



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

Di dalam teori ini, meliputi penjelasan dari pengertian Komputer, Sistem, Informasi, Perangkat Lunak, dan Data.

2.1.1 Pengertian Komputer

Siduningrum (2020:355) dalam buku yang berjudul Teori Organisasi Arsitektur Komputer & Praktik Assembler untuk pemula mengatakan bahwa komputer adalah alat yang mampu mengolah data dan disesuaikan dengan aturan baku yang telah ditetapkan.

Menurut Kusumo (2019:1), “Komputer adalah mesin elektronik untuk menyimpan dan mengolah informasi serta memberikan hasil pengolahan secara cermat sesuai perintah”.

Menurut Shelby dan Gunter dikutip Sindu dan Paramatha (2019:4), “Komputer merupakan sebuah perangkat elektronik, beroperasi di bawah kendali instruksi disimpan dalam memori, yang dapat menerima data, mengelola data sesuai dengan aturan yang ditetapkan, dan memproduksi hasil”.

Berdasarkan definisi diatas komputer adalah sebuah alat berupa mesin elektronik yang mampu menerima, mengolah, dan menyimpan data sesuai kendali instruksi dengan menerapkan aturan baku yang telah ditetapkan.

2.1.2 Pengertian Sistem

Menurut Kustiyahningsih dan Anamisa (2020:1), “Sistem adalah Kumpulan atau *group* atau komponen apapun baik fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu”.

Menurut Pratiwi (2019:3), “Sistem merupakan gabungan dari komputer dan pengguna yang bekerja sama dalam melaksanakan kegiatan operasi, manajemen, analisi, dan pengambilan keputusan terhadap suatu tindakan dalam sebuah organisasi untuk mencapai sebuah tujuan”.



2.1.3 Pengertian Informasi

Menurut Kanada (2021:1), Informasi adalah pesan (ucapan atau ekspresi) atau kumpulan pesan yang terdiri dari order sekuens dari simbol, atau makna yang dapat ditafsirkan dari pesan atau sekumpulan pesan.

2.1.4 Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Menurut Yurindra (2019:1), “Perangkat lunak adalah seluruh perintah yang digunakan untuk memproses informasi. Perangkat lunak dapat berupa program atau prosedur”.

Menurut Rianto (2021:5), “*Software* (Perangkat Lunak), merupakan suatu data yang diprogram sedemikian rupa dan disimpan dalam bentuk digital yang tidak terlihat secara fisik tetapi tersimpan dalam media penyimpanan computer”. Jadi, pengertian perangkat lunak adalah Kumpulan perintah yang akan memproses informasi sehingga menjadi sebuah program digital yang akan disimpan dalam *storage device* computer.

2.1.5 Pengertian Data

Menurut Wahyu (2020:4) menyatakan bahwa “Data adalah fakta-fakta yang menggambarkan suatu kejadian yang sebenarnya pada waktu tertentu”. Sutabri dikutip Rusmawan (2019:35), “Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian serta merupakan suatu bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak sehingga perlu diolah lebih lanjut melalui suatu model untuk menghasilkan informasi”.



2.2 Teori Khusus

2.2.1 Metode Pengembangan Sistem



Sumber : id.wikipedia.org/wiki/Unified_Modeling_Language

Gambar 2.1 Logo *Unified Modeling Language* (UML)

Menurut Andira (2023:1) “*Unified Modeling Language* (UML) adalah salah satu bahasa yang berdasarkan gambar untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan mendokumentasikan dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis Objek.”

Menurut Saputra dan Aprilian (2020:4) mengatakan bahwa definisi dari *Unified Modeling Language* (UML) adalah suatu bahasa pemodelan standar yang terdiri dari beberapa diagram yang saling terkait, kemudian dikembangkan untuk memvisualisasikan, menentukan, membangun, an mendokumentasikan suatu sistem perangkat lunak.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengertian UML adalah suatu teknik pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan perincian sistem. UML merupakan suatu bahasa pemodelan



standar yang terdiri dari beberapa diagram yang saling terkait, dan tujuannya adalah untuk memvisualisasikan, menentukan, membangun, serta mendokumentasikan suatu sistem perangkat lunak.

2.2.1.1 Pengertian Use Case Diagram

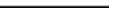
Menurut Rozana, L., dan Musfikar (2020:18), mengatakan bahwa *Use Case Diagram* merupakan kumpulan diagram dan teks yang saling bekerja sama untuk mengatur atau menyimpan dokumen untuk memperlihatkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem.

Menurut Habibi dan Aprilian (2019:4), “*Use Case* adalah model diagram UML yang digunakan untuk menggambarkan siapa yang akan menggunakan sistem”.

Menurut Wahyudi Sri (2020:7), mengatakan bahwa terdapat komponen – komponen pembentuk diagram *use case* adalah :



Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

**Tabel 2.2** Lanjutan Simbol *Use Case Diagram*

7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

Sumber : Rozana, L., dan Musfika (2020:18)

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari *Use Case Diagram* adalah kumpulan diagram dan teks yang digunakan untuk menggambarkan siapa yang akan menggunakan sistem. Dengan demikian, *Use Case Diagram* memiliki peran dalam memvisualisasikan interaksi pengguna dengan sistem serta mengidentifikasi aktor-aktor yang terlibat dalam penggunaan sistem tersebut.

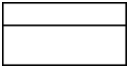
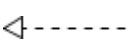


2.2.1.2 Pengertian Class Diagram

Haqi dan Setiawan (2019:22), berpendapat bahwa *Class Diagram* adalah salah satu diagram UML yang menampilkan kelas – kelas yang terdapat pada suatu sistem dimana sistem tersebut akan dijalankan.

Menurut Wahyudi Sri (2020:10), “*Class Diagram* adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek.”.

Tabel 2.3 Simbol *Class Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>)
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek

**Tabel 2.4** Lanjutan Simbol *Class Diagram*

6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Sumber : Haqi dan Setiawan (2019:22)

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari *Class Diagram* adalah sebuah diagram yang menampilkan kelas – kelas yang ada dalam suatu sistem yang akan dibuat. Dengan demikian, *Class Diagram* berperan dalam memberikan gambaran visual tentang struktur kelas dan hubungan di dalam suatu sistem perangkat lunak.

2.2.1.3 Pengertian *Activity Diagram*

Menurut Wahyudi Sri (2020:10), *Activity Diagram* merupakan state diagram khusus, dimana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di trigger oleh selesainya state sebelumnya (internal processing).

Menurut Habibi dan Suryansah (2020:4) mengatakan bahwa pengertian dari *Activity Diagram* adalah suatu teknik yang menggambarkan sebuah logika dari aplikasi yang akan dibuat berupa prosedural atau *workflow* pada bisnis dengan kasus yang berbeda.

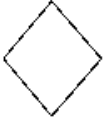
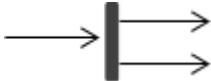
Tabel 2.5 Simbol *Activity Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
----	--------	------	------------



1		STATUS AWAL/ <i>INITIAL</i>	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas awal
---	---	--------------------------------	---

Tabel 2.6 Lanjutan Simbol Activity Diagram

2		AKTIVITAS/ <i>ACTIVITY</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
3		<i>PERCABANGAN/ DECISION</i>	Asosiasi percabangan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
4		PENGGABUNGAN/ <i>JOIN</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas lebih dari satu
5		STATUS AKHIR/ <i>FINAL</i>	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status satu
6		<i>SWIMLINE</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Sumber : Habibi dan Suryansah (2020:4)

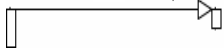


Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari *Activity Diagram* adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur dari suatu aplikasi. Dengan demikian, *Activity Diagram* berperan untuk menggambarkan logika suatu aplikasi, baik dalam bentuk prosedural maupun workflow pada berbagai kasus bisnis.

2.2.1.4 Pengertian *Sequence Diagram*

Wahyudi Sri (2020:10), berpendapat bahwa *Sequence Diagram* (diagram urutan) adalah suatu diagram yang memperlihatkan atau menampilkan interaksi – interaksi antar objek didalam sistem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu, interaksi antar objek tersebut termasuk pengguna, display dan sebagainya berupa pesan (*message*).

Tabel 2.7 Simbol *Sequence Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi- informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi- informasi tentang aktifitas yang terjadi

Sumber : Wahyudi Sri (2020:10)



Jadi, berdasarkan pendapat diatas bahwa pengertian *Sequence Diagram* adalah sebuah diagram yang menggambarkan hubungan antar objek berdasarkan urutan waktu. Dengan demikian,

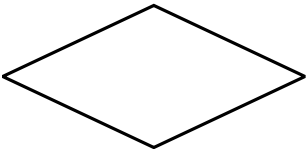
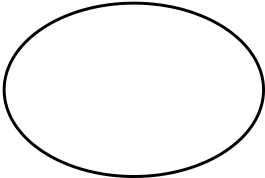


Sequence Diagram digunakan untuk mengilustrasikan bagaimana objek-objek berinteraksi satu sama lain dalam suatu sistem, dengan penekanan pada urutan waktu dari interaksi tersebut.

2.2.1.5 Pengertian Entity Relationship Diagram

Menurut (Afiifah et al., 2022) ERD merupakan salah satu teknik merancang database yang paling banyak digunakan. ERD berdasar pada model entityrelationship. Data pada model *entity-relationship* yang direpresentasikan visual disebut dengan ERD. ERD ini memrepresentasikan bagaimana entitas saling terkait antara satu dengan yang lainnya dalam database.

Tabel 2.8 Simbol *Entity Relationship Diagram*

NO	NOTASI	KETERANGAN
1		Entitas, adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi lingkungan pemakai
2		Relasi, menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda
3		Atribut, berfungsi mendiskripsikan karakter entitas (atribut yg berfungsi key diberi garis bawah)



4		Garis, sebagai penghubung antara relasi dengan entitas dengan atribut
---	---	---

2.2.1.6 Pengertian Kamus Data (*Data Dictionary*)

Menurut Rusmawan (2019:36) dalam buku yang berjudul Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman, “Kamus data merupakan katalog fakta data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi”.

Selain itu mengutip perkataan Sukamto dan Shalahuddin (2019:74) dalam bukunya berjudul Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek bahwa kamus data adalah sekumpulan daftar elemen data yang diproses dalam sistem perangkat lunak sehingga data input dan output mampu dipahami secara umum serta mempunyai standar cara penulisan.

Sukamto dan Shalahuddin (2019:74) juga menambahkan penjelasan kamus dalam uraian berikut ini.

Kamus data biasanya berisi:

1. Nama-nama dari data
2. Digunakan pada proses-proses yang terkait data
3. Deskripsi data
4. Informasi tambahan seperti tipe data, nilai data, batas nilai data, dan komponen yang membentuk data.

Kamus data memiliki beberapa simbol untuk menjelaskan informasi tambahan sebagai berikut:

Tabel 2.8 Simbol-simbol Kamus Data

Simbol	Keterangan
=	Disusun atau terdiri dari
+	Dan
[]	Baik...atau...



$\{ \}n$	n kali diulang/bernilai banyak
$()$	Data opsional
$* \dots *$	Batas komentar

Sumber : Rusmawan (2019:36)



2.3 Teori Program

2.3.1 Pengertian HTML

Haviluddin (2019:4), “*Hypertext Markup Language* (HTML) adalah sekumpulan symbol-simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file yang dimaksudkan untuk menampilkan halaman pada *web browser*”.

Setiawan (2019:2), mengatakan Bahwa pengertian dari HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah sebuah bahasa pemrograman yang terstruktur yang dapat dikembangkan untuk membuat suatu halaman website yang dapat ditampilkan menggunakan *Web Browser*.

Jadi, bisa disimpulkan bahwa pengertian dari *Hypertext Markup Language* (HTML) adalah Bahasa yang digunakan untuk struktur halaman *Website*.

2.3.2 Pengertian PHP

Menurut Ahmar Dan Rahman (2019:1), “*PHP* merupakan bahasa pemrograman yang terkenal dan menakjubkan dan merupakan dasar pembuatan aplikasi blog terkenal yaitu *Wordpress*.”

Mundzir (2020:4), mengatakan bahwa pengertian dari PHP adalah suatu bahasa pemrograman umum yang digunakan untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs *web* yang digunakan bersamaan dengan HTML.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server side* yang dapat ditambahkan ke dalam HTML.

2.3.3 Pengertian CodeIgniter

Menurut Kurniawan et.al (2023:8), “*CodeIgniter* adalah sebuah framework pengembangan aplikasi web berbasis PHP yang dirancang untuk memudahkan dan mempercepat proses pengembangan. Dengan menggunakan Framework *CodeIgniter*, pengembang programmer dapat dengan mudah. membangun aplikasi web yang efisien, skala-able, dan aman. Framework ini mengikuti pola desain Model-View-Controller (MVC) yang memisahkan logika bisnis, presentasi, dan interaksi dengan basis data. *CodeIgniter* menyediakan sejumlah fitur dan alat yang



kuat. seperti sistem routing yang fleksibel, lapisan abstraksi basis data. keamanan tingkat lanjut, validasi form, pengujian, dan dokumentasi yang lengkap”.

Sedangkan menurut Isnardi et.al (2021:1), “CodeIgniter adalah sebuah web application framework yang bersifat open source yang digunakan untuk membangun aplikasi php dinamis. CodeIgniter menjadi sebuah framework PHP dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP yang dapat mempercepat pengembang untuk membuat sebuah aplikasi web. Selain ringan dan cepat, CodeIgniter juga memiliki dokumentasi yang super lengkap disertai dengan contoh implementasi kodenya.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa CodeIgniter merupakan framework PHP berbasis web yang menggunakan pola desain MVC untuk mempercepat pengembangan aplikasi web. Ia memiliki fitur kuat seperti routing fleksibel, lapisan abstraksi basis data, keamanan tingkat lanjut, validasi form, pengujian, dan dokumentasi lengkap. CodeIgniter digunakan untuk membangun aplikasi web efisien, skala-able, dan aman.

2.3.4 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Rozaq (2020:87), “*Database* adalah komponen kunci dari sebagian besar aplikasi perangkat lunak yang dirancang untuk menyimpan informasi tentang beberapa entitas bisnis kata nyata seperti *database* karyawan, *database* pelanggan, *database* siswa dan sebagainya”.

Menurut Jayanti dan Sumiari (2020:9), “Basis data adalah sekumpulan data yang terintegrasi, yang diorganisasi untuk memenuhi kebutuhan para pemakai di dalam suatu organisasi”.

2.3.5 Pengertian XAMPP

“XAMPP adalah perangkat lunak sumber terbuka yang dikembangkan oleh teman – teman *Apache*. Paket perangkat lunak XAMPP berisi distribusi *Apache* untuk *Server Apache*, *MariaDB*, *PHP*, dan *Perl*”. (Aprilian dan Saputra, 2020:1).

Menurut Harani dan Sunandar (2020:10), “XAMPP adalah sebuah perangkat lunak yang mendukung banyak dari sistem operasi dengan gabungan dari beberapa program”.



Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari XAMPP adalah perangkat lunak yang mendukung banyak sistem operasi dengan gabungan dari beberapa program. Dengan demikian, XAMPP menyediakan lingkungan pengembangan yang lengkap untuk server web dan database dengan dukungan untuk berbagai sistem operasi.

2.3.6 Pengertian PhpMyAdmin

PhpMyAdmin adalah perangkat lunak open source yang ditulis dalam bahasa PHP yang menjalankan administrasi MySQL melalui web dan mendukung berbagai operasi di MySQL dan MariaDB. Operasi yang sering digunakan meliputi pengelolaan database, tabel, kolom, relasi, indeks, pengguna, izin, dan lainnya. (Bennetch dkk., 2021:19).

Berdasarkan uraian oleh Bennetch dan timnya (2021:22), PhpMyAdmin adalah perangkat lunak open source yang ditulis dalam PHP. Dengan demikian, PhpMyAdmin dapat melakukan administrasi MySQL melalui antarmuka web, menyediakan dukungan untuk berbagai operasi di MySQL dan MariaDB. Beberapa operasi yang umum dilakukan melibatkan pengelolaan database, tabel, kolom, relasi, indeks, pengguna, izin, dan tugas administratif lainnya.

2.3.7 Pengertian MySQL

Menurut Ananditya, A., Sriyono, S., & Yanti, S. (2020:5), “MySQL merupakan 16 software *RDBMS* (atau *server database*) yang dapat mengelola database dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak *user* (*multi user*), dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (*multi-threaded*)”.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa MySQL merupakan perangkat lunak *RDBMS* (*Relational Database Management System*) yang mampu mengelola database dengan cepat, memiliki kapasitas penyimpanan data besar, mendukung akses oleh banyak pengguna (*multi user*), dan mampu menjalankan proses secara sinkron atau berbarengan (*multi-threaded*). Dengan Demikian, MySQL memiliki kemampuan untuk efisien mengelola data dalam lingkungan database relasional.



2.3.8 Pengertian Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman Javascript, Typescript, dan Node. Js, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via marketplace Visual Studio Code seperti : C++, C#, Python, Go, Java, PHP, dst. (Ummy Gusti Salamah, 2021:12).

Dengan merujuk pada penjelasan yang disampaikan oleh Ummy Gusti Salamah (2021:12), Visual Studio Code merupakan sebuah teks editor yang ringan dan andal yang dirancang oleh Microsoft untuk berfungsi pada berbagai sistem operasi. Teks editor ini mendukung berbagai bahasa pemrograman, dan juga dapat memperluas dukungannya untuk bahasa pemrograman lainnya melalui pemasangan plugin dari *marketplace* Visual Studio Code.

2.4 Teori Judul

2.4.1 Pengertian Sistem Informasi

Menurut R. Kelly Rainer dan Brad Prince (2021:2) sistem informasi adalah sebagai berikut,” sistem informasi (SI) adalah Sebuah sistem yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu tujuan”.

Menurut prehanto (2020:21) sistem informasi merupakan proses pengumpulan, penyimpanan, analisis sebuah informasi dengan tujuan tertentu. Sistem informasi yang terdiri dari data input dan akan sebuah menghasilkan laporan output sehingga diterima oleh sistem lainnya serta kegiatan strategi dalam suatu organisasi dalam melakukan tindakan atau keputusan.

2.4.2 Pengertian Website

Menurut Elgamar (2020:3), “*Website* merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*Hyperlink*), dimana *website* memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya”.



Dalam pengertian lain “*Website* adalah Kumpulan dokumen berupa halaman web yang berisi teks dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML)” (Widia dan asriningtias, 2021:3).

Dari dua pengertian diatas, dapat penulis simpulkan bahwa *website* adalah halaman situs berisikan teks dalam format *Hyper Teks Markup Language* (HTML) yang saling terhubung (*Hyperlink*) dan saling bertukar informasi di seluruh server yang ada di dunia.

2.4.4 Pengertian Layanan

Menurut Susanti, D. R., & Ernawati, M. (2020:2), “Layanan adalah kegiatan yang dilakukan oleh individu atau organisasi untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan pelanggan. Layanan bersifat intangible (tidak berwujud), tidak dapat disimpan, dan melibatkan interaksi antara penyedia layanan dan pelanggan”.

Dari Pengertian diatas, pengertian dari layanan adalah aktivitas yang dilakukan oleh individu, organisasi, atau sektor publik untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan pelanggan atau masyarakat.

2.4.5 Pengertian Koleksi Deposit

Menurut Khoirunnisa, A. (2020:40), “Koleksi deposit adalah kumpulan bahan pustaka yang diperoleh perpustakaan melalui titipan dari pihak lain, baik individu maupun organisasi. Koleksi deposit dapat berupa buku, jurnal, majalah, koran, laporan penelitian, naskah kuno, arsip, dan bahan pustaka lainnya.”

Menurut pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa koleksi deposit adalah kumpulan bahan pustaka yang diperoleh perpustakaan melalui titipan dari pihak lain, baik individu maupun organisasi. Koleksi ini dapat berupa buku, jurnal, majalah, koran, laporan penelitian, naskah kuno, arsip, dan bahan pustaka lainnya.

2.4.6 Pengertian Sistem Informasi Layanan Koleksi Deposit Secara Online Berbasis Website pada Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan

Pengertian Sistem Informasi Layanan Koleksi Deposit Secara Online Berbasis Website pada Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan merupakan suatu upaya pembuatan *website* Layanan Koleksi Deposit di Dinas Perpustakaan



Provinsi Sumatera Selatan terhadap Layanan Koleksi Deposit yang belum terotomasi, dengan fokus meningkatkan efisiensi, memperbarui antarmuka, serta kemudahan dan pembaruan konten informasi – informasi di Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan.