

# Aplikasi Perpustakaan di SMA YAPEMRI Depok Timur Berbasis Web

Doni Dwi Saputro <sup>1\*</sup>, NM Faizah <sup>2</sup>, Winton Ginting <sup>3</sup>

<sup>1\*,2,3</sup> Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Tama Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.

\*Correspondence email:  
donidwisaputro235@gmail.com

Received: 1 December 2022  
Accepted: 13 December 2022  
Published: 4 January 2023

Full list of author information is  
available at the end of the article.

## Abstract

The library is part of a separate building or structure that contains a collection of books, which are arranged and arranged in such a way that it is easy to find and use them at any time when needed by readers. Along with the development of the times, many libraries have abandoned the manual system and switched to a digital system. However, the Yapemri library still uses a manual system from borrowing to freezing, so it is not uncommon for opening files to be lost. This causes losses to the library because many loan reports are often lost. Therefore, by utilizing technology the research team developed the Yapemri library application so that the library no longer uses a manual system. The Yapemri Library application was created using the PHP programming language and MySQL as the Xampp database as a web server. This application has gone through two stages of testing, namely user testing and *black-box* testing. The test results with *black-box* show that all the features in the application run well. The results of the responses from users stated that they were quite good for this application. Thus, the authors can conclude that the website-based Yapemri library application is successful.

**Keywords:** Library Application; YAPEMRI SMA; Web-Based; PHP; MySQL; Extreme Prototyping Method.

## Abstrak

Perpustakaan adalah bagian dari gedung atau bangunan tersendiri yang berisi buku-buku koleksi, yang diatur dan disusun demikian rupa, sehingga mudah untuk dicari dan dipergunakan apabila sewaktu-waktu diperlukan oleh pembaca. Seiring perkembangannya zaman telah banyak perpustakaan yang meninggalkan sistem manual dan beralih ke sistem digital. Namun pada perpustakaan yapemri masih menggunakan sistem manual dari mulai peminjaman, hingga pembekuan sehingga tak jarang file pembukaan yang sering hilang. Hal itu menyebabkan kerugian pada perpustakaan karena banyak laporan peminjaman yang sering hilang. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan teknologi tim peneliti mengembangkan aplikasi perpustakaan yapemri sehingga pihak perpustakaan tidak lagi menggunakan system manual. Aplikasi Perpustakaan Yapemri ini di buat dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis data Xampp sebagai web server. Aplikasi ini telah melalui dua tahapan ujicoba yaitu, ujicoba pengguna dan ujicoba *black-box*. Hasil uji coba dengan *black-box* menunjukkan bahwa semua fitur yang ada di dalam aplikasi berjalan dengan baik. Hasil respon dari pengguna menyatakan cukup baik terhadap aplikasi ini. Dengan demikian, penulis dapat menyimpulkan bahwa aplikasi perpustakaan Yapemri berbasis website ini berhasil dikembangkan.

**Kata Kunci:** Aplikasi Perpustakaan; SMA YAPEMRI; Berbasis Web; PHP; MySQL; Metode Extreme Prototyping.



## 1. Pendahuluan

Perpustakaan merupakan faktor penting dalam menunjang transformasi antara sumber ilmu (koleksi) dengan pencari ilmu (pengunjung), khususnya di lingkungan sekolah perpustakaan juga sering disebut sebagai jantung dari sekolah dimana di dalamnya terdapat kumpulan koleksi, majalah, koran yang disusun berdasarkan sistem tertentu. perpustakaan digunakan sebagai media dalam mencari ilmu dan wawasan bagi masyarakat khususnya para siswa dan guru di lingkungan sekolah. SMA YAPEMRI yang terletak di Depok Timur adalah salah satu sekolah yang memilih perpustakaan di mana perpustakaan tersebut merupakan penunjang akademik sekolah. Di perpustakaan SMA YAPEMRI saat ini masih menggunakan sistem manual, misalnya proses transaksinya masih di catat pada buku. Karena mencatat masih secara manual, maka sering terjadi ketidaksesuaian catatan nama buku yang di pinjam oleh siswa dengan yang di catat pada buku. Selain itu, penulisan nama siswa juga sering terjadi kesalahan dimana nama siswa yang dicatat dalam buku, bukan nama siswa yang sebenarnya meminjam buku. Hal lain juga dapat ditemukan bahwa terdapat sebagian koleksi buku yang ada di perpustakaan tidak tercatat dalam buku catatan koleksi pustaka. Berdasarkan pada masalah di atas maka di perlukan sistem informasi perpustakaan yang terkomputerisasi pada SMA YAPEMRI agar dapat mengurangi masalah-masalah yang telah disebutkan dan memberikan kemudahan.

Layanan perpustakaan berbasis web dikontrol secara teknis dan mengembangkan sumber daya dengan cara preseden. Layanan perpustakaan berbasis web dapat didefinisikan secara luas sebagai suatu informasi (Suhaimah, Triayudi, & Handayani, 2021; Supriyadi, Andryana, & Gunaryati, 2022). Sebagian peneliti telah mengembangkan berbagai layanan perpustakaan dengan melibatkan berbagai kebutuhan pengguna siswa (Wali & Ahmad, 2017; Wali & Ahmad, 2018), khususnya di kalangan *programmer* (Wali & Ahmad, 2020; Wali *et al*, 2020). Akan tetapi, pada prinsipnya aplikasi manajemen perpustakaan dirancang untuk membantu perpustakaan umum dan swasta mengelola operasi administrasi mereka melalui otomatisasi database, catatan, dan katalog. Perangkat lunak manajemen perpustakaan dapat berintegrasi dengan beberapa jenis perangkat lunak yang berbeda, seperti database bibliografi (Patel & Bhargava, 1995), paket manajemen hubungan pelanggan/pelanggan (CRM), dan solusi e-niaga. Database bibliografi berisi informasi bibliografi buku dan bahan lain di perpustakaan, seperti nama penulis dan judul (Shailendra & Rai, 2011; Shaw & De Sarkar, 2021). Aplikasi perpustakaan, termasuk membuat akun untuk pengguna, melacak peminjaman mereka, reservasi dan pembaruan materi, dan mengeluarkan denda atau biaya untuk item yang terlambat (Margam & Dar, 2017; Manski, 2017). Tren perpustakaan saat ini menjual konten digital seperti e-book atau buku audio secara *online* (Zulkifli *dkk*, 2023; Tan & Carrillo, 2017). Selain itu, perangkat lunak manajemen perpustakaan juga dapat diintegrasikan dengan *platform* pelaporan dan analitik untuk melacak pola penggunaan atau membuat laporan dari data yang dikumpulkan di dalam sistem.

Dengan adanya aplikasi perpustakaan yang terkomputerisasi, diharapkan dapat mengatasi permasalahan dan menambah nilai guna terhadap perpustakaan di SMA YAPEMRI. terutama bagi perpustakaan dalam mengolah data transaksi seperti pendaftaran anggota baru, pemesanan, peminjaman dan pengembalian koleksi serta membuat laporan-laporan yang diperlukan. Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan maka penulis merumuskan masalah yaitu; Sistem Perpustakaan SMA Yapemri masih menggunakan sistem manual, Untuk siswa/i yang ingin meminjam buku memerlukan waktu yang lama karena harus mengecek ketersediaan buku terlebih dahulu, dan Banyaknya kesalahan pada proses peminjaman buku, sebagian buku banyak yang hilang. Berdasarkan rumusan masalah, penulis melakukan penelitian untuk membuat aplikasi perpustakaan SMA Yapemri dengan tujuan; Membuat aplikasi Perpustakaan berbasis web yang dapat menciptakan akurasi, kecepatan dan kelengkapan, Mempercepat proses peminjaman buku oleh siswa/i dengan adanya Katalog berbasis komputer, dan Meminimalisir kesalahan input terhadap nama siswa dan nama buku dan mencegah banyaknya buku yang hilang.

## 2. Metode

Tahap awal dalam penelitian ini adalah merumuskan masalah yang akan dijadikan sebagai objek penelitian. Perumusan masalah dilakukan dengan terlebih dahulu melihat kondisi aktual di dalam perpustakaan SMA YAPEMRI Di Depok Timur. Setelah masalah dirumuskan langkah selanjutnya adalah menentukan tujuan dari penelitian. Tujuan penelitian ini merupakan sasaran yang nantinya ingin diwujudkan dari penyelesaian permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data dengan menggunakan teknik

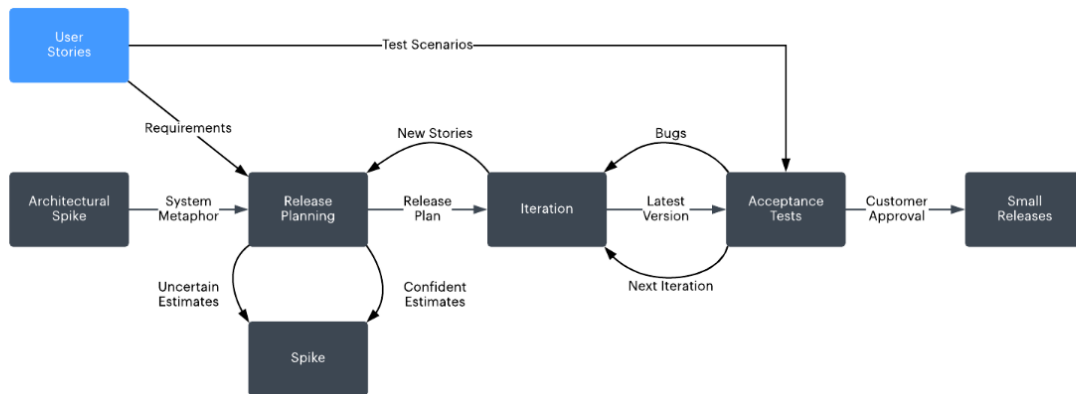
wawancara sebagai berikut.

Tabel 1. Wawancara

Interview/ Responden	Pertanyaan
Petugas perpustakaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menurut anda apakah dengan sistem yang masih manual dapat mempercepat pinjam – meminjam buku?</li> <li>2. Menurut anda solusi apa yang di butuhkan jika terlalu banyak kesalahan pada pencatatan pembukuan perpustakaan?</li> </ol>
Pengunjung perpustakaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menurut anda apakah proses peminjaman buku di perpustakaan terbilang cepat?</li> </ol>

Dalam tahap desain ide dari pengembang dikembangkan menjadi desain awal dari pembuatan aplikasi perpustakaan SMA YAPEMRI serta pengembang mendesain arsitektur aplikasi perpustakaan SMA YAPEMRI dan Pengembang juga perlu merancang model database dan antarmuka pengguna grafis sistem. Model perancangan yang digunakan adalah *Unified Modeling Language* (UML). UML adalah bahasa pemodelan pengembangan umum yang digunakan untuk analisis, desain, dan implementasi sistem perangkat lunak. Tujuan dari UML adalah untuk menyediakan metode yang sederhana dan umum untuk memvisualisasikan properti arsitektur yang melekat pada sistem perangkat lunak (Atmaja, Faizah, & Kambry, 2023; Mammetmyradov, Faizah, & Koryanto, 2022). UML bahasa pemodelan standar dan membantu pengembang perangkat lunak memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan sistem dan cetak biru perangkat lunak baru. UML bukanlah bahasa pemrograman, melainkan bahasa visual (Vramasatya, Faizah, & Nurcahyo, 2022; Bangun, Faizah, & Koryanto, 2023). Tujuan UML adalah untuk menyediakan notasi standar yang dapat digunakan oleh semua metode berorientasi objek dan untuk memilih dan mengintegrasikan elemen terbaik dari notasi precursor dan dapat digunakan berbagai pengembangan aplikasi (Saputro, Faizah, & Riyanto, 2022).

Pada tahapan pengembangan, penulis menggunakan metode Prototype, yang merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan adanya interaksi antara pengembang sistem dengan pengguna sistem (Sunardi & Henryanto, 2022), sehingga dapat mengatasi ketidakserasian antara pengembang dan pengguna (Sapdana & Henryanto, 2022; Iqbal & Wali, 2022). Jenis metode prototipe terdiri dari 4 Jenis Prototyping yaitu Pembuatan prototipe cepat (*Throwaway*), Prototipe evolusioner, Pembuatan prototipe tambahan, dan pembuatan prototipe ekstrem (Tate, 1990).



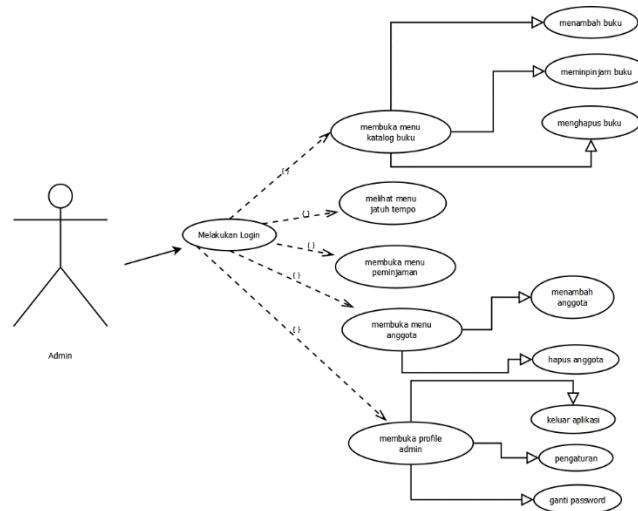
Gambar 1. Metode *Extreme Prototyping* (Lucid Content Team, 2023)

Penulis menggunakan *Extreme Prototyping* sebagai proses pengembangan digunakan terutama untuk mengembangkan aplikasi web. Pada dasarnya, metode ini memecah pengembangan web menjadi tiga fase, masing-masing berdasarkan fase sebelumnya. Fase pertama adalah prototipe statis yang sebagian besar terdiri dari halaman HTML. Karena model XP sangat mudah beradaptasi dan melibatkan umpan balik berkelanjutan dari pelanggan, mengantisipasi kesalahan di sepanjang jalan, dan mengharuskan pengembang untuk bekerja sama, XP memastikan rilis produk yang baik tetapi juga meningkatkan produktivitas untuk tim pengembangan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

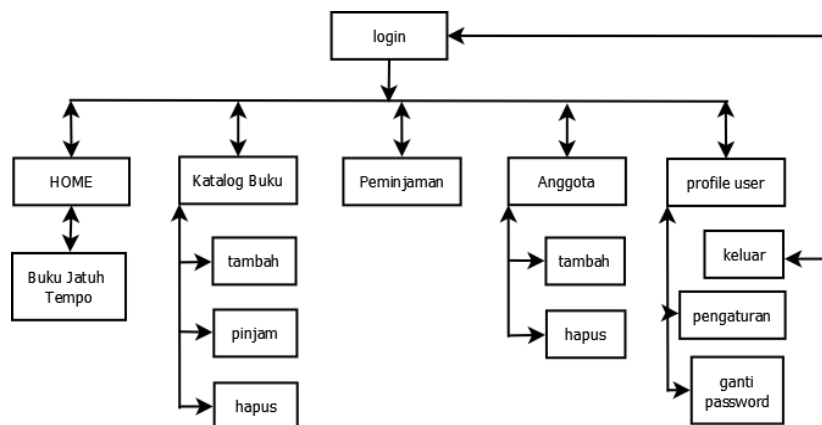
#### 3.1 Hasil

Pada diagram use case langkah pertama yang dilakukan untuk memasuki halaman utama adalah diminta untuk melakukan login terlebih dahulu dengan mengisi username dan password. Kemudian akan memasuki halaman utama. User dapat melihat laporan buku yang telah jatuh tempo peminjaman, user dapat menambahkan, menghapus dan meminjam pada menu katalog buku, user dapat melihat laporan peminjaman pada menu peminjaman, pada menu anggota user dapat menambahkan anggota atau menghapus anggota dan pada menu profil user dapat keluar aplikasi, mengubah waktu peminjaman di menu pengaturan serta user dapat mengganti password pada menu ganti password. Hal ini digambarkan pada gambar 2 mengenai *use case diagram*.



Gambar 2. Use Case Diagram Perpustakaan

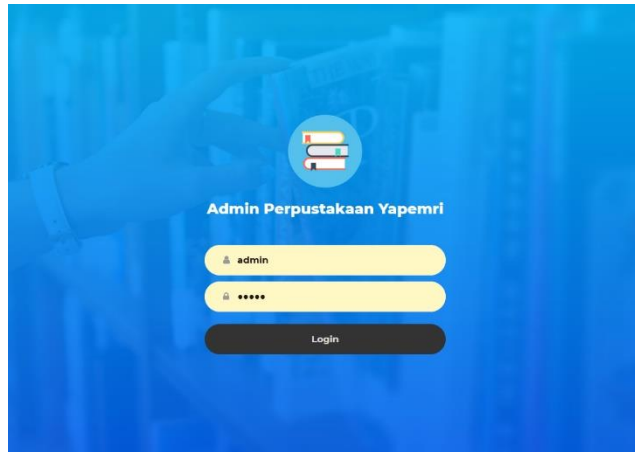
Struktur navigasi website halaman admin ini menggunakan struktur navigasi campuran (*composite*) yaitu gabungan dari struktur navigasi hirarki, struktur linier dan struktur navigasi non linier. Adapun bentuk dari struktur navigasi admin diilustrasikan pada gambar 3.



Gambar 3. Activity Diagram Proses Edit Data.

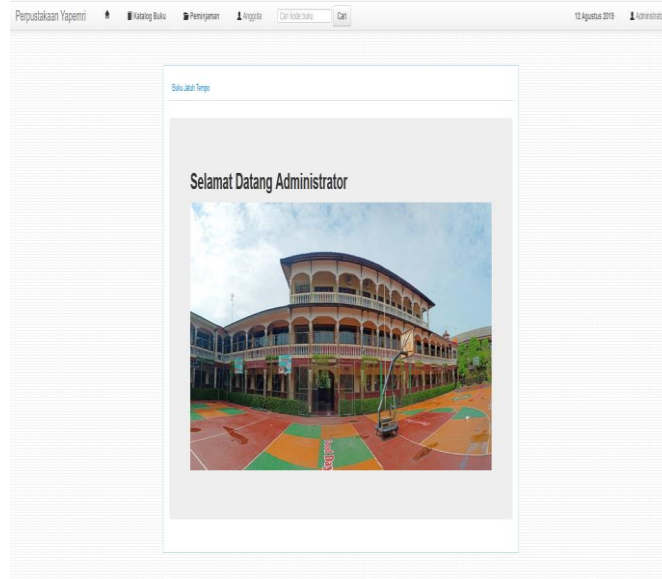
#### 3.2 Pembahasan

Pada implementasi login ini digunakan untuk menentukan pengguna aplikasi dan menjaga keamanan dalam pengaksesan aplikasi. Tampilan Form login adalah tampilan awal jika petugas perpustakaan ingin mengakses aplikasi perpustakaan. Tampilan implementasi form login dijelaskan pada gambar 4.



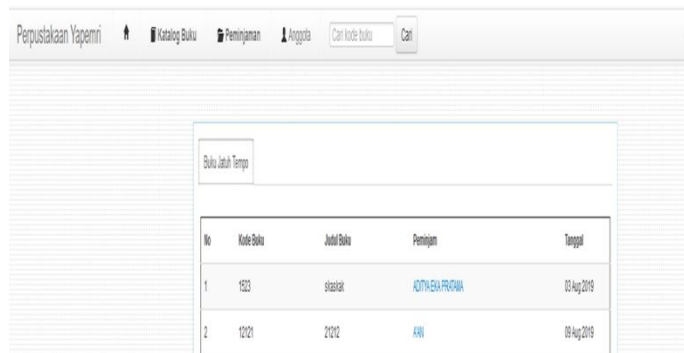
Gambar 4. Form Login

Jika petugas perpustakaan berhasil login, maka akan muncul halaman home. Pada halaman home ini, informasi yang ditampilkan adalah selamat datang user serta menu buku jatuh tempo. Berikut adalah tampilan halaman home dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Halaman Home

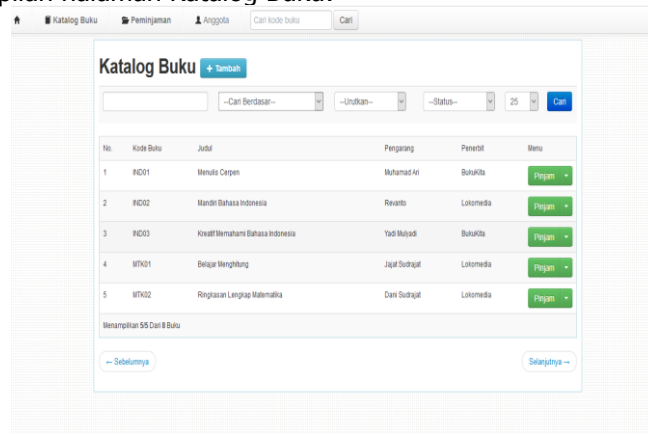
Pada halaman ini (gambar 6), user dapat melihat laporan buku yang telah melewati batas peminjaman. Pada halaman ini terdapat nama peminjam, buku yang di pinjam, kode buku dan tanggal peminjaman. Berikut adalah tampilan buku jatuh tempo dapat dilihat pada gambar.



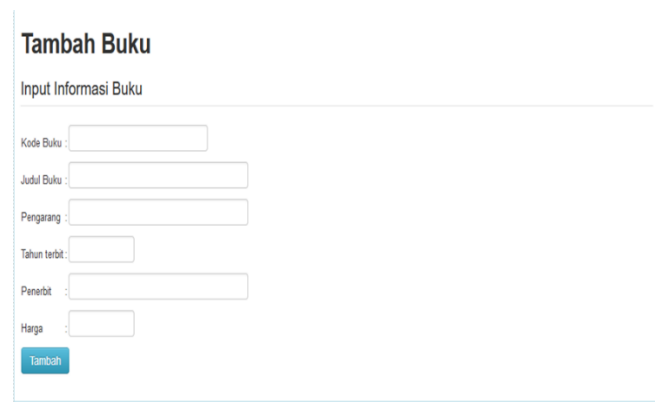
Gambar 6. Halaman Buku Jatuh Tempo

Pada halaman katalog buku ini akan menampilkan daftar katalog buku. Pada halaman ini terdapat kolom

pencarian untuk mencari buku berdasarkan kode buku, judul buku, penerbit, dan pengarang. Serta pada halaman ini terdapat tombol tambah untuk menambah buku dan juga tombol pinjam untuk meminjam buku. Gambar 7 menjelaskan tampilan halaman Katalog Buku.

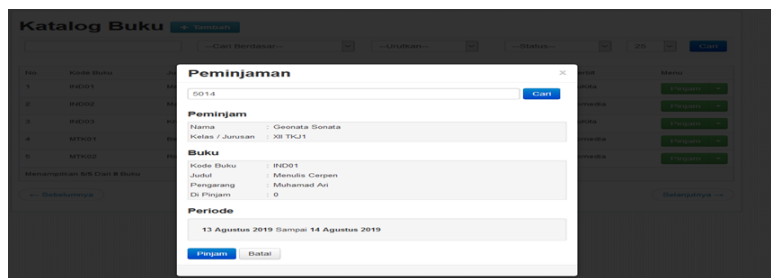


Gambar 7. Halaman Katalog Buku



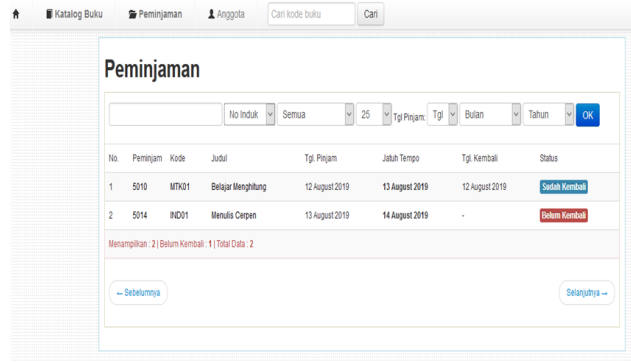
Gambar 8. Tampilan Halaman Tambah Buku

Berikut merupakan tampilan halaman tambah buku dan Gambar 9 menjelaskan tampilan halaman tambah buku.



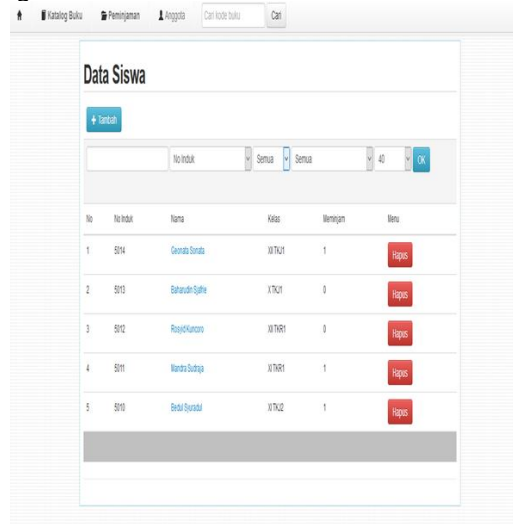
Gambar 9. Tampilan Pinjam Buku

Pada halaman ini, terdapat laporan peminjaman buku. Laporan peminjaman meliputi siswa yang meminjam, judul buku yang di pinjam, tanggal peminjaman, tanggal pengembalian, serta status peminjaman. Selain itu pada halaman ini terdapat kolom pencarian peminjaman berdasarkan no induk siswa atau buku. Di bawah ini merupakan tampilan halaman peminjaman dijelaskan pada gambar 10.



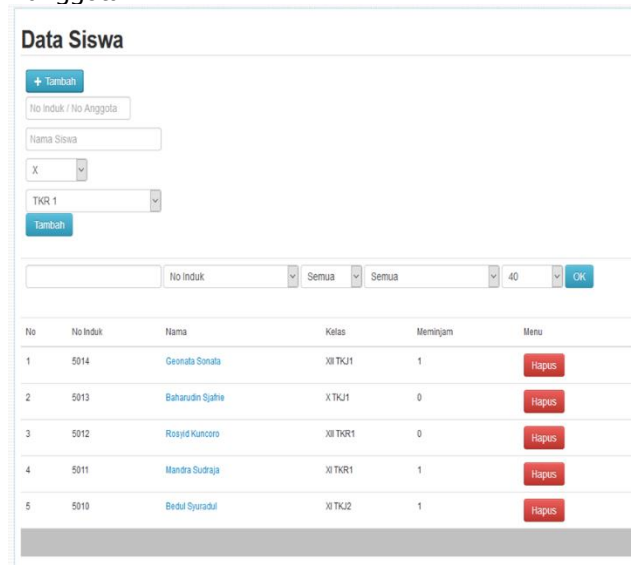
Gambar 10. Tampilan Halaman Peminjaman

Pada halaman anggota akan menampilkan anggota perpustakaan. Halaman ini terdapat tombol hapus untuk menghapus anggota dan tombol tambah untuk menambah anggota. Selain itu untuk memudahkan user terdapat kolom pencarian anggota berdasarkan nomor induk atau nama. .Dibawah ini merupakan tampilan halaman anggota di jelaskan pada gambar 11.



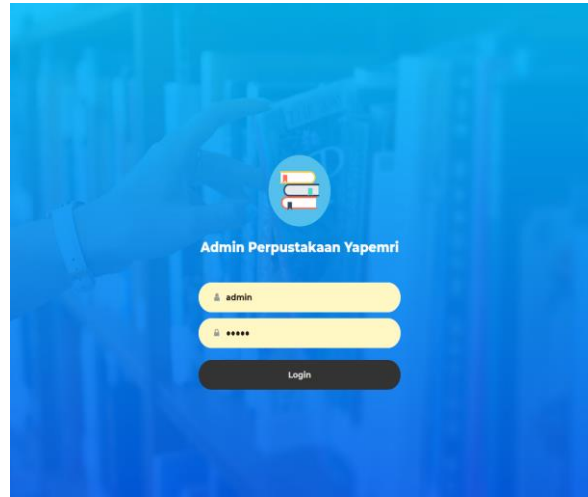
Gambar 11. Tampilan Halaman Anggota

Berikut merupakan tampilan halaman ketika user menekan tombol tambah anggota dan gambar 4.26 menjelaskan tampilan tambah anggota.



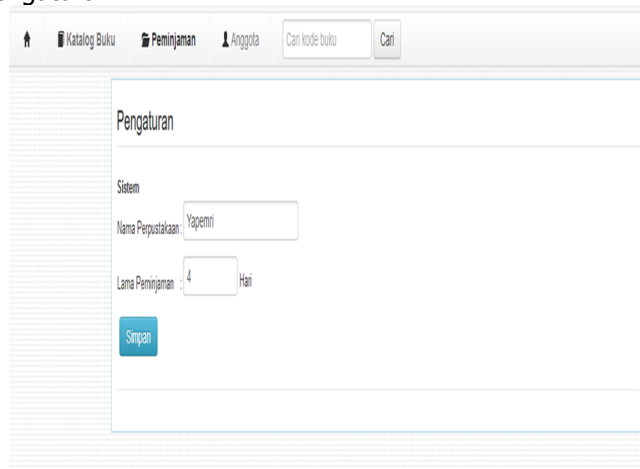
Gambar 12. Tampilan Halaman Tambah Anggota

Halaman profil user berisi 3 sub menu yaitu keluar, pengaturan, ganti password. Menu keluar berfungsi untuk keluar dari aplikasi dan akan kembali ke menu login kembali. Pada gambar 13 menjelaskan tampilan halaman ketika klik menu keluar.



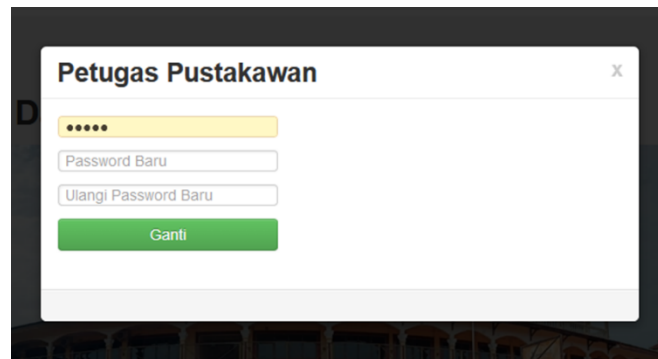
Gambar 13. Tampilan Halaman Keluar Aplikasi

Halaman pengaturan berfungsi sebagai mengatur sistem aplikasi seperti nama aplikasi dan lama peminjaman buku. Berikut merupakan tampilan halaman pengaturan dan gambar 14 menjelaskan tampilan halaman ketika klik menu pengaturan.



Gambar 14. Tampilan Halaman Pengaturan

Halaman ganti password berfungsi untuk merubah password lama menjadi password baru. Berikut merupakan potongan script ganti password dan gambar 15 menjelaskan tampilan halaman ketika klik menu ganti password.



Gambar 15. Tampilan Halaman Pengaturan

## 4. Kesimpulan

Aplikasi Perpustakaan Yapemri berhasil di buat dengan menggunakan PHP dan MySQL sebagai basis datanya. Aplikasi ini dapat di akses melalui localhost/yapemri. Pada aplikasi ini terdapat menu katalog buku serta laporan peminjaman sehingga dapat memudahkan petugas perpustakaan dalam mengelola perpustakaan. Selain itu pada aplikasi ini terdapat menu anggota untuk mempermudah siswa untuk meminjam buku. Ujicoba aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan metode *black-box* dan ujicoba pengguna. Hasil ujicoba *black-box* menunjukkan bahwa semua fitur yang terdapat pada aplikasi berjalan dengan baik. Adanya aplikasi ini dapat mempermudah petugas perpustakaan dalam mengelola aplikasi.

## Referensi

- Atmaja, R. D., Faizah, N. M., & Kambry, M. A. (2023). Aplikasi E-Commerce Toko Sinar Bella dengan Metode Rapid Application Development (RAD) menggunakan Framework CodeIgniter 4. *Design Journal*, 1(1), 26-37. DOI: <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.26>.
- Bangun, Y. P., Faizah, N. M., & Koryanto, L. (2023). Aplikasi Pencarian Tempat Nongkrong Daerah Kebayoran Lama dengan Metode LBS (Location-Based Service) menggunakan Android Studio. *Design Journal*, 1(1), 55-63. DOI: <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.28>.
- Iqbal, T., & Wali, M. (2022). IDOL: Retrofit-Kotlin Service-Based Online Digital Library Application and College Open Data Repository. *International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS)*, 2(1), 1-8. DOI: <https://doi.org/10.35870/ijsecs.v2i1.760>.
- Lucid Content Team. (2023). What is extreme programming? An overview of XP rules and values. URL: <https://www.lucidchart.com/blog/what-is-extreme-programming>.
- Mammetmyradov, M., Faizah, N. M., & Koryanto, L. (2022). Aplikasi Pencarian Showroom Yamaha di Kota Tasikmalaya Berbasis Android Menggunakan Metode Location-Based Service (LBS) dan Framework React Native. *Journal Digital Technology Trend*, 1(2), 92-98. DOI: <https://doi.org/10.56347/jdtt.v1i2.69>.
- Manski, S. (2017). Building the blockchain world: Technological commonwealth or just more of the same?. *Strategic Change*, 26(5), 511-522. DOI: <https://doi.org/10.1002/jsc.2151>.
- Margam, M., & Dar, S. A. (2017). Mobile information services and initiatives in university libraries: a new way of delivering information. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 37(2), 109-118.
- Patel, D. R., & Bhargava, R. (1995). Comparative study of software available in the Indian market for library automation. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 15(3).
- Sapdana, J., & Henryanto, Y. (2022). Implementation Expert System for Diagnosing Tuberculosis Using Dempster-Shafer Method. *International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS)*, 2(1), 26-32. <https://doi.org/10.35870/ijsecs.v2i1.763>.
- Saputro, J., Faizah, N. M., & Riyanto, A. (2022). Sistem Penunjang Keputusan Pengembalian Dana Tabungan Anggota Mutasi dan Pensiun Menggunakan Metode Analytical Hierarchical Process (AHP) Berbasis Android. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 3(2), 37-49. DOI: <https://doi.org/10.35870/jimik.v3i2.85>.
- Shailendra, K., & Rai, N. (2011). Literature review of research on web interface in library management software systems. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 31(4).
- Shaw, J. N., & De Sarkar, T. (2021). A cloud-based approach to library management solution for college libraries. *Information Discovery and Delivery*, 49(4), 308-318. DOI: <https://doi.org/10.1108/IDD-10-2019-0076>.

- Suhaimah, A., Triayudi, A., & Handayani, E. T. E. (2021). Cyber Library: Pengembangan Perpustakaan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Prototyping (Studi Kasus Universitas Nasional). *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 5(1), 41-48. DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v5i1.199>.
- Sunardi, & Henryanto, Y. (2022). Design Translation Application from Indonesian to the Nyow Dialect (Pepadun) Based on Android. *International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS)*, 2(1), 18–25. <https://doi.org/10.35870/ijsecs.v2i1.762>.
- Supriyadi, A., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2022). Perancangan Sistem Perpustakaan Berbasis Web. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 6(3), 395-401. DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v6i3.439>.
- Tan, Y., & Carrillo, J. E. (2017). Strategic analysis of the agency model for digital goods. *Production and Operations Management*, 26(4), 724-741. DOI: <https://doi.org/10.1111/poms.12595>.
- Tate, G. (1990). Prototyping: helping to build the right software. *Information and Software Technology*, 32(4), 237-244. DOI: [https://doi.org/10.1016/0950-5849\(90\)90056-W](https://doi.org/10.1016/0950-5849(90)90056-W).
- Vramasatya, M. R., Faizah, N. M., & Nurcahyo, W. (2022). Aplikasi Pemasaran Perumahan PT. Griya Abee Makmur Ragajaya Citayam Kabupaten Bogor Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) Berbasis Web. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 3(2), 59-66. DOI: <https://doi.org/10.35870/jimik.v3i2.87>.
- Wali, M. and Ahmad, L., (2017). Perancangan Aplikasi Source code library Sebagai Solusi Pembelajaran Pengembangan Perangkat Lunak. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 1(1), pp.39-47. DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v1i1.32>.
- Wali, M. and Ahmad, L., (2020). Source Code Library (SCL): Application Support Learning Software Development: Source Code Library (SCL): Application Support Learning Software Development. *Jurnal Mantik*, 4(1), pp.7-13.
- Wali, M., & Ahmad, L. (2018). Perancangan Access Open Journal System (AOJS) dengan menggunakan Framework Codeigniter dan ReactJs. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 2(1), 48-56. DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v2i1.53>.
- Wali, M., Ahmad, L., Akbar, R., Salam, A. and Ismail, I., (2020). Source Code Library (SCL): Software Development Learning Application. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 9(2), pp.175-182.
- Zulkifli., Ma' Arif, N.M., Sari, R.A., Rozak, P., Sariyani, N., Prasasti, I.T., Sopian, Iskandar, M.A., Okpatrioka., Fatma., Darmadi., Wali, M., (2023). *Pengantar Pendidikan*. Penerbit PT. Global Eksekutif Teknologi.

### How Cites

Saputro, D. D., Faizah, N., & Ginting, W. (2023). Aplikasi Perpustakaan di SMA YAPEMRI Depok Timur Berbasis Web. *Design Journal*, 1(1), 79–88. <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.60>.

### Publisher's Note

Yayasan Pendidikan Mitra Mandiri Aceh (YPPMA) remains neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations. Submit your manuscript to YPMMA Journal and benefit from: <https://journal.ypmma.org/index.php/dj>.