

OTOMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN INLISLITE PADA SMA NEGERI 1 LAWANG KIDUL

Rani Tri Kurniasih¹⁾, Maria Ulfa²⁾, Ilman Zuhri Yadi³⁾, M. Soekarno Putra⁴⁾

1. Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia
2. Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia
3. Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia
4. Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia

Article Info

Kata Kunci: otomasi perpustakaan, inlislite, web.

Keywords: library automation, inlislite, web.

Article history:

Received 17 August 2018

Revised 15 February 2019

Accepted 4 April 2019

Available online 4 April 2019

DOI :

<https://doi.org/10.29100/jupi.v4i1.781>

* Corresponding author.

Corresponding Author

E-mail address:

ranitrikurniasih@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital semakin pesat dan semakin maju, teknologi ini kalau kita tidak bisa memanfaatkannya dengan baik atau kita mengabaikan teknologi itu sangat disayangkan karena teknologi sangat berguna untuk mempermudah dan membantu kegiatan sehari-hari. Dimana perpustakaan sekolah sma negeri 1 lawang kidul belum menerapkan sistem manajemen pelayanan untuk mendukung operasional perpustakaan. hal tersebut menyebabkan lambatnya dalam pencarian data. Untuk memenuhi pelayanan yang baik dan efisien terhadap para pengguna perpustakaan, perpustakaan memerlukan suatu sistem informasi yang dapat membantu pengguna perpustakaan dalam mencari informasi atau referensi tentang data-data buku yang diperlukan. Otomasi perpustakaan ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman php dengan bahasa pemrograman mysql serta inlislite dengan menggunakan metode prototipe yaitu metode yang mengacu pada model dan proses yang digunakan untuk mengembangkan sistem perangkat lunak dan menguraikan proses. Manfaat dari penelitian ini adalah agar terciptanya perpustakaan yang selalu mengikuti teknologi, membantu pengelola perpustakaan Sma Negeri 1 Lawang Kidul agar pengelolaan data menjadi lebih efisien dan mudah dan dapat meminimalisir resiko lain seperti kehilangan data. Hasil yang didapatkan dari Sistem Informasi Perpustakaan Pada SMA Negeri 1 Lawang Kidul adalah adanya aktor yang menjalankan sistem sebanyak 2 aktor yang berhak mengakses sistem yaitu Admin dan Operator. Setiap aktor memiliki hak akses masing-masing setiap hak akses dibuat dengan disesuaikan kebutuhan pengguna.

ABSTRACT

The development of digital technology is getting faster and more advanced, this technology is if we can't use it properly or we ignore technology it's a shame why because technology is very useful to simplify and help with daily activities. Where the public senior high school library 1 Lawang Kidul has not yet implemented a service management system to support library operations. this causes slow in searching data. To provide good and efficient service to library users, libraries need an information system that can assist library users in finding information or references about the required book data. This library automation was built using the php programming language with the mysql programming language and inlislite with using the prototype method, which is a method that refers to the models and processes used to develop software systems and describe processes. The benefit of this research is to create a library that always follows technology, helps library managers at Lawang Kidul 1 Public High School so that data management becomes more efficient and easier and can minimize other risks such as data loss. The results obtained from the Library Information System at SMA Negeri 1 Lawang Kidul are that there are 2 actors who run the system who have the right to access the system, namely Admin and Operator. Each actor has their own access rights, each access right is made according to user needs.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital semakin pesat dan semakin maju, teknologi ini kalau kita tidak bisa memanfaatkannya dengan baik atau kita mengabaikan teknologi itu sangat disayangkan karena teknologi sangat berguna untuk mempermudah dan membantu kegiatan sehari-hari. Teknologi juga bisa membantu dan mempermudah dalam aktivitas sehari-hari dalam menyelesaikan masalah pekerjaan ataupun akademik. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem perpustakaan yang terkomputerisasi untuk perpustakaan SMA Negeri 1 Lawang Kidul dimana dalam proses pengelolaan perpustakaan SMA Negeri 1 Lawang Kidul masih menggunakan proses manual yaitu semua pendataannya masih ditulis didalam buku dan mencari data yang dibutuhkan harus membuka perhalaman buku, hal tersebut menyebabkan lambatnya dalam pencarian data.[1]

Untuk memenuhi pelayanan yang baik dan efisien terhadap para pengguna perpustakaan, perpustakaan memerlukan suatu sistem informasi yang dapat membantu pengguna perpustakaan dalam mencari informasi atau referensi tentang data-data buku yang diperlukan. Untuk mengatasi hal tersebut diharapkan dapat membantu petugas perpustakaan dalam mengelola data dan penyusunan laporan secara cepat dan akurat, di dalam penelitian ini yang berjudul "Otomasi Perpustakaan Berbasis Web Menggunakan Inlislite Pada SMA Negeri 1 Lawang Kidul". Manfaat dari penelitian ini adalah agar terciptanya perpustakaan yang selalu mengikuti teknologi, membantu pengelola perpustakaan SMA Negeri 1 Lawang Kidul agar pengelolaan data menjadi lebih efisien dan mudah dan dapat meminimalisir resiko lain seperti kehilangan data.[2]

Penelitian yang terdahulu dilakukan pada tahun 2019 yang berjudul "Implementasi Aplikasi Sistem Otomasi Perpustakaan Terintegrasi Menggunakan Inlislite Versi 3 Pada Perpustakaan STMik Jayakarta" tujuan dari jurnal tersebut untuk mendokumentasikan proses implementasi aplikasi otomasi perpustakaan terintegrasi INLISLite versi 3 pada Perpustakaan STMik Jayakarta dan memastikan keberhasilan implementasi aplikasi serta mampu menghadapi kendala pada proses implementasi aplikasi. Proses implementasi aplikasi INLISLite Versi 3 dimulai dari persiapan, permohonan bimbingan teknis, pelaksanaan bimbingan teknis, instalasi aplikasi, setting penggunaan aplikasi, implementasi infrastruktur dan menghadapi kendala yang terjadi pada proses implementasi aplikasi.[3] Dimana kesimpulan dari jurnal tersebut mempermudah petugas dalam pelaporan perhitungan data sirkulasi, penginputan buku dapat dilakukan dengan cepat serta pencetakan katalog pengarang, subjek, dan judul bisa melalui dari sistem.

II. METODE PENELITIAN

Ada beberapa metode yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya :

A. Metode pengembangan sistem

Metode Penelitian ini bertujuan untuk merancang suatu sistem *otomasi* perpustakaan berbasis *web* untuk meningkatkan pelayanan kepada para pengguna perpustakaan. Salah satu metode pengembangan sistem yang dapat digunakan sebagai solusi dalam merancang suatu Sistem Informasi adalah Metode Prototyping.[4] Metode *Prototyping* merupakan sebuah paradigma baru dalam pengembangan sistem dan aplikasi, tidak hanya sekedar suatu evolusi dari metode pengembangan sistem informasi yang sudah ada, tetapi sekaligus merupakan revolusi dalam pengembangan sistem informasi



Gambar 1 metode prototype

Tahapan dalam *prototyping* terdiri dari :

1. Pengumpulan kebutuhan, pada tahap ini Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan perangkat lunak secara keseluruhan, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
2. Membangun *prototyping*, yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat desain sementara yang berpusat pada penyajian kepada pelanggan, misalnya; dengan membuat contoh input dan output.
3. Evaluasi *prototyping*, jika *prototype* yang sudah dibangun sesuai dengan keinginan pelanggan maka dilakukan evaluasi. Jika sudah sesuai akan dilanjutkan ke tahap pengkodean (*coding*) namun jika belum sesuai maka akan diperbaiki dengan mengulang kembali tahap 1, tahap 2 dan tahap 3.
4. Mengkodekan Sistem, tahap ini lakukan jika *prototype* yang dibuat sudah diterima dan disepakati yang dilanjutkan dengan pengkodean dengan bahasa pemrograman yang sesuai.
5. Menguji Sistem, tahap ini dilakukan untuk mengetahui performance dari sistem yang dibangun. Pengujian sistem dilakukan dengan metode *Black Box*. [5]
6. Evaluasi Sistem, tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dibangun telah sesuai dengan yang diharapkan. Jika sudah memenuhi dapat dilakukan tahap selanjutnya, namun jika tidak maka perlu dilakukan pengulangan pada tahap 4 dan tahap 5.
7. Menggunakan Sistem, yaitu sistem yang dibangun siap digunakan oleh pelanggan setelah tahap pengujian berhasil dan diterima oleh pelanggan. Dalam penelitian ini tahapan *prototype* hanya dilakukan sampai dengan tahap ke-empat, karena dalam penelitian ini pelaksanaan penelitian sampai dengan pembuatan *prototype* sistem yang menghasilkan *Prototype* Sistem Informasi ekatalog dan peminjaman buku perpustakaan. Tahap pengujian belum dilakukan dalam penelitian ini baik pengujian sistem ataupun dari pengguna (*user*).

B. Metode pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data:

- 1) Observasi : peneliti melakukan pengamatan langsung ke perpustakaan Sma Negeri 1 Lawang Kidul. Hasil dari observasi ini yaitu untuk mendapatkan data keterangan tentang data dan pengelolaan perpustakaan yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem [6].
- 2) Studi pustaka : mencari dan melakukan analisa penelitian terkait dengan otomasi perpustakaan.
- 3) Wawancara : peneliti melakukan kegiatan Tanya jawab secara langsung ke sumber data dan terjadi proses menyampaikan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan pada pengelola perpustakaan tentang persoalan yang di hadapi dalam proses peminjaman, dan pengembalian buku di perpustakaan Sma Negeri 1 Lawang Kidul

C. Analisis kebutuhan sistem

1) Kebutuhan fungsional

Kebutuhan fungsional mendeskripsikan layanan, fitur, atau fungsi yang disediakan oleh sistem pengguna

Tabel 1 kebutuhan fungsional

Table 1 kebutuhan fungsional

	Kebutuhan Fungsional	Responsibilities
1.	Admin	1. <i>Login / Logout</i> 2. Mengelola Kategori 3. Mengelola buku 4. Mengelola anggota 5. Mengelola peminjaman 6. Mengelola pengembalian 7. Mengelola laporan
2.	Operator	1. <i>Login/Logout</i> 2. Mengelola kategori 3. Mengelola anggota

		4. Mengelola peminjaman
		5. Mengelola pengembalian

2) Kebutuhan non fungsional

Kebutuhan non fungsional bertujuan untuk memenuhi kebutuhan fungsional diatas, berikut ini adalah kebutuhan non fungsional dari sistem informasi

- a. Kebutuhan Perangkat lunak (software) yaitu:
 1. Windows 7
 2. XAMPP, terdiri atas apache, MySQL, dan php MyAdmin
 3. Macromedia dreamweaverCS6
 4. Google chrome
- b. Kebutuhan perangkat keras (hardware) yaitu:
 1. Processor corei3
 2. 2 GB Memori DDR 3
 3. Harddisk 320 GB HDD

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

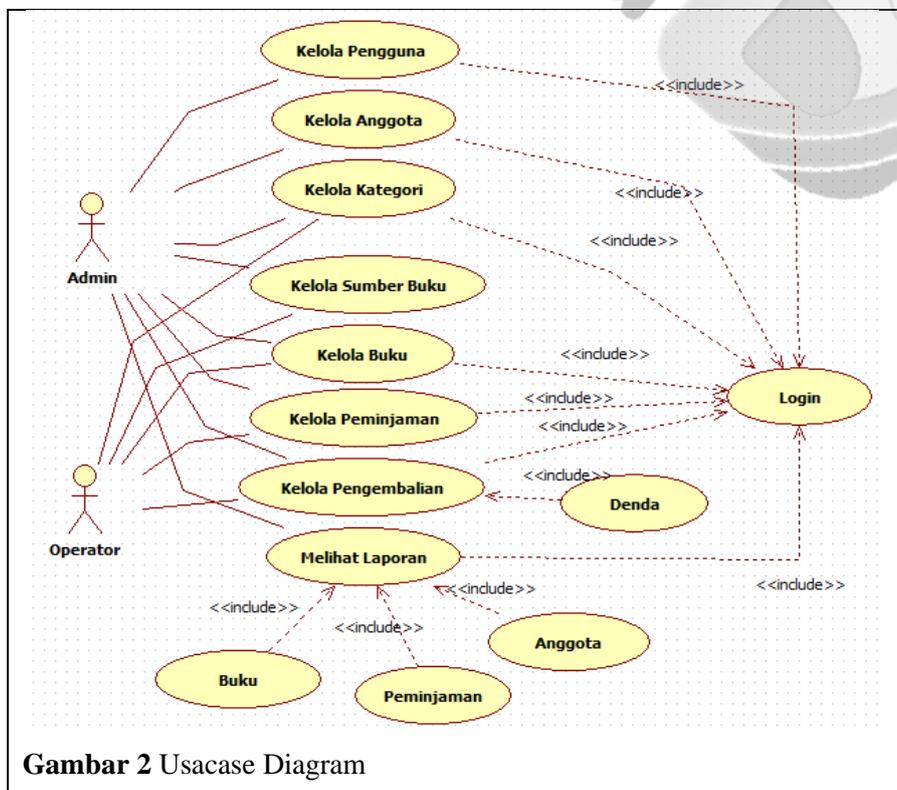
A. Analisis sistem

Hasil yang didapat dari sistem informasi perpustakaan pada sma negeri 1 lawang kidul adalah adanya aktor yang menjalankan sistem sebanyak 2 aktor yang berhak mengakses sistem admin dan operator . setiap aktor memiliki hak akses masing masing setiap hak akses dibuat dengan disesuaikan kebutuhan pengguna. Dalam penerapannya sistem ini diakses secara offline melalui alamat <localhost:8123/inlislite3> berbasis web[7]. Implementasi sistem dilakukan oleh aktor yang berhak mengakses sistem yaitu admin dan operator yang memiliki fungsi masing-masing ke dalam sistem berbasis website.

B. Rancangan proram

1. Usecase Diagram

Usecase diagram ini menggambarkan ruang lingkup suatu sistem informasi perpustakaan pada SMA Negeri 1 Lawang Kidul berbasis website :



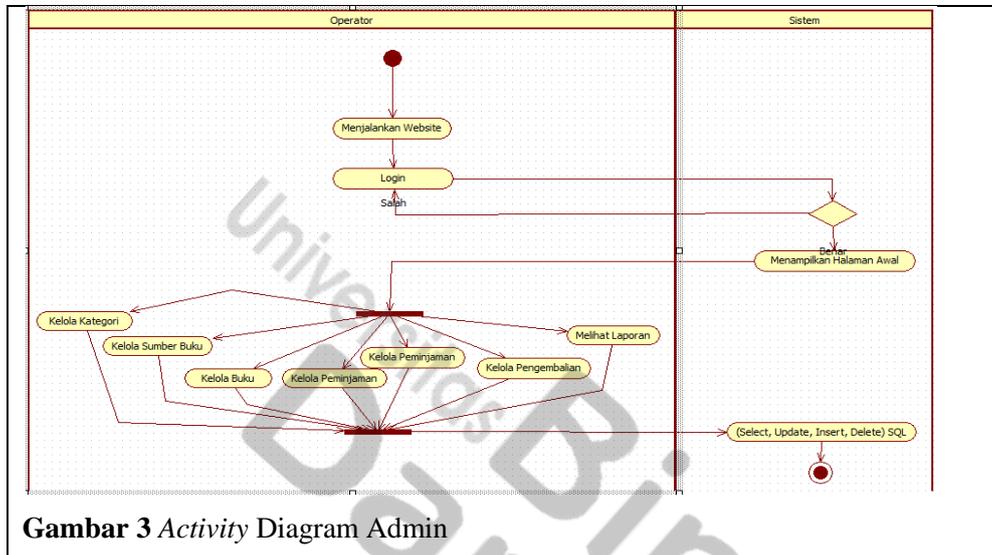
Gambar 2 Usecase Diagram

2. Activity Diagram

Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari perpustakaan[8].

Activity dibagi menjadi 2 yaitu :

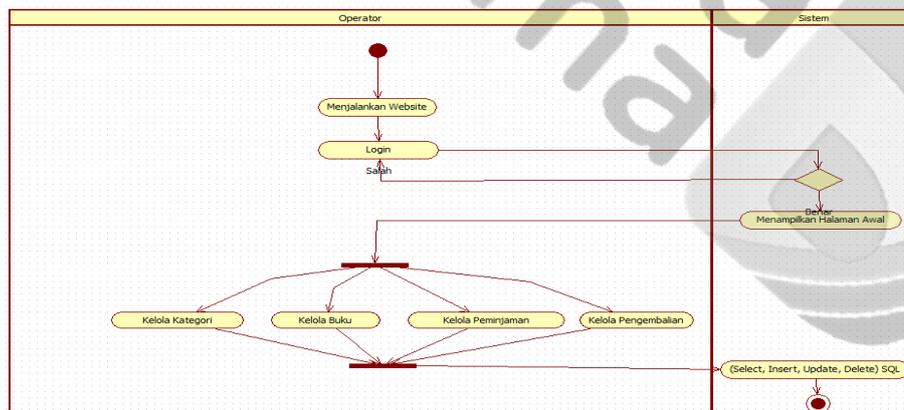
a. Aktor Admin



Gambar 3 Activity Diagram Admin

Activity Diagram pada gambar 2 merupakan gambaran aktifitas yang dilakukan oleh Admin.

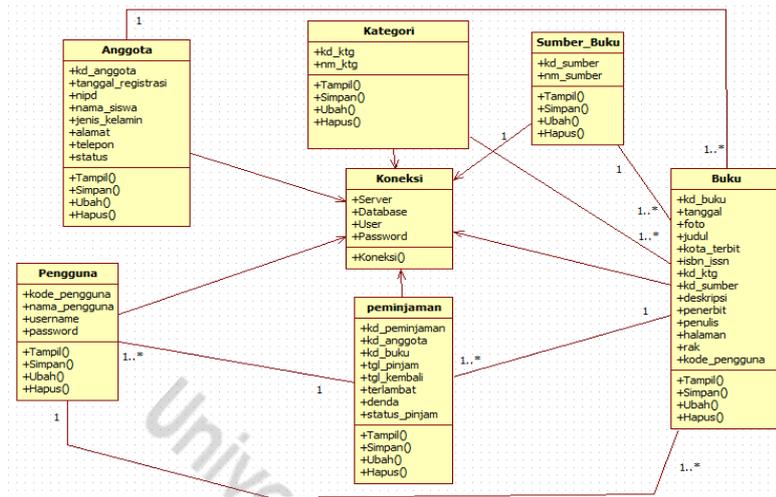
b. Aktor Operator



Gambar 4 Activity Diagram Operator

3. Class Diagram

Class Diagram memaparkan mengenai instansiasi objek dari class-class yang ada. Berikut ini class diagram dari sistem informasi perpustakaan[9].



Gambar 5 Class Diagram

C. Hasil

1. Desain Halaman Login

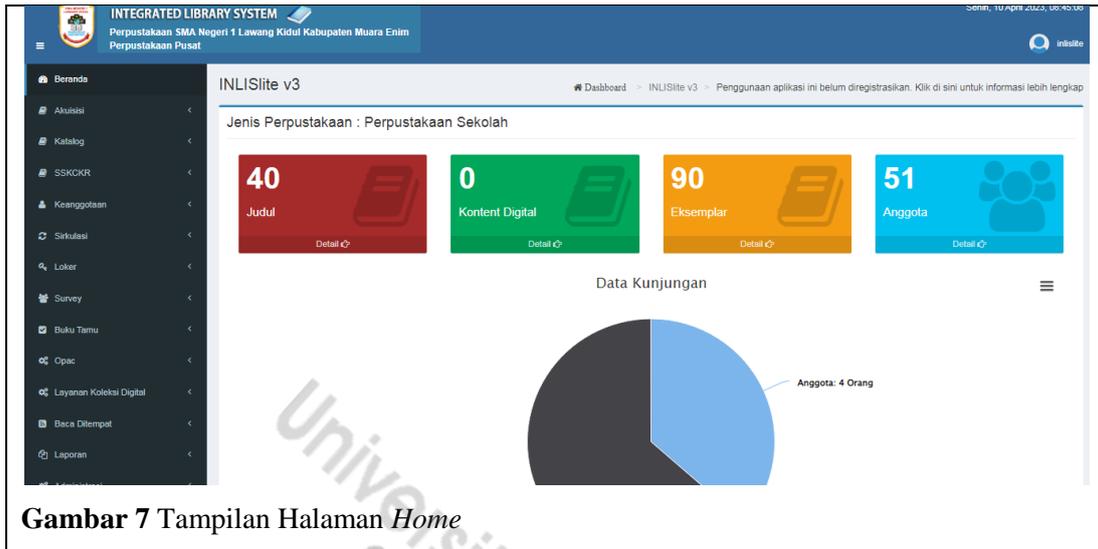
Merupakan tampilan halaman login merupakan halaman yang digunakan pengguna sistem untuk masuk kedalam sistem.



Gambar 6 Tampilan Halaman Home

2. Desain Halaman Home

Merupakan tampilan (menu) awal pada halaman, yang menghubungkan seluruh halaman yang ada kepada petugas perpustakaan.

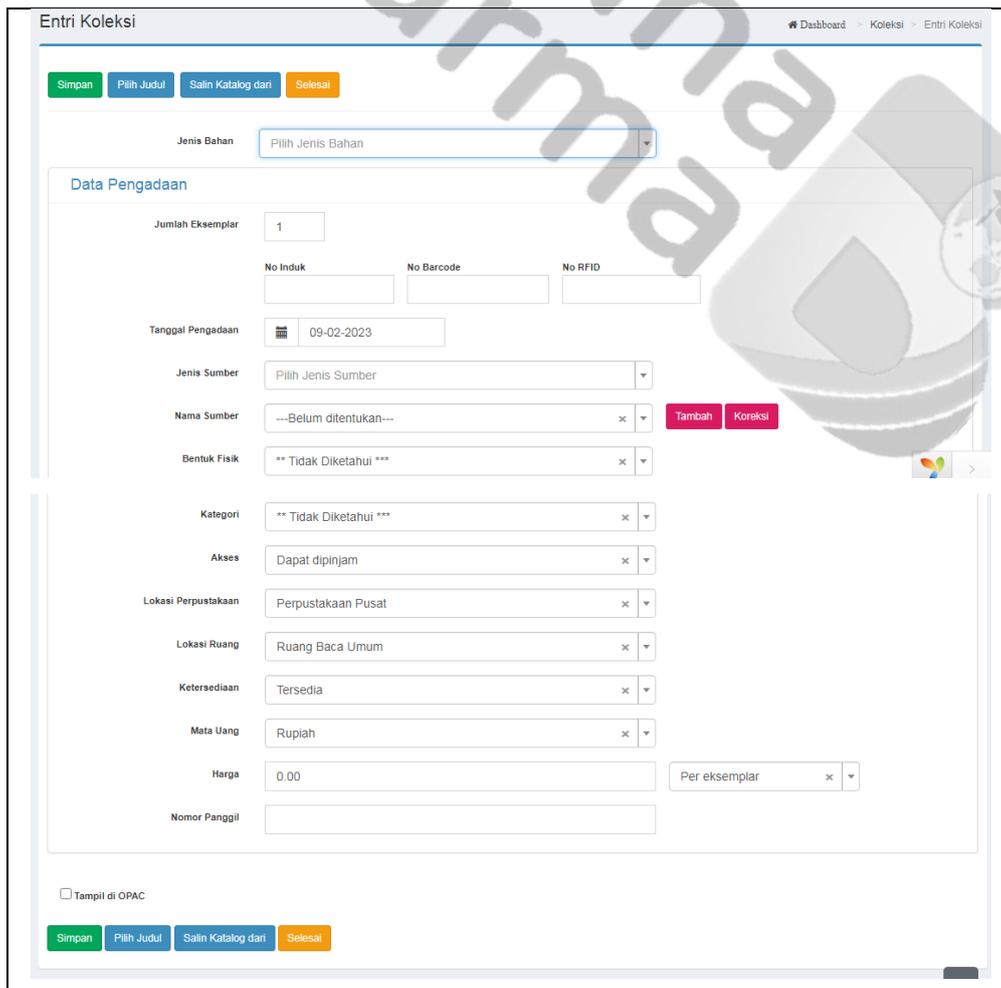


Gambar 7 Tampilan Halaman Home

3. Desain Halaman Menu Buku

a. Kategori Buku

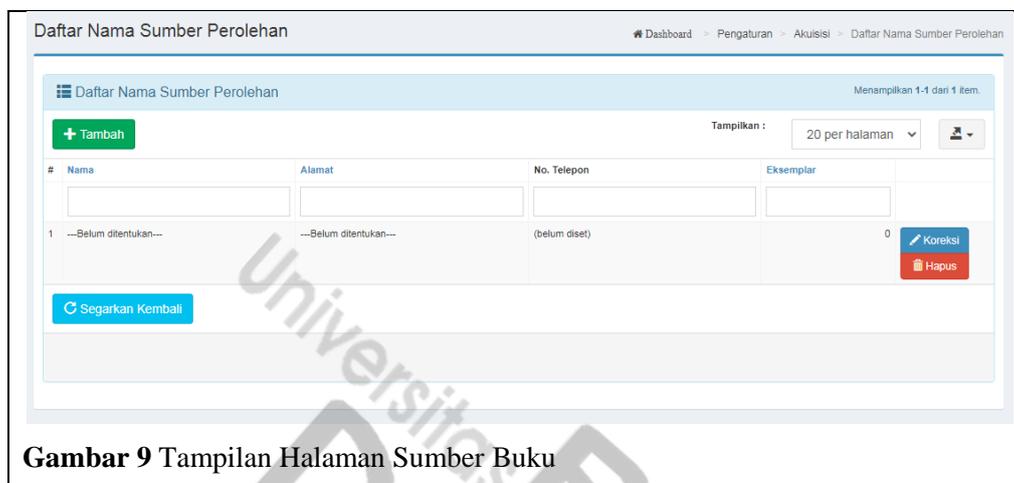
Pada menu Halaman “Halaman Kategori Buku”, merupakan halaman yang menampilkan informasi data kategori buku kepada petugas perpustakaan.



Gambar 8 Tampilan Halaman Kategori Buku

b. Sumber Buku

Pada menu Halaman “*Halaman Sumber Buku*”, merupakan halaman yang menampilkan informasi data sumber buku kepada petugas perpustakaan.

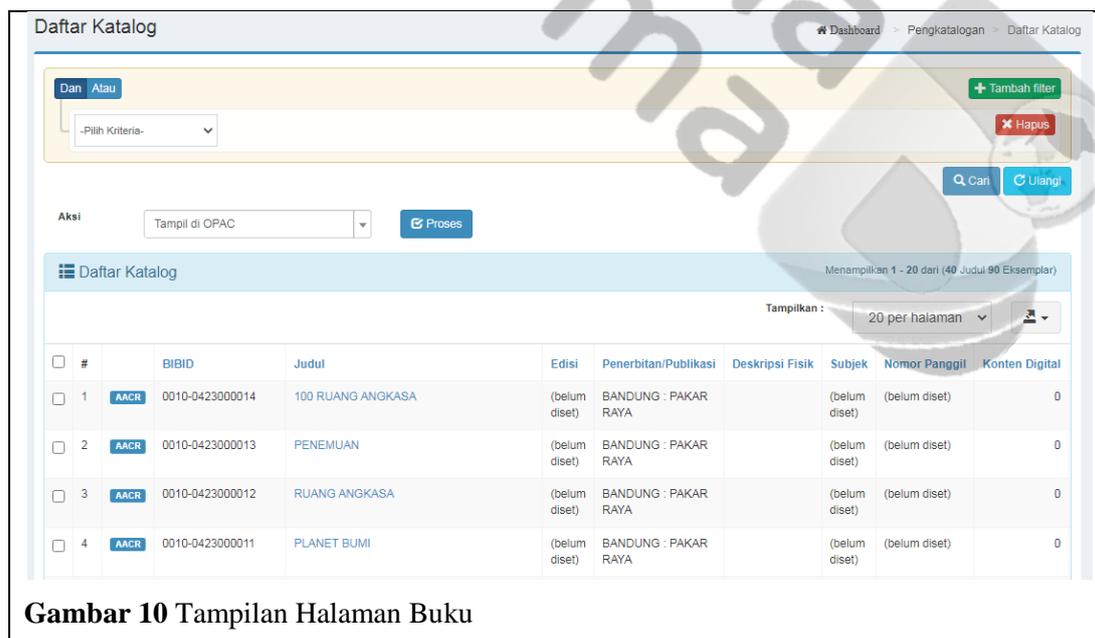


Gambar 9 Tampilan Halaman Sumber Buku

Jika di klik tombol Tambah maka akan menampilkan data tambah buku.

c. Buku

Pada menu Halaman “*Halaman Buku*”, merupakan halaman yang menampilkan informasi data buku kepada petugas perpustakaan.

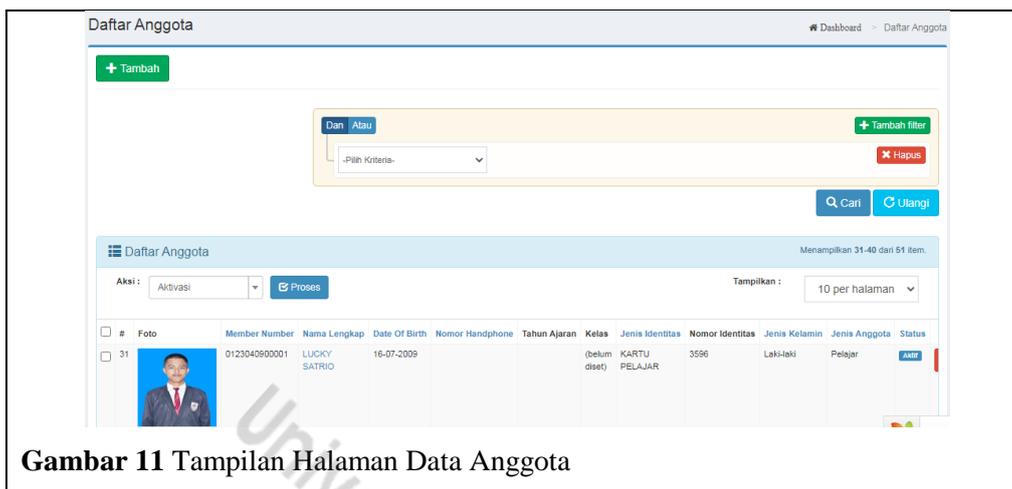


Gambar 10 Tampilan Halaman Buku

4. Desain Halaman Menu Anggota

a. Data Anggota

Halaman “*Data Anggota*”, merupakan halaman yang menampilkan informasi data anggota / siswa yang terdaftar sebagai anggota kepada petugas perpustakaan.



Gambar 11 Tampilan Halaman Data Anggota

b. Kartu Anggota

Pada menu Halaman “*Halaman Kartu Anggota*”, merupakan halaman yang menampilkan informasi data kartu anggota dan bias dicetak sebagai identitas keanggotaan siswa kepada petugas perpustakaan.



Gambar 12 Tampilan Halaman Kartu Anggota

5. Desain Halaman Transaksi

a. Peminjaman

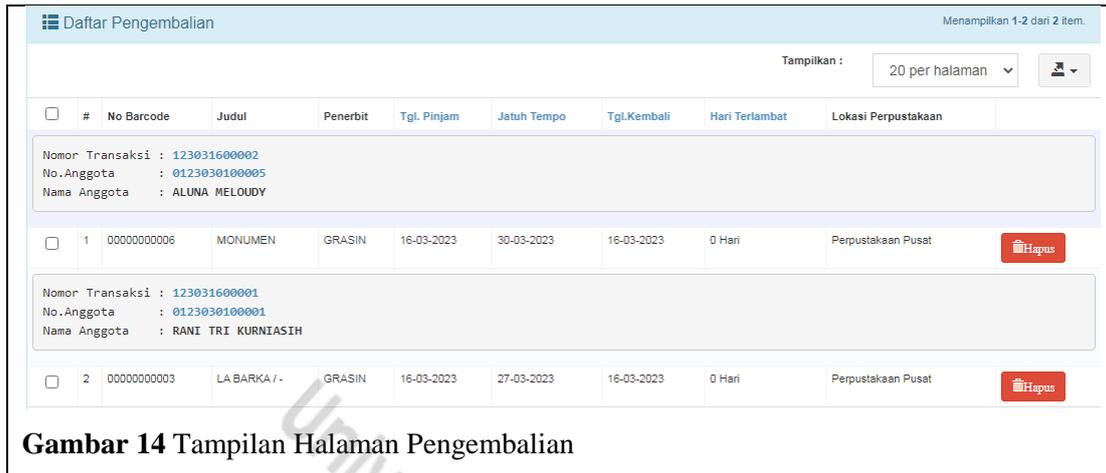
Halaman “*Peminjaman*”, merupakan halaman yang digunakan untuk mencatat setiap transaksi peminjaman dari anggota oleh petugas perpustakaan.



Gambar 13 Tampilan Halaman Peminjaman

b. Pengembalian

Pada menu Halaman “*Halaman Kategori Buku*”, merupakan halaman yang digunakan untuk mencatat setiap transaksi pengembalian dari anggota oleh petugas perpustakaan.

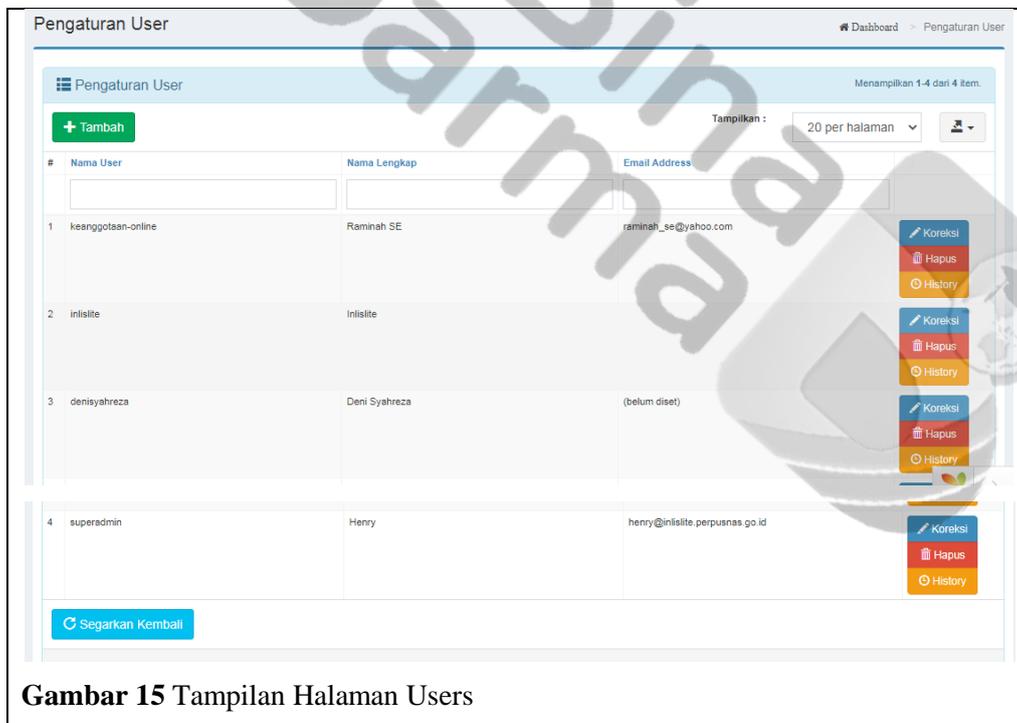


Gambar 14 Tampilan Halaman Pengembalian

6. Desain Halaman Menu User

a. Users

Halaman “Users”, merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi data users kepada kepala perpustakaan.

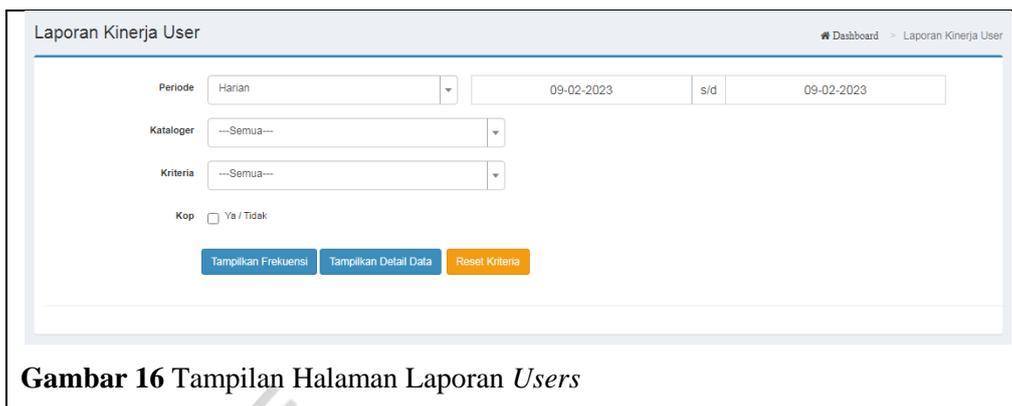


Gambar 15 Tampilan Halaman Users

7. Desain Halaman Menu Laporan

a. Laporan Users

Halaman “Laporan Users”, merupakan halaman yang dapat digunakan untuk menampilkan dan mencetak data users kepada kepala perpustakaan.



Gambar 16 Tampilan Halaman Laporan Users

b. Laporan Buku

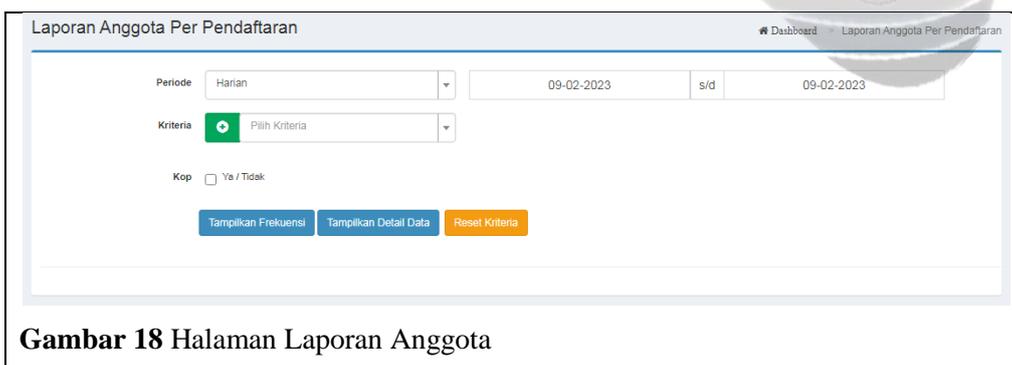
Pada menu Halaman “*Halaman Laporan Buku*”, merupakan halaman yang dapat digunakan untuk menampilkan dan mencetak data buku kepada kepala perpustakaan.



Gambar 17 Tampilan Halaman Laporan Buku

c. Laporan Anggota

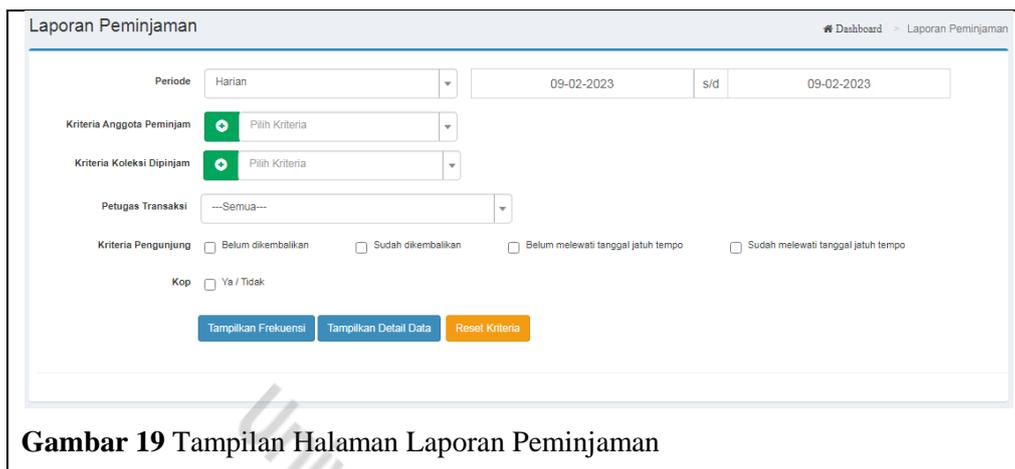
Pada menu Halaman “*Halaman Laporan Anggota*”, merupakan halaman yang menampilkan informasi data laporan buku.



Gambar 18 Halaman Laporan Anggota

d. Laporan Peminjaman

Pada menu Halaman “*Halaman Laporan Peminjaman*”, merupakan halaman yang menampilkan informasi data peminjaman buku kepada kepala perpustakaan.



Gambar 19 Tampilan Halaman Laporan Peminjaman

e. Laporan Pengembalian Terlambat

Pada menu Halaman “*Halaman Laporan Pengembalian Terlambat*”, merupakan halaman yang menampilkan informasi data pengembalian buku yang telat.



Gambar 20 Tampilan Halaman Laporan Pengembalian Terlambat

D. Pengujian

Bagian ini akan memuat penjelasan mengenai pengujian terhadap perangkat lunak yang telah diimplementasikan. Hal-hal yang akan dibahas antara lain adalah tujuan pengujian, pengujian sistem dan analisis hasil pengujian. Tujuan dilakukannya pengujian adalah untuk mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan tujuan awal.[10]

1. Pengujian Sistem BlackBox

Dilakukan pengujian berdasarkan 2 aktor seperti Admin dan Operator.

Tabel 2 Hasil Pengujian Sistem

No	TahapMenjalankanAplikasi	TahapAplikasiProses	Berhasil			TidakBerhasil			Keterangan
			V1	V2	V3	V1	V2	V3	
1.	Menjalankan menu Login saat pengguna pertama kali menjalankan sistem	Pada saat pengguna menjalankan aplikasi pertama kali akan muncul login dengan inputan <i>username</i> dan <i>password</i> serta tombol Masuk.	✓	✓	✓				Berhasil karena sistem telah dapat menampilkan login.
2.	Menampilkan menu <i>home</i> saat pengguna berhasil log-	Pada saat pengguna berhasil log-	✓	✓	✓				Berhasil karena aplikasi telah dapat

No	Tahap Menjalankan Aplikasi	Tahap Aplikasi Proses	Berhasil			Tidak Berhasil			Keterangan
			V 1	V 2	V 3	V 1	V 2	V 3	
	penggunasudah melakukan login.	inakan muncul menu home sesuai dengan otoritas pengguna yang login.							menampilkan halaman Home.
3.	Menjalankan menu Pengguna	Pada saat aktor admin menekan tombol pengguna.	✓	✓	✓				Berhasil karena sistem telah dapat menampilkan data pengguna.
4.	Simpan data dengan menekan tombol Tambah..	Pada saat pengguna menekan tombol Tambah, maka akan menampilkan halaman input data pengguna.	✓	✓	✓				Berhasil karena sistem dapat menampilkan halaman input data pengguna, dan menyimpan data pengguna baru.
5.	Ubah data dengan menekan tombol aksi Ubah.	Pada saat pengguna menekan tombol Ubah pada halaman pengguna maka akan menampilkan halaman ubah data pengguna.	✓	✓	✓				Berhasil karena aplikasi dapat menampilkan halaman ubah data pengguna.
6.	Hapus data dengan menekan tombol aksi Hapus.	Pada saat aktor admin menekan tombol aksi Hapus maka akan tampil pesan bahwa data pengguna akan dihapus.	✓	✓	✓				Berhasil karena sistem dapat menampilkan pesan peringatan dan menghapus data pengguna.
7.	Menjalankan menu Anggota	Pada saat aktor admin menekan tombol anggota.	✓	✓	✓				Berhasil karena sistem telah dapat menampilkan data anggota.
8.	Verifikasi data anggota dengan menekan tombol Verifikasi.	Pada saat pengguna menekan tombol Verifikasi, maka akan memproses verifikasi pengguna.	✓	✓	✓				Berhasil karena sistem dapat melakukan verifikasi data anggota baru.
9.	Menjalankan menu Kategori	Pada saat aktor admin menekan tombol kategori.	✓	✓	✓				Berhasil karena sistem telah dapat menampilkan data kategori.
10.	Simpan data kategori dengan menekan tombol Tambah.	Pada saat pengguna menekan tombol Tambah, maka akan menampilkan halaman input data kategori.	✓	✓	✓				Berhasil karena sistem dapat menampilkan halaman input data kategori, dan menyimpan data kategori baru.
11.	Ubah data kategori dengan menekan tombol aksi Ubah.	Pada saat pengguna menekan tombol Ubah pada halaman kategori maka akan menampilkan halaman ubah data kategori.	✓	✓	✓				Berhasil karena aplikasi dapat menampilkan halaman ubah data kategori.
12.	Hapus data kategori dengan menekan tombol	Pada saat aktor admin menekan tombol aksi Hapus maka akan	✓	✓	✓				Berhasil karena sistem dapat menampilkan pesan

No	Tahap Menjalankan Aplikasi	Tahap Aplikasi Proses	Berhasil			Tidak Berhasil			Keterangan
			V 1	V 2	V 3	V 1	V 2	V 3	
	laksi Hapus.	tampil pesan bahwa data kategori akan dihapus.							peringatan dan menghapus data kategori.
13.	Menjalankan menu <i>Buku</i>	Pada saat aktor admin menekan tombol <i>buku</i> .	✓	✓	✓				Berhasil karena sistem telah dapat menampilkan data <i>buku</i> .
14.	Simpan data <i>buku</i> dengan menekan tombol Tambah.	Pada saat pengguna menekan tombol Tambah, maka akan menampilkan halaman input data <i>buku</i> .	✓	✓	✓				Berhasil karena sistem dapat menampilkan halaman input data <i>buku</i> , dan menyimpan data <i>buku</i> baru.
15.	Ubah data <i>buku</i> dengan menekan tombol aksi Ubah.	Pada saat pengguna menekan tombol <i>Ubah</i> pada halaman <i>buku</i> maka akan menampilkan halaman ubah data <i>buku</i> .	✓	✓	✓				Berhasil karena aplikasi dapat menampilkan halaman ubah data <i>buku</i> .
16.	Hapus data <i>buku</i> dengan menekan tombol aksi Hapus.	Pada saat aktor admin menekan tombol aksi Hapus maka akan tampil pesan bahwa data <i>buku</i> akan dihapus.	✓	✓	✓				Berhasil karena sistem dapat menampilkan pesan peringatan dan menghapus data <i>buku</i> .
17.	Menjalankan menu Peminjaman	Pada saat aktor admin menekan tombol peminjaman.	✓	✓	✓				Berhasil karena sistem telah dapat menampilkan data peminjaman.
18.	Simpan data peminjaman dengan menekan tombol Tambah.	Pada saat pengguna menekan tombol Tambah, maka akan menampilkan halaman input data peminjaman.	✓	✓	✓				Berhasil karena sistem dapat menampilkan halaman input data peminjaman, dan menyimpan data peminjaman baru.
19.	Hapus data peminjaman dengan menekan tombol aksi Hapus.	Pada saat aktor admin menekan tombol aksi Hapus maka akan tampil pesan bahwa data peminjaman akan dihapus.	✓	✓	✓				Berhasil karena sistem dapat menampilkan pesan peringatan dan menghapus data peminjaman.
20.	Menjalankan menu pengembalian	Pada saat aktor admin menekan tombol pengembalian.	✓	✓	✓				Berhasil karena sistem telah dapat menampilkan data pengembalian.
21.	Simpan data pengembalian dengan menekan tombol Tambah.	Pada saat pengguna menekan tombol Tambah, maka akan menampilkan halaman input data pengembalian.	✓	✓	✓				Berhasil karena sistem dapat menampilkan halaman input data peminjaman, dan menyimpan data pengembalian baru.
22.	Hapus data pengembalian	Pada saat aktor admin menekan tombol	✓	✓	✓				Berhasil karena sistem dapat men-

No	Tahap Menjalankan Aplikasi	Tahap Aplikasi Proses	Berhasil			Tidak Berhasil			Keterangan
			V1	V2	V3	V1	V2	V3	
	dengan menekan tombol Hapus.	laksi Hapus maka akan tampil pesan bahwa data pengembalian akan dihapus.							ampilkan pesan peringatan dan menghapus data pengembalian.

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dan hasil pembahasan yang diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem yang digunakan oleh SMA Negeri 1 Lawang Kidul khususnya perpustakaan masih belum terkomputerisasi dengan baik.
2. Dengan adanya sistem informasi perpustakaan pada SMA Negeri 1 Lawang Kidul, diharapkan dapat lebih mudah mengelola data yang berhubungan dengan Informasi Peminjaman dan Pengembalian buku serta pendekatan kepada anggota dan dapat mengatasi kekurangan pada sistem yang lama.

B. Saran

Dari hasil yang telah penulis uraikan diatas, penulis memberikan saran yang dapat bermanfaat untuk proses pengembangan selanjutnya:

1. Untuk pengembangan lebih lanjut diharapkan ada penelitian lebih lanjut dalam mengidentifikasi masalah maupun kebutuhan secara lebih mendalam mengingat akan pentingnya sebuah penerapan Digital Library pada SMA Negeri 1 Lawang Kidul ini untuk mendukung pelayanan yang lebih cepat dan efisien.
2. Diharapkan sistem ini dapat ditambahkan modul lain seperti modul E-Book yang dapat diakses secara online, jadi anggota siswa yang terdaftar tidak harus meminjam buku secara fisik mereka hanya membaca melalui website secara online.

Daftar Pustaka

- [1] A. Rahmi and N. Najamudin, "Efektivitas Penerapan Sistem Aplikasi INLISLITE (Integrated Library System) Pada Kegiatan Penginputan Data Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Aceh Barat," *JSPG*, vol. 4, no. 2, pp. 128–141, Dec. 2022, doi: 10.24076/jspg.v4i2.931.
- [2] A. Sulistyanto and A. Z. Sianipar, "IMPLEMENTASI APLIKASI SISTEM OTOMASI PERPUSTAKAAN TERINTEGRASI MENGGUNAKAN INLISLITE VERSI 3 PADA PERPUSTAKAAN STMIK JAYAKARTA," vol. 3, 2019.
- [3] N. Nurdin, A. Haris, and M. Mohammad, "IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB (STUDI PADA STMIK BINA MULIA PALU)," 2019.
- [4] V. Sahfitri, "Prototype E-Katalog Dan Peminjaman Buku Perpustakaan Berbasis Mobile," *SISFOKOM*, vol. 8, no. 2, pp. 165–171, Aug. 2019, doi: 10.32736/sisfokom.v8i2.665.
- [5] A. Setiawan, M. R. D. Ananda, R. Alvario, T. N. Hidayah, and J. Riyanto, "Penguujian Sistem Informasi Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web Di SMAN 1 Gunung Sindur Dengan White Box Testing," vol. 2, no. 1, 2022.
- [6] E. M. Khoiriyah and M. S. Haq, "IMPLEMENTASI SISTEM OTOMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS LARIS (LIBRARY AUTOMATION RETRIEVAL INFORMATION SYSTEM)," 2020.
- [7] A. Amiruddin, "Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan (S.IP.) Jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Alauddin Makassar".
- [8] R. Sudradjat, "PEMANFAATAN APLIKASI OTOMASI PERPUSTAKAAN INLISLITE PADA PERPUSTAKAAN UMUM PROVINSI DAN KABUPATEN / KOTA DI PROVINSI JAMBI: PEMANFAATAN APLIKASI OTOMASI PERPUSTAKAAN INLISLITE PADA PERPUSTAKAAN UMUM PROVINSI DAN KABUPATEN / KOTA DI PROVINSI JAMBI," *newkiki*, vol. 3, no. 2, pp. 489–504, Jan. 2020, doi: 10.37250/newkiki.v3i2.50.

- [9] M. Ridwan, "LAPORAN KERJA PRAKTEK PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN (DISPERSIP) BENGKALIS PENERAPAN SISTEM INFORMASI INLISLITE DI DINAS PERPUSTAKAAN KABUPATEN BENGKALIS".
- [10] Y. Rahmanto, D. Alita, A. D. Putra, P. Permata, and S. Suaidah, "PENERAPAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB PADA SMK NURUL HUDA PRINGSEWU," *JSSTCS*, vol. 3, no. 2, p. 151, Sep. 2022, doi: 10.33365/jsstcs.v3i2.2009.





ISSN : 2540-8984

Letter of Acceptance

Tulungagung, 23 Mei 2023

No : 017/JUPI.PTI.UBHI/VIII.IV/XII/2023

Lamp : -

Hal : Penerimaan artikel JUPI Vol. 8 No.4 Desember 2023

Kepada

Rani Tri Kurniasih, Maria Ulfa, Ilman Zuhri Yadi, M. Soekarno Putra

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bersama surat ini, redaksi Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika (JUPI) Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Bhinneka PGRI menginformasikan kepada Bapak/Ibu bahwa naskah dengan judul : **"OTOMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN INLISLITE PADA SMA NEGERI 1 LAWANG KIDUL"** telah diterima untuk diterbitkan pada Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika (JUPI) Vol.8 No.4 Desember 2023.

Kami mengucapkan terima kasih dan selamat atas diterimanya artikel tersebut. Kami juga mengharapkan artikel – artikel berikutnya untuk diterbitkan pada JUPI

Demikian surat kami, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan ucapan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Ketua Redaksi
Fahrur Rozi, M.Kom.

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
Universitas Bhinneka PGRI
Jl. Mayor Sujadi Tim. No. 24 Plosokandang
Tulungagung, Jawa Timur 66229
E-mail : jipistkippti@gmail.com
Website : jurnal.stkipgritulungagung.ac.id/index.php/jupi

