

BAB II

PELAKSANAAN PROGRAM

2.1 Program-Program yang dilaksanakan

Kegiatan Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) terdiri dari dua jenis kegiatan, yaitu Program Kerja Individu dan Program Kerja Kelompok, yang dilaksanakan di Desa Banjarmasin, Kecamatan Penengahan, Kabupaten Lampung Selatan pada tanggal 21 Juli -20 Agustus 2025.

2.1.1. Program Kerja Individu

Berikut adalah tabel dari program kerja individu:

Tabel 2.1 Program Kerja Individu

Rencana	Tujuan
1. PEMBUATAN APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK PENGUNJUNG PERPUSTAKAAN DESA BANJARMASIN KECAMATAN PENENGAHAN KABUPATEN LAMPUNG SELATAN	1. Membuat aplikasi ini berguna untuk menyimpan data pengunjung yang datang ke dalam perpustakaan desa Banjarmasin.

2.2. Waktu Kegiatan

Pelaksanaan program kerja yang dilakukan sesuai jadwal kegiatan yang telah ditentukan dan disusun oleh penulis dalam menerapkan kegiatan program kerja. Adapun uraian kegiatan dan waktu pelaksanaan kegiatan sebagai berikut

Tabel 2.2 Waktu Kegiatan program kerja individu

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Jumat,1 Agustus 2025 sd Senin, 18 Agustus 2025	Proses pembuatan aplikasi berbasis web pengunjung perpustakaan
2	Selasa,19 Agustus 2025	Penyerahan dan membimbing aplikasi berbasis web pengunjung perpustakaan

2.3 Hasil Kegiatan dan Dokumentasi

Berdasarkan program PKPM yang telah dibuat dan telah dilaksanakan berikut adalah uraian dari hasil kegiatan dan dokumentasi:

2.3.1 Observasi Awal pembuatan aplikasi berbasis web pengunjung perpustakaan

Observasi pembuatan aplikasi berbasis web pengunjung perpustakaan dilakukan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang operasional dan tantangan yang dihadapi. Wawancara singkat dengan aparatur desa menjadi bagian penting dari proses ini, dan hasilnya akan dianalisis dalam laporan individu.

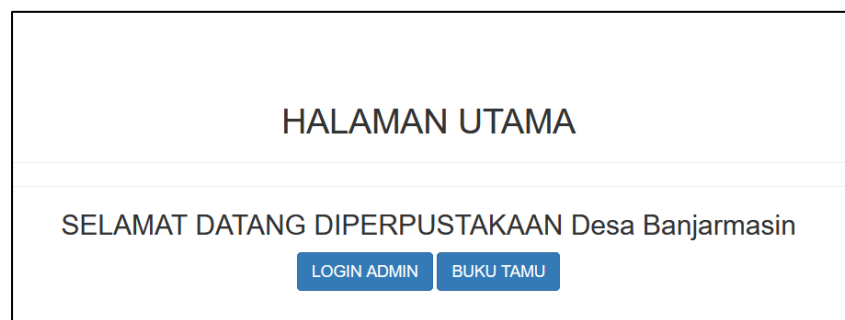


2.3.2 Fitur-Fitur Yang Ada Di Aplikasi Berbasis Web

Aplikasi berbasis web ini menggunakan bahasa pemrograman php yang dimana bahasa ini bisa digunakan dalam pengembangan aplikasi dinamis dan interaktif.

1. Halaman utama

Berisi kita ingin masuk sebagai tamu atau masuk sebagai admin

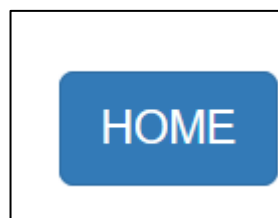


Gambar 2. 2 Halaman utama

2. Buku tamu

Jika kita meng klik buku tamu akan muncul tampilan:

- Home sebagai tombol Kembali ke halaman utama



Gambar 2. 3 Tombol Home

3. Form anggota

Sebagai mengisi buku tamu yang sudah memiliki kartu



perpustakaan dengan mengisi id anggota saja

Gambar 2.4 Form Anggota

4. Form Non Anggota

Untuk mengisi data pengunjung yang belum memiliki kartu perpustakaan

FORM NON ANGGOTA	
Nama Pengunjung	Masukan Nama Pengunjung
Alamat	Alamat Pengunjung
Instansi	Asal Instansi
Tujuan	-Tujuan Kunjungan-
Simpan	
Created By Anando bill	

Gambar 2.5 Halaman Non Anggota

5. Login Admin

Ketika kita meng klik login admin maka kita akan masuk ke dalam

MENU LOGIN
Aplikasi Perpustakaan

Username :

Password :

halaman menu login perpustakaan

Gambar 2.6 Menu Login Admin

6. Halaman Utama Admin

Berisi sambutan

Aplikasi Management Perpustakaan	Home	DATA ADMIN	PENDAFTARAN	CETAK KARTU	LAPORAN	LOGOUT
SELAMAT DATANG DIHALAMAN Desa banjarmasin						

Gambar 2.7 Halaman Utama Admin

7. Data Admin

Berisi username dan nama admin bisa menghapus dan mengupdate data admin

DATA ADMIN Desa banjarmasin			
<button>TAMBAH DATA</button>			
No	Username	Nama Lengkap	Aksi
1	admin	erick irwansyah	<button>UPDATE</button> <button>DELETE</button>
2	adminn	bili	<button>UPDATE</button> <button>DELETE</button>
3	popi	popi	<button>UPDATE</button> <button>DELETE</button>

Gambar 2.8 Data Admin

8. Pendaftaran

Disini kita mengisi data untuk calon anggota perpustakaan supaya bisa mencetak kartu perpustakaan

MENU PENDAFTARAN

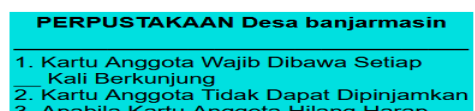
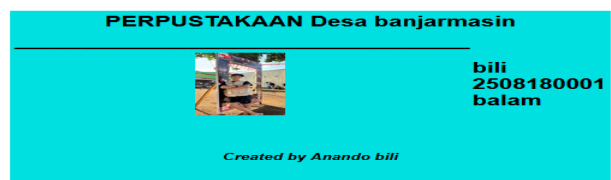
Nomor Anggota	:	2508310001
Nama Anggota	:	Masukan Nama Calon Anggota
Asal Instansi	:	Masukan Nama Instansi
Alamat	:	Masukan Alamat Calon Anggota
Foto	:	Browse... No file selected.
		SIMPAN

Gambar 2.9 Pendaftaran

9. Halaman Cetak Kartu

Ini untuk melihat data kartu yang sudah di isi datanya dan bisa langsung cetak disini

NO	FOTO	NO ANGGOTA	NAMA	ALAMAT	AKSI
1		1809290002	ERICK IRWANSYAH	SUKARAJA	<button>CETAK KARTU</button>
2		1809290003	meyki andiansyah	lubuk sahung	<button>CETAK KARTU</button>
3		1809300001	japriansyah	merawan 12	<button>CETAK KARTU</button>
4		1809300002	reza andiansyah	bengkulu	<button>CETAK KARTU</button>
5		2508190001	bili	batim	<button>CETAK KARTU</button>
6		2508180011	adam	teluk ujung	<button>CETAK KARTU</button>
7		2508190001	osa	tanjungan	<button>CETAK KARTU</button>



Gambar 2.10 Halaman Cetak Kartu

10. Laporan

Berguna untuk mencetak data laporan masuk pengunjung perpustakaan yang berstatus anggota maupun non anggota

PILIH PERIODE KUNJUNG

DARI :	SAMPAI :
31 / 08 / 2025	31 / 08 / 2025
LAPORAN KUNJUNGAN ANGGOTA	

DARI :	SAMPAI :
31 / 08 / 2025	31 / 08 / 2025
LAPORAN KUNJUGAN NON ANGGOTA	

Gambar 2.11 Laporan

2.3.3 Membimbing Cara Menggunakan Aplikasi Berbasis Web Pengunjung Perpustakaan

Setelah selesai pembuatan aplikasi berbasis website maka dilakukan pembimbingan cara penggunaan fitur-fitur yang ada didalam aplikasi berbasis web ini agar mudah digunakan.

Gambar 2.12 Membimbing Cara Penggunaan Aplikasi



2.3.4 Penyerahan Aplikasi Pengunjung Perpustakaan

Setelah melakukan observasi,wawancara,pembuatan aplikasi berbasis web maka dilakukan penyerahan kepada aparaturnya Desa Banjarmasin

Gambar 2.13 Penyerahan aplikasi berbasis website



2.4 Dampak Kegiatan Bagi Pelaku UMKM

Berikut adalah hasil kegiatan dan dokumentasi PKPM di Desa Banjarmasin,

Kecamatan Penengahan, Lampung Selatan :

2.4.1. Manfaat Bagi Petugas Perpustakaan

- Sudah memiliki aplikasi khusus untuk mengelola data pengunjung
- Mempermudah petugas perpustakaan dalam membuat laporan pengunjung
- Data tersimpan di database jadi tidak mudah rusak

2.4.2. Manfaat Bagi Masyarakat Desa

- Masyarakat bisa membuat kartu perpustakaan untuk meminjam buku
- Meningkatkan minat Masyarakat untuk datang ke perpustakaan

2.4.3. Manfaat Bagi Mahasiswa PKPM

- Memperoleh wawasan baru tentang pembelajaran memenuhi permintaan klien tentang aplikasi yang akan dibuat
- Mendapatkan pengalaman praktis dalam menerapkan ilmu desain dan pemograman
- Meningkatkan problem solving mahasiswa
- Mahasiswa mendapatkan ide ide kreatif yang dapat digunakan Ketika bekerja