

ABSTRAK

Rivaldy, Vidie Mochammad., Yani, Erwan., Jaeundin, Jajang. 2014.
Pembuatan Program Aplikasi Perpustakaan di AMIK Garut Berbasis Android

Seiring dengan tingkat mobilitas yang tinggi, beberapa tahun terakhir tengah marak perangkat bergerak atau *mobile device*. Salah satu perangkat *mobile* yang paling pesat adalah *Handphone* dimana hampir setiap orang memilikinya. Salah satu pemrograman *mobile* yang banyak digunakan adalah *Android*, contohnya *handphone* dan sejenisnya. Aplikasi *mobile* mengalami perkembangan yang cukup signifikan dari tahun ke tahun. Yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mempermudah seseorang untuk mendapatkan informasi tentang perpustakaan di AMIK Garut menggunakan program aplikasi perpustakaan di AMIK Garut berbasis android.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (penelitian dan pengembangan), yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada buat. Sedangkan metode perancangan program menggunakan model *Waterfall*. Perangkat lunak yang digunakan adalah: *Sistem Operasi Microsoft Windows 7 Professional, Eclipse Galileo Win 32, ADT 8.0.1, Android SDK*, dan *Java Development kit 1.6.0*.

Hasil dari penelitian ini adalah Dengan Aplikasi ini maka mahasiswa tidak perlu bersusah payah mendatangi kampus hanya untuk meminjam buku dan buku yang ingin di pinjam pun sudah di pinjam oleh mahasiswa lain oleh karena itu dengan aplikasi ini maka kita akan dapat mengetahui apa saja buku yang tersedia di perpustakaan AMIK Garut dan mengetahui jumlah buku bahkan status buku tersebut apakah ada atau sedang di pinjam.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, Ismail. 2005:9. Pemrograman Dasar. Yogyakarta
- Hariyanto, Bambang. 2004. Sistem Manajemen Basis Data. Bandung. Informatika.
- Hidayat, R. and Kurniadi, D., 2010. Implementasi Manajemen Proyek Dalam Pembuatan Program Aplikasi e-Library.
- Kurniadi, Dede., 2014. Rancang Bangun Aplikasi Sistem Pemilihan Kepala Desa Yang Terintegrasi Dengan SMS Gateway. Jurnal Wawasan Ilmiah, 6(11).
- Kurniadi, Dede., 2014. Perancangan Arsitektur Sistem E-academic dengan Konsep Kampus Digital Menggunakan Unified Software Development Process (USDP). Jurnal Wawasan Ilmiah, 5(10).
- Kurniadi, Dede., 2013. Pemrograman Borland C++ Builder 6 Revisi Ketiga. Garut. AMIK Garut
- Munir, Lidya. 2006:7. Bahasa Pemrograman II. Bandung Informatika.
- Mulyadi. 2010. Membuat Aplikasi untuk Android. Yogyakarta: Multimedia Center Publishing.
- Nugroho, Adi. 2005. Rational Rose untuk Pemodelan Berorientasi Objek. Bandung.
- Oetomo. 2005:125. Discovering Computers: Fundamentals. 3th Edition. Singapore. Thomson.
- Safaat, Nazaruddin. 2012. Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung. Informatika.
- Salahuddin. 2011. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Bandung. Modula. Informatika.
- Sommerville, Ian. 2003. Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)/Ian Sommerville; alih bahasa, Dra.Yuhilza Hanum M.Eng, ; Hilarius Wibi Hardani. Ed.6, Erlangga, Jakarta.
- Tresca. Henri . 2008:55. Rekayasa Perangkat Lunak Yogyakarta: Multimedia Center Publishing.