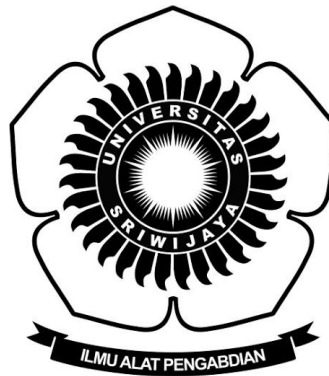


**PENGEMBANGAN *DIGITAL LIBRARY* BERBASIS ANDROID
DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN* (STUDI KASUS:
DINAS PERPUSTAKAAN PROVINSI SUMATERA SELATAN)**

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian
Studi di Program Studi Sistem Informasi S1



Oleh

Doni Saputra
NIM 09031381520065

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *DIGITAL LIBRARY* BERBASIS ANDROID DENGAN
METODE *USER CENTERED DESIGN* (STUDI KASUS: DINAS
PERPUSTAKAAN PROVINSI SUMATERA SELATAN)**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian
Studi di Program Studi Sistem Informasi S1

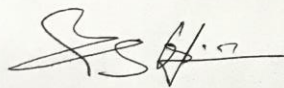
Oleh

Doni Saputra

NIM 09031381520065

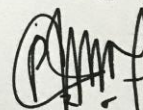
Palembang, Desember 2019

Pembimbing I,



Yadi Utama, S.Kom., M.Kom.
NIP 167901152008011008

Pembimbing II,



Putri Eka Sevtivuni, S.SI., M.T.
NIP 160810660989001

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi**



Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP 197811172006042001

HALAMAN PERSETUJUAN

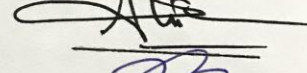
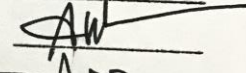

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 13 Desember 2019

Tim Penguji

- | | |
|------------------|-----------------------------|
| 1. Pembimbing I | : Yadi Utama, M.Kom. |
| 2. Pembimbing II | : Putri Eka Sevdiyuni, M.T. |
| 3. Ketua Penguji | : Allsela Meiriza, M.T. |
| 4. Penguji I | : Fathoni, S.T.,MMSI. |
| 5. Penguji II | : Pacu Putra Suarli, M.Cs. |



Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

“MOTTO”

*"For every minute you are angry, you lose sixty seconds
of happiness"*

"JUST BE YOURSELF, BE PROUD OF WHO YOU ARE"

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- Allah SWT
- Kedua Orang Tuaku dan saudaraku tercinta
- Keluarga Besarku
- Dosen Pembimbing dan Penguji
- Sahabat seperjuanganku
- Teman seperjuangan Sistem Informasi Bilingual 2015
- Almamaterku, Universitas Sriwijaya

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Doni Saputra

NIM : 09031381520065

Program Studi : Sistem Informasi Bilingual

Judul Skripsi : Pengembangan Digital Library Berbasis Android Dengan
Metode *User Centered Design* (Studi Kasus: Dinas
Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan)

Hasil Pengecekan *Software iThenticate/Turnitin* : 16 %

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

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



Palembang, Desember 2019



Doni Saputra

NIM. 09031381520065

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alam, segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya serta memberikan kesehatan, kekuatan, dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“PENGEMBANGAN *DIGITAL LIBRARY* BERBASIS ANDROID DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN* (STUDI KASUS: DINAS PERPUSTAKAAN PROVINSI SUMATERA SELATAN)”**.

Selama pembuatan Tugas Akhir ini, penulis banyak menemukan hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan dan pengarahan serta bantuan dari berbagai pihak, maka penulis dapat selesai. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
2. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak Yadi Utama, M.Kom. selaku pembimbing Tugas Akhir penulis
4. Ibu Putri Eka Sevtiyuni M.T. selaku pembimbing Tugas Akhir penulis
5. Ibu Mira Afrina, M.Sc., Bapak Fathoni, MMSI, dan Bapak Pacu Putra, M.Cs., selaku Dosen Penguji yang memberikan kritik dan saran untuk membuat Tugas Akhir ini semakin bagus dan baik.
6. Seluruh Dosen Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan ilmu terhadap penulis.
7. Kedua orang tua, Bapak Gali Purnama dan Ibu Betti Eliza, SE yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, doa, dan kasih sayang yang tiada henti-hentinya kepada penulis agar selalu ingat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini sampai tuntas tanpa adanya hambatan.
8. Kakak penulis, Hendro Purnomo, S.T. yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan.
9. Adelia Azahra selaku penyemangat dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
10. Buntu Brothers yang isinya para pria SIBIL A yang insha allah akan sukses di masa depan.

11. Apple Students Partner+, meisya, niffari, dan annisa yang telah memberi masukan dan dukungan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
12. Rekan seperjuangan penulis di Jurusan Sistem Informasi Bilingual 2015, terima kasih atas semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan.
13. Dan semua pihak yang telah membantu.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, baik teknis penulisan, bahasa maupun cara pemaparannya. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya, dan bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya pada umumnya serta dapat memberikan masukan sebagai sumbangan pikiran dalam rangka peningkatan mutu dalam pembelajaran.

Palembang, Desember 2019

Penulis,

Doni Saputra

09031381520065

**PENGEMBANGAN *DIGITAL LIBRARY* BERBASIS ANDROID DENGAN
METODE *USER CENTERED DESIGN* (STUDI KASUS: DINAS
PERPUSTAKAAN PROVINSI SUMATERA SELATAN)**

Oleh

Doni Saputra 09031381520065

ABSTRAK

Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan telah memanfaatkan teknologi informasi untuk mengelola anggota, pendaftaran anggota, peminjaman buku, dan pengembalian buku yang memudahkan kegiatan pegawai saat melakukan pengembalian buku, peminjaman buku, pendaftaran anggota dan mengelolah anggota, dan terus berusaha untuk menciptakan, mengembangkan dan melengkapi sistem informasi berbasis teknologi informasi yang terkomputerisasi. Saat ini perpustakaan mengalami kesulitan dalam penyampaian informasi terhadap pengunjung seperti informasi artikel baru, informasi buku baru, informasi koleksi buku, informasi mengenai perpustakaan karena pengunjung jarang membuka website perpustakaan, dan pengunjung sulit untuk mendapatkan rekomendasi buku yang diinginkan. Maka dari itu dibangunlah suatu *digital library* berbasis Android yang *user friendly* dan memiliki tingkat *usability* yang tinggi dengan menerapkan metode *User Centered Design* pada pengembangan sistem tersebut dan dibangunnya manajemen terhadap hubungan pengunjung dan perpustakaan.

Kata Kunci: Digital Library, Android, Perpustakaan

**ANDROID-BASED DIGITAL LIBRARY DEVELOPMENT USING USER
CENTERED DESIGN METHOD (CASE STUDY : LIBRARY OF SOUTH
SUMATERA PROVINCE)**

By

Doni Saputra

09031381520065

ABSTRACT

The South Sumatra Provincial Library Office has utilized information technology to manage members, member registration, book loans, and book returns that facilitate employee activities when returning books, borrowing books, registering members and managing members, and continuously striving to create, develop and complete the system information based on computerized information technology. Currently the library is having difficulty in delivering information to visitors such as new article information, new book information, book collection information, information about the library because visitors rarely open library websites, and visitors find it difficult to get the desired book recommendations. Therefore, an Android-based digital library that is user friendly and has a high level of usability is built by applying the User Centered Design method to the development of the system and building management of the relationship between visitors and the library.

Keywords: Digital Library, Android, Library

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penelitian	3
1.3 Manfaat	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Profil Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan.....	5
2.2 Visi dan Misi	6
2.2.1 Visi.....	6
2.2.2 Misi	6
2.3 Struktur Organisasi.....	7
2.4 Teori Pendukung	8
2.3.1 Data dan Informasi.....	8
2.3.2 Sistem Informasi	8
2.3.3 Komponen Dasar Sistem Informasi.....	8
2.5 Pelayanan	10
2.6 <i>User Centered Design</i>	11
2.7 Android	12
2.7.1 Kelebihan Android.....	13
2.8 Web	14
2.9 <i>MySQL</i>	15
2.10 Pengertian PHP	16
2.11 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	16
BAB III	20
METODELOGI PENELITIAN	20
3.1 Objek Penelitian	20
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.2.1 Jenis Data	20
3.2.2 Sumber Data.....	20
3.2.3 Metode Pengumpulan Data	20
3.3 Metode Pengembangan Sistem	21
3.3.1 Metode <i>User Centered Design</i>	21
3.4 Analisis Kebutuhan	24
3.4.1 Kondisi Sistem Saat Ini	24
3.5 Sistem Usulan	25
3.6 <i>Unified Modelling Language</i>	25

3.6.1	<i>Use Case Diagram</i>	26
3.6.2	<i>Activity Diagram</i>	29
3.6.2.1	<i>Activity Diagram Desktop</i>	29
3.6.2.2	<i>Activity Diagram Android</i>	34
3.6.3	<i>Sequence Diagram</i>	38
3.6.3.1	<i>Sequence Diagram Pustakawan</i>	38
3.6.3.2	<i>Sequence Diagram Pengguna Android</i>	44
3.6.4	<i>Class Diagram</i>	50
3.7	Rancangan Tampilan	51
3.7.1	Rancangan Tampilan <i>Login</i>	51
3.7.2	Rancangan Tampilan Halaman Utama	51
3.7.3	Rancangan Tampilan Input Anggota	52
3.7.4	Rancangan Tampilan Input Kategori	52
3.7.5	Rancangan Tampilan Input Koleksi	53
3.7.6	Rancangan Tampilan Input Artikel	53
3.7.7	Rancangan Tampilan Input Petugas	54
3.7.8	Rancangan Tampilan Peminjaman	54
3.7.9	Rancangan Tampilan Daftar Peminjaman	55
3.7.10	Rancangan Tampilan Android	55
3.8	Rancangan Database	56
3.8.1	Tabel Anggota	56
3.8.2	Tabel Kategori	56
3.8.3	Tabel Koleksi	57
3.8.4	Tabel Artikel	57
3.8.5	Tabel User	57
3.8.6	Tabel Pinjaman	58
BAB IV	59
HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1	Hasil	59
4.2	Pembahasan	59
4.2.1	Halaman Utama	59
4.2.2	Halaman Informasi Buku Baru	60
4.2.3	Halaman Katalog Buku	61
4.2.4	Halaman Artikel	62
4.2.5	Halaman Profile	63
4.2.6	Halaman Login Admin di Website	64
4.2.7	Halaman Dashboard Admin	65
4.2.8	Halaman Transaksi Peminjaman Pengembalian	66
4.2.9	Halaman Master Data Anggota	68
4.2.10	Halaman Master Data Kategori	69
4.2.11	Halaman Master Data Koleksi	70
4.2.12	Halaman Master Data Petugas	71
4.3	Testing	74
BAB V	77
KESIMPULAN DAN SARAN	77

5.1 Hasil	77
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Organisasi Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan	7
Gambar 2.2. <i>User Centered Design</i>	12
Gambar 2.3. Gambar <i>Actor</i>	17
Gambar 2.4. Gambar Use Case	18
Gambar 2.5. Gambar Contoh <i>Class Diagram</i>	19
Gambar 3.1. Arsitektur Aplikasi Perpustakaan	25
Gambar 3.2. <i>Use Case Diagram</i>	26
Gambar 3.3. <i>Activity Diagram Login</i>	29
Gambar 3.4. <i>Activity Diagram</i> Tambah Anggota	30
Gambar 3.5. <i>Activity Diagram</i> Tambah Koleksi	31
Gambar 3.6. <i>Activity Diagram</i> Tambah Kategori	32
Gambar 3.7. <i>Activity Diagram</i> Tambah Artikel	33
Gambar 3.8. <i>Activity Diagram Login</i> Pengguna	34
Gambar 3.9. <i>Activity Diagram</i> Pencarian Buku	35
Gambar 3.10. <i>Activity Diagram</i> Menyukai Buku	36
Gambar 3.11. <i>Activity Diagram</i> Informasi Buku Baru	37
Gambar 3.12. <i>Activity Diagram</i> Melihat Artikel	37
Gambar 3.13. <i>Sequence Diagram Login</i> Pustakawan	38
Gambar 3.14. <i>Sequence Diagram Input</i> Data Anggota	39
Gambar 3.15. <i>Sequence Diagram Edit</i> Data Anggota	39
Gambar 3.16. <i>Sequence Diagram Hapus</i> Data Anggota	40
Gambar 3.17. <i>Sequence Diagram Input</i> Data Koleksi	41
Gambar 3.18. <i>Sequence Diagram Edit</i> Data Koleksi	41
Gambar 3.19. <i>Sequence Diagram Hapus</i> Data Koleksi	42
Gambar 3.20. <i>Sequence Diagram Input</i> Data Artikel	43
Gambar 3.21. <i>Sequence Diagram Edit</i> Data Artikel	43
Gambar 3.22. <i>Sequence Diagram Hapus</i> Data Artikel	44
Gambar 3.23. <i>Sequence Diagram Login</i> Pengguna	45
Gambar 3.24. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Informasi Buku Baru	45
Gambar 3.25. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Koleksi Buku	46
Gambar 3.26. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Artikel	47
Gambar 3.27. <i>Sequence Diagram</i> Menyukai Koleksi Buku	48
Gambar 3.28. <i>Sequence Diagram</i> Mengajukan Kritik dan Saran	49
Gambar 3.29. <i>Class Diagram</i>	50
Gambar 3.30. Rancangan Tampilan <i>Login</i>	51
Gambar 3.31. Rancangan Tampilan Halaman Utama	51
Gambar 3.32. Rancangan Tampilan Input Anggota	52
Gambar 3.33. Rancangan Tampilan Input Kategori	52
Gambar 3.34. Rancangan Tampilan Input Koleksi	53
Gambar 3.35. Rancangan Tampilan Input Artikel	53
Gambar 3.36. Rancangan Tampilan Input Petugas	54
Gambar 3.37. Rancangan Tampilan Peminjaman	54

Gambar 3.38. Rancangan Tampilan Daftar Peminjaman.....	55
Gambar 3.39. Rancangan Tampilan Android	55
Gambar 3.40. Struktur Tabel Anggota	56
Gambar 3.41. Struktur Tabel Kategori.....	56
Gambar 3.42. Struktur Tabel Koleksi	57
Gambar 3.43. Struktur Tabel Artikel	57
Gambar 3.44. Struktur Tabel User	57
Gambar 3.45. Struktur Tabel Pinjaman.....	58
Gambar 4.1. Halaman Utama	59
Gambar 4.2. Halaman Informasi Buku Baru	60
Gambar 4.3. Halaman Katalog Buku	61
Gambar 4.4. Halaman Artikel	62
Gambar 4.5. Halaman Profile.....	63
Gambar 4.6. Halaman Login Admin di Website.....	64
Gambar 4.7. Halaman Dashboard Admin	65
Gambar 4.8. Halaman Pinjaman	66
Gambar 4.9. Halaman Daftar Transaksi Pinjaman.....	66
Gambar 4.10. Halaman Pengembalian	67
Gambar 4.11. Halaman Tambah Data Anggota	68
Gambar 4.12. Halaman Daftar Data Anggota	68
Gambar 4.13. Halaman Master Data Kategori	69
Gambar 4.14. Halaman Tambah Data Koleksi	70
Gambar 4.15. Halaman Daftar Data Koleksi	70
Gambar 4.16. Halaman Tambah Data Artikel	71
Gambar 4.17. Halaman Daftar Data Artikel	71
Gambar 4.18. Halaman Tambah Data Petugas	72
Gambar 4.19. Halaman Daftar Data Petugas	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Fitur-fitur <i>digital library</i>	23
Tabel 3.2 <i>Use Case</i> Sistem Website.....	27
Tabel 3.3 <i>Use Case</i> Sistem Android	28
Tabel 4.1 Tabel Teknik Pengujian <i>Blackbox</i>	59

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi yang begitu pesat, informasi dapat dicari melalui berbagai media yang telah tersedia sekarang ini, salah satunya dengan *smartphone*. *Smartphone* memiliki beberapa *platform* sistem operasi, seperti IOS untuk produk *apple*, *windows phone*, dan android. Salah satu *smartphone* yang paling banyak digunakan saat ini adalah *smartphone* berbasis Android. Android merupakan suatu sistem operasi yang bersifat open source yang dikembangkan oleh google. Sistem operasi ini memungkinkan pengembang untuk merancang aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan telah memanfaatkan teknologi informasi untuk mengelola anggota, pendaftaran anggota, peminjaman buku, dan pengembalian buku yang memudahkan kegiatan pegawai saat melakukan pengembalian buku, peminjaman buku, pendaftaran anggota dan mengelolah anggota, dan terus berusaha untuk menciptakan, mengembangkan dan melengkapi sistem informasi berbasis teknologi informasi yang terkomputerisasi. Dengan begitu, diharapkan agar dapat mengoptimalkan kinerja pustakawan dalam menjalankan kegiatan-kegiatan yang ada di perpustakaan serta dapat memperlancarkan kegiatan operasional perpustakaan secara keseluruhan dan terintegrasi.

Dalam penerapan kegiatan dan operasional perpustakaan yang maksimal, dibutuhkan hubungan yang baik dengan pengunjung, seperti terpenuhinya kepuasan pengunjung terhadap layanan perpustakaan, adanya media untuk memahami keinginan dan kebutuhan pengunjung serta menanggapi keluhan yang disampaikan oleh pengunjung, perpustakaan perlu membuat sistem atau program yang bertujuan untuk meningkatkan layanan terhadap pengunjung di perpustakaan. Namun, ada beberapa kendala yang sering ditemukan di Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan antara lain, perpustakaan mengalami kesulitan dalam penyampaian informasi terhadap pengunjung seperti informasi artikel baru, informasi buku baru, informasi koleksi buku, informasi mengenai perpustakaan karena pengunjung jarang membuka website perpustakaan, dan pengunjung sulit untuk mendapatkan rekomendasi buku.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut maka dari itu dibangunlah suatu *digital library* berbasis Android yang *user friendly* dan memiliki tingkat *usability* yang tinggi dengan menerapkan metode *User Centered Design* pada pengembangan sistem tersebut dan dibangunnya manajemen terhadap hubungan pengunjung dan perpustakaan. Dalam fase yang ada pada metode *User Centered Design* akan didapatkan informasi yang dapat menjadi tolak ukur kepuasan dan loyalitas terhadap pengunjung, fase tersebut adalah *Specify the context of us*, yaitu melakukan wawancara dan observasi pada pihak Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan dan para pengunjung, fase *Specify user and organisational requirements*, yaitu dari hasil wawancara sebelumnya dengan pihak Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan dan beberapa pengunjung mengenai informasi yang dibutuhkan untuk diterapkan ke dalam sistem, fase *Produce design*

solutions, yaitu fase dimana melakukan pemodelan sistem dengan menggunakan diagram konteks dan DFD, fase *Evaluate designs against user requirements*, yaitu pada tahap ini, akan dilakukan pengujian terhadap sistem yang dikembangkan. Pengujian ini bertujuan agar sistem yang telah dirancang dapat diuji coba untuk mengetahui sistem tersebut sudah sesuai seperti yang diinginkan. Dari penjelasan diatas, maka penulis membuat penelitian dengan judul “**Pengembangan Digital Library berbasis Android dengan Metode User Centered (Studi Kasus: Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan)**”.

1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis membuat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun aplikasi *digital library* menggunakan metode *User Centered Design* yang dapat berjalan di *Smartphone* berbasis Android.
2. Membuat aplikasi *digital library* yang mudah digunakan dengan tampilan yang menarik.

1.3 Manfaat

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Memberikan salah satu alternatif media informasi kepada masyarakat tentang Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan.
2. Mempermudah pencarian katalog buku dan mendapatkan rekomendasi buku.
3. Mempermudah pengunjung mendapatkan informasi terbaru mengenai artikel, buku, dan Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini untuk menghindari agar pembahasan tidak menyimpang yaitu sebagai berikut:

1. Membahas tentang upaya sistem informasi dalam pelayanan Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan.
2. Membahas tentang upaya sistem informasi dalam pelayanan terhadap pengunjung perpustakaan.
3. Metode yang akan dibahas menggunakan metode *User Centered Design*.
4. Aplikasi dibuat di atas *platform* android sehingga dimungkinkan hanya dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis android

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mulyanto. 2009. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Andry. 2011. *Android A sampai Z*. PCplus, Jakarta.
- Ardhana, YM Kusuma, (2012), *Menyelesaikan Website 30 Juta !*, Jasakom. Jakarta.
- Oktavian, Diar Puji. 2010. *Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP*. Yogyakarta: Penerbit MediaKom.
- Asropudin Pipin, 2013. *Kamus Teknologi Informasi*. Bandung: Titian Ilmu.
- Gould., & Lewis. 2008. Designing for Usability: Key principles and what design think. *Communication of the AMC*, 28(3), 300-311.
- Hanson, Ward. 2000. *Pemasaran Internet*. Jakarta : Penerbit Salemba Empat.
- Hardjono D. (Ed). 2006. *Seri Panduan Lengkap Menguasai Pemrograman Web dengan PHP 5*. ANDI Yogyakarta.
- Jogiyanto, H.M., 2005, *Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*, ANDI, Yogyakarta
- Jogiyanto.2009.*Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Lucid Software Inc. (2015). *Activity Diagram*. Dipetik Maret 20, 2016, dari Lucidchart: <https://www.lucidchart.com/pages/uml/activity-diagram>
- Luthans,Fred. 1995. *Organizational Behavior*.Sixth edition.McGraw-Hill International Edition.Management series.New York.
- Nugroho Widjajanto. (2001). *Sistem Informasi Akuntansi*. Erlangga. Jakarta.
- Perangin angin, Loina (2001). *Hubungan Masyarakat : Membina Hubungan Baik Dengan Publik*. Bandung : CV. Lalolo.

- Pressman, Roger. S. (2010). *Software Engineering: A Practitioner's Approach (7th Edition)*. New York: McGraw-Hill.
- Rosa A.S, & M. Shalahuddin. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Informatika.
- Whitten, J.L., & Bentley, L.D. (2007). *Systems Analysis & Design Methods. (7th edition)*. New York: McGraw-Hill.
- Yatana Saputri, I. S., Fadhli, M., & Surya, I. (2017). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 269.
- Zuliana, & Nasution, M. I. P. (2013). Aplikasi Pusat Panggilan Tindak Kriminal