

Rancang Bangun E-Learning Berbasis Website Untuk Mendorong Minat Baca Siswa Dengan Metode Addie

Aditya Nugraha¹, Muhammad Taufiq², Alfadi Habibie³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

e-mail: aditngrh11@gmail.com, mtaufiq@umtas.ac.id, alfadl@umtas.ac.id

Abstrak

Rendahnya minat baca di kalangan siswa menjadi salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan saat ini. Keterbatasan akses terhadap bacaan yang menarik dan metode pembelajaran yang kurang interaktif sering menjadi penyebab siswa enggan membaca. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam penyediaan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diakses. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan sistem e-learning berbasis website yang dirancang khusus untuk mendorong minat baca siswa dengan menggunakan model pengembangan pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Melalui tahap analisis kebutuhan, dirancang fitur-fitur utama seperti pustaka digital yang menyediakan materi bacaan variatif, kuis interaktif untuk meningkatkan pemahaman, forum diskusi yang mendukung interaksi, serta sistem rekomendasi bacaan sesuai minat atau tingkat kelas. Sistem ini dikembangkan menggunakan framework Laravel dengan database MySQL untuk mendukung pengelolaan data yang baik. Implementasi dilakukan di lingkungan sekolah dengan pelatihan bagi guru dan siswa. Hasil pengujian menunjukkan tingkat kelayakan sangat baik dengan skor validasi ahli media sebesar 88% dan respon positif siswa pada uji coba terbatas. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan akses bacaan serta motivasi siswa untuk membaca secara mandiri

Kata kunci: *E-Learning, Website, Minat Baca, ADDIE*

Abstract

Low reading interest among students is one of the main challenges in education today. Limited access to engaging reading materials and less interactive learning methods often discourage students from reading. To address this problem, innovation is needed in providing more attractive and accessible learning media. One proposed solution is the development of a web-based e-learning system specifically designed to encourage students' reading interest using the ADDIE instructional design model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Through the needs analysis stage, key features were designed such as a digital library offering diverse reading materials, interactive quizzes to enhance understanding, discussion forums to support interaction,

and a reading recommendation system tailored to students' interests or grade levels. This system was developed using the Laravel framework with a MySQL database to support effective data management. Implementation was carried out in the school environment with training provided for teachers and students. Testing results showed a very high level of feasibility with a media expert validation score of 88% and positive student responses in limited trials. This system is expected to improve access to reading materials and motivate students to read independently.

Keywords: *E-Learning, Website, Reading Interest, ADDIE*

LATAR BELAKANG

Minat baca merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan pendidikan, karena kemampuan membaca tidak hanya menjadi dasar penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga memengaruhi daya pikir kritis dan kreativitas siswa. Namun, hasil observasi dan beberapa survei menunjukkan bahwa minat baca di kalangan siswa masih tergolong rendah. Berbagai faktor menjadi penyebab rendahnya minat baca, antara lain terbatasnya akses terhadap bacaan yang menarik, kurang variatifnya media pembelajaran, serta metode penyampaian materi yang bersifat konvensional dan kurang interaktif.

Di era digital saat ini, teknologi informasi memberikan peluang untuk menghadirkan inovasi dalam pembelajaran. Pemanfaatan sistem e-learning berbasis website memungkinkan guru menyediakan materi bacaan yang lebih bervariasi, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja. Sistem e-learning juga dapat mendukung kolaborasi melalui forum diskusi, serta menyediakan fitur evaluasi melalui kuis daring. Dengan demikian, penerapan e-learning diharapkan mampu mendorong minat baca siswa melalui pendekatan yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Untuk menghasilkan media pembelajaran yang terstruktur dan sesuai kebutuhan, diperlukan pendekatan pengembangan yang sistematis. Salah satu model pengembangan yang banyak digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini membantu perancang untuk menganalisis kebutuhan secara mendalam, mendesain solusi yang tepat, membangun sistem sesuai spesifikasi, mengimplementasikan pada lingkungan nyata, dan melakukan evaluasi untuk penyempurnaan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sistem e-learning berbasis website yang dirancang khusus untuk mendorong minat baca siswa dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE, serta untuk menguji kelayakan sistem tersebut melalui validasi ahli dan uji coba terbatas pada siswa sehingga diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan motivasi membaca.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) dalam pembuatan sistem e-learning berbasis website. Metode R&D (Research and Development) merupakan pendekatan sistematis yang digunakan dalam kegiatan penelitian untuk menciptakan atau meningkatkan produk, layanan, atau proses melalui pengumpulan data, analisis informasi, perancangan solusi, pengembangan prototipe, serta pengujian untuk memastikan kualitas dan efektivitas hasil pengembangan (Rachman A, Yochanan, Andi., 2023). [5]

Pada penelitian ini, prosedur pengembangan sistem e-learning mengadaptasi model pengembangan pembelajaran ADDIE. Pemilihan model ADDIE didasari pertimbangan bahwa model ini bersifat sistematis, terstruktur, dan berbasis teori desain pembelajaran, sehingga mendukung pengembangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan utama yang saling berurutan namun bersifat iteratif.

1. Analisis (Analysis)
2. Perancangan (Design)
3. Pengembangan (Development)
4. Implementasi (Implementation)
5. Evaluasi (Evaluation)

B. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Penelitian ini akan menggunakan Teknik pengumpulan data dengan observasi. Dengan melakukan observasi ke kelas XI jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) di SMK Muhammadiyah Tasikmalaya.

2. Wawancara

Wawancara pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi yang selengkap-lengkapnyanya mengenai kebutuhan rancang bangun website e-learning dengan pihak guru yang ada di jurusan Teknik Komputer Jaringan SMK Muhammadiyah Tasikmalaya.

3. Studi Literatur

Penelitian menggunakan metode pengumpulan data dari buku, jurnal, paper, website, dan literatur terkait yang mendukung pemecahan masalah penelitian. Studi literatur dilakukan untuk melengkapi data dari studi lapangan dan mengatasi kekurangan informasi yang mungkin ada.

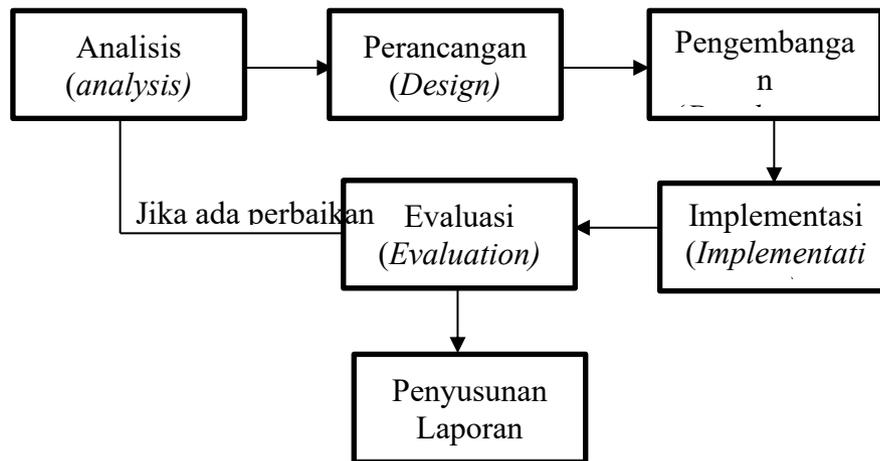
4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh Data dan informasi yang diperlukan untuk proses pengolahan diperoleh melalui dokumentasi, yang mencakup foto perizinan kepada sekolah SMK Muhammadiyah Tasikmalaya

untuk melakukan pengujian respon dan uji kelayakan website e-learning yang dibuat.

C. Fokus Penelitian

Penelitian rancang bangun sistem informasi kemahasiswaan berbasis website berfokus pada pengembangan model ADDIE, dalam penelitian ini memiliki langkah-langkah penelitian yang akan dilaksanakan. berikut langkah-langkah penelitian yang



sesuai dengan rumusan dan tujuan penelitian yaitu:

Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian

Berdasarkan langkah-langkah penelitian diatas, dijelaskan mengenai beberapa langkah dalam pelaksanaan penelitian yang tersusun secara sistematis. Berikut penjelasannya:

1. Analisis (Analysis)

Pada langkah ini dilakukan kegiatan-kegiatan analisis terkait pengumpulan data untuk merumuskan kebutuhan sistem e-learning dengan langkah-langkah berikut::

- a. Pengumpulan informasi mengenai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran, khususnya rendahnya minat baca dan keterbatasan akses materi.
- b. Pengumpulan informasi mengenai sumber daya pendukung yang tersedia, seperti perangkat keras, jaringan internet, dan kompetensi pengguna (guru dan siswa)
- c. Analisis kebutuhan untuk menentukan sistem yang dapat dikembangkan dibagi menjadi dua yaitu:
 - 1) Analisis Kebutuhan Fungsional
 - a. Pustaka digital untuk menyediakan materi bacaan variatif.
 - b. Fitur kuis interaktif untuk evaluasi pemahaman.

- 2) Analisis Kebutuhan Non Fungsional
 - a. Sistem memiliki tampilan antarmuka yang mudah dipahami dan menarik.
 - b. Sistem menyediakan akses yang mudah melalui berbagai perangkat (responsif).
2. Perancangan (Design)

Langkah selanjutnya adalah tahap desain atau perancangan sistem e-learning berbasis website yang meliputi kegiatan berikut:

 - a. Membuat rancangan sistem menggunakan notasi UML (Unified Modeling Language) untuk memodelkan alur sistem secara terstruktur, seperti diagram use case, activity diagram, dan class diagram, sehingga mempermudah pengembang dan pemangku kepentingan dalam memahami fungsi dan proses sistem e-learning.
 - b. Mendesain antarmuka pengguna (user interface) yang responsif, intuitif, dan menarik agar mudah digunakan oleh siswa dan guru pada berbagai perangkat.
3. Pengembangan (Development)

Langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan sistem e-learning berbasis website. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

 - a. Pembuatan produk, yaitu proses pembangunan aplikasi e-learning berbasis website sesuai rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pengembangan dilakukan menggunakan framework web (seperti Laravel) dan database (seperti MySQL) untuk memastikan sistem memiliki struktur yang baik, fitur lengkap, dan mudah diakses oleh pengguna.
 - b. Validasi ahli, yaitu evaluasi produk oleh ahli media pembelajaran untuk menilai kesesuaian dan kualitas sistem e-learning, mencakup aspek fungsionalitas, tampilan, kegunaan, dan keandalan. Hasilnya digunakan sebagai dasar perbaikan sebelum implementasi.
4. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan pada sistem e-learning berbasis website yang telah dikembangkan. Pengujian dilakukan menggunakan metode Black-Box untuk mengevaluasi fungsi-fungsi aplikasi dari sisi pengguna, dengan fokus pada tampilan antarmuka dan interaksi tanpa melihat detail proses internal. Setelah validasi ahli, sistem diujicobakan pada guru dan siswa di lingkungan sekolah untuk memastikan kemudahan penggunaan dan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran.
5. Evaluasi (Evaluation)

Dilakukan untuk meninjau hasil uji coba oleh ahli dan pengguna. Jika ada kekurangan, sistem diperbaiki; jika tidak, sistem e-learning dinyatakan layak digunakan.
6. Pembuatan Laporan

Tahap akhir adalah menyusun laporan penelitian berdasarkan data primer dan sekunder, yang memberikan gambaran lengkap tentang sistem e-learning berbasis website yang telah dikembangkan.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif untuk mendeskripsikan hasil uji kelayakan sistem e-learning berbasis website. Analisis kelayakan dilakukan dengan pendekatan TELOS, yang mencakup lima aspek berikut:

1. **Technical Feasibility (Kelayakan Teknis)**
Menilai apakah teknologi yang digunakan (framework Laravel, database MySQL, infrastruktur server) mendukung pengembangan sistem e-learning. Penilaian mencakup kesesuaian fitur (pustaka digital, kuis interaktif, forum diskusi) dengan kebutuhan pengguna, serta performa dan keamanan sistem.
2. **Economic Feasibility (Kelayakan Ekonomi)**
Menghitung biaya pengembangan, operasional, dan pemeliharaan sistem dibandingkan dengan manfaat yang diperoleh, seperti peningkatan minat baca siswa dan efisiensi distribusi materi pembelajaran.
3. **Legal Feasibility (Kelayakan Hukum)**
Memastikan sistem mematuhi regulasi yang berlaku, seperti perlindungan data pribadi siswa, hak cipta materi bacaan digital, dan kebijakan sekolah terkait penggunaan teknologi informasi.
4. **Operational Feasibility (Kelayakan Operasional)**
Mengevaluasi kesiapan pengguna (guru dan siswa) dalam mengoperasikan sistem. Melibatkan pelatihan pengguna, kemudahan akses, dan penerimaan sistem dalam lingkungan sekolah untuk memastikan sistem dapat dijalankan dengan efektif.
5. **Schedule Feasibility (Kelayakan Jadwal)**
Menilai apakah pengembangan sistem dapat diselesaikan sesuai jadwal yang direncanakan. Meliputi perencanaan tahap ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) agar sistem siap digunakan tepat waktu sesuai kebutuhan sekolah.

Rumus penilaian TELOS:

Skor masing-masing aspek diukur dengan skala 1–5:

1 = Sangat tidak layak

2 = Tidak layak

3 = Cukup layak

4 = Layak

5 = Sangat Layak

Rumus skor aspek :

$$\text{Rata-rata Aspek} = \left(\frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Indikator} \times 5} \right) \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Sistem e-learning berbasis website yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan minat baca siswa melalui penyediaan media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses. Proses pengembangan sistem e-learning ini dilakukan secara terstruktur dengan pendekatan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi.

1. Hasil Analisis (Analysis)

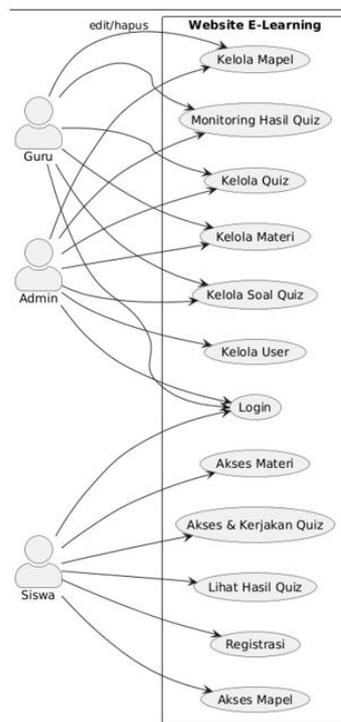
Hasil Pengumpulan informasi terkait rendahnya minat baca siswa, identifikasi kebutuhan fungsional (pustaka digital, kuis interaktif, forum diskusi) dan kebutuhan nonfungsional (tampilan antarmuka yang mudah dipahami, aksesibilitas yang baik).

2. Hasil Perancangan (Design)

Hasil Pembuatan desain sistem menggunakan UML untuk memodelkan alur sistem, serta penyusunan instrumen validasi kelayakan.. Berikut adalah hasil perancangan yang dihasilkan:

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram pada sistem e-learning berbasis website menunjukkan berbagai fungsionalitas yang dapat dilakukan oleh dua jenis pengguna utama, yaitu admin (guru/pengelola sistem) dan siswa (pengguna/visitor). Berikut adalah use case dari sistem e-learning untuk mendorong minat baca siswa:



Gambar 2. Use Case Diagram Website E - Learning

b. *Activity Diagram*

Diagram aktivitas berikut menggambarkan alur kerja atau aktivitas dalam sistem e-learning berbasis website. Diagram ini memberikan representasi visual yang jelas tentang bagaimana proses atau aktivitas dalam mendorong minat baca siswa berlangsung dari awal hingga akhir.

c. *Class Diagram*

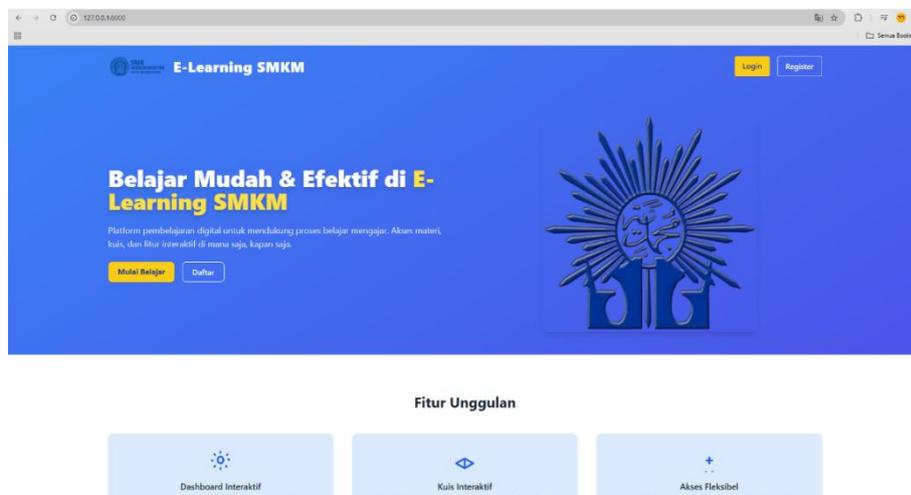
Class Diagram sistem e-learning berbasis website untuk mendorong minat baca siswa memiliki Admin (Guru/Pengelola) yang memiliki hubungan one-to-many dengan Materi, Kuis, Forum, dan Rekomendasi Bacaan.

d. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Entity relationship diagram (ERD) pada sistem e-learning berbasis website untuk mendorong minat baca siswa memiliki Admin (Guru/Pengelola) yang dapat berhubungan dengan entitas Materi, Kategori, Tag, Kuis, Forum, dan Rekomendasi Bacaan.

3. Hasil Pengembangan (Development)

Pada tahapan hasil pengembangan sistem e-learning berbasis website untuk mendorong minat baca siswa, sistem telah dibuat dan diimplementasikan berdasarkan pemodelan pada tahap desain. Pada tahap ini, semua komponen seperti fitur pustaka digital, kuis interaktif, forum diskusi, sistem rekomendasi



bacaan, antarmuka pengguna, dan integrasi data telah selesai dibuat dan siap digunakan oleh siswa dan guru.

Gambar 3. Tampilan Menu Beranda

4. Hasil Implementasi (Implementation)

Hasil Implementasi merujuk pada hasil dari pengujian fungsi sistem dan pengujian kelayakan sistem. Berikut adalah hasil implementasi yang dihasilkan pada sistem e-learning berbasis website untuk mendorong minat baca siswa:

a. Pengujian Fungsi sistem (*Black-Box*)

Sistem e-learning ini diuji menggunakan metode Black-Box yang fokus pada fungsionalitas tanpa melihat detail internal. Pengujian dilakukan pada fitur pustaka digital, kuis interaktif, forum diskusi, dan sistem rekomendasi bacaan, memastikan tombol dan navigasi berfungsi sesuai harapan.

b. Hasil Penilaian Tingkat Kelayakan

Hasil penilaian tingkat kelayakan pada sistem e-learning berbasis website memerlukan pengujian dari beberapa pihak untuk mengetahui sejauh mana sistem tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran.

1) Hasil Uji Kelayakan Pada Ahli Rekayasa Perangkat Lunak

Hasil uji kelayakan dinilai pada aspek kesesuaian sistem informasi, kinerja sistem, serta antarmuka pengguna. Hasil uji kelayakan sebagai berikut:

a) Teknis

$$\text{Rata-rata Aspek} = \left(\frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Indikator} \times 5} \right) \times 100$$

$$\text{Rata-rata Aspek} = \left(\frac{25}{1 \times 5 \times 5} \right) \times 100 = \left(\frac{25}{25} \right) \times 100 = 1 \times 100 = 100$$

b) Legalitas

$$\text{Rata-rata Aspek} = \left(\frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Indikator} \times 5} \right) \times 100$$

$$\text{Rata-rata Aspek} = \left(\frac{23}{1 \times 5 \times 5} \right) \times 100 = \left(\frac{23}{25} \right) \times 100 = 0,92 \times 100 = 92$$

2) Hasil Uji Kelayakan Pada Staf Guru

Hasil uji kelayakan dinilai pada aspek kemudahan sistem informasi, antarmuka pengguna, serta fungsionalitas dan fitur. Hasil uji kelayakan sebagai berikut:

a) Operasional

$$\text{Rata-rata Aspek} = \left(\frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Indikator} \times 5} \right) \times 100$$

$$\text{Rata-rata Aspek} = \left(\frac{88}{4 \times 5 \times 5} \right) \times 100 = \left(\frac{88}{100} \right) \times 100 = 0,88 \times 100 = 88$$

b) Ekonomi

$$\text{Rata-rata Aspek} = \left(\frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Indikator} \times 5} \right) \times 100$$

$$\text{Rata-rata Aspek} = \left(\frac{90}{4 \times 5 \times 5} \right) \times 100 = \left(\frac{90}{100} \right) \times 100 = 0,90 \times 100 = 90$$

3) Hasil Uji Kelayakan Pada Pengguna (Siswa)

Hasil uji kelayakan dinilai pada aspek kemudahan sistem informasi, antarmuka pengguna, serta fungsionalitas dan fitur. Hasil uji kelayakan sebagai berikut:

a) Operasional

$$\text{Rata-rata Aspek} = \left(\frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Indikator} \times 5} \right) \times 100$$

$$\text{Rata-rata Aspek} = \left(\frac{613}{30 \times 5 \times 5} \right) \times 100 = \left(\frac{613}{750} \right) \times 100 = 0,817 \times 100 = 81,7$$

b) Shedule

$$\text{Rata-rata Aspek} = \left(\frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Indikator} \times 5} \right) \times 100$$

$$\text{Rata-rata Aspek} = \left(\frac{611}{30 \times 5 \times 5} \right) \times 100 = \left(\frac{611}{750} \right) \times 100 = 0,814 \times 100 = 81,4$$

Dengan kata lain, apabila nilai suatu aspek melebihi 100, maka nilai tersebut tetap dihitung sebagai 100, agar tidak memberikan bobot yang berlebihan terhadap aspek tersebut dalam perhitungan akhir. Berikut adalah Tabel Rekap Nilai rata-rata tiap aspek yang telah di normalisasikan :

No.	Aspek	Nilai Skor Perolehan	Disesuaikan
1	Teknis	100	100
2	Ekonomi	90	90
3	Legalitas	92	92
4	Operasional	88	84,85
	Operasional	81,7	
5	Shedule	81,4	81,4

$$\text{Nilai TELOS} = \left(\frac{\text{Skor Teknis} + \text{Ekonomi} + \text{Legalitas} + \text{Operasional} + \text{Shedule}}{5} \right)$$
$$\text{Nilai TELOS} = \left(\frac{100 + 90 + 92 + 84,85 + 81,4}{5} \right)$$
$$= \left(\frac{448,25}{5} \right)$$
$$= 89,65$$

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan menguji kelayakan sistem informasi kemahasiswaan berbasis website di Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap analisis, kebutuhan sistem informasi diidentifikasi secara mendalam untuk menentukan fitur yang sesuai. Desain sistem dilakukan menggunakan berbagai diagram seperti Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, dan Entity Relationship Diagram untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang alur kerja dan struktur data, sehingga mempermudah proses pengembangan dan implementasi sistem. Dengan nilai 89,65, maka website e-learning yang dikembangkan berada pada kategori "Sangat Layak", yang berarti sistem tersebut secara umum telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa fitur-fitur utama, antarmuka pengguna, dan fungsionalitas sistem sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mendukung proses belajar-mengajar. Namun demikian, meskipun sistem dinilai sangat layak, tetap disarankan dilakukan perbaikan atau penyempurnaan pada aspek-aspek tertentu seperti peningkatan kecepatan akses, penyempurnaan desain antarmuka, dan penambahan fitur interaktif. Hal ini bertujuan agar kualitas sistem dapat lebih optimal, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik, menarik, dan efektif bagi para

pengguna, baik siswa maupun guru. Sistem informasi kemahasiswaan ini memiliki kelebihan berupa penyediaan informasi terpusat, pengurangan biaya melalui minimnya penggunaan kertas, serta kemudahan konfirmasi dan tindak lanjut kegiatan via WhatsApp. Namun, kekurangannya meliputi potensi server down yang menghambat akses dan perlunya waktu adaptasi bagi mahasiswa dan staf untuk terbiasa menggunakan sistem baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Yeni, Donaya Pasha, and Aan Setiawan. 2020a. "SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (STUDI KASUS : ORBIT STATION)." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)* 1(2):64–70. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>.
- Anggraini, Yeni, Donaya Pasha, and Aan Setiawan. 2020b. "SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (STUDI KASUS : ORBIT STATION)." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)* 1(2):64–70. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>.
- Bangun, Rancang, Aplikasi Inventaris, Berbasis Website, Pada Kelurahan, Bantengan Titus, Aditya Kinaswara, Nasrul Rofi'ah Hidayati, and Fatim Nugrahanti. n.d. *Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website Pada Kelurahan Bantengan* PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA-UNIVERSITAS PGRI MADIUN | 71.
- Fakultas Sastra dan Budaya, Muslimin. n.d. *PENUMBUHAN BUDAYA LITERASI MELALUI PENINGKATAN MINAT BACA MASYARAKAT DESA*. www.republika.co.id.
- Fransisca, Selly, Noratama Putri, and M. Kom. 2019. *PEMANFAATAN TEKNOLOGI RFID UNTUK PENGELOLAAN INVENTARIS SEKOLAH DENGAN METODE (R&D) (Studi Kasus : SMK Global Pekanbaru)*. Vol. 1.
- Larassati, Michelle, Ayusmara Latukolan, Achmad Arwan, and Mahardeka Tri Ananta. 2019. *Pengembangan Sistem Pemetaan Otomatis Entity Relationship Diagram Ke Dalam Database*. Vol. 3. <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- Lestari, Merryana, Endang Haryani, and Teguh Wahyono. 2021. "Analisis Kelayakan Sistem Informasi Akademik Universitas Menggunakan PIECES Dan TELOS." *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi* 7(2). doi:10.28932/jutisi.v7i2.3612.
- Musthofa, Oleh ., Hadi Rizky, Kurniawan Murtiyanto, and Fatkhur Rochman. n.d. *PEMBUATAN APLIKASI ADMINISTRASI PENJUALAN BERBASIS WEB UNTUK PROJECT USAHA RINTISAN MAHASISWA E-MARKETING*.
- Novitasari, Yolanda Sherley, Qadhli Jafar Adrian, and Wita Kurnia. 2021. "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS: BIMBINGAN BELAJAR DE POTLOOD)." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)* 2(3):136–47. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>.
- Nurfitriana, Eva, Widya Apriliah, Herlina Ferliyanti, Hasan Basri, and Ratnawati Ratnawati. 2020. "Implementasi Model Waterfall Dalam Sistem Informasi

- Akuntansi Piutang Jasa Penyewaan Kendaraan Pada PT. TRICIPTA SWADAYA KARAWANG.” *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 15(1):36–45. doi:10.35969/interkom.v15i1.66.
- Pengujian black box pada Website dengan Metode Robustness Testing (Studi kasus : Eiger Adventure). n.d.
- Purnama Sari, Devi, Rony Wijanarko, and Jl X. Menoreh Tengah. 2019. “Implementasi Framework Laravel Pada Sistem Informasi Penyewaan Kamera (Studi Kasus Di Rumah Kamera Semarang).” 2(1):32–36.
- Purnasari, Manja, and Yessi Hartiwi. n.d. “Juli 2022 Hal 258-264 Fakultas Ilmu Komputer, Sistem Informasi.” *Media Online* 2(6). <https://djournals.com/resolusi>.
- Putra, Agustiranda Bagaskara, and Sekreningsih Nita. n.d. *Perancangan Dan Pembangunan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web (Studi Kasus Pada Madrasah Aliyah Kare Madiun)*.
- RANCANG BANGUN WEBSITE E-LEARNING DENGAN PEMODELAN UML (STUDI KASUS DI STKIP MUHAMMADIYAH MUARA BUNGO) DESIGN OF E-LEARNING WEBSITE WITH UML MODELING (CASE STUDY IN STKIP MUHAMMADIYAH MUARA BUNGO) Zulkifli STIA Setih Setio Muara Bungo. n.d.-a.
- RANCANG BANGUN WEBSITE E-LEARNING DENGAN PEMODELAN UML (STUDI KASUS DI STKIP MUHAMMADIYAH MUARA BUNGO) DESIGN OF E-LEARNING WEBSITE WITH UML MODELING (CASE STUDY IN STKIP MUHAMMADIYAH MUARA BUNGO) Zulkifli STIA Setih Setio Muara Bungo. n.d.-b.
- Samsudin, Aang, and Hadid Hamdalah Islami. n.d. *Sistem Pengaduan Masyarakat Menggunakan Metode Agile Extreme Programming*. Vol. 2.
- Setiyani, Lila. 2019. *Techno Xplore Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi* PENGUJIAN SISTEM INFORMASI INVENTORY PADA PERUSAHAAN DISTRIBUTOR FARMASI MENGGUNAKAN METODE BLACK BOX TESTING. Vol. 4.
- Sinta, Terakreditasi, berdasarkan Keputusan Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi, Abdul Kholiq, Dian Luthfiyati, and Universitas Islam Lamongan. n.d. *Kredo 4 (2020) KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra TINGKAT MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SMA KABUPATEN LAMONGAN*. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/index>.
- Yudanto, Ahmad Leo, Herman Tolle, and Adam Hendra Brata. 2017. *Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Laboratorium Biomedik Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya*. Vol. 1. <http://j-ptiik.ub.ac.id>.