APLIKASI PENDUKUNG TAMAN BACAAN ANIME BANJARBARU

Adani Dharmawati, M.Kom
Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin
Email : adani.dharmawati@gmail.com

Abstrak

Usaha Kecil Menengah (UKM) Taman Bacaan Anime merupakan suatu badan usaha kecil menengah yang bergerak dibidang pelayanan jasa penyewaan komik, novel dan juga majalah komik yang masih menggunakan cara konvensional atau masih dicatat secara manual. Didalam upaya meningkatkan pengolahan, sistem peminjaman dan pendaftaran anggota adalah hal yang perlu ditingkatkan kinerjanya dengan membangun suatu aplikasi alat bantu yang dapat membantu memudahkan pekerjaan atau rutinitas dalam pengolahan data, transaksi peminjaman dan pengembalian dan pelaporan yang cepat tepat, akurat dan dapat dipercaya. Dalam kasus ini akan dibagun Sistem Informasi Taman Bacaan Anime.

Keywords *: Taman Bacaan, peminjaman, pengembalian*

1. PENDAHULUAN

Taman Bacaan Anime merupakan salah satu badan usaha kecil menengah yang bergerak dibidang pelayanan jasa penyewaan majalah, komik, dan novel. Taman Bacaan Anime ini sudah melakukan pengkodean terhadap anggota dan juga koleksi tetapi masih menggunakan cara konvensional atau masih dicatat secara manual di beberapa buku induk. Sedangkan pencatatan transaksi hanya dilakukan pada selembaran kertas transaksi yang dimiliki tiap anggota.

Sistem pencatatan koleksi, anggota, dan juga transaksi masih menggunakan media manual sehingga sulit untuk mencari data yang diinginkan. Disamping itu juga sulit untuk mencari anggota yang masuk jatuh tempo, sehingga bagian pelayanan tidak bisa memberikan peringatan terhadap anggota tersebut. Alhasil, banyak anggota yang denda bahkan tidak mengembalikan koleksi sama sekali

Selain itu, sistem tidak ada mencatatat koleksi apa saja yang belum tersedia sehingga sulit untuk memenuhi seluruh permintaan koleksi dari anggota. Sistem juga masih membuat laporan secara manual, dan itu memerlukan waktu yang cukup lama dan rentan kesalahan.

Didalam upaya meningkatkan pengolahan data koleksi dan anggota, sistem transaksi peminjaman dan pengembalian, beserta pembuatan laporan secara otomatis meruapakan hal yang perlu ditingkatkan kinerjanya dengan membangun suatu aplikasi alat bantu yang dapat membantu memudahkan pekerjaan atau rutinitas dalam pengolahan data dan pelaporan yang cepat tepat, akurat dan dapat dipercaya. Dalam kasus ini akan membangun Sistem Informasi Taman Bacaan Anime.

Aplikasi ini adibuat menggunakan Borland Delphi 7.0. Umumnya delphi hanya digunakan untuk pengembangan aplikasi desktop, *enterprise* berbasis *database* dan program–program kecil. Namun karena pengembangan Delphi yang semakin pesat dan bersifat *general purpose*, bahasa pemprograman ini mampu digunakan untuk berbagai jenis pengembangan *software* dan Delphi juga disebut sebagai pelapor perkembangan RatTool (*Rapid Apllication Development*) tahun 1995.[1] Sehingga banyak orang yang mulai mengenal dan menyukai bahsa pemprograman yang mulai mengenal dan menyukai bahasa pemprograman yang bersifat VCL (*Visual Component Library*) [2].

Microsoft Office Access adalah program pengolahan *database* yang sangat populer. Program ini merupakan salah satu program

aplikasi yang berada dalam keluarga *Microsoft Office*. Saat ini cukup banyak pengguna *Microsoft Access* yang hanya menggunakan program ini untuk membuat *table databse*, padahal dalam *Microsoft Access* tersedia banyak fasilitas yang dapat digunakan untuk memaksimalkan pembuatan laporan yang dibuat dalam bentuk *Query, Form*, atau *Report*.[3] Salah satu fasilitas yang disediakan *Microsoft Access* adalah fungsi. *Microsoft Access* menyediakan banyak fungsi yang dikelompokkan beberapa kategori untuk melakukan proses kalkulasi data [4].

Perlu adanya penelitian tentang bagaimana membangun sistem informasi untuk membantu proses pendataan dan juga proses transaksi pada Taman Bacaan Anime Banjarbaru.

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem informasi untuk membantu proses pendataan dan juga proses transaksi pada Taman Bacaan Anime menggunakan cara komputerisasi dan terintegrasi dalam sebuah database.

Target luaran dalam pembuatan laporan penelitian ini adalah untuk sistem informasi untuk membantu proses pendataan dan juga proses transaksi pada Taman Bacaan Anime Banjarbaru. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan dalam pendataan koleksi, anggota, dan permintaan.
2. Memudahkan transaksi peminjaman dan pengembalian.
3. Membantu dalam menyusun laporan koleksi, anggota, permintaan dan jatuh tempo.
4. Membantu dalam backup data.
5. Memberikan informasi yang lebih cepat dengan menggunakan aplikasi berbasis teknologi komputer.

2. METODE PENELITIAN

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer berupa data yang diperoleh secara langsung dari Taman Bacaan Anime Banjarbaru. Dan data sekunder berupa data yang diperoleh pada saat dilakukan penelitian. Adapun dalam melakukan pengumpulan data digunakan beberapa cara antara lain:

a. Observasi

Yaitu metode untuk mendapatkan data dengan melakukan pengamatan langsung di Taman Bacaan Anime Banjarbaru. Dari observasi ini dapat diketahui proses bisnis yang terjjadi, dimulai dari pendatan koleksi, anggota, transaksi peminjaman dan transaksi pengembalian..

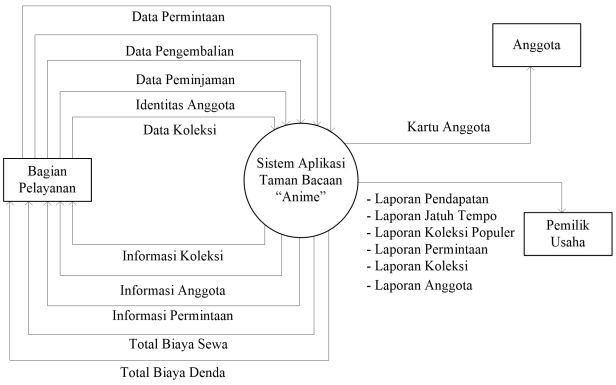
b. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data yang dilakukan dengan mencari literature, data-data dari buku-buku, dan kepustakaan lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

c. Wawancara

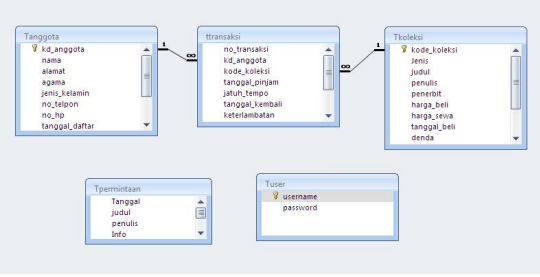
Yaitu melakukan tanya jawab terhadap pemilik usaha dan staf yang bekerja di Taman Bacaan Anime Banjarbaru

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

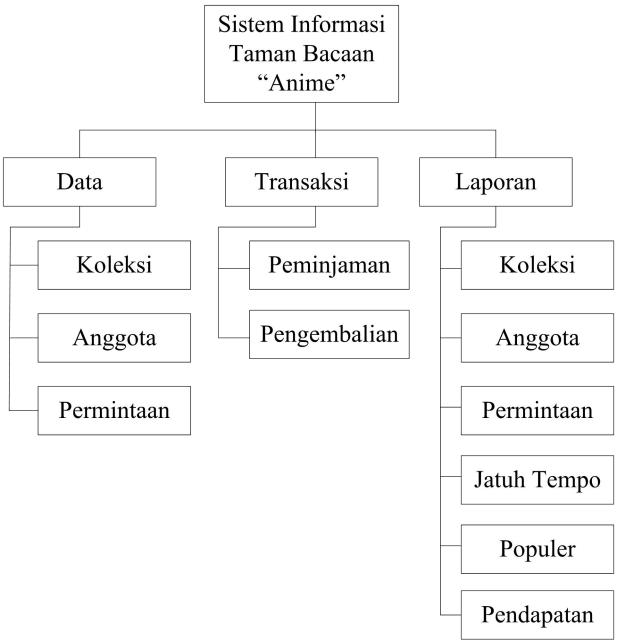


Gambar 1. Diagram Konteks

Diagram konteks memberikan gambaran umum mengenai interaksi yang terjadi antara sistem, admin, anggota dan pemilik usaha. Diagram konteks dari sistem ini ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 2. Relasi Tabel



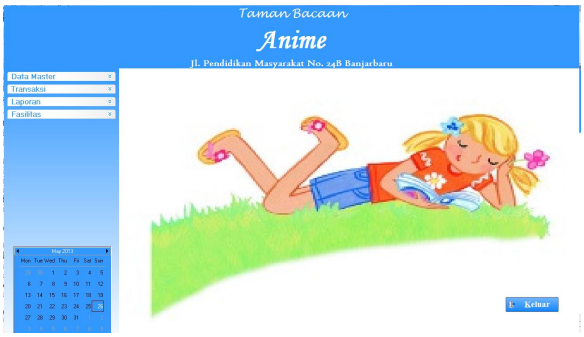
Gambar 3. Desain Arsitektural

Sebelum masuk ke sistem, *user* akan diminta login dengan memasukkan usrname dan password. Jika benar, maka tampilan halaman utama akan muncul.



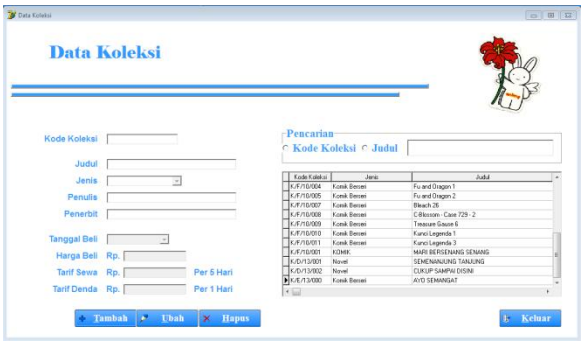
Gambar 4. *Form* Login

Berikut merupakan halama utama yang berisikan 4 menu adan beberapa sub menu ditiap menu tersebut.



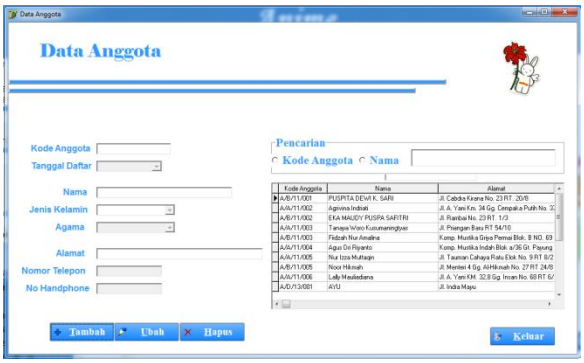
Gambar 5. *Form* Menu Utama

Di menu Data, sub menu pertama yaitu Data Koleksi. Disini *user* bisa menambah, menghapus, mengubah, dan melihat data koleksi.



Gambar 6. *Form* Data Koleksi

Kemudian, masih dimenu Data, submenu selanjutnya yaitu Data Anggota. Disini *user* bisa menambah, menghapus, mengubah, dan melihat data anggota.



Gambar 7. *Form* Data Anggota

Selanjutnya, sub menu terakhir yang ada di menu Data yaitu Data Permintaan. Disini *user* bisa menambah, menghapus, mengubah, dan melihat data permintaan koleksi dari para anggota.



Gambar 8. *Form* Data Permintaan

Kemdian, kita beralih ke menu selanjutnya, yaitu menu transaksi. Sub menu pertama yang akan kita jumpai yaitu Transaksi Peminjamaan. Disinilah proses transaksi peminjaman koleksi yang dilakukan para anggota akan dimasukkan.



Gambar 9. *Form* Transaksi Peminjaman

Didalam sub menu Transaksi Peminjaman, terdapat dua buah form bantu yang digunakan untuk mencari data anggota yang akan meminjam dan juga mencari data koleksi yang akan dipinjam.



Gambar 10. *Form* Pencarian Anggota



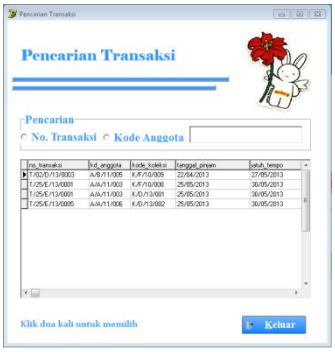
Gambar 11. *Form* Pencarian Koleksi

Selanjutnya, sub menu kedua yang ada di menu Transaksi yaitu Transaksi Pengembalian. Disinilah proses transaksi pengembalian koleksi yang dilakukan para anggota akan dimasukkan.

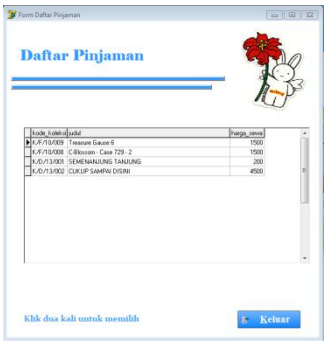


Gambar 12. *Form* Transaksi Pengembalian

Didalam sub menu Transaksi Pengembalian, juga terdapat dua buah form bantu yang digunakan untuk mencari data anggota yang akan mengembalikan koleksi dan juga mencari data koleksi yang akan dikembalikan.



Gambar 13. *Form* Pencarian Transaksi



Gambar 14. *Form* Daftar Pinjam

Menu selanjutnya yautu Laporan. Di menu ini, sub menu pertama yaitu Laporan Koleksi. Disini kita bisa melihat dan mencetak semua data koleksi yang ada.



Gambar 15. *Form* Laporan Koleksi

Dan berikut ini merupakan tampilan laporan yang akan dihasilkan.

TAMAN BACAAN
"ANIME"
Jl. Pendidikan Masyarakat No. 24B Banjarbaru

LAPORAN DATA KOLEKSI

Kode Koleksi	Judul	Jenis	Penulis	Penerbit	Harga Beli	Tarif Sewa	Tarif Denda
K/F/10/002	Outrageous	Majalah Komik	Moemoe Riz	Gagas Media	Rp 42.500	Rp 4.300,0	Rp 800,00
K/F/10/003	Cherry 43	Majalah Komik	-	MNC!	Rp 22.500	Rp 2.300,0	Rp 500,00
K/F/10/004	Fu and Oragon 1	Komik Berseri	Li Zhi Qing	MNC!	Rp 18.500	Rp 1.900,0	Rp 400,00
K/F/10/005	Fu and Oragon 2	Komik Berseri	Li Zhi Qing	MNC!	Rp 18.500	Rp 1.900,0	Rp 400,00
K/F/10/007	Bleach 26	Komik Berseri	Tite Kubo	MNC!	Rp 15.000	Rp 1.500,0	Rp 300,00
K/F/10/008	C-Blossom - Case 729 - 2	Komik Berseri	Shimotsuki K	MNC!	Rp 15.000	Rp 1.500,0	Rp 300,00
K/F/10/009	Treasure Gause 6	Komik Berseri	Katsumi Naot	PT. Alex Medi	Rp 15.000	Rp 1.500,0	Rp 300,00
K/F/10/010	Kuno Legenda 1	Komik Berseri	Iori Tabasa	PT. Alex Medi	Rp 15.000	Rp 1.500,0	Rp 300,00
K/F/10/011	Kuno Legenda 3	Komik Berseri	Iori Tabasa	PT. Alex Medi	Rp 15.000	Rp 1.500,0	Rp 300,00
K/F/10/001	MARI BERSENANG SENAN	KOMIK	MIRA W	GRAMEDIA	Rp 20.000	Rp 200,00	Rp 500,00
K/D/13/001	SEMENANJUNG TANJUNG	Novel	CRTSTAN	GRAMEDIA	Rp 20.000	Rp 200,00	Rp 300,00
K/D/13/002	CUKUP SAMPAI DISINI	Novel	CONELIA A	PUSTAKA GR	Rp 45.000	Rp 4.500,0	Rp 500,00
K/E/13/000	AYO SEMANGAT	Komik Berseri	SWINDYA A	PENA KITA	Rp 45.000	Rp 4.500,0	Rp 500,00

Gambar 16. Laporan Koleksi

Sub menu selanjutnya yang ada di menu Laporan yaitu Laporan Anggota. Disini kita bisa melihat dan mencetak semua data anggota.



Gambar 17. *Form* Laporan Anggota

Dan berikut ini merupakan tampilan laporan yang akan dihasilkan

TAMAN BACAAN
"ANIME"
Jl. Pendidikan Masyarakat No. 24B Banjarbaru

LAPORAN DATA ANGGOTA

Kd_Anggota	Nama	Jenis Kelamin	Agama	Alamat	No. Telepon	No. Handphone
A/B/11/001	PUSPITA DEWI K. SARI	PEREMPUAN	ISLAM	Jl. Cabdra Kirana No. 23 RT. 20/8	-	081575444369
A/A/11/002	Agrivina Indriati	Perempuan	Islam	Jl. A. Yani Km. 34 Gg. Cempaka Putih No. 37 RT 1/1	-	081349777228
A/B/11/002	EKA MAUDY PUSPA SAFITRI	PEREMPUAN	BUDDHA	Jl. Rambai No. 23 RT. 1/3	-	087814201994
A/A/11/003	Tanaya Woro Kusumaningtyas	Perempuan	Islam	Jl. Priangan Baru RT 54/10	-	085751671762
A/B/11/003	Fildzah Nur Amalina	Perempuan	Islam	Komp. Mustika Griya Permai Blok. B NO. 69 RT 10/1 Cind	-	085950008104
A/A/11/004	Agus Dri Riyanto	Laki-laki	Kristen	Komp. Mustika Indah Blok a/36 Gt. Payung	-	085251256427
A/A/11/005	Nur Izza Muttaqin	Perempuan	Islam	Jl. Tauman Cahaya Ratu Elok No. 9 RT 8/2	-	051161439803
A/B/11/005	Noor Hikmah	Perempuan	Islam	Jl. Menteri 4 Gg. Al-Hikmah No. 27 RT 24/8	-	051177366391
A/A/11/006	Lally Mauliadiana	Perempuan	Islam	Jl. A. Yani KM. 32,8 Gg. Insan No. 68 RT 6/10	05114774205	081952711089
A/D/13/001	AYU	PEREMPUAN	HINDU	Jl. Indra Mayu	05113247655	081250030858
K/E/13/000	RIANITA	PEREMPUAN	ISLAM	JL. KEHUTANAN RATU ELOK	-	08967624315

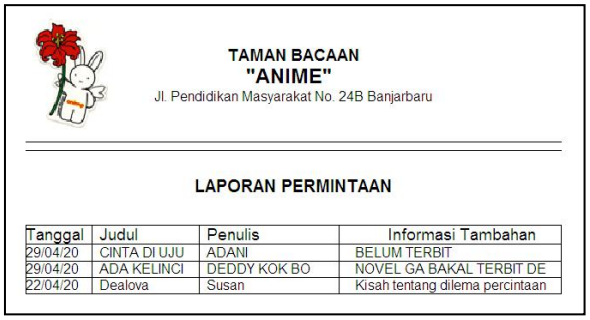
Gambar 18. Laporan Anggota

Sub menu selanjutnya yang ada di menu Laporan yaitu Laporan Permintaan. Disini kita bisa melihat dan mencetak semua data permintaan koleksi yang diajukan oleh anggota.



Gambar 19. *Form* Laporan Permintaan

Dan berikut ini merupakan tampilan laporan yang akan dihasilkan.



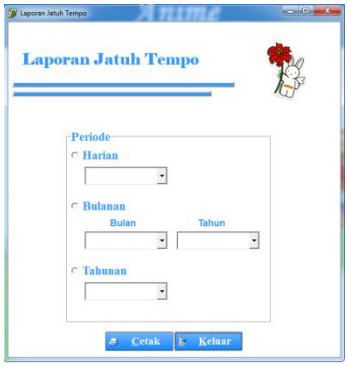
TAMAN BACAAN
"ANIME"
Jl. Pendidikan Masyarakat No. 24B Banjarbaru

LAPORAN PERMINTAAN

Tanggal	Judul	Penulis	Informasi Tambahan
29/04/20	CINTA DI UJU	ADANI	BELUM TERBIT
29/04/20	ADA KELINCI	DEDDY KOK BO	NOVEL GA BAKAL TERBIT DE
22/04/20	Dealova	Susan	Kisah tentang dilema percintaan

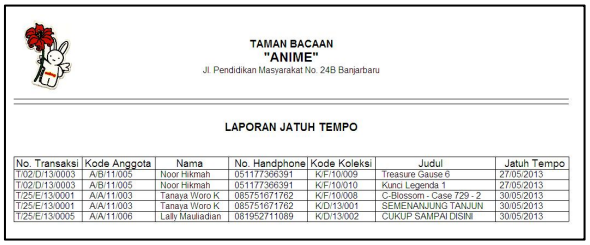
Gambar 20. Laporan Permintaan

Sub menu selanjutnya yang ada di menu Laporan yaitu Laporan Jatuh Tempo. Disini kita bisa melihat dan mencetak semua data peminjaman koleksi yang telah jatuh tempo atau sudah melewati batas pinjam namun belum dikembalikan.



Gambar 21. *Form* Laporan Jatuh Tempo

Dan berikut ini merupakan tampilan laporan yang akan dihasilkan.



TAMAN BACAAN
"ANIME"
Jl. Pendidikan Masyarakat No. 24B Banjarbaru

LAPORAN JATUH TEMPO

No. Transaksi	Kode Anggota	Nama	No. Handphone	Kode Koleksi	Judul	Jatuh Tempo
T/02/D/13/0003	A/B/11/005	Noor Hikmah	051177366391	K/F/10/009	Treasure Gause 6	27/05/2013
T/02/D/13/0003	A/B/11/005	Noor Hikmah	051177366391	K/F/10/010	Kunci Legenda 1	27/05/2013
T/25/E/13/0001	A/A/11/003	Tanaya Woro K	085751671762	K/F/10/008	C-Blossom - Case 729 - 2	30/05/2013
T/25/E/13/0001	A/A/11/003	Tanaya Woro K	085751671762	K/D/13/001	SEMENANJUNG TANJUN	30/05/2013
T/25/E/13/0005	A/A/11/006	Laily Mauliadian	081952711089	K/D/13/002	CUKUP SAMPAI DISINI	30/05/2013

Gambar 22. Laporan Jatuh Tempo

4. KESIMPULAN

Dengan adanya sistem informasi untuk membantu proses pendataan dan juga proses transaksi pada Taman Bacaan Anime Banjarbaru.

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibangun sudah sesuai dengan tujuan yaitu untuk membantu proses pendataan dan juga proses transaksi pada Taman Bacaan Anime menggunakan cara komputerisasi dan terintegrasi dalam sebuah database. Serta dapat membantu dalam menyusun laporan koleksi, anggota, permintaan dan jatuh tempo dengan cepat.

Untuk penelitian selanjutnya diharapkan mengembangkan aplikasi pendukung taman bacaan Anime ini dapat dilanjuykan sampai perhitungan keuntungan yang diapat. Disamping itu diharapkan adanya perbaikan dari segi desain aplikasi maupun dengan penambahan fitur lainnya sehingga dapat menampilkan aplikasi yang lebih baik dari yang sebelumnya.

5. REFERENSI

[1] Eko Indriyawan, Fransisca Aure Liasie, Tomi Sayugo. 2011. MasteringDelphi 7. Andi Publisher.

[2] Rahman, A., & Akhmad, J. (2013). *Aplikasi persetujuan pasang baru listrik wilayah Banjarbaru.* Banjarbaru: Stmik Banjarbaru.

[3] Kadir, Abdul. 2003. Penuntun Praktis Belajar Database MenggunakMicrosoft Access. Andi Offset. Yogyakarta.

[4] MADCOMS, L. (2005). *Rumus dan Fungsi Pada Microsoft Access.* Yogyakarta: Andi.