

ABSTRAK

Permasalahan yang ditemui yaitu belum terkomputerisasinya sistem pelayanan perpustakaan di SMK Kartikatama 1 Metro seperti peminjaman buku, dan pengembalian buku, masih di catat dalam bentuk pembukuan sedangkan pencarian data buku juga masih manual yang memakan waktu lama. Pelayanan yang masih menggunakan proses manual maka akan menimbulkan lambatnya kerja perpustakaan yang mengakibatkan tidak kepuasan bagi siswa siswi terhadap pelayanan perpustakaan. Tujuan dari penelitian yang dilakukan pada SMK Kartikatama 1 Metro adalah untuk membuat aplikasi perpustakaan berbasis desktop di SMK Kartikatama 1 Metro sehingga dapat memudahkan petugas perpustakaan. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis terdiri dari dua bagian, yaitu metode berdasarkan jenis penelitian (*Applied Research*) dan teknik pengumpulan data pengamatan (*observasi*), wawancara (*interview*), dokumentasi (*documentation*) dan studi kepustakaan (*library research*). Aplikasi dirancang menggunakan pendekatan pemrograman terstruktur yang berbasis desktop. Metode pengembangan aplikasi menggunakan *SDLC* (*System Development Life Cycle*) dengan teknik pengujian aplikasi menggunakan teknik *Black Box Testing*. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Java Netbeans*, dengan database *MySQL* dan *report* menggunakan *Quickreport*. Alat pengembangan sistem yang digunakan antara lain flowchart, diagram konteks, dfd, erd, dan flowchart. Berdasarkan permasalahan di atas yang telah di uraikan maka penulis tertarik untuk membuat suatu aplikasi yang lebih efektif yang berjudul: "*Aplikasi Perpustakaan Berbasis Desktop pada SMK Kartikatama 1 Metro*"

Kata kunci: Perpustakaan; Java netbeans; MySQL; Quick Report.

ABSTRACT

Problems encountered the non-computerized library service system at SMK Kartikatama 1 Metro such as borrowing books and returning books, are still recorded in bookkeeping form while searching for book data is still manual which takes a long time. Services that still use manual processes will cause slow library work which results in dissatisfaction for students with library services. For that we need a better library application to solve the existing problems. The purpose of research conducted at SMK Kartikatama 1 Metro is to create desktop-based library applications at SMK Kartikatama 1 Metro so that it can make it easier for librarians. The research method used by the author consists of two parts, namely methods based on the type of research (*Applied Research*) and data collection techniques for observation (*observation*), interviews (*interviews*), documentation (*documentation*) and library research (*library research*). The application is designed using a desktop-based structured programming approach. The application development method uses *SDLC* (*System Development Life Cycle*) with application testing techniques using the technique *Black Box Testing*. The programming language used is *Java NetBeans IDE*, with the database *MySQL* and reports using *Quick Report*. The system development tools used include flowcharts, context diagrams, dfd, erd, and flowcharts. Based on the above problems that have been described, the authors are interested in making a more effective application entitled: "*Desktop Based Library Application in SMK Kartikatama 1 Metro*"

Keywords: Libraries; Java netbeans; MySQL; Quick Report.