

Implementasi Dan Evaluasi Aplikasi *Inlislite* Pada Perpustakaan SMA Bina Warga 2 Palembang

Wardah Miftahul Jannah¹, Irwansyah^{*2}, Helda Yudiastuti³, Kurniawan⁴, Maria Ulfa⁵

Universitas Bina Darma

Jalan Jenderal Ahmad Yani No.3 Palembang, Indonesia

Sur-el : wardahmiftah13@gmail.com¹, irwansyah@binadarma.ac.id²,

helda.yudiastuti@binadarma.ac.id³, kurniawan@binadarma.ac.id⁴,

maria.ulfa@binadarma.ac.id⁵

^{*)} Corresponden Author

Received: 14 Agustus 2025 Reviewed: 22 Agustus 2025 Accepted: 25 Nov 2025

Abstract : The use of information technology has become an essential need and a reliable tool for solving various problems. In the education sector, information technology supports library services by improving efficiency, accessibility, and service quality. However, the library of SMA Bina Warga 2 Palembang has not fully utilized technology. Computers are used only in the laboratory for learning activities, while in the library they function solely for creating membership cards. Consequently, book circulation processes are still handled manually due to the absence of a database for recording borrowing and returning activities, which reduces data accuracy and security. This study aims to implement and evaluate the INLISLite application in the library. The Prototype method is used to enable direct interaction between developers and users during system development. The results indicate that the implementation of INLISLite improves the effectiveness and efficiency of library management processes.

Keywords: Applications, Library, Circulation, Books

Abstrak : Pemanfaatan teknologi informasi kini menjadi kebutuhan penting dan membantu pengguna menyelesaikan berbagai permasalahan. Dalam dunia pendidikan, teknologi informasi digunakan untuk meningkatkan efisiensi, aksesibilitas, dan kualitas layanan perpustakaan. Namun, Perpustakaan SMA Bina Warga 2 Palembang belum menggunakannya secara optimal. Komputer hanya dimanfaatkan di laboratorium sebagai media pembelajaran, sementara di perpustakaan hanya digunakan untuk pembuatan kartu anggota. Akibatnya, proses sirkulasi buku masih dilakukan secara manual karena belum tersedia basis data peminjaman dan pengembalian, sehingga menurunkan keamanan dan keakuratan data. Penelitian ini bertujuan mengimplementasikan dan mengevaluasi aplikasi INLISLite pada perpustakaan tersebut. Metode Prototype digunakan untuk memungkinkan interaksi langsung antara pengembang dan pengguna dalam pemodelan sistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan INLISLite mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pengelolaan perpustakaan.

Kata kunci: Aplikasi, Perpustakaan, Sirkulasi, Buku

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan sistem informasi berkembang sangat pesat saat ini. Teknologi informasi semakin maju dan handal untuk mendukung berbagai fungsi organisasi, individu dan sosial. Saat ini peran aplikasi TI sudah menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan

sekaligus menjadi tempat yang dapat diandalkan oleh pengguna untuk menyelesaikan berbagai permasalahan.[1]. Contoh salah satu yang memanfaatkan teknologi informasi pada dunia pendidikan yaitu sekolah – sekolah dengan menyediakan teknologi informasi di perpustakaan sekolah yang dapat meningkatkan efisiensi, aksesibilitas dan kualitas layanan.

Implementasi teknologi informasi perpustakaan tidak dapat ditolak kehadirannya, maka profesionalisme pustakawan dipertaruhkan. Pemustaka yang sudah terbiasa dimanjakan oleh fasilitas – fasilitas teknologi tentu akan menuntut pula mereka akan mendapatkan layanan berbasis teknologi informasi yang dapat membantu mereka dalam memperoleh informasi yang diperlukan.[2]

Perpustakaan merupakan sumber belajar yang memiliki informasi guna memenuhi kebutuhan pemakai baik di lingkungan pendidikan dan lingkungan masyarakat, dengan adanya perpustakaan dapat memudahkan serta membantu pemakai dalam mencari informasi baik untuk tugas kuliah, penelitian, dan menambah wawasan serta pengetahuan mengenai informasi baru.[3] Perpustakaan SMA Bina Warga 2 Palembang dalam pemanfaatan teknologi komputer masih belum optimal. Saat ini, komputer hanya digunakan di laboratorium sebagai sarana pembelajaran bagi siswa, sedangkan di perpustakaan, komputer hanya difungsikan untuk pembuatan kartu anggota perpustakaan, yang artinya belum ada perangkat lunak khusus yang digunakan untuk mengelola data perpustakaan secara menyeluruh. Hal ini menyebabkan berbagai permasalahan seperti dalam proses sirkulasi buku atau peminjaman dan pengembalian buku, karena belum adanya database yang menyimpan semua informasi terkait aktivitas tersebut. Pencatatan sirkulasi buku masih dilakukan secara manual, yang berimplikasi pada rendahnya keamanan dan keakuratan data. Sirkulasi merupakan layanan yang sangat penting dalam sebuah perpustakaan,

dikarenakan layanan ini memiliki tanggung jawab dalam melayani pemustaka yang berhubungan dengan bagian peminjaman dan pengembalian koleksi.[4] Selain itu, proses pengolahan data di perpustakaan menjadi sangat memakan waktu, sehingga kinerja staf perpustakaan menjadi tidak efisien. Di sisi lain, petugas perpustakaan sering mengalami kesulitan untuk menemukan informasi mengenai buku yang akan dipinjam. Dari permasalahan tersebut maka tujuan penelitian ini akan mengimplementasikan dan mengevaluasi aplikasi inlislite pada perpustakaan SMA Bina Warga 2 Palembang.

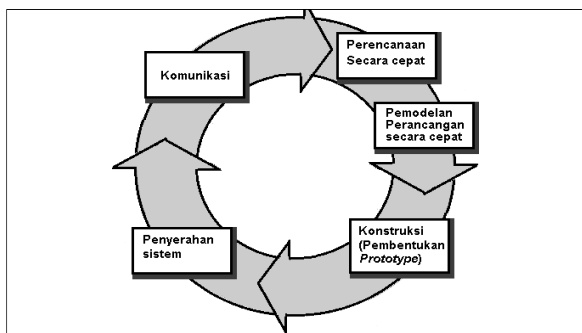
Pada penelitian sebelumnya dengan judul “Implementasi Aplikasi Sistem Otomasi Perpustakaan Terintegrasi Menggunakan Inlislite Versi 3 Pada Perpustakaan STMIK Jayakarta”, hasil penelitian ini bahwa aplikasi inlislite mempermudah petugas dalam pelaporan perhitungan data sirkulasi, penginputan buku dapat dilakukan dengan cepat. [5] Penelitian berikutnya dengan judul “Efektivitas Penerapan Aplikasi Inlislite Pada Kegiatan Penginputan Data Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kabupaten Aceh Barat”, hasil penelitian ini setelah menggunakan aplikasi inlislite pengelolaan perpustakaan secara keseluruhan sudah berjalan lebih efektif dan efisien. [6]

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *prototype* untuk implementasi dan evaluasi aplikasi inlislite pada perpustakaan

SMA Bina Warga 2 Palembang. *Prototyping* melewati lima proses, yaitu *communication*, *quick plan*, *quick design*, *prototype contruction* and *delivery and feedback* seperti dijelaskan pada gambar 1.



Gambar 1. Model Prototyping

Proses-proses tersebut dapat dijelaskan seperti dibawah ini:

- Communication*, pada tahapan ini developer dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diinginkan dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya.
- Quick Plan*, pada tahapan ini perancangan dilakukan cepat dan mewakili semua aspek software yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.
- Modelling Quick Design*, pada tahapan ini berfokus pada representasi aspek *software* yang bisa dilihat *customer/user*. *Modelling Quick Design* cenderung ke pembuatan *prototype*.
- Construction of Prototype*, membangun kerangka atau rancangan *prototype* dari software yang akan dibangun.
- Delivery & Feedback*, *prototype* yang telah dibuat oleh developer akan disebarkan kepada *user/klien* untuk dievaluasi, kemudian klien akan memberikan *feedback*

yang akan digunakan untuk merevisi kebutuhan *software* yang akan dibangun.[7]

2.3. Implementasi Sistem

Implementasi sistem adalah penerapan sistem yang dilakukan berdasarkan hasil analisa dan desain sistem, telah dilakukan oleh analisis. Setelah sistem disetujui maka program telah dibuat siap untuk dioperasikan. Pada tahap ini dokumen dibuat oleh analisis sistem dalam laporan final.[8]

2.4. Evaluasi Sistem

Evaluasi sistem dalam suatu sistem informasi menjadi suatu proses untuk meminimalisir kesalahan informasi yang dihasilkan serta mengukur kepuasan pengguna [9].

2.5. Aplikasi

Aplikasi adalah koleksi window dan objek-objek yang menyediakan fungsi untuk aktivitas user, seperti pemasukan data, proses dan pelaporan. [10]

2.6. INLISLite (Integrated Library System)

Inlislite (Integrated Library System) adalah perangkat lunak otomatisasi perpustakaan milik Perpustakaan Nasional RI yang telah dimodifikasi dan dikembangkan sejak tahun 2011. Aplikasi ini berfungsi sebagai sarana pengelolaan perpustakaan. Aplikasi ini juga telah beberapa kali mengalami pengembangan mulai dari versi 2.1.2, 3.0, 3.1, dan versi terbaru 3.2. *INLISLite (Integrated Library System)* versi 3.2 merupakan bentuk pembaharuan dari versi

terdahulu yaitu 3.1 yang rilis pada tahun 2021. Karakteristik Inlislite menurut (Hakim, Program Aplikasi Inlislite Versi 3 Sebagai Pilihan Sarana Otomasi Perpustakaan dan Interoperabilitas Antar Perpustakaan, 2016) yaitu: Dalam pembuatan katalog digital harus mengikuti standard metadata MARC (*Machine Readable Cataloguing*). Pengoperasiannya menggunakan browser internet karena berbasis web (*Webbased Application Software*). Instalasi cukup menggunakan satu komputer berfungsi sebagai server (pangkalan data). Pengoperasiannya dapat dilakukan bersamaan dalam satu waktu secara simultan (*Multi User Ready*). Bebas pakai (*Opensource*) dan gratis (*Freeware*). Mendukung pengelolaan koleksi perpustakaan dan pelayanan multi lokasi secara online. [11]

2.7. PHP

PHP adalah bahasa *server side scripting* dimana dapat berguna untuk membuat suatu desain agar dapat digunakan untuk sebuah web. Maksud dari server side scripting adalah sebuah script script function yang mana didefinisikan sebagai serangkaian suatu proses perintah yang di berikan akan sepenuhnya dijalankan di server tetapi disertakan pada dokumen HTML biasa [12].

2.8. MySQL

MySQL merupakan system database yang banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi web. MySQL digunakan untuk menyimpan berbagai data dalam database dan data-datanya dapat dimanipulasi sesuai yang diperlukan. Manipulasi data tersebut yaitu berupa

menambah, mengubah, dan menghapus data yang berada dalam database. [13]

2.9. XAMPP

Xampp adalah suatu *software server* yang bisa berjalan di atas sistem operasi seperti *Windows, Apple, dan Linux*. Melalui *XAMPP* ini aplikasi *website* atau *CMS* Bisa di jalankan, termasuk *Joomla, Drupal, Wordpress, dan lainnya*. *XAMPP* adalah *software web server apache* yang di dalamnya tertanam *server MySQL* yang didukung dengan bahasa pemrograman *PHP* untuk membuat website yang dinamis. [14]

2.10 Black Box Testing

Black box Testing merupakan salah satu metode pengujian yang tidak perlu melihat dan menguji *source code program*. *Black box testing* berkerja dengan mengabaikan struktural internal pada *software* sehingga perhatiannya berfokus pada interface saja atau input dan output pada *software*. *Blackbox testing* merupakan pengujian yang bertujuan melihat program tersebut sama dengan tugas program tersebut tanpa harus mengetahui kode program yang di pakai. [15]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

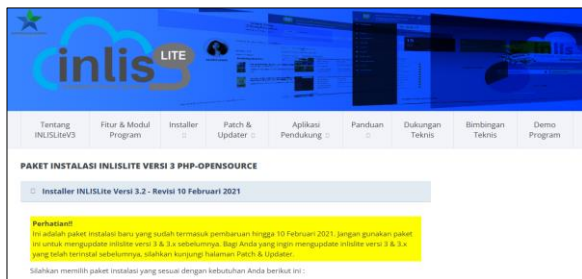
3.1. Instalasi Aplikasi Inlislite

Aplikasi *inlislite* Versi 3 dirancang agar dapat digunakan oleh semua perpustakaan baik yang memiliki tenaga ahli dibidang Teknologi Informasi (IT) maupun yang tidak memiliki tenaga ahli. Ada dua jenis paket instalasi untuk

aplikasi inislite yaitu paket Instalasi *Portable* yang dapat berjalan pada sistem operasi windows dan Paket Instalasi *Source Code* yang dapat digunakan pada sistem operasi apa saja. Pada penelitian ini akan menggunakan paket instalasi portable. Berikut langkah – langkah instalasi *Aplikasi Inislite Portable*.

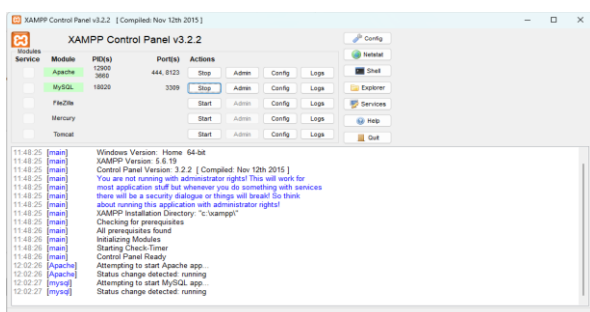
1. Unduh Aplikasi Inislite Portable.

Untuk mengunduh aplikasi inislite portable terbaru dapat masuk pada link ini <http://inislite.perpusnas.go.id/?read=installrphp>



Gambar 2. Halaman Unduh Installer Inislite Versi 3

2. Lakukan *Extract file* yang telah diunduh pada folder C.
3. Buka folder xampp, kemudian pilih file *xampp-control.exe*.
4. Langkah berikutnya dimodule *Apache* dan *MySql* pilih *Start*. Setelah pilih start di module *Apache* dan *MySql* maka terlihat pada gambar 3 merupakan *xampp control panel* bahwa *service xampp* telah berjalan.



Gambar 3. Xampp Control Panel

5. Buka aplikasi browser, kemudian pada alamat URL browser ketikan `localhost8123/inislite3/` lalu tekan tombol enter. Gambar 4 merupakan tampilan halaman depan dari aplikasi inislite versi 3.2.



Gambar 4. Tampilan Halaman Depan Inislite

6. Tahap berikutnya untuk memulai masuk menjalankan aplikasi perpustakaan ini dapat memilih Menu *Back Office* seperti pada gambar 4. Berikut setelah memilih menu *Back Office* dapat dilihat pada gambar 5.

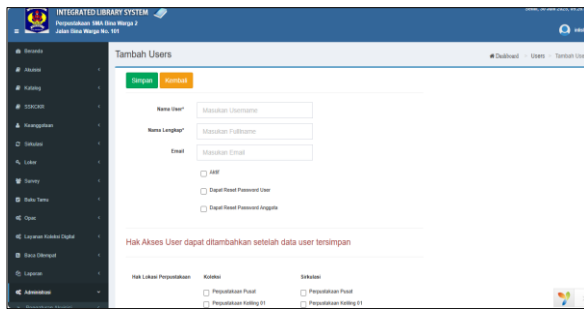


Gambar 5. Tampilan Halaman Back Office

3.2. Implementasi Aplikasi Inislite Pada Perpustakaan SMA Bina Warga 2.

3.2.1. Halaman Administrasi

Antar muka halaman Aktor Admin Perpustakaan pada Sistem Perpustakaan SMA Bina Warga 2 Palembang. Berikut tampilan menu halaman Administrasi untuk menambahkan user.

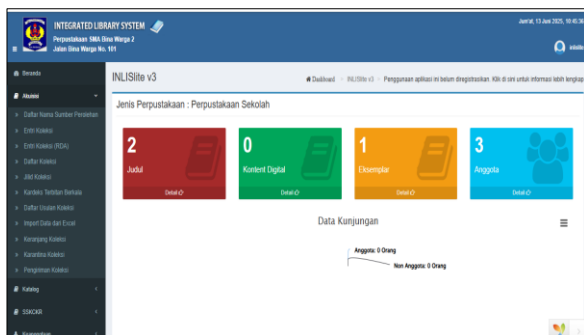


Gambar 6. Tampilan Halaman Administrasi Tambah User

Pada Gambar 6 ada 2 user yang akan ditambahkan pada aplikasi perpustakaan ini yaitu Aktor Admin Perpustakaan dan Aktor Petugas Perpustakaan.

3.2.2. Halaman Home

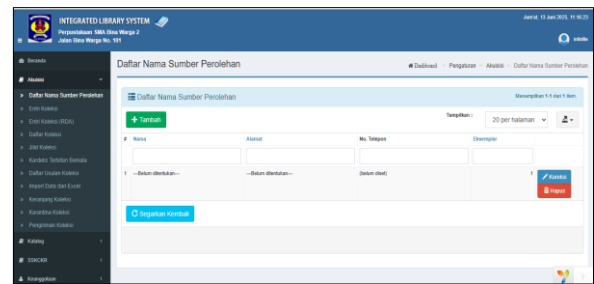
Pada tampilan halaman home Aktor Admin menampilkan beberapa menu yang dapat digunakan yaitu : Menu Beranda, Menu Akuisisi, Menu Katalog, Menu SSKCKR, Menu Keanggotaan, Menu Sirkulasi, Menu Loker, dll.



Gambar 7. Tampilan Halaman Home Aktor Admin

3.2.3 Halaman Menu Akuisisi

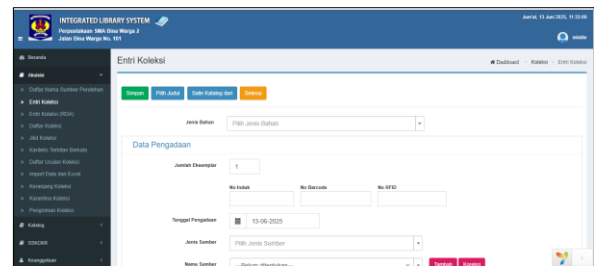
Halaman menu akuisisi merupakan menu untuk pengaturan buku – buku perpustakaan. Pada menu ini terdapat beberapa submenu lagi yaitu : Daftar Nama Sumber Perolehan, Entri Koleksi, Daftar Koleksi, Jilid Koleksi, Kardeks Terbitan Berkala, Daftar Usulan Koleksi, dll.



Gambar 8. Tampilan Halaman Menu Akuisisi

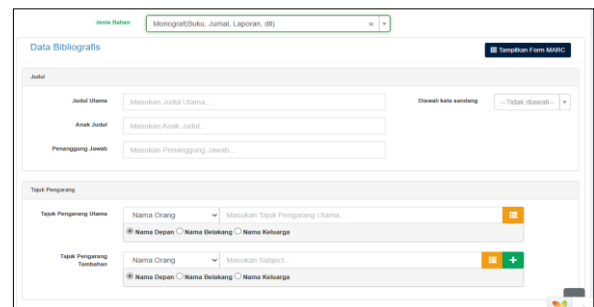
1. Submenu Entri Koleksi

Submenu Entri Koleksi pada gambar 9 merupakan menu untuk mengentrikan koleksi data buku yang akan dimasukan sebagai koleksi buku perpustakaan SMA Bina Warga 2 Palembang.



Gambar 9. Tampilan Halaman Submenu Entri Koleksi

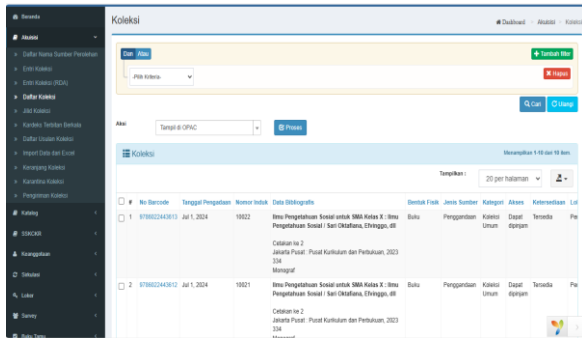
Untuk mengentrikan koleksi yang baru terlebih dahulu harus memilih tombol Jenis Bahan yang terdiri dari beberapa pilihan yaitu : Monograf (Buku, Jurnal, Laporan, dll), Terbitan Berkala (Surat Kabar, Majalah, dll). Berikut pada gambar 10 yang menjelaskan Entry Koleksi jika memilih Jenis Bahan Monograf (Buku, Jurnal, Laporan, dll).



Gambar 10. Tampilan Halaman Submenu Entri Koleksi Jenis Bahan Monograf

2. Halaman Submenu Daftar Koleksi

Untuk submenu Daftar Koleksi merupakan menu untuk melihat koleksi buku yang telah dimasukan sebagai koleksi buku perpustakaan SMA Bina Warga 2 Palembang.



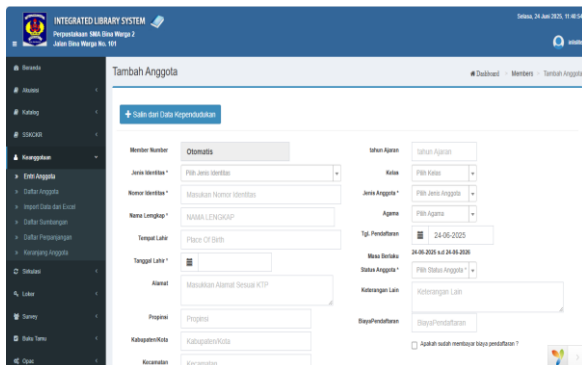
Gambar 11. Tampilan Halaman Submenu Daftar Koleksi Buku

3.2.4 Halaman Menu Keanggotaan

Halaman Menu Keanggotaan merupakan halaman menu yang menampilkan informasi keanggotaan yang terdiri dari beberapa submenu yaitu : Entri Anggota, Daftar Anggota, Import Data Dari Excel, Daftar Sumbangan, Daftar Perpanjangan dan Keranjang Anggota.

1. Submenu Entri Anggota

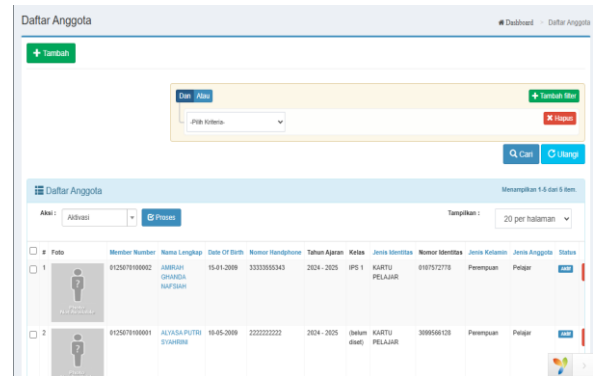
Menu Entri Anggota merupakan halaman yang menampilkan untuk mendaftarkan siswa sebagai anggota perpustakaan. Berikut tampilan halaman menu Entri Anggota.



Gambar 12. Tampilan Halaman Submenu Entri Anggota

2. Submenu Daftar Anggota

Menu Daftar Anggota merupakan halaman yang menampilkan untuk melihat anggota perpustakaan atau siswa yang telah mendaftar sebagai anggota. Berikut gambar 13 tampilan halaman menu Daftar Anggota.



Gambar 13. Tampilan Halaman Submenu Daftar Anggota

Untuk mencetak kartu anggota, petugas perpustakaan dapat mencetak kartu anggota dengan cara mencentang anggota yang akan dicetak kartu anggotanya. Berikut contoh salah satu anggota yang akan dicetak kartu anggotanya dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. Tampilan Cetak Kartu Anggota

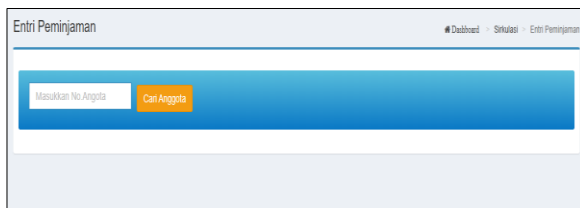
3.2.5 Halaman Menu Sirkulasi/Transaksi Buku

Halaman Menu Sirkulasi merupakan menu transaksi untuk Peminjaman, Peminjaman Susulan, Daftar Koleksi Dipesan, Daftar Peminjaman, Perpanjangan, Daftar Perpanjangan, Pengembalian, Pengembalian

Susulan, Pengembalian Gabungan, Daftar Pengembalian, Stock Opname, Data Pelanggaran dan Verifikasi Koleksi Siap Layan.

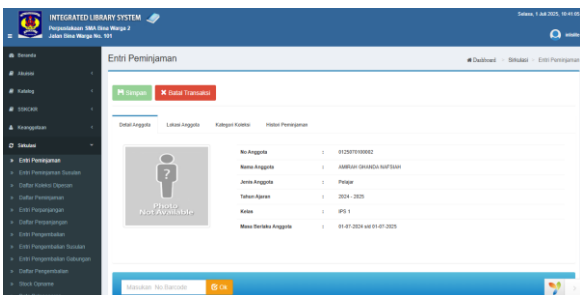
1. Submenu Entri Peminjaman Buku.

Halaman Entri Peminjaman Buku, merupakan halaman yang digunakan untuk mencatat setiap transaksi peminjaman buku dari anggota oleh petugas perpustakaan.



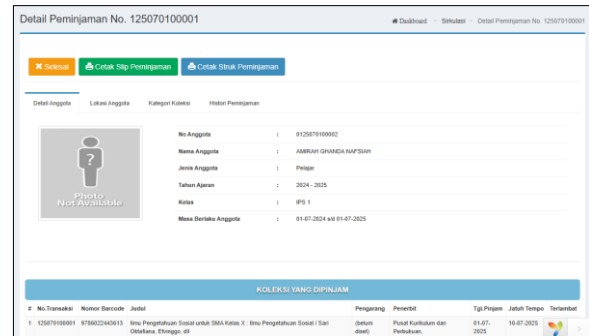
Gambar 15. Tampilan Halaman Entri Peminjaman

Pada halaman Peminjaman, petugas perpustakaan dapat memasukkan nomor anggota, kemudian pilih tombol cari Anggota. Pada gambar 16, merupakan tampilan halaman peminjaman buku anggota. Untuk melakukan proses transaksi peminjaman buku, petugas perpustakaan dapat memasukkan No. Barcode Buku yang akan dipinjam.



Gambar 16. Tampilan Halaman Peminjaman Buku

Setelah Petugas perpustakaan mengisikan *no barcode* buku yang dipinjam, maka akan tampil halaman Detail Peminjaman seperti gambar 17.



Gambar 17. Tampilan Halaman Detail Peminjaman Buku

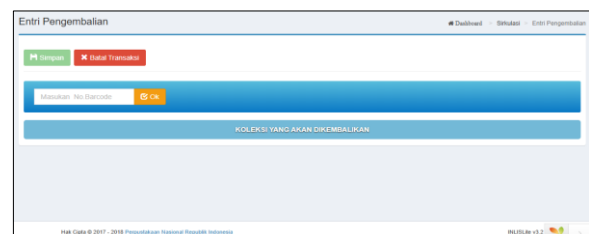
Pada halaman Detail Peminjaman Buku petugas perpustakaan dapat mencetak Slip Peminjaman dan Cetak Struk Peminjaman. Berikut hasil Cetak Slip Peminjaman Buku dapat dilihat pada gambar 18.



Gambar 18. Tampilan Halaman Hasil Cetak Slip Peminjaman Buku

2. Submenu Entri Pengembalian Buku

Halaman Entri Pengembalian Buku, merupakan halaman yang digunakan untuk mencatat setiap transaksi pengembalian buku dari anggota oleh petugas perpustakaan.



Gambar 19. Tampilan Halaman Pengembalian Buku

Pada halaman Pengembalian buku, petugas perpustakaan dapat memasukkan nomor barcode buku yang akan dikembalikan, kemudian pilih tombol OK.



Gambar 20. Tampilan Halaman Detail Pengembalian Buku

Untuk melakukan proses transaksi pengembalian buku, petugas perpustakaan dapat melakukan klik pada tombol simpan. Setelah tombol simpan dipilih maka akan tampil halaman Detail Pengembalian / Pelanggaran.

3.3 Pengujian/Evaluasi Sistem

Pengujian yang dilakukan pada aplikasi perpustakaan ini menggunakan Pengujian Sistem *BlackBox*. Pengujian dilakukan berdasarkan pengguna atau aktor yaitu Aktor Admin Perpustakaan dan Aktor Petugas Perpustakaan. Dari 22 indikator tes yang dilakukan pada saat menjalankan aplikasi perpustakaan, disimpulkan bahwa semua aplikasi berjalan dengan baik. Berikut 2 contoh hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengujian

N o.	Tahap Menjalankan Aplikasi	Tahapan Aplikasi Proses	Berhasil	Tdk Berhasil	Keterangan
1.	Menjalankan menu login saat pengguna pertama kali	Pada saat pengguna menjalankan aplikasi pertama kali akan muncul	✓		Berhasil karena sistem dapat menampilkan login.

N o.	Tahap Menjalankan Aplikasi	Tahapan Aplikasi Proses	Berhasil	Tdk Berhasil	Keterangan
	menjalankan sistem	login dengan inputan username dan password serta tombol masuk			
2	Menampilkan menu home saat pengguna sudah melakukan login	Pada saat Pengguna berhasil login akan muncul menu home sesuai dengan otoritas pengguna yang login.	✓		Berhasil karena aplikasi telah dapat menampilkan halaman Home.

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari Implementasi dan Evaluasi Aplikasi Inlislite Pada Perpustakaan SMA Bina Warga 2 Palembang dapat membantu menyelesaikan masalah - masalah yang berkaitan dengan perpustakaan SMA Bina Warga 2 Palembang, seperti dalam pendaftaran anggota perpustakaan, cetak kartu anggota perpustakaan, dapat mengelola buku perpustakaan, pengolahan dan sirkulasi buku. Setelah menggunakan aplikasi inlislite ini, diharapkan pengelolaan perpustakaan secara keseluruhan dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Agustika, S. Siregar, and D. Obara, "Jurnal Bisnis Kolega (JBK)," vol. 9, no. 1, pp. 24–33, 2023.
- [2] Fahrizandi, "Pemanfaatan Teknologi Informasi di Perpustakaan," *J. Ilmu Perpust. dan Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 63–75, 2020, [Online]. Available: <https://journal.iaincurup.ac.id/index.php/TI/article/view/1160/846>
- [3] M. Indriyani1 and A. Fatwanto2, "Jurnal

- ilmu perpustakaan,” vol. 5, 2023.
- [4] D. Prata, D. Arsip, and K. Bandung, “Arsip Dan Perpustakaan Kota Bandung,” vol. 25, no. 1, 2023.
- [5] A. Sulistyanto and A. Z. Sianipar, “Implementasi Aplikasi Sistem Otomasi Perpustakaan Terintegrasi Menggunakan Inlislite Versi 3 Pada Perpustakaan STMIK Jayakarta Jisamar (Journal of Information System , Applied , Management , Accounting and Research) e-ISSN : 2598-8719 (Online) p-ISSN : 2598-8700 (Printed) JISAMAR (Journal of Information System , Applied , Management , Accounting and Research),” vol. 3, no. 4, pp. 1–9, 2019.
- [6] A. Rahmi, “Efektivitas Penerapan Sistem Aplikasi INLISLITE (Integrated Library System) Pada Kegiatan Penginputan Data Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kabupaten Aceh Barat,” vol. 4, no. 2, pp. 128–141, 2022.
- [7] Kurniati, “Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Pengarsipan Dokumen Kantor Kecamatan Lais,” *J. Softw. Eng. Ampera*, vol. 2, no. 1, pp. 16–27, 2021.
- [8] S. F. Putri, S. Dwi, and B. Putri, “Perancangan dan implementasi sistem informasi pembelian dan penjualan pada PD. SMH Bike,” vol. 12, no. 3, 2018.
- [9] S. N. Chotimah, S. Nurvita, and V. N. Dewi, “Penggunaan Metode Evaluasi Sistem Informasi Kesehatan di Indonesia : Literature Review Program Studi Manajemen Informasi Kesehatan , Fakultas Sains dan Teknologi , Universitas Nasional Karangturi Semarang Email : siti.chotimah@unkartur.ac.id,” vol. 3, no. 2, 2023.
- [10] V. Yasin, “Perpustakaan Keliling Berbasis Web Menggunakan Algoritma String Matching Pada Suku Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Administrasi Jakarta Utara,” vol. 5, no. 1, pp. 144–173, 2021, doi: 10.52362/jisicom.v5i1.384.
- [11] E. F. Anindya, “Analisis Pemanfaatan INLISLite (Integrated Library System) Di Dinas Kearsipan Dan Perpustakaan Kabupaten,” vol. 13, no. 1, pp. 67–84, 2021.
- [12] W. I. Rahayu, J. Mutiara Bintang, and D. A. Pramana, “Implementasi Framework Laravel Pada Perancangan Aplikasi Sistem Pendaftaran Programming Course Roblox,” *J. Tek. Inform.*, vol. 15, no. 1, p. 9568, 2023.
- [13] S. Bahri, “Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web Pada Teaching Factory Bakery Smk Putra Anda Binjai,” *Informatika*, vol. 8, no. 3, pp. 95–100, 2020, doi: 10.36987/informatika.v8i3.1820.
- [14] M. Andani, M. Asia, J. A. Jendral Yani No, O. KomerlingUlu, and S. Selatan, “Sistem Informasi Pelayanan Kependudukan Desa Lecah Berbasis Web Menggunakan Php Dan Mysql,” *J. Sist. Inf. Mahakarya*, vol. 4, no. 1, pp. 15–27, 2021.
- [15] S. D. Pratama and M. N. Dadaprawira, “Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Edu Digital Berbasis Website Menggunakan Metode Equivalence Dan Boundary Value Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD,” vol. 6, pp. 560–569, 2023.