

# ANALISIS PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SMA AT-TAUFIQ KOTA JAMBI)

*Fauzan, Dr. Drs. Effiyaldi, MM*

*Program Pascasarjana Magister Sistem Informasi, STIKOM Dinamika Bangsa Jambi*

*Jl. Jendral Sudirman Thehok - Jambi*

*E-mail: doangfauzan@gmail.com, effiyaldi67@stikom-db.ac.id*

## Abstrak

Pada studi kasus ini perpustakaan SMA At-Taufiq Kota Jambi masih melakukan pendataan anggota, buku serta proses transaksi peminjaman dan pengembalian buku masih dilakukan secara manual sehingga sering terjadi kesalahan data dan terlambatnya laporan serta pelayanan kepada anggota yang kurang maksimal. Adapun sistem informasi perpustakaan yang akan dibuat berguna untuk meminimalisir kesalahan tersebut dimana penulis merancang prototype sistem Informasi perpustakaan di SMA At-Taufiq Kota Jambi sesuai kebutuhan dengan harapan rancangan prototype ini bisa diterapkan di perpustakaan SMA At-Taufiq Kota Jambi. Adapun yang digunakan untuk merancang sistem antara lain *UML, Class Diagram, Use Case* sedangkan perancangan sistem penelitian ini menggunakan Dreamwever dan Mysql. Rancangan prototype ini menghasilkan sistem informasi perpustakaan di SMA At-Taufiq Kota Jambi berbasis web dimana fitur tersebut terdiri dari ; Data Anggota, Data Buku, Peminjaman buku, Pengembalian buku dan Laporan di mana membantu kinerja perpustakaan sekolah dan dapat ditambahkan beberapa fitur yang belum terdapat dirancangan prototype sistem tersebut.

Kata Kunci : Sekolah, Perpustakaan, Sistem informasi, Website

## Abstract

In this case study, the At-Taufiq High School in Jambi still conducts member data collection, the book as well as the transaction process of borrowing and returning the book is still done manually so that frequent mistakes of data and late reports and services to members less than the maximum. The library information system that will be made useful to minimize the error where the authors designed the prototype library information system at SMA At-Taufiq Jambi city as needed in the hope that the design of this prototype can be applied in the library of At-Taufiq High School in Jambi City. As for which is used to design the system Among other UML, Class Diagram, Use Case while the design of this research system using Dreamwever and Mysql. The design of this prototype produces a library information system at Atamb Taufiq High School in Jambi City based on the web where the feature consists of; Member Data, Book Data, Book Lending, Return of books and Reports which help the performance of school libraries and can add some features that have not been designed by the prototype of the system.

Keywords: School, Library, Information System, Website

© 2018 Jurnal Manajemen Sistem Informasi

## 1. Pendahuluan

Pada saat ini koleksi buku pada perpustakaan SMA At-taufiq Kota Jambi mencapai ratusan buku yang dikelompokkan menjadi beberapa kategori buku pelajaran umum, buku keagamaan, kliping, koran, buku fiksi dan masih banyak lagi dan pengelolaan data perpustakaan SMA At-Taufiq Kota Jambi masih menggunakan arsip atau buku (manual) dan diletakan dilemari arsip seperti peminjaman buku dan pengembalian buku dan sering kali buku yang akan dipinjam oleh murid tidak dapat di temukan dan terpaksa murid meminta bantuan sama admin perpustakaan untuk menunjukan dimana tempat buku yang murid cari itu berada dan itu akan membuat kinerja admin perpustakaan terganggu. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu aplikasi dengan teknologi terkini yang dapat diakses dan mempermudah murid dalam mendapatkan informasi tentang perpustakaan sekolah. Dengan adanya sistem ini diharapkan informasi tersebut dapat diakses oleh siswa kapan dan dimana saja secara online melalui jaringan komputer yang sudah terkoneksi internet. Sesuai dengan kebutuhan itu, maka dibuatlah perancangan prototype sistem informasi yang dapat membantu sekolah dalam mengelola data perpustakaan dan mengangkatnya ke dalam bentuk tugas akhir yang berjudul "ANALISIS

## PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DI SMA AT-TAUFIQ KOTA JAMBI BERBASIS WEB”

### 2. Tinjauan Pustaka

Menurut Indri Sutotoni Penelitian ini cukup relevan dimana objek yang diteliti yaitu Perpustakaan pada SMA 1 kota jambi berbasis web Pada penelitian ini juga memiliki persamaan yaitu merancang sebuah sistem informasi perpustakaan berbasis Web yang dapat melakukan pemanfaatan dan pengguna aplikasi web perpustakaan.

Menurut Yusri Penelitian yang dilakukan ini cukup relevan dengan dimana objek yang diteliti yaitu Perpustakaan pada Smp Frater Makassar berbasis web Penelitian tersebut memaparkan tentang perencanaan sistem informasi perpustakaan dengan menitikberatkan pembahasan pada data anggota, data kategori buku, peminjaman dan pengembalian buku.

Menurut Dini Hari Pertiwi Penelitian yang dilakukan ini cukup bagus dikarenakan penelitian ini mengambil masalah tentang sistem informasi perpustakaan berbasis web dengan MVC dimana yang diharapkan mampu mengatasi kendala yang terjadi pada sistem lama. Sehingga pengolahan data menjadi lebih efektif. Penelitian ini menghasilkan informasi dengan cepat dan akurat sehingga dapat menghasilkan sebuah kinerja yang efektif dan efisien guna membantu petugas dalam pengambilan keputusan.

### 1. Metodologi

#### 3.1 Alur Penelitian

Alur penelitian merupakan urutan langkah-langkah kerja dalam melakukan penelitian agar penulisan lebih terarah dalam penyelesaian masalah yang dibahas.

#### 1. Identifikasi Masalah

Secara teknis transaksi langsung yang saat ini dilakukan oleh analisis perancangan sistem informasi perpustakaan di sma at-taufiq kota jambi berbasis web tidak memiliki kendala yang signifikan. Namun demikian pengembangan tentu saja menjadi prioritas agar kegiatan peminjaman dan pengembalian buku dan layanan internet bisa dilakukan tidak dengan proses transaksi langsung saja tetapi dapat dilakukan melalui sebuah media. Dengan adanya sebuah media web yang bisa diakses melalui internet tentunya akan memberikan dampak positif bagi sekolah dan juga jangkauan kepada siswa akan semakin luas.

#### 2. Studi Literatur

Pada tahap ini penulis akan mempelajari buku-buku referensi, artikel pada situs-situs yang relevan dan hasil penelitian sejenis sebelumnya yang pernah dilakukan oleh orang lain. Tujuannya adalah untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti pada analisis perancangan sistem informasi perpustakaan di sma at-taufiq kota jambi berbasis web. Teori merupakan pijakan bagi penulis untuk memahami persoalan yang diteliti dengan benar sesuai dengan kerangka berpikir ilmiah.

#### 3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari informasi yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, yang berasal dari dokumen-dokumen analisis perancangan sistem informasi perpustakaan di sma at-taufiq kota jambi berbasis web atau melalui observasi dan wawancara dengan pihak terkait.

##### a. Data Primer

Data Primer yaitu data yang diperoleh secara langsung. Data ini diperoleh dari hasil wawancara dengan pihak terkait yang dijadikan sampel dalam penelitian. Data dapat direkam atau dicatat oleh peneliti. Berikut adalah metode pengumpulan yang digunakan penulis :

- Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab dengan pimpinan pada bagian yang berhubungan dengan masalah yang diambil oleh penulis

- Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan langsung terjun ke lapangan untuk mengamati permasalahan sistem yang ada di analisis perancangan sistem informasi perpustakaan di sma at-taufiq kota jambi berbasis web.

##### b. Data Sekunder

Data-data yang diperoleh dari buku literatur, internet, dan media lain yang berhubungan dengan topik penelitian.

#### 4. Pengembangan Sistem

Metode Pengembangan merupakan tahapan yang penting dalam proses pembuatan prototype web pada analisis perancangan sistem informasi perpustakaan di sma at-taufiq kota jambi berbasis web.

, kelengkapan fitur-fitur prototype web yang diinginkan sangat tergantung pada hasil analisa pengembangan sistem ini. Adapun kebutuhan sistem :

a. Informasi

b. Informasi spesifikasi layanan internet beserta transaksi

c. Memberikan informasi mengenai proses untuk mendapatkan layanan internet. Mulai dari registrasi, pembayaran, sampai dengan instalasi sehingga siap digunakan oleh konsumen.

Pendekatan *Prototyping* melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan, dan evaluasi *Prototype*. Proses-proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. PengumpulanKebutuhan Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
2. MembangunPrototyping  
Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).
3. EvaluasiProtoptyping  
Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulang langkah 1, 2, dan 3.



**Gambar 3.1 : Software Engineering (SOMMERVILLE 45 ; 2014)**

Perulangan proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi. *prototype-prototype* dibuat untuk memuaskan kebutuhan klien dan untuk memahami kebutuhan klien lebih baik. *Prototype* yang dibuat dapat dimanfaatkan kembali untuk membangun *software* lebih cepat, namun tidak semua *prototype* bisa dimanfaatkan. Sekalipun *prototype* memudahkan komunikasi antar *developer* dan klien, membuat klien mendapat gambaran awal dari *Prototype*. Pendekatan ini memiliki beberapa keuntungan :

1. Pemodelan membutuhkan partisipasi aktif dari *end-user*. Hal ini akan meningkatkan sikap dan dukungan pengguna untuk pengerjaan proyek. Sikap moral pengguna akan meningkat karena system berhubungan nyata dengan mereka.

2. Perubahan dan iterasi merupakan konsekuensi alami dari pengembangan system-sehingga *end user* memiliki keinginan untuk merubah pola pikirnya. *Prototyping* lebih baik menempatkan situasi alamiah ini karena mengasumsikan perubahan model melalui iterasi kedalam system yang dibutuhkan.
3. *Prototyping* mematahkan folosofi “*end user* tidak mengetahui secara detail apa yang dibutuhkan sampai mereka melihat implementasinya”
4. *Prototyping* adalah model aktif, tidak pasif, sehingga *end user* dapat melihat, merasakan, dan mengalaminya.
5. Kesalahan yang terjadi dalam *prototyping* dapat dideteksi lebih dini.
6. *Prototyping* dapat meningkatkan kreatifitas karena membolehkan adanya *feedback* dari *end user*. Hal ini akan memberikan solusi yang lebih baik.
7. *Prototyping* mempercepat beberapa fase hidup dari *programmer*.

McLeod dan Schell (2001) mengemukakan bahwa alasan-alasan pemakai maupun spesialis informasi menyukai model *prototype* adalah:

1. Komunikasi antara analis sistem dan pemakai membaik;
2. Analis dapat bekerja dengan lebih baik dalam menemukan kebutuhan pemakai;
3. Pemakai berperan lebih aktif dalam pengembangan sistem;
4. Spesialis informasi dan pemakai menghabiskan lebih sedikit waktu dan usaha dalam mengembangkan sistem;
5. Implementasi menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui sistem yang diharapkan.

Tetapi, terdapat beberapa kelemahan dari *prototyping*, kelemahan tersebut antara lain :

1. *Prototyping* memungkinkan terjadinya pengembalian terhadap kode, implementasi, dan perbaikan siklus hidup yang digunakan untuk mendominasi sistem informasi.
2. *Prototyping* tidak menolak kebutuhan dari fase analisis sistem. *Prototype* hanya dapat memecahkan masalah yang salah dan memberi kesempatan sebagai sistem pengembangan konvensional.
3. Perancangan isu numerik tidak dialamatkan oleh *prototyping*. Isu tersebut dapat dilupakan jika pengguna tidak berhati-hati.
4. *Prototyping* dapat mengurangi kreatifitas perancangan.

*Prototyping* terkadang dapat memberikan performansi yang lambat, membantu mendapatkan kebutuhan detail lebih baik namun demikian *Prototype* juga menimbulkan masalah:

1. Dalam membuat *prototype* banyak hal yang diabaikan seperti efisiensi, kualitas, kemudahan dipelihara/dikembangkan, dan kecocokan dengan lingkungan yang sebenarnya. Jika klien merasa cocok dengan *prototype* yang disajikan dan berkeras terhadap produk tersebut, maka developer harus kerja keras untuk mewujudkan produk tersebut menjadi lebih baik, sesuai kualitas yang seharusnya.
2. Developer biasanya melakukan kompromi dalam beberapa hal karena harus membuat *prototype* dalam waktu singkat. Mungkin sistem operasi yang tidak sesuai, bahasa pemrograman yang berbeda, atau algoritma yang lebih sederhana.
3. Agar model ini bisa berjalan dengan baik, perlu disepakati bersama oleh klien dan developer bahwa *prototype* yang dibangun merupakan alat untuk mendefinisikan kebutuhan software.

## 5. Pembuatan Hasil Laporan

Dari tahap yang telah dilakukan, tahap penyelesaian adalah pembuatan laporan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan yang di susun berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan peneliti.

### 3.2 Bahan Penelitian

Penelitian ini mengkaji sistem perpustakaan layanan internet, sehingga bahan penelitiannya adalah sistem yang berjalan saat ini khususnya pada bagian admin yang meliputi : perangkat keras, media, topologi dan juga perangkat pendukung lainnya.

### 3.3 Alat Penelitian

Penelitian ini menggunakan alat bantu sebuah komputer desktop dengan spesifikasi :

- |                               |                   |
|-------------------------------|-------------------|
| 1. Hardware :                 | 2. Software :     |
| - Processor dual core 3,2 GHz | - Windows 7       |
| - 2 GB RAM                    | - Ms. Office 2010 |
| - 320 GB Storage              |                   |

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Hasil Penelitian

#### 4.1.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Sebelum melakukan perancangan sistem yang diusulkan pada perpustakaan di SMA At-Taufiq Kota Jambi, maka harus terlebih dahulu melakukan analisis sistem agar memperoleh gambaranyang jelas mengenai kelemahan dan kelebihan sistem yang sedang berjalan.

Tahap analisis ini merupakan tahap yang paling penting di dalam merancang sistem informasi karena apabila pada tahap ini terjadi kesalahan maka akan terjadi kesalahan pada tahapan berikutnya.

Dari kegiatan observasi dan wawancara yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa dalam mengelolah data perpustakaan SMA At-Taufiq Kota Jambi masih dilakukan observasi, yaitu :

1. Pada saat Murid mengunjungi perpustakaan mereka harus mencatat nama mereka dibuka absen murid yang ada di perpustakaan sesuai dengan tahun ajaran atau berlakunya kartu pelajar yang ada di SMA At-taufiq Kota Jambi.

2. Anggota yang akan meminjam buku memperlihatkan kartu anggota dan buku yang akan dipinjam kemudian data anggota yang meminjam dan buku yang akan dipinjam dicatat Anggota yang akan mengembalikan buku menyerahkan kartu anggota dan buku yang dipinjam kemudian data anggota yang meminjam dan buku yang dipinjam diperiksa jika pengembalian sesuai dengan tanggal pengembalian atau tidak, jika terlambat saat pengembalian tidak sesuai dengan tanggal yang harus dikembalikan maka akan dikenakan denda pembatas buku kalau lebih dari sebulan tidak dikembalikan maka akan kena denda satu buku dan buku tersebut harus sama yang dipinjam misalnya kalau murid meminjam buku tentang keagamaan murid tersebut harus mengganti buku itu tentang keagamaan juga.

### 4.2 Pembahasan

#### 4.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem

##### 4.3.1 Kebutuhan Fungsional Sistem

Berdasarkan kebutuhan fungsional sistem yang telah dijelaskan, maka diharapkan sistem yang dirancang mampu memiliki hal-hal berikut :

##### 1. Usability

- Mudah digunakan oleh pengguna umum dalam mengakses informasi koleksi buku di SMA At-Taufiq Kota Jambi.
- Informasi yang ditampilkan selalu diupdate oleh admin, sehingga mampu menampilkan informasi yang up to date

##### 2. Functionality

- Mempermudah akses informasi berdasarkan kata kunci yang dimasukan.
- Sistem mudah diakses.
- Sistem dapat diakses dalam 24 jam sehari

##### 3. Security

- Semua data dan informasi dikelola oleh admin sesuai hak aksesnya masing-masing
- Setiap anggota diberi *Username* dan *Password*.

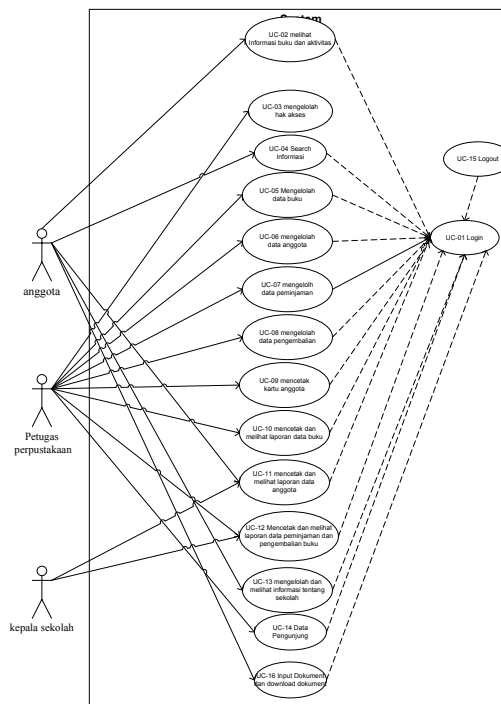
##### 4.3.2 Kebutuhan Non Fungsional

Berdasarkan kebutuhan fungsional sistem yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diharapkan sistem yang dirancang mampu memiliki hal-hal tersebut berikut :

1. *Usability*
  - a. Mudah digunakan oleh admin perpustakaan dalam mengakses buku dan anggota di SMA at-taufiq kota jambi
  - b. Setiap data-data anggota dan buku dapat disimpan dengan baik ke dalam database.
2. *Functionality*
  - a. Mempercepat proses dan mempermudah dalam pengelolaan koleksi buku dengan antarmuka sistem yang dibuat (*user-friendly*)
  - b. Memudahkan dalam pembuatan dan pencetakan laporan buku, anggota, peminjaman dan pengembalian buku setiap bulannya
  - c. Mempermudah dalam pembuatan laporan anggota, buku, peminjaman dan pengembalian buku setiap bulannya
3. *Security*
  - a. Sistem dibagi hak akses antara kepala sekolah dan admin perpustakaan sehingga pengelolaan perpustakaan dapat terkontrol dengan baik.
  - b. Setiap user yaitu kepala sekolah dan admin perpustakaan diberikan *user name* dan *password*.

#### 4.2.4 Diagram Usecase

*Use Case Diagram* pengguna menggambarkan kegiatan-kegiatan pengguna yang akan diproses oleh sistem seperti mengolah data buku, data anggota, pengembalian buku, peminjaman buku dan cetak laporan.



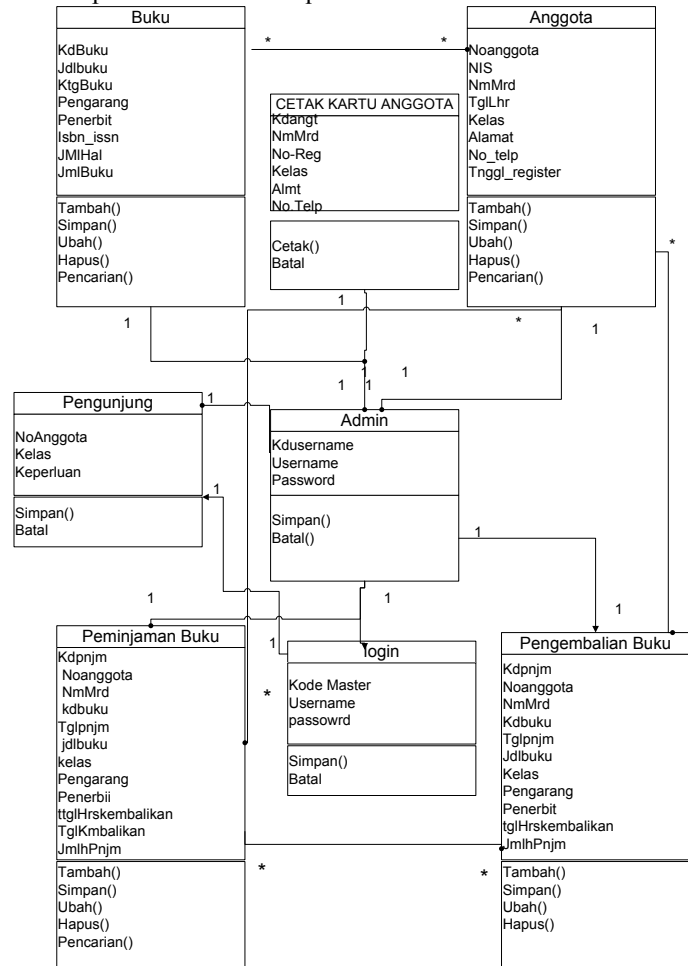
**Gambar 4.4** Use Case Diagram Transaksi

#### 4.2.5 Activity Diagram

Diagram aktivitas adalah diagram yang menggambarkan aktivitas proses model paralel yang mungkin terjadi dalam eksekusi. Diagram ini menggambarkan perilaku internal suatu sistem maupun antar sub sistem.

### 4.2.6 Class Diagram

*Class Diagram* (diagram kelas) merupakan diagram paling umum dipakai di semua pemodelan berorientasi objek. Berikut ini adalah *class diagram* pada perancangan sistem pengolahan data perpustakaan berbasis web pada SMA At-taufiq Kota Jambi



Gambar 3. Class Diagram

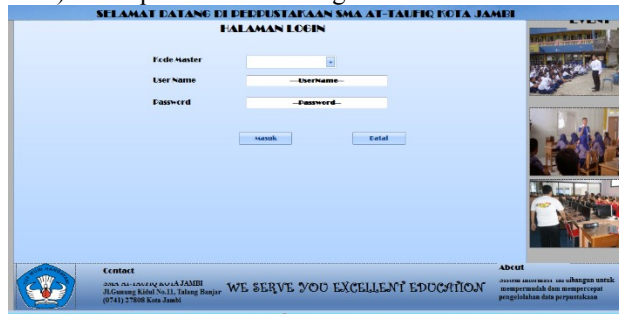
### 1) Tampilan Halaman Utama



Gambaran 4.48 Tampilan Halaman Utama

Pada halaman beranda ini berisi menu-menu Antara lain ; Pengunjung, Beranda, anggota, koleksi buku, peminjaman buku, pengembalian buku, laporan, event dan log out. Dimana Halaman beranda ini adalah halaman utamanya.

2) Tampilan Halaman Login



Gambar 4.49 Tampilann Form Login

Pada halaman ini admin harus Login terlebih dahulu sebelum memasuki sistem dan anggota harus mengisi terlebih dahulu kode master, username dan password.

3) Tampilan Form Anggota



Gambar 4.50 Tampilan Form Anggota

Pada halaman ini admin menginput data anggota untuk didaftar kedalam anggota perpustakaan supaya anggota tersebut bisa meminjam buku.

4) Tampilan Form Input Buku



Gambar 4.51 Tampilan Form Input Buku

Pada halaman ini admin menginput data buku untuk didaftar kedalam sistem informasi perpustakaan.

5) Tampilan Form Cetak Kartu Anggota



**Gambar 4.52** Tampilan Form Cetak Kartu Anggota

Pada halaman ini mencetak kartu anggota untuk dicetak kedalam sistem informasi perpustakaan.

#### 6) Tampilan Form Peminjam Buku

**Gambar 4.53** Tampilan Form Peminjam Buku

## 5. Kesimpulan

### 5.1 KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari analisis dan perancangan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya adalah sebagai berikut :

1. Sistem perpustakaan pada saat ini masih manual dengan adanya analisis dan perancangan prototype ini akan dirubah dari cara manual ke sistem perpustakaan dengan cara komputerisasi
2. Sistem perpustakaan yang penulis rancang kemungkinan dapat menjadi solusi yang dapat mendukung sistem kerja diperpustakaan dalam hal pelayanan terhadap anggota yang semakin tahun semakin meningkat.
3. Analisis kebutuhan sistem di rancang dengan alat bantu UML (*Unified Modelling Language*) dalam bentuk *usecase diagram* untuk menggambarkan berbagai fungsi dari sistem, *class diagram* untuk mengetahui *class* yang terbentuk serta hubungan antar *class* tersebut. *Activity Diagram* menggambarkan alur aktifitas dalam sistem.
4. Penelitian ini menghasilkan sebuah *prototype* sistem informasi perpustakaan di SMA At-Taufiq Kota Jambi yang dapat diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan perpustakaan sekolah.
5. *Prototype* sistem informasi SMA At-Taufiq Kota Jambi ini menampilkan beberapa tampilan yaitu, data anggota, data buku, koleksi buku, peminjaman buku, pengembalian buku, download document dan peraturan peminjaman buku..

## 5.2 SARAN

Saran yang dapat penulis berikan sehubungan dengan pengembangan sistem perpustakaan yang lebih lanjut, antara lain :

1. *Prototype* sistem ini perlu dibuat dan dikembangkan sehingga benar-benar dapat diterapkan di SMA At-Taufiq kota Jambi untuk mendukung seluruh proses yang ada pada sistem informasi perpustakaan tersebut..
2. Penelitian ini merupakan sebuah contoh dari analisis dan perancangan sistem informasi perpustakaan di SMA At-Taufiq Kota Jambi, sehingga apabila akan digunakan oleh anggota atau petugas perpustakaan maka diperlukan penyesuaian sesuai dengan kebutuhan pengguna sistem.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Leo. 2011. *Web Database dengan dreamwever dan PHP-MySQL*. Yogyakarta : Andi Offset
- Anhar. 2010. *Panduan Menguasai PHP dan MySQL*. Jakarta Selatan : Media Kita
- Arizah. 2016. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada MTS Negeri 2 Tanjung Jabung Timur*. Tesis Tidak Terpublikasi. Jambi : Stikom Dinamika Bangsa
- Belle, dkk. 2003. *Discovering Information Systems*. California : the Berne Convention.
- Dittman. Bentley. Whitten. 2004. *Systems Analysis and Design Methods*. Yogyakarta : Andi
- Fathansyah. 2015. *Basis Data*. Bandung : INFORMATIKA Bandung
- Irawan. Yudie. 2011. *Perancangan Sistem Informasi perpustakaan berbasis web*. Tesis Tepublikasi. Semarang : Universits Diponogoro
- Kadir, Abdul.2014. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset
- Kristanto, Andri. 2008. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya* : Yogyakarta : Gava Media
- Kusrini. 2007. *Strategi Perancangann dan pengolahan basis data*. Yogyakarta : Andi Offset
- Mansyur. HM.. 2015. *Manajemen Perpustakaan Sekolah*. Jurnal Pustakaloka. Volume.7 No.1 : Universitas Diponogoro
- Munawar. 2005. *Pemodelan Visual dengan UML*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Nugroho, Adi. 2005. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika Bandung
- Iskandar. 2016. *Manajemen dan Budaya Perpustakaan*. Bandung : PT. Refika Aditama
- Octaviani. 2010. *SQL Server 2008 Express*. Semarang : Wahana Komputer
- Pertiwi, Hari, Dini. *Desain dan Implementasi sistem informasi Perpustakaan berbasis Web dengan MVC*. Jurnal Teknologi dan Informatika. Volume 1 Nomor 2. Palembang : Politeknik PalComTech
- Pramono, Djoko. 2011. *Manajemen Database Relasional dengan Access 2010*. Jakarta : PT.Alex Media Komputindo
- Pressman.S, Roger. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta : Andi
- Rosita, Desianti, Rani. 2016. *Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada SMK 17 YP Cilegon*. Skripsi Terpublikasi. Bandung : Universitas Widyatama
- Saputro, Haris. 2003. *Manajemen Database MySQL menggunakan MySQL Front*. Jakarta : Pt. Alex Media
- Shalahudin, Rosa A.S-M. 2011. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung : Module
- Sholiq. 2010. *Analisis dan Perancangan Berorientasi Obyek*. Bandung : Cv.Muara Indah
- Sidik, Betha. 2005. *MySQL*. Bandung : Informatika Bandung