

## SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN PADA SD NEGERI 4 OKU BERBASIS WEB

Raihana Nur Athifah<sup>1</sup>, Suryanto<sup>2</sup>, Dodi Herryanto<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia, Baturaja

<sup>2,3</sup>Jl. Jendral Ahmad Yani No. 267, Tj. Baru, Kec. Baturaja Timur, Kab. Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan 32121

Korespondensi Email : [raihannahanna82@gmail.com](mailto:raihannahanna82@gmail.com)<sup>1</sup>, [sur72nto@gmail.com](mailto:sur72nto@gmail.com)<sup>2</sup>, [alfis2206209@gmail.com](mailto:alfis2206209@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Perpustakaan sekolah memiliki peran penting dalam menunjang pembelajaran, namun di SD Negeri 4 OKU, sistemnya masih dikelola secara manual, sehingga sering mengalami kendala dalam pencatatan, pencarian, serta transaksi peminjaman dan pengembalian buku. Penelitian ini bertujuan untuk membangun Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web guna meningkatkan efisiensi pengelolaan perpustakaan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan perangkat lunak *Waterfall*, yang mencakup tahapan analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Sistem dikembangkan menggunakan *Framework CodeIgniter 3*, dengan bahasa pemrograman *PHP* dan basis data *MySQL*.

Hasil penelitian ini berupa sistem informasi yang mempermudah pengelolaan data perpustakaan secara praktis. Sistem ini mencakup fitur input data buku, pengolahan data anggota, pengolahan data pengunjung, pencatatan peminjaman dan pengembalian, serta laporan. Dengan adanya sistem ini, administrasi perpustakaan menjadi lebih terstruktur dan efisien, serta mendukung proses akreditasi perpustakaan.

**Kata Kunci** : Sistem Informasi, Perpustakaan, CodeIgniter, Web, Waterfall, SD Negeri 4 OKU

### *LIBRARY INFORMATION SYSTEM AT WEB-BASED PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL 4 OKU*

#### *Abstract*

*School libraries have an important role in supporting learning, but at SD Negeri 4 OKU, the system is still managed manually, so it often experiences problems in recording, searching, and borrowing and returning book transactions. This research aims to build a Web-based Library Information System to improve the efficiency of library management.*

*The method used in this research is the Waterfall software development model, which includes the stages of analysis, design, implementation, testing, and maintenance. The system was developed using the CodeIgniter 3 Framework, with the PHP programming language and MySQL database.*

*The result of this research is an information system that facilitates practical library data management. This system includes book data input features, member data processing, visitor data processing, borrowing and returning records, and reports. With this system, library administration becomes more structured and efficient, and supports the library accreditation process.*

**Keywords:** *Information System, Library, CodeIgniter, Web, Waterfall, SD Negeri 4 OKU*

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Masalah

Perpustakaan sekolah adalah salah satu fasilitas penting yang disediakan oleh sekolah untuk mendukung dan memfasilitasi proses belajar mengajar siswa. Kehadiran perpustakaan sangat bermanfaat dalam menambah serta memperluas pengetahuan dan wawasan para siswa.

Teknologi informasi memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas suatu lembaga pendidikan. Penerapan teknologi informasi di perpustakaan SD Negeri 4 OKU tidak hanya bertujuan untuk mengotomatisasi akses informasi, tetapi juga meningkatkan akurasi, kecepatan, dan kelengkapan sistem. Hal ini membuat proses transaksi menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, teknologi informasi juga mendukung penyediaan informasi yang terintegrasi,

sehingga memudahkan berbagai aktivitas di perpustakaan, seperti pencarian buku, peminjaman, dan pengembalian buku.

Dengan optimalnya fungsi perpustakaan, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang maksimal dalam mendukung pendidikan para siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan fungsi perpustakaan adalah dengan menerapkan sistem informasi pengolahan data yang cepat dan akurat. Saat ini SD Negeri 4 OKU masih mengelola sistem perpustakaan secara manual, terutama dalam hal pendataan buku, transaksi peminjaman, dan pengembalian buku. Proses ini dilakukan dengan mencatat semua aktivitas ke dalam buku besar, yang seringkali menimbulkan berbagai kendala, seperti kesulitan dalam pencarian data, risiko kehilangan data, dan lamanya waktu yang dibutuhkan untuk melakukan pencatatan. Sistem manual menyebabkan ketidakteraturan dalam pengelolaan data, sehingga mempengaruhi kualitas layanan perpustakaan.

Dengan di buatnya sistem yang akan di bangun maka peneliti berharap hal tersebut tidak akan terjadi lagi, karena sistem komputerisasi akan lebih menunjang anggota dalam mencari buku yang mereka inginkan, petugas perpustakaan dapat lebih mudah dalam pendataan anggota, pendataan pengunjung, pendataan buku, mendata transaksi peminjaman dan pengembalian buku serta memudahkan dalam pendataan laporan perpustakaan yang bisa dicetak. Selain itu, pengembangan sistem informasi perpustakaan juga berkontribusi dalam memenuhi standar akreditasi perpustakaan sekolah.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dianggap perlu melakukan penelitian mengenai sistem perpustakaan berbasis web yang relevan diterapkan di perpustakaan SD Negeri 4 OKU ini dengan judul "Sistem Informasi Perpustakaan Pada SD Negeri 4 OKU Berbasis Web".

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, sehingga dapat ditentukan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, bagaimana cara membuat Sistem Informasi Perpustakaan Pada SD Negeri 4 OKU Berbasis Web?

## 3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah pada Sistem Informasi Perpustakaan pada SD Negeri 4 OKU Berbasis Web, yaitu :

1. Hanya membahas mengenai masalah dalam proses pendataan anggota, pendataan pengunjung, pencarian buku, peminjaman buku, pengembalian buku yang ada di perpustakaan dan denda.
2. Pembuatan Sistem ini menggunakan Framework *Codeigniter 3*, *Visual Studio Code*, *heidisql*, *PHP* dan *MySQL*.

## 4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian di perpustakaan SD Negeri 4 OKU adalah :

1. Menghasilkan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis *Web*.
2. Mempermudah proses pengolahan data di perpustakaan.
3. Menunjang proses akreditasi perpustakaan di SD Negeri 4 OKU.

## 5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh setelah melaksanakan penelitian yaitu:

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan sebuah karya yang bermanfaat.
  - b. Memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya.
  - c. Meningkatkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang di dapat dalam pemrograman *PHP* dan *MySQL*.
2. Bagi Perguruan Tinggi
  - a. Sebagai bahan evaluasi kampus Universitas Mahakarya Asia untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswanya dalam menerapkan ilmu yang telah di peroleh selama berlangsungnya kuliah.
  - b. Bisa mengutar dan menilai sejauh mana pengembangan tingkat kreativitas dalam membuat sebuah karya bidang pemrograman dan database.
  - c. Membina hubungan baik antara Univesitas Mahakarya Asia Baturaja dengan intansi.
3. Bagi SD Negeri 4 OKU
  - a. Meningkatkan pelayanan perpustakaan kepada siswa-siswi SD Negeri 4 OKU.
  - b. Mempermudah untuk pencarian, peminjaman, dan pemeliharaan data di perpustakaan.
  - c. Membantu proses akreditasi perpustakaan dengan adanya sebuah sistem informasi berbasis *Web*.

## KAJIAN TEORI

### 1. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Sutanti (2025:2) Sistem informasi merupakan sekumpulan komponen yang saling berinteraksi untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, dan menyajikan data guna mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, analisis, serta pengendalian dalam suatu organisasi. Sistem ini mengintegrasikan teknologi informasi dengan proses bisnis untuk menghasilkan informasi yang relevan,

akurat, dan tepat waktu, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional.

## 2. Perpustakaan

Menurut Aisyah, S., & Rahmah, E (2025:3) Perpustakaan adalah fasilitas yang disediakan oleh suatu lembaga untuk menyimpan, memelihara, dan mengelola berbagai sumber ilmu pengetahuan serta informasi secara sistematis. Pengelolaan ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengakses dan memperoleh informasi yang relevan sesuai dengan kebutuhan mereka.

## 3. Sejarah SD Negeri 4 OKU

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Natri Kirana, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 4 OKU dan Ibu Fitri Andriani, A.Ma.Pust selaku petugas perpustakaan, penulis memperoleh informasi sebagai berikut:

SD Negeri 4 OKU merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang terletak di Jl. A.yani, Kemala Raja, Kec. Baturaja Timur, Kab. Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan. SD N 4 OKU didirikan pada tanggal 22 November 2018 dengan Nomor SK Pendirian 503/503/IMB-Pmth/XXXII/2018 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah ini telah terakreditasi A dengan Nomor SK Akreditasi 1033/BAP-SM/TU/XI/2017 pada tanggal 24 November 2017. Adapun jumlah guru di SD N 4 OKU sebanyak 32 orang, jumlah siswa 522 orang dan jumlah buku yang ada di perpustakaan lebih kurang 4000 buku.

Adapun Visi Misi SD Negeri 4 OKU yaitu sebagai berikut :

1. Visi SD Negeri 4 OKU  
Berakhlak Mulia, Cerdas Berkarakter, Disiplin, Terampil Mandiri dan Berwawasan Lingkungan yang Berlandaskan Iman dan Takwa.
2. Misi SD Negeri 4 OKU
  - a. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif bagi siswa.
  - b. Memberikan proses belajar yang aktif, kreatif dan efektif serta menyenangkan.
  - c. Membiasakan siswa menjaga kebersihan di mulai dari diri sendiri.
  - d. Mewujudkan penghayatan, keterampilan dan pengamalan terhadap ajaran agama.
  - e. Menjadikan lingkungan sekolah hijau dan sehat.

## 4. Website

Menurut Hidayat (2010:2) dalam Saputro, H. (2024:2) *Website* merupakan sekumpulan halaman web dalam suatu domain yang berisi informasi dan saling terhubung. *Website* dapat menampilkan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, animasi, suara, atau kombinasi dari elemen-elemen tersebut. Selain itu, *website* dapat bersifat statis (tetap) maupun dinamis (berubah sesuai kebutuhan), membentuk suatu struktur

informasi yang terorganisir dan saling terkait dalam jaringan halaman yang lebih luas.

## 5. Visual Studio Code

Menurut Kurniawan, B., & Romzi, M (2023:4) *Visual Studio Code* atau biasa disebut VS Code adalah sebuah editor teks terbuka yang dikembangkan oleh Microsoft. Aplikasi ini dirancang khusus untuk pengembangan perangkat lunak dan mendukung berbagai bahasa pemrograman yang ada. *Visual Studio Code* merupakan salah satu editor teks yang populer saat ini di kalangan pengembang perangkat lunak.

## 6. PHP (Hypertext Preprocessor)

Menurut Tripustikasari, E., dkk (2025:4) *PHP* adalah bahasa pemrograman berbasis *scripting server-side*, di mana proses eksekusi kode berlangsung di sisi server, kemudian hasilnya dikirimkan ke klien yang melakukan permintaan. *PHP* yang merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor*, berfungsi sebagai bahasa pemrograman berbasis skrip yang digunakan untuk mengolah data dan mengonversinya menjadi kode HTML, sehingga dapat ditampilkan melalui web browser.

## 7. XAMPP

Menurut Putri, R. D. J., dkk (2024:3) XAMPP adalah sebuah program yang dapat digunakan di komputer secara lokal atau tanpa terhubung ke internet untuk menjalankan website berbasis PHP dengan pengelolaan database MySQL. XAMPP dipakai sebagai server yang berdiri sendiri dan biasa disebut dengan localhost. Kepanjangan XAMPP adalah X-platfrom, Apache, MySQL, PHP, Perl.

## 8. MySQL (My Structured Query Language)

Menurut Fauzan, M. R., & Agustin, C. (2024:6) *MySQL* pertama kali dikembangkan oleh Michael Widenius, seorang programmer di bidang basis data. Selain berfungsi sebagai database server, *MySQL* juga merupakan perangkat lunak yang memungkinkan akses ke database dengan peran sebagai server, sementara program yang berinteraksi dengannya bertindak sebagai klien. Dengan demikian, *MySQL* dapat digunakan baik sebagai server maupun klien dalam sistem manajemen basis data.

## 9. Codeigniter

Menurut Soeharjono, J. F., dkk (2024:2) *Codeigniter* adalah sebuah *framework* yang berbasis PHP dengan model MVC (*Model, View dan Control*) untuk membangun website dinamis. *Codeigniter* mempercepat pengerjaan aplikasi tanpa perlu menulis semua kode dari awal. *Codeigniter* sangat ringan digunakan dan juga memiliki dokumentasi penggunaan yang lengkap.

## 10. Domain

Menurut Lubis, M. R. A., dkk (2024:2) Domain

atau URL adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah website, artinya domain adalah alamat sebuah situs berupa (.com/.net/.org) dan lain-lain.

Domain adalah alamat suatu *website* yang berperan sebagai penghubung antara klien dan situs *web* yang dituju. Domain dibuat sebagai representasi dari deretan angka pada alamat IP, sehingga lebih mudah diingat dan mempermudah pengguna dalam mengakses sebuah *website*.

### 11. Hosting

Menurut Lubis, M. R. A., dkk (2024:2) Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di *website*. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya *web* hosting semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam *website*.

## METODOLOGI PENELITIAN

### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah data perpustakaan untuk membuat Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah pada SD Negeri 4 OKU.

### 2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2025, yang dilakukan di Perpustakaan SD Negeri 4 OKU, yang beralamatkan di Jl. A. Yani, Kemala Raja, Kec. Baturaja Timur, Kab. Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pengembangan dengan menggunakan model waterfall yang terdiri 5 (lima) tahapan, yaitu: analisis kebutuhan, desain sistem, coding (penulisan kode program), testing (pengujian program), dan implementasi (penerapan program).

### 4. Alat Penelitian

Adapun alat yang di gunakan untuk penelitian ini adalah satu buah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. *Hardware*
  - a. Laptop Acer Aspire A314-36 Intel® Core™ i3-N305 processor (6M Cache, up to 3.80 GHz)
  - b. RAM 8,00 GB
  - c. Hardisk 512 GB
2. *Software*
  - a. Sistem Operasi *Windows* 11 64-bit
  - b. HeidiSQL
  - c. Aplikasi Visual Studio Code
  - d. Google Chrome
  - e. Mozilla Firefox
  - f. XAMPP

## 5. Analisis Data

Penulis mengadakan analisis terhadap data-data yang di dapat dari perpustakaan SD Negeri 4 OKU, yaitu menganalisis data yang bersifat uraian dan penjelasan guna merancang dan membangun sistem informasi yang baik. Data yang di analisis adalah data anggota, data pengunjung, data buku, data peminjaman, data pengembalian dan data denda. Dengan adanya analisis data tersebut penulis dapat membuat tabel-tabel dengan pengelompokan di dalamnya, serta *admin* dapat menginput data-data ke dalam *panel admin*. Setelah itu data buku yang diinputkan nantinya dapat dilihat oleh kepala sekolah, guru, dan orang lain yang membuka sistem informasi perpustakaan tersebut pada fitur cari buku.

## 6. Perancangan Sistem

Berikut ini merupakan perancangan dalam membangun Sistem Informasi Perpustakaan Pada SD Negeri 4 OKU yaitu :

### 1. Perancangan Basis Data

Membangun basis data merupakan proses perancangan tabel yang akan digunakan untuk menyimpan informasi serta menentukan jenis data yang perlu disimpan. Basis data yang diterapkan terdiri dari beberapa table yaitu:

#### a. Tabel Login

Nama	Type	Size	Primary Key
username	Varchar	20	
password	Varchar	15	

Tabel 1. Tabel Login

#### b. Tabel Anggota

Nama	Type	Size	Primary Key
kode_anggota	Varchar	10	*
nis	Varchar	50	
nama	Varchar	50	
status	Enum		

Tabel 2. Tabel Anggota

#### c. Tabel Pengunjung

Nama	Type	Size	Primary Key
kode_anggota	Varchar	10	*
kelas	Varchar	4	
tanggal	Date		
keterangan	Varchar	30	

Tabel 3. Tabel Pengunjung

d. Tabel Buku

Nama	Type	Size	Primary Key
kode_buku	Varchar	10	*
judul	Varchar	50	
jenis_buku	Varchar	20	
pengarang	Varchar	50	
penerbit	Varchar	50	
isbn	Varchar	15	
tahun_terbit	Int	5	
tgl_bukumasuk	Date		
jumlah	Int	5	
stok	Int	5	
keterangan	Varchar	50	

Tabel 4. Tabel Buku

e. Tabel Buku Masuk

Nama	Type	Size	Primary Key
id_bukumasuk	Int	11	*
kode_buku	Varchar	10	
keterangan	Varchar	10	
tgl_bukumasuk	Date		
jumlah	Int	11	

Tabel 5. Tabel Buku Masuk

f. Tabel Peminjaman

Nama	Type	Size	Primary Key
kode_pinjam	Int	11	*
nama_guru	Varchar	50	
tgl_pinjam	Date		
kode_anggota	Varchar	10	
kode_buku	Varchar	10	
status_peminjaman	Varchar	50	

Tabel 6. Tabel Peminjaman

g. Tabel Pengembalian

Nama	Type	Size	Primary Key
kode_kembali	Int	11	*
kode_pinjam	Int	11	
tgl_tempo	Date		
tgl_kembali	Date		
status_buku	Enum		
denda	Double		

Tabel 7. Tabel Pengembalian

2. Perancangan Aplikasi

Tahap perancangan aplikasi ini mempunyai tiga tujuan, yaitu untuk memenuhi kebutuhan, untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun aplikasi yang lengkap pada pemrograman aplikasi.

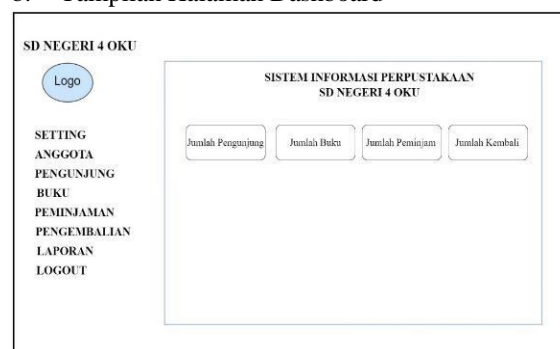
Adapun rancangan desain adalah sebagai berikut:

a. Tampilan Halaman Login



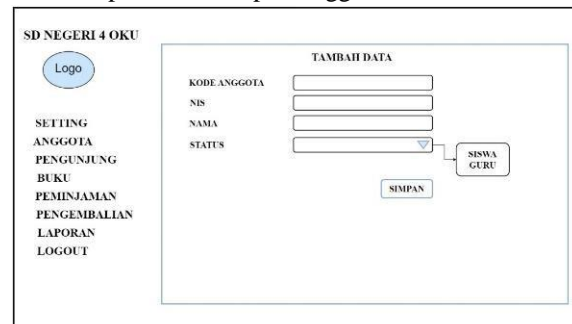
Gambar 1. Desain Tampilan Halaman Login

b. Tampilan Halaman Dashboard



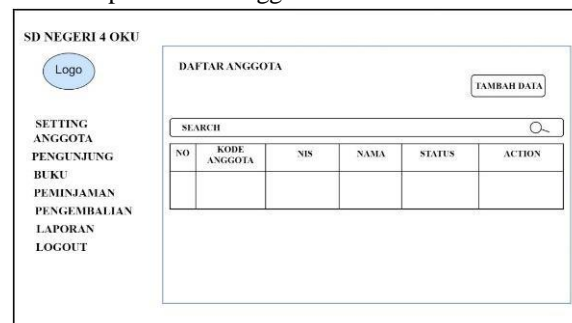
Gambar 2. Desain Tampilan Dashboard

c. Tampilan Form Input Anggota



Gambar 3. Desain Tampilan Form Input Anggota

d. Tampilan Data Anggota



Gambar 4. Desain Tampilan Data Anggota

e. Tampilan Form Input Pengunjung

SD NEGERI 4 OKU

Logo

SETTING  
 ANGGOTA  
 PENGUNJUNG  
 BUKU  
 PEMINJAMAN  
 PENGEMBALIAN  
 LAPORAN  
 LOGOUT

TAMBAH DATA

KODE ANGGOTA

NAMA

TANGGAL

KELAS

KETERANGAN

SIMPAN

Gambar 5. Desain Tampilan Form Input Pengunjung

f. Tampilan Data Pengunjung

SD NEGERI 4 OKU

Logo

SETTING  
 ANGGOTA  
 PENGUNJUNG  
 BUKU  
 PEMINJAMAN  
 PENGEMBALIAN  
 LAPORAN  
 LOGOUT

DAFTAR PENGUNJUNG

TAMBAH DATA

SEARCH

NO	KODE ANGGOTA	NAMA	TANGGAL	KELAS	KETERANGAN	ACTION

Gambar 6. Desain Tampilan Data Pengunjung

g. Tampilan Data Buku

SD NEGERI 4 OKU

Logo

SETTING  
 ANGGOTA  
 PENGUNJUNG  
 BUKU  
 PEMINJAMAN  
 PENGEMBALIAN  
 LAPORAN  
 LOGOUT

DAFTAR BUKU

TAMBAH DATA

SEARCH

NO	KODE BUKU	JUDUL	JENIS BUKU	PENGARANG	PENERBIT	ISBN	TAHUN TERBIT	TANGGAL BUKU MASUK	JUMLAH	STOK	ACTION

Gambar 7. Desain Tampilan Data Buku

h. Tampilan Data Buku Masuk

SD NEGERI 4 OKU

Logo

SETTING  
 ANGGOTA  
 PENGUNJUNG  
 BUKU  
 PEMINJAMAN  
 PENGEMBALIAN  
 LAPORAN  
 LOGOUT

DAFTAR BUKU MASUK

TAMBAH DATA

SEARCH

NO	KODE BUKU	JUDUL	JENIS BUKU	PENGARANG	PENERBIT	ISBN	KETERANGAN	TANGGAL BUKU MASUK	JUMLAH	ACTION

Gambar 8. Desain Tampilan Data Buku Masuk

i. Tampilan Data Peminjaman

SD NEGERI 4 OKU

Logo

SETTING  
 ANGGOTA  
 PENGUNJUNG  
 BUKU  
 PEMINJAMAN  
 PENGEMBALIAN  
 LAPORAN  
 LOGOUT

DAFTAR PEMINJAMAN

TAMBAH DATA

SEARCH

NO	KODE ANGGOTA	NAMA	TANGGAL PINJAM	KODE ANGGOTA	NAMA	KODE BUKU	JUDUL	STATUS PEMINJAMAN	ACTION

Gambar 9. Desain Tampilan Data Peminjaman

j. Tampilan Data Pengembalian

SD NEGERI 4 OKU

Logo

SETTING  
 ANGGOTA  
 PENGUNJUNG  
 BUKU  
 PEMINJAMAN  
 PENGEMBALIAN  
 LAPORAN  
 LOGOUT

DAFTAR PENGEMBALIAN

TAMBAH DATA

SEARCH

NO	KODE KEMBALIAN	TANGGAL PINJAM	TANGGAL PENGEMBALIAN	KODE ANGGOTA	NAMA	KODE BUKU	TANGGAL PENGEMBALIAN	STATUS DENDA	ACTION

Gambar 10. Desain Tampilan Data Pengembalian

k. Tampilan Halaman Laporan

SD NEGERI 4 OKU

Logo

SETTING  
 ANGGOTA  
 PENGUNJUNG  
 BUKU  
 PEMINJAMAN  
 PENGEMBALIAN  
 LAPORAN  
 LOGOUT

LAPORAN PERPUSTAKAAN

Data Pengunjung

Data Buku

Data Peminjaman

Data Pengembalian

Data Denda

Gambar 11. Desain Tampilan Halaman Laporan

l. Tampilan Halaman Cari Buku

DAFTAR BUKU PERPUSTAKAAN SD NEGERI 4 OKU

CARI BUKU

NO	KODE BUKU	JUDUL	JENIS BUKU	PENGARANG	PENERBIT	ISBN	TAHUN TERBIT	TANGGAL BUKU MASUK	JUMLAH	STOK

Gambar 12. Desain Tampilan Cari Buku

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Adapun hasil yang telah di dapatkan dari penelitian tugas akhir yang telah dilakukan oleh penulis adalah Sistem Informasi Perpustakaan Pada SD Negeri 4 OKU Berbasis Web. Sistem Perpustakaan dapat di akses

dengan alamat <https://perpustakaannegeri4oku.com/>.

Sistem Informasi Perpustakaan SD Negeri 4 OKU merupakan sebuah sistem untuk mengelola data-data yang ada di perpustakaan yang terdiri dari beberapa halaman yang saling berhubungan. Halaman-halaman yang ada pada sistem tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Halaman *Admin*

Halaman *admin* adalah halaman yang hanya dapat diakses oleh *admin* untuk melakukan olah data. Di halaman terdapat banyak fasilitas untuk melakukan olah data pada sistem tersebut.

a. Halaman *Login Administrator*

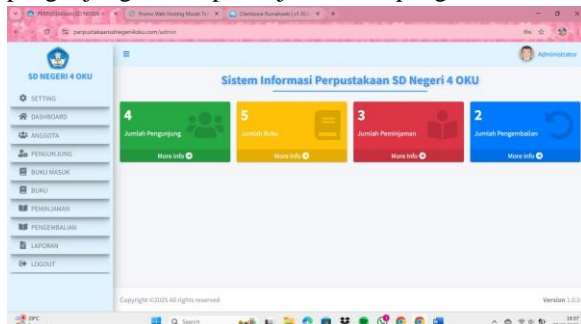
*Login Administrator* adalah form awal yang akan tampil saat sistem dijalankan. Form ini berisi *Username* dan *Password* yang berfungsi untuk membuka halaman Menu Utama.



Gambar 13. Tampilan Halaman *Login Administrator*

b. Halaman *Dashboard*

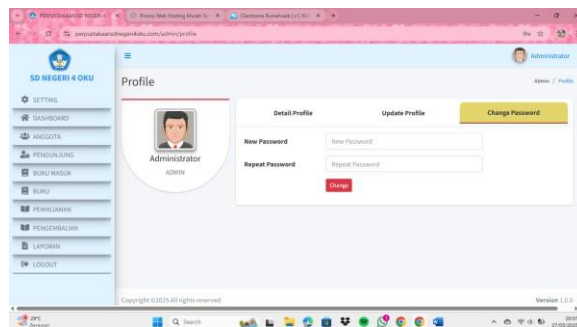
Halaman *Dashboard* adalah tampilan awal setelah admin berhasil login. Halaman *Dashboard* berisi menu-menu yang berfungsi untuk mengelola data perpustakaan serta menampilkan box jumlah pengunjung, buku, peminjaman dan pengembalian.



Gambar 14. Tampilan Halaman *Dashboard*

c. Halaman *Setting*

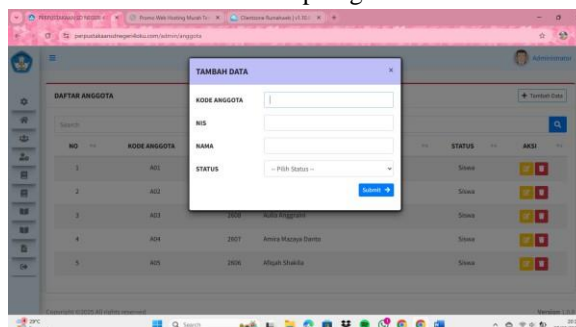
Halaman *Setting* adalah form yang berfungsi untuk admin mengupdate *profile* dan mengganti *password*.



Gambar 15. Tampilan Halaman *Setting*

d. Halaman *Form Anggota*

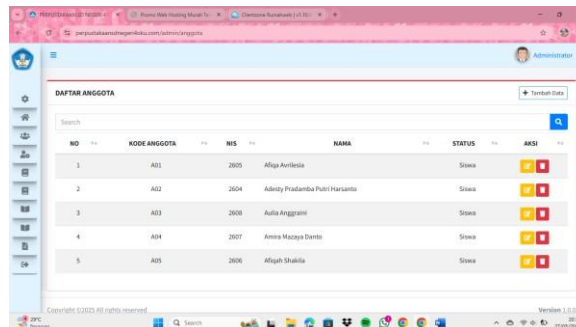
Pada halaman *Form* anggota, admin dapat menginputkan data anggota Perpustakaan SD Negeri 4 OKU baik itu siswa ataupun guru.



Gambar 16. Tampilan Halaman *Form Anggota*

e. Halaman *Daftar Anggota*

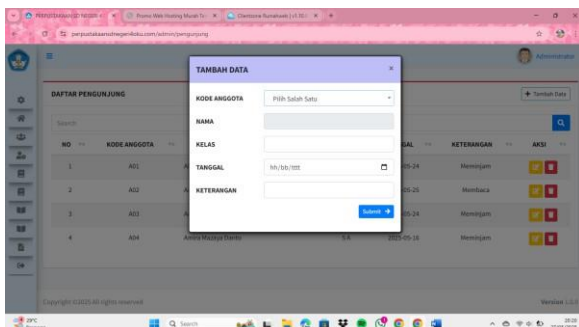
Halaman *Daftar Anggota* adalah halaman yang menampilkan data-data anggota yang telah diinputkan oleh admin. Admin dapat mengedit dan menghapus data.



Gambar 17. Tampilan Halaman *Daftar Anggota*

f. Halaman *Form Pengunjung*

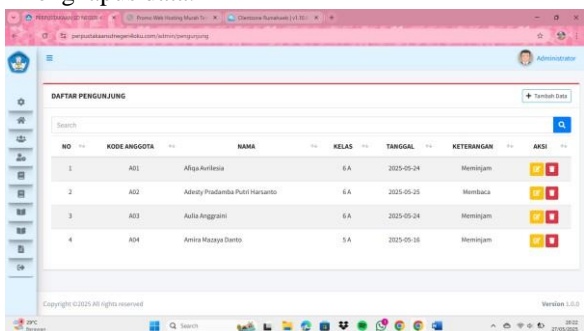
Pada halaman *Form* pengunjung, admin dapat menginputkan data pengunjung Perpustakaan SD Negeri 4 OKU berdasarkan kode anggota yang ada di data anggota.



Gambar 18. Tampilan Halaman Form Pengunjung

g. Halaman Daftar Pengunjung

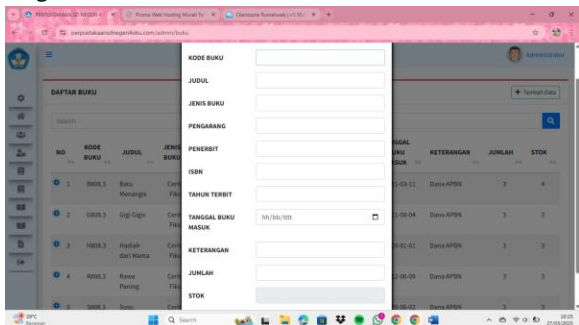
Halaman Daftar Pengunjung adalah halaman yang menampilkan data-data pengunjung yang telah diinputkan oleh admin. Admin dapat mengedit dan menghapus data.



Gambar 19. Tampilan Halaman Daftar Pengunjung

h. Halaman Form Buku

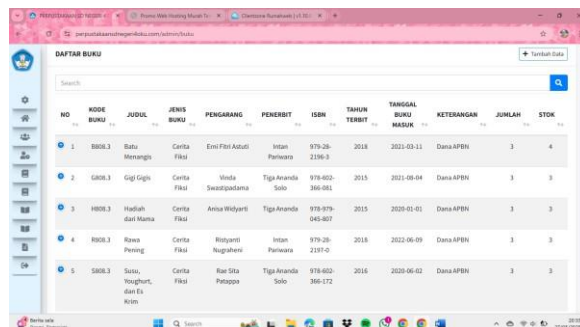
Pada halaman Form buku, admin dapat menginputkan data buku yang ada di Perpustakaan SD Negeri 4 OKU.



Gambar 20. Tampilan Halaman Form Buku

i. Halaman Data Buku

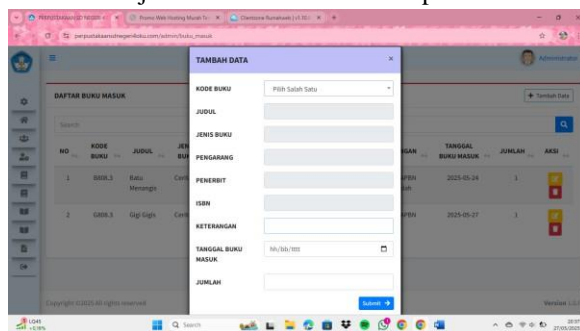
Halaman Daftar Buku adalah halaman yang menampilkan data-data buku yang telah diinputkan oleh admin. Admin dapat mengedit dan menghapus data. Stok buku akan otomatis berkurang jika buku dipinjam dan bertambah jika buku dikembalikan.



Gambar 21. Tampilan Halaman Daftar Buku

j. Halaman Form Buku Masuk

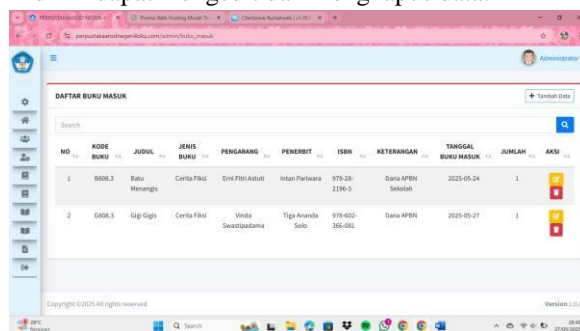
Pada halaman form buku masuk, admin dapat menambahkan data buku yang baru masuk di perpustakaan berdasarkan kode buku yang sudah ada di data buku. Stok pada data buku akan otomatis bertambah jika buku masuk telah diinputkan.



Gambar 22. Tampilan Halaman Form Buku Masuk

k. Halaman Daftar Buku Masuk

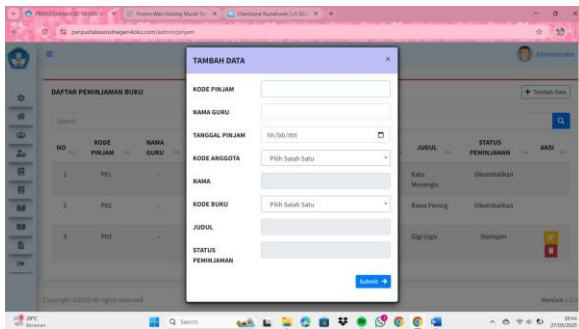
Halaman Daftar Buku Masuk menampilkan data-data buku masuk yang telah diinputkan oleh admin. Admin dapat mengedit dan menghapus data.



Gambar 23. Tampilan Halaman Daftar Buku Masuk

l. Halaman Form Peminjaman

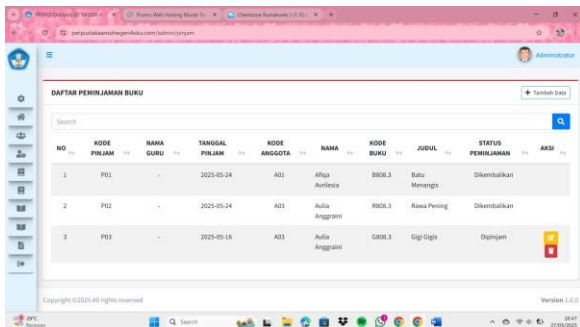
Pada halaman Form peminjaman, admin dapat mengelola data peminjaman buku di Perpustakaan, baik itu peminjaman siswa ataupun guru.



Gambar 24. Tampilan Halaman Form Peminjaman

m. Halaman Daftar Peminjaman

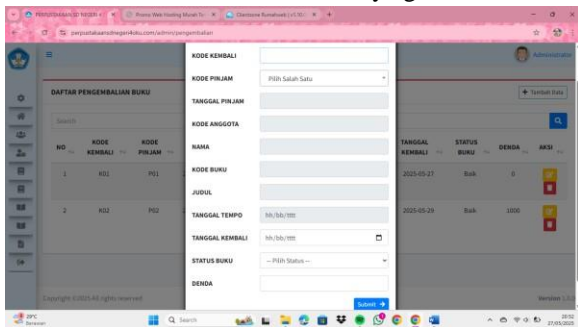
Halaman Daftar Peminjaman adalah halaman yang menampilkan data-data peminjaman yang telah diinputkan oleh admin. Ketika buku belum dikembalikan maka status peminjaman masih dipinjam, ketika buku telah dikembalikan maka status otomatis berubah menjadi dikembalikan. Admin juga dapat mengedit dan menghapus data.



Gambar 25. Tampilan Halaman Daftar Peminjaman

n. Halaman Form Pengembalian

Pada halaman Form pengembalian, admin dapat mengelola data pengembalian buku yang ada di Perpustakaan. Sistem dapat otomatis menghitung denda keterlambatan pengembalian buku. Ketika pengembalian buku dalam status baik tetapi terjadi keterlambatan maka dikenakan denda yang dihitung per-hari, jika status buku rusak atau hilang maka denda akan 0 dikarenakan dendanya ganti buku.

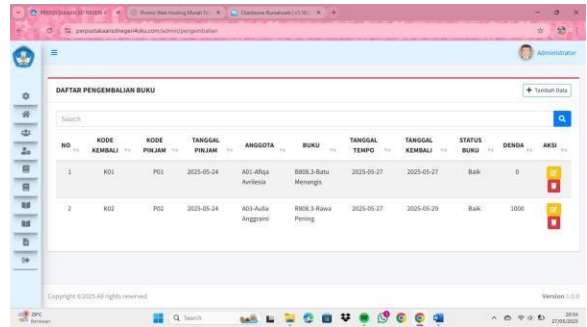


Gambar 26. Tampilan Halaman Form Pengembalian

o. Halaman Daftar Pengembalian

Halaman Daftar Pengembalian adalah halaman yang menampilkan data-data pengembalian buku yang telah diinputkan oleh admin. Admin dapat mengedit

dan menghapus data.



Gambar 27. Tampilan Halaman Daftar Pengembalian

p. Halaman Laporan

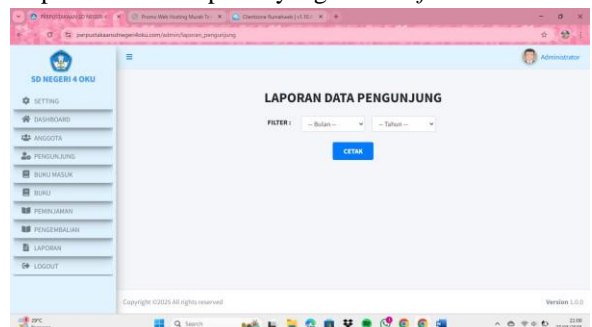
Pada Halaman Laporan menampilkan beberapa pilihan laporan seperti pengunjung, buku, peminjaman, pengembalian dan denda yang dapat di filter berdasarkan bulan dan tahun.



Gambar 28. Tampilan Halaman Laporan

q. Halaman Laporan Data Pengunjung

Pada Halaman Laporan Data Pengunjung, admin dapat mencetak laporan yang telah di filter.



Gambar 29. Tampilan Halaman Filter Laporan Pengunjung



Gambar 30. Tampilan Laporan Pengunjung

r. Halaman Laporan Data Buku

NO	KODE BUKU	JUDUL	PENYUSUN	PENERBIT	TANGGAL TERBIT	JMLAH BUKU	JMLAH STOK		
1	0808.3	Buku Mengingat	Emu Fidi Adul	Intan Pariwara	1978-28-2196-3	2018	2021-03-11	3	4
2	0808.3	Gigi Gigi	Vinda Swastadama	Tiga Ananda	978-602-366-081	2015	2022-08-04	3	3
3	0808.3	Hadiah dari Mama	Anisa Widyanti	Tiga Ananda	978-979-045-807	2015	2020-01-01	3	3
4	0808.3	Rosa Pening	Ratnanti Nugroheni	Intan Pariwara	978-28-2197-0	2018	2022-06-08	3	3
5	0808.3	Susu	Ros Siti	Tiga Ananda	978-602-366-172	2016	2020-06-02	3	3

Gambar 31. Tampilan Laporan Buku

menambah dan menghapus data.

NO	KODE BUKU	JUDUL	JENIS BUKU	PENYUSUN	PENERBIT	ISBN	TANGGAL TERBIT	TANGGAL BUKU MASUK	JUMLAH	STOK
1	0808.3	Buku Mengingat	Cerita	Emu Fidi Adul	Intan Pariwara	978-28-2196-3	2018	2021-03-11	3	4
2	0808.3	Gigi Gigi	Cerita	Vinda Swastadama	Tiga Ananda	978-602-366-081	2015	2022-08-04	3	3
3	0808.3	Hadiah dari Mama	Cerita	Anisa Widyanti	Tiga Ananda	978-979-045-807	2015	2020-01-01	3	3
4	0808.3	Rosa Pening	Cerita	Ratnanti Nugroheni	Intan Pariwara	978-28-2197-0	2018	2022-06-08	3	3
5	0808.3	Susu	Cerita	Ros Siti	Tiga Ananda	978-602-366-172	2016	2020-06-02	3	3

Gambar 35. Tampilan Halaman Cari Buku

s. Halaman Laporan Data Peminjaman

NO	KODE PEMINJAMAN	NAMA PEMINJAN	TANGGAL PEMINJAMAN	KODE BUKU	JUDUL	TANGGAL PENGEMBALAN
1	PM1	Rizki Nur Athifah	10-05-2023	0808.3	Gigi Gigi	10-05-2023
2	PM2	Rizki Nur Athifah	10-05-2023	0808.3	Susu	10-05-2023

Gambar 32. Tampilan Laporan Peminjaman

t. Halaman Laporan Data Pengembalian

NO	KODE PENGEMBALAN	NAMA PEMINJAN	TANGGAL PENGEMBALAN	KODE BUKU	JUDUL	TANGGAL PENGEMBALAN
1	PE1	Rizki Nur Athifah	10-05-2023	0808.3	Gigi Gigi	10-05-2023
2	PE2	Rizki Nur Athifah	10-05-2023	0808.3	Susu	10-05-2023

Gambar 33. Tampilan Laporan Pengembalian

u. Halaman Laporan Data Denda

NO	KODE DENDA	NAMA PEMINJAN	JUMLAH DENDA	TANGGAL DENDA
1	D1	Rizki Nur Athifah	10000	10-05-2023
2	D2	Rizki Nur Athifah	10000	10-05-2023

Gambar 34. Tampilan Laporan Denda

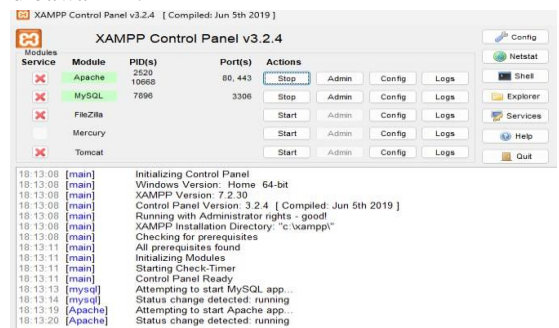
2. Pembahasan

Langkah-langkah pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Pada SD Negeri 4 OKU Berbasis Web adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan Database

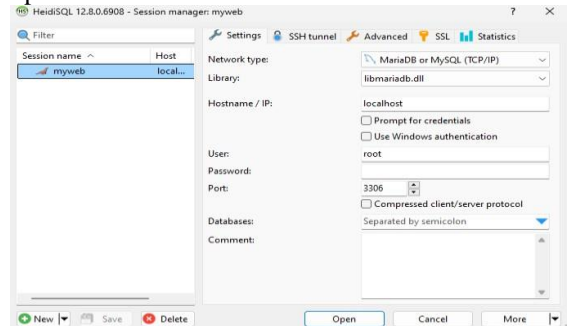
Untuk membuat sistem dinamis dengan dukungan database maka kita harus memiliki database, dimana database yang nantinya akan berguna sebagai penyimpanan data-data pada sistem dan kemudian akan ditampilkan pada halaman sistem. Berikut langkah-langkah dalam membuat database di dalam PHP MyAdmin :

a. Jalankan XAMPP Control Panel dan klik tombol start untuk Apache dan MySQL, seperti gambar dibawah ini:



Gambar 36. Tampilan XAMPP

b. Jalankan aplikasi Heidisql lalu tekan new untuk membuat session name baru, setelah itu klik tombol open.



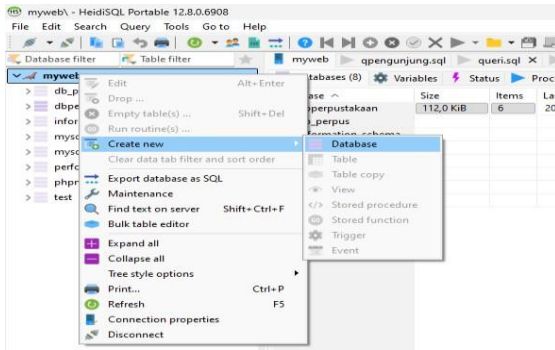
Gambar 37. Tampilan Heidisql

c. Kemudian pada menu session name yang telah dibuat klik kanan lalu klik create new, kemudian pilih database untuk membuat database baru.

2. Halaman Pengunjung

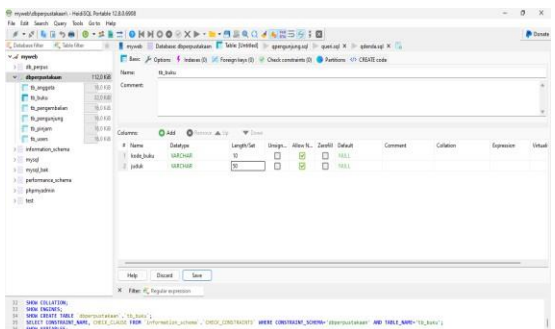
a. Halaman Cari Buku

Halaman Cari Buku adalah halaman yang dapat diakses oleh pengunjung untuk melihat dan mencari data-data buku beserta stok buku yang ada di Perpustakaan SD Negeri 4 OKU tanpa bisa mengedit,



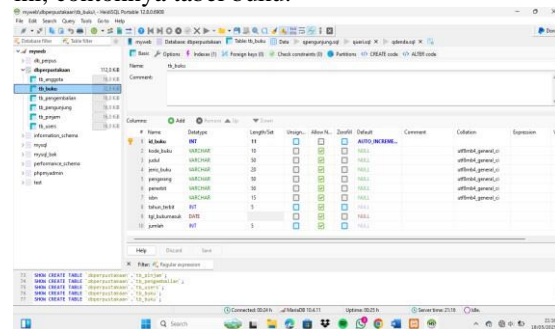
Gambar 38. Tampilan Membuat Database

- d. Kemudian untuk membuat tabel pada database di aplikasi HeidiSQL klik kanan pada database lalu klik create new, klik table kemudian pada kolom name isi nama tabel setelah itu masukkan field dan setelah selesai klik tombol save.



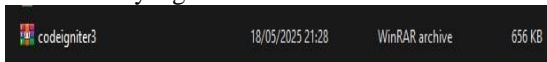
Gambar 39. Tampilan Membuat Tabel Pada Database

- e. Setelah selesai akan tampil seperti gambar dibawah ini, contohnya tabel buku.



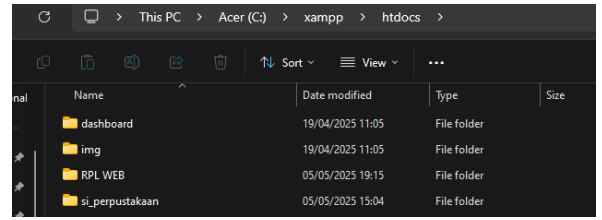
Gambar 40. Tampilan Hasil Tabel Pada Database

2. Cara Membuat Tampilan Sistem
  - Pertama yaitu *install Framework Framework* yang digunakan yaitu Codeigniter, untuk membantu para *developer (programmer web)* dalam membuat sebuah sistem dengan sintax/code yang sederhana.



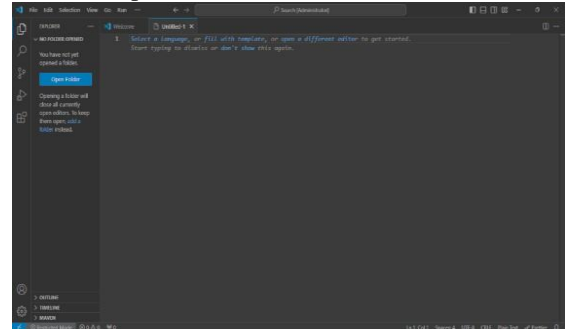
Gambar 41. Tampilan Instal Framework

- b. Setelah folder di ekstrak pindahkan ke folder XAMPP, kemudian di folder htdocs. Ganti nama folder menjadi si\_perpustakaan.



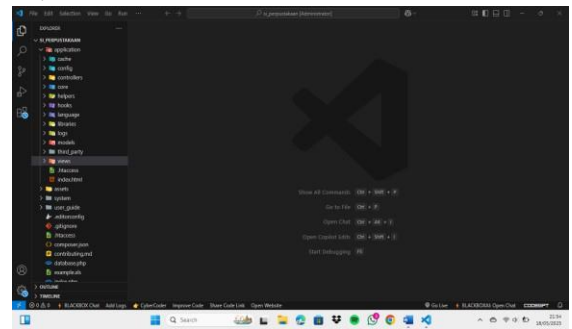
Gambar 42. Tampilan Folder htdocs

- c. Jalankan Aplikasi *Visual Studio Code*



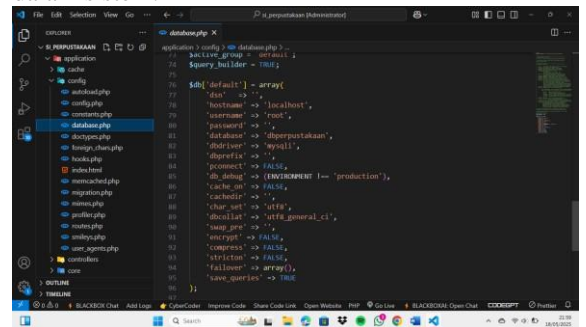
Gambar 43. Tampilan Aplikasi *Visual Studio Code*

- d. Untuk menampilkan *project* di *Visual Studio code*, klik file dan pilih open folder setelah itu cari folder yang tersimpan di htdocs yaitu si\_perpustakaan, lalu akan muncul tampilan seperti gambar dibawah ini.



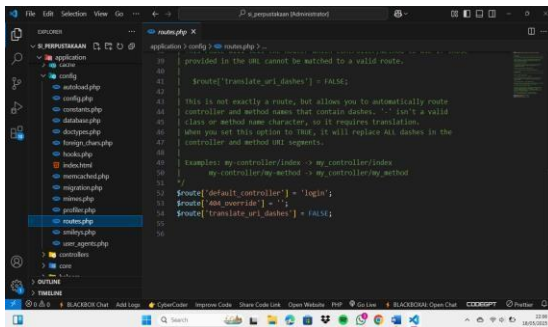
Gambar 44. Tampilan *Project*

- e. Koneksikan database, File database ini merupakan tempat konfigurasi database yang akan di pakai dalam sistem.



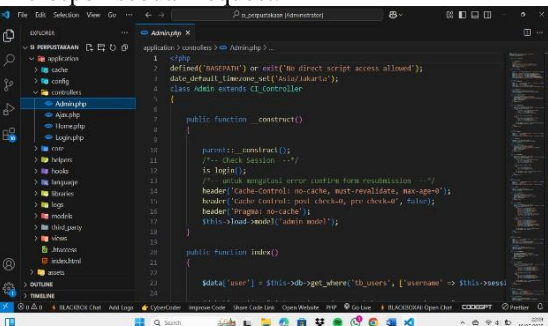
Gambar 45. Tampilan Database

- f. kemudian klik menu routes.php, routing ini bertujuan untuk menentukan controllers mana yang harus merespon sebuah request.



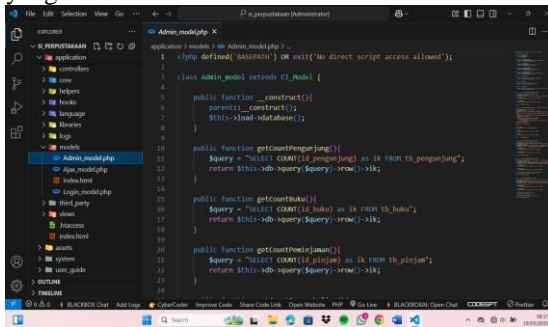
Gambar 46. Tampilan routes.php

- g. Berikutnya menu controllers yang merupakan suatu class atau script yang bertanggung jawab merespon sebuah request.



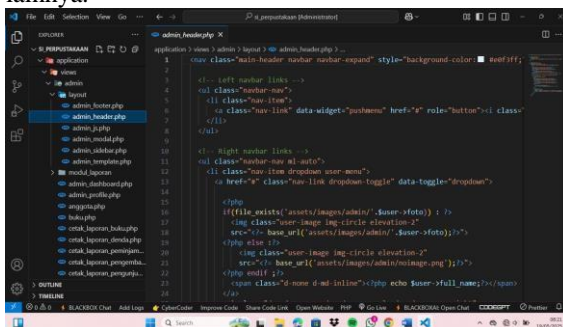
Gambar 47. Tampilan Controller (Admin.php)

- h. Kemudian menu models merupakan file php yang digunakan untuk mengambil data atau informasi yang ada di database.



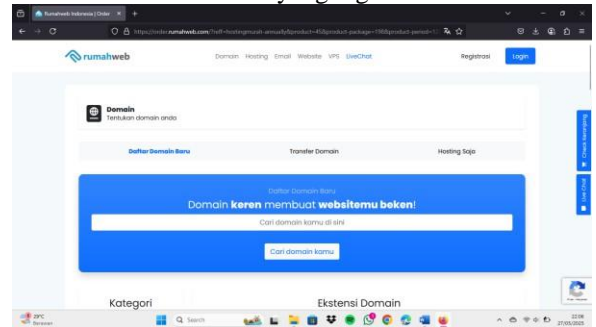
Gambar 48. Tampilan Models (Admin\_model.php)

- i. Menu views, menu ini memiliki fungsi untuk menampilkan tampilan web yang dapat dilihat oleh pengguna aplikasi seperti header, footer dan file lainnya.



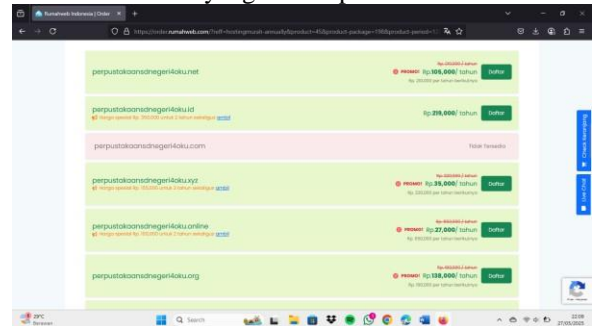
Gambar 49. Tampilan Views (header.php)

3. Cara Hosting dan Upload Cpanel  
 a. Masuk ke halaman rumah web <https://www.rumahweb.com/>  
 b. Ketik nama domain yang ingin di daftarkan



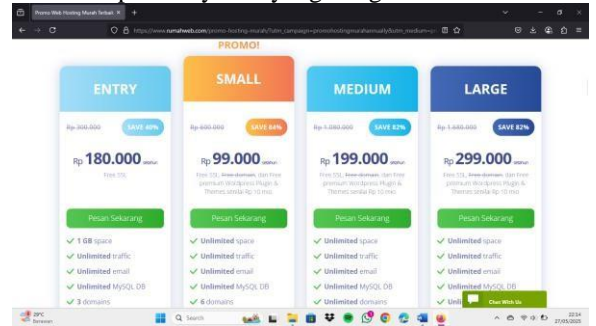
Gambar 50. Tampilan Halaman Masukkan Domain

- c. Pilih domain yang akan dipakai



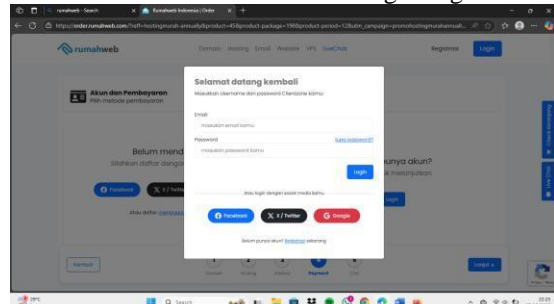
Gambar 51. Tampilan Halaman Pilih Domain

- d. Pilih paket layanan yang diinginkan



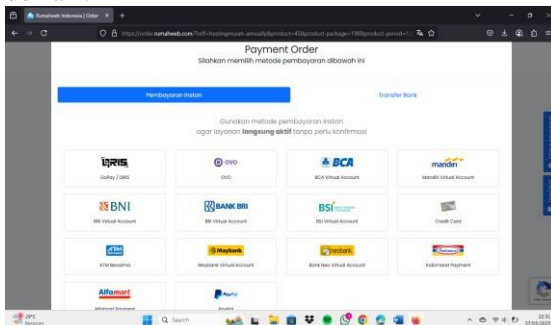
Gambar 52. Tampilan Halaman Paket Layanan

- e. Setelah itu masukkan email dan password, jika sudah ada akun maka lakukan dengan login akun.



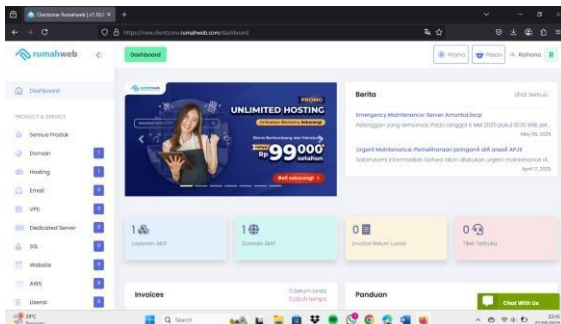
Gambar 53. Tampilan Halaman Login Akun

- f. Kemudian pilih metode pembayaran hosting dan domain.



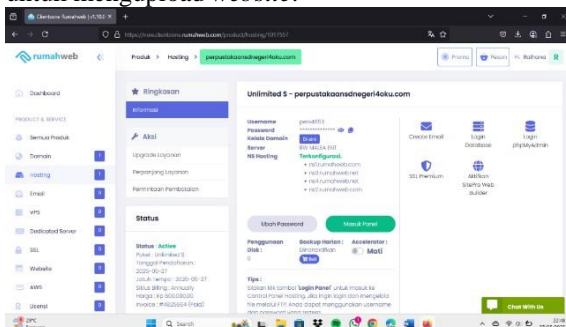
Gambar 54. Tampilan Halaman Metode Pembayaran

- g. Jika pembayaran sudah di lakukan maka hosting dan domain sudah aktif.



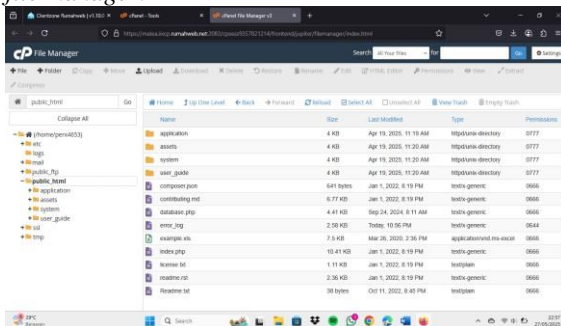
Gambar 55. Tampilan Halaman Hosting dan Domain Aktif

- h. Selanjutnya masuk ke *cpanel* sebagai langkah awal untuk mengupload *website*.



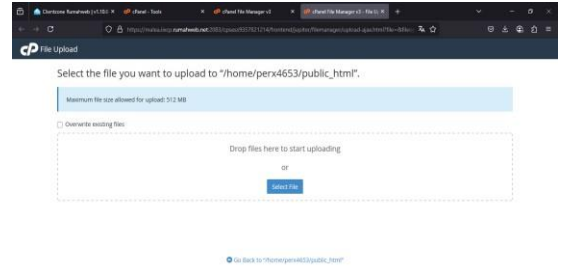
Gambar 56. Tampilan Halaman *Cpanel*

- i. Setelah berhasil login ke *cpanel* silahkan klik menu *file manager*.



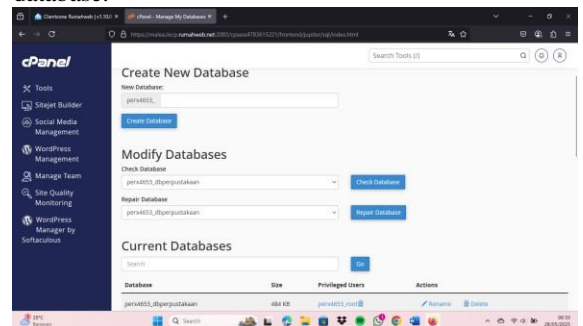
Gambar 57. Tampilan Halaman *File Manager*

- j. Kemudian klik *public\_html* lalu klik upload. File yang di upload adalah folder zip program yang dibuat.



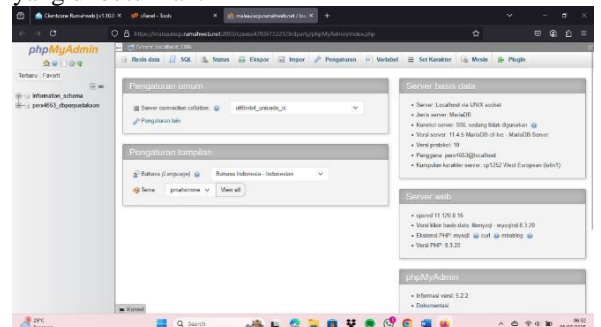
Gambar 58. Tampilan Halaman Upload

- k. Setelah itu kembali ke *cpanel*, lalu isi nama database.



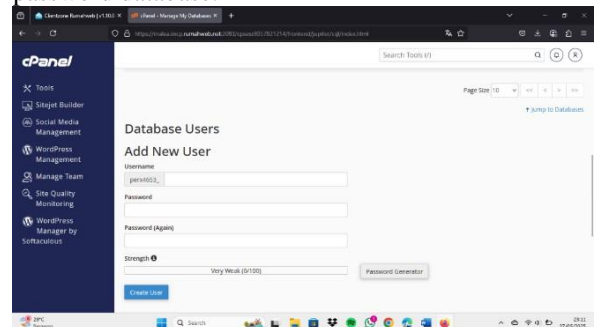
Gambar 59. Tampilan Halaman Database

- l. Kemudian kembali ke *cpanel* lalu pilih *PhpMyAdmin*, lalu klik import dan pilih database yang di butuhkan.



Gambar 60. Tampilan Halaman *PhpMyAdmin*

- m. Selanjutnya kembali ke *cpanel*, isi username dan password database.



Gambar 61. Tampilan Halaman *Database Users*

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil perancangan dan pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Pada SD Negeri 4 OKU Berbasis Web, penulis mendapatkan banyak pengetahuan dan pengalaman terutama dalam bidang sistem informasi. Berdasarkan latar belakang baik dalam segi teori maupun praktek, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Pada SD Negeri 4 OKU Berbasis Web menggunakan aplikasi *Visual Studio Code*, *XAMPP* dan *HeidiSql*.
2. Sistem Informasi Perpustakaan SD Negeri 4 OKU dapat membantu petugas perpustakaan dalam mengelola data-data yang ada di perpustakaan baik itu data anggota, pengunjung, buku, peminjaman, pengembalian, denda serta laporan lebih akurat dan efisien. Sistem ini juga dapat menunjang proses akreditasi perpustakaan sekolah.
3. Laporan yang dihasilkan oleh sistem dapat diperoleh secara *up to date* dan akurat melalui beberapa fitur yang dibutuhkan berdasarkan bulan dan tahun.
4. Sistem memiliki hosting serta domain selama 1 tahun, yang telah dibeli pada halaman website <http://www.rumahweb.com/> dengan rincian biaya Rp. 262.515.00/tahun.

**SARAN**

Berdasarkan hasil pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Pada SD Negeri 4 OKU Berbasis Web, maka penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Sistem informasi perpustakaan ini masih sederhana, penulis menyarankan untuk menambahkan fitur yang lebih variatif, seperti menampilkan kode secara otomatis tanpa harus input manual, sehingga pengelola bisa dengan mudah mendapatkan informasi yang diperlukan dalam bentuk yang lebih informatif dan menarik.
2. Diharapkan pada penelitian selanjutnya agar dapat membuat sistem informasi yang lebih baik lagi dengan kecanggihannya saat ini, seperti menampilkan tanggal kunjung secara otomatis dan satu kode pinjam bisa untuk beberapa kali transaksi peminjaman di tanggal yang sama.
3. Pada program aplikasi ini masih memerlukan fitur dan desain yang lebih menarik lagi dan diharapkan agar lebih mudah dalam penggunaan dan penyimpanan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Sutanti, E. (2025). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Berbasis Web SD Swata Islam Terpadu Daar Al Ulum Kab. Asahan. *Repeater: Publikasi Teknik Informatika dan Jaringan*, 3(1), 50-57. <https://journal.aptii.or.id/index.php/Repeater/article/view/326>
- Aguchino, B., Amelia, C., Anggie, R., Kaidar, S. A., Putri, A., & Ramdany, S. W. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem

Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Journal of Industrial and Engineering System*, 5(1),30-41.

<https://ejournal.ubharajaya.ac.id/index.php/JIES/article/view/2275/1655>

- Luluatul Maktumah, M. (2025). Manajemen Perpustakaan dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa di Sekolah. *Wirayudha: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(01). <https://www.jurnal.inkadha.ac.id/index.php/wirayudha/article/view/645>

- Aisyah, S., & Rahmah, E. (2025). Peran Perpustakaan dalam Mendukung Proses Pembelajaran Bagi Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 3(01), 14-25. <https://sj.eastasouth-institute.com/index.php/spp/article/view/506>

- Sari, I., & Saputro, H. (2024). SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB DI SMP N 28 OKU MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 7(2), 43-52. <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jsim/article/view/400/331>

- Dewi, K. R. S. (2024). Sistem Informasi E-Booking Berbasis Website pada PT. SKI Land Development. *INFORMATIKA*, 12(1), 39-47. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/informatika/article/view/5436/3904>

- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2023). PERANCANGAN ULANG ANTAR MUKA WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DINAS KESEHATAN OGAN KOMERING ULU. *JIK: Jurnal Informatika dan Komputer*, 14(1), 1-8. <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jik/article/view/221/187>

- Salsabila, N. Z., Hendrayudi, H., & Suryanto, S. (2024). SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN SMA NEGERI 3 OKU BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN MY SQL. *JIK: Jurnal Informatika dan Komputer*, 15(2), 13-21. <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jik/article/view/379/308>

- Tripustikasari, E., Pujiono, N., & Afiana, F. N. (2025). Sistem Informasi Manajemen Layanan Laporan Pelanggaran Siswa Berbasis Website di SMK XYZ Purbalingga. *JURNAL PENELITIAN SISTEM INFORMASI*, 3(1), 86-110. <https://jurnal.itbsemarang.ac.id/index.php/JPSI/article/view/3021/3393>

- Putri, R. D. J., Natsir, F., & Astuti, S. P. (2024). IMPLEMENTASI SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN LOYALITAS PELANGGAN PADA PT ASA MODE INTERNASIONAL DENGAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(6), 12754-12759. <https://www.ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/11808/6760>

- Daud, J., Langi, Y. A., Widiانا, S. A., & Ketaren, E. (2024). PENERAPAN APLIKASI RENTAL MOTOR BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN EXTREME PROGRAMMING (STUDI KASUS CV. KMP). *Jurnal TIMES*, 13(2), 63-70.  
<https://ejournal.stmiktime.ac.id/index.php/jurnalTIMES/article/view/764/311>
- Fauzan, M. R., & Agustin, C. (2024). SISTEM INFORMASI SURAT KELUAR BERBASIS WEB MENGGUNAKAN XAMPP DAN MySQL DI SD LANGENSARI KOTA CIMAHI. *INFOKOM (Informatika & Komputer)*, 12(2), 63-81.  
<https://journal.piksi.ac.id/index.php/INFOKOM/article/view/1306/1012>
- Soeharjono, J. F., Wibowo, A., Widiastuti, R. Y., & Suyudi, S. (2024). SISTEM INFORMASI TIKETING HELPDESK PEMELIHARAAN ASET PADA UNIT INSTALASI TEKNOLOGI INFORMASI RSU ST. ELISABETH PURWOKERTO MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *Electro Luceat*, 10(1), 31-45.  
<https://www.poltekstpaul.ac.id/jurnal/index.php/jelekn/article/view/754/566>
- Lubis, M. R. A., Ibrahim, I., & Jamaludin, J. (2024). Perancangan Pemesanan Produk Furniture Pada Triana Furniture Medan Berbasis Website. *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 8(3), 963-970.  
<https://jurnal.polgan.ac.id/index.php/remik/article/view/14059/2759>
- Halim, D. J. S., & Somya, R. (2023). Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Gereja Kristen Jawa Plengkung Berbasis Web Menggunakan Framework CodeIgniter. *Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 7(1), 71-79.  
<https://www.journal.lembagakita.org/index.php/jtik/article/view/695/632>