

Implementasi Aplikasi Perpustakaan Sekolah SDIT Baitussalam 2 Cangkringan

Andi Sutra Kusumaningrum¹, La Ode Syafaat Hidayat², Diana Koesuma³, Yulis Astuti^{*4}, Erni Seniwati⁵

^{1,2,3,4}Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta, Indonesia

⁵Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta, Indonesia

*e-mail: andi.kusumaningrum@students.amikom.ac.id¹, Ode.hidayat@students.amikom.ac.id², diana.k@students.amikom.ac.id³, yuli@amikom.ac.id⁴, erni.s@amikom.ac.id⁵

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan berdasarkan beberapa permasalahan yang ditemukan pada perpustakaan SDIT Baitussalam 2 Cangkringan. Kegiatan di perpustakaan SDIT Baitussalam 2 Cangkringan masih dilakukan secara manual. Berkaitan dengan hal tersebut ditemukan beberapa permasalahan, seperti data tidak dapat diakses dengan cepat, pencarian data tidak dapat dilakukan dengan mudah, data dapat mengalami redudansi, dan sebagainya. Oleh karena itu diperlukan adanya digitalisasi sistem informasi perpustakaan sekolah. Digitalisasi adalah proses peralihan media, dari media manual menjadi media digital, salah satu perangkat media digital adalah komputer. Tujuan dari pengimpelemntasian teknologi digitalisasi ini adalah membangun sistem informasi perpustakaan sekolah secara digital yang dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di perpustakaan SDIT Baitussalam 2 Cangkringan. Metode yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut dengan melakukan observasi, dan wawancara secara langsung di SDIT Baitussalam 2 Cangkringan. Sistem informasi perpustakaan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, PHP, framework Bootstrap, serta framework Codeigniter. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah terlaksananya penerapan digitalisasi pada sistem informasi perpustakaan sekolah di SDIT Baitussalam 2 Cangkringan. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat mempermudah kinerja pustakawan dalam proses pengolahan data di perpustakaan.

Kata kunci: Digitalisasi, Kegiatan Pengabdian Masyarakat, Perpustakaan, Sistem Informasi

Abstract

This community service activity was carried out based on several problems found in the SDIT Baitussalam 2 Cangkringan library. Activities at the SDIT Baitussalam 2 Cangkringan library are still carried out manually. In connection with this, several problems were found, such as data cannot be access quickly, data search cannot be done easily, data can eperience redudancy, and so on. Therefore, it is necessary to digitize the school library information system. Digitization is the process of changing media, from manual media to digital media, one of the digital media devices is a computer. The purpose of implementing this digitalization technology is to build a digital school library information system that can overcome the problems that occur in the SDIT Baitussalam 2 Cangkringan library. The method used in solving these problems is by observing, and interviewing directly at SDIT Baitussalam 2 Cangkringan. The library information system is built using the HTML, CSS, PHP, Bootstrap framework, and the Codeigniter framework. The result of this community service activity is the implementation of digitalization in the school library information system at SDIT Baitussalam 2 Cangkringan. With this system is epected to facilitate the performance of librarians in the process of processing data in the library.

Keywords: Community Service Activities, Digitization, Information Systems, Libraries

1. PENDAHULUAN

Pengertian perpustakaan secara umum menurut Sulistyo-Basuki dalam (Abarca, 2021) merupakan suatu ruangan, bagian dari suatu gedung, yang kegunaannya untuk menyimpan buku serta terbitan yang umumnya disimpan berdasarkan susunan tertentu ditujukan bagi pembaca bukan untuk dijual. Sedangkan pengertian perpustakaan sekolah secara umum, merupakan perpustakaan yang berada di sekolah sebagai bentuk fasilitas pembelajaran dalam mendukung tujuan pembelajaran prasekolah, pembelajaran dasar, dan pembelajaran menengah

serta memberikan pelayanan kepada murid dan guru dalam proses pembelajaran (Goleman et al., 2019). Perpustakaan sekolah merupakan sarana utama yang disediakan sekolah untuk dapat menunjang kualitas dari suatu sekolah. Pada saat ini masih ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi di perpustakaan sekolah seperti, pengelolaan data di perpustakaan masih dilakukan secara manual sehingga rentan terjadinya kesalahan dalam transaksi peminjaman buku karena data belum terdokumentasi dengan baik.

SDIT Baitussalam 2 Cangkringan adalah sebuah Sekolah Dasar yang terletak di Salam, Wukir Sari, Cangkringan, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. SDIT Baitussalam 2 Cangkringan memiliki predikat akreditasi A yang tercermin dari kualitas pendidikan yang bagus dan semakin lama semakin berkembang. Kegiatan di perpustakaan SDIT Baitussalam 2 Cangkringan masih dilakukan secara manual. Pencatatan buku tamu pengunjung, data anggota, data buku, data peminjaman buku, data pengembalian buku masih dilakukan di buku besar, sehingga proses pencatatan harus berganti dari satu buku ke buku lainnya. Sedangkan dalam pelaksanaannya banyak siswa dan guru yang berkunjung untuk melakukan peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan. Berkaitan dengan hal tersebut ditemukan beberapa permasalahan berupa, pengelolaan data secara manual mengakibatkan data tidak dapat diakses dengan cepat, pencarian data tidak dapat dilakukan dengan mudah, data dapat mengalami redundansi, data peminjaman buku yang tidak terorganisir dengan baik mengakibatkan buku sulit dilacak dan mudah hilang, kurang akurat dalam menentukan batas waktu pengembalian buku, tidak adanya denda untuk pengembalian buku yang terlambat, serta kurang efisien dalam pembuatan laporan. Beberapa permasalahan yang telah disebutkan tentunya akan mempengaruhi kualitas pelayanan dan kinerja pada perpustakaan. Sehingga untuk dapat mengatasi hal tersebut diperlukan adanya pembangunan sebuah sistem informasi perpustakaan.

Dalam kasus di perpustakaan SDIT Baitussalam 2 Cangkringan teknologi yang paling tepat digunakan untuk menangani permasalahan disana adalah sistem informasi perpustakaan berbasis website. Alasan mengapa sistem informasi perpustakaan ini berbasis website karena setiap *user* dapat dengan mudah mengakses website dimanapun dan kapanpun untuk mendapatkan informasi yang ada di dalam website tersebut. Selain itu lebih fleksibel dalam penggunaannya, karena menyesuaikan dengan berbagai perangkat dan sistem operasi yang ada. Keuntungan lain adalah kemudahan dalam update karena dengan satu server maka semua *user* otomatis terupdate. Terlebih lagi ringan digunakan dibandingkan dengan basis aplikasi lainnya, karena tanpa perlu menginstall aplikasi. Sistem informasi perpustakaan berbasis website yang akan dibangun berisi fungsi-fungsi yang disesuaikan dengan kebutuhan yang ada di perpustakaan SDIT Baitussalam 2 Cangkringan. Sistem informasi perpustakaan berbasis website ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan, meningkatkan pelayanan, dan membantu kinerja petugas perpustakaan di SDIT Baitussalam 2 Cangkringan.

Sistem informasi perpustakaan berbasis web yang mampu mengatasi kebutuhan untuk mencari buku serta memudahkan administrasi sekolah dalam sirkulasi peminjaman buku (Hutagalung & Arif, 2018). Selain digunakan untuk peminjaman buku, sistem informasi perpustakaan juga dapat digunakan untuk pencatatan data buku, hingga pembuatan laporan, tujuan utamanya adalah mempermudah pengelolaan data di perpustakaan (Dari et al., 2019). Terdapat juga sistem informasi perpustakaan yang sudah terkomputerisasi dimana data-data buku, anggota, peminjaman, dan pengembalian diolah menggunakan Microsoft Excel, namun hal tersebut masih kurang tepat digunakan karena memiliki kekurangan yaitu dalam penyimpanan data (Goleman et al., 2019). Sistem informasi perpustakaan dibuat agar pelayanan di perpustakaan semakin efektif dan efisien, sehingga dapat memudahkan pustakawan dalam mengelola perpustakaan (Rahmawati & Bachtiar, 2018). Dengan adanya sistem informasi perpustakaan diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan perpustakaan secara manual, dan diharapkan dapat memudahkan petugas perpustakaan dalam mengelola data perpustakaan terutama mengelola transaksi peminjaman, pengembalian, transaksi denda keterlambatan, dan stok buku (Puspitasari & Budiman, 2021).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dibuatlah kegiatan pengabdian masyarakat untuk menyediakan aplikasi komputer sistem informasi perpustakaan sekolah secara digital yang dapat mengatasi permasalahan di perpustakaan SDIT Baitussalam 2 Cangkringan.

2. METODE

Metode atau langkah teknis yang dilakukan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dengan cara melakukan observasi dan wawancara. Pada hari Selasa tanggal 21 September 2021 telah dilakukan observasi dan wawancara dengan Ustadzah Dwi Ningsih, S.Pd. selaku penanggung jawab perpustakaan SDIT Baitussalam 2 Cangkringan. Dalam observasi tersebut yang diamati secara langsung adalah keadaan perpustakaan. Keadaan perpustakaan saat itu masih sangat sederhana, buku-buku yang ada di perpustakaan belum tertata dengan baik. Pada saat wawancara dilakukan, diperoleh beberapa informasi terkait permasalahan yang ada di perpustakaan. Permasalahan tersebut diantaranya pendataan buku masih dilakukan secara manual, banyak buku hilang, denda buku belum berjalan dengan baik, dan sebagainya.

2.1. Tinjauan Umum

SDIT Baitussalam 2 Cangkringan merupakan Sekolah Dasar Islam Terpadu dibawah naungan Yayasan Nidaau At-Taqwa. SDIT Baitussalam 2 Cangkringan berdiri pada tahun 2006, dan mendapatkan izin operasional dari dinas secara resmi pada tahun 2011. Sekolah ini berada di Salam, Wukirsari, Cangkringan, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sekolah ini merupakan sekolah swasta yang sudah memiliki predikat akreditasi A. Dalam pengajarannya menggunakan kurikulum SD 2013. Kepala Sekolah SDIT Baitussalam 2 Cangkringan saat ini adalah Efendiawan, S.Pd. SDIT Baitussalam 2 Cangkringan memiliki 23 guru, 140 siswa laki-laki, dan 178 siswa perempuan. Ruang kelas yang ada di SDIT Baitussalam 2 Cangkringan berjumlah 12. SDIT Baitussalam 2 Cangkringan memiliki 1 laboratorium, 1 perpustakaan, dan 14 sanitasi siswa. SDIT Baitussalam 2 Cangkringan menyelenggarakan kegiatan pembelajarannya dari hari Senin hingga Sabtu dari pukul 07.00 WIB hingga 15.00 WIB.

SDIT Baitussalam 2 Cangkringan memiliki sebuah perpustakaan. Perpustakaan tersebut bernama Perpustakaan Nurul Ilmi. Petugas yang bertanggung jawab di perpustakaan tersebut bernama Ustadzah Dwi Ningsih, S.Pd. Perpustakaan SDIT Baitussalam 2 Cangkringan dibangun pada tahun 2017 atas hibah dari Dana Alokasi Khusus (DAK) Kabupaten Sleman. Perpustakaan ini memiliki berbagai macam buku, mulai dari buku fiksi, buku non fiksi, buku agama, buku ensiklopedia, kitab suci, buku dinas, dan sebagainya.

2.2. Deskripsi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada perpustakaan SDIT Baitussalam 2 Cangkringan, ditemukan beberapa masalah seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Masalah Pada Obyek Penelitian

No.	Deskripsi Masalah	Aktor / Stakeholder
1	Perpustakaan SDIT Baitussalam 2 Cangkringan belum memiliki sistem informasi perpustakaan.	Petugas perpustakaan
2	Perpustakaan SDIT Baitussalam 2 Cangkringan masih melakukan pencatatan secara manual yang berdampak pada kerusakan buku, seperti tulisan yang tidak bisa terbaca, mudah sobek, dan data mudah hilang.	Petugas perpustakaan
3	Pencatatan data seperti data pengunjung, data anggota, data buku, data peminjaman dan pengembalian masih dilakukan secara manual, sehingga petugas perpustakaan kesulitan dalam melayani pengunjung perpustakaan dengan baik.	Petugas perpustakaan
4	Pencatatan data secara manual dapat menyebabkan redudansi data, sehingga membuat data tidak akurat.	Petugas perpustakaan
5	Banyak buku yang berkurang dan hilang karena data pengembalian buku yang tidak terorganisir dengan baik.	Petugas perpustakaan
6	Denda untuk keterlambatan pengembalian buku masih belum berjalan dengan baik.	Petugas perpustakaan
7	Pembuatan laporan membutuhkan waktu yang lama karena dilakukan secara manual.	Petugas perpustakaan
8	Kesulitan dalam melakukan pencarian buku di perpustakaan.	Petugas perpustakaan

2.3. Solusi yang Diusulkan

Berdasarkan uraian yang terdapat pada Tabel 1, maka solusi yang dapat ditawarkan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Daftar Solusi

Permasalahan	Solusi Yang Diusulkan
Perpustakaan SDIT Baitussalam 2 Cangkringan belum memiliki sistem informasi perpustakaan.	Dibangunlah sebuah sistem informasi perpustakaan di SDIT Baitussalam 2 Cangkringan.
Perpustakaan SDIT Baitussalam 2 Cangkringan masih melakukan pencatatan secara manual yang berdampak pada kerusakan buku, seperti tulisan yang tidak bisa terbaca, mudah sobek, dan data mudah hilang.	Dibuatlah sebuah sistem yang dapat diakses secara online tanpa perlu melakukan pencatatan secara manual, sehingga kendala seperti kerusakan buku, mudah sobek, data mudah hilang sudah tidak ditemui lagi.
Pencatatan data seperti data pengunjung, data anggota, data buku, data peminjaman dan pengembalian masih dilakukan secara manual, sehingga petugas perpustakaan kesulitan dalam melayani pengunjung perpustakaan dengan baik.	Dibuatlah sebuah sistem yang memiliki menu tamu pengunjung, menu data anggota, menu data petugas, menu data buku, menu peminjaman buku, dan menu pengembalian buku, dimana setiap menu nya memiliki fitur tambah, edit, dan hapus data.
Pencatatan data secara manual dapat menyebabkan redundansi data, sehingga membuat data tidak akurat.	Dibuatlah sebuah sistem yang secara otomatis dapat mengatur agar data yang sama tidak terulang kembali, sehingga data yang dihasilkan lebih akurat.
Banyak buku yang berkurang dan hilang karena data pengembalian buku tidak terorganisir dengan baik.	Dibuatlah sebuah sistem yang memiliki menu pengembalian buku, dimana dapat menampilkan dengan jelas tanggal peminjaman buku, deadline pengembalian, dan tanggal kembali buku, sehingga jika buku belum dikembalikan maka peminjam buku tidak dapat meminjam buku lagi.
Denda untuk keterlambatan pengembalian buku masih belum berjalan dengan baik.	Dibuatlah sebuah sistem yang memiliki menu pemasukan, dimana setiap ada denda petugas perpustakaan dapat memasukkan data denda tersebut sebagai pemasukan keuangan perpustakaan.
Pembuatan laporan membutuhkan waktu yang lama karena dilakukan secara manual.	Dibuatlah menu laporan sehingga petugas perpustakaan dapat langsung mencetak laporan yang dibutuhkan.
Kesulitan dalam melakukan pencarian buku di perpustakaan	Dibuatlah tampilan halaman daftar buku yang dapat menampilkan ketersediaan buku.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembuatan aplikasi komputer Sistem Informasi Perpustakaan yang diimplementasikan pada SDIT Baitussalam 2 Cangkringan menggunakan langkah-langkah yaitu analisa, desain, dan implementasi. Uraian dari analisa, desain, dan implementasi akan di uraikan pada sub bab.

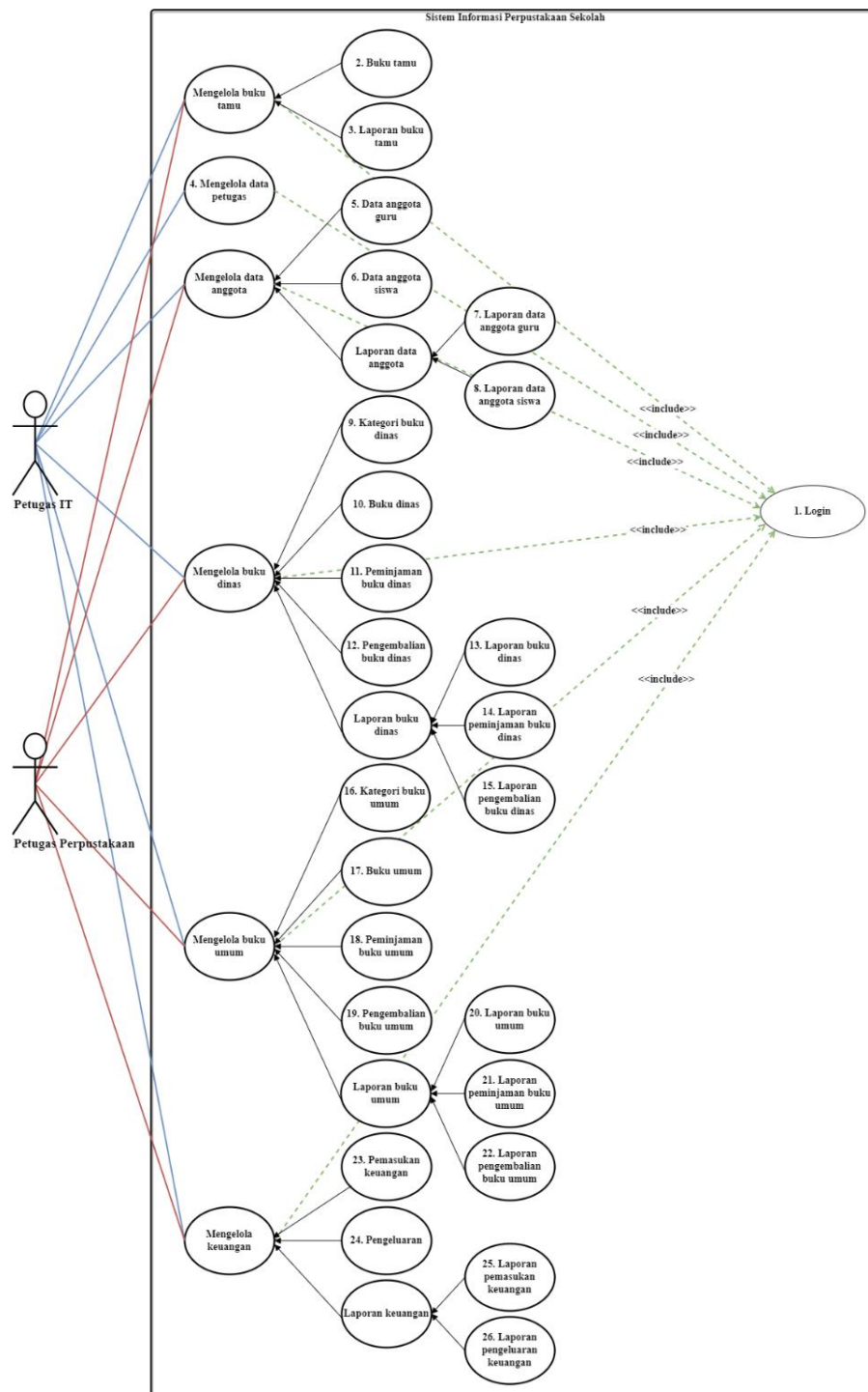
3.1. Analisa

Analisa kebutuhan dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi ke dalam bagian-bagian komponen untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan agar sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan tahap ini adalah memahami kebutuhan sistem yang baru dan mampu mewadahi kebutuhan tersebut. Analisa kebutuhan dikelompokkan menjadi analisa kebutuhan fungsional dan analisa kebutuhan non fungsional.

3.2 Desain

Pada tahap desain untuk pembuatan sistem informasi perpustakaan dituangkan dalam

bentuk use case diagram. Use case diagram sistem informasi perpustakaan dapat dilihat pada Gambar 1. Pada bidang komputer, use case diagram merupakan jenis diagram UML yang digunakan untuk menjelaskan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang dibuat(Wijoyo, 2019). Pada pembuatan aplikasi komputer membutuhkan tahap desain karena tahap ini sangat penting agar implementasi pembuatan ke program komputer nya dapat menghasilkan aplikasi komputer dengan kualitas yang baik. Ada beberapa cara desain sistem yang dapat dilakukan sebelum ke tahap implementasi yaitu diantaranya dapat menggunakan flowchart (diagram alir), UML (Unified Modelling Language) yang didalam nya terdapat use case diagram, atau menggunakan DFD (data flow diagram)/diagram aliran data.



Gambar 1. Use case diagram sistem informasi perpustakaan

3.3. Implementasi

Pada tahap implementasi ini merupakan tahap penerapan sistem dari desain yang menggunakan use case diagram pada Gambar 1 ke dalam komputer. Implementasi sistem membutuhkan dan menggunakan aplikasi komputer yaitu bahasa pemrograman HTML, CSS, dan Javascript dalam membuat tampilan frontend, serta PHP untuk membuat tampilan *backend*. Selain itu menggunakan framework Bootstrap untuk tampilan *frontend*, dan framework Codeigniter untuk tampilan *backend*. Database yang digunakan adalah MySQL. Dalam pembuatan database menggunakan beberapa aplikasi komputer seperti, Visual Studio Code sebagai *text editor*, XAMPP sebagai *server*, dan Google Chrome sebagai browser.

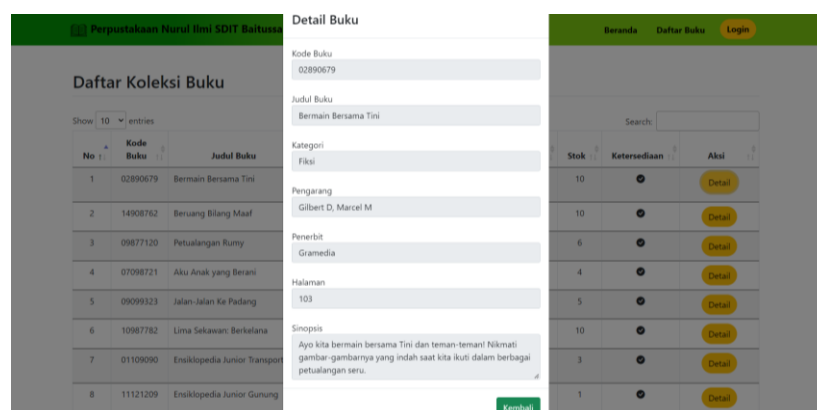
Implementasi dari sistem informasi perpustakaan dikelompokkan menjadi 2 bagian yaitu bagian frontend dan bagian backend. Hasil implementasi frontend dapat dilihat pada Gambar 2, Gambar 3, Gambar 4, dan Gambar 5.



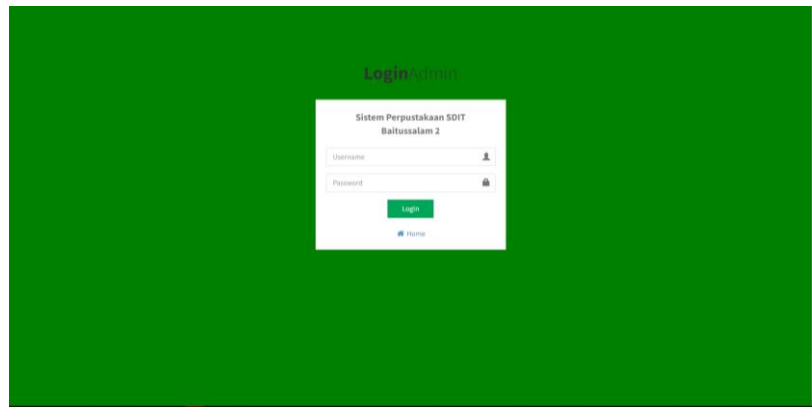
Gambar 2. Tampilan Menu Beranda

No	Kode Buku	Judul Buku	Kategori	Penerbit	Pengarang	Rak	Stok	Ketersediaan	Aksi
1	02890679	Bermain Bersama Tini	Fiksi	Gramedia	Gilbert D, Marcel M	2B	10	●	Detail
2	14908762	Beruang Bilang Maaf	Fiksi	Pelangi Mizan	Benny Rhamdani	2B	10	●	Detail
3	09877120	Petualangan Rummy	Fiksi	Grasindo	Dewi Rieka	2B	6	●	Detail
4	07098721	Aku Anak yang Berani	Fiksi	Gramedia	Nindia Maya	2B	4	●	Detail
5	09099323	Jalan-Jalan Ke Padang	Fiksi	Bentang Pustaka	Yayan Rika Harari	2B	5	●	Detail
6	10987782	Lima Sekawan: Berkelana	Fiksi	Gramedia	Eryd Blyton	2B	10	●	Detail
7	01109090	Ensiklopedia Junior Transportasi	Ensiklopedia	Buana Ilmu Populer	Tim Redaksi	2A	3	●	Detail
8	11121209	Ensiklopedia Junior Gunung	Ensiklopedia	Bhuana Ilmu Populer	Sastra, Putri, Isma	2A	1	●	Detail

Gambar 3. Tampilan Menu Daftar Buku

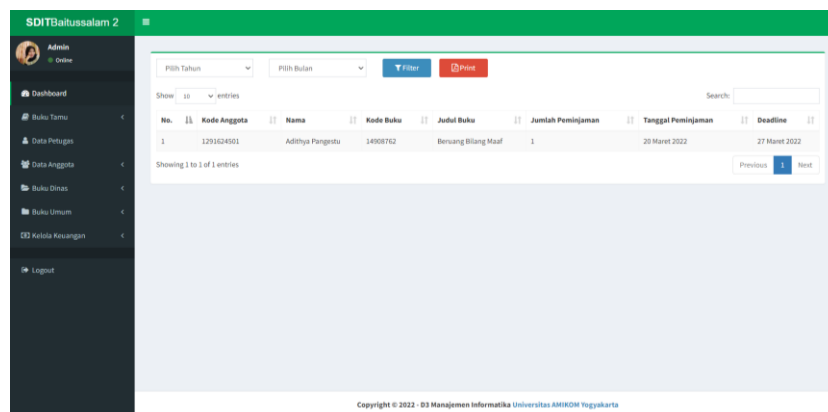


Gambar 4. Tampilan Detail Buku

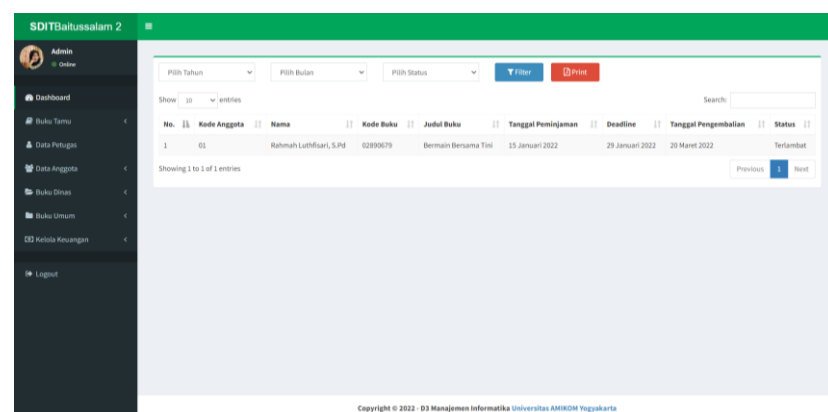


Gambar 5. Tampilan Halaman Login

Hasil implementasi backend yang akan diwakilkan dengan menampilkan screen shoot tampilan laporan peminjaman buku dan pengembalian buku yang dapat dilihat pada Gambar 6 dan Gambar 7.



Gambar 6. Tampilan Laporan Peminjaman Buku



Gambar 7. Tampilan Laporan Pengembalian Buku

Setelah melalui tahap analisis, desain, dan implementasi dilanjutkan dengan tahap uji coba sistem. Uji coba sistem dilakukan terhadap user langsung yang akan menggunakan aplikasi komputer sistem informasi perpustakaan ini.

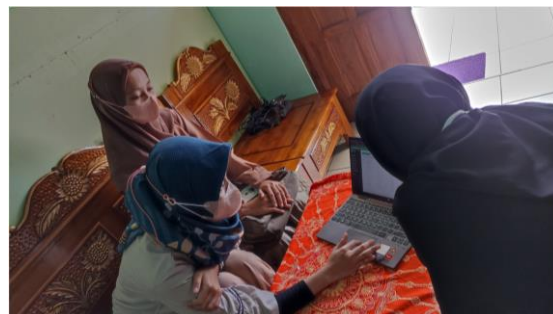
3.4. Penerapan Sistem Informasi Perpustakaan Kepada User

Sistem Informasi Perpustakaan yang telah selesai dibuat diserahkan kepada pihak SDIT Baitussalam 2 Cangkringan dengan bukti foto yang dapat terlihat pada Gambar 8. Sistem Informasi Perpustakaan yang telah diserahkan kepada pihak SDIT Baitussalam 2 Cangkringan,

selanjutnya diujicobakan kepada user. Tahap uji coba ini dilakukan agar user dapat memahami cara penggunaan Sistem Informasi Perpustakaan yang sudah dikemas dalam bentuk aplikasi komputer. Bukti uji coba Sistem Informasi Perpustakaan dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 8. Serah Terima Aplikasi Sistem Informasi Perpustakaan



Gambar 9. Uji Coba Aplikasi Sistem Informasi Perpustakaan

Uji coba dari aplikasi komputer sistem informasi perpustakaan juga dilakukan lewat pengujian blackbox. Pengujian blackbox dilakukan untuk mengetahui semua fungsionalitas antarmuka dari aplikasi komputer sudah berfungsi sebagaimana mestinya. Contoh pengujian blackbox yang telah dilakukan untuk halaman login dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengujian Blackbox Halaman Login

Proses	Prosedur Pengujian	Test Case	Hasil Diharapkan	Hasil Didapatkan	Status
Login	Login sistem	Klik <i>button</i> "Login" yang ada pada halaman beranda	Dari halaman beranda akan diarahkan ke halaman login.	Sesuai	Valid
		Inputkan data login dengan <i>username</i> dan <i>password</i> . Klik <i>button</i> "Login".	Dari halaman login akan diarahkan ke halaman dashboard dan akan terdapat pesan login sukses.	Sesuai	Valid
		Login gagal, karena salah satu inputan (<i>username</i> atau <i>password</i>) belum terisi.	Pada form inputan login (<i>username</i> atau <i>password</i>) akan ada pesan peringatan bahwa data harus terisi.	Sesuai	Valid
		Login gagal, karena data yang diinputkan salah.	Sistem akan tetap diarahkan ke halaman login dan akan terdapat pesan bahwa "Login gagal, silahkan periksa ulang <i>username</i> atau <i>password</i> anda!".	Sesuai	Valid
	Membatalkan login	Klik <i>button</i> home untuk membatalkan login.	Dari halaman login akan diarahkan ke halaman beranda.	Sesuai	Valid

Pada Tabel 3 terdapat keterangan status valid. Status valid artinya fungsi dari tombol/button yang terdapat pada antarmuka aplikasi komputer di halaman login dapat berfungsi dengan baik.

3.5. Hasil Evaluasi Penerapan Sistem Informasi Perpustakaan

Pelaksanaan simulasi atau uji coba aplikasi telah dilakukan dan dapat dilihat bukti nya pada Gambar 9. Tahap selanjutnya adalah melakukan pengukuran keberhasilan terhadap integrasi data. Data-data yang mengalami integrasi akan diuraikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Evaluasi Hasil Integrasi Data

Jenis Data	Sistem Lama	Sistem Baru	Hasil
Data petugas	Belum ada pencatatan	Antarmuka Data Petugas	Berhasil
Data pengunjung/tamu	Pencatatan di buku kunjungan perpustakaan	Antarmuka Buku Tamu	Berhasil
Data buku dinas	Pencatatan di buku induk	Antarmuka Kategori Buku Dinas	Berhasil
Data buku umum	Pencatatan di buku induk	Antarmuka Kategori Buku Umum	Berhasil
Data peminjaman buku	Pencatatan di buku peminjaman	Antarmuka Peminjaman Buku	Berhasil
Data pengembalian buku	Pencatatan di buku peminjaman	Antarmuka Pengembalian Buku	Berhasil
Laporan keuangan	Pencatatan di buku laporan induk	Antarmuka Kelola Keuangan	Berhasil
Laporan data anggota	Belum ada pencatatan	Antarmuka Laporan Anggota	Berhasil

Uraian yang ditampilkan pada Tabel 4 merupakan pelaporan dari pengukuran yang dilakukan dengan membandingkan sistem manual dan sistem berbasis komputer. Seperti diuraikan pada baris pertama, data petugas belum ada pencatatan khusus yang dilakukan pada sistem manual tetapi ketika terjadi integrasi ke sistem berbasis komputer, data petugas di akomodir pada halaman Data Petugas. Semua data yang penyimpanan nya dilakukan dengan cara mencatat manual telah berhasil di akomodir pada aplikasi sistem informasi perpustakaan.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil setelah menyelesaikan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah telah diselesaikan pembuatan sistem informasi perpustakaan sekolah secara digital. Penggunaan Sistem informasi perpustakaan sekolah ini sudah diuji cobakan kepada end user melalui pelatihan penggunaan interface sistem informasi perpustakaan sekolah. Hasil pelatihan memberikan hasil bahwa sistem informasi perpustakaan sekolah yang telah dibuat untuk SDIT Baitussalam 2 Cangkringan telah memenuhi kebutuhan di perpustakaan serta dapat membantu kinerja dari petugas perpustakaan SDIT Baitussalam 2 Cangkringan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberi dukungan **financial** terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abarca, R. M. (2021). 濟無No Title No Title No Title. *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 2013–2015.
- Dari, D. W., Sari, A. O., & Astrilyana, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Sekolah Berbasis Website. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 4(2), 163–168.
- Goleman et al., 2019. (2019). Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Pada Sekolah Dasar Negeri 26 Mataram. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hutagalung, D. D., & Arif, F. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada Smk Citra Negara Depok. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Puspitasari, M., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Menggunakan Metode Fast (Framework for the Application System Thinking) (Studi Kasus : Sman 1 Negeri Katon). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 69–77.
- Rahmawati, N. A., & Bachtiar, A. C. (2018). Analisis dan perancangan sistem informasi perpustakaan sekolah berdasarkan kebutuhan sistem. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 14(1), 76. <https://doi.org/10.22146/bip.28943>
- Wijoyo, H. (2019). Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Di Rumah Makan Putri Minang Jaya. *JS (Jurnal Sekolah) Univ. Negeri Medan*, 3(3), 214–224. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24114/js.v3i3.14761>.