

ABSTRAK

RANCANG BANGUN APLIKASI E-LIBRARY DI SMAN 2 KALIANDA LAMPUNG SELATAN BERBASIS WEB

*Design And Build E-Library Applications In SMAN 2 Kalianda Lampung Selatan
Web Based*

Oleh
Dimas Basoni Anggra
13312632

Dengan adanya suatu konsep inovasi perkembangan teknologi informasi pada proses perpustakaan berbentuk *E-Library* akan dapat membantu meningkatkan proses pelayanan pada perpustakaan, teknologi informasi perpustakaan adalah sebuah pengembangan aplikasi yang digunakan untuk mengetahui proses transaksi yang ada pada perpustakaan. Transaksi-transaksi yang ada pada perpustakaan meliputi proses katalog, peminjaman, pengembalian buku.

Rancang Bangun Aplikasi E – Library Di SMAN 2 Kalianda Lampung Selatan Berbasis Web, menggunakan metode analisis kelayakan *ISO 9126*, kemudian menggunakan metode pengembangan sistem *extreme programming* dan diimplementasikan dengan *Activity Diagram*, dan menggunakan aplikasi *Adobe Dreamweaver* serta Basis Data *MySQL*, sebagai *database* yang dirancang menjadi lebih baik. System informasi perpustakaan ini dapat menangani proses peminjaman dan pengembalian buku beserta perhitungan denda, proses pencarian buku menggunakan katalog dan menampilkan laporan buku.

Berdasarkan survey dan wawancara dengan petugas perpustakaan didapatkan informasi bahwa lamanya pelayanan terhadap kegiatan transaksi dan kesulitan dalam melakukan maintain buku yang menjadi kendala pada perpustakaan SMAN 2 Kalianda. Dengan adanya Rancang Bangun Aplikasi E-Library Di SMAN 2 Kalianda Lampung Selatan Berbasis Web dapat memudahkan petugas perpustakaan sehingga efisien dan efektivitas kinerja perpustakaan dapat di tingkatkan dan mempercepat pelayanan petugas terhadap transaksi peminjaman dan pengembalian buku serta ketersediaan jumlah buku berikut dengan perhitungan denda.

Kata Kunci : Rancang Bangun, *E-Library*, Berbasis Web.