

ABSTRAK

Fielix Yudhianto (03081200033)

PENGEMBANGAN APLIKASI PEMINJAMAN BUKU DI PERPUSTAKAAN DENGAN PENGIMPLEMENTASIAN QR CODE BERBASIS MOBILE ANDROID

(xii + 80 halaman; 47 gambar; 16 tabel; 1 lampiran)

Perpustakaan merupakan fasilitas yang diberikan oleh lembaga pendidikan sebagai prasarana proses kegiatan belajar mengajar bagi para pengguna. Keberadaan sebuah perpustakaan sangat membantu pengguna untuk menambah pengetahuan serta meningkatkan pengetahuan dan wawasan bagi para pengguna di lingkungan perguruan tinggi. Pengguna sering mengeluh terhadap metode penginputan data yang masih manual, dan kurang efektif, serta sulit dalam menemukan buku yang diperlukan. Aplikasi tersebut dibuat dalam bentuk *Mobile Application* menggunakan framework *Flutter* dan bahasa yang digunakan yaitu *Dart Language*, dan menggunakan *database* yang dibuat oleh *MySQL*. Metode penelitian yang digunakan adalah teknik *Waterfall*, dengan hasilnya aplikasi tersebut dibuat untuk mengatasi semua masalah yang ada pada perpustakaan, dengan tujuan agar dapat memudahkan aktivitas pengguna dan admin di perpustakaan.

Kata kunci : Perpustakaan, *Mobile Application*, *Flutter*, *Dart*, *MySQL*.

Referensi : 29 (2005 – 2023)

ABSTRACT

Fielix Yudhianto (03081200033)

DEVELOPMENT OF A BOOK LENDING APPLICATION IN THE LIBRARY BY IMPLEMENTING A QR CODE BASED ON ANDROID MOBILE

(xii + 80 pages; 47 figures; 16 tables; 1 appendixes)

Libraries are facilities provided by educational institutions as infrastructure for the teaching and learning process for users. The existence of a library really helps users to increase their knowledge and increase the knowledge and insight of users in the university environment. Users often complain that the data input method is still manual and less effective, and it is difficult to find the books they need. The application was created in the form of a Mobile Application using the Flutter framework and the language used is Dart Language, and uses a database created by MySQL. The research method used is the Waterfall technique, with the results that the application was created to overcome all existing problems in the library, with the aim of facilitating user and admin activities in the library.

Keywords: Library, Mobile Application, Flutter, Dart, MySQL.

Reference : 29 (2005 – 2023)