

PROJEK AKHIR

**PEMBUATAN APLIKASI PENCARIAN INFORMASI BUKU PADA
PERPUSTAKAAN SDN 1 SUKARAMAH MESUJI MAKMUR OGAN
KOMERING ILIR DENGAN MENGGUNAKAN *WEB* DAN METODE
PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK *PROTOTYPE***



Oleh :

Fajar Alamsyah 09010581923072

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

HALAMAN PENGESAHAN

**PEMBUATAN APLIKASI PENCARIAN INFORMASI BUKU PADA
PERPUSTAKAAN SDN 1 SUKARAMAH MESUJI MAKMUR OGAN
KOMERING ILIR DENGAN MENGGUNAKAN *WEB* DAN METODE
PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK *PROTOTYPE***

PROJEK

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Manajemen
Informatika DIII

Oleh :

Fajar Alamsyah 09010581923072

Palembang, November 2022

Pembimbing I,



Yopyy Sazaki, S.SI, M.T
NIP. 197406062012101201

Pembimbing II,



Purwita Sari, S.SI, M.Kom
NIP. 199206092019032025

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Manajemen Informatika



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 21 Desember 2022

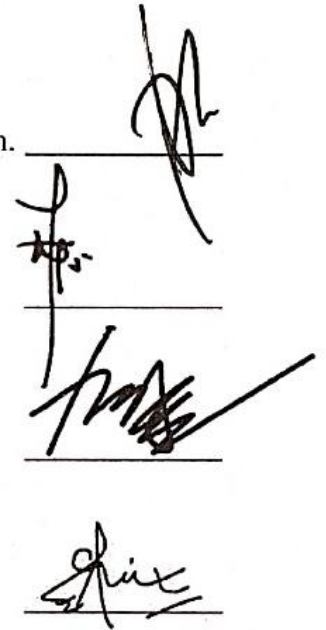
Tim Penguji

1. Ketua Sidang : M. Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom.

2. Pembimbing I : Yoppy Sazaki, S.SI., M.T.

3. Pembimbing II : Purwita Sari, S.SI., M.Kom.

4. Penguji I : Rizka Dhini Kurnia, S.T., M.Sc.



Mengetahui,

Koordinator Program Studi Manajemen Informatika



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197704082009121001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fajar Alamsyah

NIM : 09010581923072

Program Studi : Manajemen Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Dalam penyusunan/penulisan project akhir harus bersifat orisinil dan tidak melakukan plagiarisme baik produk software/hardware.
2. Dalam penyelesaian project akhir dilaksanakan di SDN 1 Sukaramah Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir dan tidak diselesaikan atau dikerjakan oleh pihak lain diluar civitas akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia diberikan sanksi apabila kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar yaitu

1. Tidak dapat mengikuti ujian komprehensif atau tidak lulus ujian komprehensif.
2. Bersedia mengganti judul atau topik project akhir setelah mendapat persetujuan dari pembimbing project akhir.



Palembang, November 2022

Yang Membuat Pernyataan,



Fajar Alamsyah
NIM. 09010581923072

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto :

- “Banyak orang yang akan menyebutmu gagal tapi jangan pernah katakan itu pada dirimu”.

(The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn)

- *Never Say "impossible" the word itself says "i'm possible".*

Dipersembahkan Kepada:

- Allah Subhanhu wata'ala
- Nabi Muhammad Shallallahu'alaihi wasallam
- Bapak dan Ibu saya
- Kakak-kakak saya
- Keluarga besar
- Dosen yang telah membimbing saya
- Teman seperjuangan
- Almamaterku

ABSTRAK

Perpustakaan SDN 1 Sukaramah Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir memiliki jumlah buku yang banyak. Kemudian muncul masalah, apabila *user* melakukan pencarian secara manual di setiap rak buku lebih banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk mencari buku. Oleh karena itu, dibuatkan aplikasi pencarian informasi buku menggunakan *web* untuk membantu *user* melakukan pencarian buku secara cepat. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode *prototype*, karena metode *prototype* lebih fleksibel dalam pembuatan aplikasi. Hasil akhir dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat berjalan sesuai dengan fungsinya dan membantu *user* melakukan pencarian buku pada perpustakaan SDN 1 Sukaramah. Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan hasil uji coba adalah bahwa tujuan penelitian telah berhasil dicapai.

Kata kunci : Perpustakaan, Pencarian, *Ptototype*, *Website*

Palembang, November 2022

Pembimbing I



Yopyy Sazaki, M.T
NIP. 197406062012101201

Pembimbing II



Purwita Sari, S.SI., M.Kom
NIP. 199206092019032025

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Manajemen Informatika



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

ABSTRAK

The library of SDN 1 Sukaramah, Mesuji Makmur District, Ogan Komering Ilir District has a large number of books. Then a problem arises, if the user does a manual search on each bookshelf, it takes more time and effort to find books. Therefore, a book information search application using the web is made to help users search books quickly. In this study, the method used is the prototype method, because the prototype method is more flexible in making applications. The final results of this study can be concluded that the application can run according to its function and help users search books in the SDN 1 Sukaramah library. The conclusion that can be drawn based on the trial results is that the research objectives have been successfully achieved.

Keywords: Library, Search, Prototype, Website.

Palembang, November 2022

Pembimbing I



Yoppy Sazaki, M.T
NIP. 197406062012101201

Pembimbing II



Purwita Sari, S.SI., M.Kom
NIP. 199206092019032025

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Manajemen Informatika



Apejansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“Pembuatan Aplikasi Pencarian Informasi Buku Pada Perpustakaan SDN 1 Sukaramah Mesuji Makmur Ogan Komering Ilir dengan Menggunakan Web dan Menggunakan Metode Pengembangan Perangkat Lunak *Prototype*”**.

Laporan ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan tugas mata kuliah projek di program studi Manajemen Informatika – DIII Universitas Sriwijaya. Tujuan dibuatnya laporan tugas akhir ini yaitu untuk melaporkan masalah yang ada di SDN 1 Sukarmah Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir dan membuatkan aplikasi berdasarkan masalah yang ada.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, tentu tak lepas dari arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Pihak-pihak yang terkait tersebut diantaranya sebagai berikut :

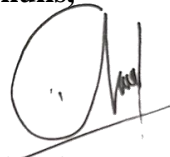
1. Bapak Yoppy Sazaki, M.T selaku dosen pembimbing I tugas akhir.
2. Ibu Purwita Sari, S.SI., M.Kom selaku dosen pembimbing II tugas akhir.
3. Bapak Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Universitas Sriwijaya
4. Kepada Bapak/Ibu pimpinan dan seluruh guru SDN 1 Sukaramah Kecamatan Mesuji Makmur Kabupaten Ogan Komering Ilir yang telah membantu dan mengarahkan dalam melaksanakan kegiatan penelitian projek tugas akhir.

5. Seluruh pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung yang membantu dalam menyelesaikan laporan ini.

Karena kebaikan semua pihak yang telah disebutkan tadi, maka dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya. Laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan dan sudah dikerjakan sebaik mungkin. Sekali lagi terima kasih, semoga laporan tugas akhir ini bisa bermanfaat bagi kita semua.

Palembang, November 2022

Penulis,



Fajar Alamsyah

NIM. 09100581923072

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Rekam Jejak Penelitian Terkait.....	5
2.2 Penelitian Terkait	12
2.3 Perpustakaan.....	14
2.4 <i>Website</i>	14
2.5 PHP.....	14
2.6 HTML.....	15
2.7 Pencarian	15
2.8 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	16
2.9 <i>Use case Diagram</i>	17
2.10 <i>Sequence Diagram</i>	18
2.11 <i>Activity Diagram</i>	20
2.1.2 <i>Class Diagram</i>	21
2.1.3 <i>Statechart Diagram</i>	22

2.1.4	<i>Prototype</i>	23
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1	Tahapan Pengerjaan	27
3.2	Teknik Pengumpulan Data	28
3.2.1	Studi Lapangan dan Studi Pustaka.....	28
3.3	Identifikasi Masalah	29
3.4	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	29
3.4.1	<i>Prototype</i>	30
3.5	Alat dan Bahan Penelitian	31
3.5.1	Perangkat Keras	31
3.5.2	Perangkat Lunak.....	31
3.6	Analisis dan Desain	31
3.6.1	<i>Planning</i>	32
3.6.2	<i>Analysis</i>	32
3.6.3	<i>Design</i>	34
3.6.4	<i>Implementation dan System Prototype</i>	60
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	66
4.1	Hasil Penelitian.....	66
4.2	Pembahasan	66
4.2.1	<i>Implementation (Pembuatan Prototype dan Menguji Sistem)</i>	66
4.2.2	<i>System</i>	81
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	82
5.1	Kesimpulan.....	82
5.2	Saran	82
	DAFTAR PUSTAKA	84
	LAMPIRAN	88

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 Tahapan Metode Prototype.....	24
Gambar III.1 Tahapan Pengerjaan Laporan	27
Gambar III.2 Tahapan Metode Prototype	30
Gambar III.3 Use Case Diagram.....	35
Gambar III.4 Activity Diagram Login Admin	36
Gambar III.5 Activity Diagram Tambah Buku	37
Gambar III.6 Activity Diagram Edit Buku	38
Gambar III.7 Activity Diagram Hapus Buku	39
Gambar III.8 Activity Diagram Mencari Buku Untuk Admin.....	40
Gambar III.9 Activity Diagram Melihat Keseluruhan Data Buku.....	41
Gambar III.10 Activity Diagram Mengelola Data Admin	42
Gambar III.11 Activity Diagram Tambah Admin.....	43
Gambar III.12 Activity Diagram Hapus Admin	44
Gambar III.13 Activity Diagram Mencari Buku Untuk User	45
Gambar III.14 Activity Diagram Logout	46
Gambar III.15 Sequence Diagram Login Admin.....	47
Gambar III.16 Sequence Diagram Tambah Buku.....	48
Gambar III.17 Sequence Diagram Edit Buku	49
Gambar III.18 Sequence Diagram Hapus Buku.....	50
Gambar III.19 Sequence Diagram Mencari Buku Untuk Admin	51
Gambar III.20 Sequence Diagram Melihat Keseluruhan Data Buku.....	52
Gambar III.21 Sequence Diagram Edit Data Admin	53
Gambar III.22 Sequence Diagram Tambah Admin	54

Gambar III.23 Sequence Diagram Hapus Data Admin.....	55
Gambar III.24 Sequence Diagram Mencari Buku Untuk User	56
Gambar III.25 Sequence Diagram Logout	57
Gambar III.26 Class Diagram	58
Gambar III.27 Statechart Diagram User	59
Gambar III.28 Statechart Diagram Admin.....	59
Gambar III.29 Rancangan Halaman Home	60
Gambar III.30 Rancangan Halaman Login Admin	60
Gambar III.31 Rancangan Halaman Utama Admin.....	61
Gambar III.32 Rancangan Halaman Daftar Buku.....	61
Gambar III.33 Rancangan Halaman Tambah Buku	62
Gambar III.34 Rancangan Halaman Edit Buku	63
Gambar III.35 Rancangan Halaman Data Admin	64
Gambar III.36 Rancangan Halaman Tambah Admin	64
Gambar III.37 Rancangan Halaman Edit Admin.....	65
Gambar IV.1 Halaman Home	67
Gambar IV.2 Halaman Pencarian Buku (User).....	68
Gambar IV.3 Pencarian Buku Berdasarkan Judul.....	68
Gambar IV.4 Hasil Pencarian Buku Berdasarkan Judul	69
Gambar IV.5 Pencarian Buku Berdasarkan Pengarang	70
Gambar IV.6 Hasil Pencarian Buku Berdasarkan Pengarang	71
Gambar IV.7 Pencarian Buku Berdasarkan Kategori	71
Gambar IV.8 Hasil Pencarian Buku Berdasarkan Kategori.....	72
Gambar IV.9 Halaman Form Login Admin.....	73

Gambar IV.10 Halaman Utama Admin	74
Gambar IV.11 Halaman Daftar Buku	75
Gambar IV.12 Halaman Tambah Data Buku	75
Gambar IV.13 Data Buku Sesudah Divalidasi.....	76
Gambar IV.14 Data Buku Sebelum Divalidasi	76
Gambar IV.15 Pilihan Kategori Buku.....	77
Gambar IV.16 Halaman Edit Data Buku	78
Gambar IV.17 Halaman Data Admin	78
Gambar IV.18 Halaman Tambah Data Admin	79
Gambar IV.19 Halaman Edit Data Admin.....	79

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel II.1 Penelitian Terkait	12
Tabel II.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	18
Tabel II.3 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	19
Tabel II.4 Simbol <i>Activity Diagram</i>	20
Tabel II.5 Simbol Penyusun <i>Class Diagram</i>	21
Tabel II.6 Simbol Penyusun <i>Statechart Diagram</i>	23
Tabel IV.1 Program Aplikasi Pencarian Informasi Buku	66
Tabel IV.2 Hasil Pengujian Menggunakan Metode <i>Black Box</i>	80

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Laporan Hasil Wawancara.....	88
Lampiran 2. Surat izin Pengambilan Data Penelitian dari SDN 1 Sukaramah ...	90
Lampiran 3. Surat Keputusan SK Pembimbing Project Akhir.....	91
Lampiran 4. Kartu Konsultasi Pembimbing I	92
Lampiran 5. Kartu Konsultasi Pembimbing II	95
Lampiran 6. Validasi Plagiat Laporan Project Akhir	97
Lampiran 7. Form Perbaikan Ujian Projek Akhir	98
Lampiran 8. Wawancara Dengan Petugas Perpustakaan SDN 1 Sukaramah	99
Lampiran 9. Perpustakaan SDN 1 Sukaramah	100
Lampiran 10. Lokasi Pengambilan Data Project Akhir	101

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penggunaan Teknologi Informasi (TI) dikala ini sudah melingkupi ke hampir seluruh aspek kehidupan serta menuntut kemampuan orang untuk bisa lebih cepat, mudah, dan di proses dengan cara komputerisasi. Begitu pula, akses internet yang bertambah mudah serta penyebaran jaringan yang terus menyebar. *Updating* (pembaharuan) informasi data serta penyebarannya juga cocok dengan desakan masyarakat. *Web*, sebagai salah satu sarana alternatif untuk menyediakan informasi data untuk masyarakat serta diharapkan sanggup penuhi keinginan masyarakat akan informasi data yang *up to date*. Banyak industri besar, instansi pemerintahan, instansi pendidikan, sampai *home industry* yang memakai *web* sebagai salah satu alat perlengkapan guna memberitahukan profil, produk, layanan *online*, ataupun seluruh bentuk informasi data lain pada masyarakat (Perwira, 2015). Yang mana ini tepat untuk penggunaan *website* pada penelitian ini, karena dengan menggunakan *website* mudah diakses oleh semua *device* (fleksibel) dan tidak memerlukan spesifikasi *hardware* yang *high end*.

Metode pengembangan perangkat lunak *prototype* adalah model yang digunakan pengembang sistem dimana antara *user* dan analis saling bekerja sama sampai *user* setuju dengan sistem yang dibuat (Al & Fatta, n.d.). Pada penelitian ini metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *prototype*, karena menurut jurnal (Lolly, 2021) proses pengerjaan perangkat lunak yang fleksibel (saling berkomunikasi antara *user* dan analis) dan *user* berperan aktif

dalam pengembangan sistem sehingga penerapan sistem menjadi lebih mudah untuk dilakukan.

Perpustakaan di SDN 1 Sukaramah menggambarkan sebuah media yang berisi berbagai informasi serta wawasan yang tertuju guna meningkatkan pengetahuan masyarakat yang ada di lingkungan sekolah. Perpustakaan SDN 1 Sukaramah didirikan untuk memenuhi kebutuhan *user* akan sumber belajar. Dengan banyaknya buku yang terdapat di perpustakaan SDN 1 Sukaramah dan untuk satu katagori terdapat lebih dari satu rak buku. Hal ini menjadi sebuah permasalahan, karena Apabila *user* melakukan pencarian secara manual di setiap rak buku, maka lebih banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk mencari buku yang diinginkan di perpustakaan (Ramansyah et al., 2017; Wibowo et al., 2017). Itulah beberapa alasan mengapa dibutuhkan sebuah aplikasi pencarian informasi buku menggunakan *web* yang dapat mendukung kekurangan tersebut untuk ke depannya.

Aplikasi pencarian informasi buku perpustakaan menggunakan *web* ini diharapkan dapat memberi kemudahan (membantu) kepada *user* dalam mencari informasi buku dengan mudah serta dapat menjawab semua permasalahan yang muncul. Oleh karena itu, judul penelitian yang diambil yaitu **“Pembuatan Aplikasi Pencarian Informasi Buku Pada Perpustakaan SDN 1 Sukaramah Mesuji Makmur Ogan Komerling Ilir dengan Menggunakan *Web* dan Metode Pengembangan Perangkat Lunak *Prototype*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat aplikasi pencarian buku menggunakan *web* dengan menggunakan metode *prototype* yang sesuai di perpustakaan SDN 1 Sukaramah

untuk memudahkan *user* dalam mendapatkan informasi buku.

1.3 Tujuan

Membuat aplikasi pencarian informasi buku menggunakan *web* dengan metode pengembangan perangkat lunak *prototype* untuk membantu menemukan data informasi buku bagi *user* di perpustakaan SDN 1 Sukaramah.

1.4 Manfaat

Penyusunan laporan tugas akhir ini memiliki manfaat antara lain:

1. Membantu bagi petugas (admin) perpustakaan SDN 1 Sukaramah untuk mencari buku untuk memastikan jumlah buku.
2. Membantu seluruh siswa dan siswi SDN 1 Sukaramah yang ingin mencari buku untuk keperluan belajar.
3. Membantu para staff dewan guru SDN 1 Sukaramah yang ingin mencari buku untuk keperluan mengajar.
4. Dengan adanya aplikasi pencarian informasi buku ini untuk mempersingkat waktu *user* dalam melakukan pencarian buku di perpustakaan SDN 1 Sukaramah.
5. Dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti berikutnya, khususnya penelitian yang menyangkut masalah dan jenis yang sama dengan penelitian yang dilakukan ini.

1.5 Batasan Masalah

Pembuatan tugas akhir ini memiliki batasan atau ruang lingkup antara lain:

1. Aplikasi pencarian buku menggunakan *web*, karena mudah diakses dan fleksibel (bisa diakses oleh semua *device*) dan tidak memerlukan spesifikasi

hardware yang high end.

2. Aplikasi dibangun menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP (*Hypertext Preprocessor*).
3. Aplikasi dibangun menggunakan *database MySQL*.
4. Aplikasi ini dibangun menggunakan paradigma *analysis* dan *design* UML.
5. Aplikasi pencarian informasi buku menggunakan *web* hanya berfokus pada proses bisnis melakukan pencarian informasi buku. Untuk proses registrasi anggota, peminjaman buku, pengembalian dan lain-lain diluar dari laporan Tugas Akhir yang sedang dibuat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- 5+ *Contoh Class Diagram Disertai Pengertian dan Simbol*. (n.d.). Retrieved December 21, 2022, from <https://www.pinhome.id/blog/contoh-class-diagram/>
- Al, H., & Fatta, M. (n.d.). *Pendekatan-Pendekatan Pengembangan Sistem*.
- Anisam. (2016). *Jenis Metode Pengembangan Perangkat Lunak*. 1–7.
- Apa itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen - Dicoding Blog*. (n.d.). Retrieved December 21, 2022, from <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/>
- Belajar UML: Activity Diagram dan Sequence Diagram | by Sita Kartina Zulkhijah | Javan Cipta Solusi | Medium*. (n.d.). Retrieved December 22, 2022, from <https://medium.com/javanlabs/belajar-uml-activity-diagram-dan-sequence-diagram-4356c08ba137>
- Black Box Testing Untuk Menguji Perangkat Lunak - Dicoding Blog*. (n.d.). Retrieved July 29, 2022, from <https://www.dicoding.com/blog/black-box-testing/>
- Bolung, M., & Tampangela, H. R. K. (2017). Analisa Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak. *Jurnal ELTIKOM*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31961/eltikom.v1i1.1>
- Cintya Prabandari, L. P., & Adhi Jaya, A. A. N. (2019). Sistem Informasi Kompilasi Data Tugas Akhir Politeknik Ganesha Guru. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 8(2), 138–148. <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v8i2.21862>
- Dwiartara, L. (2012). Menyelam dan Menaklukan Samudra PHP. *Ilmu Website(Online)*, 3. <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:menyelam+dan+menaklukan+samudra+php#0>
- Finandhita, A. (2018). Pengenalan UML dan Diagram Use Case. *Akademia.Ac.Id*,

38. [https://repository.unikom.ac.id/55717/1/Bab 2 - Pengenalan UML dan Diagram Use Case.pdf](https://repository.unikom.ac.id/55717/1/Bab_2_-_Pengenalan_UML_dan_Diagram_Use_Case.pdf)

Gunawan, G., Veronika, N. D. M., & Wijaya, A. (2019). Sistem Informasi Katalog Buku dan Skripsi Dengan Pencarian Menggunakan Algoritme Interpolation Search (Studi Kasus: Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Bengkulu). *Pseudocode*, 6(2), 164–171. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.6.2.164-171>

Hadi, D. A. (2017). Belajar HTML & CSS Dasar. *Www.Malasngoding.Com*, 120.

Ijudin, A., & Saifudin, A. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Berita Online dengan Menggunakan Metode Boundary Value Analysis. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(1), 8. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i1.3717>

Iztihana, A., & Arfa, M. (2020). Peran Pustakawan MTs N 1 Jepara Dalam Upaya Mengembangkan Minat Kunjungan Siswa Pada Perpustakaan. *Ilmu Perpustakaan*, 9(1), 93–103.

Kartika, M. D., & Priyadi, Y. (2020). Pengembangan Sistem Penjualan Menggunakan UML dan Proses Bisnis E-Commerce Pada TB.Purnama Banjarnegara. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 7(3), 480–497. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v7i3.416>

Khairunnisa, K. (2019). Penerapan Fuzzy String Matching Pada Aplikasi Pencarian Judul Skripsi Teknik Informatika Berbasis Android. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 6(3), 296–300. <https://www.ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom/article/view/1339%0Ahttps://www.ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom/article/download/1339/1091>

Kumaran. (2021). *Bahasa Pemrograman Web yang Paling Dasar dalam Pembuatan Website untuk Pemula* | kumaran.com. <https://kumaran.com/kabar-harian/bahasa-pemrograman-web-yang-paling-dasar-dalam-pembuatan-website-untuk-pemula-1wsxFFLpYhE/4>

Kurnia, I. (2021). *Aplikasi Repository Research (Tugas Akhir, Skripsi, Tesis)*

Mahasiswa Di Perpustakaan Iain Batusangkar Berbasis Web. July, 1–23.

Kurniawan, T. Bayu, S. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan My.SQL. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Kurniawan, H., Apriliyah, W., Kurnia, I., & Firmansyah, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 13–23. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.78>

Leilafenci, V., Kadek, I., & Nuryana, D. (2020). Rancang Bangun Sistem Pencarian Buku Menggunakan Pengindeks Apache Solr. *Jurnal Manajemen Informatika*, 11, 50–57.

Lolly, A. E. (2021). *Literature Review Pemilihan Metode Pengembangan Perangkat Literature Review Jurnal Informatika. May.*

Pengertian dan Fungsi WEB / cacanur. (n.d.). Retrieved November 19, 2021, from <https://cacanur.wordpress.com/2012/10/22/pengertian-dan-fungsi-web/>

Perwira, H. N. (2015). *Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.*

Pijar. (2021). *Pengertian perpustakaan menurut para ahli.* <https://pijarsekolah.id/pengertian-perpustakaan-menurut-para-ahli/>

Puspita, D. (2017). *Bulan Berbasis Web. 08(01), 13–22.*

Rachman. (2018). Sistem Informasi Wisata Di Ampera Waterpark. *Jurnal Siliwangi*, 4(2), 87–92. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jssainstek/article/download/570/369>

Ramansyah, W., Gustiawan, A. A., & Risnasari, M. (2017). PENGEMBANGAN SISTEM Pencarian Informasi BUKU BERBASIS WEB

MENGGUNAKAN MOVING CONTRACTING WINDOW PATTERN ALGORITHM di PERPUSTAKAAN SMKN 3 BANGKALAN. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 4(1), 28–35. <https://doi.org/10.21107/edutic.v4i1.3299>

State Chart Diagram. (n.d.). Retrieved December 21, 2022, from <http://kuliahadsoo.blogspot.com/2017/10/pertemuan-6.html>

Sudirman. (2017). Sistem Penelusuran Buku Berbasis Lokasi Penyimpanan Pada Perpustakaan Uin Alauddin Makassar Berbasis Web. *Skripsi*.

Wahyuningrum, T., & Safitri, S. T. (2012). *Algoritma Searching Solusi*. 1–4.

Wati, E. F., & Kusumo, A. A. (2016). Penerapan Metode Unified Modeling Language (UML). *UNSIKA Syntax Jyrnal Informatika*, 5(1), 24–36.

Wibowo, D. A., Riyanto, V., & Rakhmah, S. N. (2017). *Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada SMK Negeri 2 Kota Bekasi*.