

DAFTAR PUSTAKA

- Alexandra, J. (2019). *Fishbone Analysis*. www.sis.binus.ac.id.
<https://sis.binus.ac.id/2019/07/19/fishbone-analysis/>
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>
- Bancin, T. (2015). *Penerapan Sistem Otomasi Perpustakaan Menggunakan Senayan Library Manajemen Sistem (SLiMS) pada Perpustakaan Universitas Bosowa 45 Makassar*. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/18153/>
- Coccia, M., & Niversity, A. R. S. T. U. (2017). The Fishbone diagram to identify, systematize and analyze the sources of general purpose technologies. *The Fishbone diagram to identify, systematize and analyze the sources of general purpose technologies*, 4(4), 291–303. <https://doi.org/10.1453/jsas.v4i4.1518>
- Fauzi, J. R. (2020). Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah. *Jurnal Empire*.
- Gamasi, R., & Insanudin, E. (2016). *Perancangan Aplikasi Berbasis Web Interaktif TELESHOP (Telkom University Shop)*. December, 0–5.
- Kendall, J., & Kendall, K. (2010). Analisis dan Perancangan Sistem, PT. *Indeks, Jakarta*.
<https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Kurniawan, E., Nofriadi, N., & Nata, A. (2022). Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal. *Journal of Science and Social Research*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.817>
- Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(1), 77. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851610>
- Kurniawan, W., Suprianto, A., & Sumardiyono, B. (2016). Rancangan Sistem Forum Diskusi Online Untuk Program Studi Sistem Informasi Antara Dosen Dan Mahasiswa. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 5(2), 43–51.
- Leitner, G. (2018). Library Map of The World. *Focus on International Library & Information Work*, 49(1), 33–34. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=lxh&AN=129482282&site=ehost-live>
- Lewis, J. R., & Sauro, J. (2018). Item Benchmarks for the System Usability Scale. *Journal*

- of Usability Studies*, 13(3), 158–167. <https://uxpajournal.org/item-benchmarks-system-usability-scale-sus/>
- Malius, H., Apriyanto, & Dani, A. A. H. (2021). *Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Pada Sekolah Dasar Negeri (Sdn) 109 Seriti*. 1(3), 156–168.
- Mandasari, R. D. (2020). *Forum Diskusi Online Pada SMART Learning System*. 1(1), 40–46.
- Maricar, M. A., Pramana, D., & Putri, D. R. (2021). Evaluasi Penggunaan SLiMS pada E-Library dengan Menggunakan User Experience Question (EUQ). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(2), 319. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021824443>
- Munawar. (2018). *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML*. Informatika.
- Mustika, P. (2017). *Profesionalisme Perpustakaan*. 1, 27–35.
- Nugraha, M. A., Atmadja, A. R., & Pariyatin, Y. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Forum Diskusi Online Untuk Pegiat Informatika. *Jurnal Algoritma*, 16(2), 293–298. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.16-2.293>
- Purwono. (2013). *Profesi pustakawan menghadapi tantangan perubahan*. Graha Ilmu.
- Rahmadhani, D., & Marlina. (2015). Pemanfaatan Software SLiMS (Senayan Library Management System) Di UPT Perpustakaan Kopertis Wilayah X (Sumatera Barat, Riau, Jambi, Dan Kepulauan Riau). *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 4(1, September 2015), 192–203.
- Restu Evantri, Z. (2019). *FAKTOR - FAKTOR RENDAHNYA PENGGUNAAN PERPUSTAKAAN DINAS PERPUSTAKAAN DAN ARSIP KABUPATEN NIAS UTARA*.
- Rosa, A. S. (2016). *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek*.
- S. Pressman, R. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak: Buku Satu, Pendekatan Praktisi*, Edisi ke7. Yogyakarta: Andi.
- Sagala, J. R. (2018). Model Rapid Application Development (Rad) Dalam Pengembangan Sistem Informasi Penjadwalan Belajar Mengajar. *Jurnal Mantik Penusa*, 2(1), 87–90.
- Sani, A. (2017). "Vol Sistem Manajemen Otomasi Perpustakaan Berbasis Open Source Senayan Library Management System (SLiMS) (Studi Kasus Perpustakaan H. Bata Ilyas STIE Amkop Makassar) Library Automation Management System Based On

- Open Source Senayan Library Management Sys. *Amar Sani*, 46(1), 46–65.
- Santoso, S., & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut). *Jurnal Integrasi*, 9(1), 84–91.
- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 1(3), 206–212. <https://doi.org/10.35746/jtim.v1i3.50>
- Shefali, S. (2019). *How to make Interactive Websites and why you need one?* Specbee. <https://www.specbee.com/blogs/how-make-interactive-websites-and-why-you-need-one>
- Simaremare, Y. P. W., Pribadi, A., Radityo, S., & Wibowo, P. (2013). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi pada Jurnal SISFO. *Teknik Pomits*, 2(3), 470–475.
- Supriyatna, A., & Nugroho, M. A. S. (2018). Sistem Informasi Forum Diskusi Programmer Berbasis Web Menggunakan Rapid Application Development. *Teknika*, 7(2), 138–147. <https://doi.org/10.34148/teknika.v7i2.132>
- Winata, W., & Huwae, S. (2020). Penerapan Perpustakaan Interaktif Terhadap Generasi Milenial Indonesia. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(2), 1773. <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4466>