

SKRIPSI

SISTEM REKAPITULASI TINGKAT KEGEMARAN
MEMBACA DARI TRANSAKSI MEMBACA DI
PERPUSTAKAAN KOMUNITAS. STUDI KASUS
KOMUNITAS LITERASI SOSIAL MAGELANG



BARUNA BIMA FATKURROHMAN

NPM. 20.0504.0070

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S1
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
JANUARI , 2025

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Pada era teknologi industri 4.0 peran teknologi berkembang semakin pesat khususnya dibidang komputerisasi yang membuat banyak kalangan beralih menggunakan website maupun aplikasi desktop untuk mempermudah pekerjaannya. Dalam perkembangan teknologi, keilmuan kita dituntut untuk mampu bersaing dan menghasilkan suatu terobosan yang berguna untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada. Seperti yang terjadi akhir ini, banyak stigma yang bertebaran mengenai data tingkat baca masyarakat kita yang masih rendah. Pada dasarnya penelitian dan survey yang efektif mampu menyajikan data yang falid untuk menjadi sumber bacaan masyarakat(Henry Februariyanti, 2012). Namun pada dasarnya untuk menyajikan data yang falid diperlukan waktu dan proses yang cukup lama. Sehingga hanya orang yang memiliki keilmuan khusus saja yang mampu melakukan penelitian dan menghasilkan data yang mampu dipertanggung jawabkan.

Survey yang dilakukan UNESCO tahun 2012 menunjukkan indeks membaca masyarakat Indonesia hanya 0,001. Artinya dari 1000 orang yang membaca hanya 1 orang yang membaca serius (Eko Hardiawan et al., 2021). Hal ini tentu sangatlah miris Fendy Eko Hardiawan, Qoyim Irfan Rifa'i, Ardhana Januar Mahardhani 246 mengingat masyarakat Indonesia berjumlah sekitar 260 an juta penduduk. Artinya dari 260 juta penduduk hanya 26.000 orang yang mampu membaca serius sebuah buku.

Penelitian kali ini diperuntukan untuk menghitung minat baca masyarakat yang berkunjung ke lapak baca Literasi Sosial. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang RI Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan, bahwa dalam rangka meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa, perlu ditumbuhkan budaya gemar membaca melalui pengembangan dan pendayagunaan perpustakaan sebagai sumber informasi yang berupa karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam. Selain itu, juga sesuai dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 18 Tahun 2020. Penelitian pengukuran pembudayaan kegemaran membaca

diharapkan dapat membantu pemerintah kabupaten/kota dalam menghitung nilai kegemaran membaca masyarakat secara mandiri sehingga dapat dilaporkan secara berjenjang dan berkala kepada Perpustakaan Nasional RI. Pengukuran pembudayaan kegemaran membaca masyarakat akan menjadi sistem nasional yang bukan Tik Ilmeu, Vol.6, No.2, 2022 | 343 hanya untuk menjawab IKK urusan perpustakaan saja, tetapi sebagai dasar penyusunan program pembudayaan kegemaran membaca masyarakat, strategi pengembangan perpustakaan, dan dasar penyusunan arah kebijakan perpustakaan (Fat, 2022).

Komunitas Literasi Sosial adalah komunitas yang bergerak di bidang perpustakaan jalanan. Membawa misi meningkatkan minat baca di Kota Magelang, dengan target pembaca masyarakat yang berkunjung di Alun-alun Magelang. Komunitas ini sudah berdiri sejak tahun 2021. Kegiatan yang rutin dilakukan yaitu, membuka lapak baca di Alun-alun Magelang. Dengan konsep yang sederhana, komunitas ini berharap dalam membaca buku semua memiliki hak dan kesetaraan yang sama.

Sudah tiga tahun komunitas literasi ini berdiri, dampak yang dihasilkan dari kegiatan rutin lapak bacanya dirasa masih kurang. Komunitas Literasi Sosial merasa, jika masyarakat yang berkunjung di Alun-alun Kota Magelang memiliki minat baca yang masih kurang. Namun dalam hal ini komunitas Literasi Sosial tidak memiliki data yang mampu disajikan secara sistematis, sehingga hal ini memicu suatu pikiran yang multitafsir atau pra duga.

Maka dalam permasalahan ini, penyelesaian yang memungkinkan untuk menyelesaikan masalah tersebut yaitu, Penyajian data berupa presentase TGM (Tingkat Kegemaran Membaca) yang berkunjung ke Literasi Sosial. Dengan alur penginputan dan pengolahan data dari waktu yang sudah ditentukan komunitas ketika membuka lapak baca. Presentase ini nantinya mampu digunakan untuk membantu memperkuat data minat baca masyarakat yang berkunjung di Literasi Sosial, atau juga bisa digunakan untuk membantu memperkuat data arsip minat baca masyarakat Indonesia di perpustakaan Nasional RI.(Ghofur & Rachma, 2019)

Penggunaan sistem dalam perhitungan TGM di komunitas Literasi Sosial yaitu bertujuan untuk, mempersingkat waktu dalam pengumpulan data, pengambilan data dengan metode quisoner dirasa kurang efektif karena lapak baca literasi sosial hanya buka seminggu sekali. Maka dari itu diharapkan perhitungan TGM menggunakan sistem mampu menyajikan presentase yang akurat dan berdasarkan fakta.(Fatimah & Sundari, 2023)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat diketahui bahwa masalah yang terjadi di komunitas Literasi Sosial yaitu belum terbuktinya minat baca masyarakat yang berkunjung di Alun-alun Kota Magelang memiliki minat baca yang rendah. Oleh karena itu dalam penyelesaian masalahnya dibutuhkan penerapan sistem perhitungan nilai TGM (Tingkat Gemar Membaca) di komunitas Literasi Sosial agar mampu menghitung presentase minat baca masyarakat dari hasil transaksi baca di lapak baca komunitas Literasi Sosial.

1.3 Tujuan Penelitian

Pembuatan sistem perhitungan tingkat gemar membaca ditujukan untuk mengetahui berapa persen minat baca masyarakat dari hasil transaksi lapak baca komunitas Literasi Sosial. Penelitian ini difokuskan untuk menghitung nilai TGM (Tingkat Gemar Membaca) dari hasil transaksi perpustakaan komunitas Literasi Sosial, dengan membuat rancangan sistem yang di harapkan mampu mempermudah proses perolehan presentase TGM di komunitas Literasi Sosial Magelang.

1.4 Manfaat Penelitian

Data presentase tingkat gemar membaca suatu wilayah dapat menjadi manfaat bagi pemerintah dan masyarakat dalam mengidentifikasi wilayah yang memiliki tingkat kegiatan literasi yang tinggi atau rendah. Berikut adalah beberapa manfaat dari data presentase tingkat gemar membaca suatu wilayah:

1. **Pengembangan program literasi:** Data presentase tingkat gemar membaca dapat digunakan untuk mengidentifikasi wilayah yang memiliki

tingkat kegiatan literasi yang rendah, sehingga dapat dilakukan pengembangan program literasi yang lebih efektif.

2. **Pengarahannya sumber daya:** Data presentase tingkat gemar membaca dapat digunakan untuk mengarahkan sumber daya ke wilayah yang memiliki tingkat kegiatan literasi yang rendah, sehingga dapat dilakukan pengembangan program literasi yang lebih efektif.
3. **Pengukuran kinerja:** Data presentase tingkat gemar membaca dapat digunakan untuk mengukur kinerja program literasi yang sudah dilakukan, sehingga dapat dilakukan evaluasi dan perbaikan program literasi.
4. **Pengembangan program kendali literasi:** Data presentase tingkat gemar membaca dapat digunakan untuk mengembangkan program kendali literasi yang lebih efektif, sehingga dapat dilakukan pengendalian kinerja program literasi.
5. **Pengembangan program pendidikan:** Data presentase tingkat gemar membaca dapat digunakan untuk mengembangkan program pendidikan yang lebih efektif, sehingga dapat dilakukan pengembangan program pendidikan yang lebih terintegrasi dengan program literasi.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh (Fat, 2022) Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi yang berjudul “Peningkatan Tingkat Kegemaran Membaca (TGM) Masyarakat Melalui Pengukuran Indeks Gemar Membaca (IGM)” menyatakan bahwa pengukuran pembudayaan kegemaran membaca masyarakat dilakukan untuk menjawab indikator kinerja kunci urusan perpustakaan, dasar penyusunan program, strategi pengembangan perpustakaan, maupun dasar penyusunan arah kebijakan perpustakaan. Apabila tingkat kegemaran membaca masyarakat tinggi, maka tingkat kesejahteraan masyarakat juga tinggi. Potret fenomena kegemaran membaca masyarakat dapat diketahui dari hasil kajian nilai indeks kegemaran membaca. Upaya meningkatkan kegemaran membaca diperlukan suatu tolok ukur penelitian ilmiah dan dapat menjadi dasar dari suatu pengambilan keputusan maupun kebijakan yang akan dilakukan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Warsito et al., 2023) yang berjudul “Pengukuran Pembudayaan Kegemaran Membaca : Kajian Survei Indeks Kegemaran Membaca Kota Salatiga Tahun 2022” menyatakan bahwa Pemerintah daerah Kota Salatiga melalui Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Salatiga sangat aktif berperan serta dalam mendukung perpustakaan maupun penyedia bahan bacaan lainnya untuk meningkatkan kegemaran membaca masyarakat Kota Salatiga. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan metode kuantitatif dengan jenis penelitian survei. Pengambilan sampling menggunakan probabilita, dengan teknik sampling acak sederhana. Instrumen penelitian menggunakan standar nasional, seperti yang sudah ditetapkan oleh Perpustakaan Nasional. Lokasi penelitian yaitu Kota Salatiga, dengan target sampling unit terkecil di tingkat kecamatan dan melibatkan responden sebanyak 400 orang dengan kriteria usia 10-69 tahun. Sebaran responden di Kecamatan Argomulyo (103 responden), Kecamatan Sidomukti (92 responden), Kecamatan Sidorejo (109 responden), dan Kecamatan Tingkir (96 responden). Indikator pengukuran diperoleh dari

penghitungan frekuensi membaca per minggu, durasi membaca per hari, jumlah bahan bacaan per triwulan, frekuensi akses internet per minggu, serta durasi akses internet per hari. Hasil penelitian diketahui bahwa kondisi kegemaran membaca masyarakat di Kota Salatiga termasuk dalam kategori tinggi sebesar 64,08. Kontribusi terbesar IGM Kota Salatiga adalah pada indikator aktivitas membaca masyarakat dengan frekuensi akses internet sebesar 80,42.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ridha, 2017) yang berjudul “Analisa Dan Desain Model Sistem Informasi Perpustakaan Universitas Islam Indragiri” menyatakan bahwa Keadaan sistem informasi perpustakaan yang ada di Universitas Islam Indragiri sudah menggunakan pemrograman web based akan tetapi anggota perpustakaan belum dapat melihat dan melakukan proses meminjam koleksi buku secara online. Aplikasi ini hanya menampilkan informasi at(Warsito et al., 2023)uran simulasi perpustakaan secara umum. Sehingga perlu dilakuka analisa dan desain sistem informasi perpustakaan yang sesuai dengan misi perpustakaan UNISI, yaitu memberikan pelayanan maksimal kepada pengguna perpustakaan, baik pengguna internal maupun eksternal perpustakaan, dengan memberikan pelayanan secara online sehingga koleksi yang ada pada perpustakaan dapat diakses kapan saja dan dimana saja tanpa terpengaruh jarak, ruang dan waktu yaitu dengan memanfaatkan teknologi jaringan internet, maka tujuan ini dapat direalisasikan dengan membangun infrastruktur yang mendukung akses internet.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nurjanah, 2018) Jurnal Penelitian yang berjudul “Minat Baca Siswa Di Smp N 1 Semanu Kabupaten Gunungkidul Tahun 2018” menyatakan bahwa “prinsip penyelenggaraan pendidikan adalah dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat”. Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan pasal 48 ayat 1 dinyatakan bahwa “pemberdayaan kegemaran membaca dilakukan melalui keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat”. Selanjutnya, dalam pasal 49 dinyatakan bahwa “pemerintah, pemerintah daerah, dan masyarakat mendorong tumbuhnya Taman Bacaan Masyarakat untuk menunjang pembudayaan kegemaran membaca”. Hal ini menunjukkan bahwa membaca merupakan sesuatu yang penting.

Penelitian yang dilakukan (Adimas, Rexsi Saputra; Bima, Gionata; Rendy, Ramadhan; Khusnul, 2023) yang berjudul “Perancangan Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web” menyatakan bahwa Dengan meningkatnya fungsi perpustakaan, diharapkan juga memberikan pendidikan yang maksimal bagi para siswa. Salah satu peningkatan perpustakaan itu sendiri ialah sistem pengolahan data yg cepat dan akurat. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, maksud dan tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah untuk membantu atau memudahkan guru dalam melakukan pendaftaran dan perubahan data buku perpustakaan. Dalam institusi pendidikan selalu membutuhkan sistem buat mengumpulkan, mengelola, menyimpan, melihat kembali serta menyalurkan informasi. Perangkat elektronik termasuk dalam salah satu sarana yang dapat membantu kegiatan tersebut. Hasilnya sistem informasi berdasarkan perangkat tersebut akan mempunyai nilai lebih yang berasal dari sistem yang diolah secara konvensional, seperti pada suatu instansi pendidikan yang mempunyai jumlah data cukup banyak maka perlu penanganan spesifik Identifikasi.

Penelitian yang dilakukan (Aini et al., 2019) yang berjudul “Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi pada : SMK Negeri 11 Malang)” menyatakan bahwa pembangunan sebuah sistem informasi terhadap perpustakaan SMKN 11 Malang yang berbasis web dengan tujuan agar staff perpustakaan dalam pengelolaan data-data perpustakaan, sistem tersebut bisa diakses kapan pun dan dimana pun. Selain itu, sistem informasi perpustakaan berbasis web juga dapat memudahkan/membantu anggota perpustakaan.

Terdapat enam penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan perhitungan Tingkat Kegemaran Membaca (TGM) serta tiga penelitian sebelumnya yang digunakan sebagai acuan pembuatan sistem. Namun, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah objek penelitian yang digunakan serta sistem penyelesaian yang dilakukan menggunakan metode TGM versi komunitas Literasi Sosial. Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam meningkatkan literasi masyarakat melalui penggunaan metode yang lebih spesifik dan berbasis komunitas.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 TGM (Tingkat Kegemaran Membaca)

pengertian Tingkat Kegemaran Membaca (TGM) adalah tingkat perilaku atau kebiasaan masyarakat dalam memperoleh pengetahuan dan informasi dari berbagai bentuk media yang dilakukan secara mandiri dalam jangka waktu tertentu. Sementara itu, berdasarkan pada Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 1 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Perpustakaan Di Provinsi Jawa Tengah, kegemaran membaca adalah kebiasaan atau perilaku yang disukai seseorang untuk mengetahui atau menambah informasi melalui membaca (Fat, 2022).

Presentase TGM dibagi menjadi tiga kategori, yang pertama ada kategori sangat tinggi dengan presentase 75% s.d 100%, kedua ada kategori tinggi dengan presentase 50% s.d 75%, ketiga ada kategori rendah dengan presentase 25% s.d 50%, dan yang terakhir ada kategori sangat rendah dengan presentase 1% s.d 25% (Nurjanah, 2018).

TGM merupakan nilai yang menunjukkan tingkatan kegemaran membaca masyarakat. TGM masyarakat dapat diukur dengan menggunakan 3 (tiga) variabel, yaitu: Frekuensi Membaca - Fm (reading frequency), Durasi Membaca - Dm (reading duration), Jumlah Bahan Bacaan - Jb (number of reading material). Untuk mengukur nilai Tingkat Kegemaran Membaca (TGM), yaitu dapat menggunakan rumus 2.1 berikut :

$$TGM = (TFM + TDM + TJB)/3 \dots \dots \dots (2.1)$$

(Satudata.lombokbaratkab, 2020)

Keterangan :

TGM = Tingkat Kegemaran Membaca

TFM = Tingkat Frekuensi Membaca (Kali Per Minggu)

TDM = Tingkat Durasi Membaca (Jam Per Hari)

TJB = Tingkat Jumlah Buku Yang Dibaca (Jumlah Buku Per Triwulan)

Adapun Rumus Perhitungan :

$$TFM = (\text{Nilai } F_m / (\text{Nilai Tertinggi } F_m \hat{A}E\text{“ } 1)) * 100$$

$\hat{A}E\text{“ } 1$ (tanda minus panjang atau en dash dalam tipografi. En dash umumnya digunakan untuk menunjukkan jangkauan angka atau interval waktu, serta mengurangi Nilai Tertinggi F_m dengan 1 untuk menghindari pembagian dengan nol atau untuk penyesuaian tertentu)

$$TDM = (\text{Nilai } D_m / \text{Nilai Tertinggi } D_m) * 100$$

$$TJB = (\text{Nilai } J_b / (\text{Nilai Tertinggi } J_b - 1)) * 100$$

Rumus 2. 1 Menghitung TGM

Contoh :

Tabel 2. 1 Contoh Data Kebutuhan TGM

id	pembaca_id	buku_id	tgl_baca	Durasi(menit)
1	01	12	12/05/2024	30
2	03	5	12/05/2024	45
3	01	8	18/05/2024	60
4	05	12	18/05/2024	35
5	02	6	24/0 5/2024	15
6	03	2	24/05/2024	25
7	04	3	24/05/2024	20

$$TFM = (1/(2)) * 100 = 50\%$$

Pada contoh perhitungan tersebut, data yang diambil adalah data dari pembaca_id 02. Nilai satu diambil dari pembaca dengan pembaca_id 02 dengan total membaca per minggunya sejumlah satu buku. Nilai 2 dihasilkan dari jumlah terbanyak membaca dari salah satu pembaca selama seminggu, yaitu dari pembaca_id 01.

$$TDM = (0,25/(1)) * 100 = 25\%$$

Pada perhitungan tersebut, data yang diambil adalah data dari pembaca_id 02. Nilai 0,25 diambil dari pembaca_id 02 dengan durasi 15 menit yang setara dengan 0,25 jam. Nilai satu dihasilkan dari nilai

tertinggi durasi membaca perminggu, yaitu dengan pembaca_id 01. Pembaca_id 01 durasi membacanya 60 menit yang setara dengan 1 jam.

$$TJB = (1/2) * 100 = 50\%$$

Pada contoh perhitungan tersebut, data yang diambil adalah data dari pembaca_id 02. Nilai satu diambil dari pembaca dengan pembaca_id 02 dengan total membaca per triwulan sejumlah satu buku. Nilai 2 dihasilkan dari jumlah terbanyak membaca dari salah satu pembaca selama triwulan, yaitu dari pembaca_id 01.

$$TGM = (50 + 25 + 50) / 3 = 41,6\%$$

Nilai TGM dihasilkan dari rata-rata penjumlahan komponen TDM, TFM, dan TJB pada salah satu pembaca, yaitu pembaca_id 02. Nilai TGM tersebut adalah nilai TGM perseorangan. Untuk menghasilkan nilai total TGM, adalah dengan menghitung rata-rata semua nilai TGM perseorangan.

2.2.2 MY SQL

SQL merupakan singkatan Structured Query Language. SQL atau juga sering diklaim sebagai query ialah suatu bahasa (language) yg dipergunakan buat mengakses database. SQL dikenalkan pertama kali dalam IBM di tahun 1970 serta sekaligus standar ISO dan ANSI yang ditetapkan buat SQL. baku ini tidak tergantung pada mesin yg digunakan (IBM, Microsoft atau Oracle). Hampir seluruh software database mengenal atau mengerti SQL. Jadi, perintah SQL pada seluruh aplikasi database hampir sama (Adimas, Rexsi Saputra; Bima, Gionata; Rendy, Ramadhan; Khusnul, 2023)

MySQL adalah sistem manajemen database relasional (RDBMS) open-source berbasis SQL yang bekerja dengan model client-server. Dia dikembangkan oleh Oracle Corporation dan merupakan salah satu sistem manajemen database terpopuler yang digunakan untuk mengelola database suatu website. MySQL menggunakan bahasa SQL untuk

mengelola data dan mengatur hubungan antara tabel-tabel dalam database.

MySQL memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan sistem manajemen database lainnya :

- **Bersifat Open Source:** MySQL adalah sistem manajemen database yang bebas, yang dapat diakses oleh siapa saja dan dapat diubah sesuai kebutuhan.
- **Tipe Data Bervariasi:** MySQL memiliki berbagai macam tipe data, seperti integer, float, double, dan date, yang memudahkan pengelolaan database.
- **Perangkat Lunak Portable:** MySQL dapat diinstal dan digunakan di berbagai sistem operasi, sehingga dapat digunakan di berbagai perangkat lunak.
- **RAM yang Dibutuhkan Tidak Terlalu Besar:** MySQL dapat digunakan pada perangkat yang memiliki spesifikasi rendah, sehingga dapat digunakan oleh pengguna dengan perangkat yang tidak memiliki RAM yang besar.
- **Mendukung Integrasi Dengan Bahasa Pemrograman Lain:** MySQL dapat digunakan dengan berbagai bahasa pemrograman, seperti PHP, Python, dan Java.
- **Tidak Membutuhkan RAM Besar:** MySQL dapat digunakan pada server dengan spesifikasi rendah.
- **Mendukung Bahasa Pemrograman Lain:** MySQL dapat digunakan dengan berbagai bahasa pemrograman, seperti PHP, Python, dan Java.

Selain itu, MySQL juga memiliki beberapa kekurangan, seperti kurangnya technical support dan kurang cocok untuk mengembangkan aplikasi berbasis game dan mobile.

2.2.3 UML

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis OO (Object-Oriented). Sekarang UML sudah mulai banyak digunakan oleh para praktisi OOP. Penggunaan UML dalam industri terus meningkat. Ini merupakan standar terbuka yang menjadikannya sebagai bahasa pemodelan yang umum dalam industri peranti lunak dan pengembangan sistem. Dalam penelitian ini akan menggunakan model perancangan sistem model diagram sebagai berikut :

Use Case Diagram yaitu gambaran sistem dari sudut pandang user. Kesimpulannya use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah system.

Tabel 2. 2 Use Case Diagram

Simbol	Keterangan
Aktor 	Mewakili peran orang, sistem yang lain atau alat ketika berkomunikasi dengan use case.
UseCase 	Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
Association 	Abstraksi dari penghubung antara actor dan use case
Generalisasi 	Menunjukkan spesialisasi actor untuk dapat berpartisipasi

Simbol	Keterangan
<<include>> 	Pemanggilan use case oleh use case lain.
<<extends>> 	Merupakan perluasan dari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

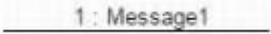
Activity Diagram yaitu gambaran dasar alur sistem yang berjalan. Berupa sekumpulan kelas, interface, kolaborasi dan relasinya.

Tabel 2. 3 Activity Diagram

Simbol	Keterangan
Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas yang memiliki status awal
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem
Percabangan 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir

Sequence Diagram yaitu menjelaskan interaksi objek yang berdasarkan urutan waktu.

Tabel 2. 4 Squence Diagram

Simbol	Keterangan
Objek 	Berpartisipasi secara berurutan dengan mengirimkan atau menerima pesan dan ditempatkan di bagian atas diagram.
Garis Hidup Objek	Menandakan kehidupan objek sesuai urutan dan diakhiri tanda X.
Objek sedang aktif berinteraksi	Persegi Panjang sempit yang ditempatkandiatas sebuah garus hidup yang menandakan Ketika suatu objek mengirim/menerima pesan.
Message 	Perilaku sistem yang menandai adanya suatu alur informasi atau transisi kendali antar elemen.

2.2.4 PHP

PHP (Personal Home Page) merupakan bahasa scripting yang open source dan digunakan untuk membuat situs web yang dinamis dan powerful. Pada tahun 1994 seorang progamer bernama Rasmus Lerdorf yang awalnya hanya membuat sebuah halaman website pribadi, tujuannya adalah untuk mempertahankan halaman web pribadi tersebut sekaligus membangun halman web yang dinamis. PHP pertama ditulis dengan menggunakan paha Perl (perl script), kemudian ditulis dengan menggunakan bahsa pegrman C CGI-BIN (common gateway interface-binary) yang ditujukan untuk mengembangkan halaman website yang mendukung formulir da penyimpana data. Pada tahun1995 PHP Tool 1.0 dirillis untuk umum kemudian pengaqmbangan dilakukan oleh Andi Gutsman dan Zeev Suraski. Perusahaan bernama Zend kemudian melanjutkan oengembangan php dan merilis php versi 5 terahir pada saat ini.

Menurut Sibero (Nofalia, 2019) PHP adalah “pemrograman interpreter yaitu proses penerjemahan baris kode sumber yang mengerti baris kode mesin yang dimengerti computer secara langsung pada saat baris kode dijalankan”. PHP disebut sebagai pemrograman server side programming, hal ini dikarenakan seluruh prosesnya dijalankan oleh server. PHP adalah suatu bahasa dengan hak cipta terbuka atau yang disebut juga dengan open source yaitu pengguna dapat mengembangkan kode-kode fungsi PHP sesuai dengan kebutuhannya. Pemrograman PHP dapat ditulis dengan dua bentuk yaitu penulisan baris kode PHP pada file tunggal dan penulisan PHP pada baris HTML (embedded). Kedua cara penulisan tersebut tidak ada perbedaan, hanya menjadi kebiasaan dari programmer.

Beberapa keunggulan yang ditawarkan oleh PHP dibanding beberapa bahasa pemrograman lainnya ialah:

- Bahasa pemrograman PHP artinya bahasa scripting, tak bisa dikompilasi saat digunakan.
- Server web menggunakan dukungan PHP dapat ditemukan di mana saja berasal Apache, IIS, Lighttpd hingga Xitami dengan penyiapan yang cukup sederhana.
- Pada hal pengembangan akan lebih praktis sebab banyak mailing list dan developer yang bersedia membantu pengembangan.
- Berasal segi pengertian, PHP merupakan bahasa scripting yg paling sederhana sebab memiliki poly surat keterangan.

2.2.5 Black Box

Metode Black Box merupakan salah satu teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada evaluasi fungsionalitas sistem tanpa memperhatikan struktur internal atau kode program. Pengujian ini dilakukan dengan memeriksa input dan output dari sistem untuk memastikan bahwa hasil yang dihasilkan sesuai dengan yang

diharapkan. Dengan kata lain, metode ini hanya memperhatikan bagaimana sistem merespons berbagai masukan tanpa mengetahui bagaimana cara sistem mengolah masukan tersebut secara internal.

Metode Black Box berlandaskan pada konsep bahwa pengujian dilakukan berdasarkan spesifikasi perangkat lunak. Penguji tidak perlu mengetahui bagaimana sistem dikembangkan atau bagaimana kode sumbernya bekerja. Fokus utama dari metode ini adalah:

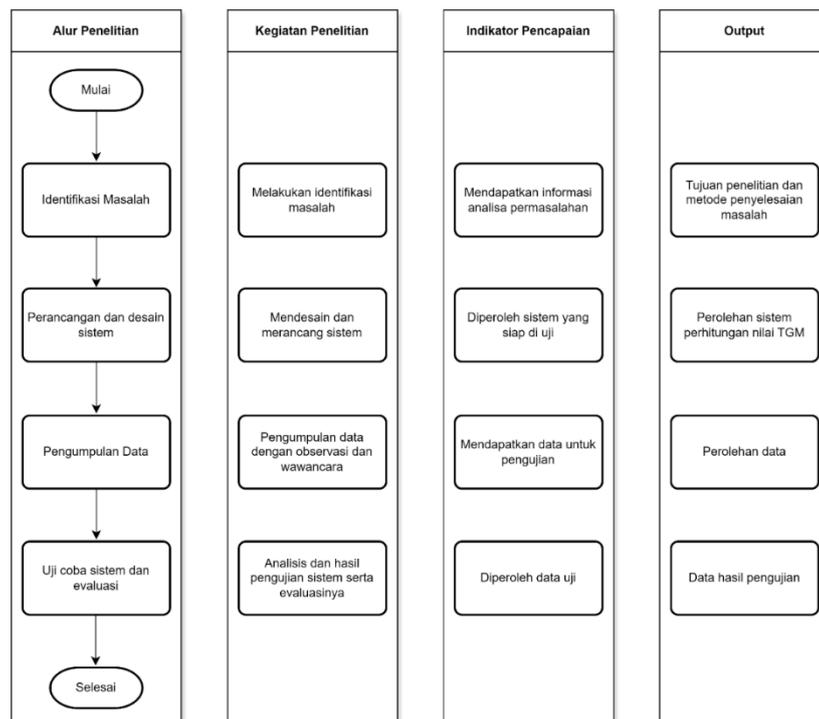
- a Memeriksa fungsionalitas perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- b Menemukan kesalahan dalam fungsionalitas sistem, seperti kesalahan input-output, kesalahan dalam tampilan antarmuka, serta kesalahan dalam validasi data.
- c Mengidentifikasi cacat yang berkaitan dengan kegagalan fungsi yang didefinisikan dalam dokumen spesifikasi.

Metode Black Box merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang menitikberatkan pada validasi fungsionalitas sistem berdasarkan spesifikasi tanpa melihat struktur internalnya. Teknik ini sangat berguna dalam memastikan bahwa perangkat lunak bekerja sesuai dengan harapan pengguna, meskipun memiliki keterbatasan dalam menemukan kesalahan yang terjadi di dalam kode program.

BAB 3 METODODLOGI PENELITIAN

3.1 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah dalam penjabaran penelitian. Mulai dari pengumpulan data dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian. Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menentukan alur kerja TGM untuk mendapatkan nilainya. Alur penelitian dapat dilihat di gambar 3.1



Gambar 3. 1 Uraian Penelitian

Uraian prosedur penelitian yang digambarkan pada gambar 3.1 adalah sebagai berikut :

3.2 Identifikasi Masalah

Pada langkah awal penelitian ini yaitu proses identifikasi masalah. Dalam identifikasi masalah ini, didapat dari beberapa langkah yaitu sebagai berikut :

1) Observasi

Langkah awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yaitu, dengan melakukan pencarian dan pengumpulan data permasalahan yang ada berdasarkan penelitian atau skripsi terdahulu. Semakin banyak sample data permasalahan maka

akan semakin banyak sudut pandang yang sekiranya *realte* dengan kehidupan sehari-hari atau permasalahan itu hadir disekitar kita.

Pada penelitian ini, terdapat 12 jurnal yang menjadi refrensi untuk mendapatkan permasalahan dan 3 berita media online. Dengan data tersebut diangkatlah judul penelitian yang merujuk pada perhitungan TGM(Tingkat Gemar Membaca) disuatu wilayah menjadi tema pembahasannya.

2) Wawancara

Langkah berikutnya yaitu dengan melakukan wawancara. Langkah ini adalah langkah lanjutan dari observasi. Pada langkah ini sudah ditemukan masalah yang akan diteliti, namun objek yang akan diteliti belum didapatkan. Maka dari itu dengan melakukan wawancara dengan pihak terkait dapat membantu menemukan ide penelitian yang berhasil dan berjalan maksimal.

Pada langkah ini, objek penelitian merujuk pada komunitas yang ada di kota Magelang. Hal ini diambil karena, yang pertama pada penelitian terdahulu data TGM yang diperoleh dari komunitas baca masih kurang. Yang kedua, komunitas ini memiliki cangkupan yang tidak terlalu luas namun menempati titik strategis di wilayah kota Magelang, yaitu Alun-alun kota Magelang.

Dari identifikasi masalah diatas, disimpulkan bahwa Perhitungan tingkat gemar membaca ditujukan untuk mengetahui berapa persen minat baca masyarakat yang berkunjung ke Alun-alun Kota Magelang, dengan dihadapkannya lapak baca Literasi Sosial. Penelitian ini difokuskan untuk menghitung nilai TGM (Tingkat Gemar Membaca) dengan metode perhitungan TGM dari hasil transaksi perpustakaan komunitas Literasi Sosial. Manfaat penyajian data TGM Perpustakaan Literasi Sosial adalah menjadi acuan TGM yang dihasilkan dari komunitas baca di Kota Magelang.

3.3 Perancangan dan Desain Sistem

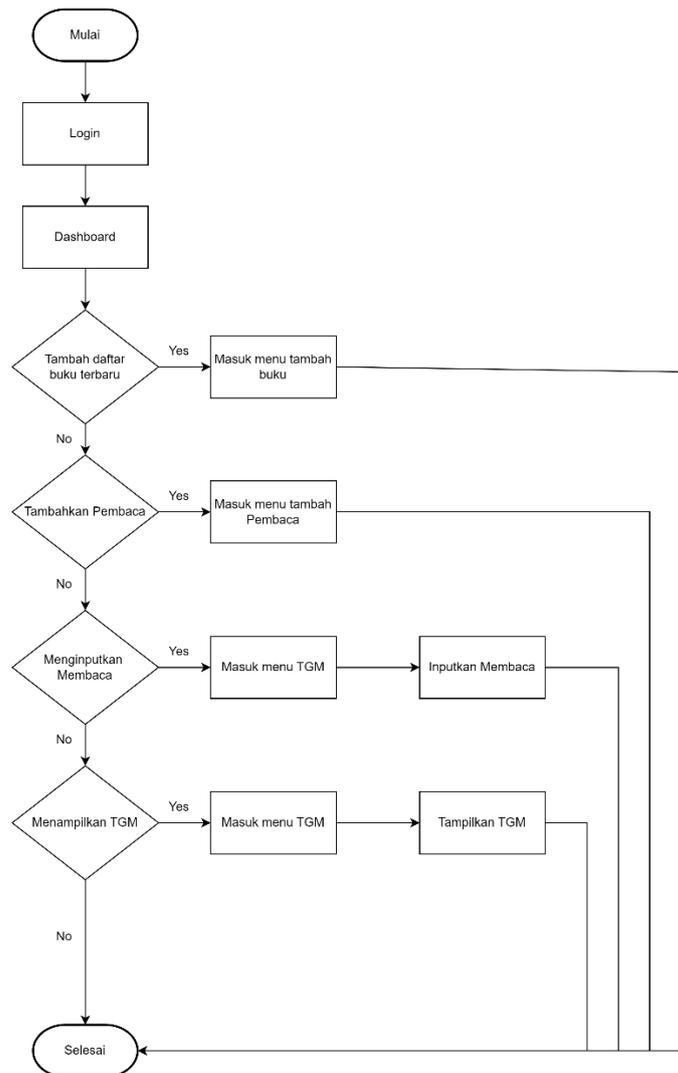
Langkah berikutnya yaitu perancangan dan desain sistem. Pada langkah ini berisi gambaran berjalannya sistem serta analisa sistem yang diusulkan. Berisi rancangan terkait langkah yang diambil, serta penyelesaian yang nantinya akan menjadi pondasi pembangunan website perhitungan TGM Komunitas Literasi Sosial Magelang.

3.2.1 Analisa Sistem yang Diusulkan

Analisa sistem berisi gambaran sistem yang berjalan (dapat dihubungkan dengan penelitian relevan/objek yang berhubungan). Digambarkan dalam flowchart dan bagan. Analisa sistem ini terdiri dari analisa sistem yang berjalan dan analisa sistem yang diusulkan.

a Analisa sistem yang diusulkan

Setelah melakukan analisa terhadap sistem yang berjalan, maka diajukan sebuah sistem untuk membantu dalam perhitungan TGM komunitas Literasi Sosial Magelang. Sistem ini hanya dapat diakses oleh admin untuk menampuang data dan menginputan data yang berisikan daftar buku komunitas, TFM : Frekuensi membaca per minggu, TDM : Durasi/lama membaca per hari, dan TJB : Jumlah buku yang dibaca per triwulan. Kelebihan dari perhitungan yang dilakukan dengan bantuan sistem adalah, mempersingkat waktu kerja dan memaksimalkan hasil agar lebih optimal. Berikut gambaran sistem yang diusulkan pada gambar 3.3.1



Gambar 3. 2 Analisa Sistem yang Diusulkan

3.2.2 Perancangan Sistem

Metode Rapid Application Development (RAD) merupakan sebuah metode yang menggunakan pendekatan berorientasi pada objek untuk menghasilkan sebuah sistem dalam waktu yang singkat tanpa merupakan detail dalam pengerjaan aplikasi dan proses agar sesegera mungkin memberdayakan sebuah sistem secara tepat dan cepat. Berikut tahapan dalam Metode RAD:

1. Requirement Planing

Requirement Planning adalah tahap dimana peneliti dan client bertemu untuk mengidentifikasi tujuan dari sistem yang akan dibuat serta mengidentifikasi

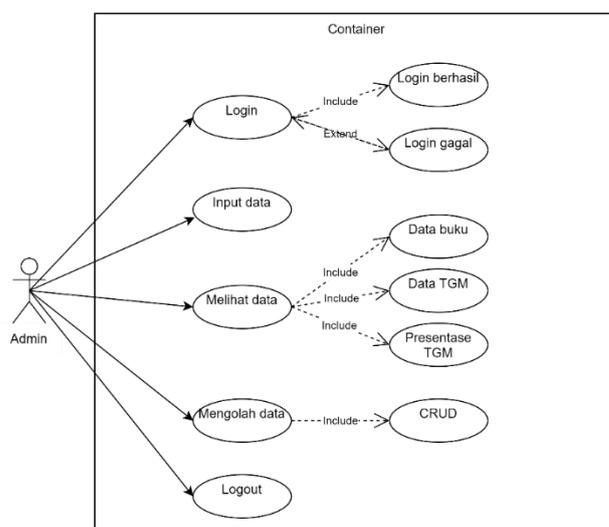
syarat-syarat informasi permasalahan yang terjadi untuk membangun sebuah sistem dan menentukan apa saja yang dibutuhkan guna mencapai tujuan dari sistem tersebut.

2. Design Sistem

Pada tahap ini sistem yang telah dijelaskan maka dibutuhkan proses perancangan UML (Unified Modeling Language), yang terdiri dari rancangan usecase diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram.

a) Perancangan Usecase Diagram

Usecase diagram merupakan gambaran dari actor yang berperan dalam sistem TGM komunitas Literasi sosial. Pada sistem ini ada satu aktor, yaitu admin. Actor tersebut memiliki peran sesuai dengan tugas masing-masing. Admin berperan untuk mengelola dan menginputkan data TGM termasuk juga untuk meng update daftar buku. Untuk rancangan usecase diagram bias dilihat pada Gambar 3.3 berikut.



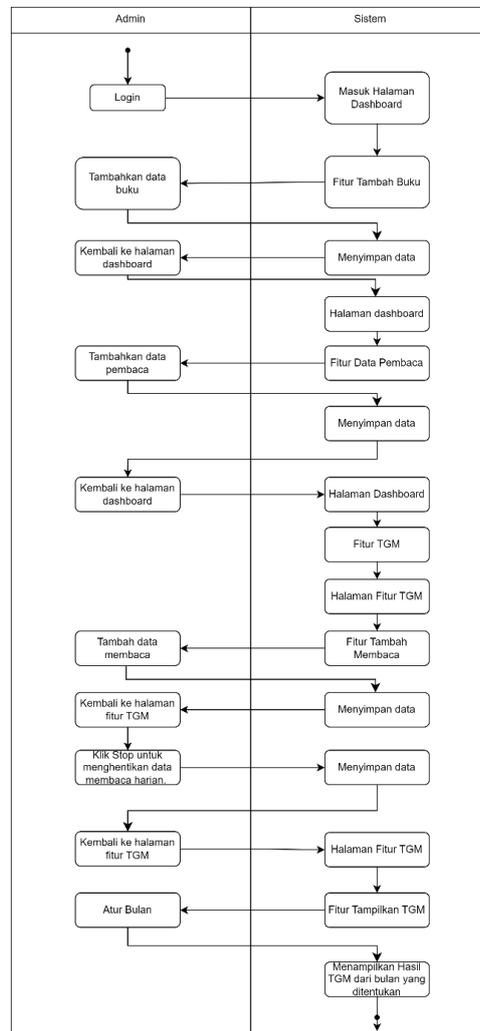
Gambar 3. 3 Usecase Diagram

b) Perancangan Activity Diagram

Pada diagram ini dijelaskan alur kerja dari setiap actor yang ada pada sistem. Activity diagram ini menggambarkan urutan aktifitas antara actor dengan sistem dalam menjalankan tugas dan fungsinya masing-masing.

i Activity Diagram Admin

Pada gambar 3.4 menggambarkan urutan aktifitas perolehan nilai TGM yang dilakukan oleh admin dimulai dari admin melakukan login ke sistem, lalu akan ditampilkan pada menu *dashboard*.



Gambar 3. 4 Activity Diagram

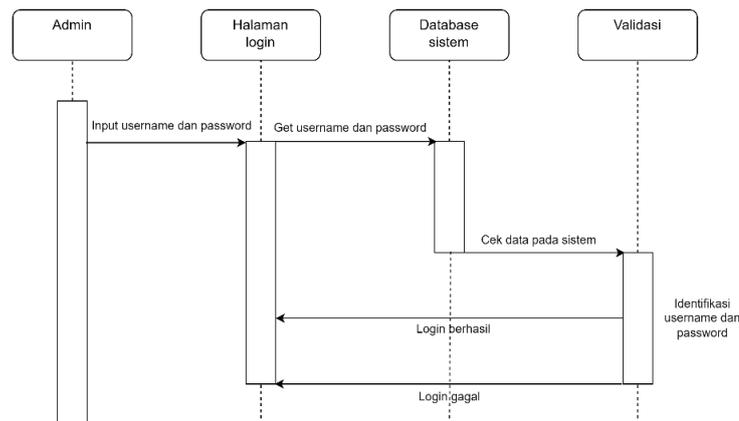
Pada tahapan ini, proses perhitungan menggunakan rumus pada tabel 2.1, yang terletak di fitur menampilkan nilai Tingkat Kegemaran Membaca (TGM). Rumus ini memungkinkan penghitungan nilai TGM yang lebih akurat dan efektif, berdasarkan data inputan yang diterima.

c) Perancangan Sequence Diagram

Sequence diagram dirancang untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirimkan antar object dan menggambarkan proses interaksi yang terjadi pada object.

i *Sequence Diagram login*

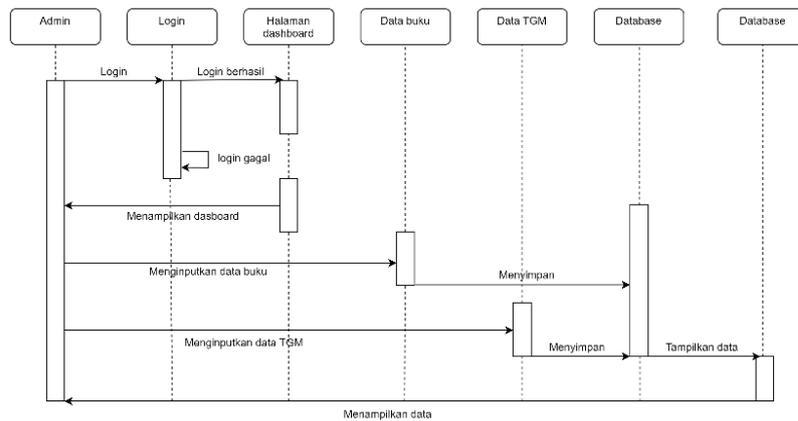
Pada gambar 3.5 menggambarkan interaksi user dengan sistem dan database sistem, kemudian sistem akan mengakses data yang tersimpan apakah sesuai dengan data yang ada, jika tidak sesuai maka sistem akan mengembalikan ke halaman awal dan jika data sesuai dengan data maka akan disimpan pada database sistem dan user akan dibawa masuk ke halaman dashboard.



Gambar 3. 5 Sequence Diagram Login

ii *Sequence Diagram input data*

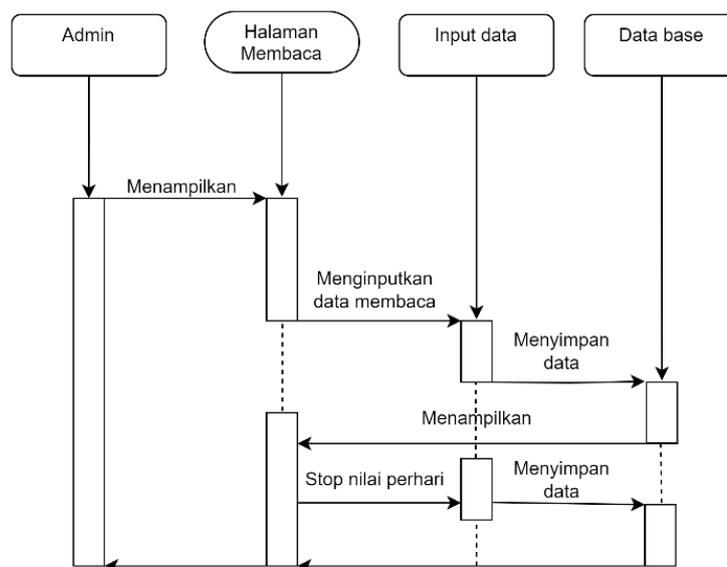
Pada gambar diagram 3.6 menggambarkan proses admin untuk melakukan proses input data. Admin akan melakukan login terlebih dahulu ke sistem kemudian menginputkan data buku jika ada yang baru, namun jika tidak admin akan menginputkan data TGM. Lalu jika sudah akan disimpan pada sistem dan menampilkan pada halaman dashboard dan nilai TGM.



Gambar 3. 6 Sequence Diagram Input Data

iii Sequence Diagram input data membaca

Pada gambar 3.7 dijelaskan terkait gambaran pengambilan data membaca. Dalam pengambilan data diharapkan sistem mampu meminimalisir adanya manipulasi data pada pengambilan data TDM (tingkat durasi membaca perhari).

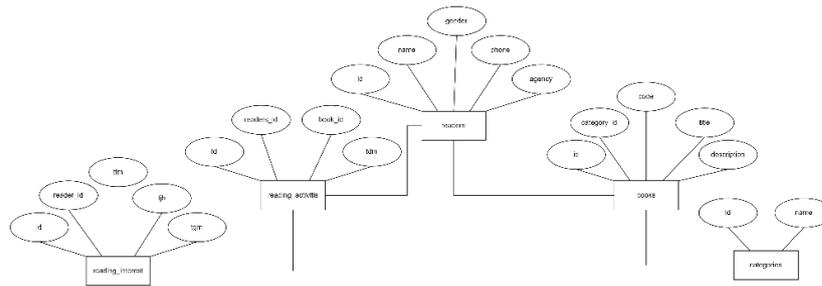


Gambar 3. 7 Sequence Diagram Input data membaca

d) Perancangan Data / Arsitektur

i ER (Relasi Entitas)

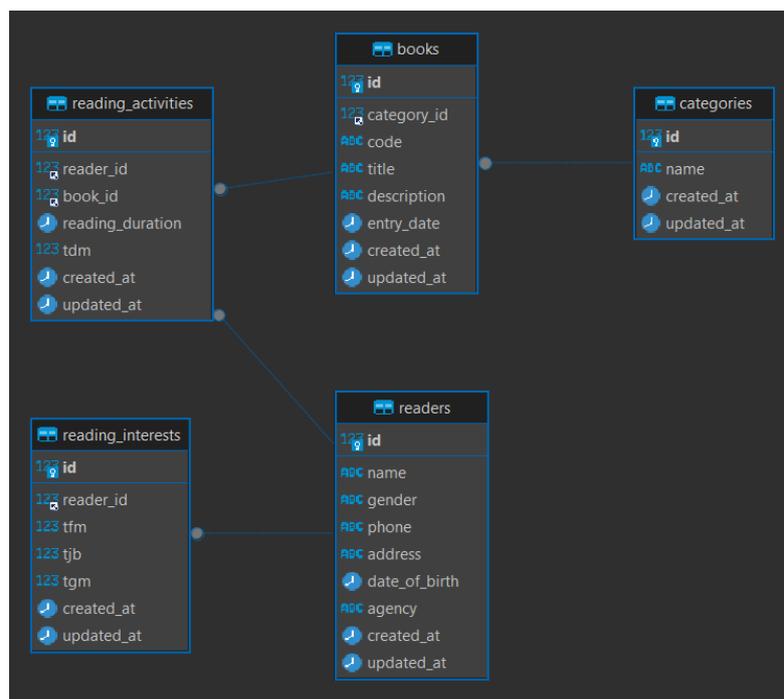
ER (Relasi Entitas) digunakan untuk pemodelan data base. Guna dari ER adalah menggambarkan model data base secara dasar. Berikut gambar 3.7 yang menggambarkan ER sistemnya.



Gambar 3. 8 Relasi Entitas(ER)

ii EER (Enhance Entity Relation Relationship)

Pada gambar 3.9 menggambarkan rancangan database yang akan digunakan dalam sistem dibangun menggunakan EER (Enhance Entity Relation Relationship). Rancangan tersebut menggambarkan hubungan atau relasi yang terjadi antar tabel. Pada database yang dirancang.



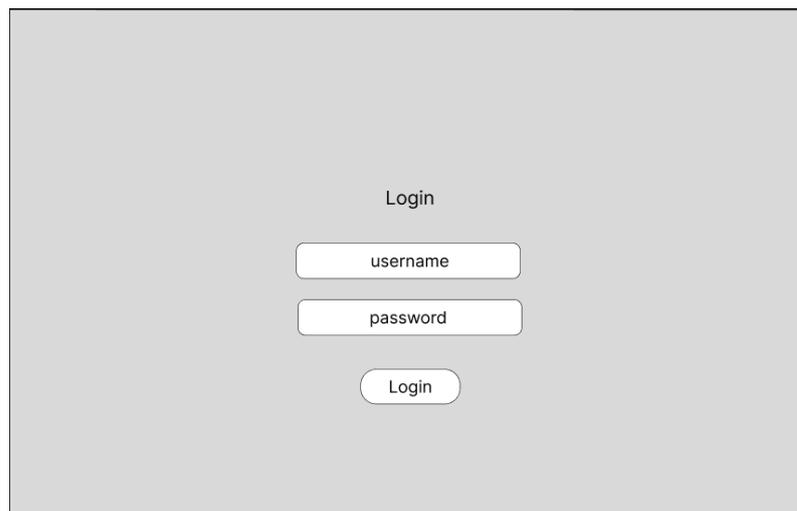
Gambar 3. 9 EER (Enhance Entity Relation Relationship)

e) User Interface

Perancangan desain interface ini dilakukan untuk merancang bentuk sistem yang akan dibuat sesuai dengan analisis kebutuhan. Interface yang akan dirancang untuk sistem adalah sebagai berikut:

i Halaman Login

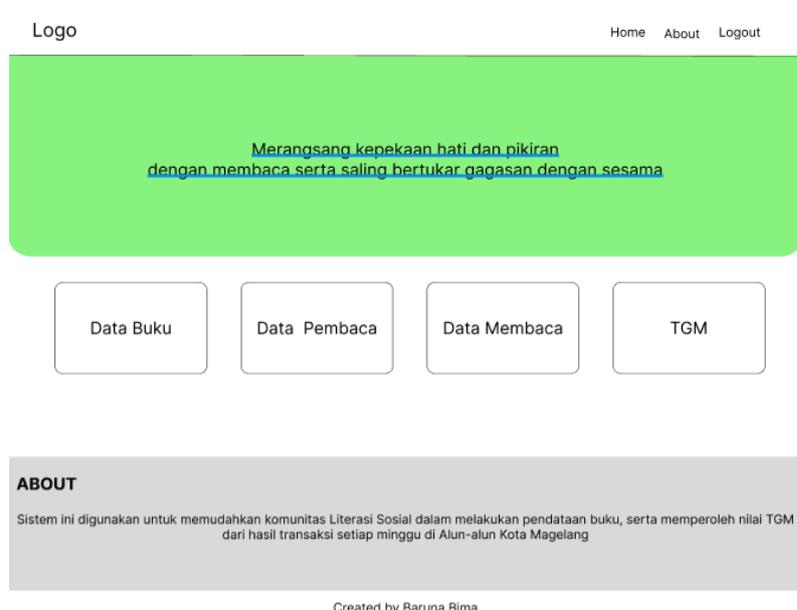
Pada gambar berikut, admin diperintahkan untuk mengisi username yang sudah dibuatkan untuk login.

A login form design on a light gray background. At the top center is the word "Login". Below it are two white rounded rectangular input fields, the first labeled "username" and the second labeled "password". At the bottom center is a white rounded rectangular button labeled "Login".

Gambar 3. 10 Rancangan Halaman Login

ii Rancangan halaman Dasbhoard

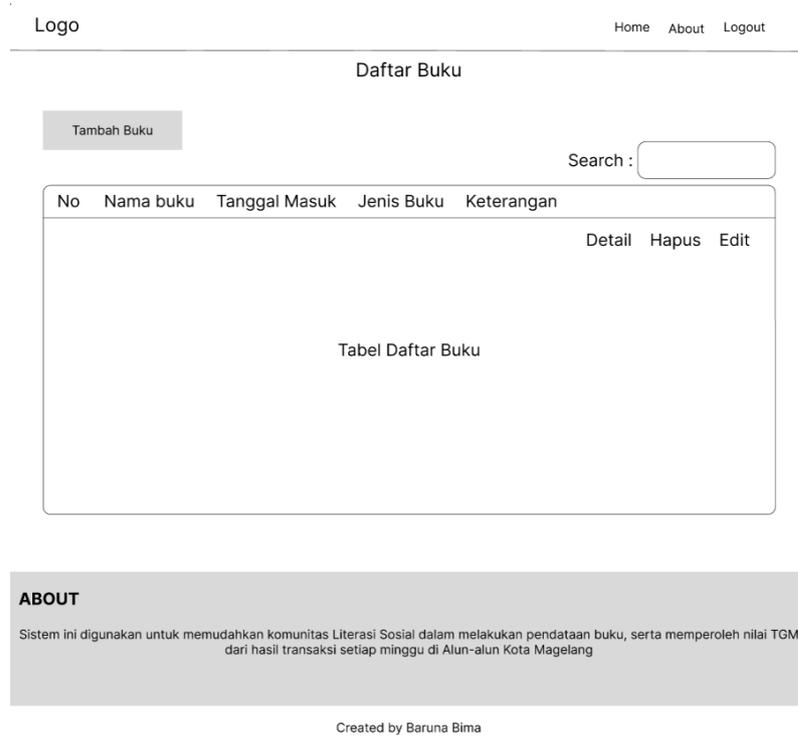
Pada gambar 3.11 , admin akan ditampilkan halaman dasbhoard, didalam halaman tersebut admin bisa menentukan keperluannya.

A dashboard design with a white background. At the top left is the word "Logo" and at the top right are the links "Home", "About", and "Logout". Below this is a large green rounded rectangular banner containing the text "Merangsang kepekaan hati dan pikiran dengan membaca serta saling bertukar gagasan dengan sesama". Underneath the banner are four white rounded rectangular buttons labeled "Data Buku", "Data Pembaca", "Data Membaca", and "TGM". At the bottom is a gray footer section with the heading "ABOUT" and the text "Sistem ini digunakan untuk memudahkan komunitas Literasi Sosial dalam melakukan pendataan buku, serta memperoleh nilai TGM dari hasil transaksi setiap minggu di Alun-alun Kota Magelang". At the very bottom center is the text "Created by Baruna Bima".

Gambar 3. 11 Rancangan Halaman Dasbhoard

iii Rancangan halaman daftar buku

Pada halaman ini, admin dapat melihat daftar buku yang ada di komunitas Literasi Sosial. Selain itu ada juga fitur tambah buku didalam halaman daftar buku.



Gambar 3. 12 Rancangan Halaman Daftar Buku

iv Rancangan halaman tambah buku

Pada halaman ini, admin dapat menambahkan daftar buku dengan mengisi beberapa perintah yang ada.

Logo Home About Logout

Tambah Data Buku

Nama Buku

Kode Buku

Kategori Buku

Keterangan

ABOUT

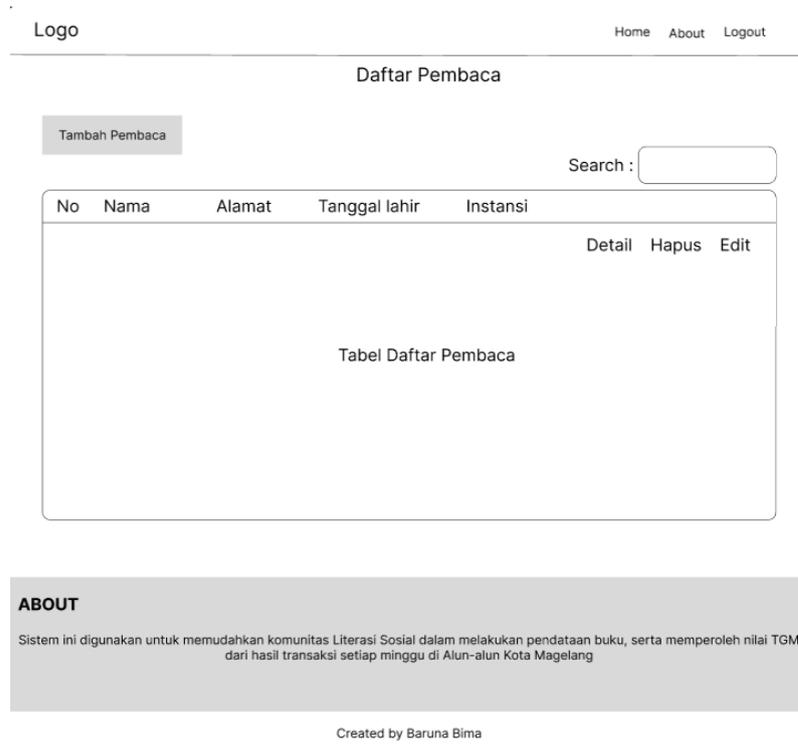
Sistem ini digunakan untuk memudahkan komunitas Literasi Sosial dalam melakukan pendataan buku, serta memperoleh nilai TGM dari hasil transaksi setiap minggu di Alun-alun Kota Magelang

Created by Baruna Bima

Gambar 3. 13 Rancangan Halaman Tambah Buku

v Rancangan halaman daftar pembaca

Halaman daftar pembaca digunakan untuk menampilkan biodata pembaca yang pernah berkunjung untuk membaca di komunitas literasi sosial.



Gambar 3. 14 Rancangan Halaman daftar pembaca

vi Rancangan halaman tambah data pembaca

Logo Home About Logout

Tambah Data Pembaca

Nama Pembaca

Jenis Kelamin

Alamat

Tanggal Lahir

Instansi

No HP

ABOUT

Sistem ini digunakan untuk memudahkan komunitas Literasi Sosial dalam melakukan pendataan buku, serta memperoleh nilai TGM dari hasil transaksi setiap minggu di Alun-alun Kota Magelang

Created by Baruna Bima

Gambar 3. 15 Rancangan Halaman Tambah Pembaca

vii Rancangan halaman data TGM

Pada halaman tersebut, akan ditampilkan data pembaca yang membaca di komunitas Literasi Sosial. Sehingga dapat dilihat nilai-nilai per hari, frekuensi per minggu, dan per triwulan. Pada bagian ini rumus 2.1 digunakan untuk memperoleh nilai per hari, frekuensi per minggu, dan per triwulan. Pada bagian halaman data TGM ada fitur stop. Fitur tersebut berguna untuk menghentikan proses pengambilan data TDM (tingkat durasi membaca perhari). Pada fitur ini pengambilan data mampu meminimalisir manipulasi data yang sebelumnya hanya melalui quisioner.

Logo Home About Logout

TGM

Tambah Data Membaca Tampilkan TGM

Search :

No	Nama pembaca	TDM	TFM	TJB	
Tabel Daftar TGM					Stop Edit

ABOUT

Sistem ini digunakan untuk memudahkan komunitas Literasi Sosial dalam melakukan pendataan buku, serta memperoleh nilai TGM dari hasil transaksi setiap minggu di Alun-alun Kota Magelang

Created by Baruna Bima

Gambar 3. 16 Rancangan Halaman Data TGM

viii **Rancangan halaman tambah data Membaca**

Pada halaman ini, admin dapat menginputkan data membaca. Data membaca sendiri digunakan untuk mendata kebutuhan perhitungan TGM.

Logo Home About Logout

Tambah Data Membaca

Nama Pembaca

Judul Buku

Tanggal membaca

Durasil membaca

ABOUT

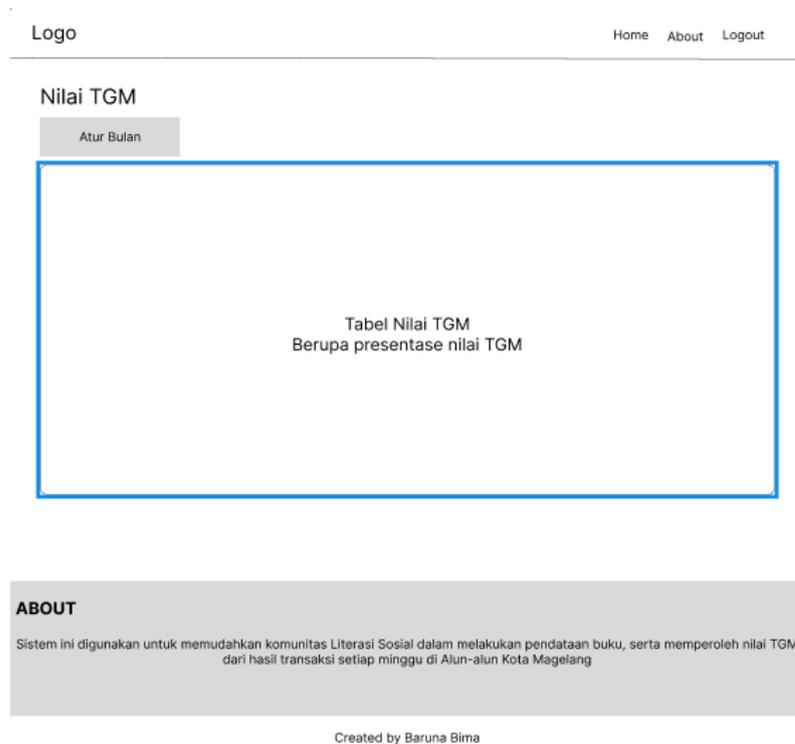
Sistem ini digunakan untuk memudahkan komunitas Literasi Sosial dalam melakukan pendataan buku, serta memperoleh nilai TGM dari hasil transaksi setiap minggu di Alun-alun Kota Magelang

Created by Baruna Bima

Gambar 3. 17 Tambah Data TGM

ix Rancangan halaman tampilan nilai TGM

Pada halaman ini, admin dapat melihat presentase TGM dari hasil transaksi komunitas Literasi Sosial. Didalamnya ada fitur atur bulan, berguna untuk menyajikan data bulan yang ingin dihitung.



Gambar 3. 18 Rancangan Halaman Tampilan Nilai TGM

3. Alur Perhitungan

Pada bagian ini akan di jelaskan terkait alur perhitungan rumus 2.1. Rumus ini akan digunakan untuk menghitung perolehan nilai komponen TGM beserta nilai TGMnya. Namun pada alur perhitungan ini, akan dijabarkan cara perhitungannya secara manual, yang nantinya rumus perhitungan manual ini akan menjadi bahan pertimbangan akurasi nilai yang dihasilkan sistem.

3.4 Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah langkah dalam mengulik dan mengambil data yang dibutuhkan untuk memperoleh data TGM. Langkah ini dimulai dari mendata buku-buku yang ada di komunitas, kemudian dilanjutkan pengumpulan data melalui proses penginputan data diri pengunjung di lapak baca komunitas Literasi Sosial yang melakukan transaksi membaca.

3.5 Uji Coba Sistem dan Evaluasi

Setelah sistem selesai dibuat akan dilakukan pengujian kelayakan terhadap aplikasi tersebut. Pengujian dilakukan secara bertahap dari pengecekan fungsional menampilkan dan mengelola data-data yang ada dari sistem. Tujuannya untuk menilai kemampuan teknis suatu program, pendayagunaan sistem, pelaksanaan oprasionalnya sehingga dapat mengetahui seberapa baik sistem berjalan dan pengujian ini bertujuan untuk menemukan kesalahan yang

masih ada pada sistem. Setelah uji coba sistem telah dilaksanakan maka akan dilakukan evaluasi dengan melihat hasil uji dengan melihat apakah metode ini berjalan dengan sesuai dengan tujuan awal penelitian ini dan sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan sistem selanjutnya. Pengujian *Black Box* Testing merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengujian pada spesifikasi fungsional program

Tabel 3. 1 Blackbox Testing

No	Fitur yang diuji	Input	Output yang diharapkan	Hasil pengujian	Status
1	Manajemen Data Buku	Tambah/Ubah/Hapus data buku	Masuk ke dashboard admin	Berhasil	Lolos
2	Perekaman Aktivitas Membaca	Data pembaca dan buku yang dibaca	Data tersimpan dan dapat diakses kembali	Berhasil	Lolos
3	Perhitungan Tingkat Kegemaran Membaca	Data jumlah buku, durasi, dan frekuensi membaca	Sistem menghitung nilai TGM sesuai rumus	Berhasil	Lolos
4	Ekspor Data TGM	Permintaan ekspor data	File Excel/PDF berhasil dibuat dan diunduh	Berhasil	Lolos

Dari hasil pengujian menggunakan metode *Black Box Testing*, dapat disimpulkan bahwa sistem bekerja sesuai spesifikasi yang telah dirancang. Semua fitur utama telah berfungsi dengan baik dan dapat digunakan sesuai kebutuhan. Namun, disarankan untuk melakukan pengujian lebih lanjut guna memastikan keandalan sistem dalam berbagai kondisi penggunaan.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

Melalui proses analisis perancangan, implementasi serta pengujian maka pada bab ini akan dibahas kesimpulan tentang hasil. Selain kesimpulan dari permasalahan yang diangkat disampaikan saran-saran yang dapat memberikan masukan dan catatan-catatan guna pengembangan sistem menjadi lebih baik.

5.1 Kesimpulan

Dalam pembuatan aplikasi sistem presentase TGM dengan metode RAD sudah berhasil di buat. Dari sisi teknis, sistem telah diuji menggunakan metode Black Box dan terbukti berfungsi sesuai spesifikasi. Untuk pengembangan lebih lanjut, sistem dapat diperluas dengan fitur analitik, integrasi dengan platform digital, serta pengujian lebih mendalam agar lebih optimal dalam mendukung upaya literasi masyarakat.

Sistem perhitungan Tingkat Kegemaran Membaca (TGM) berhasil membantu komunitas Literasi Sosial dalam mengukur nilai TGM secara individu dan keseluruhan dengan lebih akurat dan efisien. Rata-rata nilai TGM sebesar 3.96% tergolong rendah karena data hanya mencakup satu bulan, namun sistem ini berpotensi menjadi alat evaluasi yang mendukung peningkatan minat baca masyarakat.

5.2 Saran

Untuk meningkatkan hasil penelitian, disarankan agar periode data diperluas menjadi minimal tiga bulan, menambahkan fitur analisis tren untuk memantau perubahan tingkat kegemaran membaca, melibatkan lebih banyak komunitas untuk memperluas cakupan penelitian, memberikan pelatihan kepada admin agar data yang diinput konsisten dan akurat, serta mensosialisasikan hasil penelitian kepada pemerintah daerah dan lembaga pendidikan guna mendorong budaya membaca di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adimas, Rexsi Saputra; Bima, Gionata; Rendy, Ramadhan; Khusnul, K. (2023). Perancangan Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web. *Jurnal Sienna*, 4(Nomer 2), 110.
- Aini, N., Wicaksono, S. A., & Arwani, I. (2019). Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi Pada: SMK Negeri 11 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8647–8655. [Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id](http://j-ptiik.ub.ac.id)
- Eko Hardiawan, F., Irfan Rifa, Q., & Januar Mahardhani, A. (2021). Menumbuhkan Karakter Gemar Membaca Melalui Komunitas Gubuk Literasi Pada Masa Pandemi. *Kopen: Konferensi Pendidikan Nasional*, 3(1), 245–252. [Http://Ejurnal.Mercubuana-Yogya.Ac.Id/Index.Php/Prosiding_Kopen/Article/View/1672](http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/prosiding_kopen/article/view/1672)
- Fat, E. (2022). Peningkatan Tingkat Kegemaran Membaca (TGM) Masyarakat Melalui Pengukuran Indeks Gemar Membaca (IGM). *Tik Ilmeu : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 6(2), 341. [Https://Doi.Org/10.29240/Tik.V6i2.5498](https://doi.org/10.29240/tik.v6i2.5498)
- Fatimah, M. N. S., & Sundari, Y. (2023). Analisis Tingkat Kegemaran Membaca Di Universitas Muhammadiyah Sukabumi. *Prosiding Seminar Nasional Pengembangan Perpustakaan Perguruan Tinggi Dengan Tema “Membangun Ekosistem Digital: Transformasi Perpustakaan Mendukung Merdeka Belajar,”* 294–309. [Https://Eprints.Ummi.Ac.Id/Id/Eprint/3259](https://eprints.ummi.ac.id/id/eprint/3259)
- Ghofur, A., & Rachma, E. A. (2019). Pemanfaatan Media Digital Terhadap Indeks Minat Baca Masyarakat Kabupaten Lamongan. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 89. [Https://Doi.Org/10.25273/Gulawentah.V4i2.5524](https://doi.org/10.25273/gulawentah.v4i2.5524)
- Henry Februariyanti, E. Z. (2012). Rancang Bangun Sistem Perpustakaan Untuk Jurnal Elektronik. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, 17(2), 124–132. [Https://Www.Unisbank.Ac.Id/Ojs/Index.Php/Fti1/Article/View/1659/587](https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/1659/587)
- Nofalia, T. (2019). Berbasis Web. *Perancangan SI Kesehatan Web*, 16(1), 35–40.
- Nurjanah. (2018). Minat Baca Siswa Di Smp N 1 Semanu Kabupaten Gunungkidul Tahun 2018. *Program Studi Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, 58(12), 7250–7257.

<https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>

Ridha, M. R. (2017). Analisa Dan Desain Aplikasi Perpustakaan Uii. *Jurnal SISTEMASI*, 6(3), 23–33.

Satudata.Lombokbaratkab. (2020). Rumus Perhitungan TGM. *Satudata.Lombokbaratkab.Go.Id*, 3(2), 294–309.
<https://doi.org/10.29240/Tik.V6i2.5498>

Warsito, B., Muharam, H., Hakim, A. R., Fatmawati, E., & Diponegoro, U. (2023). *Pengukuran Pembudayaan Kegemaran Membaca : Kajian Survei Indeks Kegemaran Membaca Kota Salatiga Tahun 2022*. 25(2).