



LAPORAN SKRIPSI

**APLIKASI REWARD PENGUNJUNG PERPUSTAKAAN
DI KANTOR PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
KABUPATEN KUDUS BERBASIS WEB**

**Nanang Abdul Rohman
2010-51-007**

DOSEN PEMBIMBING

Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs

Aditya Akbar Riadi, M.Kom

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

**APLIKASI REWARD PENGUNJUNG PERPUSTAKAAN DI KANTOR
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN KABUPATEN KUDUS BERBASIS WEB**

NANANG ABDUL ROHMAN

NIM. 201051007

Kudus, 9 Februari 2018

Menyetujui,

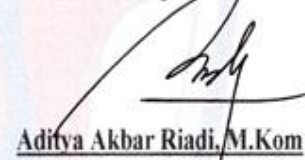
Pembimbing Utama



Anastasva Latubessy, S.Kom, M.Cs

NIDN. 0604048702

Pembimbing Pembantu



Aditya Akbar Riadi, M.Kom

NIDN. 0912078902

Mengetahui

Koordinator Skripsi/Tugas Akhir

Esti Wijayanti, S.Kom, M.Kom

NIDN. 0605098901

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI REWARD PENGUNJUNG PERPUSTAKAAN DI KANTOR PERPUSTAKAAN DAN ARSIP KABUPATEN KUDUS BERBASIS WEB


NANANG ABDUL ROHMAN

NIM. 201051007


Kudus, 20 Februari 2018

Menyetujui,

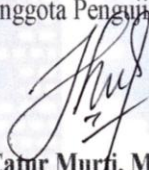
Ketua Penguji,


Riskysari Meimaharani, M.Kom
NIDN. 0620058501

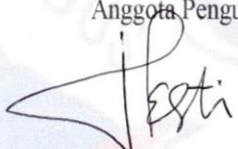
Pembimbing Utama


Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
NIDN. 0604048702

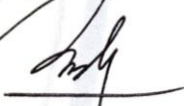
Anggota Penguji I,


Alif Catur Murti, M.Kom
NIDN. 0610129001

Anggota Penguji II,


Esti Wijavanti, M.Kom
NIDN. 0605098901

Pembimbing Pembantu


Aditya Akbar Riadi, M.Kom
NIDN. 0912078902

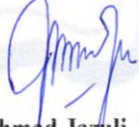
Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik


Mohammad Bahlan, S.T, M.T.
NIDN. 0601076901

Ketua Program Studi

Teknik Informatika


Ahmad Jazuli, M.Kom.
NIDN. 0406107004

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nanang Abdul Rohman
NIM : 201051007
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 26 Desember 1991
Judul Skripsi : Aplikasi reward pengunjung perpustakaan di Kantor Perpustakaan dan Kearsiapan Kabupaten Kudus berbasis WEB

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 09 Febuari 2018

Yang memberi pernyataan,



Nanang Abdul Rohman
NIM. 201051007

**APLIKASI REWARD PENGUNJUNG PERPUSTAKAAN DI KANTOR
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN KABUPATEN KUDUS BERBASIS WEB**

Nama mahasiswa : Nanang Abdul Rohman

NIM : 201051007

Pembimbing :

1. Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
2. Aditya Akbar Riadi, M.Kom

RINGKASAN

Perpustakaan sebagai sumber informasi harus memanfaatkan sumber daya yang ada semaksimal mungkin untuk kepentingan pengunjung, agar perpustakaan dapat memberikan layanan dalam memenuhi kebutuhan informasi bagi pengunjung yang mempunyai minat serta kebutuhan informasi yang berbeda-beda. Perpustakaan yang menyediakan informasi dan memberikan layanan kepada pengunjung dari seluruh lapisan masyarakat adalah perpustakaan umum. Tujuan penulisan ini untuk mengetahui perkembangan minat baca di Kantor Arsip dan Perpustakaan di Kabupaten Kudus. Dan pemberian penghargaan atau reward kepada pengunjung perpustakaan yang telah terpilih. Dalam hal ini metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Simple Additive Weighting (SAW). Dimana pemberian bobot dikreteria secara acak dapat mampu memberikan variable nilai. Hasil yang diharapkan adalah pemberian nilai kepada pengunjung perpustakaan di Kantor Arsip dan Perpustakaan di Kabupaten Kudus serta pemberian penghargaan kepada pengunjung guna meningkatkan minat baca kepada masyarakat.

Kata kunci adalah :*Sistem penentuan keputusan, perpustakaan, WEB, Reward*

REWARD APPLICATION VISITORS LIBRARY IN THE OFFICE OF
LIBRARY AND SCIENCE OF THE HOLY REGENCY WEB-BASED

Name of student : Nanang Abdul Rohman

NIM : 201051007

Counselor :

1. Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
2. Aditya Akbar Riadi, M.Kom

ABSTRACT

Library as a source of information should utilize the resources that exist as much as possible for the benefit of visitors, so that the library can provide services in meeting the needs of information for visitors who have different interests and information needs. Libraries that provide information and provide services to visitors from all walks of life are public libraries. The purpose of this paper to determine the development of reading interest in the Office of Archives and Libraries in the District Kudus. And reward or reward to library visitors who have been selected. In this case the method used in this research is Simple Additive Weighting (SAW). Where randomly assigned randomly assigned weights can provide variable values. The expected results are the value of the visitors to the library at the Archives and Library Office in Kudus District as well as giving penghargaan to visitors in order to increase reading interest to the community.

Keywords are: Decision-making system, library, WEB, Reward

KATA PENGANTAR

Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Pelaksanaan skripsi ini tak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Suparno, S.H, M.S., selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Mohammad Dahlan, S.T, M.T., Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom., Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Anastasya Latubessy, S.Kom, M.C, Selaku Pembimbing Utama.
5. Bapak Aditya Akbar Riadi, M.Kom, Selaku Pembimbing Pendamping.
6. Ibu dan Bapak, Terima kasih atas do'a restu, semangat serta ridhonya sehingga penulis bisa menjadi seperti ini. Dan kedua adik yang penulis banggakan.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan skripsi ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan datang. Akhirnya penulis berharap semoga buku tesis ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Kudus, 09 Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
RINGKASAN	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABELi.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Penelitian Terkait.....	4
2.2 Landasan Teori	4
2.2.1 Sistem Pendukung Keputusan atau Decesion Support System.....	4
2.2.2 Tujuan Sistem Pendukung Keputusan.....	5
2.2.3 Arsitektur Sistem Pendukung Keputusan.....	5
2.2.4 Tahapan Sistem Pendukung Keputusan	7
2.2.5 Sistem Pendukung Keputusan.....	7
2.2.6 Sistem Penghargaan atau Reward	9
2.2.7 Perpustakaan.....	9
2.3 UML(Unified Modelling Language).....	10
2.4 Pemrograman Menggunakan PHP dan MySQL	15

2.4.1 PHP (Adobe Dreamweaver CS5).....	15
2.4.2 Sintaks PHP.....	16
2.4.3 MySQL.....	17
2.4.4 Xampp.....	19
2.4.5 Web	19
2.5 Kerangka Pemikiran.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Metode Penelitian.....	21
3.1.1 pengumpulan Data Primer.....	21
3.1.2 Pengumpulan Data Sekunder.....	21
3.2 Metode Pengembangan Sistem.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	21
4.1 Deskripsi Masalah	24
4.2 Tujuan Aplikasi Reward.....	21
4.3 Variabel Keputusan Pemberian Reward.....	25
4.4 Diagram Arsitektur Pemberian Reward	25
4.5 Pemodelan SAW	26
4.6 Analisa Kebutuhan Data dan Informasi	28
4.7 Analisa Aktor Sistem	29
4.8 Desain Sistem dan Perangkat Lunak.....	29
4.8.1 Flowchart.....	30
4.8.2 Analisa Kasus.....	32
4.8.3 Proses Bisnis	33
4.8.4 Use Case Diagram.....	34
4.8.5 Analisa Class Sistem	43
4.8.6 Class Diagram	47
4.8.7 Sequence Diagram.....	48
4.8.8 Activity Diagram.....	57
4.8.9 Statechart Diagram.....	63
4.9 Analisa Kebutuhan Hardware dan Software	70
4.9.1 Analisa Kebutuhan Hardware	70

4.9.2 Identifikasai Kebutuhan Software.....	70
4.9.3 Identifikasi Kebutuhan Brainware	71
4.9.4 Persiapan Pembuatan Database dan Tabel	71
4.10 Tampilan Program.....	71
BAB V PENUTUP	80
5.1. Kesimpulan.....	80
5.2. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BIODATA PENULIS

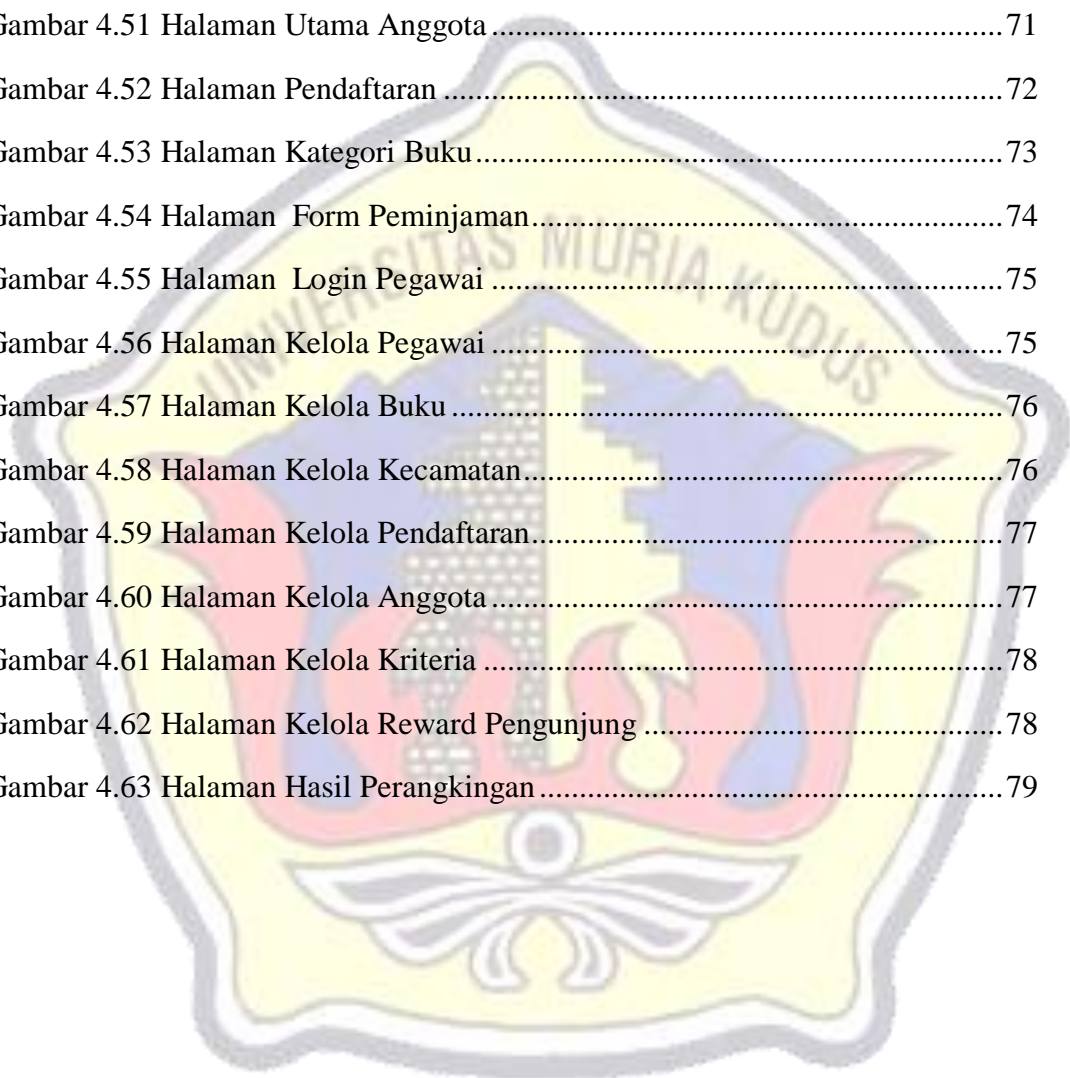


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur DSS	6
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran.....	20
Gambar 4.1 Diagram Arsitektur SPK	25
Gambar 4.2 Flowchart Aplikasi Reward Perpustakaan	31
Gambar 4.3 Use Case Diagram.....	34
Gambar 4.4 Class Diagram	43
Gambar 4.5 Class Pegawai.....	44
Gambar 4.6 Class Kecamatan	44
Gambar 4.7 Class Peminjaman	44
Gambar 4.8 Class Buku.....	45
Gambar 4.9 Class Kriteria.....	46
Gambar 4.10 Class Reward.....	46
Gambar 4.11 Class Diagram	47
Gambar 4.12 Sequence Diagram Daftar Anggota.....	48
Gambar 4.13 Sequence Diagram Kelola Pendaftaran.....	49
Gambar 4.14 Sequence Diagram kelola Anggota	50
Gambar 4.15 Sequence Diagram Kelola Buku	51
Gambar 4.16 Sequence Diagram Meminjam Buku	52
Gambar 4.17 Sequence Diagram Kelola Peminjaman	53
Gambar 4.18 Sequence Diagram Kelola Kecamatan	54
Gambar 4.19 Sequence Diagram Kelola Kriteria	44
Gambar 4.20 Sequence Diagram Mengolah Reward	56
Gambar 4.21 Activity Diagram Daftar Anggota.....	57

Gambar 4.22 Activity Diagram Kelola Pendaftaran	58
Gambar 4.23 Activity Diagram Kelola Anggota	59
Gambar 4.24 Activity Diagram Kelola Buku	59
Gambar 4.25 Activity Diagram Meminjam Buku.....	60
Gambar 4.26 Activity Diagram Kelola Peminjaman	61
Gambar 4.27 Activity Diagram Kelola Kecamatan	61
Gambar 4.28 Activity Diagram Kelola Kriteria.....	62
Gambar 4.29 Activity Diagram Mengolah Reward	63
Gambar 4.30 Satechart Diagram Tambah Anggota	63
Gambar 4.31 Satechart Diagram Edit Anggota.....	64
Gambar 4.32 Satechart Diagram Hapus Anggota	64
Gambar 4.33 Satechart Diagram Tambah Pegawai	64
Gambar 4.34 Satechart Diagram Edit Pegawai.....	65
Gambar 4.35 Satechart Diagram Hapus Pegawai	65
Gambar 4.36 Satechart Diagram Tambah Buku	65
Gambar 4.37 Satechart Diagram Edit Buku.....	66
Gambar 4.38 Satechart Diagram Hapus Buku	66
Gambar 4.39 Satechart Diagram Tambah Peminjaman.....	66
Gambar 4.40 Satechart Diagram Edit Peminjaman	67
Gambar 4.41 Satechart Diagram Hapus Peminjaman.....	67
Gambar 4.42 Satechart Diagram Tambah Kriteria	67
Gambar 4.43 Satechart Diagram Edit Kriteria.....	68
Gambar 4.44 Satechart Diagram Hapus Kriteria	68
Gambar 4.45 Satechart Diagram Tambah Kecamatan.....	68
Gambar 4.46 Satechart Diagram Edit Kecamatan	69

Gambar 4.47 Satechart Diagram Hapus Kecamatan.....	69
Gambar 4.48 Satechart Diagram Tambah Reward	69
Gambar 4.49 Satechart Diagram Edit Reward.....	70
Gambar 4.50 Satechart Diagram Hapus Reward	70
Gambar 4.51 Halaman Utama Anggota.....	71
Gambar 4.52 Halaman Pendaftaran	72
Gambar 4.53 Halaman Kategori Buku.....	73
Gambar 4.54 Halaman Form Peminjaman.....	74
Gambar 4.55 Halaman Login Pegawai	75
Gambar 4.56 Halaman Kelola Pegawai	75
Gambar 4.57 Halaman Kelola Buku	76
Gambar 4.58 Halaman Kelola Kecamatan.....	76
Gambar 4.59 Halaman Kelola Pendaftaran.....	77
Gambar 4.60 Halaman Kelola Anggota	77
Gambar 4.61 Halaman Kelola Kriteria	78
Gambar 4.62 Halaman Kelola Reward Pengunjung	78
Gambar 4.63 Halaman Hasil Perangkingan	79



DAFTAR TABEL

Tabel 2.3 Use Case Diagram.....	10
Tabel 2.4 Class Diagram.....	11
Tabel 2.5 Sequence Diagram.....	12
Tabel 2.6 Activity Diagram.....	13
Tabel 2.7 Statechart Diagram.....	14
Tabel 4.1 Rating Kecocokan Dari Setiap Alternatif.....	27
Tabel 4.2 Proses Bisnis.....	32
Tabel 4.4 Narasi <i>Use Case</i> Daftar Anggota.....	35
Tabel 4.5 Narasi <i>Use Case</i> Kelola Pendaftaran.....	36
Tabel 4.6 Narasi <i>Use Case</i> Kelola Anggota.....	37
Tabel 4.7 Narasi <i>Use Case</i> Kelola Buku.....	37
Tabel 4.8 Narasi <i>Use Case</i> Meminjam Buku.....	38
Tabel 4.9 Narasi <i>Use Case</i> Kelola Peminjaman.....	39
Tabel 4.10 Narasi <i>Use Case</i> Kelola Kecamatan.....	40
Tabel 4.11 Narasi <i>Use Case</i> Kelola Kriteria.....	41
Tabel 4.12 Narasi <i>Use Case</i> Mengolah Reward.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran1 Buku Konsutan Skripsi

Lampiran2 Lembar Revisi Sidan Skripsi

Lampiran3 Biodata Penulis

