

## **Analisis Kebutuhan dan Desain Model Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan SMAN 2 Subang**

**Caca Arif Herdian<sup>1</sup>, Lia Kartika<sup>2</sup>, Tia Nur Alfiatun Nissa<sup>3</sup>, Sri Mulfawati<sup>4</sup>, Tri  
Meiliyani Kurnia<sup>5</sup>**

Ilmu Komputer, Universitas Subang

**caca.arifherdian@unsub.ac.id**

### ***Abstract***

*The rapid advancement of information technology has transformed various sectors including education, where school libraries play a vital role as centers for learning resources. However, many high school libraries particularly in Subang Regency still face significant challenges in data and information management. Common issues include time-consuming manual record-keeping, difficulty tracking collection availability, slow borrowing and return processes, and limited access to information. These conditions lead to operational inefficiency and reduced quality of library services, resulting in data inconsistency, difficulties in presenting statistical reports, and resource-intensive manual inventory processes. SMAN 2 Subang confronts similar challenges with its conventional library administration processes, hindering lending services and access to collection information. As a strategic solution, this research proposes the development of a web-based library management information system. This system is designed to integrate all management processes, from member data and collection inventory to borrowing, returns, and reporting, which is expected to improve the speed, accuracy, and accessibility of library services. This research employs a qualitative method with a waterfall approach, specifically adopting the requirements analysis and design phases. Data collection was conducted through observation and interviews with library staff, teachers, and students of SMAN 2 Subang. The result of this research is a design model for an object-oriented library information system based on identified needs, including a use case diagram, database structure, and user interface design, all tailored to the conditions at SMAN 2 Subang. This system design is anticipated to automate administrative processes, provide accurate information, enhance management efficiency, reduce errors, and foster a culture of literacy within the school environment. This design offers significant improvements in service speed, data accuracy, and reporting convenience.*

**Keywords:** *Library, Information System, Waterfall*

### **Abstrak**

Perkembangan pesat teknologi informasi telah mentransformasi berbagai sektor termasuk pendidikan, di mana perpustakaan sekolah memiliki peran vital sebagai pusat sumber belajar. Tetapi banyak perpustakaan sekolah di tingkat SMA khususnya di Kabupaten Subang masih menghadapi tantangan signifikan dalam pengelolaan data dan informasi. Fenomena yang sering dijumpai meliputi pencatatan manual yang memakan waktu, kesulitan melacak ketersediaan koleksi, lambatnya alur peminjaman dan pengembalian, serta terbatasnya aksesibilitas informasi. Kondisi ini menyebabkan inefisiensi operasional dan mengurangi kualitas layanan perpustakaan, berujung pada inkonsistensi data, kesulitan penyajian laporan statistik, dan proses inventarisasi manual yang memakan sumber daya. SMAN 2 Subang menghadapi tantangan serupa dengan proses administrasi perpustakaan yang masih konvensional, menghambat layanan peminjaman dan akses informasi koleksi. Sebagai solusi strategis, penelitian ini mengusulkan pengembangan sistem informasi manajemen

perpustakaan berbasis web. Sistem ini dirancang untuk mengintegrasikan seluruh proses pengelolaan, mulai dari data anggota, inventarisasi koleksi, peminjaman dan pengembalian, hingga pelaporan, yang diharapkan dapat meningkatkan kecepatan, akurasi, dan aksesibilitas layanan perpustakaan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *Waterfall*, secara spesifik mengadopsi fase *Requirements Analysis* dan *Design*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dan wawancara dengan petugas perpustakaan, guru, serta siswa SMAN 2 Subang. Hasil penelitian ini yaitu desain model sistem informasi perpustakaan berbasis objek berdasarkan kebutuhan meliputi *Use Case Diagram*, struktur basis data, dan desain antarmuka, yang disesuaikan dengan kondisi SMAN 2 Subang. Desain sistem ini diharapkan mampu mengotomatisasi proses administrasi, menyediakan informasi akurat, meningkatkan efisiensi pengelolaan, mengurangi kesalahan, dan mendorong budaya literasi di lingkungan sekolah. Rancangan ini menawarkan peningkatan signifikan dalam kecepatan layanan, akurasi data, dan kemudahan pelaporan.

**Kata Kunci:** Perpustakaan, *Sistem Informasi*, *Waterfall*

## Pendahuluan

Perkembangan pesat dalam bidang teknologi informasi telah membawa dampak transformatif pada berbagai sektor tidak terkecuali bidang pendidikan. Dalam konteks ini, perpustakaan sekolah memegang peranan vital sebagai tempat sumber belajar yang esensial dalam mendukung kegiatan akademik siswa dan guru. Akan tetapi realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak perpustakaan sekolah di tingkat Sekolah Menengah Atas khususnya di Kabupaten Subang masih menghadapi tantangan besar dalam pengelolaan data dan informasi. Fenomena yang sering terlihat meliputi proses pencatatan masih mengandalkan metode manual sehingga memakan waktu, kesulitan dalam melacak ketersediaan koleksi, lambatnya alur peminjaman dan pengembalian, serta terbatasnya aksesibilitas informasi bagi para pengguna. Kondisi ini secara inheren berpotensi menghambat efisiensi operasional perpustakaan dan pada akhirnya dapat mengurangi kualitas layanan yang diberikan kepada seluruh sivitas akademik.

Implikasi dari keadaan tersebut adalah munculnya berbagai masalah mendasar dalam pengelolaan perpustakaan. Tidak adanya sistem yang terintegrasi sering kali berujung pada inkonsistensi dan ketidakakuratan data keanggotaan, koleksi, maupun transaksi. Kesulitan dalam menyajikan laporan statistik yang komprehensif terkait peminjaman dan pengembalian buku atau preferensi pembaca turut mempersulit pengelola perpustakaan dalam mengambil keputusan strategis. Selain itu, proses inventarisasi dan stock opname yang masih dilakukan secara manual memerlukan waktu dan sumber daya yang tidak sedikit, sering kali menghasilkan disparitas data antara catatan fisik dan administrasi. Dampak dari permasalahan tersebut mengakibatkan layanan yang belum optimal, pemborosan sumber daya, dan risiko kehilangan data penting.

Dalam upaya untuk meningkatkan mutu layanannya, SMAN 2 Subang sebagai salah satu institusi pendidikan menengah atas juga menghadapi tantangan serupa dalam mengelola perpustakaan. Dengan pertumbuhan jumlah siswa dan penambahan koleksi buku yang berkelanjutan, urgensi akan sistem pengelolaan yang lebih efektif dan efisien menjadi semakin mendesak. Saat ini, sebagian besar proses administrasi perpustakaan di SMAN 2 Subang masih dilakukan secara konvensional, yang berdampak pada layanan peminjaman, kesulitan dalam menemukan buku tertentu, dan terbatasnya informasi mengenai status ketersediaan koleksi. Oleh karena itu, diperlukan solusi nyata untuk mengatasi kendala-kendala tersebut demi tercapainya peningkatan efisiensi dan efektivitas kinerja perpustakaan.

Berdasarkan permasalahan di atas, sistem informasi manajemen perpustakaan berbasis *web* dapat menjadi solusi strategis untuk meningkatkan kinerja perpustakaan di SMAN 2

Subang. Dengan mengimplementasikan sistem informasi yang terkomputerisasi, seluruh proses pengelolaan, mulai dari data anggota, inventarisasi koleksi, peminjaman dan pengembalian, hingga pelaporan dapat terintegrasi dengan baik. Desain model sistem ini akan mempertimbangkan kebutuhan spesifik perpustakaan SMAN 2 Subang. Dengan demikian diharapkan pelayanan perpustakaan akan menjadi lebih cepat, akurat, dan dapat diakses dari mana saja sehingga dapat secara signifikan mendukung proses belajar-mengajar dan meningkatkan budaya literasi di lingkungan SMAN 2 Subang.

## **Kajian Teori**

### **Konsep Dasar Sistem**

Sistem merupakan kumpulan elemen yang saling berkaitan dan berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Definisi sistem dalam konteks teknologi informasi yaitu kumpulan prosedur yang saling berkaitan dan susunannya ditujukan untuk melaksanakan suatu kegiatan atau fungsi yang ditargetkan. Sistem yang terintegrasi mempermudah proses pengolahan data sehingga dalam peminjaman buku perpustakaan yang awalnya dilakukan secara manual berubah menjadi sistem digital. Selain itu sistem memiliki struktur yang terdiri dari input, proses, dan output (Duha & Juliani, 2020).

Adapun menurut (Harjono & Kristianus Jago Tute, 2022), struktur alur kerja sistem yang dikembangkan harus terencana dan logis. Menurut mereka menggunakan pendekatan *waterfall* memungkinkan setiap tahap proses pembangunan sistem dalam setiap tahapannya dilakukan secara berurutan dan terdokumentasi dengan baik. Pendekatan ini memberikan kontrol yang baik terhadap proses pengembangan dan meminimalkan kemungkinan kesalahan desain pada tahap awal pembangunan sistem.

### **Konsep Dasar Informasi**

Informasi yang disajikan melalui sistem informasi harus mudah dipahami dan mampu menyajikan real-time, cepat serta tepat (Nalatisifa et al., 2023). Selain itu, informasi yang ditampilkan dalam antarmuka sistem perlu disesuaikan dengan kebutuhan pengguna agar memungkinkan penyebaran informasi secara lebih luas, cepat, dan efisien, mampu mendukung pengambilan keputusan yang efektif (Dwi Pangestu & Asri Utami, 2022). Informasi yang berkualitas sangat penting dalam sebuah sistem karena dapat membantu pengguna dalam memberikan layanan yang lebih cepat dan akurat (Rahmawati & Bachtiar, 2018).

Dengan demikian dapat diketahui bahwa informasi merupakan hasil dari transformasi data yang belum diproses ke dalam format yang mudah dipahami dan berguna untuk pengambilan keputusan baik individu, organisasi, dan lembaga pendidikan. Informasi berkualitas tinggi harus berlandaskan pada prinsip-prinsip akurasi, ketepatan waktu, kelengkapan, relevansi, dan keandalan (Surya Nugraha et al., 2024). Dalam konteks manajemen perpustakaan, informasi berfungsi sebagai elemen fundamental dari berbagai proses, termasuk administrasi data bibliografi yang berkaitan dengan koleksi, pengelolaan keanggotaan, fasilitasi transaksi pinjaman dan pengembalian, dan pembuatan laporan statistik tentang pemanfaatan koleksi (Pasaribu, 2021).

### **Sistem Informasi Perpustakaan**

Sistem informasi perpustakaan merupakan aplikasi perangkat lunak yang direkayasa untuk memfasilitasi administrasi digital operasi perpustakaan, meliputi pendaftaran dan katalogisasi literatur, penelusuran koleksi, proses peminjaman dan pengembalian, pengelolaan keanggotaan, serta pembuatan laporan analisis statistik. Tujuan utama dari sistem ini untuk meningkatkan efisiensi, ketepatan, dan transparansi dalam administrasi layanan perpustakaan (Putri et al., 2022).

Sistem perpustakaan digital yang efektif harus menyediakan informasi *real-time* dan tersedia terus menerus melalui perangkat pengguna yang terhubung ke jaringan internet. Infrastruktur teknologi ini sangat penting untuk mengaktualisasikan perpustakaan sebagai pusat layanan informasi kontemporer, adaptif, dan inklusif yang memfasilitasi proses pembelajaran di dunia pendidikan (Isa et al., 2022). Kehadiran sistem informasi perpustakaan yang menarik dan ramah pengguna memiliki potensi untuk meningkatkan antusiasme siswa untuk membaca dan partisipasi mereka dalam inisiatif literasi digital (Lukmana et al., 2023).

Sistem informasi perpustakaan berfungsi tidak semata-mata sebagai alat administrasi, tetapi telah muncul sebagai elemen fundamental dalam kerangka transformasi digital pendidikan, sehingga memfasilitasi peningkatan budaya literasi dan aksesibilitas sumber daya pendidikan.

### **Perpustakaan Sekolah**

Perpustakaan sekolah merupakan bagian integral dari lingkungan pendidikan yang berfungsi sebagai pusat sumber belajar untuk mendukung kegiatan akademik dan pengembangan literasi siswa. Perpustakaan sekolah berfungsi sebagai lembaga penting yang memfasilitasi peningkatan upaya pendidikan dan pedagogis. Tujuan mendasar perpustakaan sekolah terletak pada perannya sebagai repositori terpusat untuk kemajuan pendidikan siswa dan pengembangan keterampilan literasi. Perpustakaan sekolah yang dikelola dengan baik dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan memberikan akses yang lebih baik terhadap informasi bagi siswa (Mangnga, 2015).

Perpustakaan sekolah harus terus beradaptasi dan berinovasi agar tetap relevan dalam memenuhi kebutuhan, evolusi perpustakaan sekolah di era digital telah mengharuskan pemikiran ulang peran dan layanan. Seiring kemajuan teknologi, perpustakaan sekolah tidak hanya harus menyediakan akses ke materi cetak tradisional tetapi juga merangkul sumber daya digital, seperti e-book dan basis data online, untuk memfasilitasi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif (Fadillah & Ikhwan, 2024). Oleh karena itu, Perpustakaan sekolah berfungsi tidak hanya sebagai arsip buku, tetapi juga sebagai pusat untuk peningkatan keterampilan literasi informasi siswa melalui penggabungan sumber daya teknologi (Rokan, 2017).

### **Metode**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas proses bisnis sistem informasi perpustakaan yang akan dikembangkan menggunakan metode *Waterfall*. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman mendalam tentang pengalaman pengguna dan tantangan yang dihadapi dalam memanfaatkan sistem informasi (Eka Achyani et al., 2019). Dari keseluruhan tahapan yang terdapat pada model *Waterfall*, peneliti secara spesifik hanya mengadopsi dua fase awal, yaitu fase *Requirements Analysis* dan fase *Design*. Pemilihan kedua fase ini didasarkan pada fokus utama penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dari sisi fungsi dan model sistem yang dikembangkan.

Pada fase *requirements analysis* dalam hal pengumpulan data penulis melakukan dengan teknik observasi dan wawancara terhadap pihak-pihak terkait yang menjadi pengguna sistem. Fase ini bertujuan untuk memahami proses bisnis, kebutuhan, masalah, serta harapan pengguna terhadap sistem. Informasi yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional dari sistem. Hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam merumuskan spesifikasi sistem yang relevan sesuai kondisi nyata di lapangan. Setelah kebutuhan sistem teridentifikasi, tahap selanjutnya yakni fase *design*. Dalam fase desain penggambaran sistem hanya berfokus pada aspek teknis seperti *use case diagram*, perancangan basis data dan antarmuka pengguna yang diperoleh dari hasil analisis kebutuhan.

## Hasil dan Pembahasan

### Fase *Requirements Analysis*

#### Analisis Kebutuhan Sistem

Penelitian ini dimulai dengan penilaian kebutuhan secara komprehensif yang dilakukan melalui teknik observasi, dan wawancara kepada pemangku kepentingan terkait khususnya petugas perpustakaan, guru, dan siswa SMAN 2 Subang. Temuan dari penilaian ini dimaksudkan untuk secara rinci menggambarkan persyaratan pengguna mengenai sistem informasi manajemen perpustakaan yang mencakup spesifikasi fungsional sistem dan kemudahan penggunaan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dapat diketahui bahwa kegiatan yang terkait dengan pengelolaan perpustakaan terus dilakukan secara manual. Dokumentasi buku dicatat dalam buku besar atau format *spreadsheets*, proses peminjaman dan pengembalian dilakukan secara fisik, serta pembuatan laporan dilakukan berkala dengan proses yang memerlukan banyak waktu.

Hasil wawancara dengan petugas perpustakaan menunjukkan bahwa terdapat sejumlah tantangan utama yang dihadapi, antara lain kesulitan dalam mencari data buku atau transaksi lama secara cepat, tidak adanya sistem pengingat atau notifikasi keterlambatan pengembalian, kesalahan pencatatan yang kerap terjadi akibat proses manual, waktu yang lama dalam penyusunan laporan peminjaman untuk keperluan sekolah atau dinas pendidikan. Sementara itu, wawancara dengan siswa dan guru mengindikasikan perlunya sistem pencarian koleksi secara daring, serta akses ke histori peminjaman untuk keperluan referensi belajar dan tugas. Berdasarkan temuan ini, maka dirumuskan kebutuhan sistem yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Kebutuhan Fungsional Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan

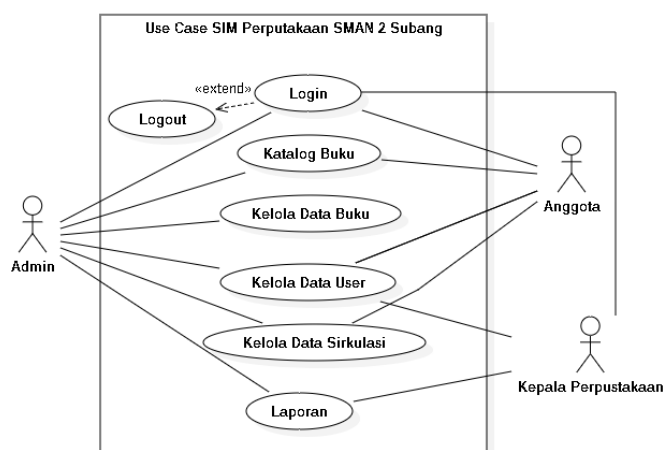
| Nomor SRS                         | Deskripsi                               |
|-----------------------------------|---|
| <b>All Actor</b>                  |   |
| SRS-F-001                         | Dapat melakukan <i>Login</i>            |
| SRS-F-002                         | Dapat melakukan <i>Logout</i>           |
| <b>Admin</b>                      |   |
| SRS-F-003                         | Dapat menambahkan data buku             |
| SRS-F-004                         | Dapat mengubah data buku                |
| SRS-F-005                         | Dapat menghapus data buku               |
| SRS-F-006                         | Dapat melakukan klasifikasi buku        |
| SRS-F-007                         | Dapat menambahkan data user             |
| SRS-F-008                         | Dapat menghapus data user               |
| SRS-F-009                         | Dapat mengelola peminjaman buku         |
| SRS-F-010                         | Dapat mengelola pengembalian buku       |
| SRS-F-011                         | Dapat menghitung dan mencatat denda     |
| SRS-F-012                         | Dapat mengelola pengaturan hak akses    |
| <b>Admin, Anggota</b>             |   |
| SRS-F-013                         | Dapat melakukan pencarian data buku     |
| <b>Admin, Kepala Perpustakaan</b> |   |
| SRS-F-014                         | Dapat mengubah data user                |
| SRS-F-015                         | Dapat membuat laporan buku              |
| SRS-F-016                         | Dapat membuat laporan anggota           |
| SRS-F-017                         | Dapat membuat laporan peminjaman        |
| <b>Anggota</b>                    |   |
| SRS-F-018                         | Dapat melakukan registrasi anggota baru |
| SRS-F-019                         | Dapat melihat detail buku               |
| SRS-F-020                         | Dapat melakukan peminjaman buku         |
| SRS-F-021                         | Dapat melakukan pengembalian buku       |

## Fase Design Desain Model Sistem Informasi

Berdasarkan kebutuhan yang telah diuraikan di atas, maka perlu dilakukan desain sistem informasi menggunakan pendekatan berorientasi objek dengan pemodelan visual untuk menggambarkan dalam hal fungsi-fungsi, struktur basis data, dan antarmuka yang terdapat pada sistem di antaranya:

### 1. Use Case Diagram

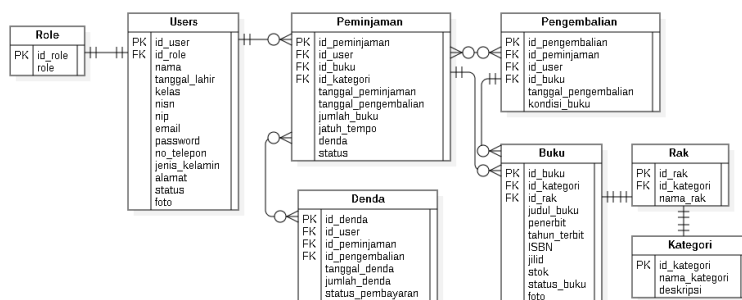
Use case diagram menunjukkan bagaimana sistem berinteraksi dengan aktor yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Use Case Diagram Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan

### 2. Struktur basis data

Struktur basis data dirancang untuk menggambarkan masing-masing tabel yang nantinya akan digunakan dalam memanipulasi data dan mendukung proses bisnis pada sistem informasi manajemen perpustakaan, antara lain tabel buku, tabel denda, tabel kategori, tabel peminjaman, tabel pengembalian, tabel rak, tabel role, dan tabel users. Model basis data yang digunakan berbasis relasional, dengan entitas utama yang saling terhubung melalui relasi kunci primer dan kunci asing (foreign key) yang dapat dilihat pada Gambar 2.



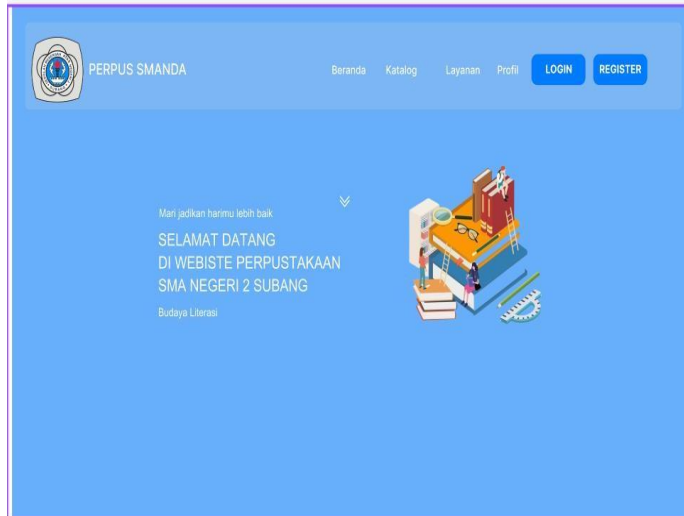
Gambar 2 ER Diagram Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan

### 3. Desain Antarmuka

Antarmuka sistem dirancang menggunakan prinsip *user-centered design*, dengan menekankan pada kemudahan navigasi, keterbacaan elemen visual, dan penggunaan warna

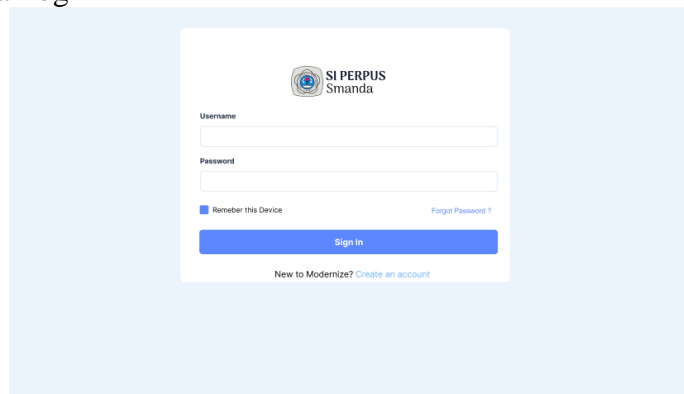
yang sesuai standar aksesibilitas (Tajuddin Basya'ir et al., 2022). Terdapat beberapa halaman pada rancangan antarmuka sistem informasi manajemen perpustakaan di antaranya:

a. Desain antarmuka halaman utama



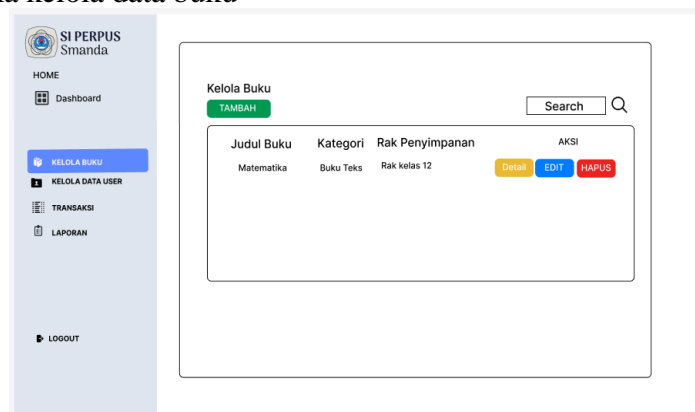
Gambar 3 Desain antarmuka halaman utama

b. Desain antarmuka Login



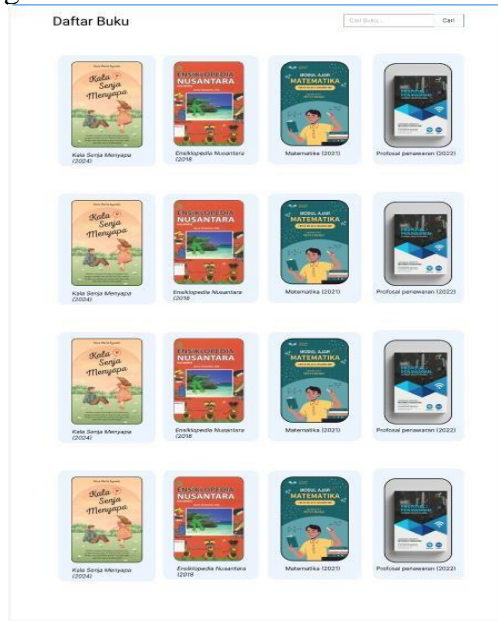
Gambar 4 Desain antarmuka Login

c. Desain antarmuka kelola data buku



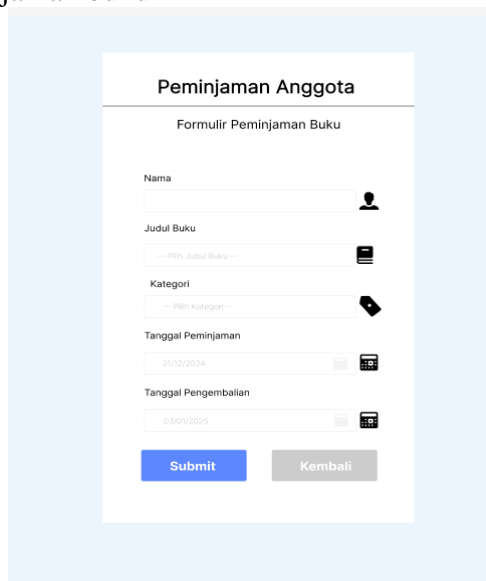
Gambar 5 Desain antarmuka kelola data buku

d. Desain antarmuka katalog buku



Gambar 6 Desain antarmuka katalog buku

e. Desain antarmuka peminjaman buku



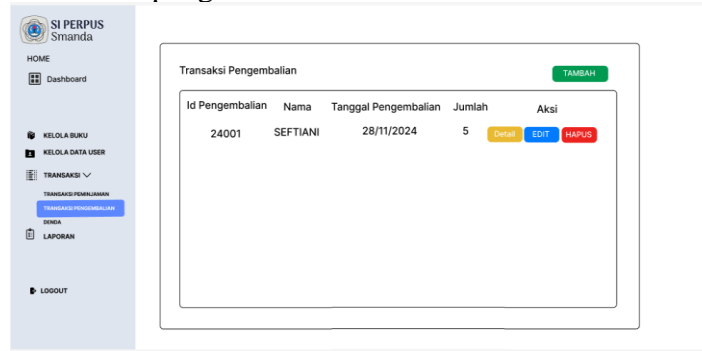
Gambar 7 Desain antarmuka peminjaman buku

f. Desain antarmuka transaksi peminjaman



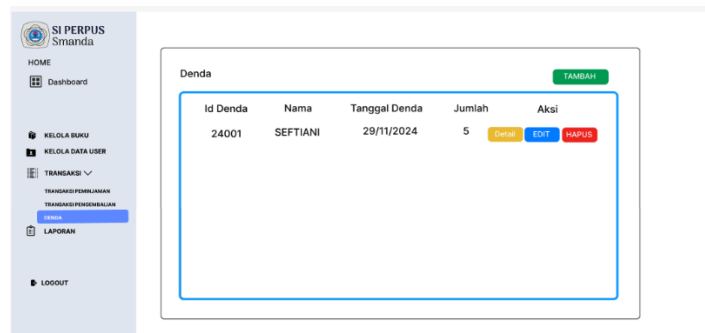
Gambar 8 Desain antarmuka transaksi peminjaman buku

g. Desain antarmuka transaksi pengembalian



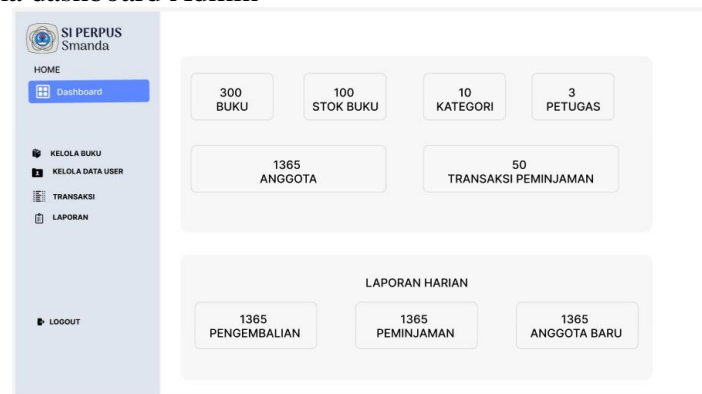
Gambar 9 Desain antarmuka transaksi pengembalian

h. Desain antarmuka denda



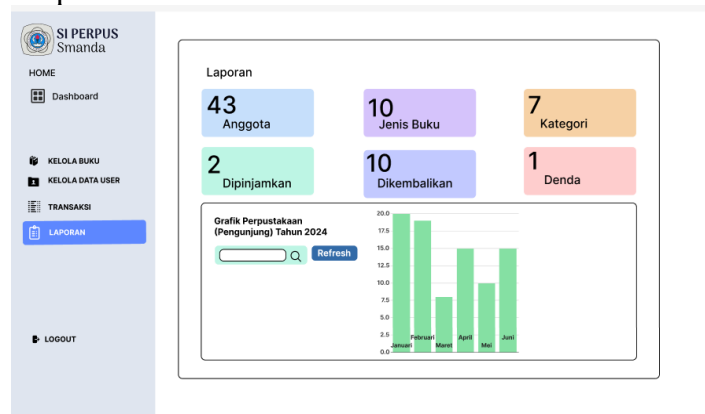
Gambar 10 Desain antarmuka denda

i. Desain antarmuka dashboard Admin



Gambar 11 Desain antarmuka dashboard admin

j. Desain antarmuka laporan



Gambar 12 Desain antarmuka laporan

Desain sistem yang dihasilkan telah disesuaikan dengan kondisi aktual di SMAN 2 Subang dan kebutuhan para pengguna. Hasil desain ini sejalan dengan prinsip otomasi proses administrasi dengan menyediakan informasi yang akurat dan diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan, mengurangi kesalahan pencatatan, serta mendorong budaya literasi di lingkungan sekolah. Dibandingkan dengan kondisi sebelumnya yang masih manual, rancangan sistem ini menawarkan peningkatan signifikan dari sisi kecepatan layanan, akurasi data, dan kemudahan pelaporan. Selain itu, sistem ini juga membuka kemungkinan integrasi dengan sistem pendidikan sekolah untuk mendukung pembelajaran berbasis digital.

## Simpulan

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pengembangan sistem informasi manajemen perpustakaan di SMAN 2 Subang tidak hanya sebagai solusi terhadap permasalahan teknis administrasi, melainkan juga bentuk transformasi digital di lingkungan pendidikan mulai dari sisi efisiensi waktu dan tenaga dalam pencatatan dan pencarian data, Peningkatan akurasi data peminjaman, pengembalian, dan inventaris buku, kemudahan pelaporan, dan peningkatan pengalaman pengguna. Dari rancangan sistem yang telah dibuat dapat dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan lebih lanjut dalam implementasi sistem informasi, diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas serta efisiensi layanan perpustakaan secara keseluruhan.

## Daftar Pustaka

- Duha, E., & Juliani, C. (2020). Perancangan Sistem Informasi Peminjaman Buku Perpustakaan Berbasis Web Pada Smp Negeri 3 Huragi. *Jurnal Sains Manajemen Informatika Dan Komputer*, 19(1), 24–29. <https://ojs.trigunadharma.ac.id/>
- Dwi Pangestu, A., & Asri Utami, L. (2022). SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB PADA SDN CAWANG 12 PAGI WEB-BASED LIBRARY INFORMATION SYSTEM AT SDN CAWANG 12 PAGI. In *IJIS Indonesian Journal on Information System*.
- Eka Achyani, Y., Saumi, S., Informasi Akuntansi Universitas Bina Sarana Informatika Jl Kamal Raya No, S., & Road Barat Cengkareng Jakarta Barat, R. (2019). *PENERAPAN METODE WATERFALL PADA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BUKU PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB*.
- Fadillah, M., & Ikhwan, A. (2024). Rancang bangun Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Berbasis Web Menggunakan Qr-code di MTsN Binjai. *IJCCS*, x, No.x, 1–5.
- Harjono, W., & Kristianus Jago Tute. (2022). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *SATESI: Jurnal Sains Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 47–51. <https://doi.org/10.54259/satesi.v2i1.773>
- Isa, J., Thomas, A., Catur, S., & Kendari, S. (2022). *SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DIGITAL BERBASIS WEB PADA STMIK CATUR SAKTI KENDARI*. 7(2).
- Lukmana, H. H., Alhusaini, M., & Purwayoga, V. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DIGITAL BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL DI JURUSAN INFORMATIKA UNIVERSITAS SILIWANGI. *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 7(2), 340–346. <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol7No2.pp340-346>
- Mangnga, A. (2015). PERAN PERPUSTAKAAN SEKOLAH TERHADAP PROSES BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH. In *Alias Mangnga / JUPITER* (Issue 1).
- Nalatissifa, H., Maulidah, N., Fauzi, A., Supriyadi, R., & Diantika, S. (2023). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEBSITE PADA SMK NEGERI 1 BUMIJAWA. In *Jl. Raya Jatiwaringin* (Vol. 7, Issue 1).

- Pasaribu, J. S. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB DI SMK PLUS PRATAMA ADI BANDUNG. In *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 7, Issue 2).
- Putri, H., Zurna, B., Rini, F., Pratama, A., Informatika, P., Sains, F., Teknologi, D., Pgri, U., & Barat, S. (2022). *Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web*.
- Rahmawati, N. A., & Bachtiar, A. C. (2018). Analisis dan perancangan sistem informasi perpustakaan sekolah berdasarkan kebutuhan sistem. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 14(1), 76. <https://doi.org/10.22146/bip.28943>
- Rokan, M. R. (2017). *Manajemen perpustakaan sekolah*.
- Surya Nugraha, F., Setiyawan, M., & Hadi, W. (2024). Analisis Kebutuhan Perancangan Perpustakaan Digital Multiorganisasi berbasis Web. 14(1). <https://doi.org/10.30700/sisfotenika.v14i1.420>
- Tajuddin Basya'ir, A., Priyatiningsih, K., & Sastrawan, J. (2022). ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ASET BERDASARKAN MODEL UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE TECHNOLOGY. 27(2), 2022.