

**PEMBUATAN APLIKASI DIGITAL PERPUSTAKAAN
ONLINE PADA PRODI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom) Pada Prodi Teknik
Informatika Fakultas Teknik Universitas PGRI Kediri



OLEH :

Afrizal Ahmad Firdaus

NPM : 18.1.03.02.0116

**FAKULTAS TEKNIK (FT)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2022**

Skripsi oleh :

Afrizal Ahmad Firdaus

NPM : 18.1.03.02.0116

Judul:

**PEMBUATAN APLIKASI DIGITAL PERPUSTAKAAN
ONLINE PADA PRODI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program
Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
UN PGRI Kediri

Tanggal: 14 Juli 2022

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Danar Putra Pamungkas, M.Kom.
NIDN. 0708028704

Ratih Kumalasari N, S.ST., M.Kom
NIDN. 0710018501

Skripsi Oleh :

Afrizal Ahmad Firdaus

NPM : 18.1.03.02.0116

Judul :

**PEMBUATAN APLIKASI DIGITAL PERPUSTAKAAN
ONLINE PADA PRODI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia

Ujian/Sidang Skripsi

Prodi Teknik Informatika Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada Tanggal : 22 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : **Danar Putra Pamungkas, M. Kom.** _____
2. Penguji I : **Julian Sahertian, S.Pd., M. T.** _____
3. Penguji II : **Dr. Risky Aswi Ramahani, M.Kom.** _____

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik

Dr.Suryo Widodo, M.Pd
NIDN.0002026403

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya.

Nama : Afrizal Ahmad Firdaus
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 22 Agustus 1998
NPM : 18.1.03.02.0116
Fak/Jur. /Prodi : Fakultas Teknik/S1 Teknik Informatika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 21 Juli 2022
Yang Menyatakan

Afrizal Ahmad Firdaus
NPM : 18.1.03.02.0116

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “PEMBUATAN APLIKASI DIGITAL PERPUSTAKAAN ONLINE PADA PRODI TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI”, dengan sangat baik. Sholawat serta salam selalu peneliti curahkan untuk Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang – benderang seperti sekarang.

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan proposal skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Peneliti menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan selesai tepat waktu tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr.Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Suryo Widodo, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Ahmad Bagus Setiawan, ST, M.Kom., MM. Selaku kepala prodi Teknik Informatika Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Danar Putra Pamungkas, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing atas bimbingan, saran dan motivasi yang telah diberikan.
5. Segenap Dosen Jurusan Teknik Informatika UNP Kediri yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti.
6. Teman – teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan, motivasi, semangat dan meluangkan waktunya untuk membantu serta menyumbangkan pemikirannya.
7. Keluarga besar atas doa, dukungan, motivasi, bimbingan dan kasihsayang yang selalu tercurah selama ini

8. Seluruh pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan proposal skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari dalam penulisan proposal skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan dan perbaikan. Semoga proposal skripsi ini dapat dijadikan acuan untuk tindak lanjut penelitian selanjutnya dan dapat bermanfaat bagi banyak orang.

Kediri, 22 Juli 2022

Afrizal Ahmad Firdaus
NPM : 18.1.03.02.0116

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Jika Allah menolong kamu, maka tidak ada yang dapat mengalahkanmu”

(Q.S Ali – ‘Imran : 160)

Kupersembahkan karya ini untuk:

orang orang terdekatku

ABSTRAK

Afrizal Ahmad Firdaus Pembuatan Aplikasi Digital Perpustakaan Online Pada Prodi Teknik Informatika Universitas Nusantara PGRI Kediri, Skripsi, TI, FT UN PGRI Kediri, 2022.

Kata kunci : Perpustakaan, Membaca, Mencatat

Penelitian ini dilatar belakangi hasil dari pengamatan penulis bahwa Perpustakaan Prodi Teknik Informatika Universitas Nusantara PGRI Kediri belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh mahasiswa dikarenakan harus datangnya mahasiswa ke prodi terlebih dahulu untuk membaca dan mencatat informasi buku. Permasalahan penelitian ini adalah Aplikasi Sistem perpustakaan seperti apa yang bisa meningkatkan efisiensi penggunaan waktu, tempat, tenaga bagi mahasiswa ? & Bagaimana Pembuatan aplikasi perpustakaan pada prodi teknik informatika Universitas Nusantara PGRI Kediri ? Untuk metode penelitian yang diterapkan pada studi kasus ini adalah metode *waterfall*. Beberapa tahapan yang penulis akan lakukan untuk penelitian yaitu, Analisis Kebutuhan, Desain, *Coding*, Pengujian, Penyusunan Laporan. Dari penelitian ini dihasilkan aplikasi digital yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja sehingga diharapkan bisa membantu mahasiswa untuk kegiatan membaca dan mencatat buku.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Batasan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	4
G. Metodologi Penelitian	4
H. Jadwal Penelitian	5
I. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori	7
1. Aplikasi Digital	7

2.	Perpustakaan	7
3.	PHP.....	8
4.	<i>MySQL</i>	8
5.	<i>Webview</i>	9
B.	Kajian Pustaka.....	9
BAB III PERANCANGAN SISTEM.....		12
A.	Kebutuhan Data	12
B.	Desain Sistem	13
1.	<i>Use Case</i>	13
2.	<i>Activy Diagram</i>	14
3.	<i>Sequence Diagram</i>	17
4.	<i>Class Diagram</i>	18
5.	Desain Database	19
6.	Desain Interface	22
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		25
A.	IMPLEMENTASI.....	25
B.	Keterkaitan Lembar Kerja (Modul)	26
1.	Modul <i>Dashboard</i> (Pengunjung) – Modul <i>Login</i>	26
2.	Modul <i>Log in</i> – Modul <i>Dashboard</i> (Admin / Member)	26
3.	Modul <i>Dashboard</i> (Admin / Member) – Modul <i>Setting</i>	26
4.	Modul <i>Dashboard</i> (Admin) – Modul Master pengguna.....	26
5.	Modul <i>Dashboard</i> (Admin) – Modul Master Buku	27
6.	Modul <i>Dashboard</i> (Admin) – Modul <i>Transaksi</i>	27
7.	Modul <i>Dashboard</i> (Admin) – Modul <i>Print Kode QR buku</i>	27
8.	Modul <i>Dashboard</i> (Member) – <i>List Buku</i>	27

9.	Modul <i>Dashboard</i> (Member) – Modul Transaksi.....	27
10.	Modul <i>Dashboard</i> (Admin/Member) – Modul Logout.....	27
11.	Modul <i>Logout</i> – Modul <i>Dashboard</i> (Pengunjung)	28
C.	Impementasi Program	28
1.	Implementasi Dashboard pengunjung	28
2.	Implementasi login.....	28
3.	Implemetasi Dashboard Admin	29
4.	Implementasi Halaman Dasboard Member	29
5.	Implementasi Halaman Setting	30
6.	Implementasi Halaman Master Pengguna	30
7.	Implementasi Halaman Master Buku.....	31
8.	Implementasi Halaman List Buku.....	33
9.	Implementasi Print Kode QR.....	33
10.	Implementasi Halaman Pengembalian (Transaksi).....	33
11.	Implementasi Halaman Validasi (Transaksi).....	34
12.	Implementasi Halaman Transaksi Member	35
D.	Pengujian Sistem	36
1.	Pengujian Fungsional	36
2.	Pengujian Data	37
E.	Evaluasi.....	45
BAB V PENUTUP		46
A.	Kesimpulan.....	46
B.	Saran	46
DAFTAR PUSTAKA		47
DAFTAR LAMPIRAN.....		50

DAFTAR GAMBAR

gambar 3. 1 Use Case.....	13
gambar 3. 2 <i>Activity Diagram</i> Pengunjung	14
gambar 3. 2 <i>Activity Diagram</i> Member	15
gambar 3. 2 <i>Activity Diagram</i> Admin.....	16
gambar 3. 3 <i>Sequence Diagram</i>	17
gambar 3. 4 <i>Class Diagram</i>	18
gambar 3. 5 Desain tampilan form login.....	22
gambar 3. 6 Tampilan User	23
gambar 3. 7 Tampilan User Admin	24
gambar 4. 1 Implementasi Dashboard Pengunjung	28
gambar 4. 2 Implementasi Form <i>Login</i>	28
gambar 4. 3 Implementasi <i>Dasborad</i> Admin	29
gambar 4. 4 Implementasi <i>Dashboard</i> Member	29
gambar 4. 5 Implementasi Halaman Setting	30
gambar 4. 6 Implementasi Halaman Master Pengguna	30
gambar 4. 7 Implementasi Halaman Tambah Master Pengguna	31
gambar 4. 8 Implementasi Halaman Edit Master Pengguna	31
gambar 4. 9 Implementasi Halaman Master Buku	31
gambar 4. 10 Implementasi Halaman Tambah Master Buku.....	32
gambar 4. 11 Implementasi Halaman Edit Master Buku	32
gambar 4. 12 Implementasi <i>Button</i> QR Kode Halaman Master Buku.....	32
gambar 4. 13 Implementasi Halaman List Buku	33
gambar 4. 14 Implementasi <i>Button</i> Baca Buku	33
gambar 4. 15 Implementasi Halaman <i>Print</i> Kode QR.....	33
gambar 4. 16 Implementasi Halaman Pengembalian (Transaksi)	34
gambar 4. 17 Implementasi Halaman Tambah Pengembalian (Transaksi).....	34
gambar 4. 18 Implementasi Halaman Validasi.....	34
gambar 4. 19 Implementasi HalamanTambah Validasi	35

gambar 4. 20 Implementasi Halaman Peminjaman	35
gambar 4. 21 Implementasi Halaman Tambah Peminjaman.....	35
gambar 4. 22 Penginputan Data Buku Untuk Diuji	37
gambar 4. 23 Penginputan Data Buku Sukses.....	38
gambar 4. 24 Data Buku Berhasil ditampilkan	38
gambar 4. 25 Menu Membaca dan Mencatat Berhasil Dijalankan.....	38
gambar 4. 26 Catatan berhasil disimpan	39
gambar 4. 27 Peminjaman Buku Via Scan Kode QR	39
gambar 4. 28 Scan Kode QR.....	39
gambar 4. 29 Kode QR Berhasil di Import Menjadi Data Buku	40
gambar 4. 30 Data Berhasil ditambahkan	40
gambar 4. 31 Admin Melakukan Validasi Peminjaman	40
gambar 4. 32 Mencari Data Transaksi Peminjaman	41
gambar 4. 33 Peminjaman Berhasil Diverifikasi	41
gambar 4. 34 Data Transaksi Berhasil Tersimpan Setelah Diverifikasi	41
gambar 4. 35 Admin Melakukan Transaksi Pengembalian Buku	42
gambar 4. 36 Admin Memverifikasi Data Buku yang Akan Dikembalikam	42
gambar 4. 37 Transaksi Pengembalian Buku Berhasil Diverifikasi	42
gambar 4. 38 Data Transaksi Pengembalian Buku Berhasil Tersimpan.....	43
gambar 4. 39 Member meminjam buku dengan tanggal yang tertera	43
gambar 4. 40 Admin menentukan jangka waktu dan memvalidasi peminjaman	43
gambar 4. 41 Data peminjaman jangkawaktu pengembalian berhasil tersimpan	44
gambar 4. 42 Proses pencarian buku melalui kategori buku	44
gambar 4. 43 Pencarian buku melalui kategori buku berhasil ditampilkan	44
gambar 4. 44 Penambahan jumlah stok buku (Stok buku 0).....	45
gambar 4. 45 Peminjaman buku gagal karena stok tidak ada (0)	45
gambar 4. 46 Tidak adanya fitur download untuk keamanan hak cipta buku.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal penelitian	5
Tabel 3. 1 Database Admin	19
Tabel 3. 2 Database Mahasiswa	19
Tabel 3. 3 Database Daftar	20
Tabel 3. 4 Database Login.....	20
Tabel 3. 5 Database Tampilan Buku.....	20
Tabel 3. 6 Database Detail Buku	21
Tabel 3. 7 Database Daftar Buku.....	21
Tabel 4. 1 Pengujian Alfa.....	36

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perpustakaan prodi teknik informatika universitas nusantara PGRI Kediri adalah salah satu unit pendukung yang memajukan pendidikan di kalangan mahasiswa sebagai sarana ilmu pengetahuan, pengumpulan dan penyebaran informasi. Agar memperoleh hasil tersebut maka dibutuhkan pegantian struktur sistem pengembangan perpustakaan dengan menempatkan perpustakaan sebagai sumber informasi yang bisa memudahkan aksesibilitas mahasiswa untuk mengakses informasi di perpustakaan.

Koleksi buku perpustakaan Prodi Teknik Informatika Universitas Nusantara PGRI Kediri belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh mahasiswa, dengan harus datangnya mahasiswa ke prodi terlebih dahulu untuk bisa membaca dan mencatat informasi buku mengakibatkan kurang efisiennya penggunaan waktu, tempat maupun tenaga bagi mereka. Oleh karena itu buku-buku perlu dibentuk menjadi format yang mudah di akses oleh mahasiswa, sehingga dapat memudahkan penyebaran informasi. Untuk mempermudah penyebaran dan pengumpulan informasi, buku perpustakaan Prodi Teknik Informatika perlu dibuat menjadi format digital sehingga bisa secara mudah diakses. Untuk mencapai hal tersebut maka diperlukan sistem pengembangan perpustakaan dimana perpustakaan ditempatkan sebagai pusat informasi yang bisa memudahkan aksesibilitas mahasiswa untuk mengakses informasi di perpustakaan. Menurut Romi (2003). Format digital merupakan material pustaka yang diarsip, diolah dan di transfer melewati perangkat digital dan jaringan.

Adapun hasil beberapa penelitian yang membahas mengenai perkembangan perpustakaan adalah sebagai berikut:

Menurut Perwira (2015). Penggunaan platform website dan menu yang dihasilkan, membantu mencatat absensi, mencari buku, mendata peminjaman atau pengembalian buku, serta membuat data laporan peminjaman atau pengembalian buku di perpustakaan. Menurut Saputra (2014). Platform Aplikasi untuk membantu proses pencatatan dengan otomatisasi peminjaman dan pengembalian. Menurut Wardhani (2017). Penggunaan platform aplikasi dan feature/menu yang dihasilkan peminjaman buku di perpustakaan. Menurut Wuryanti (2013). Menggunakan platform website dan feature/menu pencatatan koleksi perpustakaan, perincian data pengguna, distribusi dan transaksi koleksi perpustakaan. Menurut Haris, dkk (2016). Menggunakan platform aplikasi dan feature/menu katalog buku perpustakaan, data anggota perpustakaan.

Dengan mempelajari penelitian berbagai jurnal belum adanya aplikasi digital yang memberikan kemudahan dalam membaca dan mencatat informasi buku maka penulis mengajukan pembuatan Aplikasi Digital Perpustakaan Online Pada Prodi Teknik Informatika Universitas Nusantara PGRI Kediri.

B. Identifikasi Masalah

Menurut uraian latar belakang diatas, didapatkan masalah yang diidentifikasi seperti berikut:

1. Proses membaca dan mencatat informasi buku yang masih dilakukan dengan harus langsung datang ke tempat perpustakaan. Mengakibatkan kurang efisiensinya penggunaan waktu, tempat maupun tenaga.
2. Belum adanya aplikasi untuk membaca dan mencatat informasi buku di perpustakaan yang bisa diakses setiap unggul.

C. Rumusan Masalah

Rumusan Berdasarkan penelitian ini penulis ingin membuat sistem yang lebih efisien yaitu pembuatan Aplikasi Digital. Mengenai pembahasan rumusan masalah dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Aplikasi Sistem perpustakaan seperti apa yang bisa meningkatkan efisiensi penggunaan waktu, tempat, tenaga bagi mahasiswa ?
2. Bagaimana Pembuatan aplikasi perpustakaan pada prodi teknik informatika Universitas Nusantara PGRI Kediri ?

D. Batasan Masalah

Karena Untuk menghindari meluasnya materi pembahasan perlu adanya sebuah batasan masalah. Berikut hal-hal yang di batasi permasalahanya oleh penulis :

1. Aplikasi digital perpustakaan ini dibuat untuk memudahkan mahasiswa dalam membaca dan mencatat informasi buku
2. Pembuatan aplikasi ini menggunakan Bahasa Pemrograman PHP
3. Pemrograman basis data menggunakan MySQL
4. Aplikasi Digital berbentuk webview ini di program menggunakan Android Studio

E. Tujuan Penelitian

Mengenai tujuan yang diharapkan penulis dalam penelitian ini yaitu :

1. Membuat *Software* Sistem perpustakaan yang bisa meningkatkan efisiensi penggunaan waktu, tempat, dan tenaga bagi mahasiswa
2. Membuat Aplikasi perpustakaan pada prodi teknik informatika Universitas Nusantara PGRI Kediri.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dalam penelitian ini yaitu :

1. Meningkatkan efisiensi penggunaan waktu, tempat, maupun tenaga bagi mahasiswa
2. Mendapatkan aplikasi digital yang interaktif dan dinamis sehingga dapat menampilkan file digital, sehingga mahasiswa bisa membaca dan mencatat kapanpun mereka mau.

G. Metodologi Penelitian

Penggunaan metode untuk pembuaatan aplikasi ini adalah *Waterfall*, beberapa langkah yang penulis lakukan adalah seperti berikut:

1. Analisis Kebutuhan
Proses mengumpulkan keperluan dikerjakan secara mendalam untuk mesperinci keperluan *software* agar bisa dipahami perangkat lunak semacam apa yang diperlukan oleh pengguna.
2. Desain
Proses yang berfokus pada gambaran pengerjaan program seperti komposisi data, arsitektur *software*, representasi antarmuka, dan prosedur pengodingan.
3. Coding
Semua gambaran yang dibuat perlu di translasikan pada program
4. Pengujian
Proses ini berfokus pada *software* secara sudut fungsional, dan memastikan semua komponen sudah dites guna meminimalisir kekeliruan (error) & memastikan bahwa *output* yang dibuat sama seperti yang diharapkan.
5. Penyusunan Laporan
Penyusunan laporan adalah tahapan yang dilakukan selama pengerjaan, tahapan ini berisi pembahasan dari rancangan sistem, pengujian, dan analisa yang akan disajikan menjadi laporan hasil penelitian yang jelas dan sesuai dengan yang di inginkan.

H. Jadwal Penelitian

Berikut adalah jadwal penelitian:

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	BULAN 1				BULAN 2				BULAN 3				BULAN 4				BULAN 5				BULAN 6			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis Kebutuhan	■	■	■	■																				
2	Desain					■	■	■	■																
3	Coding									■	■	■	■	■	■	■	■								
4	Pengujian													■	■	■	■	■	■	■	■				
5	Penyusunan Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini adalah penjabaran bab per bab dari laporan skripsi yang diagendakan yang memuat penjabaran singkat tentang isi dari bab yang bersangkutan. Penyusunan Laporan dalam penelitian ini akan dipecah menjadi beberapa bab, antara lain sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan menjelaskan mengenai tentang penelitian yang telah dikerjakan. Seperti latar belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian,

Manfaat dan Kegunaan Penelitian, Metode Penelitian, Jadwal Penelitian dan Sistematis Penulisan Laporan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab tinjauan pustaka menjelaskan tentang Varchari materi yang memuat tentang landasan ilmu yang digunakan. Kajian Pustaka menjabarkan sumber referensi atau daftar dari penelitian sebelumnya sistem.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Dalam bab analisa dan desain sistem menjelaskan sebuah analisis tentang sistem yang akan dibuat, dan hasil dari analisis akan ditampilkan dlam berbagai bentuk sistem

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN HASIL

Dalam bab implementasi dan hasil memuat tentang implementasi suatu sistem dari tahapan-tahapan yang telah ditentukan serta pengkajian dari hasil perancangan sistem yang telah dibuat penulis.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab penutup menjelaskn tentang kesimpulan yang telah dicapai dari penelitian yang dilakukan meliputi proses perancangan sistem dan proses implementasi hingga hasil pengujian sistem yang dibuat

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., dan Riswaya, A. R. 2014. Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, Vol. 8, No. 2, hal 21-31.
- Aprianto, F., dan Ardiansyah. 2018. Pengembangan Aplikasi Iperpus Berbasis Mobile Sebagai Implementasi Sistem Perpustakaan Desa Berbasis Saas. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, Vol. 6, No. 2, hal 61-69.
- Hendry. 2015. *Cepat Mahir MYSQL dan SQLite*, Penerbit PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Herlandi, B. 2009. *Elektronika Digital*. Diakses pada tanggal 20 Desember 2021. <https://bambangherlandi.web.id>.
- Hamidin, D., Santoso., dan Dewi, N, T. 2019. Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Online Berbasis Web Menggunakan Metode *Moving Average*. *Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 11, No. 1, hal 31-38.
- Ispandi. 2019. Membangun Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Web. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 16, No. 2, hal 225-235.
- Panjaitan, R, Y., Suparyo, H, V., dan Sunarmintyastuti, L. 2020. Perancangan Aplikasi Perpustakaan Berbasis Dekstop SMPN 01 Citeureup. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika*, Vol. 01, No. 01, hal 17-23.
- Perwira, H. N. 2015. Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

- Pratama, A. Y., dan Muludi, K. 2021. Aplikasi Perpustakaan Digital Pada Perpustakaan Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung Berbasis Android. *Jurnal Pepadun*, Vol. 2, No. 11, hal 101-106.
- Qamaruzzaman, M. H., dan Haris, F. 2016. Aplikasi Mobile Perpustakaan Berbasis Android (Studi Kasus Perpustakaan STMIK Palangkaraya). *Jurnal SaVarcharekom*, Vol. 6, No. 1, hal.59-70.
- Rohanda. 2000. Fungsi dan Peranan Perpustakaan Sekolah. Diakses pada tanggal 20 Desember 2021. <http://www.ipi.or.id/Rohanda.doc>.
- Saputra, A. A. 2014. Sistem Informasi Berbasis Client Server di SD Negeri 1 Jumo.
- Supono., dan Putratama, V. 2016. Pemograman Web Dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter, Penerbit Deepublish, Yogyakarta.
- Syahputra, R., dan Wiraganda, Y, P. 2019. Love is Flutter: Buku Flutter seri ketiga UDACODING, level High Varcharmediate dengan Study Case Project lebih banyak, Penerbit Udacoding.
- Suryana, D. 2018. Android Studio: Belajar Android Studio, Penerbit Pustaka Kreatif, Bandung.
- Wardhani, D. A. K. 2017. Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web di SMP N 32 Semarang.
- Wardana. 2016. Aplikasi Website Profesional dengan PHP dan jQuery, Penerbit PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Wahono, R. S. 2003. Proyek Digital Library. Diakses pada tanggal 20 Desember 2021. <http://www.ilmukomputer.org/wip-content/uploads/2006/08/romi-dl.zip>

Winarno, E. (2014). 3 in 1: Javascript, jQuery dan jQuery Mobile, Penerbit PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.

Wuryanti, A. D. 2013. Sistem Informasi Perpustakaan di Desa Sidokarto Sleman.