

BAB II

LANDASAN TEORI

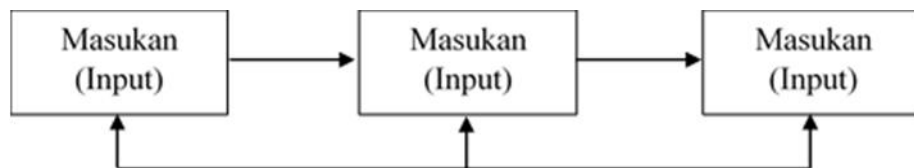
A. Deskriptif Teoretik Variabel

1. Sistem

a. Pengertian Sistem

Menurut Anggraeni dan Irvani (2019:1) sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan. Sedangkan menurut Muslihudin (2016:2) sistem sebagai seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan yang lainnya untuk suatu tujuan bersama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa definisi sistem yaitu kumpulan elemen-elemen yang membentuk satu kesatuan demi mencapai tujuan bersama.

Suatu sistem secara umum terdiri dari tiga unsur yaitu masukan (*input*) pengolahan (*processing*) dan keluaran (*output*).



Gambar 2.1 Model Sistem (Muslihudin:2016:3)

b. Karakteristik Sistem

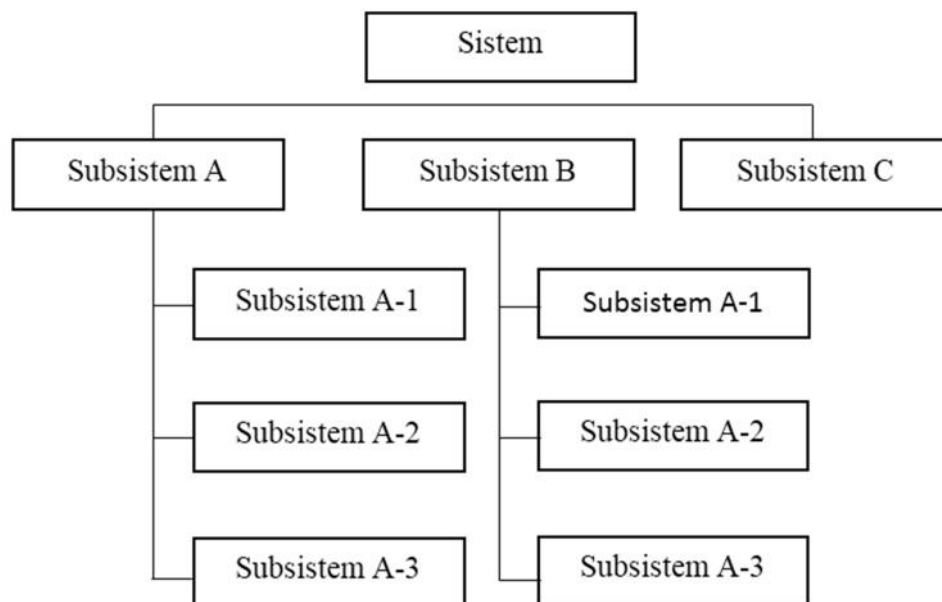
Menurut Muslihudin (2016:4) sebuah sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yang mencirikan bahwa hal tersebut dapat dikatakan sebagai suatu sistem.

- 1) Komponen sistem ialah suatu sistem yang terdiri atas suatu bagian-bagian yang saling berkaitan dan bervariasi yang bersama-sama mencapai beberapa sasaran. Sebuah sistem bukanlah seperangkat unsur yang tersusun secara teratur, tetapi terdiri dari perangkat yang lain.
- 2) dikenal dan saling melengkapi karena suatu maksud, tujuan dan sasaran.
- 3) Batasan sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara sistem yang satu dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan yang lainnya.
- 4) Lingkungan luar sistem (*environment*) adalah apapun di luar dari batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar dapat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan berupa energi dari sistem, sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, jika tidak akan mengganggu kelangsungan sistem tersebut.
- 5) Sistem penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara suatu subsistem dengan yang lainnya. Penghubung ini memungkinkan sumber daya mengalir dari suatu sistem ke sistem yang lainnya dengan melalui penghubung suatu subsistem dapat berinteraksi dengan subsistem dengan subsistem yang lainnya membentuk suatu kesatuan.
- 6) Sistem masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan dan masukan sinyal. Masukan perawatan adalah energi yang dimasukkan supaya sistem dapat beroperasi, sedangkan masukan sinyal adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran.
- 7) Sistem keluaran adalah energi yang diolah, diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna untuk subsistem lain.

- 8) Sistem sasaran ialah suatu sistem yang mempunyai tujuan atau sasaran. Jika suatu sistem tidak mempunyai batasan sasaran, maka operasi sistem tidak ada gunanya.

c. Subsistem

Subsistem adalah bagian-bagian dari sistem, masing-masing subsistem terdiri dari berbagai subsistem-subsistem lagi atau terdiri dari komponen-komponen sistem itu sendiri. Subsistem perangkat keras (*hardware*) dapat terdiri dari alat masukan, alat proses, alat keluaran dan media penyimpanan. Subsistem-subsistem itu saling berinteraksi dan saling berhubungan membentuk suatu kesatuan, sehingga tujuan atau sasaran sistem tersebut tercapai.



Gambar 2.2 Subsistem dalam sistem-sistem (Muslihudin:2016:8)

d. Klasifikasi Sistem

Menurut Tata Sutarbi (2012:22-25) sistem merupakan bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi yang ada

didalam sistem tersebut. Oleh karena itu, sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya:

1) Sistem abstrak dan sistem fisik

Sistem abstrak adalah sistem yang merupakan pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teologia, yaitu sistem yang berupa pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan, sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem komputer, sistem produksi, sistem penjualan, sistem administrasi personalia dan lain sebagainya.

2) Sistem alamiah dan sistem buatan manusia

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam tidak dibuat oleh manusia, misalnya sistem perputaran bumi, terjadinya siang dan malam, pergantian musim. Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin yang disebut *human machine sistem*. Sistem informais berbasis komputer merupakan contoh *human machine sistem* karena menyangkut penggunaan komputer dan interaksi manusia.

3) Sistem determinasi dan probablistik

Sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi disebut dengan *deterministic*. Sistem komputer adalah contoh dari sistem yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program- program yang dijalankan, sedangkan program yang bersifat probablistik.

4) Sistem terbuka dan sistem tertutup

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh oleh lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa campur tangan pihak luar, sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan dipengaruhi oleh

lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk sistem lainnya.

2. Informasi

a. Pengertian Informasi

Menurut Anggraeni dan Irvani (2019:13) informasi adalah sekumpulan data/fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima. Data yang telah diolah menjadi sesuatu yang berguna bagi si penerima maksudnya yaitu dapat memberikan keterangan atau pengetahuan. Informasi dapat juga dikatakan sebuah pengetahuan yang diperoleh dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi. Sedangkan menurut Muslihudin (2016:7) informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang berguna untuk membuat keputusan karena informasi menurunkan ketidakpastian (atau meningkatkan pengetahuan) informasi menjadi penting karena informasinya para pengelola dapat mengetahui kondisi objektif perusahaannya, informasi tersebut merupakan hasil pengelolaan data fakta yang dikumpulkan dengan metode dan cara-cara tertentu.

b. Kualitas Informasi

Menurut Sutabri dalam Muslihudin (2016:10) mengemukakan bahwa kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga (3) hal, yaitu:

1) Informasi harus akurat (*accurate*)

Informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak bisa atau menyesatkan. Akurat juga berarti bahwa informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.

2) Tepat waktu

Informasi yang sampai pada si penerima tidak boleh terlambat, informasinya yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi.

Karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan.

3) Relevan (*relevant*)

Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakaiannya. Relevansinya untuk setiap orang, satu dengan lainnya adalah berbeda.

c. Siklus Informasi

Menurut Dedy Rahman (2020:14) pada data (*input*) untuk menghasilkan informasi data diolah sehingga mendapatkan *output*. Dalam pengolahan suatu data diperlukan model tertentu sehingga menjadi informasi yang dapat bermanfaat bagi penerima dalam mengambil keputusan maupun melakukan kegiatan dan evaluasi. Data yang belum diolah akan disimpan yang bentuknya berupa basis data. Data penyimpanan ini dapat diambil lagi ketika akan diolah menjadi informasi. Data tersebut sebagai *input*, diproses menggunakan model sehingga menghasilkan *output* dan ditangkap oleh penerima dalam membuat keputusan dan melakukan tindakan dan seterusnya membentuk sebuah siklus yang disebut siklus sistem informasi (*information cycle*).

d. Nilai Informasi (*Cost-Effectiveness*)

Menurut Dedy Rahman (2020:15) suatu informasi ditentukan dengan dua hal diantaranya manfaat dan biaya dalam mendapatkan informasi tersebut. Namun sebuah informasi lebih bernilai jika bermanfaat dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkannya. Syanski dan Pulschen dalam Dedy Rahman (2020:15) mengemukakan bahwa nilai lain dari *Accuracy*, *Relevance*, *Cost-Effectiveness*, juga terdapat atribut lainnya yaitu:

1) *Completeness*

Informasi yang dapat menguraikan sesuatu hal yang harus diketahui dalam memahami situasi. Bertujuan untuk mengumpulkan selengkap mungkin informasi.

2) *Auditability*

Keahlian dalam pemeriksaan kelengkapan dan keakuratan sebuah informasi. Dalam menentukan keakuratan informasi yang membawa pada pertanyaan kegunaan info kemampuan audit sangat diperlukan.

3) *Reliability*

Informasi yang tidak akurat dan sempurna 100%. Dengan nilai rata-rata dari keenam atribut (*accuracy, relevance, timeliness, cost-effectiveness, auditability, reliability*) reliabilitas dapat diambil nilainya.

e. Jenis-jenis Informasi

Menurut Dedy Rahman (2020:13) beberapa jenis informasi dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) *Absolute Information*

Merupakan induk dari informasi yang disampaikan dengan jaminan dan tidak diperlukan penjelasan selanjutnya.

2) *Substitutional Information*

Informasi ini memiliki konsep yang dipakai pada beberapa informasi. Istilah substitutional informasi bisa disebut juga komunikasi.

3) *Philosophic Information*

Jenis informasi ini merupakan konsep informasi yang menghubungkan antara pengetahuan dan kebijakan.

4) *Subjective Information*

Jenis informasi ini memiliki keterkaitan antara perasaan dan informasi manusia. Informasi ini sangat bergantung pada penyajian atau orang yang menyapaikan informasi.

5) *Objective Information*

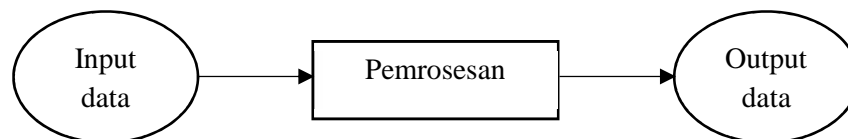
Jenis informasi tertuju pada informasi-informasi tertentu yang logis.

6) *Cultural Information*

Jenis informasi yang ditekankan pada dimensi *cultural*.

3. Sistem Informasi

Menurut Muslihudin (2016:11) sistem informasi merupakan perangkat prosedur yang terorganisasi dengan sistematis, bila dilaksanakan akan mendapatkan informasi akan menyediakan informasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan keputusan. Sedangkan menurut Anggraeni dan Irvani (2019:2) sistem informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi. Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan.



Gambar 2.3 Konsep Sistem Informasi (Muslihudin:2016:11)

Muhammad Muslihudin (2016:12) menjelaskan bahwa sistem informasi berbasis komputer dalam suatu organisasi terdiri dari komponen-komponen sebagai berikut:

a. Perangkat keras

Perangkat keras yaitu komponen untuk melengkapi kegiatan memasukan data, memproses data, dan keluaran data.

b. Perangkat lunak

Yaitu program dan instruksi yang diberikan komputer

c. *Database*

Yaitu kumpulan data atau informasi yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga mudah diakses pengguna sistem informasi.

d. Telekomunikasi

Yaitu komunikasi yang menghubungkan antara pengguna sistem dengan sistem komputer secara bersama-sama ke dalam satu jaringan kerja komputer.

e. Manusia

Yaitu personel dari sistem informasi meliputi manager, analisis programmer, dan operator serta bertanggungjawab atas perawatan sistem.

4. *Unified Modelling Language (UML)*

a. Permodelan UML

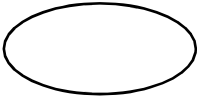
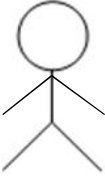


Perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncul standarisasi bahasa untuk pembangunan model perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman *Unified Modeling Language (UML)*. Menurut Sugiarti (2013:41) UML merupakan bahasa visual yang menjadi standar untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak.

b. *Use Case Diagram*

Use Case atau diagram *Use Case* menggambarkan kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang dibuat. *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Menurut Sugiarti (2013:41) *Use Case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Penamaan pada *Use Case* didefinisikan sesederhana mungkin dan mudah untuk dipahami. Ada dua hal utama dalam *Use Case*, yaitu aktor dan *Use Case*.

- 1) Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. Meskipun simbol dari aktor berbentuk orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
- 2) *Use Case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor. Menurut Sugiarti (2013: 42) dalam *Use Case* diagram terdapat beberapa simbol yang digunakan dalam pembuatan *Use Case* diagram dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol *Use Case*

No	Simbol	Deskripsi
1)	 <p data-bbox="586 688 709 720"><i>Use Case</i></p>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; sering dinyatakan dengan menggunakan kata kerja, misal input data.
2)	 <p data-bbox="610 1178 688 1209">Aktor</p>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dikembangkan di luar sistem tersebut, sehingga meskipun simbol aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; sering dinyatakan menggunakan kata benda, misal Admin, mahasiswa, dll.
3)		Menunjukkan komunikasi atau hubungan antara aktor dan <i>Use Case</i> atau antar <i>Use Case</i> .
4)	 <p data-bbox="561 1730 735 1761"><<include>></p>	Hubungan antara <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use Case</i> dimana <i>Use Case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>Use</i>

		<p><i>Case</i> ini untuk menjalankan fungsinya, sehingga <i>Use Case</i> harus dijalankan terlebih dulu sebelum menjalankan <i>Use Case</i> tambahan.</p>
--	--	---

c. *Class Diagram*

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi definisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau programmer membuat kelas-kelas sesuai rancangan dibuat pada perangkat lunak, sehingga tidaklah ada gunanya lagi sebuah perancangan karena apa yang dirancang dan hasil jadinya tidak sesuai. Rosa A. S dan M. Shalahuddin (2015: 141-142)

Susunan struktur kelas yang baik pada diagram kelas sebaiknya memiliki jenis-jenis kelas berikut:

- 1) Kelas Main yaitu Kelas yang memiliki fungsi awal dieksekus ketika sistem dijalankan.
- 2) Kelas yang menangani tampilan sistem (*View*) yaitu Kelas yang mendefinisikan dan mengatur tampilan ke pemakai.
- 3) Kelas yang diambil dari pendefinisian *Use Case* (*controller*) yaitu Kelas yang menangani fungsi-fungsi yang harus ada diambil dari pendefinisian *Use Case*, kelas ini biasanya disebut dengan kelas proses yang menangani proses bisnis pada perangkat lunak
- 4) Kelas yang digunakan untuk memegang atau membungkus data menjadi sebuah kesatuan yang diambil maupun akan disimpan ke basis data. Semua tabel yang dibuat di basis data

dapat dijadikan kelas, namun untuk tabel dari hasil relasi atau atribut *mutivalue* pada ERD dapat dijadikan kelas tersendiri dapat juga tidak asalkan pengaksesannya dapat dipertanggungjawabkan atau tetap ada di dalam perancangan kelas.

d. *Activity Diagram*

Diagram aktifitas atau activiti diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal berikut:

- 1) Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan
- 2) Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem / *user interface* dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antar muka tampilan.
- 3) Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya
- 4) Rancangan menu yang ditampilkan pada perangkat lunak

e. *Sequence Diagram*

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *Use Case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan di terima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek- objek yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Membuat diagram sekuen juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada *Use Case*.

5. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Menurut Dedy Rahman (2020:107) ERD adalah struktur data, dan hubungan antara data menggambarkan beberapa simbol dan simbol.

Fungsi-fungsi ERD adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas hubungan antar entitas.
- 2) Nyatakan jumlah entitas dan pembatasan partisipasi antar entitas.
- 3) Penggunaan mudah di mengerti
- 4) Mudah disajikan oleh perancang basis data.

Komponen-komponen dalam ERD

1) *Entity* (Entitas)

Merupakan “objek” (benda) atau “objek” (*object*) didunia nyata yang dapat dibedakan dari objek lainnya yang terkait dengan informasi yang dikumpulkan.

2) *Key*

Merupakan kunci entitas pada beberapa atribut untuk kandidat.

3) *Relationship* (Hubungan)

Merupakan hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entitas. Kecuali jika hubungan mewarisi hubungan antar entitas, mereka tidak memiliki kehadiran fisik. Kumpulan hubungan adalah hubungan yang serupa.

6. Website

a. Pengertian *Website*

Menurut Sa'ad dan Muhammad Ibnu (2020:3) *website* atau *web* adalah sekumpulan halaman-halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet. Lebih jelasnya *website* merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang berguna bagi para pengaksesnya.

b. Jenis-jenis *Website*

Berkembang cepatnya teknologi berbanding lurus dengan cepatnya perkembangan sistem informasi, sama halnya dengan *website*, yang saat ini sudah banyak jenisnya, dalam pengelompokan jenis *web*, lebih diarahkan berdasarkan pada fungsi, sifat dan bahasa pemrograman yang digunakan.

- 1) *Website* statis adalah *website* yang berisi konten yang tidak berubah-ubah. Maksudnya adalah isi dari dokumen *web* tersebut tidak dapat diubah secara cepat dan mudah. Ini karena teknologi yang digunakan untuk membuat dokumen *web* tidak memungkinkan perubahan isi atau data. Teknologi yang digunakan *web* statis adalah jenis *client scripting* seperti HTML, *Cascading Style Sheet* (CSS). Perubahan isi atau data halaman *website* statis hanya dapat dilakukan dengan cara mengubah langsung isinya pada file mentah tersebut atau mengubah *script*.
- 2) *Website* dinamis adalah jenis *website* yang konten atau isinya dapat diubah setiap waktu melalui halaman admin tanpa harus mengubah file mentah atau dikenal dengan istilah bongkar *script* atau *coding*. Suatu *website* yang banyak menampilkan *flash* belum tentu termasuk *website* dinamis karena *web* dinamis dibuat dengan penyimpanan data pada *database*, seperti Mysql.

7. Perpustakaan

Perpustakaan adalah mencakup suatu ruangan, bagian dari gedung / bangunan atau gedung tersendiri yang berisi bukubuku koleksi, yang diatur dan disusun demikian rupa, sehingga mudah untuk dicari dan dipergunakan apabila sewaktu-waktu diperlukan oleh pembaca (Sutarno NS, 2006:11). Perpustakaan adalah kumpulan atau bangunan fisik sebagai tempat buku dikumpulkan dan dis Secara lebih konkrit perpustakaan dapat dirumuskan

sebagai suatu unit kerja dari sebuah lembaga pendidikan yang berupa tempat penyimpanan koleksi buku-buku pustaka untuk menunjang proses pendidikan.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa perpustakaan adalah tempat untuk mengembangkan informasi dan pengetahuan yang dikelola oleh suatu lembaga pendidikan, sekaligus sebagai sarana edukatif untuk membantu memperlancar cakrawala pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.usun menurut sistem tertentu atau keperluan pemakai (Lasa, 2007:12).

A. Jenis-jenis Perpustakaan

Menurut Sutarno NS (2006:37) jenis-jenis perpustakaan adalah sebagai berikut:

1. Perpustakaan Nasional RI

Merupakan Perpustakaan Nasioal yang berkedudukan di Ibu Kota Negara Indonesia yang mempunyai jangkauan dan ruang lingkup secara Nasional dan merupakan salah satu Lembaga Pemerintah Non Departemen (LPND) yang bertanggung jawab kepada Presiden.

2. Badan Perpustakaan Daerah

Badan perpustakaan daerah atau lembaga lain yang sejenis adalah yang berkedudukan di tiap provinsi di Indonesia yang mengelola perpustakaan.

3. Perpustakaan Umum

Perpustakaan umum diibaratkan sebagai Universitas Rakyat atau Universitas Masyarakat, maksudnya adalah bahwa perpustakaan umum merupakan lembaga pendidikan bagi masyarakat umum.

4. Perpustakaan Perguruan Tinggi

Perpustakaan yang berada di Perguruan Tinggi, baik berbentuk Universitas, Akademi, Sekolah Tinggi, ataupun Institut. Keberadaan, tugas dan fungsi perpustakaan tersebut adalah dalam rangka melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, meliputi pendidikan, penelitian / riset dan pengabdian kepada masyarakat.

5. Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan sekolah berada di sekolah, dikelola sekolah, dan berfungsi untuk sarana kegiatan belajar mengajar, penelitian sederhana, menyediakan bahan bacaan, dan tempat rekreasi.

6. Perpustakaan Khusus

Perpustakaan khusus berada pada lembaga-lembaga pemerintahan dan swasta. Perpustakaan tersebut diadakan sebagai sumber informasi dan ilmu pengetahuan yang berkaitan baik langsung maupun tidak langsung dengan instansi induknya.

7. Perpustakaan Lembaga Keagamaan

Merupakan perpustakaan yang dimiliki dan dikelola oleh lembaga-lembaga keagamaan, misalnya perpustakaan, masjid, gereja.

8. Perpustakaan Internasional

Perpustakaan Internasional Merupakan perpustakaan internasional yang memiliki koleksi yang menyangkut negara-negara anggota atau negara-negara yang berafiliasi kepada lembaga dunia tersebut. Perpustakaan ini dikelola dan diselenggarakan lembaga internasional.

9. Perpustakaan Kantor Perwakilan Negara-negara Asing

Merupakan perpustakaan yang dimiliki dan diselenggarakan oleh lembaga / kantor perwakilan Negara masing-masing. Contohnya perpustakaan lembaga kebudayaan amerika dan pusat kebudayaan jepang

10. Perpustakaan Pribadi / Keluarga

Merupakan perpustakaan yang dimiliki dan dikelola oleh perorangan atau orang-orang tertentu bersama anggota keluarganya.

11. Perpustakaan Digital

Perpustakaan digital bukan merupakan salah satu jenis perpustakaan yang berdiri sendiri, tetapi merupakan pengembangan dalam sistem pengelolaan dan layanan perpustakaan.

B. Tujuan Perpustakaan

Menurut Sutarno NS (2006:34), "Tujuan Perpustakaan adalah untuk menyediakan fasilitas dan sumber informasi dan menjadi pusat pembelajaran". Sedangkan menurut Lasa (2007:14):

1. Menumbuh kembangkan minat baca dan tulis. Para siswa dan guru dapat memanfaatkan waktu untuk mendapat informasi di perpustakaan. Kebiasaan ini mampu menumbuhkan minat baca mereka yang pada akhirnya dapat menimbulkan minat tulis
2. Mengenalkan teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi harus terus diikuti pelajar dan pengajar. Untuk itu perlu proses pengenalan dan penerapan teknologi informasi dari perpustakaan
3. Membiasakan akses informasi secara mandiri. Pelajar perlu didorong dan diarahkan untuk memiliki rasa percaya diri dan

mandiri untuk mengakses informasi. Hanya orang yang percaya diri dan mandirilah yang mampu mencapai kemajuan

4. Memupuk bakat dan minat. Bacaan, tayangan gambar, dan musik di perpustakaan mampu menumbuhkan bakat dan minat seseorang. Fakta dan sejarah membuktikan bahwa keberhasilan seseorang itu tidak ditentukan oleh NEM yang tinggi melainkan melalui pengembangan bakat dan minat.

8. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Suhatsyah (2020) dengan judul “Sistem Informasi Pengelolaan Perpustakaan Berbasis Web Dengan Menggunakan Php & MySql Pada SMP Swasta Bina Bangsa Meral Karimun”. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi ini dapat membantu proses pencatatan pendaftaran dan peminjaman buku, pengembalian buku dan membantu mempercepat proses pembuatan laporan dengan cepat.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Melani Krissa Delvi Boru Sitorus (2020) dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Di SMK N 5 Batam ”. Dari penelitian ini menyimpulkan bahwa sekolah memerlukan pengolahan data informasi perpustakaan sehingga diharapkan penelitian ini menghasilkan informasi yang lebih baik dengan sistem terkomputerisasi.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Denny Kurniadi (2021) dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Berbasis Web Pada SMK Semen Padang”. Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan sistem informasi ini dapat membantu jalannya proses pelayanan di Perpustakaan SMK Semen Padang. Tujuannya tidak hanya memudahkan pengunjung dan tenaga pustakawan, namun juga meningkatkan kualitas perpustakaan dan menarik peminat untuk datang ke perpustakaan serta memberi rasa nyaman.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Septian Agung Rahmadi (2020) dengan judul “Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web SMP-IT Nur Hidayah”. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web pada SMP-IT Nur Hidayah.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Yuvika Sahid Saputri (2018) dengan judul “Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada SMP Masehi Pekalongan”. Hasil dari penelitian ini adalah dengan adanya sistem informasi perpustakaan yang penulis bangun diharapkan memberikan kemudahan dalam mengelola kegiatan pelayanan perpustakaan sekolah. Sehingga semua kegiatan pelayanan perpustakaan ini dapat berjalan dengan semestinya.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Nurseptaji, Adi (2021) dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Dengan Model Waterfall pada PKBM Citra Plered”. Hasil dari penelitian ini adalah sistem yang terkomputerisasi dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak model waterfall. Dengan adanya program yang terkomputerisasi ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan pada perpustakaan PKBM Citra Plered.