
Rancang Bangun Sistem Informasi *Anime Premium* dan *Non Premium* Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode *Waterfall*

Nova Tresia Pasaribu¹, Masrizal², Syaiful Zuhri Harahap³

Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu^{1,2,3}

Email : tresiapasaribu18@gmail.com¹, masrizal120405@gmail.com²,
syaifulzuhriharahap@gmail.com³

Corresponding Author: tresiapasaribu18@gmail.com

Abstract

Anime is a form of Japanese animation that can be created in the traditional way using hand drawing or using computer technology. Anime was introduced in Indonesia in the 1970s, but its popularity only increased in the 1990s after the airing of Doraemon on television stations. With the advancement of Information Technology, the spread of Anime is expanding. The availability of the internet allows viewers to enjoy Anime in streaming, so Anime can be accessed by anyone, anytime, and anywhere according to the wishes of the audience. Currently, Anime has experienced significant progress when compared to the past. Therefore, a number of people consider it more artistic in nature compared to Anime in the previous period. It should be noted that the images in Anime have become more proportional, colors are better, and the presence of HD (High Definition) technology improves the quality of the video, making it more interesting and understandable. Along with the spread of Anime through online platforms, audience interest in exploring various Anime has also increased, so a website-based information system is needed. Therefore, it is necessary to design and build an information system that is able to provide comprehensive access to various types of Anime, both Premium and non-Premium, in an integrated manner. An appropriate method of designing and building software is needed to ensure that this information system can meet the needs of users effectively. One method that can be used is the Waterfall method.

Keywords: *Anime, Website, Laravel, Waterfall.*

I. Pendahuluan

Anime adalah bentuk animasi asal Jepang yang dapat dibuat dengan cara tradisional menggunakan gambar tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata "*Anime*" berasal dari terjemahan "*animation*" dalam bahasa Inggris yang merujuk pada berbagai jenis animasi. Dengan kemajuan teknologi informasi, penyebaran *Anime* semakin meluas. Ketersediaan internet memungkinkan penonton menikmati

Anime secara streaming, sehingga *Anime* dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja sesuai dengan keinginan penonton. Saat ini, *Anime* telah mengalami kemajuan yang signifikan jika dibandingkan dengan masa lalu. Perkembangan mencakup grafis yang lebih menarik dan perkembangan cerita yang lebih menantang serta seru. Produksi animasi kini menjadi lebih mudah berkat adanya teknologi CG (*Computer Graphics*) dan

teknologi visual komputer. Namun, masih ada beberapa masalah terkait ketersediaan sistem informasi yang memadai untuk memenuhi kebutuhan para penggemar *Anime*, juga dikenal sebagai *otaku*. Pertama, sebagian besar sistem informasi yang ada saat ini cenderung terbatas pada jenis *Anime* tertentu, sehingga pengguna seringkali harus mencari informasi dari berbagai sumber yang berbeda. Hal ini membuat pengguna kesulitan untuk mengakses informasi secara menyeluruh. Kedua, terdapat kekurangan dalam sistem informasi yang menyediakan akses terintegrasi ke konten *AnimePremium* dan *non-Premium*. Kondisi ini mengakibatkan kesulitan bagi pengguna dalam mendapatkan informasi yang komprehensif mengenai berbagai jenis *Anime*. Model *Waterfall* merupakan model perancangan dan pengembangan perangkat lunak yang umum digunakan, dengan pendekatan linear dari tahap awal pengembangan sistem (perencanaan) hingga tahap akhir (pemeliharaan). Setiap tahap berikutnya tidak dimulai sebelum tahap sebelumnya selesai, dan tidak ada kemungkinan untuk kembali atau mengulang tahap sebelumnya.

II. Landasan Teori

Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut Subhan dalam bukunya yang berjudul *Analisa Perancangan Sistem* mengungkapkan: “Sistem informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Sistem informasi adalah suatu sistem yang memberikan informasi dengan cara yang bermanfaat bagi penerima. Lebih rinci, definisi sistem informasi mencakup sekelompok entitas, termasuk perangkat keras

(*Hardware*), perangkat lunak (*Software*), dan manusia yang bekerja sama (*Brainware*) untuk menyediakan data yang diolah agar dapat memberikan manfaat bagi penerima.

Sistem

Sutabri (2016) menjelaskan bahwa sistem adalah sekelompok unsur yang saling terkait dan berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks lain, sistem diartikan sebagai suatu himpunan unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung, dan terpadu satu sama lain.

Informasi

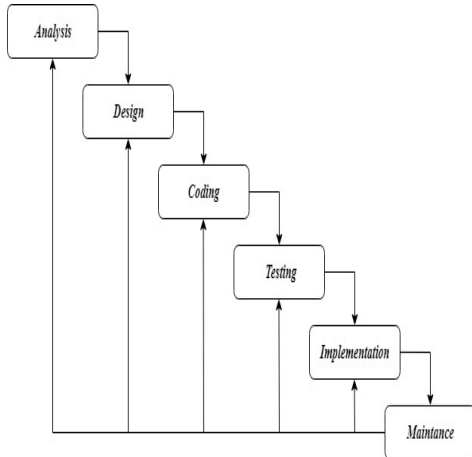
Sutabri mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diklasifikasi atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Informasi adalah hasil olahan data yang memiliki nilai penting bagi penerima dan dapat dirasakan dalam pengambilan keputusan saat ini atau di masa mendatang. Dengan kata lain, informasi dapat diartikan sebagai hasil pengolahan data menjadi bentuk kejadian-kejadian nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

Anime

Anime, yang merupakan animasi khas dari Jepang, dikenal dengan ciri-ciri gambar berwarna-warni yang menampilkan beragam tokoh. Karakter-karakter tersebut mencakup berbagai peran, mulai dari antagonis, protagonis, hingga figuran. Perkembangan *Anime* saat ini telah mencapai tingkat yang signifikan dibandingkan dengan masa lampau, melibatkan desain grafis yang semakin maju dan alur cerita yang lebih menarik dan seru.

Metode *Waterfall*

Metode *Waterfall* adalah salah satu jenis model pengembangan aplikasi dan termasuk ke dalam *Classic Life Cycle* (siklus hidup klasik), yang mana menekankan pada fase yang berurutan dan sistematis.



Gambar 1. Proses Metode *Waterfall*
Sumber

:https://www.researchgate.net/figure/Gambar-2-Tahapan-metode-waterfall_fig1_344068999

UML (*Unified Modeling Language*)

UML (*Unified Modeling Language*) merupakan salah satu standar bahasa yang umum digunakan dalam industri untuk menentukan kebutuhan, melakukan analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pengembangan perangkat lunak berbasis objek. Dengan kata lain, UML dapat diartikan sebagai standar bahasa yang digunakan untuk mendefinisikan kebutuhan, melakukan analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam konteks pemrograman berorientasi objek.

Use Case Diagram

Sebuah *Use Case Diagram* menyatakan visualisasi interaksi yang

terjadi antara pengguna (aktor) dengan sistem. *Diagram* tersebut memberikan gambaran yang efektif untuk menjelaskan konteks suatu sistem, memperlihatkan dengan jelas batasan-batasan sistem tersebut. Terdapat dua elemen utama yang perlu diilustrasikan, yaitu aktor dan *Use Case*.

Activity Diagram

Activity Diagram adalah suatu *Diagram* yang menggambarkan konsep aliran data/kontrol, aksi terstruktur serta dirancang dengan baik dalam suatu sistem.

State Machine Diagram

State Machine Diagram adalah representasi grafis yang mengilustrasikan perubahan dan transisi keadaan suatu objek dalam program sebagai respons terhadap stimulus yang diterima. *State Machine Diagram* berfungsi untuk memodelkan metode atau perilaku (siklus hidup) suatu kelas atau objek, menunjukkan urutan peristiwa atau keadaan saat objek tersebut melewati suatu siklus, termasuk transisi dari satu keadaan ke keadaan lainnya.

Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah *Tool* yang sangat populer dalam pengembangan sistem informasi secara *objectoriented* untuk menampilkan interaksi antar objek. Selain itu *Sequence Diagram* dapat digunakan sebagai perkakas dalam perancangan antarmuka pemakai. *Sequence Diagram* dapat digunakan untuk dua tujuan utama. Pertama, untuk memecah proses bisnis menjadi aktivitas-aktivitas yang lebih kecil, guna mengidentifikasi kebutuhan interaksi pengguna pada setiap aktivitas tersebut. Kedua,

Sequence Diagram dapat digunakan dalam setiap interaksi untuk menganalisis perilaku sistem informasi, dengan tujuan merancang tampilan pada interaksi tersebut.

Class Diagram

Class Diagram merupakan model yang menggambarkan struktur dan deskripsi class serta dapat menghubungkan antara class yang lain [12]. *Class* menjelaskan model yang digunakan dalam perancangan atribut dan fungsi-fungsi yang akan digunakan untuk membangun sistem baru.

Framework

Framework adalah struktur konseptual dasar yang berisi kumpulan fungsi untuk tujuan tertentu yang sudah siap untuk digunakan, sehingga pembuatan aplikasi dapat dilakukan dengan lebih cepat karena kode programnya tidak di buat dari awal.

Laravel

Laravel adalah framework bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP) yang ditujukan untuk pengembangan aplikasi berbasis web dengan menerapkan konsep *Model View Controller* (MVC). Framework ini dibuat oleh Taylor Otwell dan pertama kali dirilis pada tanggal 9 Juni 2011. Laravel berlisensi open source yang artinya bebas digunakan tanpa harus melakukan pembayaran.

Blackbox Testing

Pengujian black box testing disebut sebagai pengujian perilaku. Dimana struktur interior, logika perangkat lunak yang diuji tidak diketahui oleh penguji. Penguji didasarkan kepada spesifikasi kebutuhan dan tidak perlu dilakukannya

analisis kode. Pengujian black box testing pengujian ini dilakukan dari sudut pandang pengguna akhir.

III. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah-langkah sistematis yang digunakan untuk merancang, melaksanakan, dan menganalisis suatu penelitian. Pemilihan metode penelitian sangat penting karena akan mempengaruhi validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur (*Study Of Literature*)

Studi literatur, sering juga disebut sebagai tinjauan pustaka atau review literatur, adalah suatu proses sistematis untuk mengevaluasi dan menganalisis informasi yang telah ada dalam bentuk tulisan, artikel ilmiah, buku, jurnal, dan sumber-sumber lain yang terkait dengan topik penelitian atau bidang tertentu. Dalam penelitian ini studi literature digunakan untuk melakukan tinjauan agar dapat lebih memahami tentang *tren* terbaru dan teknologi terkini dalam pengembangan sistem informasi berbasis web agar dapat menarik pengunjung untuk menggunakan website yang kita buat.

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah suatu metode pengumpulan data dalam penelitian yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi secara mendalam dan kontekstual mengenai pengalaman,

pandangan, pengetahuan, atau sikap individu atau kelompok terkait dengan topik penelitian. Dalam penelitian ini mewawancarai pengguna berpotensi untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan preferensi mereka.

c. Observasi (*Observation*)

Observasi adalah suatu metode penelitian yang melibatkan pengumpulan data dengan secara sistematis memperhatikan dan mencatat perilaku, kejadian, atau fenomena yang diamati dalam suatu konteks tertentu. Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk mengamati setiap proses mulai dari perancangan sampai pembangunan dan pengembangan website sistem informasi agar dapat mengidentifikasi potensi masalah dan perbaikan.

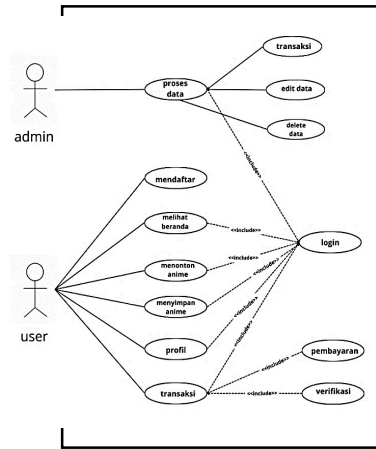
IV. Hasil dan Pembahasan Perancangan Sistem

UML (*Unified Modelling Language*)

UML adalah suatu model dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Berikut merupakan Diagram UML yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram digunakan untuk memodelkan interaksi antara pengguna (aktor) dengan suatu sistem dan menggambarkan fungsionalitas yang akan diimplementasikan oleh sistem tersebut. Diagram ini membantu dalam memahami kebutuhan fungsional dari perspektif pengguna. *Use Case diagram* dapat dilihat pada gambar 2.



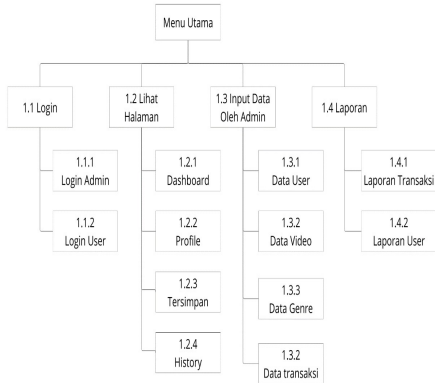
Gambar 2. Use Case Diagram

Gambar 2 menggambarkan Aktor admin mempunyai akses untuk melakukan pemeliharaan terhadap aplikasi. Sedangkan aktor user merupakan orang yang hanya bisa melakukan beberapa kegiatan yang hanya bisa dilakukan oleh user saja. Terlihat pada gambar bahwa akses Admin dan user dibuat berbeda. Admin dapat melakukan Login ke halaman editor untuk mengatur website secara penuh. Admin dapat melakukan penambahan informasi yang akan ditampilkan pada website. Admin dapat melakukan edit informasi yang sudah terlebih dahulu ada. Sedangkan user umum tidak diberikan akses Login ke halaman editor. Setelah melakukan login, User umum dapat melihat halaman utama dari website. Namun jika user umum belum memiliki akun untuk login, maka user akan melakukan register terlebih dahulu. User umum dapat melihat halaman informasi dari website yang berupa teks, gambar, video atau gabungan dari semuanya. User umum dapat melihat halaman daftar dari informasi yang ada di website seperti menonton anime, menyimpan video anime dan melihat atau mengedit profil. User umum juga dapat melakukan pemesanan dan

transaksi pembayaran. Disini *User* umum tidak bisa melakukan perubahan informasi yang sudah ada pada website.

Struktur Sistem

Struktur sistem dibuat untuk menggambarkan rangkaian keseluruhan program yang saling terhubung satu sama lain yang terlibat dalam proses pengolahan data. Pembuatan struktur sistem ini bertujuan untuk mempermudah dalam memahami keterkaitan antar pengolah data yang dirancang. Struktur sistem dapat dilihat pada gambar 3. dibawah ini.



Gambar 3. Struktur Sistem Desain User Interface

Desain *UserInterface*(UI) merupakan proses merancang Form dan interaksi suatu produk, seperti aplikasi atau situs web, agar mudah digunakan dan menarik bagi pengguna.

a. *Form Login*

Form ini digunakan semua user untuk masuk ke sistem agar bisa menampilkan halaman khusus user umum maupun admin. Form *Login* dapat dilihat pada gambar 4.

Gambar 4. FormLogin

b. *Form Register*

Form ini digunakan oleh user umum dan admin untuk melakukan pendaftaran akun pertama kali dan akan disimpan ke database. Form Register dapat dilihat pada gambar 5.

Gambar 5. Form Register

c. *Form Dashboard User Umum dan User Premium*

Form dashboard untuk pengguna umum dan pengguna premium dapat berbeda tergantung pada fitur dan fungsionalitas khusus yang dapat diakses oleh masing-masing tipe pengguna. Form ini digunakan oleh user umum dan *user premium*. Form *Dashboard User Umum dan User Premium* dapat dilihat pada gambar 6.

Gambar 6. Form Dashboard User Umum dan User Premium

Gambar 8. Form Daftar User

- d. *Form Dashboard Admin*
 Desain form dashboard admin umumnya memiliki fokus pada pengelolaan dan pengawasan berbagai aspek sistem atau platform. Form ini hanya digunakan oleh admin. Form dashboard dapat dilihat pada gambar 7.

Gambar 7. Form Dashboard Admin

- d. *Form Daftar User*
 Form Daftar User adalah elemen kritis dalam antarmuka pengguna (UI) untuk memastikan proses pendaftaran yang lancar dan efisien. Form ini digunakan oleh admin. Form daftar user dapat dilihat pada gambar 8.

- e. *Form Daftar Video*
 Form ini digunakan oleh admin untuk menambah, mengedit, dan menghapus video. Form daftar video dapat dilihat pada gambar 9.

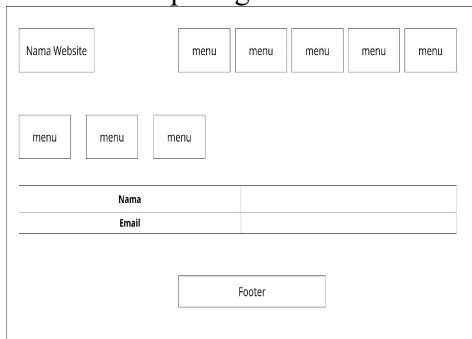
Gambar 9. Form Daftar Video

- f. *Form daftar genre*
 Form daftar genre ini digunakan oleh admin untuk menambah dan menghapus genre video. Form genre dapat dilihat pada gambar 10.

Gambar 10. Form Daftar Genre

g. Tampilan Profil

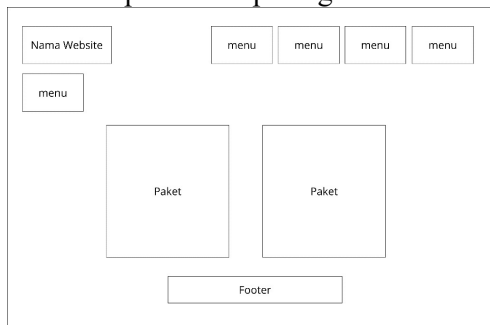
Tampilan ini digunakan oleh semua user untuk melihat tentang akun yang telah mereka daftar. Tampilan profil dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Profil

h. Form Transaksi

Form transaksi ini digunakan oleh user umum dan user premium untuk melakukan pembelian. Form Transaksi dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 13. Form Transaksi

Implementasi Sistem Informasi Instalasi Composer

Sebelum melakukan instalasi framework Laravel Anda harus menginstall Composer terlebih dahulu. Composer berfungsi untuk menghubungkan project aplikasi dengan library dari packagist.org. Packagist merupakan situs yang menyimpan banyak library PHP yang bisa digunakan melalui Composer.

Instalasi GitHub 2.43.0

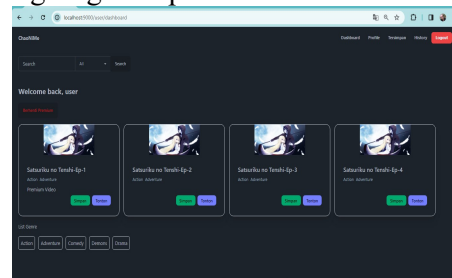
GitHub adalah platform pengelolaan kode sumber (version control platform) yang banyak digunakan oleh pengembang perangkat lunak untuk menyimpan, mengelola, dan berkolaborasi dalam proyek pengembangan perangkat lunak. Laravel, sebagai framework PHP yang populer, dapat diintegrasikan dengan GitHub untuk memfasilitasi pengembangan dan kolaborasi tim.

Instalasi Framework Laravel v10

Laravel 10 adalah framework PHP yang sangat populer dan terus berkembang. Dalam versi terbarunya, Laravel 10 menyajikan berbagai fitur baru yang menarik. Salah satu fitur menonjol adalah peningkatan performa secara signifikan. Dengan pengoptimalan yang lebih baik, waktu respon aplikasi menjadi lebih cepat dan pengalaman pengguna menjadi lebih baik.

Tampilan User Interface Layout Halaman Dashboard User

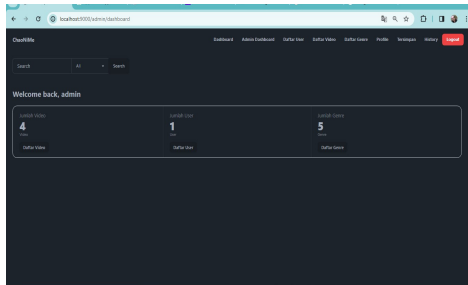
Halaman dashboard user merupakan halaman utama dari tampilan yang dimiliki oleh user umum/premium. Di dalam tampilan ini user dapat melihat beberapa anime beserta genre anime yang bisa ditonton langsung oleh para user.



Gambar 14. Layout Halaman Dashboard User

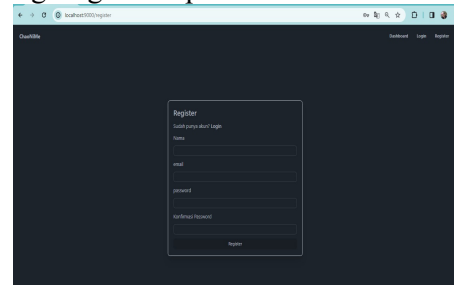
Layout Halaman Dashboard Admin

Halaman dashboard merupakan admin halaman utama dari tampilan yang dimiliki oleh admin dan hanya bisa diakses oleh admin. Di dalam tampilan ini admin dapat melihat, mengedit ataupun menginput beberapa informasi.



Gambar 15. Layout Halaman Dashboard Admin

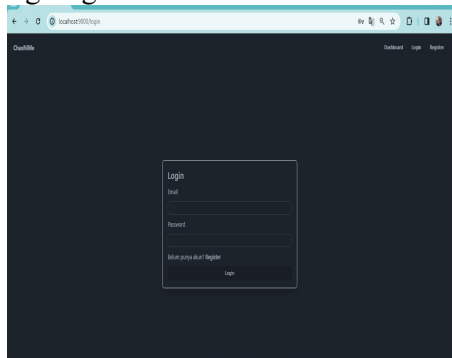
dalam akun, pengguna harus mendaftarkan akun mereka terlebih dahulu untuk bisa masuk ke proses selanjutnya. Dengan memasukkan nama, email dan password dan konfirmasi password pengguna bisa langsung mendaftarkan akun mereka dan langsung tersimpan di database.



Gambar 17. Layout Halaman Register

Layout Halaman Login

Halaman login merupakan halaman awal yang bisa diakses oleh semua pengguna baik user maupun admin. Melalui halaman ini pengguna dapat masuk untuk melihat tampilan berbeda dari pengguna. Dengan memasukkan email dan password yang sudah terdaftar di sistem, pengguna bisa langsung masuk ke dalam akun mereka.



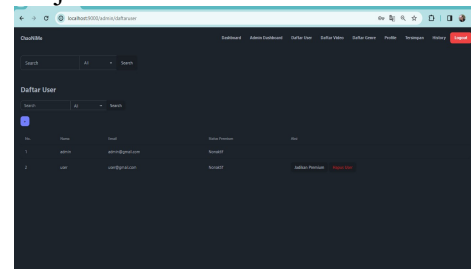
Gambar 16. Layout Halaman Login

Layout Halaman Register

Halaman register merupakan halaman awal yang bisa diakses oleh user. Sebelum melakukan login ke

Layout Halaman Daftar User

Halaman daftar user merupakan halaman yang bisa diakses oleh admin saja. Melalui halaman ini admin dapat melihat informasi mengenai user umum maupun user premium serta bisa melakukan beberapa aksi yang sudah menjadi ketentuan sistem.

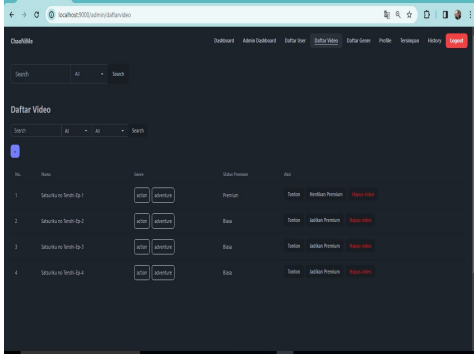


Gambar 18. Layout Halaman Daftar User

Layout Halaman Daftar Video

Halaman daftar video merupakan halaman yang bisa diakses oleh admin saja. Melalui halaman ini admin dapat melihat, mengedit dan menghapus informasi mengenai video baik premium maupun non premium. Hasil dari halaman ini akan dikirimkan

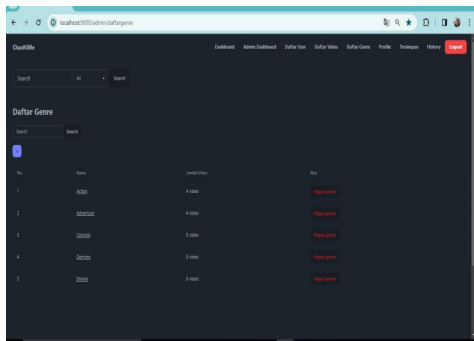
ke user untuk ditampilkan ke dalam dashboard user.



Gambar 19. Layout Halaman Daftar Video

Layout Halaman Daftar Genre

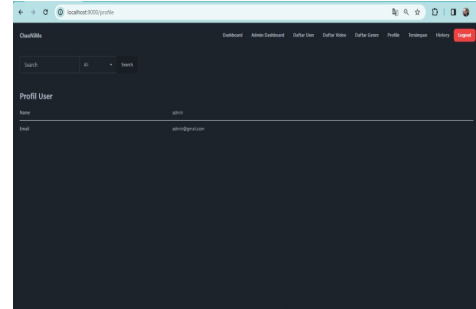
Halaman daftar genre merupakan halaman yang bisa di akses oleh admin saja. Melalui halaman ini admin dapat melihat, mengedit dan menghapus informasi mengenai genre anime. Hasil dari halaman ini akan dikirimkan ke user untuk ditampilkan ke dalam *dashboard user*



Gambar 21. Layout Halaman Daftar Genre

Layout Halaman Profile

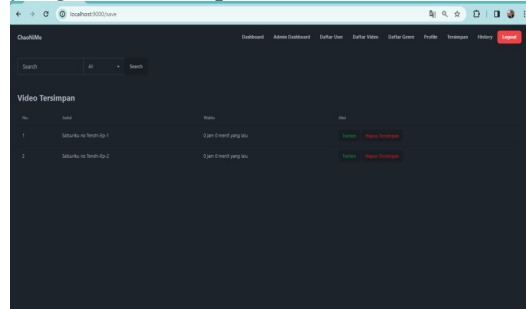
Halaman profil ini dapat diakses oleh semua pengguna baik user umum, user premium maupun admin. Di dalam halaman ini akan ditampilkan informasi mengenai akun pengguna.



Gambar 22. Layout Halaman Profile

Layout Halaman Video Tersimpan

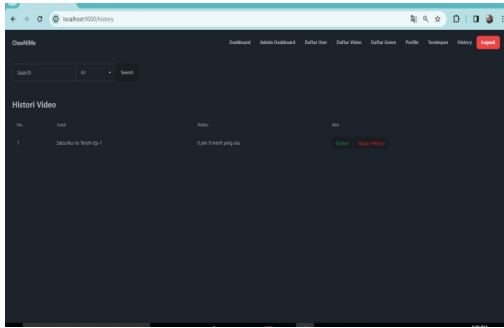
Halaman daftar tersimpan ini di akses oleh semua pengguna, namun dengan tampilan yang berbeda. Admin boleh melakukan beberapa aksi perubahan tetapi user hanya dapat melihat informasi seputar video anime yang mereka simpan.



Gambar 23. Layout Halaman Video Tersimpan

Layout Halaman History

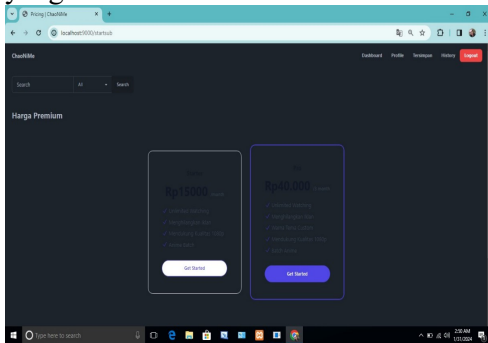
Sama halnya dengan halaman tersimpan. Halaman history ini di akses oleh semua pengguna, namun dengan tampilan yang berbeda. Admin boleh melakukan beberapa aksi perubahan tetapi user hanya dapat melihat informasi seputar history video anime yang mereka tonton.



Gambar 24. Layout Halaman History

Layout Paket Premium

Halaman paket premium ini di akses oleh user umum ketika ingin melakukan pembelian paket dan mengupgrade akun nya ke level premium. Pada halaman ini user umum akan memilih paket dan melakukan pembayaran sesuai dengan harga paket yang sudah ditentukan.



Gambar 24. Layout Paket Premium

V. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Melalui pembahasan yang sudah dijelaskan dari awal bab sampai akhir maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Website ini dapat membantu para otaku dalam mencari berbagai informasi baik berupa audio, gambar maupun foto. Dengan fitur premium, para otaku bisa lebih memiliki pengalaman yang baik dan menarik dalam menjelajah dan

menemukan sesuatu yang bersifat terbatas.

2. Metode *waterfall* dengan model pengembangan UML (*Unified Modelling Language*) sangat akurat dalam proses pembuatan sebuah website karna memiliki sifat bertahap sehingga pembuatan website dapat lebih terarah dan teratur.
3. Dari pengujian yang sudah dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *blackbox*, website ini sudah berjalan dengan baik dengan beberapa fitur yang tersedia.

Saran

Walaupun *website* ini sudah berjalan dengan baik, website ini juga masih memiliki banyak kelemahan dan kekurangan yang dimana ke depan nya bisa melakukan banyak perubahan – perubahan yang bisa membuat para penonton lebih tertarik untuk menggunakan website ini. Adapun beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki dan dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Website ini memiliki kekurangan dalam transaksi yang dimana masih dilakukan secara manual, diharapkan ke depan nya website ini bisa menautkan dengan berbagai macam metode pembayaran lainnya
2. Perlu ditambahkan beberapa program yang lebih efisien untuk digunakan ke depannya. Tampilan juga dibuat lebih menarik dengan menghubungkan beberapa tokoh anime sebagai background dan tampilan lainnya.

3. Akan lebih baik jika website ini bisa diakses menggunakan mobile dan terhubung ke jaringan internet untuk bisa menjangkau lebih banyak pengguna.

VI. Daftar Pustaka

- A. Alamsyah, "P e n g a n t a r J a v a S c r i p t," *Academia.Edu*, pp. 1–40, 2003.
- A. Fauzi and D. Wulandari, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Obat Berbasis Website dengan Menggunakan Metode Waterfall," *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 6, no. 1, pp. 71–82, 2020, doi: 10.31294/ijse.v6i1.7911.
- A. Herliana and P. M. Rasyid, "Sistem Informasi Monitoring Pengembangan Software Pada Tahap," *J. Inform.*, no. 1, pp. 41–50, 2016.
- D. Syahrul Suci Romadhon¹, "Vol . 3 No . 1 Februari 2019 ISSN : 2597-3673 (Online) ISSN : 2579-5201 (Printed) ISSN : 2597-3673 (Online) ISSN : 2579-5201 (Printed)," *Peranc. WEBSITE Sist. Inf. SIMPAN PINJAM MENGGUNAKAN Framew. CODEIGINTER PADA Kop. BUMI ISSN 2579-5201 Peranc. Sejah. JAKARTA Syahrul*, vol. 3, no. 1, pp. 21–28, 2019.
- F. Budianto, "Anime, Cool Japan, dan Globalisasi Budaya Pupuler," *J. Kaji. Wil.*, vol. 6, pp. 179–185, 2015.
- H. Sahri, Samsul, "Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Menggunakan Wordpress," *J. Komputasi*, vol. 4, no. 1, pp. 104–108, 2016.
- Haviluddin, "Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)," *Memahami Pengguna. UML (Unified Model. Lang.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–15, 2011, [Online]. Available: <https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf>
- I. Sulestra, "Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Lembaga Kursus Berbasis Web Pada Ohayo Drawing School Batam," *J. Comasie*, vol. 04, no. 04, 2021.
- J. J. Koko Mukti Wibowo, Indra Kanedi, "Sistem Informasi Geografis (Sig) Menentukan Lokasi Pertambangan Batu Bara Di Provinsi Bengkulu Berbasis Website," *J. Media Infotama*, vol. 11, no. 1, pp. 223–260, 2021.
- J. Sulicdio, T. U. Kalsum, and Y. Arliando, "Comparative Analysis of Wireshark and Windump Software in Network Security Monitoring," *J. Media Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2022.
- L. A. Pratama, A. Primawati, and L. Ariyani, "Perancangan Sistem Informasi Sirkulasi Buku Pada Perpustakaan SMP Negeri 103 Jakarta," *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.*, vol. 4, no. 2, p. 227, 2019, doi: 10.30998/string.v4i2.4179.
- L. Indahsari, K. Kusnadi, and T. E. Putri, "Rancang Bangun LINE Chatbot Informasi dan Edukasi Kesehatan Mental Menggunakan Algoritma Jaro Winkler," *J. Eksplora Inform.*, vol. 10, no. 2,

- pp. 68–79, 2021, doi: 10.30864/eksplora.v10i2.428.
- M. A. Gerebtzoff, “Détection histochimique d’isoenzymes de la lactate deshydrogénase dans de le nerf et le ganglion spinal.” C. R. Seances Soc. Biol. Fil., vol. 160, no. 6, pp. 1323–1325, 1966.
- M. Edison, M. F. G. Firdaus, and W. T. Atmojo, “Pembuatan Aplikasi Wallpaper Anime Dengan Menggunakan Metode Waterfall Pada Pt. N3konime,” J. Inov. Inform., vol. 5, no. 1, pp. 83–90, 2020, doi: 10.51170/jii.v5i1.37.
- M. Susilo, “Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall,” InfoTekJar (Jurnal Nas. Inform. dan Teknol. Jaringan), vol. 2, no. 2, pp. 98–105, 2018, doi: 10.30743/infotekjar.v2i2.171.
- M.Zain, “Metode Penelitian Bahasa: Pendekatan Struktural,” Metod. Penelit. Bhs., vol. 14, p. 9, 2018, [Online]. Available: <http://repository.unp.ac.id/id/eprint/1830>
- N. Nurdam, “Sequence Diagram Sebagai Perangkat Perancangan Antarmuka Pemakai,” J. Ultim., vol. 6, no. 1, pp. 21–25, 2014, doi: 10.31937/ti.v6i1.328.
- Sokalia and Puri, “Hubungan kontrol diri dan konformitas terhadap perilaku konsumtif remaja penggemar animasi Jepang (anime) di Denpasar,” J. Psikol. Udayana, no. 1, pp. 144–155, 2020, [Online]. Available: <https://ojs.unud.ac.id/index.php/psikologi/article/view/57813>
- T. A. Kurniawan, “Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik,” J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput., vol. 5, no. 1, pp. 77–86, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201851610.
- T. Arianti, A. Fa’izi, S. Adam, and Mira Wulandari, “Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language),” J. Ilm. Komput. ..., vol. 1, no. 1, pp. 19–25, 2022, [Online]. Available: <https://journal.polita.ac.id/index.php/politati/article/view/110/88>
- T. Yuliano, “Pengenalan PHP,” Ilmiu Komput., pp. 1–9, 2017.
- Y. Suharya and A. A. Rohman, “Aplikasi Pencatatan Kehadiran Karyawan Di Pd.Hikmah Farm,” J. Inform. –COMPUTING, vol. 9, pp. 31–35, 2022.
- Y. Toi, “Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang Di Indonesia,” Ayumi J. Budaya, Bhs. dan Sastra, vol. 7, no. 1, pp. 68–82, 2020, doi: 10.25139/ayumi.v7i1.2808.