

## ANALISIS PENGEMBANGAN APLIKASI E-LIBRARY MENGGUNAKAN METODE AGILE

<sup>1</sup>Muhammad Fadli Juliana Putra, <sup>2</sup>Sopyan Hidayat

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

<sup>2</sup>Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

[fadliijuliana@gmail.com](mailto:fadliijuliana@gmail.com), [Sopyanhidayat80@gmail.com](mailto:Sopyanhidayat80@gmail.com)

### Abstract

*Fast, flexible, and customizable information systems are essential in the ever-evolving digital era. The purpose of this study is to evaluate the Agile method in developing an E-Library application because this method has the ability to dynamically change user needs through an iterative and participatory process. In this project, the Agile method is used in six main stages, from gathering needs to assessment. The Black Box method is used to test the stability and suitability of the system's functions before being used with technologies such as PHP, MySQL, HTML, and Visual Studio Code. The results show that the Agile method can create an E-Library system that is responsive, effective, and in accordance with user requirements. The results of the system evaluation show that each feature runs well, and the application is considered to be able to improve the effectiveness of digital library management.*

**Keywords:** E-Library, Agile Methodology, Information System, Black Box Testing, Software Development.

### Abstrak

Sistem informasi yang cepat, fleksibel, dan dapat disesuaikan sangat penting di era digital yang terus berkembang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi metode Agile dalam pengembangan aplikasi E-Library karena metode ini memiliki kemampuan untuk mengubah kebutuhan pengguna secara dinamis melalui proses iteratif dan partisipatif. Dalam proyek ini, metode Agile digunakan dalam enam tahapan utama, mulai dari pengumpulan kebutuhan hingga penilaian. Metode Black Box digunakan untuk menguji stabilitas dan kesesuaian fungsi sistem sebelum digunakan dengan teknologi seperti PHP, MySQL, HTML, dan Visual Studio Code. Hasilnya menunjukkan bahwa metode Agile dapat membuat sistem E-Library yang responsif, efektif, dan sesuai dengan persyaratan pengguna. Hasil evaluasi sistem menunjukkan bahwa setiap fitur berjalan dengan baik, dan aplikasi dianggap dapat meningkatkan efektivitas manajemen perpustakaan digital.

**Kata Kunci:** E-Library, Metode Agile, Sistem Informasi, Black Box Testing, Pengembangan Perangkat Lunak.

### A. PENDAHULUAN

Sistem informasi yang cepat, fleksibel, dan responsif semakin dibutuhkan di era transformasi digital yang terus berkembang. Karena mampu menjawab tantangan dalam pengembangan perangkat lunak, metode Agile menjadi salah satu yang paling populer. Agile adalah metode inkremental dan iteratif yang menekankan kerja tim, partisipasi pengguna, dan adaptasi cepat dan terstruktur. Agile memungkinkan tim pengembang membuat perangkat lunak secara bertahap dan meminta pendapat pengguna setiap kali mereka melakukannya (Highsmith, 2002).

Metode Agile berbeda dari metode konvensional karena tidak mengutamakan perencanaan jangka panjang. Sebaliknya, metode ini berfokus pada hasil kerja nyata

yang dihasilkan secara bertahap. Agile memungkinkan pembuatan solusi perangkat lunak yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dan kemajuan teknologi dengan menerapkan prinsip-prinsip seperti kolaborasi dengan pelanggan selama perjanjian perjanjian dan respons terhadap perubahan setelah rencana. Oleh karena itu, pendekatan ini sangat cocok untuk diterapkan ketika mengembangkan aplikasi yang terus berubah seperti E-Library.

Metode Agile dapat digunakan untuk membangun aplikasi E-Library melalui berbagai tahapan yang saling berulang. Tahapan awal dimulai dengan menentukan kebutuhan pengguna. Tim pengembang berbicara dengan perpustakaan atau lembaga untuk mengetahui fitur apa yang dibutuhkan, seperti pencarian buku, peminjaman

digital, dan manajemen anggota. Proses ini dituangkan dalam bentuk cerita pengguna atau daftar fitur prioritas. Setelah kebutuhan dipenuhi, pengembangan berlanjut ke tahap perencanaan sprint, di mana backlog dan penjadwalan fitur disusun. Setiap sprint berfokus pada penyelesaian beberapa fitur inti yang dapat diuji dan dinilai langsung oleh pengguna. Sprint pertama dapat difokuskan pada pembuatan modul pencarian dan katalogisasi buku dalam konteks aplikasi E-Library.

Selain itu, dalam setiap sprint, proses coding dan pengujian dilakukan secara bersamaan. Ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap fitur berjalan sesuai ekspektasi dan tidak memiliki bug. Agile juga memungkinkan tim untuk memperbaiki kesalahan atau ketidaksesuaian cepat melalui feedback rutin dari pengguna. Hal ini memungkinkan pengembangan aplikasi untuk beradaptasi dengan perubahan kebutuhan atau kendala teknis.

Pada akhir setiap sprint, hasil kerja dievaluasi dengan menunjukkan demo aplikasi kepada pengguna akhir, seperti pustakawan dan siswa. Untuk perbaikan pada sprint berikutnya, feedback digunakan. Oleh karena itu, aplikasi E-Library telah berkembang secara teknis dan semakin sesuai dengan kebutuhan lapangan.

Selain itu, meskipun tidak seketat metode tradisional, dokumentasi tetap dilakukan. Fokus dokumentasi adalah alur kerja utama dan integrasi sistem. Agile dapat mempercepat proses rilis tanpa mengorbankan kualitas sistem karena fleksibilitasnya. Ini sangat membantu aplikasi E-Library yang harus terus berkembang dan dapat menerima berbagai jenis konten dan layanan digital.

Pengembangan aplikasi E-Library menjadi lebih terstruktur tetapi tetap fleksibel dengan metode Agile. Proses iteratif yang melibatkan pengguna secara aktif dapat meningkatkan kualitas aplikasi, mempercepat waktu implementasi, dan mengurangi risiko kesalahan fungsi. Oleh karena itu, Agile menjadi metode yang berguna untuk membangun sistem perpustakaan digital yang kontemporer dan responsif.

## B. METODE

*Agile Development* adalah metode pengembangan perangkat lunak iteratif dan adaptif yang menekankan kerja tim, fleksibilitas terhadap perubahan, dan keterlibatan aktif pengguna selama proses pengembangan.

Menurut Highsmith (2002), Agile adalah teknik pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan tim membuat produk secara bertahap dan cepat sambil memungkinkan perubahan dan masukan pengguna. Teknik ini sangat cocok untuk proyek yang kompleks seperti sistem informasi perpustakaan digital, di mana kebutuhan pengguna dapat berubah seiring waktu.

Metode Agile beroperasi dalam siklus pendek yang disebut sprint, yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pengembangan, pengujian, dan evaluasi. Dalam proses pengembangan aplikasi E-Library, ini memungkinkan tim untuk segera menanggapi kebutuhan pengguna dan secara bertahap meningkatkan sistem



Metode ini terdiri dari enam langkah utama yang dilakukan secara berurutan dan berulang:

1. *Requirements*: Pada tahap awal ini, tim dan pengguna harus menentukan kebutuhan sistem yang akan dibangun. Kebutuhan seperti login pengguna, pencarian buku, peminjaman online, dan notifikasi didokumentasikan secara menyeluruh dalam konteks E-Library. Semua tahapan berikutnya bergantung pada kebutuhan ini

2. *Design*: Setelah kebutuhan diputuskan, tim merancang arsitektur sistem yang mencakup UI/UX, struktur database, dan alur navigasi aplikasi. Untuk membantu proses pengembangan, desain dapat divisualisasikan dalam bentuk use case diagram, wireframe, atau ERD.

3. *Development*: Tahap pengembangan dimulai dengan desain yang sudah dibuat. Pengembang mulai membangun modul sistem seperti fitur login, pencarian buku, dan sistem peminjaman secara bertahap dan terfokus.

4. *Testing*: Setiap fitur yang telah dikembangkan akan diuji untuk memastikan bahwa fungsinya memenuhi persyaratan. Metode pengujian kotak hitam memberi input dan memverifikasi output digunakan untuk melakukan pengujian tanpa melihat kode program.

5. *Deployment*: Sistem diterapkan ke lingkungan produksi setelah fitur telah lulus pengujian. Pada titik ini, pengguna dapat menggunakan fitur yang tersedia. Deployment dapat dilakukan setelah satu sprint selesai atau per modul.

6. *Review*: Langkah terakhir adalah menilai fitur yang telah dirilis. Tim menilai performa aplikasi dan mengumpulkan umpan balik pengguna. Hasil review digunakan untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Aplikasi E-Library dapat dikembangkan secara bertahap dan efektif dengan mengikuti siklus ini. Sistem menjadi lebih responsif terhadap kebutuhan nyata karena fitur terus ditingkatkan berdasarkan masukan pengguna.

Metode Agile memungkinkan pengembangan aplikasi E-Library secara bertahap dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam setiap iterasi sprint, setiap fitur diuji dan ditingkatkan secara berkala. Ini menghasilkan sistem yang fleksibel, berkualitas, dan sesuai ekspektasi pengguna akhir.

Menurut Pressman (2010), black-box testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada menguji fungsi perangkat lunak berdasarkan spesifikasi, tanpa mempertimbangkan detail struktur internal atau kode program. Teknik ini sangat cocok untuk memvalidasi aplikasi seperti sistem informasi perpustakaan digital, di mana pengujian harus memastikan bahwa fungsi utama

seperti pencarian buku, peminjaman, dan pengembalian berjalan sesuai kebutuhan pengguna tanpa melihat bagaimana fitur tersebut digunakan dalam sistem.

**C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

3.1 Ouput Teknis dari Perangkat Lunak/Hardware

a. Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras yang digunakan dalam menjalankan aplikasi program ini menggunakan laptop Lenovo IdeaPad 320-14ISK (Intel Core i3 7100U) dengan prosesor spesifikasi sebagai berikut:

No	Spesifikasi	Keterangan
1	Processor	Intel Core i3-7100U 2.4 GHz (7th Gen)
	Memory RAM	DDR4 8 GB
	VGA	Intel HD Graphics 620
	System Type	64-bit Operating System
	Hardisk	1 TB HDD
	Display	LED 14.0 inch HD 1366 x 768 pixel
	OS	Windows 11 HOME 64 Bit
2	Processor	AMD Ryzen 7 5700G 3.8 GHz
	Memory RAM	DDR4 32 GB
	VGA	Integrated Radeon Graphics
	System Type	64-bit Operating System
	Hardisk	1 TB SSD NVMe
	Display	LED 15.6 inci FHD 1920 x 1080 pixel
3	Processor	Intel Core i3-6006U 2.0 GHz
	Memory RAM	DDR3L 4GB
	VGA	NVIDIA GeForce 940MX
	System Type	64-bit Operating System
	Hardisk	250GB SSD
	Display	LED 14.0 inci HD 1366 x 768 pixel
	OS	Windows 11 HOME 64 Bit

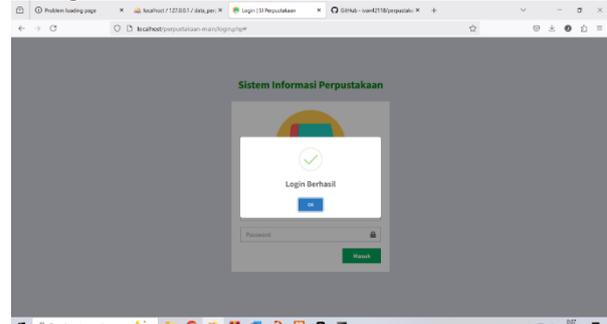
b. Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem yaitu sebagai berikut:

No	Spesifikasi	Keterangan
1	OS	Windows 10 Professional 64-bit
2	Database	PHPMyadmin 5.2.1
3	Xampp	Versi 8.2.4-0
4	Program WEB	HTML, Javascript, PHP, CSS, Apache, Less
5	Software Editor	Visual Studio Code

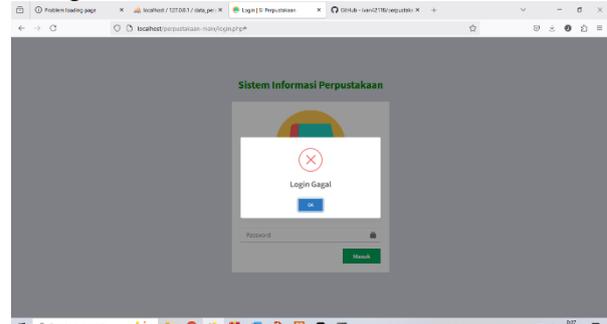
3.2 Fungsi Fungsi Yang Berhasil Dijalankan

a. Login Benar



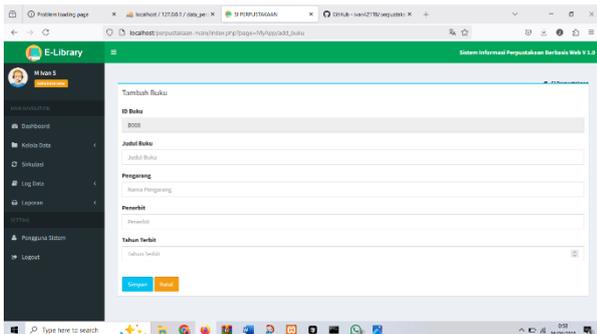
Admin memasukkan username dan password yang valid, lalu sistem memproses input tersebut dan menampilkan halaman dashboard admin.

b. Login Salah



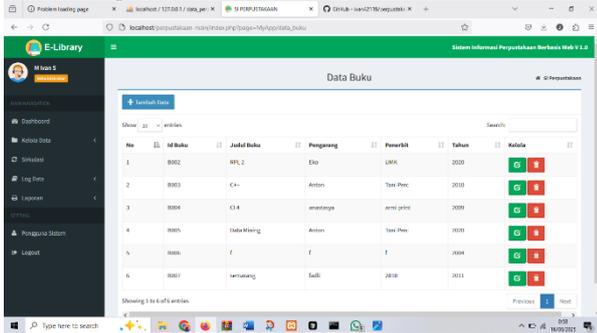
Admin memasukkan username atau password yang salah, lalu sistem menampilkan pesan gagal.

c. Input Data Buku



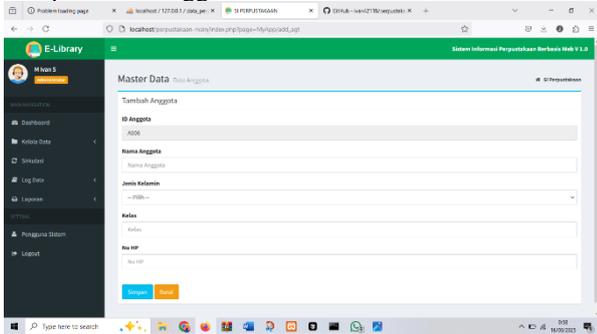
Admin mengisi form data buku, kemudian menekan tombol Simpan. Sistem memproses dan menyimpan data buku ke database.

#### d. Hasil Input Data Buku



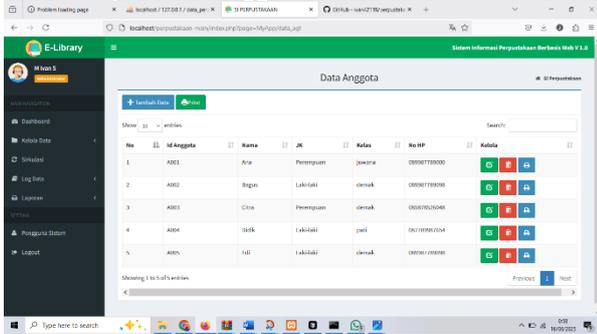
Admin dapat melihat data buku yang sudah berhasil disimpan, tampil pada daftar buku.

#### e. Input Data Anggota



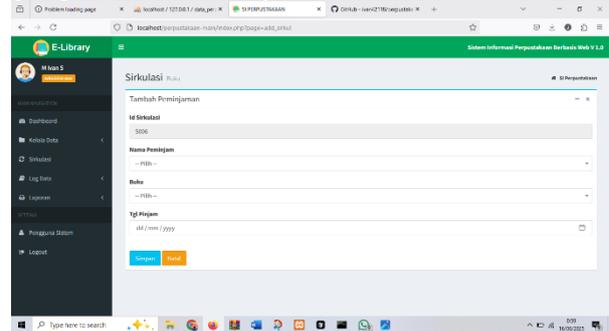
Admin mengisi form data anggota, lalu menekan tombol Simpan. Data anggota tersimpan ke dalam sistem.

#### f. Hasil Input Data Anggota



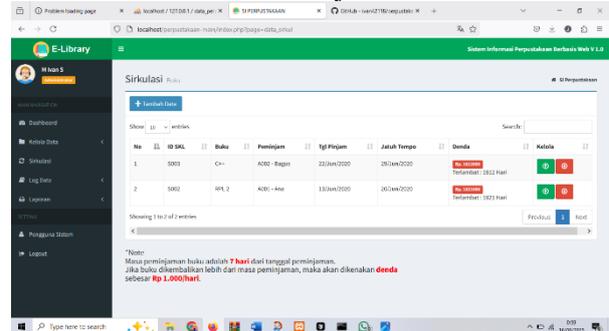
Admin dapat melihat data anggota yang sudah tersimpan dan tampil di daftar anggota.

#### g. Input Tambah Peminjaman



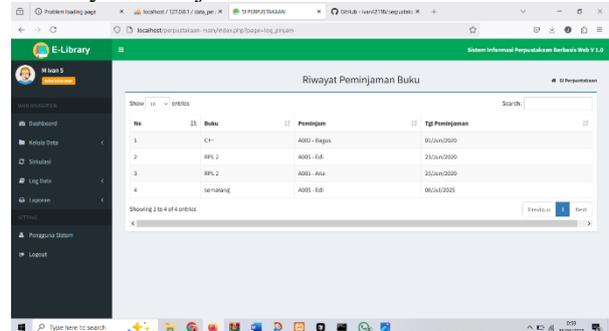
Admin memilih data anggota dan buku, kemudian menekan tombol Simpan untuk mencatat transaksi peminjaman.

#### h. Hasil Sirkulasi Buku Peminjaman



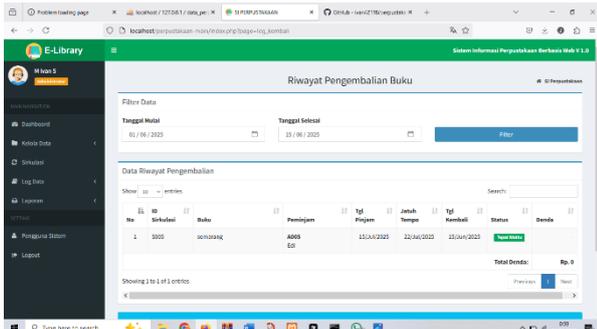
Admin melihat data transaksi peminjaman yang sudah tercatat dan tampil di riwayat sirkulasi buku.

#### i. Riwayat Peminjaman Buku



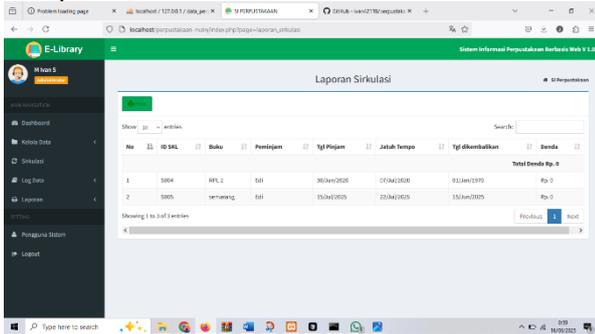
Admin mengakses menu riwayat peminjaman untuk melihat daftar peminjaman buku yang telah dilakukan.

#### j. Riwayat Pengembalian Buku



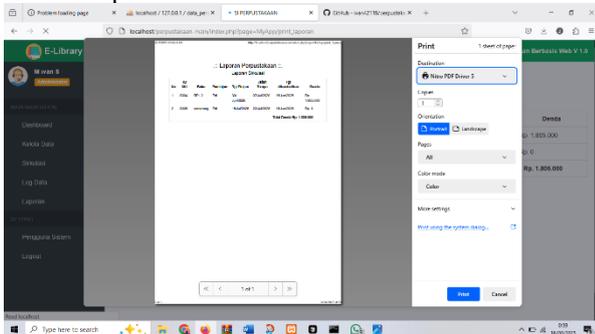
Admin mengakses menu riwayat pengembalian untuk melihat daftar pengembalian buku yang telah dilakukan.

#### k. Laporan Sirkulasi Buku



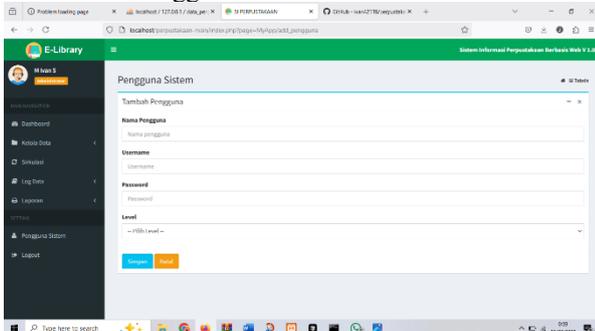
Admin memilih periode tanggal, kemudian menekan tombol Tampilkan untuk memproses dan menampilkan laporan sirkulasi buku sesuai periode tersebut.

#### l. Print Laporan Buku



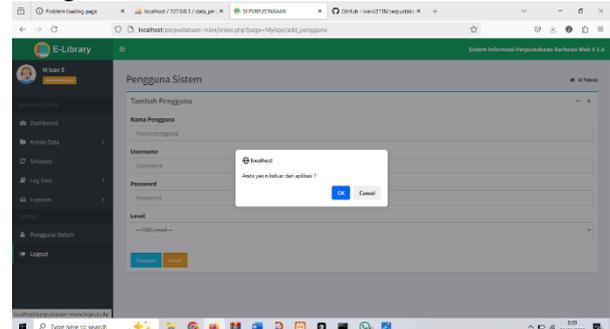
Admin menekan tombol Print pada laporan buku untuk mencetak laporan sesuai data yang ditampilkan.

#### m. Tambah Pengguna



Admin mengisi form untuk menambah data pengguna baru, kemudian menyimpan data tersebut ke dalam sistem

#### n.LogOut



Admin menekan tombol Logout untuk keluar dari sistem, dan sistem mengarahkan kembali ke halaman login

#### 3.3 Tabel Format Pengujian

Format Pengujian adalah Format yang mencakup berbagai skenario untuk setiap fitur sistem, baik positif maupun negatif, untuk setiap fitur sistem:

No	Fitur yang Diuji	Langkah Pengujian	Input	Output yang Diharapkan	Status
1	Login Benar	Masukkan username dan password valid, klik Login	Username & Password valid	Masuk ke dashboard admin	Valid
2	Login Salah	Masukkan username atau password salah, klik Login	Username/Password salah	Pesan error	Valid
3	Input Data Buku	Isi form buku, klik Simpan	Data buku lengkap	Data buku tersimpan	Valid
4	Hasil Input Data Buku	Cek data buku di daftar buku	-	Data buku tampil di daftar	Valid
5	Input Data Anggota	Isi form anggota, klik Simpan	Data anggota lengkap	Data anggota tersimpan	Valid

6	Hasil Input Data Anggota	Cek data anggota di daftar anggota	-	Data anggota tampil di daftar	Valid
7	Input Tambah Peminjaman	Pilih anggota dan buku, klik Simpan	Data peminjaman	Data peminjaman tersimpan	Valid
8	Hasil Sirkulasi Buku Peminjaman	Cek data peminjaman di riwayat peminjaman	-	Data peminjaman tampil di riwayat	Valid
9	Riwayat Peminjaman Buku	Akses menu riwayat peminjaman	-	Daftar riwayat peminjaman tampil	Valid
10	Riwayat Pengembalian Buku	Akses menu riwayat pengembalian	-	Daftar riwayat pengembalian tampil	Valid
11	Laporan Sirkulasi Buku	Pilih periode, klik Tampilkan	Periode tanggal	Laporan sirkulasi tampil	Valid
12	Print Laporan Buku	Klik Cetak pada laporan buku	-	Laporan buku tercetak	Valid
13	Tambah Pengguna	Isi form pengguna baru, klik Simpan	Data pengguna lengkap	Data pengguna tersimpan	Valid
14	Logout	Klik Logout dari menu profil	Klik Logout	Kembali ke halaman login	Valid

#### D. PENUTUP Kesimpulan

Hasil pengembangan dan pengujian Sistem Informasi Perpustakaan (E-Library) menunjukkan bahwa sistem ini dibangun dengan baik untuk memenuhi kebutuhan pengguna. E-Library memiliki fitur utama seperti manajemen pengguna, login pengguna, pengelolaan data buku dan anggota, transaksi peminjaman dan pengembalian buku, laporan sirkulasi buku, dan antarmuka pengguna yang ramah pengguna yang memudahkan pengguna mengakses sistem.

Hasil pengujian metode Black Box menunjukkan bahwa semua fitur sistem berjalan secara stabil dan sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. Perpustakaan memiliki sistem yang mudah digunakan dan mendukung kegiatan operasional secara digital dan terstruktur.

Teknik seperti PHP, HTML, CSS, JavaScript, dan database MySQL mendukung kinerja dan efisiensi sistem secara keseluruhan. Oleh karena itu, ada kemungkinan bahwa sistem ini akan membantu menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi pada awal penelitian, terutama dalam hal meningkatkan efektivitas pengelolaan data dan transaksi perpustakaan.

#### Saran

Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut agar sistem Sistem Informasi Perpustakaan (E-Library) dapat semakin optimal, yaitu:

1. Pengembangan fitur tambahan, seperti notifikasi otomatis untuk pengingat tanggal pengembalian buku, integrasi dengan sistem akademik, serta fitur peminjaman berbasis online agar dapat meningkatkan kemudahan layanan bagi anggota perpustakaan.
2. Peningkatan aspek keamanan sistem, misalnya dengan menambahkan fitur enkripsi data, autentikasi dua langkah, dan pengaturan hak akses yang lebih rinci agar sistem lebih aman dari potensi penyalahgunaan.
3. Pengujian lanjutan, termasuk uji performa dan uji keamanan, untuk memastikan sistem dapat bekerja secara optimal dalam kondisi beban tinggi dan aman dari ancaman eksternal.
4. Penerapan sistem secara online (hosting) sehingga sistem dapat diakses secara lebih luas tanpa terbatas pada lingkungan lokal (localhost), mendukung fleksibilitas pengguna dalam mengakses layanan perpustakaan.
5. Penyempurnaan antarmuka pengguna (UI/UX) agar lebih menarik, responsif di berbagai perangkat (desktop, tablet, mobile), dan semakin memudahkan interaksi pengguna dengan sistem.

#### Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan penelitian ini, khususnya kepada:

1. Universitas Pamulang yang telah memberikan dukungan fasilitas dan data,
2. Dosen pembimbing kami Ir Choirul Anwar, M Kom atas arahan dan masukannya,

3. Teman-teman serta partisipan pengujian sistem yang telah memberikan waktu dan umpan baliknya. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi untuk pengembangan sistem serupa di masa mendatang.

#### E. DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, C. (2022). Application of Academic Information System With Extreme Programming Method (Case Study: Jakarta International Polytechnic).
- Anwar, C. (2024). Rekomendasi Teknis Untuk Pengolahan Data Berbasis Web. *Jurnal Informatika Utama*, 2(1), 50-54.
- Anwar, C., & Riyanto, J. (2019). Perancangan Sistem Informasi Human Resources Development Pada PT. Semacom Integrated. *International Journal of Education, Science, Technology, and Engineering (IJESTE)*, 2(1), 19-38.
- Anwar, C., Jagat, L. S., Yanti, I., Anjarsari, E., & Sholihah, N. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 154-163.
- Anwar, C., Kom, S., Kom, M., Santiari, C. N. P. L., & Sitorus, Z. (2023). Buku Referensi Sistem Informasi Berbasis Kearifan Lokal.
- Anwar, C., Nurhasanah, M., Aflaha, D. S. I., & Handayani, S. (2023). DEVELOPMENT OF INFORMATION TECHNOLOGY-BASED LEARNING MEDIA FOR EDUCATORS IN ELEMENTARY SCHOOLS. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 4(2), 345-353.
- Anwar, Chairul, et al. "The Application of Mobile Security Framework (MOBSF) and Mobile Application Security Testing Guide to Ensure the Security in Mobile Commerce Applications." *Jurnal Sistim Informasi dan Teknologi* (2023): 97-102.
- Handayani, T., Silalahi, L. M., Nugroho, S. S. P., Anwar, C., Mursyidin, I. H., Sumantri, A., ... & Yulianti, B. (2025). PENGANTAR SISTEM INFORMASI: KONSEP, TEKNOLOGI, DAN IMPLEMENTASI.
- Indra, S., Anwar, C., Kom, S., Asparizal, S., Kom, M., Nur, R. A., ... & Hafrida, L. KOMPUTER DAN MASYARAKAT. CV Rey Media Grafika.
- Samsumar, L. D., Nasiroh, S., Farizy, S., Anwar, C., Mursyidin, I. H., Rosdiyanto, R., ... & Prastyo, D. (2025). KEAMANAN SISTEM INFORMASI: PERLINDUNGAN DATA DAN PRIVASI DI ERA DIGITAL.
- Wijayanti, R. R., S ST, M. M. S. I., Anwar, C., Kom, S., Indra, S., Kom, M., ... & Kom, M. (2023). *Arsitektur dan Organisasi Komputer*. CV Rey Media Grafika.
- Trisna Nur Hakiki & Fitria Nur Hasanah. (2020). Pengembangan sistem informasi perpustakaan berbasis web terhadap kemudahan pelayanan di Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan UMSIDA. *Tecnosciencia*, 5(1),
- Rizki Aprilliani Girsang. (2020). Evaluasi Web Perpustakaan Universitas Medan Area dengan menggunakan metode WebQual 4.0 Modifikasi.
- Ena Sukmana. (2019). Pengembangan prototipe sistem informasi manajemen perpustakaan berbasis web sebagai sarana evaluasi kinerja perpustakaan. *Digilib ITB*, 2019.
- Ajisaka, M., Basir, A., & Permatasari, E.K. (2020). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web di SMA Negeri 1 Sirampog menggunakan PHP CodeIgniter dan MySQL/XAMPP. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi (JURTISI)*, 2(2), 36-43.
- Meri Susanti, R., & PUST, S. (2018). Transformasi pustakawan dan perpustakaan di Era Digital. *Al Maktabah Jurnal Kajian Ilmu Dan Perpustakaan*, 3(1), 1-6.
- Inajati, E., & Utomo, E. P. (2019). Pengembangan perpustakaan perguruan tinggi yang berorientasi pada civitas akademika dan perkembangan teknologi informasi. *Jurnal Pustaka Budaya*, 6(2), 30-38.
- Nasrulloh, M. E. (2020). Strategi pembelajaran berbasis masalah dalam PAI sebagai upaya mencegah perkelahian siswa. *Andragogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1-8.
- Nurlaksita, C. A., & Wasisto, J. (2019). Peran Pustakawan Referensi di Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Pemustaka. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(3), 247-259.
- Mantik, H. (2019). Mengintip dasar pengembangan sistem informasi dengan metode Agile. Why Agile Rocks?. *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 6(1), 76-82.
- Kurniawan, A. (2020). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Gani, A. G. (2018). e-Learning sebagai peran teknologi informasi dalam modernisasi pendidikan. *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 3(1), 1-19.

- Chairul, R., & Aji, S. (2020). Perancangan Sistem Informasi Event Karang Taruna Ujung Menteng Cakung. *Jurnal Sains & Teknologi Fakultas Teknik*, 10(1), 23-30.
- Alvioletta, V., Setyawan, M. Y. H., & Saputra, M. H. K. (2020). Penerapan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP) Pada Penilaian Kepuasan Pelanggan Berdasarkan Pelayanan Divisi (Studi Kasus: CV Tirta Kencana). *CV. Kreatif Industri Nusantara*.
- Mudawamah, S. (2018). APLIKASI PENCARIAN LOKASI CAFE TERDEKAT MENGGUNAKAN METODE HAVERSINE FORMULA BERBASIS ANDROID DI KABUPATEN TEMANGGUNG (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Gisella, I., & Thesalonika, T. (2021, May). KAJIAN PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS ZOOM DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA PADA MASA PANDEMI COVID-19. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*.
- Hidayatuloh, S., & Firdaus, F. (2020). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Inventory Berbasis Web (Studi Kasus: Pt Meco Teknokonsultan Sinergi). *Jurnal Esensi Infokom Vol*, 4(1).
- Akhirman, A. (2020). Pengaruh Aplikasi Zoom Kuliah Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi & Umrah Pada Masa Pandemi Covid 19. *Bahtera Inovasi*, 3(2), 103-109.
- Halimah, M. N., & Arfa, M. (2019). Preservasi Pengetahuan Pustakawan Naskah di Reksa Pustaka Mangkunegaran Surakarta. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(4), 127-139.
- Tobing, S. M. (2019). Pemanfaatan Internet Sebagai Media Informasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(1), 64-73.
- Asmara, J. (2019). Rancang bangun sistem informasi desa berbasis website (Studi kasus desa Netpala). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2(1), 1-7.
- Amin, A. K. (2017). Kajian konseptual model pembelajaran blended learning berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 51-64.
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Sugihartini, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk matakuliah kurikulum dan pengajaran di jurusan pendidikan teknik informatika Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 5(3), 149-157.
- Al Baiti, A., Suprpto, S., & Rachmadi, A. (2017). Pengukuran kualitas layanan website dinas pendidikan kota malang dengan menggunakan metode webqual 4.0 dan ipa. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1(9), 885-892..