

**PEMANFAATAN METODE DESIGN THINKING
PADA PENGEMBANGAN WEBSITE RUANG BACA FASILKOM
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh

Andri Febriansyah

09031381924109

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMANFAATAN METODE DESIGN THINKING PADA
PENGEMBANGAN WEBSITE RUANG BACA FASILKOM
UNIVERSITAS SRIWIJAYA

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian
Studi di program studi Sistem Informasi SI

Oleh :

Andri Febriansyah 09031381924109

Mengetahui, Ketua
Jurusan,



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP. 197811172006042001

Palembang, Mei 2023
Pembimbing,



M. Rudi Sanjaya, S.Kom.,M.Kom.
NIP. 198611272019031005

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Andri Febriansyah

NIM : 09031381924109

Program Studi : Sistem Informasi Bilingual (S1)

Judul Skripsi : Pemanfaatan Metode Design Thinking

Pada Pengembangan Website Ruang Baca Fasilkom
Universitas Sriwijaya

Hasil Pengecekan Software iThenticate/Turnitin : 17 %

Menyatakan bahwa laporan skripsi dengan versi susunan artikel ilmiah yang sudah dipublikasikan didalam laporan saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.

Palembang, 25 Mei 2023



Andri Febriansyah
NIM. 09031381924109

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah accepted jurnal di (JIRE) Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika
(Sinta 4) pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 19 April 2023

Nama : Andri Febriansyah

Nim : 09031381924109

Judul Jurnal : Pengembangan Website Ruang Baca Fasilkom Universitas
Sriwijaya Menggunakan Metode Design Thinking

Tim Pembimbing :

1. Pembimbing : M. Rudi Sanjaya, S.Kom.,M.Kom :



Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP.197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

**“Jangan mengharapkan semuanya bisa jadi lebih mudah,
berharaplah agar dirimu bisa jadi lebih baik”**

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- ❖ Diri Sendiri**
- ❖ Ayah, Ibu, Kakak dan Adek kesayanganku**
- ❖ Sahabat dan Teman Teman Seperjuangan**
- ❖ Dosen Pembimbing Saya**
- ❖ Para Dosen, Pegawai, dan Staff Fasilkom Unsri**
- ❖ Almamaterku, Universitas Sriwijaya**

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan pada Allah SWT atas limpahan ridho, rahmat, rezeki, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **Pemanfaatan Metode Design Thinking Pada Pengembangan Website Ruang Baca Fasilkom Universitas Sriwijaya**”. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Selama penyusunan dan penulisan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak sehingga akhirnya segala hambatan dapat diatasi dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan anugrah, berupa ilmu yang bermanfaat, kesempatan serta kesehatan jasmani dan rohani sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan tugas akhir.
2. Kedua Orang tua dan saudara yang senantiasa mendukung saya, mendoakan dan memberikan semangat sebagai motivasi saya untuk melakukan yang terbaik.
3. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Endang Lestari Ruskan S.Kom. M.T selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer.

5. Bapak Rudy Sanjaya, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas akhir yang senantiasa memberikan bimbingan, saran dan arahan serta ilmu yang bermanfaat selama proses penulisan tugas akhir.
6. Seluruh dosen Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
7. Seluruh staf jurusan Sistem Informasi yang telah membantu dalam kelancaran proses administrasi dan akademik selama masa perkuliahan.
8. Para teman
9. Seluruh Rekan- Rekan kelas Sistem Informasi Bilingual A angkatan 2019, teman-teman organisasi di HIMSI, kakak tingkat dan adik tingkat yang telah membantu dan memberikan informasi selama perkuliahan.

Penulis sadar masih banyak kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini, maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai masukan dengan harapan agar menjadi lebih baik lagi kedepannya.

Demikianlah tugas akhir ini dibuat, penulis berharap semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca khususnya bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya secara langsung ataupun tidak langsung sebagai sumbangan pikiran dalam peningkatan mutu pembelajaran.

Palembang, 25 Mei 2023

Andri Febriasnyah
NIM. 09031381924109

**PEMANFAATAN METODE DESIGN THINKING PADA
PENGEMBANGAN WEBSITE RUANG BACA FASILKOM
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

Oleh

Andri Febriansyah

09031381924109

ABSTRAK

Ruang baca fasilkom unsri mengalami kerusakan server yang menyebabkan *website* nya tidak bisa lagi di akses jadi untuk proses peminjaman buku dan proses pengembalian buku saat ini masih menggunakan kertas dan memakan waktu lama, jam operasional dari perpustakaan yang terbatas serta diperlukannya petugas ruang baca untuk proses pengembalian buku. Dalam melakukan pengukuran kualitas suatu *website* dapat dilakukandengan keterlibatan user atau pengguna dalam pembuatan *website*. Pendekatan *design thinking* diterapkan untuk memahami permasalahan pengguna dan menciptakan *user interface* dan *user experience* yang baik untuk *website* ruang baca fasilkom unsri yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Website* ini dibangun untuk membantu pihak ruang baca dalam mengelola data dan transaksi buku, serta memudahkan proses pencarian buku yang dibutuhkan tanpa harus menunggu lama.

Kata kunci : *design thinking*, pengembangan, ruang baca, perguruan tinggi, peminjaman buku

**UTILIZATION OF THE DESIGN THINKING METHOD IN THE
DEVELOPMENT OF THE SRIWIJAYA UNIVERSITY FACILITY
READING ROOM WEBSITE**

By

Andri Febriansyah

09031381924109

ABSTRACT

The Unsri Fasilkom reading room experienced a server failure which caused the website to no longer be accessed so the process of borrowing books and the process of returning books is currently still using paper and takes a long time, the operating hours of the library are limited and a reading room officer is required for the process of returning books. In measuring the quality of a website, it can be done by involving the user or users in making the website. The design thinking approach is applied to understand user problems and create a good user interface and user experience for the Unsri Fasilkom reading room website that suits user needs. This website was created to assist the reading room in managing data and book transactions, as well as to facilitate the process of finding the required book without having to wait long.

Keywords : *design thinking, development, reading rooms, universities, book borrowing*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Batasan Masalah	4
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Profil Fasilkom Universitas Sriwijaya	5
2.2 Visi dan Misi Fasilkom Universitas Sriwijaya	7
2.2.1 Visi	7
2.2.2 Misi	7
2.3 Tujuan Pendidikan	8
2.4 Struktur Organisasi	9
2.5 Sistem Informasi	10
2.6 Perancangan	10
2.7 Website	11
2.8 Kuesioner	12
2.9 Design Thinking	13
2.10 Pemustaka	14
2.11 Penelitian Terdahulu	15

BAB III	20
METODE PENELITIAN	20
3.1 Kerangka Penelitian.....	20
3.2 Objek Penelitian	21
3.3 Studi Literatur.....	21
3.4 Teknik Pengumpulan Data	21
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	21
3.6 Define	22
3.7 Ideate	22
3.8 Prototype	23
3.9 Testing	23
3.10 Questionnaire Deployment.....	24
3.11 Score Calculation.....	24
3.12 Adjective Ratings	24
3.13 Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	25
BAB IV	26
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	26
4.1. Empathize	26
4.2. Define	32
4.3. Ideate	34
4.3.1. Pengumpulan Ide Solusi.....	34
4.4. Prototype	36
4.4.1. Unified Modeling Language	36
4.5. Test	98
4.6. Implementation and Unit Testing	101
4.7. Integration and System Testing.....	117
BAB V.....	118
KESIMPULAN DAN SARAN	118
5.1. Kesimpulan.....	118
5.2. Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN.....	A-1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Struktur Organisasi Fasilkom Unsri.....	9
Gambar 2. 2	Tahapan Design Thinking.....	13
Gambar 4. 1	User Persona Pak Irawan.....	26
Gambar 4. 2	User Personal Ibu Rika Muliani	27
Gambar 4. 3	User Persona Dwi Ilmi Kayana	27
Gambar 4. 4	User Persona Winda Shafira.....	28
Gambar 4. 5	User Persona A. Salman Alfarizi.....	28
Gambar 4. 6	Empathy Map Admin Pak Irawan	29
Gambar 4. 7	Empathy Map Ibu Rika Muliani	30
Gambar 4. 8	Empathy Map Dwi Ilmi Kayana.....	30
Gambar 4. 9	Empathy Map Winda Shafira	31
Gambar 4. 10	Empathy Map A. Salman Alfarizi	32
Gambar 4. 11	Use Case Diagram	36
Gambar 4. 12	Login.....	37
Gambar 4. 13	Melihat data pengguna.....	38
Gambar 4. 14	menambahkan akun pengguna.....	39
Gambar 4. 15	update data pengguna	40
Gambar 4. 16	menghapus akun data pengguna	41
Gambar 4. 17	menambahkan data buku	42
Gambar 4. 18	edit data buku.....	43
Gambar 4. 19	melihat detail data buku.....	44
Gambar 4. 20	menghapus data buku	45
Gambar 4. 21	menambahkan kategori	46
Gambar 4. 22	mengedit kategori	47
Gambar 4. 23	menghapus kategori.....	48
Gambar 4. 24	menambahkan rak	49
Gambar 4. 25	mengedit rak	50
Gambar 4. 26	menghapus rak.....	51
Gambar 4. 27	menambahkan peminjaman buku	52
Gambar 4. 28	detail peminjaman buku.....	53
Gambar 4. 29	pengembalian buku.....	54
Gambar 4. 30	menghapus buku yang dipinjam	55
Gambar 4. 31	melihat data pengembalian buku	56
Gambar 4. 32	menghapus data pengembalian buku	57
Gambar 4. 33	melihat detail peminjaman data buku	58
Gambar 4. 34	melihat data pengembalian buku	59
Gambar 4. 35	melakukan pencarian buku	60
Gambar 4. 36	update data anggota	61
Gambar 4. 37	Sequence Diagram Login	62
Gambar 4. 38	Sequence Diagram Melihat data pengguna	63

Gambar 4. 39	Sequence Diagram menambahkan akun pengguna	64
Gambar 4. 40	Sequence Diagram update data pengguna	65
Gambar 4. 41	Sequence Diagram menghapus data pengguna.....	66
Gambar 4. 42	Sequence Diagram menambahkan data buku	67
Gambar 4. 43	Sequence Diagram edit data buku	68
Gambar 4. 44	Sequence Diagram melihat detail data buku	69
Gambar 4. 45	Sequence Diagram menghapus data buku	70
Gambar 4. 46	Sequence Diagram menambahkan kategori.....	71
Gambar 4. 47	Sequence Diagram mengedit kategori.....	72
Gambar 4. 48	Sequence Diagram menghapus kategori.....	73
Gambar 4. 49	Sequence Diagram menambah rak	74
Gambar 4. 50	Sequence Diagram mengedit rak.....	75
Gambar 4. 51	Sequence Diagram menghapus rak.....	76
Gambar 4. 52	Sequence Diagram detail peminjaman buku	77
Gambar 4. 53	Sequence Diagram menambahkan peminjaman buku.....	78
Gambar 4. 54	Sequence Diagram pengembalian buku.....	79
Gambar 4. 55	Sequence Diagram menghapus buku yang di pinjam.....	80
Gambar 4. 56	Sequence Diagram melihat data pengembalian buku.....	81
Gambar 4. 57	Sequence Diagram menghapus data pengembalian buku.....	82
Gambar 4. 58	Sequence Diagram Mahasiswa melihat data peminjaman buku..	83
Gambar 4. 59	Sequence Diagram Mahasiswa melihat data pengembalian buku.	83
Gambar 4. 60	Sequence Diagram pencarian buku.....	84
Gambar 4. 61	Sequence Diagram Update data anggota	85
Gambar 4. 62	Class Diagram.....	86
Gambar 4. 63	Prototype Halaman Login.....	87
Gambar 4. 64	Prototype Halaman Utama.....	87
Gambar 4. 65	Prototype Data Pengguna	88
Gambar 4. 66	Prototype Menambahkan Akun Pengguna	88
Gambar 4. 67	Prototype Update Data Pengguna	89
Gambar 4. 68	Prototype Data Buku.....	89
Gambar 4. 69	Prototype Edit Data Buku.....	90
Gambar 4. 70	Prototype Detail Data Buku.....	90
Gambar 4. 71	Prototype Menambahkan Data Buku.....	91
Gambar 4. 72	Prototype Data Kategori	91
Gambar 4. 73	Prototype Edit Data Kategori	92
Gambar 4. 74	Prototype Data Rak.....	92
Gambar 4. 75	Prototype Edit Data Rak.....	93
Gambar 4. 76	Prototype Data Peminjaman Buku.....	93
Gambar 4. 77	Prototype Data Tambah Peminjaman Buku.....	94
Gambar 4. 78	Prototype Data Kembali Pinjam Buku	94
Gambar 4. 79	Prototype Data Pengembalian Buku.....	95
Gambar 4. 80	Prototype Data Detail Pengembalian Buku	95

Gambar 4. 81	Prototype Data mahasiswa Peminjaman Buku	96
Gambar 4. 82	Prototype Data mahasiswa Pengembalian Buku.....	96
Gambar 4. 83	Prototype Pencarian Buku	97
Gambar 4. 84	Prototype Data mahasiswa.....	97
Gambar 4. 85	Halaman Login	101
Gambar 4. 86	Halaman Utama	102
Gambar 4. 87	Halaman Data Pengguna.....	102
Gambar 4. 88	Halaman Menambahkan Akun Pengguna.....	103
Gambar 4. 89	Halaman Update Data Pengguna	103
Gambar 4. 90	Halaman Menghapus Akun Pengguna.....	104
Gambar 4. 91	Halaman Data Buku.....	105
Gambar 4. 92	Halaman Menambahkan Data Buku	105
Gambar 4. 93	Halaman Mengedit Data Buku	106
Gambar 4. 94	Halaman Detail Data Buku	106
Gambar 4. 95	Halaman Menghapus Data Buku	107
Gambar 4. 96	Halaman Menambahkan Kategori	108
Gambar 4. 97	Halaman Menghapus Kategori	109
Gambar 4. 98	Halaman Menambahkan Rak.....	109
Gambar 4. 99	Halaman Menghapus Rak.....	110
Gambar 4. 100	Halaman Data Peminjaman	111
Gambar 4. 101	Halaman Tambah Peminjaman	111
Gambar 4. 102	Halaman Pengembalian Buku.....	112
Gambar 4. 103	Halaman Menghapus Peminjaman	113
Gambar 4. 104	Halaman Data Pengembalian.....	113
Gambar 4. 105	Halaman Melihat Detail Pengembalian	114
Gambar 4. 106	Halaman Menghapus Pengembalian.....	115
Gambar 4. 107	Halaman Menambahkan Denda.....	115
Gambar 4. 108	Halaman Mengedit Denda	116

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Tahap Penelitian	20
Tabel 3. 2	Tahapan Penggunaan System Usability Scale (SUS)	23
Tabel 3. 3	Adjective Ratings	25
Tabel 3. 4	Jadwal Penelitian	25
Tabel 4. 1	Point Of View (POV)	33
Tabel 4. 2	Kuesioner System Usability Scale (SUS)	98
Tabel 4. 3	Hasil Kuesioner	99
Tabel 4. 4	Nilai Perhitungan Akhir SUS	100
Tabel 4. 5	Pengujian BlackBox	117

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Form Wawancara.....	A-1
Lampiran 2 Kuesioner Penelitian	B-1
Lampiran 3 Jawaban Kuesioner	C-1
Lampiran 4 Pengecekan Similarity	B-1
Lampiran 5 Hasil Pengecekan Turnitin.....	E-1
Lampiran 6 Bukti Proses Submitted.....	F-1
Lampiran 7 Bukti Proses In Review	G-1
Lampiran 8 Proses Revesion Requeired.....	H-1
Lampiran 9 Bukti Proses In Editing	I-1
Lampiran 10 Bukti Published.....	J-1
Lampiran 11 Letter Off Acceptence (LoA).....	K-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu tanda dari kemajuan perkembangan teknologi semakin pesat memberikan dampak kemudahan bagi setiap pengguna dalam mengakses dan mendapatkan informasi (Priyadi et al., 2020). Teknologi menunjang para pengguna untuk merasakan kemudahan dalam mengakses informasi secara digital kapanpun informasi tersebut dibutuhkan.

Menurut hasil observasi dari ruang baca Fasilkom Unsri bahwa website Ruang Baca Server nya mengalami kerusakan yang menyebabkan website nya tidak bisa lagi di akses jadi untuk proses peminjaman buku dan proses pengembalian buku saat ini masih menggunakan kertas dan memakan waktu lama, jam operasional dari perpustakaan yang terbatas serta diperlukannya petugas Ruang Baca untuk proses pengembalian buku. Pengembangan minat baca merupakan salah satu bagian penting yang harus dikembangkan. Hal ini karena minat baca merupakan salah satu kunci kemajuan suatu bangsa karena penguasaan ilmu pengetahuan juga teknologi diawali dengan minat baca yang tinggi, bukan hanya sekedar menyimak dan mendengarkan semata menurut Nugraha, Zulela, Bintoro, (2018: 20-21). Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang tidak memakan waktu lama dan tidak memerlukan bantuan dari petugas Ruang Baca untuk mengembalikan buku dari para pengguna.

Salah satu perkembangan informasi yang di dimanfaatkan oleh Ruang Baca ialah website, karena website menjadi salah satu media yang dapat.

memberikan manfaat ganda bagi Ruang Baca website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi. Domain adalah nama unik yang dimiliki oleh sebuah institusi sehingga bisa diakses melalui internet, misalnya: ephi.id, yahoo.com, google.com dan lain-lain. Untuk mendapat sebuah domain harus disewa melalui register-register yang ditentukan (Simangunsong & Informatika, 2018). Ruang Baca dapat dikembangkan secara berbasis web sebagai bagian dari teknologi informasi dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengkomunikasikan kepada pengunjung tentang peminjaman dan pengembalian buku, yaitu sebagai sistem informasi Ruang Baca berbasis web. Untuk mendukung tujuan informasi yang ada di Ruang Baca dapat diakses dari mana saja tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu sehingga informasi tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal baik oleh Civitas maupun pengunjung Ruang Baca dalam mendukung aktifitasnya. Oleh sebab itu akan menjadi wadah bagi pengetahuan Civitas yang diharapkan dapat membantu dalam mengumpulkan, mengidentifikasi pengetahuan yang potensial, serta dapat saling memberikan informasi dan pengetahuan.

Dalam melakukan pengukuran kualitas suatu website dapat dilakukan dengan keterlibatan user atau pengguna dalam pembuatan website. Design Thinking adalah sebuah proses menciptakan ide-ide baru dan inovatif yang dapat memecahkan masalah (Brown, 2018). Berdasarkan informasi tersebut dibuat mengenai apa yang dibutuhkan pengguna, membuat solusi-solusi kreatif, membangun representasi dari solusi-solusi yang ditawarkan dan menguji hasil representasi yang telah dibangun sehingga

medapatkan feedback. Dalam metode Design Thinking terdapat 5 fase yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penelititertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PEMANFAATAN METODE DESIGN THINKING PADA PENGEMBANGAN WEBSITE RUANG BACA FASILKOM UNIVERSITAS SRIWIJAYA.”**

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang di dapat dari latar belakang adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi berbasis website di ruangbaca Fasilkom Unsri?
2. Bagaimana menerapkan Pemanfaatan metode Design Thinking pada pengembangan Website Ruang Baca FASILKOM UNSRI?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang, mengembangkan website Ruang Baca agar dapat memberikan kemudahan bagi mahasiswa melakukan peminjaman dan pengambilan buku.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Mempermudah peminjaman dan pengembalian buku di ruang bacaFasilkom Unsri.
2. Website peminjaman dan pengembalian buku di ruang baca dapat diakses secara online.

1.5 Batasan Masalah

Agar memperoleh penyelesaian yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dan tidak melebar pada masalah yang lain diperlukan suatu batasan dalam melakukan penelitian. Dalam pembatasan masalah, penulis menyajikan pembahasan:

1. Penelitian ini dilakukan di Universitas Sriwijaya pada bagian Ruang Baca FASILKOM UNSRI.
2. Menerapkan metode design thinking dalam mengembangkan website Ruang Baca FASILKOM UNSRI.
3. Aplikasi Ruang Baca FASILKOM UNSRI yang akan diterapkan berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL.
4. Aplikasi dapat di akses oleh semua mahasiswa Fasilkom Unsri secara online.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia N., "Pengembangan Sistem Informasi Pertanian Berbasis Kecerdasan Buatan (E-Tandur) Dalam Menunjang Pertumbuhan Pertanian Masyarakat Daerah Kabupaten Bandung Dengan Metode Geographic Information System (Gis) Dan Internet Of Things (Iot).," *Informatika Rekayasa Elektronika*, , Vol. 5, No. 1,P. 125, 2022.
- W. B. Bagye and M. Ashari, "Sistem infoormasi xx," *Misi*, pp. 14-20, 2018.
- W. L. Wahyusari R, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARA MENGGUNAKAN CAPASITIVE SENSOR DAN ARDUINO," *Informatika & Rekayasa Elektronika*, p. 161, 2021.
- Brown, "Design Thinking Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek," *Jurnal Saintifik Manajemen dan Akutansi*, vol. 4, no. 1, pp. 3-4, 2018.
- Jogiyanto, "Kualitas Informasi Dan Perceived Usefulness Terhadap Kepuasan Pengguna Akhir Software Analisis Kredit," vol. 10, no. 3, p. 249, 2020.
- Jogiyanto, "Perancangan Aplikasi Pemelihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 15, no. 1, p. 54, 2021.
- B. Mustafa, "Pemodelan Konsep Fundamental Repositori Institusi Di Perpustakaan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Dengan Menggunakan Framework Zachman," vol. 6, no. 1, pp. 20-21, 2018.
- Z. B. Nugraha, "Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Literasi

Membaca Siswa Di Sekolah Mis Hubbul Wathon Sei," *Analytica Islamica*, vol. 10, no. 1, p. 10 , 2018.

Priyadi, "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Kelas X MIPA dalam Pembelajaran Fisika," *Pendidikan Fisika Tadulako*, vol. 4, no. 1, pp. 53-54, 2020.

A. Simangungsong, "Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Berbasis Web," *Mantik Penusa*, vol. 2, no. 1, pp. 19- 211, 2018.

Lukman Hakim, "KECAMATAN PRAYA TIMUR, KABUPATEN LOMBOK TENGAH," *Informatika & Rekayasa Elektronika*, vol. 2, no. 1, p. 2, 2019.

M. P. K. A. & A. M. A. Azmi, "Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking,," vol. 3, no. 8, p. 7964, 2019.

M. & B. A. Puspitasari, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN METODE FAST (FRAMEWORK FOR THE APPLICATION SYSTEM THINKING) (STUDI KASUS : SMAN 1 NEGERI KATON).," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 1, pp. 69-77, 2021.

Kurniawan, "Pengembangan Sistem Informasi Pelayanan Desa Berbasis Web Dengan Metode Prototyping Pada Desa Leran,," *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, vol. 34, no. 1, p. 7, 2020.

"PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PERTANIAN BERBASIS KECERDASAN BUATAN (E-TANDUR) DALAM MENUNJANG PERTUMBUHAN PERTANIAN MASYARAKAT DAERAH

KABUPATEN BANDUNG DENGAN METODE GEOGRAPHIC
INFORMATION SYSTEM (GIS) DAN INTERNET OF THINGS (IOT).,"

Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika , vol. 5, no. 1,p. 122, 2022.