

IMPLEMENTASI METODE WATERFALL PADA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN ONLINE PADA SMK NEGERI 1 SEPUTIH AGUNG LAMPUNG TENGAH

Wahyu Nurhayati ¹⁾, Sudarmaji ²⁾, Guna Yanti Kemala Sari Siregar ³⁾

⁽¹⁻²⁾Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Metro

Jalan Gatot Subroto No. 100, Yosodadi, Metro Timur, Kota Metro – Lampung

Telepon: 0725 42445

Email: wahyunurhayati03@gmail.com ¹⁾ majidarma5022@gmail.com ²⁾

gunayanti2017@gmail.com ³⁾

Abstrak : SMK Negeri 1 Seputih Agung adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) yang berdiri pada tahun 2005 di Kabupaten Lampung Tengah. Layaknya sekolah lain, sekolah ini menyediakan fasilitas perpustakaan. Meskipun begitu, berdasarkan wawancara dengan petugas perpustakaan sekolah, pencarian buku pada perpustakaan masih dengan cara mencari buku secara satu persatu dirak buku (manual) dan proses pencatatan transaksi peminjaman dan pengembalian dengan buku (daftar peminjaman buku perpustakaan) memiliki kelemahan yakni data yang terdapat dibuku tersebut dapat hilang maupun rusak karena termakan usia. Menanggapi masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah membuat perancangan sistem informasi perpustakaan *online* pada SMK Negeri 1 Seputih Agung berbasis *web*. Metode pengembangan perangkat lunak menggunakan metode *waterfall* dengan teknik pengujian yakni *Black Box Testing* dan *Beta Testing*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *website* yang memuat menu pendaftaran anggota perpustakaan secara *online*, menu pencarian data/buku, menu pencatatan hingga pelaporan, serta fitur permintaan yang dapat disetujui oleh petugas perpustakaan. Adapun kekurangan dari perancangan ini yaitu masih berbentuk *website*. Oleh karena itu, peneliti berharap bahwa peneliti maupun pengembang selanjutnya dalam mengembangkan dalam bentuk *mobile*.

Kata Kunci : Perpustakaan; *Website*; *Waterfall*.

Abstract : Vocational High School 1 Seputih Agung is one of the State Vocational High Schools) which was established in 2005 in Central Lampung Regency. Like other schools, this school provides library facilities. Even so, based on interviews with school librarians, searching for books in the library is still by searching for books one by one on the bookshelves (manually) and the process of recording borrowing and returning transactions with books (list of borrowing library books) has weaknesses, namely the data contained in the book can be lost or damaged due to age. Responding to this problem, the purpose of this research is to design an online library information system at SMK Negeri 1 Seputih Agung based on the web. The software development method uses the waterfall method with testing techniques namely Black Box Testing and Beta Testing. The results of this study are a website that contains an online library member registration menu, a data/book search menu, a recording menu to reporting, as well as a request feature that can be approved by librarians. The drawback of this design is that it is still in the form of a website. Therefore, researchers hope that further researchers and developers will develop in mobile form.

Keywords : Library; *Website*; *Waterfall*.