

# Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Anggota Pada Perpustakaan Soeman HS Pekanbaru Berbasis Web

<sup>1</sup>Zulafwan , <sup>2</sup>Gusrio Tendra , <sup>3</sup>Hafni Hafisah

<sup>1,2</sup>Manajemen Informatika, Akademi Manajemen Informatika dan Komputer (AMIK) Tri Dharma Pekanbaru

<sup>3</sup>Teknik Komputer, Akademi Manajemen Informatika dan Komputer (AMIK) Tri Dharma Pekanbaru

<sup>1,2,3</sup>Jl. Soekarno-Hatta, No.99B, Labuh Baru, Payung Sekaki, Pekanbaru, Riau 28292

<sup>1</sup>zulafwan@amiktridharmapku.ac.id, <sup>2</sup>gusriotendra@amiktridharmapku.ac.id, <sup>3</sup>hafnihafisah@amiktridharmapku.ac.id

*Abstract - The use of information systems in libraries is now familiar, with an integrated information system automation that can facilitate and improve the performance of all physical and non-physical elements. The related processes are providing information, supporting registration operations, cataloging, reporting, processing member data to the process of borrowing and collecting books and their rules such as borrowing and sanctions for late books. At the time of the ongoing new member registration process, it was still done manually where prospective members had to fill in the paper data provided by the librarian to take home and complete the conditions given. This activity will certainly have an impact on the service process which takes time and costs because each prospective member provides a sheet of paper for the registration process. With the registration information system is expected to facilitate the registration process of prospective new library members. Through a website-based information system that can be accessed anywhere from a computer or smartphone, of course, it will greatly reduce time and costs for both prospective members and the library.*

**Keywords:** Membership Card, Online Registration, Library, Information System

**Abstrak - Penggunaan sistem informasi di perpustakaan sekarang sudah tidak asing lagi, dengan adanya otomasi sistem informasi terintegrasi yang dapat memudahkan dan meningkatkan kinerja seluruh elemen-elemen fisik maupun nonfisik. Proses yang berkaitan adalah seperti menyediakan informasi, mendukung operasi dalam proses registrasi, katalogisasi, pelaporan, pengolahan data anggota sampai proses peminjaman dan pengembalian koleksi buku beserta aturan-aturannya seperti lamanya peminjaman dan sanksi keterlambatan pengembalian buku. Pada saat proses pendaftaran anggota baru yang sedang berjalan masih dilakukan dengan secara manual dimana calon anggota harus mengisi formulir data di kertas yang diberikan oleh petugas perpustakaan untuk di bawa pulang dan melengkapi syarat-syarat yang diberikan. Kegiatan tersebut tentunya akan berdampak pada proses pelayanan yang memakan waktu dan biaya dikarenakan setiap masing-masing calon anggota diberikan lembaran kertas untuk proses pendaftaran. Dengan adanya sistem informasi pendaftaran ini diharapkan dapat mempermudah proses pendaftaran calon anggota perpustakaan baru. Melalui sistem informasi berbasis website yang dapat di akses dari mana saja baik dari perangkat komputer maupun smartphone tentunya akan sangat mengurangi waktu dan biaya baik bagi calon anggota maupun pihak perpustakaan.**

**Kata Kunci:** Kartu Anggota, Pendaftaran Online, Perpustakaan, Sistem Informasi

## I. PENDAHULUAN

Kecanggihan teknologi informasi saat ini berkembang dengan cepat dan bermacam-macam, sehingga interoperabilitas antar sistem dapat menghasilkan informasi secara terintegrasi, fleksibel, cepat dan tepat guna. Dengan perkembangan tersebut maka setiap orang, perusahaan, organisasi serta instansi pemerintahan terdorong untuk mengidealkan gaya bisnis dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana pendukung aktivitas bisnis.

Sistem informasi merupakan suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi yang bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi, serta menyediakan laporan-laporan bagi pihak-pihak luar tertentu.

Salah satu instansi pemerintah yang menggunakan sistem informasi yang didalam proses administrasinya membutuhkan kecepatan dan ketelitian adalah perpustakaan. Perpustakaan Soeman H.S. adalah salah satu perpustakaan dan penyimpanan arsip nasional yang berstatus perpustakaan provinsi. Perpustakaan ini dibangun oleh pemerintah Provinsi Riau dengan dana APBD Riau yang dianggarkan dalam gerakan pendidikan Riau Membaca. Perpustakaan ini mempunyai 6 lantai guna memenuhi fasilitas publik berupa perpustakaan daerah, yang pada saat itu di Riau belum memiliki gedung yang cukup mewakili.

Penggunaan sistem informasi di perpustakaan sekarang sudah tidak asing lagi, dengan adanya otomasi sistem informasi terintegrasi yang dapat memudahkan dan meningkatkan kinerja seluruh elemen - elemen fisik maupun nonfisik. Proses yang berkaitan adalah seperti menyediakan informasi, mendukung operasi dalam proses registrasi, katalogisasi, pelaporan,

pengolahan data anggota sampai proses peminjaman dan pengembalian koleksi buku beserta aturan-aturannya seperti lamanya peminjaman dan sanksi keterlambatan pengembalian buku.

Pada saat proses pendaftaran anggota baru, penerapan cara manual masih dilakukan dimana calon anggota perpustakaan diharuskan mengisi formulir datadi kertas yang diberikan oleh *Front Office* untuk di bawa pulang dan melengkapi syarat-syarat yang diberikan. Setelah data terisi dan persyaratan sudah dilengkapi, calon anggota memberikan dokumen tersebut untuk diproses *Front Office*. Kemudian *Front Office* mencetak kartu anggota dan diberikan kepada anggota baru.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis merancang sebuah sistem informasi pendaftaran anggota baru pada Perpustakaan Soeman H.S. Penelitian ini juga mengaplikasikan sistem informasi pendaftaran anggota baru dengan menggunakan PHP dan basis data MySQL.

## II. LANDASAN TEORI

### A. Landasan Teori

#### 1. Komputerisasi

Komputerisasi merupakan kumpulan dari berbagai perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut [12]. Sedangkan pengertian komputer adalah perangkat elektronik yang dapat dipakai untuk mengolah data dengan perantaraan sekumpulan program dan mampu memberikan informasi dari hasil pengolahan tersebut [20]. Sedangkan Komputerisasi adalah pemakaian komputer sebagai alat bantu penyelesaian tugas sebagai pengganti penyelesaian pekerjaan manual [20]. Komputerisasi berarti bahwa sebagian besar proses pengelolaan data dilakukan dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu. Proses komputerisasi ini melibatkan komputer sebagai perangkat utama sarana pemrosesan dan manusia sebagai pengatur, operator, serta pengendali perangkat tersebut [23].

Jadi, dapat disimpulkan bahwa Komputerisasi berarti bahwa sebagian besar proses pengolahan data dilakukan dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu. Proses komputerisasi ini melibatkan komputer sebagai perangkat utama sarana pemrosesan dan manusia sebagai pengatur, operator, serta pengendali perangkat tersebut.

#### 2. Sistem dan Sistem Informasi

##### a. Sistem

Sistem adalah sekelompok elemen/unsur yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan [13]. Sistem adalah kumpulan komponen atau subsistem yang saling terkait dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lainnya, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu [3].

##### b. Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya informasi adalah yang telah diorganisir. Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan sistem [3].

##### c. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kumpulan komponen didalam suatu organisasi yang berfungsi sebagai pengolahan untuk menghasilkan sebuah laporan-laporan yang disajikan kepada pihak tertentu [5]. Sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling bersatu untuk mencapai suatu tujuan yakni menyediakan sebuah informasi bagi yang membutuhkan [9].

#### 3. Pengembangan Sistem Informasi

Metode *System Development Life Cycle* atau sering disingkat dengan SDLC merupakan pengembangan yang berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi perangkat lunak pengembangan sistem informasi komputer [9].

a. Sistem itu direncanakan sampai dengan sistem tersebut diterapkan, dioperasikan dan dipelihara.

b. Daur atau siklus hidup dari pengembangan sistem suatu bentuk yang digunakan untuk mengembangkantahapan utama dan langkah-langkah didalam tahapan itu tersebut dalam proses pengembangannya

c. Tahapan dalam pengembangan sistem dinamakan *System Development Life Cycle* karena pada setiap tahapan sistem akan dikerjakan secara berurutan menurun dari perencanaan, analisis, desain, implementasi, dan perawatan.

Pengembangan Sistem adalah menyusun suatu Sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang sudah ada. Dalam pengembangan sistem informasi, perlu digunakan suatu metodologi yang dapat digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pengembangan [8]. Pengembangan sistem di definisikan sebagai aktivitas untuk menghasilkan sistem informasi berbasis komputer untuk menyelesaikan persoalan sebagai aktivitas untuk menghasilkan sistem informasi berbasis komputer untuk menyelesaikan persoalan (*problem*) organisasi atau memanfaatkan kesempatan (*opportunities*) yang timbul [6].

#### 4. Pengolahan Data

Pengolahan data adalah manipulasi data- data kedalam bentuk yang lebih berguna atau fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan yang dapat digambarkan dengan *system*, angka, huruf dan sebagainya [3]. Pengolahan data adalah proses perhitungan/transformatasi data input menjadi informasi yang mudah dimengerti ataupun sesuai dengan yang diinginkan [1].

Pengolahan data adalah proses untuk melakukan manipulasi dari pemakaian data agar menghasilkan informasi yang diperlukan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Pengolahan data adalah serangkaian operasi atas informasi yang direncanakan guna mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan [15].

#### 5. Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman adalah instruksi standar untuk memerintah komputer. Bahasa pemrograman ini merupakan suatu himpunan dari aturan sintaks dan semantik yang dipakai untuk mendefinisikan program komputer [11]. Bahasa pemrograman adalah prosedur penulisan. Ada tiga *record* dalam penulisan bahasa pemrograman [7].

##### a. Bahasa Pemrograman PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP adalah bahasa pemrograman yang script server-side yang didesain untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum [2]. Sedangkan menurut PHP adalah akronim dari *Hypertext Preprocessor*, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode- kode (*script*) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke web browser menjadi kode HTML. PHP adalah singkatan dari "PHP: *Hypertext Preprocessor*", yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML [24].

##### b. HTML (Hypertext Markup Language)

HTML merupakan singkatan dari Hyper Text Markup Language yang merupakan bahasa pemrograman web yang memberitahukan peramban web (*web browser*) bagaimana menyusun dan menyajikan konten di halaman web [11]. HTML (*Hyper Text Markup Language*) merupakan bahasa asli dari www, yang telah menjadi bahasa standar untuk menampilkan data di internet [22].

##### c. Basis Data (*Database*)

*Database* (basis data) merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan lainnya yang tersimpan di perangkat keras komputer dan diperlukan suatu perangkat lunak untuk memanipulasi basis data tersebut [11]. Basis data merupakan kumpulan dari item data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, tersimpan di hardware komputer dan dengan software untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu [16].

##### d. *Notepad++*

*Notepad++* adalah sebuah text editor yang sangat berguna dalam membuat program. *Notepad++* menggunakan komponen *Scintilla* untuk menampilkan teks dan berkas kode sumber berbagai bahasa pemrograman yang berjalan di atas sistem operasi M. Windows [4]. *Notepad++* adalah sebuah aplikasi text editor yang bersifat gratis. *Notepad* menitik beratkan kegunaan aplikasi untuk *editing text* dalam waktu yang cepat dan praktis [21]. *Notepad++* adalah *code editor (software penyunting kode)* yang mendukung berbagai bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, PHP, JAVA, dan lain-lain yang dapat bekerja pada Sistem Operasi Windows [14].

##### e. MySQL

MySQL merupakan *software* sistem manajemen *database (Database Management System – DBMS)* yang sangat populer dikalangan pemrogram web, terutama di lingkungan linux dengan menggunakan *script* PHP dan *Perl*. *Software database* ini kini telah tersedia juga pada platform sistem operasi Windows (98/ME atau pun NT/2000/XP) [19].

MySQL adalah *Relation Database Management System (RDMS)* yang didistribusikan secara gratis dibawah *lisensi GPL (General Public License)*. Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL [17].

##### f. XAMPP

XAMPP adalah paket kumpulan *software* yang terdiri dari apache, mysql, phpmyadmin dll [4]. XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri (*localhost*), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, Mysql *database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan *Perl* [13].

##### g. Perpustakaan

Perpustakaan adalah sebuah koleksi buku dan majalah. Walaupun dapat juga diartikan sebagai koleksi pribadi perseorangan namun lebih umum dikenal sebagai sebuah koleksi besar yang dibiayai dan dioperasikan oleh sebuah kota atau institusi yang dimanfaatkan oleh masyarakat yang rata-rata tidak mampu membeli sekian banyak buku atas biaya sendiri [18].

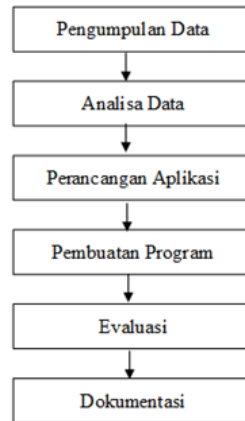
##### h. Pendaftaran

Pengertian Pendaftaran adalah untuk memperlancar dan mempermudah dalam proses pendaftaran siswa siswi baru, pendataan dan pembagian kelas seorang siswa siswi. Sehingga dapat terorganisir, teratur dengan cepat dan tepat dengan

beberapa persyaratan yang telah ditentukan oleh sekolah ataupun suatu lembaga pendidikan. Pendaftaran proses, cara pembuatan mendaftar atau mendaftarkan, pencatatan nama alamat, dan sebagainya dalam daftar [10].

### III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model waterfall yang terbagi menjadi lima tahapan. Tahapan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Sistem

Berikut bentuk kegiatan yang akan dilakukan dalam kerangka kerja tersebut:

- a. Pengumpulan Data  
Melakukan pengumpulan data mengenai prosedur yang dilakukan proses pendaftaran keanggotaan pada Perpustakaan Soeman HS Pekanbaru menggunakan metode observasi dengan melakukan peninjauan secara langsung ke bagian pendaftaran Perpustakaan Soeman HS Pekanbaru, dan metode wawancara untuk bertanya secara langsung kepada pustakawan/petugas perpustakaan.
- b. Analisa Data  
Membuat analisa terhadap data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data terhadap kegiatan pada pendaftaran keanggotaan Perpustakaan Soeman HS Pekanbaru.
- c. Perancangan Aplikasi  
Membuat rancangan aplikasi sesuai data yang ada berdasarkan tahapan metode yang ditetapkan pada tahapan analisa.
- d. Pembuatan Program  
Membuat aplikasi berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
- e. Evaluasi  
Menguji seluruh spesifikasi terstruktur dan aplikasi secara keseluruhan. Pada tahap ini dilakukan uji coba aplikasi yang telah selesai dibuat. Proses uji coba ini diperlukan untuk memastikan bahwa aplikasi telah dibuat secara benar, sesuai dengan karakteristik yang ditetapkan dan tidak ada kesalahan yang terkandung didalamnya.
- f. Dokumentasi  
Mendokumentasikan sistem yang dibuat kedalam sebuah jurnal/artikel.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Analisa Sistem

Analisa sistem yang sedang berjalan merupakan penelitian atas sistem yang telah ada dengan tujuan untuk merancang sistem yang baru, penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, dari sistem yang ada. Tahap analisa sistem ini merupakan tahapan yang sangat penting, karena kesalahan didalam tahap ini akan menyebabkan juga kesalahan didalam tahap selanjutnya. Tugas utama analisa sistem dalam tahap ini adalah menemukan kelemahan-kelemahan dari sistem yang berjalan sehingga dapat diusulkan perbaikan.

#### B. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem informasi yang sedang berjalan di Perpustakaan Soeman HS Pekanbaru khususnya pada bagian pendaftaran kartu anggota baru yang sedang berjalan saat ini masih menggunakan sistem manual, dimana calon anggota harus melakukan pendaftaran secara langsung ke Perpustakaan Soeman HS Pekanbaru untuk mengisi formulir yang harus dilengkapi, setelah formulirnya sudah dilengkapi maka diantar kembali ke pihak perpustakaan untuk mencetak kartu calon

anggota. Maka dari itu penulis akan membuat sistem informasi yang baru berbasis web. Ini diharapkan dapat mempermudah proses pendaftaran di perpustakaan Soeman HS Pekanbaru

**C. Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan**

Sistem yang sedang berjalan merupakan analisis terhadap objek yang terlibat dari tahapan-tahapan ini Bagaimana menerapkan proses tersebut, dan proses apa yang dikerjakan serta dokumen apa yang dilibatkan. Sistem yang sedang berjalan saat ini masih menggunakan sistem manual. Sistem yang digunakan masih terdapat kelemahan-kelemahan yang harus diperbaiki. Skenario dari kegiatan proses pendaftaran yang berjalan saat ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Skenario Program Pendaftaran Anggota Perpustakaan

Aksi Aktor	Keterangan
1. Calon Anggota	a. Mengisi formulir pendaftaran b. Melengkapi syarat pendaftaran
2. Petugas	c. Memverifikasi data pendaftaran d. Menerapkan data pendaftaran e. Mencetak kartu anggota
3. Pimpinan	f. Mengecek laporan

**D. Perancangan Sistem**

Sistem diciptakan untuk membantu Perpustakaan Soeman HS Pekanbaru dalam memecahkan permasalahan yang ada. Sistem yang akan dibangun adalah sesuatu sistem yang memanfaatkan komputer sebagai perangkat utama pemrosesan. Sistem informasi pendaftaran kartu anggota baru yang penulis usulkan merupakan penggabungan antara sistem yang sedang berjalan pada Perpustakaan Soeman HS Pekanbaru dengan sistem berbasis web sebagai media pengolahannya yang dirancang khusus untuk memudahkan calon anggota yang ingin mendaftar kartu anggota perpustakaan.

1. Desain Sistem

Dalam membangun sebuah sistem perludanya desain yang jelas dan terstruktur sehingga memudahkan pengguna dalam membangun sistem yang akan didesain. Karena desain sebuah sistem sangat penting untuk kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna itu sendiri, serta dapat juga menghindari kesalahan yang fatal.

a. Use Case Diagram Rancangan

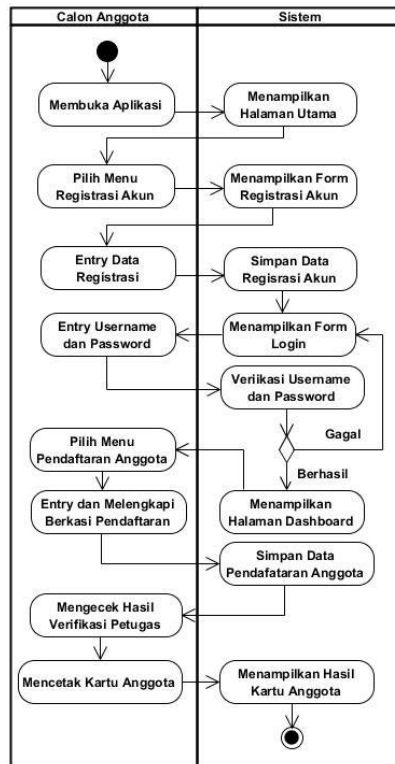
Use case diagram digunakan untuk memodelkan fungsionalitas fungsionalitas sistem/perangkat lunak dilihat dari pengguna yang ada diluar sistem yang sering dinamakan actor. Use case pada dasarnya merupakan unit fungsionalitas sebagai transaksi-transaksi yang terjadi antara actor dan sistem. Proses kegiatan pada use case diagram rancangan ini mencakup seluruh kegiatan pendaftaran kartu anggota baru pada Perpustakaan Soeman HS Pekanbaru yang dapat dilihat pada gambar 2 berikut :



Gambar 2. Use case Diagram Rancangan

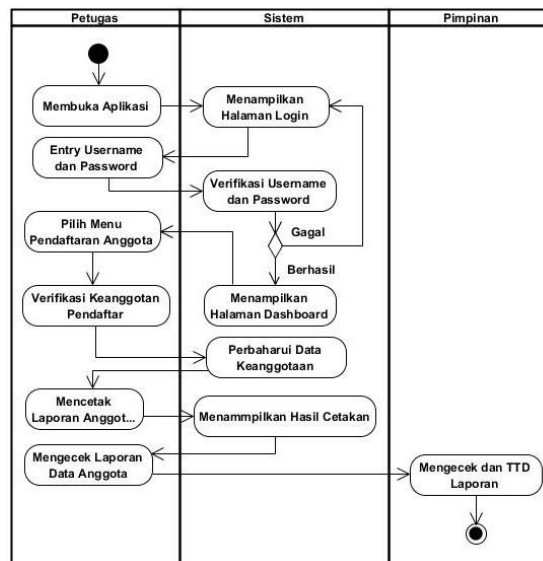
b. Activity Diagram Rancangan

Activity diagram merupakan eksekusi prosedur, termasuk waktu tunda untuk prosedur yang dieksekusi. Pada penelitian ini terdapat 2 (dua) buah activity diagram yang menggambarkan kegiatan ataupun aktivitas pada proses pendaftaran keanggotaan perpustakaan. Activity Diagram yang pertama ialah activity diagram kegiatan yang dilakukan oleh calon anggota yang dapat dilihat pada gambar 3 berikut :



Gambar 3. Activity Diagram Calon Anggota

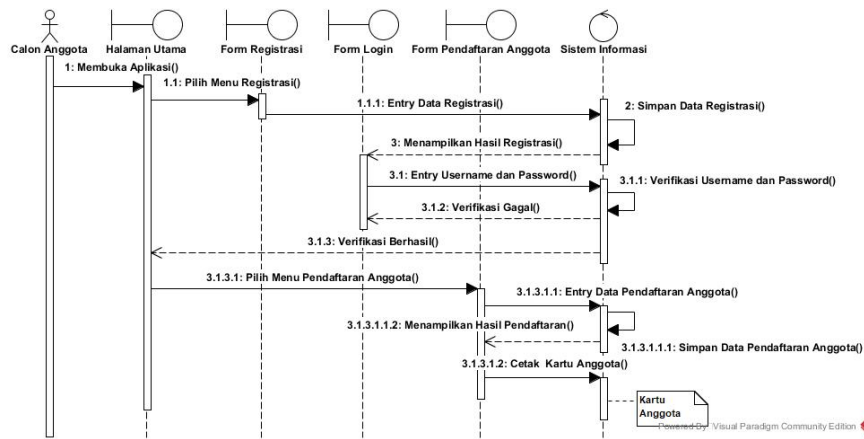
Untuk activity diagram yang kedua ialah activity diagram pustakawan/petugas perpustakaan yang dapat dilihat pada gambar 4 berikut :



Gambar 4. Activity Diagram Petugas Perpustakaan

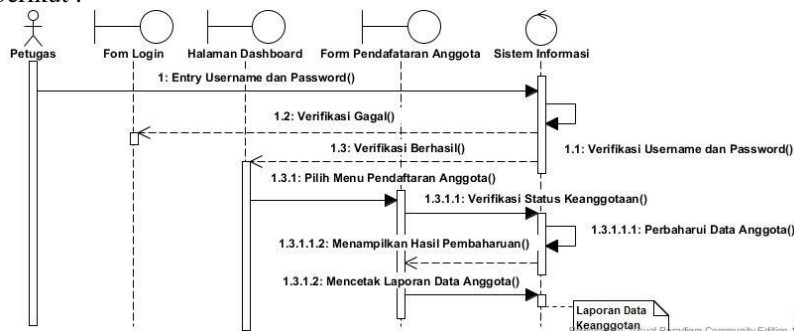
c. Sequence Diagram Rancangan

Sequence diagram memperlihatkan interaksi sebagai diagram dua dimensi. Dimensi sistem adalah sumbu waktu, waktu bertambah dari atas kebawah dimensi horizontal memperlihatkan peran pengklasifikasi yang mempersentasikan objek-objek mandiri yang terlibat dalam kolaborasi. Berikut adalah diagram sekuensial yang menggambarkan fungsionalitas sistem informasi Pendaftaran Kartu Anggota Baru Perpustakaan Soeman HS Pekanbaru. Pada penelitian ini terdapat 2 (dua) buah sequence diagram yang menggambarkan kegiatan ataupun aktivitas pada proses pendaftaran keanggotaan perpustakaan. Sequence Diagram yang pertama ialah sequence diagram kegiatan yang dilakukan oleh calon anggota yang dapat dilihat pada gambar 5 berikut :



Gambar 5. Sequence Diagram Calon Anggota

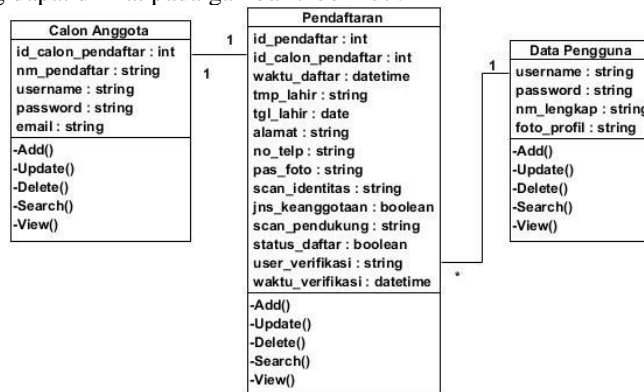
Untuk sequence diagram yang kedua ialah sequence diagram pustakawan/petugas perpustakaan yang dapat dilihat pada gambar 6 berikut :



Gambar 6. Sequence Diagram Petugas Perpustakaan

d. Class Diagram Rancangan

Menggambarkan struktur statis *class* didalam sistem. Class mempresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. Dengan melihat karakteristik sistem beserta proses-proses yang terjadi, maka dapat dibuat *class diagram* berikut class diagram sistem informasi pendaftaran kartu anggota baru yang diusulkan diPerpustakaan Soeman HS Pekanbaru yang dapat dilihat pada gambar 7 berikut :



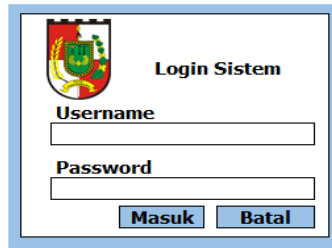
Gambar 7. Case Diagram Rancangan

E. Desain Antar Muka Sistem

Perancangan antar muka merupakan sebuah rancangan dasar dalam pembangunan sebuah program aplikasi, yang implementasinya akan dijadikan patokan dalam pembangunan aplikasi. Desain antar muka adalah desain untuk komputer, peralatan, mesin, perangkat komunikasi *mobile*, aplikasi perangkat lunak dan situs *web* yang berfokus pada pengalaman pengguna dan interaksi. Desain antar muka adalah media yang menjembatani kemampuan-kemampuan fungsionalitas sistem kepada pengguna. Selain itu desain antar muka merupakan kendaraan yang akan membawa pengguna pada fungsi sistem yang ingin dilakukan olehnya. Hal-hal tersebut yang akan memberikan dampak langsung pada pengembang sistem.

1. Form Login

Form ini berfungsi sebagai sarana untuk login kesistem informasi program Pendaftaran kartu anggota baru perpustakaan Soeman HS Pekanbaru. Rancangan Form Menu Login dapat dilihat pada gambar 8 berikut :



Gambar 8. Tampilan Form Login

2. Form Registrasi Akun

Form Registrasi digunakan sebagai antar muka bagi calon anggota yang ingin melakukan registrasi akun agar dapat melakukan pendaftaran keanggotaan. Tampilan Form Registrasi dapat dilihat pada gambar 9 berikut :



Gambar 9. Tampilan Form Registrasi Akun

3. Form Menu Utama

Form Menu Utama digunakan sebagai antar muka untuk dapat mengakses menu-menu lainnya yang dapat difungsikan dengan melakukan login terlebih dahulu. Tampilan Form Menu Utama dapat dilihat pada gambar 10 berikut :



Gambar 10. Tampilan Form Menu Utama

4. Tampilan Form Menu Pendaftaran

Form ini berfungsi sebagai sarana pengolahan data Pendaftaran. Tampilan Form Menu Pendaftaran dapat dilihat pada gambar 11 berikut :



**Pendaftaran Keanggotaan**

No Pendaftaran

Nama Lengkap

Tempat / Tanggal Lahir

Alamat

Telp

Pas Photo

File

Scan Identitas

File

Jenis Keanggotaan

...

Scan Berkas Pendukung

File

Daftar

Batal

Gambar 11. Tampilan Form Menu Pendaftaran

1. Tampilan Kartu Anggota

Kartu Anggota ini ialah hasil output yang dihasilkan oleh sistem berdasarkan pendaftaran yang dilakukan oleh pada pendaftar. Tampilan Kartu Anggota dapat dilihat pada gambar 12 berikut :

**Kartu Anggota**  
Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru

No Pendaftaran : 27072021121001000  
 Nama Lengkap : Gusrio Tendra  
 Tempat/Tanggal Lahir : Bukittinggi, 01 Agustus 1990  
 Alamat : Jl Tuah Karya Ujung  
 Telp : 085263234433  
 Email : [gusriotendra@gmail.com](mailto:gusriotendra@gmail.com)  
 Jenis Keanggotaan : Umum  
 Berlaku Hingga : Seumur Hidup

Pekanbaru, 27 Juli 2021

Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru

Gambar 12. Rancangan Kartu Anggota

**IV. PENUTUP**

**A. Kesimpulan**

Dalam hasil pembahasan, perancangan dan penelitian yang telah dilakukan pada sistem informasi Pendaftaran kartu anggota baru pada perpustakaan Soeman HS Pekanbaru dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada perancangan sistem informasi Pendaftaran anggota baru Perpustakaan Soeman HS Pekanbaru yang dirancang pada saat ini dapat diharapkan untuk mempermudah melakukan pendaftaran secara online sehingga yang ingin mendaftar menjadi kartu anggota mudah untuk mendaftarkan secara langsung.
2. Cara yang digunakan oleh penulis pada perancangan sistem ini ialah dengan merubah sistem lama menjadi sistem baru yang dirancang saat ini dapat membuat pendaftaran secara online sehingga yang ingin mendaftar tidak mengalami kesulitan untuk pergi ke perpustakaan untuk mendaftar.

**B. Saran**

Setelah penulis melakukan penelitian pada Perpustakaan Soeman HS Pekanbaru, maka penulis dapat mengemukakan saran sebagai pertimbangan dimasa yang akan datang. Maka adapun saran yang dapat diusulkan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya perancangan sistem pendaftaran kartu anggota baru pada perpustakaan Soeman HS Pekanbaru ini diharapkan akan mempermudah admin dalam melakukan proses pendaftaran.
2. Sebaiknya dengan adanya perubahan sistem lama menjadi sistem baru ini diharapkan bisa mempermudah dalam proses pendaftaran kartu anggota secara *online*

## V. REFERENSI

- [1]. Abdurahman, M. (2018). Sistem Informasi Data Pegawai Berbasis Web Pada Kementerian Kelautan Dan Perikanan Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 1(2), 70–78.
- [2]. Afwan, Z., Kurniawan, W. J., & Putra, P. P. (2017). Pembangunan Aplikasi Manajemen Tugas Mahasiswa Berbasis Mobile Android. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 1(2), 203.
- [3]. Asmara, R. (2016). Sistem Informasi Pengolahan Data Penanggulangan Bencana Pada Kantor Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Kabupaten Padang Pariamane. *J-Click*, 3(2), 80–91. <http://ejurnal.jayanusa.ac.id/index.php/J-Click/article/view/28>
- [4]. Ayu, F. and Permatasari, Nia. (2018). perancangan sistem informasi pengolahan data PKL pada divisi humas PT pegadaian. *Jurnal Infra Tech*, 2(2), 12–26.
- [5]. Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre). *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 30. <https://doi.org/10.33365/jti.v11i2.24>
- [6]. Firmansyah, Devie, Nugraha, R. (2018). Pengembangan Sistem Informasi Suberdaya Manusia Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(1).
- [7]. Fridayanthie, Eka W, Charter, J. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Simpan Pinjam Karyawan Menggunakan Metode Object Oriented Programming (Studi kasus: PT. Arta Buana Sakti Tangerang). *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, 13(2), 149–156.
- [8]. Heldiansyah, R., & Indera, Rahma, Pratama, Aditya, dan F. S. (2015). dalam melakukan pembelian yang ada di PT. Alfin Fanca Prima secara. *Positif*, 1, 37–45.
- [9]. Hermawan, Rudi, Hidayat, Arif, V. G. U. (2016). Sistem Informasi Penjadwalan Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Web (Studi Kasus : Yayasan Ganesha Operation Semarang).
- [10]. KBBI. *Komputerisasi*. Diakses dari <https://kbbi.web.id/komputerisasi>, 4 November 2019
- [11]. Kostaman, N., & Sumaryana, Y. (2018). Aplikasi pemesanan tiket oto bus budiman berbasis online. *Jumantaka*, 1(1), 121–130.
- [12]. Munawaroh, Z., Mudhofi, M., & Susanto, D. (2015). Efektivitas Sistem Informasi Dan Komputerisasi Haji Terpadu (Siskohat) Dalam Penyelenggaraan Ibadah Haji. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 35(2), 225.
- [13]. Palit, R.V., Rindengan, Y.D.Y.D & Lumenta, A. S. M. (2015). Rancangan Informasi Keuangan Gereja Berbasis Web di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 4(7), 1–7. <https://doi.org/10.35793/jtek.4.7.2015.10458>
- [14]. Poipessy, Akbar A, Umasangadji, M. (2018). Pembuatan Aplikasi Jadwal Kerja Berbasis Web Pada Stasiun Pengisian Bahan Bakar Umum SPBU) Kalumata Ternate. *Indonesian Journal on Information System*, 3(April 2018), 37–45.
- [15]. Purba, M. (2015). Sistem informasi sekolah menengah kejuruan (SMK) Teknologi Informasi dan Bisnis Indosains Palembang Berbasis Web. *Jurnal Informatika*, 1(2), 31–42.
- [16]. Puspitasari, D. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Karyawan Berbasis Web. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, XI(2), 186–196.
- [17]. Putra, Seokarno. 2017. *Aplikasi Pencarian Data Dosen Pembimbing Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Berbasis Web*, Jurnal Informatika, ISSN : 2407-1730, Vol. 2
- [18]. Rokan, M. Re. (2017). Manajemen Perpustakaan Sekolah. *Article*, 87(1,2), 149–200.
- [19]. Rozaq, Abdul, Herdianto, Raden Kelik, Anurrahman, Susanti, D. (2018). Sistem Informasi Pembayaran Tambahan Penghasilan Berdasarkan Beban Kerja Pada Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kabupaten Tanah Bumbu. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 1–11.
- [20]. Saifuddin, & Handoko. (2016). Pemanfaatan Database Mysql Untuk Proses Komputerisasi Peminjaman Dan Pengembalian Alat Laboratorium Di Smk Smk Binawiyata Sragen. *Jurnal IT CIDA*, 2(1), 67–73.
- [21]. Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2018). (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113-121. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113–121.
- [22]. Suci, Y. S., Aryanti, A., & Asriyadi, A. (2018). Rancang Bangun Sistem Keamanan Data Komputer Pada Antivirus Vici Menggunakan Sistem Realtime Protector dan Metode Heuristic Ganda. *It Journal Research and Development*, 3(1), 84–94.
- [23]. Sumarlin, T. (2015). Pengaruh Budaya dan Teknologi Komputer Terhadap Kepuasan Kerja Dengan Sistem.
- [24]. Umagapi, Darman, Ambarita, A. (2018). *Sistem Informasi Geografis Wisata Bahari pada Dinas Pariwisata Kota Ternate*. 1(2), 59–69.