertanggung jawab untuk merancang

sistem semenarik mungkin agar *user* tidak bosan, menginputkan data-data yang dibutuhkan *user*.

3.2. Perencanaan (*Planing*)

Perencanaan digunakan untuk menghitung estimasi biaya proyek pembuatan aplikasi berbasis *web*, penghitung biaya ini yang mengatur dan yang menyiapkan biaya adalah penulis atau orang yang punya rencana dalam pembuatan aplikasi, estimasi jumlah pengembang harus ditentukan penulis berapa banyak rencana yang harus dibuat, estimasi waktu pengembang harus sesuai dengan rencana atau target yang sudah ditentukan penulis, dan mendefinisikan jadwal pengembangan untuk versi selanjutnya (jika diperlukan). Untuk estimasi jumlah pengembang, ini akan menjadi kebijakan yang akan menentukan siapa dan bagaimana untuk melakukan pengembangan *web* selanjutnya. Estimasi ini ditentukan oleh penulis. Dalam hal ini yang menjadi target penulis untuk mengembangkan adalah 4 bulan. Untuk resiko pengembangan proyek, evaluasi perlu dilakukan untuk mengantisififikasi resiko yang mungkin terjadi. Namun, penulis berusaha untuk meminimalkan kemungkinan resiko yang akan terjadi nanti dengan membuat strategi yang baik agar *web* ini terus berjalan dan berkembang.

3.3. Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan proses pemecahan masalah yang kompleks menjadi sub-sub permasalahan agar lebih mudah dimengerti. Tahap analisis ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem. Analisis kebutuhan sistem terbagi menjadi kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras. Analisis kebutuhan perangkat lunak dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dan mungkin timbul kemudian, serta hal-hal yang membutuhkan perhatian dalam pengembangan perangkat lunak, sehingga aplikasi dapat disesuaikan dengan yang diharapkan.

3.3.1. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem menguraikan kebutuhan sistem agar sistem yang dibangun dapat membantu untuk menyelesaikan masalah dapat direalisasikan.

3.3.1.1. Perangkat lunak (*software*)

Perangkat lunak atau yang sering disebut *software* adalah aplikasi yang digunakan dalam bentuk non fisik yang dapat membantu dalam menghasilkan suatu informasi dengan dukungan perangkat keras, sistem operasi, dan program aplikasi yang berkaitan. Dalam pembuatan aplikasi ini, perangkat lunak yang dibutuhkan antara lain :

1. Sistem operasi *Windows XP*.
2. *Macromedia Dreamweaver*, sebagai *Web Edito*.
3. *Macromedia Flash Mx*, digunakan untuk pembuatan animasi.

4. *Adobe Photoshop*, untuk manipulasi gambar.
5. *My SQL*, untuk pengelolaan management database.
6. *PHP (Hypertext preprocessor)*, sebagai bahasa pemograman.
7. *Microsoft IE*, sebagai media *browser*.
8. *Microsoft Office 2007*, membantu dalam pembuatan laporan penulis.
9. *Microsoft Visio 2003*, juga membantu dalam pembuatan laporan tertulis.
10. *Microsoft Power Point 2007*. Digunakan untuk presentasi dari hasil penelitian.

3.3.1.2. Perangkat keras (*hardware*)

Perangkat keras (*hardware*) merupakan benda fisik yang nyata dapat disentuh. Piranti ini terdiri atas unit *input* dan unit *output*. Sedangkan untuk rancangan perangkat keras yang dibutuhkan antara lain :

Seperangkat laptop dengan spesifikasi :

1. *Procesor Intel(R) core(TM)i.3 CPU M330@2,13Ghz.*
2. *Harddisk 320 Gb.*
3. *Memory 1 GB RAM.*
4. *Printer canon ip2770.*

3.4. Rekayasa (*Engeneering*)

Terdapat dua pekerjaan yang dilakukan secara paralel, yaitu desain isi informasi dan desain arsitektur sistem.

3.4.1. Isi Informasi

Informasi yang akan ditampilkan pada *aplikasi* perpustakaan elektronik atau *digilib* berbasis *web* (*World Wide Web*) ini adalah informasi tentang perpustakaan elektronik RSMH Palembang, dengan cara melakukan pencarian berdasarkan katagori ,judul, penerbit, dan pengarang buku dan jurnal.

3.4.2. Arsitektur Sistem

Arsitektur sistem digunakan untuk mendefinisikan dan mengilustrasikan organisasikan dari sistem informasi secara bertahap dalam bentuk modul maupun sub modul. Arsitektur sistem ini ditunjukkan dengan adanya hubungan elemen data antar modulnya. Dengan demikian arsitektur sistem dapat meberikan penjelasan sistem yang lengkap dipandang dari elemen data, modul dan hubungan antara modul. Arsitektur sistem menjelaskan bahwa arsitektur sistem informasi (ISA: *Information system architecture*) mengandung enam komponen kunci yaitu :

1. Data, secara konseptual dapat dijelaskan sebagai fakta didunia nyata yang penting bagi suatu aplikasi tertentu
2. Proses, yang memanipulasi data yang ada banyak kasus digambarkan dan diorganisasi dengan diagram alir data.
3. Jaringa, yang berfungsi untuk menerima dan mengirimkan data-data dalam organisasi.
4. Manusia, yang melakukan proses-proses dan menjadi sumber serta menerima informasi.

5. Even dan kejadian dalam suatu waktu tertentu, yang menggambarkan saat terjadinya suatu proses.
6. Aturan bisnis, yaitu aturan-aturan yang mengendalikan pemerosesan data.

3.4.3. Perancangan sistem

Proses perancangan diperlukan untuk menghasilkan suatu rancangan sistem yang baik, karena dengan adanya rancangan yang tepat akan menghasilkan sistem yang stabil dan mudah dikembangkan dimasa mendatang. Perancangan yang kurang baik akan mengakibatkan sistem yang akan dibangun harus dirombak total atau sistem yang dibangun akan sangat lebih dari kebutuhan yang dibutuhkan.

Perancangan adalah desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mestinya diselesaikan, tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir pada tahap analisis sistem.

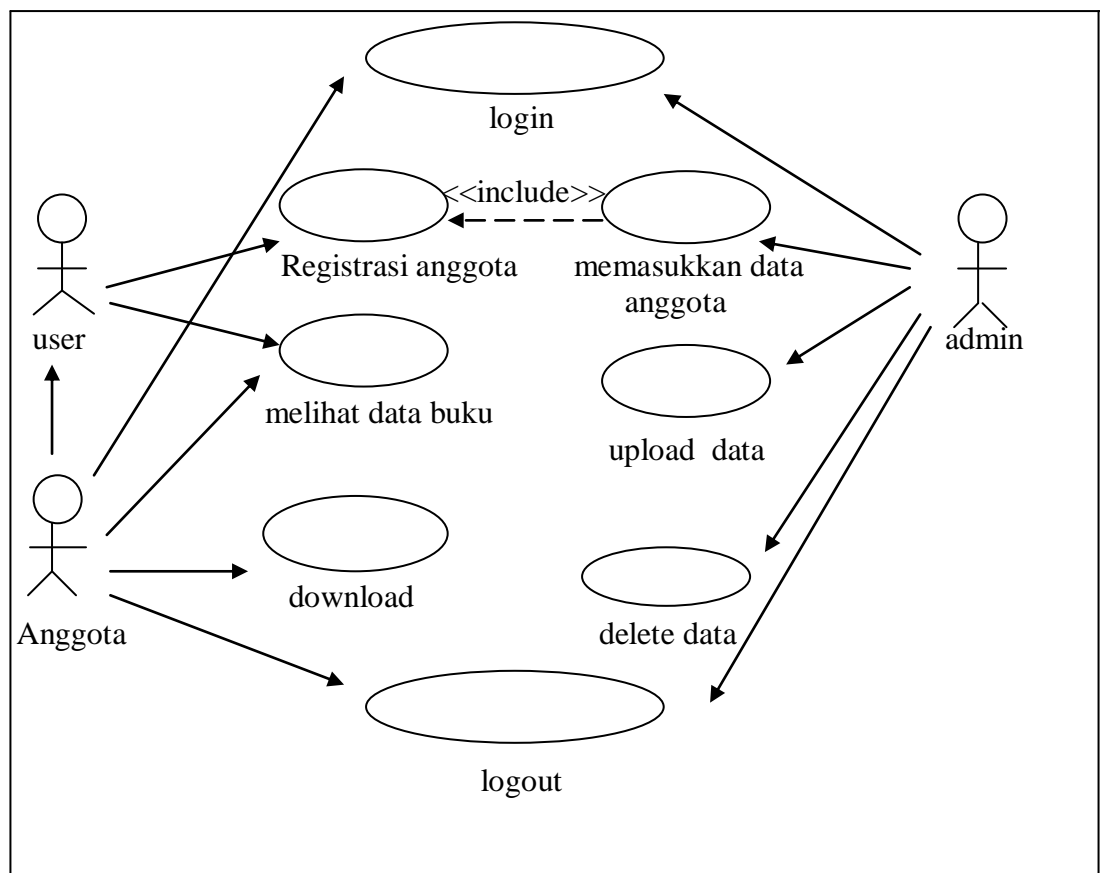
3.4.3.1. *Unified Modelling Language (UML)*

UML (*Unified Modelling Language*) adalah suatu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem berorientasi objek. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi

pengembangan sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan-rancangan mereka dengan yang lain.

3.4.3.2. Use Case

Use case adalah peringkat tertinggi dan fungsionalitas yang dimiliki sistem atau menggambarkan bagaimana seseorang dalam menggunakan sistem. Berikut bentuk dari *use case* perpustakaan elektronik Rumah Sakit Umum D.R Mohammad Hoesin Palembang

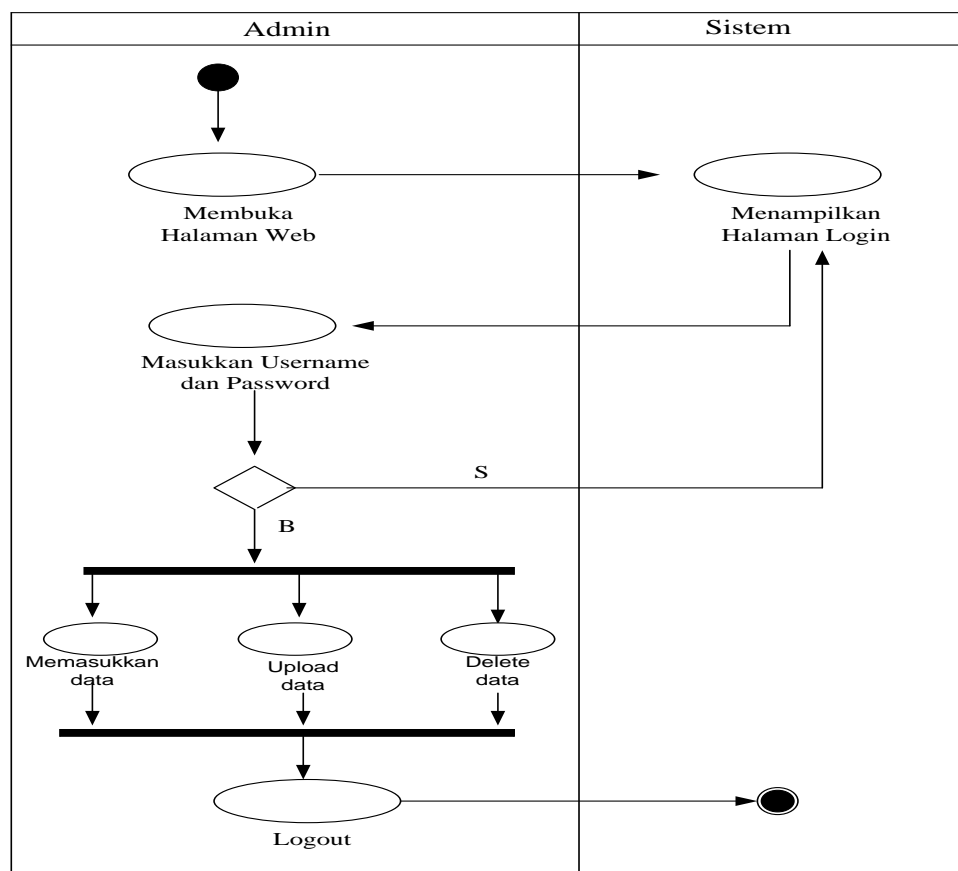


Gambar 3.1. *Use case* perpustakaan elektronik RSMH Palembang.

3.4.1.3. Activity Diagram

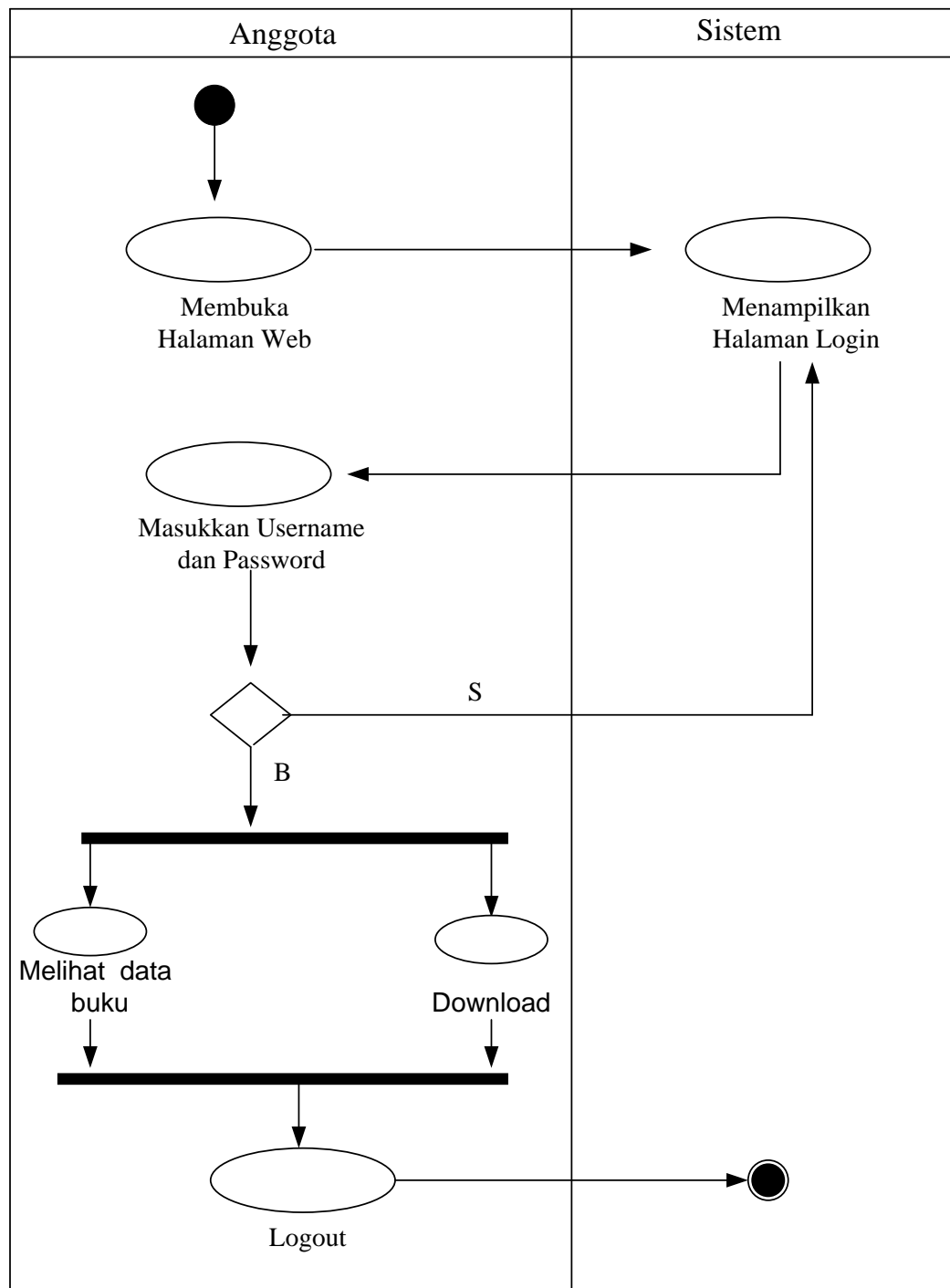
Activity diagram merupakan bentuk *flow diagram* yang memodelkan alur kerja sebuah proses dan urutan aktivitas sebuah proses. Diagram ini mirip dengan *flowchart* karena dapat memodelkan sebuah alur kerja dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. *Activity diagram* juga berfungsi untuk menggambarkan perilaku paralel atau bagaimana perilaku dalam berbagai *use case* berinteraksi. *Activity diagram* dalam analisis perancangan sistem aplikasi ini terbagi menjadi dua yaitu *activity diagram* anggota dan *activity diagram* admin.

a . Activity Admin



Gambar 3.2: Activity Diagram Admin

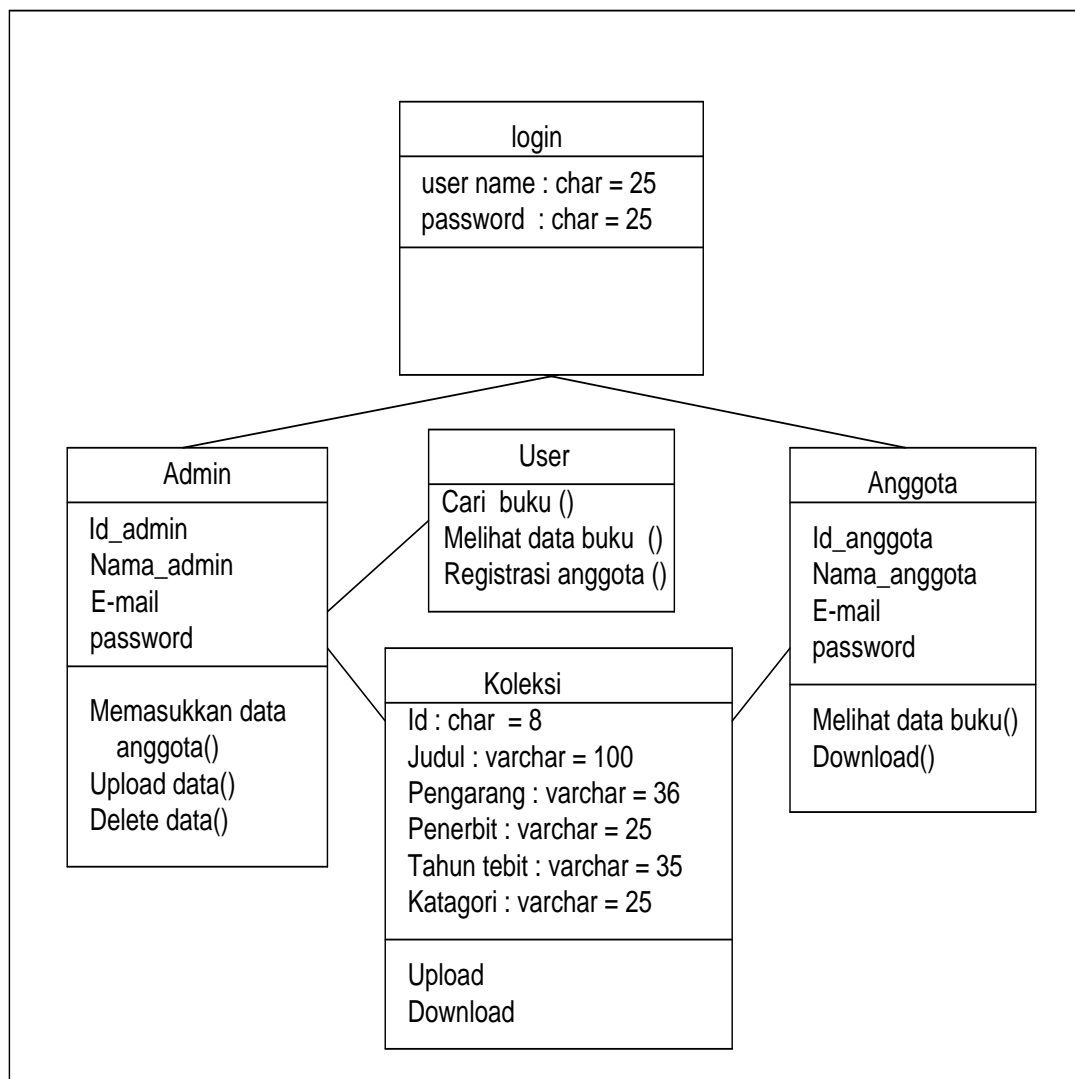
b. Activity Anggota



Gambar 3.3: Activity Diagram admin

3.4.1.3. Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam sistem atau perangkat lunak yang sedang kita kembangkan. *Class diagram* memberikan gambaran tentang perangkat lunak dalam relasi-relasi yang ada didalamnya. Berikut bentuk dari *class diagram* perpustakaan elektronik Rumah Sakit Umum D.R Mohammad Hoesin Palembang :



Gambar 3.2. *Class diagram* perpustakaan elektronik RSMH Palembang.

3.4.4. Rancangan Database

Pada desain database dirancang *field-field* yang akan digunakan dalam program antara lain.

3.4.4.1. Tabel_Login

Tabel 3.1 desain Tabel_login

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	username	varchar	25	username
2	password	varchar	25	password
3	level	char	1	level hak akses

3.4.4.3. Tabel_Anggota

Tabel 3.2 Desain Tabel_anggota

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	id_ang	char	6	id anggota * primary key
2	nm	varchar	25	nama anggota
3	almt	varchar	5	alamat
4	telphp	varchar	12	telpon atau hp
5	email	varchar	30	email

3.4.4.5. Tabel_Koleksi

Tabel 3.3 Desain Tabel-Koleksi

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	id_buku	char	6	id buku * primary key
2	judul	varchar	100	judul buku
3	pengarang	varchar	35	pengarang
4	penerbit	varchar	25	penerbit
5	kategori	varchar	25	kategori buku

3.4.5. Desain Tampilan *website*

Sebelum masuk dalam tahap yang berikutnya (pemrograman), hal yang harus dilakukan adalah merancang bentuk *website*. Desain bentuk *website* cukup mempengaruhi dalam pengoperasiannya apabila telah selesai nanti. Jadi, diharapkan dalam perancangannya haruslah menarik, sesuai dengan tema dan *elegen*, ini berfungsi untuk mempengaruhi psikologis *user* dalam menggunakan aplikasi yang dibuat. Berikut desain dari rancangan *websitenya*.

3.4.5.1 Struktur Menu Utama

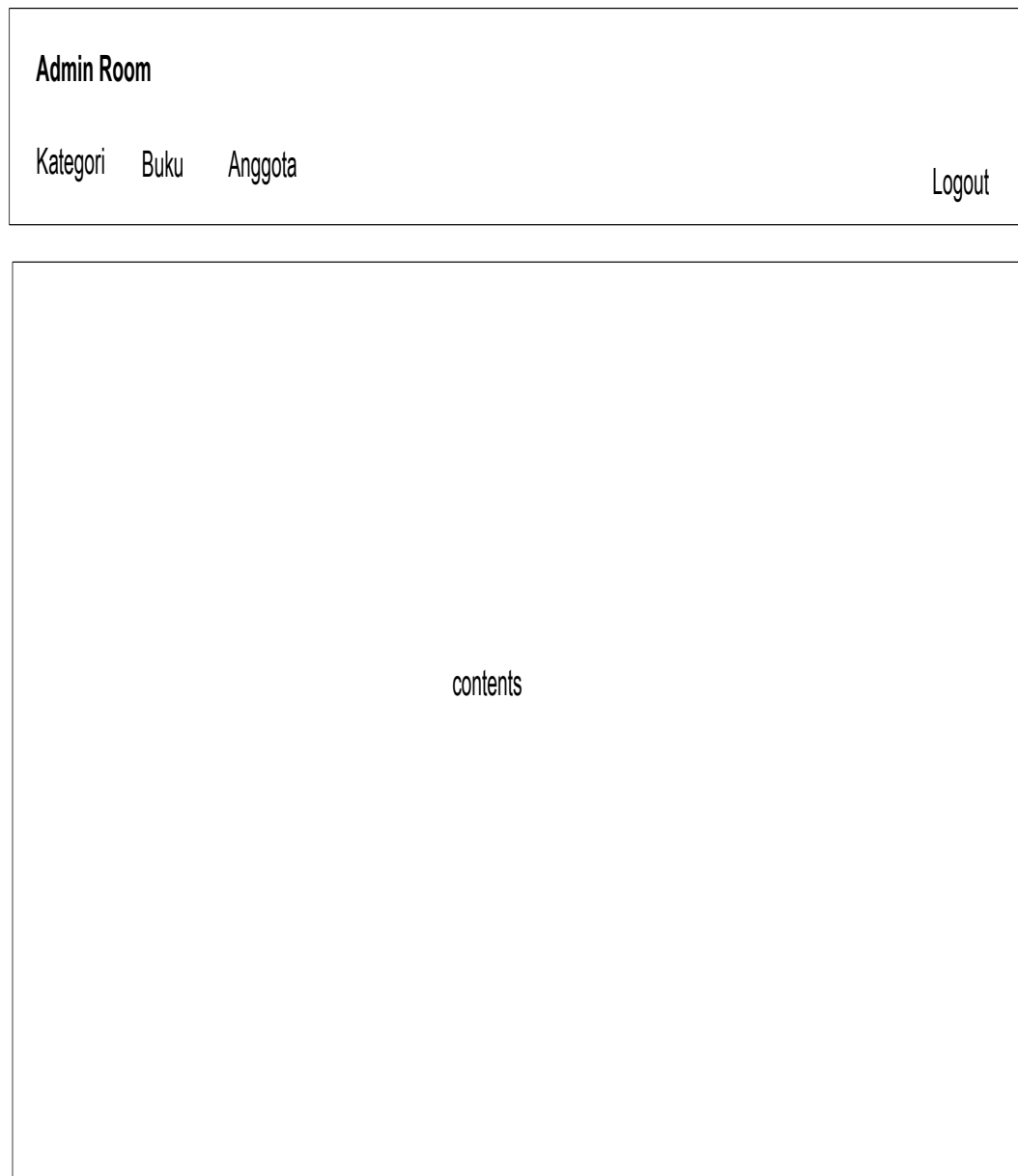
Menu ini akan ditampilkan pada awal web ini dibuka, menu utama ini terdiri dari 5 bagian menu yaitu bagian header yang terdiri dari profil perpustakaan dan keanggotaan, bagian kategori buku yang menampilkan semua kategori buku yang ada, bagian contents yaitu bagian yang tampil setelah user memilih menu profil, keanggotaan, kategori atau pencarian data buku, dan terakhir bagian login yang berfungsi sebagai hak akses admin atau anggota. Berikut ini tampilan rancangan menu utama:

PERPUSTAKAAN RSMH PALEMBANG	
HOME	Selamat Datang.....
KOLEKSI	
PENCARIAN DATA	
KOMENTAR	
REGISTRASI ANGGOTA	
KONTAK	
login	
username	<input type="text"/>
password	<input type="text"/>
<input type="button" value="login"/>	

Gambar 3.3. Struktur Menu Utama

3.4.5.2. Menu Admin

Setelah admin login maka admin akan masuk ke dalam menunya (admin room) untuk dapat mengakses data-data yang ada. Berikut tampilan menu admin:



Gambar 3.4 Struktur Menu Admin

3.4.5.3. Struktur Menu Admin / Kategori Buku

Menu ini digunakan oleh admin untuk memasukkan atau melakukan perubahan dan penghapusan untuk data kategori buku. Berikut tampilan menu kategori buku:

Admin Room

Kategori

Buku

Anggota

Logout

Data Kategori Buku

Id Kategori

Kategori

Simpan

Id Kategori	Kategori	
xxxx	xxxx	edit - delete
xxxx	xxxx	edit - delete

Gambar 3.5 Form Admin Kategori

3.4.5.4. Struktur Menu Admin / Buku

Menu ini digunakan oleh admin untuk memasukkan atau melakukan perubahan dan penghapusan untuk data buku. Berikut tampilan menu kategori buku:

Admin Room

Kategori **Buku** Anggota
 Logout

Data Buku

Id Buku
 Judul
 Pengarang
 Penerbit
 Kategori ▾
 Upload File

Id Buku	Judul	Pengarang	Penerbit	Kategori	File	
xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	edit - delete
xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	edit - delete

Gambar 3.6 From Admin Buku

3.4.5.5. Struktur Menu Admin / Anggota

Menu ini digunakan oleh admin untuk memasukkan atau melakukan perubahan dan penghapusan untuk data anggota. Berikut tampilan menu kategori buku:

Admin Room

Kategori Buku **Anggota**
Logout

Data Anggota

Id Anggota

Nama

Alamat

Telp / HP

Email

Id Ang	Nama	Alamat	Telp / HP	Email	
xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	edit - delete
xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	edit - delete

Gambar 3.7 From Admin Anggota

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. HASIL

Setelah melakukan penelitian pada perpustakaan rumah sakit umum D.R Mohammad Hosein Palembang, hasil yang diperoleh yaitu sebuah sistem perpustakaan digital berbasis *web*, sistem ini dilengkapi dengan berbagai koleksi buku dan jurnal. Sistem ini membantu pengguna dalam belajar dan membaca buku secara *online* atau secara digital, *website* ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja oleh pengguna. *File* induk yaitu *idex.php* yang berfungsi sebagai menu utama untuk menampilkan *file-file* yang telah terhubung sehingga dapat ditampilkan secara otomatis saat mengakses *homepage* dan *form-form* / halaman yang ada dalam *website* perpustakaan. Dalam *website* ini dapat digunakan siapa saja diantaranya :

1. *User* umum

User ini dapat disebut sebagai pengunjung perpustakaan yang belum menjadi anggota perpustakaan. *User* ini tidak bisa *mendownload* buku dan jurnal yang ada dalam perpustakaan digital, mereka hanya bisa melihat judul dan isi buku dan jurnal dan juga bisa menjadi anggota dalam perpustakaan tersebut.

2. Anggota

Anggota sudah bisa login atau masuk dalam perpustakaan digital dan sudah bisa mendownload buku dan jurnal yang diinginkan dan diperlukan yang ada dalam perpustakaan digital ini.

3. Admin

Admin ini yang mengatur perpustakaan digital ini. Admin juga dapat mengimputkan, dan memanipulasikan koleksi.

4.2 PEMBAHASAN

Aplikasi pada website ini dapat diakses atau melalui alamat http://localhost/perpustakaan_RSMH/index.php?action=i1 untuk saat ini sistem hanya bisa diakses dengan localhost, *website* atau sistem ini bisa dibuka di *Internet Explorer*, *Mozilla Firework* dan lain sebagai pembuka *web* sudah dapat mengakses hal-hal yang berkaitan dengan perpustakaan *digital*.

4.2.1. Halaman Home atau Menu Utama



Gambar 4.1. Halaman Home

Pada halaman depan atau *home* tampilan secara otomatis setelah kita memasukkan alamat *website* ini. Halaman ini berisi koleksi dari buku dan jurnal perpustakaan yang telah disimpan dalam *database web*, dihalaman ini user umum bisa melihat judul atau katagori buku dan jurnal dan uer juga bisa registrasi untuk masuk dalam perpustakaan digilib RSMH dengan memasukkan data secara benar. Sedangkan anggota bisa login dan melihat dan mendownload buku dan jurnal yang anggota cari.

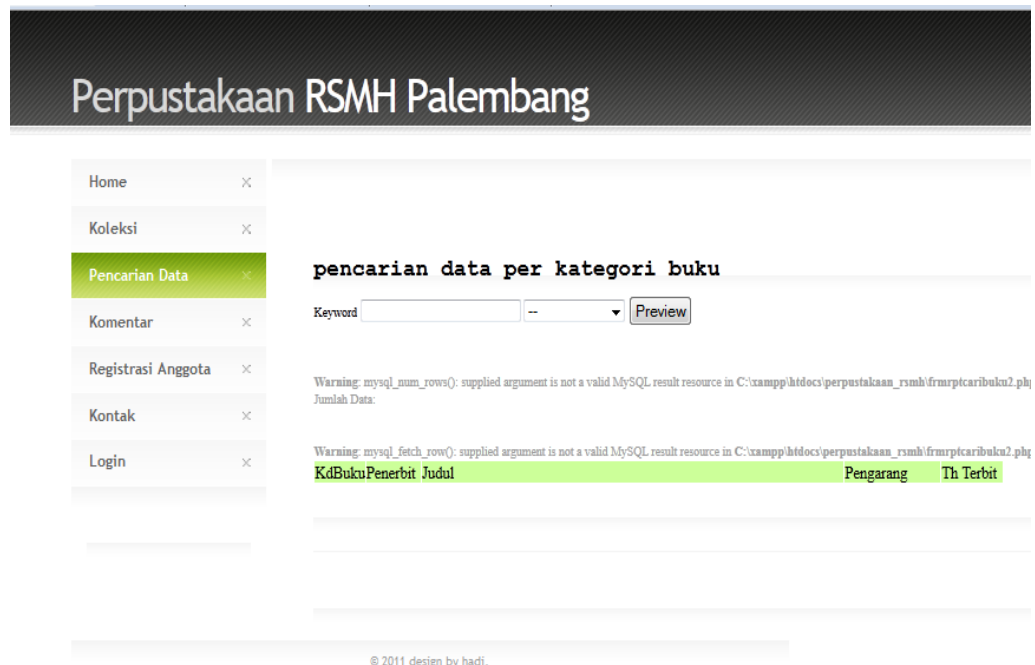
4.2.2. Halaman koleksi



Gambar 4.2. koleksi

Halaman koleksi ini berisi sekumpulan katagori buku dan jurnal yang ada di dalam perpustakaan digital rumah sakit umum D.R Muhammad Hosein. Buku dan jurnal yang pengguna inginkan dapat di download oleh pengguna dimana dan kapan saja mereka membuka *website* perpustakaan digital.

4.2.3 Halaman Pencarian Data / Buku



Gambar 4.3. Halaman Pencarian Data

Halaman ini untuk mempermudah pengguna perpustakaan untuk mencari data buku dan jurnal yang diinginkannya. Pengguna perpustakaan bisa mencari buku dan jurnal berdasarkan katagori judul, pengarang, penerbit, buku dan jurnal. Proses pencarian yang cepat pengguna cukup memasukkan kata kunci dan judul buku dan jurnal yang pengguna cari. Apabila buku dan jurnal itu ada maka akan timbul di halaman pencarian dan jika buku dan jurnal itu tidak ada maka tidak muncul.

4.2.4. Halaman Komentar

Perpustakaan RSMH Palembang

Home

Koleksi

Pencarian Data

Komentar

Registrasi Anggota

Kontak

Login

Komentar:

Nama

Email

Isi Pesan

Submit

No.	Nama	Email	Pesan
1	askar	askarhadi58@gmail.com	assalamualaikum
2	hadi	hadiaskar@gmail.co	terimakasih

Gambar 4.4. Halaman Komentar

Halaman ini disediakan untuk pengguna perpustakaan untuk diskusi atau berkomentar tentang apa saja yang menurut pengguna kurang paham dan pengguna bisa berkomentar dan bertanya tentang informasi yang ada di perpustakaan digital ini.

4.2.5. Halaman Registrasi

Perpustakaan RSMH Palembang

Home ×
Koleksi ×
Pencarian Data ×
Komentar ×
Registrasi Anggota ×
Kontak ×
Login ×

Registrasi Anggota

No. Anggota:

Nama:

Tempat lahir:

Tanggal Lahir:

Jenis Kelamin: Laki-laki ▼

Alamat:

Telp/HP:

Tanggal Daftar:

Email:

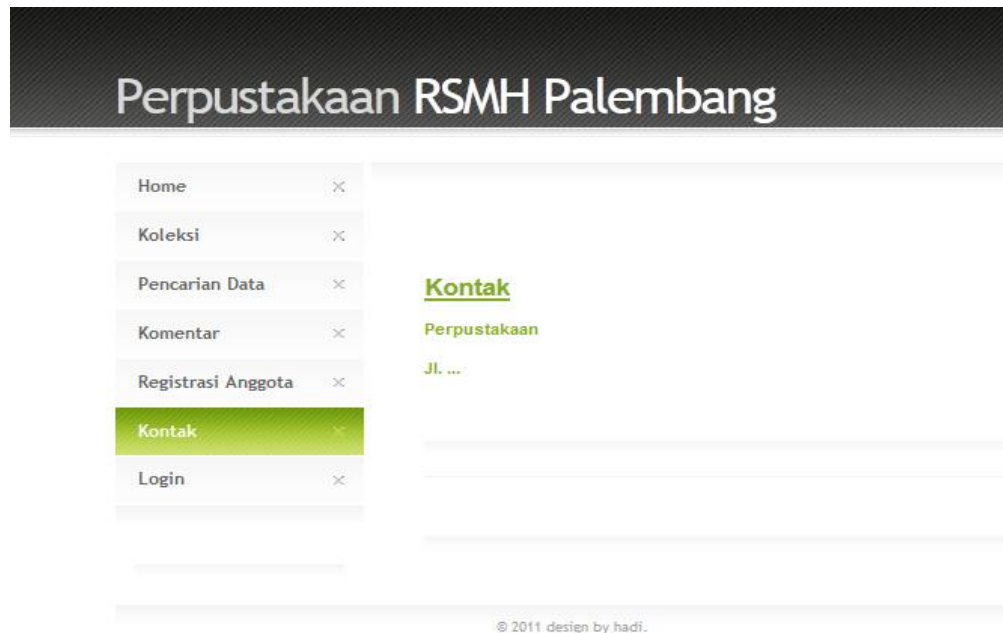
Password:

© 2011 design by hadi.

Gambar 4.5. Halaman Registrasi

Halaman ini disediakan untuk menambah anggota baru atau registrasi anggota yang ingin masuk atau bergabung dalam perpustakaan digital ini. Calon anggota yang ingin menjadi anggota dalam perpustakaan digital ini dia harus mengisi data secara benar.

4.2.6. Halaman Kontak



Gambar 4.6. Halaman Kontak

Halaman ini untuk mengetahui keberadaan alamat perpustakaan rumah sakit umum DR Mohammad Hosein Palembang.

4.2.7. Halaman Admin / Buku

Kategori Buku Buku Laporan Logout

Entry Data
Delete

Entry Data Buku

Kode Buku:

Kategori:

Penerbit:

Pengarang:

Judul:

Jurnal:

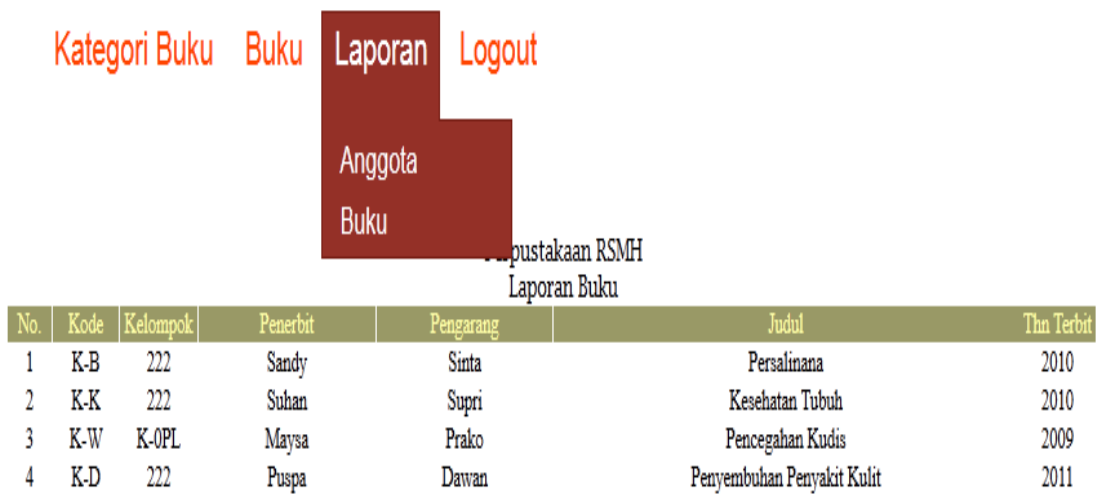
Tahun Terbit:

File Upload:

Ganbar 4.7. Halaman Admin / Buku

Dihalaman ini admin menginputkan data buku, dan hasilnya akan dilihat dihalaman home.

4.2.8. Halaman Admin / Laporan Buku



No.	Kode	Kelompok	Penerbit	Pengarang	Judul	Tmn Terbit
1	K-B	222	Sandy	Sinta	Persalinana	2010
2	K-K	222	Suhan	Supri	Kesehatan Tubuh	2010
3	K-W	K-OPL	Maysa	Prako	Pencegahan Kudis	2009
4	K-D	222	Puspa	Dawan	Penyembuhan Penyakit Kulit	2011

Gambar 4.8. Halaman Laporan Data Buku

Halaman laporan buku ini disediakan supaya admin bisa melihat data buku yang sudah diinput .

4.2.9. Halaman Anggota / Ubah Profil

<div>Ubah Profil Anggota</div> <div>Cari Data Buku Download Buku Exit</div>										
No.	No. Anggota	Nama	Tempat lahir	Tgl.Lahir	Gender	Alamat	Telp/HP	Tgl.Daftar	Email	Password
1	2	askar		0000-00-00	L	jln sudirman	081271371394	2012-03-02	askarhadi58@gmail.com	19891207
2	6666	askar		0000-00-00	L	jln D panjaitan plaju	081930393727	2012-03-01	askarhadi58@gmail.com	19891207
3	667	saipul		0000-00-00	L	jln saudra	0812333333	2012-03-03	saipul@gmail.com	hajar
4		hadi askar		0000-00-00		jln D panjaitan plaju palembang	081233377788	0000-00-00	hadiaskar@gmail.com	12345678

Gambar 4.9. Halaman Ubah Profil Anggota

Dihalaman ini disediakan untuk mengubah profil anggota, kapan saja anggota bisa mengubah profil mereka kalau mereka sudah merasa bosan dengan profil mereka yang lama.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan data dengan adanya perpustakaan digital maka dapat disimpulkan bahwa :1.Sistem ini dapat memberikan informasi mengenai koleksi buku dan jurnal pada perpustakaan digital rumah sakit umum D.R Muhammad Hosein Palembang.

2. Sistem ini dapat membantu pengguna mengembangkan minat baca, dan Sistem ini bersifat umum sehingga bukan hanya pihak rumah sakit saja yang dapat mengakses melainkan masyarakat umum yang dapat mengaksesnya.
3. Sistem ini dapat membantu anggota dan masyarakat umum untuk mencari buku dan jurnal yang mereka inginkan.

5.2. Saran.

Perangkat lunak yang dibuat ini berdasarkan tuntunan zaman yang serba canggih, dan sebagai pengaplikasikan minat baca itu sendiri. Dengan perangkat lunak ini diharapkan dapat membantu pihak rumah sakit dan masyarakat umum dapat meningkatkan minat baca dan ilmu pengetahuan.

Bila aplikasi ini sudah berjalan dan memiliki kekurangan diharapkan memberikan saran dan kritik yang membangun untuk kelak dapat disempurnakan menjadi lebih baik dan jangan dijadikan bahan perdebatan

syang mengakibatkan pecahnya pendapat. Saran terakhir, bagi siapa saja silahkan berkeriasi dan mengembangkan aplikasi-aplikasi seperti perpustakaan digital ini dengan catatan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan nasional dan norma-norma yang telah ada dimasyarakat

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar. (2010). *Panduan Menguasai Php & Mysql secara Otodidak*. Jakarta Selatan: Mediakita Ilustrasi Cover.
- Fowler,Martin. (2004). *Panduan Singkat Tentang Bahasa Pemodelan Objek Standar*. Yogyakarta: Andi.
- Nugroho,Adi. (2005). *Rational Rose untuk Pemodelan Berorintasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Saleh,Abdul Rahman. (2010). *Membangun Perpustakaan Digital*. Jakarta: CV Sagung Seto.
- Shari, Buxbaum. (2004). *Perpustakaan Virtual untuk Kuliah Bisnis Sistem Jarak Jauh*. Jakarta: Murai Kencana.
- Simarmata,Janner. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

(<http://www.bpkpenaburan.or.id/kps.jkt/berita/9807/artikel.htm>)

:<http://warintek08.wordpress.com/tes/>

.