

RANCANG BANGUN APLIKASI PERPUSTAKAAN MENGUNAKAN METODE *EXTREME PROGRAMMER*(XP) DI PERPUSTAKAAN SMPN 29 PEKANBARU

Fadhil muhammad¹, Elvira Asril², Susi Handayani³

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Lancang Kuning

(Jl. Yos Sudarso KM. 8 Rumbai, Pekanbaru, Riau, telp. 0811 753 2015)

e-mail: fadhilmuhammad261297@gmail.com, elvira@unilak.ac.id,
susi@unilak.ac.id

ABSTRAK

SMPN 29 Pekanbaru merupakan sekolah menengah pertama yang berlokasi di Jl. Tegal Sari kelurahan umban sari kecamatan rumbai kota pekanbaru yang sudah berakreditasi A. SMPN 29 pekanbaru juga memiliki perpustakaan sebagai sarana belajar bagi siswa siswi nya belajar bagi siswa siswi yang membutuhkan referensi dari mata pelajaran yang mereka tempuh. Perpustakaan SMPN 29 Pekanbaru memiliki beberapa point program jangka pendek salah satunya yaitu : mengelola dan mengorganisasikan bahan Pustaka dengan sistem tertentu sehingga memudahkan pengawas serta penggunanya dan juga *entry* data berbasis TIK. Perpustakaan SMPN 29 Pekanbaru masih menggunakan sistem *manual* dimana siswa yang ingin meminjam buku harus menulis Namanya di buku besar. Dengan adanya sistem baru ini pengawas perpustakaan dan sekolah akan dimudahkan dalam pengelolaan data buku dan pengelolaan peminjaman dan pengembalian buku. Pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak yaitu *Extreme Programming* (XP) dan Menggunakan alat bantu perancangan *Unified Modelling Language* (UML). Hasil dari penelitian ini yaitu terbentuknya sistem informasi yang akan memudahkan proses peminjaman dan pengembalian buku di Perpustakaan SMPN 29 Pekanbaru.

Kata kunci :Perpustakaan, Website, *Extreme Programming* (XP)