

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Sistem**

Menurut Tukino dalam (Maydianto & Ridho, 2021) Sebuah sistem dapat di katakan sebagai sebuah rangkaian jaringan kerja dari berbagai elemen - elemen yang saling berhubungan guna untuk mencapai tujuan tertentu menurut.

Dapat di simpulkan sistem adalah himpunan unsur yang saling terhubung dan berinteraksi untuk mencapai sasaran yang ditentukan. Setiap sistem memiliki elemen, sasaran, pembatasan, dan berinteraksi dengan lingkungannya. Interaksi elemen dan prosesnya membentuk struktur sistem.

#### **2.2 Sistem Informasi**

Menurut Anjelita & Rosiska, n.d dalam (Lim, M., & Ridho, M. R, 2021) Sistem informasi adalah sebuah hubungan dari data dan metode dan menggunakan *hardware* serta *software* dalam menyampaikan sebuah informasi yang bermanfaat.

Dapat di simpulkan Sistem Informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari orang-orang, perangkat lunak, perangkat keras, jaringan, dan prosedur yang berfungsi bersama-sama untuk mengumpulkan, menyimpan, mengelola, dan mengolah informasi dalam suatu organisasi atau lingkungan tertentu. Tujuan utama dari sistem informasi adalah untuk menyediakan informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu kepada para pemangku kepentingan (*stakeholder*) untuk mendukung proses pengambilan keputusan, perencanaan, pengendalian, dan operasi bisnis.

#### **2.3 Fotografi**

Menurut (Susanto, 2017) Mendefinisikan fotografi adalah suatu bentuk terluas dari media visual. Fotografi juga adalah suatu bentuk bahasa universal yang dapat dimengerti dan dinikmati oleh setiap orang.

Dapat di simpulkan Fotografi merupakan seni dan metode menciptakan gambar atau foto dengan merekam cahaya atau radiasi elektromagnetik pada permukaan sensitif, seperti film foto atau sensor digital pada kamera. Dengan

memanfaatkan teknik pencahayaan, susunan, dan fokus, fotografi memungkinkan kita untuk menyimpan momen, menyampaikan pesan, dan mengekspresikan kreativitas melalui *medium visual*.

#### **2.4 E-marketplace**

Menurut Opiida, 2017 dalam (Sofiani, I., & Nurhidayat, A. I, 2019). *E-marketplace* dapat di katakan media *online* berbasis internet tempat melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual. Pembeli dapat mencari supplier sebanyak mungkin dengan kriteria yang diinginkan, sehingga memperoleh sesuai harga pasar. Sedangkan bagi penjual dapat mengetahui keinginan para pembeli.

Dapat disimpulkan *E-marketplace* adalah sebuah pasar elektronik *online* tempat penjual dan pembeli dapat bertransaksi secara *online*. menyediakan *platform* bagi penjual untuk memasarkan paket dan layanan penjualan sedangkan *platform* bagi pembeli untuk mencari, membandingkan, dan membeli paket, jasa dengan mudah.

#### **2.5 Website**

Menurut Yuhefizar dalam (Romadhon, M. H., Yudhistira, Y., & Mukrodin, M, 2021), *Website* adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang diakses melalui sebuah *browser*. Sedangkan menurut (Muslim, B., & Dayana, L, 2016) *Website* adalah sebuah tempat yang memungkinkan seseorang menyatakan dirinya, hobinya, pengetahuannya, paket yang dijualnya dan apapun juga yang dapat di akomodasikan oleh teks, tulisan, gambar, video, animasi dan *file* multimedia lainnya.

Dapat di simpulkan *Website* adalah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten yang ditampilkan, mengakses informasi dan melakukan berbagai aktivitas *online* seperti berkomunikasi, berbelanja, dan menjelajahi berbagai informasi dan hiburan. Dengan keberadaannya, *web* telah menjadi bagian penting dari kehidupan modern,

menyediakan akses yang mudah dan luas ke berbagai informasi dan layanan di Internet.

## **2.6 Bahasa Pemrograman**

Bahasa pemrograman adalah sekumpulan aturan dan perintah yang digunakan untuk menulis kode atau skrip untuk dijalankan oleh komputer. Bahasa pemrograman memungkinkan pemrogram untuk berkomunikasi dengan komputer dan memberikan instruksi tentang cara melakukan tugas atau aktivitas tertentu. Bahasa pemrograman memungkinkan pengembang untuk membuat berbagai perangkat lunak, aplikasi, dan program. Bahasa pemrograman memiliki *sintaks* dan struktur yang berbeda, dan setiap bahasa pemrograman umumnya memiliki tujuan dan kegunaannya masing-masing. Bahasa pemrograman populer antara lain *Python, JavaScript, Java, C++, Ruby*, dan banyak lainnya. Setiap bahasa pemrograman memiliki peran dan kemampuan yang berbeda, dan memilih bahasa pemrograman yang tepat bergantung pada kebutuhan dan tujuan proyek tertentu.

### **2.6.1 *Php (Hypertext Pre Processor)***

Menurut Mundzir, 2018. dalam (Anugerah, V. P., Fitriansyah, A., & Satryawati, E., 2020) PHP berasal “*HypertextPreprocessor*”, yaitu bahasa pemrograman universal untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs *web* dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML.

Dapat di simpulkan *PHP (Hypertext Preprocessor)* adalah bahasa pemrograman yang terutama digunakan untuk pengembangan aplikasi *web* dan skrip sisi server. Dalam konteks *web*, PHP digunakan untuk membuat halaman *web* dinamis dengan berinteraksi dengan server *web* untuk mengambil dan memanipulasi data serta berkomunikasi dengan database. PHP memiliki sintaks yang mirip dengan bahasa pemrograman C dan merupakan bahasa pemrograman sisi server yang paling populer dan banyak digunakan di dunia. *PHP* bekerja dengan server *web* seperti *Apache, Nginx atau Microsoft IIS* dan berjalan di sisi server, artinya kode *PHP* diproses oleh *server* sebelum hasilnya dikirim ke *web browser* pengguna.

### **2.6.2 HTML**

Menurut (Ripai I, 2017), *HTML* atau *HyperText Markup Language* merupakan sebuah bahasa pemrograman sederhana yang bisa digunakan dalam menampilkan sebuah halaman *web* yang statis

Dapat disimpulkan *HTML* adalah bahasa yang digunakan untuk membuat dan memformat halaman *web*. Ini menyediakan struktur dasar dan konten halaman *web*, termasuk teks, gambar, dan tautan.

### **2.6.3 Java Script**

Menurut (Ripai I, 2017). Pengertian *JavaScript* merupakan sebuah bahasa *script* yang ditempelkan pada kode *HTML* dan proses pada sisi klien, sehingga kemampuan dokumen *HTML* menjadi sangat luas.

*JavaScript* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat halaman *web* yang interaktif dan dinamis. Dengan *JavaScript*, *developer* dapat menambahkan animasi, memvalidasi formulir, memanipulasi elemen halaman, dan berinteraksi dengan pengguna secara *real time*.

### **2.6.4 CSS**

Menurut (Ripai I, 2017) ”*Cascading Style Sheet (CSS)* merupakan aturan untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah *web* sehingga akan lebih terstruktur.”

Dapat disimpulkan *Cascading Style Sheet (CSS)* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk menentukan tampilan dan gaya halaman *web*. Memungkinkan seorang pengembang *web* untuk mengubah tata letak, warna, ukuran *font*, dan aspek visual lainnya

### **2.6.5 Bootstrap**

Menurut Rickho, 2018 dalam (Tampubolon, W. P, 2018), *Bootstrap* juga merupakan salah satu *framework* *HTML*, *CSS* dan *javascript* yang paling populer di kalangan *web developer* yang digunakan untuk mengembangkan sebuah *website* yang *responsive*.

Dapat disimpulkan *Bootstrap* adalah kerangka kerja pengguna sumber terbuka yang digunakan untuk membangun sebuah situs *web* dan aplikasi *web*. *Bootstrap* dikembangkan oleh *Twitter*, *Bootstrap* menyediakan seperangkat alat,

gaya, dan komponen siap pakai untuk membantu pengembang *web* merancang dan membuat antarmuka pengguna (UI) yang responsif dan menarik secara visual

## 2.7 Basis Data

Menurut Rosa dan Shalahuddin ( 2015:43) “basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat”. Sedangkan menurut Anhar dalam Yulia (2017) dalam “*Database* adalah sekumpulan tabel-tabel yang berisi data dan merupakan kumpulan dari field atau kolom. Struktur *file* yang menyusun sebuah *database* adalah *Data Record* dan *Field*.”

Dapat disimpulkan Basis data merupakan struktur yang memungkinkan data disimpan dengan cara terstruktur dalam tabel dan bidang atau kolom. Selain itu, basis data berfungsi sebagai sarana agar data dapat diakses dengan mudah dan cepat oleh aplikasi atau sistem yang membutuhkannya. Pengelolaan data menjadi lebih terorganisir, efisien, dan mendukung berbagai aplikasi dan sistem yang menggunakan data.

### A. *Mysql*

*MySql* Menurut Padang dalam (Mandiri, Y. M. K. S. N, 2018) “*MySQL* merupakan komponen yang digunakan untuk mengakses atau berkomunikasi dengan database MySQL melalui *PHP*”. Beberapa manfaat penggunaan *MySQL* yaitu : Menggunakan *Interface* atau *metode object oriented*, menggunakan penggunaan *prepared statement*, mendukung penggunaan *multiple statement*, mendukung penggunaan transaksi, peningkatan terhadap kemampuan pencarian kesalahan program, mendukung pengembangan dengan *server*.

### B. *PHP MyAdmin*

Menurut Abdulloh dalam (Mandiri, Y. M. K. S. N, 2018) “*Phpmysqladmin* merupakan aplikasi berbasis *web* yang digunakan untuk membuat *database MySQL* sebagai tempat untuk menyimpan data-data *website*”.

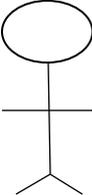
## 2.8 UML (*Unified Modeling Language*)

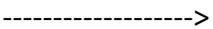
Menurut (Rizkita et al., 2018) *UML* atau biasa dibilang *Unified Modeling Language* merupakan teknik yang dapat mengembangkan sistem dengan menggunakan salah satu bahasa yaitu bahasa grafis sebagai alat pendokumentasian dan juga dalam melakukan spesifikasi sistem. *UML* memiliki banyak diagram, dan diagram itu digunakan untuk melakukan pemodelan data maupun sistem.

### 2.8.1 *Use case Diagram*

Menurut (Rosa dan Salahuddin, 2019), *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Berikut simbol-simbol yang akan digunakan dalam menggambarkan *Use case Diagram* dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 2.1** Simbol *Use Case Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1.		<i>Usecase</i> : Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i> .
2.		Aktor : seseorang/sesuatu yang berinteraksi dengan yang akan dibuat diluar sistem informasi. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda.
3.		Asosiasi ( <i>association</i> ): merupakan komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang

		berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4.		Generalisasi ( <i>generalization</i> ): merupakan hubungan (umum – khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum.
5.	<< Include >>	<i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan.
6.	<< Extend >> 	Ekstensi ( <i>extend</i> ) merupakan <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu.

### 2.8.2 Activity Diagram

Menurut (Rosa dan Salahuddin, 2019), *activity diagram* menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Berikut simbol-simbol yang akan digunakan dalam menggambarkan *activity diagram*.

**Tabel 2.2** Simbol *Activity Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1.		Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.

2.		Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3.		Percabangan ( <i>Decision</i> ) merupakan asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4.		Penggabungan ( <i>Join</i> ) merupakan asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5.		<i>Swimlane</i> yaitu merupakan sebuah aktivitas Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas.
6.		Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

### 2.8.3 Class Diagram

Menurut (Rosa dan Salahuddin, 2019), *Class diagram* mengembangkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Berikut simbol-simbol yang akan digunakan dalam menggambarkan *Class Diagram*.

**Tabel 2.3** Simbol *Class Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
----	--------	-----------

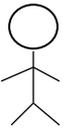
1.		Kelas pada struktur sistem.
2.	<p>Antar Muka/Interface</p> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3.	<p>Asosiasi / <i>Asociation</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>symbol</i>
4.	<p>Asosiasi Berarah / <i>Directed Association</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>symbol</i>
5.	<p><i>Generalisasi</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna <i>generalisasi spesialisasi</i> (umum khusus)
6.	<p>Ketergantungan / <i>dependency</i></p>	Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan antar kelas.

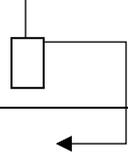
		
7.	Agregasi / <u>aggregation</u> 	Relasi antar kelas dengan maksna semua bagian ( <i>whole-part</i> )

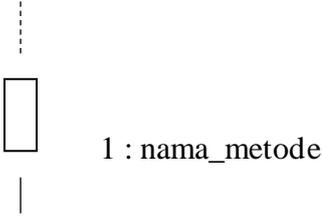
#### 2.8.4 *Sequence diagram*

Menurut (Rosa dan Salahuddin, 2019), diagram *sequence* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dengan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *sequence*.

**Tabel 2.4** Simbol *Sequence Diagram*

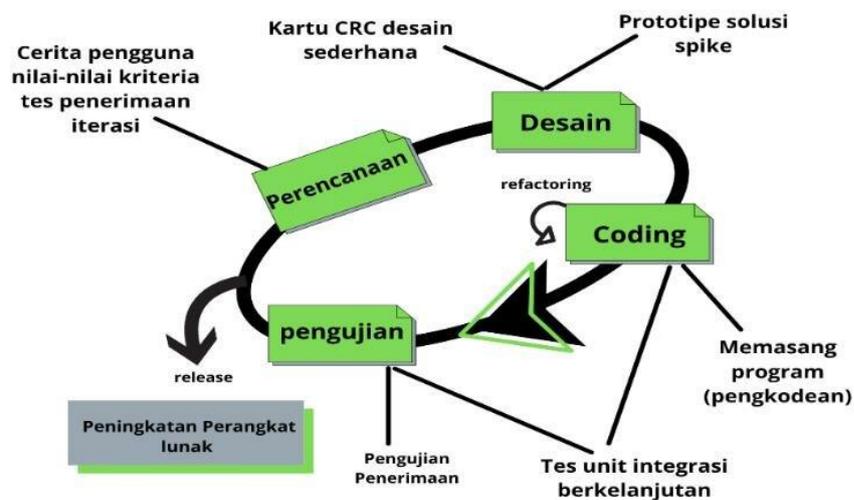
No.	Simbol	Deskripsi
1.	 Aktor Atau <u>Nama</u> <u>Aktor</u>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari akor adalah gambar orang, tapi akor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan dalam menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.

	Tanpa waktu aktif	
2.	Garis hidup /lifeline 	Menyatakan kehidupan suatu objek.
3.	Objek <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"><u>Nama objek:</u> <u>nama kelas</u></div>	Menyatakan objek yang berinteraksi peran.
4.	Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semuanya yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.
5.	Pesan tipe <i>create</i>  <<create>>  	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
6.	Pesan tipe <i>call</i> 1 : nama_metode()  	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri, 

		 <p>1 : nama_metode</p> <p>Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode, karena ini memanggil operasi/ metode, maka operasi/metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.</p>
7.	Pesan tipe <i>send</i> 1 : masukan 	Meyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi/ ke objek lainnnya, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.
8.	Pesan tipe <i>return</i> 1: keluaran 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.
9.	Pesan tipe <i>create</i>  <<create>> 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat

## 2.9 Extreme Programming

Menurut Supriyatna dalam (Carolina, I., & Supriyatna, A, 2019) *Extreme Programming (XP)* merupakan sebuah proses rekayasa perangkat lunak yang cenderung menggunakan pendekatan berorientasi objek dan sasaran dari metode ini adalah tim yang dibentuk dalam skala kecil sampai medium serta metode ini juga sesuai jika tim dihadapkan dengan *requirement* yang tidak jelas maupun terjadi perubahan-perubahan *requirement* yang sangat cepat.



**Gambar2.1** Ilustrasi Model Metode *Extreme Programming*

(Sumber : Fig. 2. Metode *Extreme Programming* )

### 2.9.1 Kerangka Kerja *Extreme Programming*

Pengembangan yang dilakukan menggunakan *XP* dengan proses yang lebih cepat dengan tahapan seperti *planning*, *design*, *coding* dan *testing* :

#### 1. *Planning*

Perencanaan Tahap ini dimulainya dengan pemahaman konteks bisnis dari aplikasi dengan mendefinisikan keluaran seperti fitur, fungsi, penentuan waktu dan biaya serta alur pengembangan.

#### 2. *Design*

Perancangan Tahap perencanaan secara sederhana dengan alat mendesain kartu *CRC* (*Class Responsibility Collaborator*) yang digunakan untuk pemetaan kelaskelas yang akan diguanakna pada diagram *UML*.

### 3. *Coding*

Pengkodean Hal utama dalam pengembangan menggunakan *XP* yaitu *programming* (Proses pembuatan program melibatkan 2 atau lebih *programmer*).

### 4. *Testing*

Pengujian Tahap ini fokus pada pengujian fitur pada aplikasi sehingga tidak ada kesalahan dan sesuai dengan proses bisnisnya.

## 2.10 Kelebihan dan kekurangan pada *Extreme Programming*

### 2.10.1 Kelebihan

Kelebihan pada penerapan metode *XP* yaitu :

1. Dalam hal *XP* menjalin komunikasi yang baik dengan klien pada pengembangan aplikasi.
2. Saling menghargai antar *developer* dan meningkatkan komunikasi.
3. Dapat menjadi pembelajaran bagi orang lain.
4. Klien mendapatkan umpan balik yang akurat mengenai aplikasi yang dibuat.
5. Dengan *XP* dapat mengubah pemikiran pelanggan terhadap aplikasi yang dibuat.
6. *Developer* tidak bekerja secara berlebihan.
7. Dengan *XP* dapat membuat keputusan yang bersifat teknik

### 2.10.2 Kekurangan

Kekurangan pada penerapan metode *XP* yaitu :

1. Cerita-cerita yang menunjukkan *requirements* dari pelanggan kemungkinan besar tidak lengkap sehingga *Developer* harus selalu siap dengan perubahan karena perubahan akan selalu diterima.
2. Tidak bisa membuat kode yang detail di awal (prinsip *simplicity* dan juga anjuran untuk melakukan apa yang diperlukan hari itu juga).

3. *XP* tidak memiliki dokumentasi formal yang dibuat selama pengembangan. Satu-satunya dokumentasi adalah dokumentasi awal yang dilakukan oleh *user*

### 2.11 Refrensi Jurnal yang terkait dengan judul

Referensi Penelitian merupakan sumber referensi yang di ambil dari jurnal penelitian yang berkaitan dengan penelitian, berikut penjelasan tinjauan pustaka.

**Tabel 2.5** Referensi Jurnal

No	Judul	Peneliti	Tahun	Deskripsi
1	<i>E-marketplace</i> Original Clothing Indonesia Berbasis <i>Web</i>	Agus Ramdhani Nugraha , Aneu Yulianeu	2018	Tujuan dari perancangan sistem informasi <i>E-marketplace</i> original clothing Indonesia berbasis <i>web</i> ini adalah untuk memudahkan para pemilik clothing untuk memasarkan paketnya serta memudahkan para konsumen untuk membeli paket clothing yang asli dan menghindari penipuan.
2	SistemI Informasi <i>Marketplace</i> Penyewaan Kendaraan Berbasis <i>Website</i> Di Nusa Penida, Bali	Bagus Putu Wahyu Nirmala , Nengah Widya Utami , Bagus Made Sabda	2020	Pulau Bali merupakan salah satu tujuan destinasi wisata yang sangat populer di Indonesia. Salah satu destinasi wisata alam yang populer yang ada di pulau Bali saat ini adalah Nusa Penida yang memiliki potensi untuk di kembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk

				membuat sebuah aplikasi <i>e-tourism</i> yang berupa sistem informasi <i>marketplace</i> penyewaan kendaraan berbasis <i>website</i> ini dapat di akses secara luas oleh masyarakat melalui halaman <i>website</i>
3	Sistem Informasi <i>Marketplace</i> Penyewaan Kamera Berbasis <i>Web</i>	Prima Prasetya Simeon, Uminingsih , Nuniek Herawati	2022	Kebutuhan kamera yang bagus untuk mendokumentasi kegiatan di masyarakat semakin meningkat.. Sementara harga kamera yang cukup mahal namun ada beberapa kalangan yang penggunaanya hanya sesasat saja , maka dari pada membeli lebih baik menyewa. Hal ini membuka peluang bisnis untuk menyediakan toko persewaan kamera . Untuk memudahkan dan memuaskan konsumen dalam hal mencari tempat persewaan dengan kategori kamera dan harga sewa yang sesuai keinginan konsumen maka dibuat system informasi persewaan yang menampung banyak <i>reseler</i> kamera berbasis <i>web</i> yang dapat diakses secara luas
4	Merancang E- katalog Berbasis Website sebagai Media Informasi	Deppi Linda	2016	Perpustakaan merupakan salah satu tempat sumber ilmu sangat penting biasa berada di sekolah-sekolah, universitas, perguruan tinggi. Badan

	<p>pada Badan Perpustakaan Arsip dan Dokumentasi Daerah (BPAD) Lampung</p>		<p>Perpustakaan Arsip dan Dokumentasi Daerah Lampung (BPAD) merupakan Perpustakaan daerah yang sangat penting keberadaannya bagi masyarakat kota Bandar Lampung sebagai pusat referensi buku dan juga faktor penting di dalam penunjang transformasi antara sumber ilmu (koleksi) dengan pencari ilmu (pengunjung). permasalahan yang sering terjadi dilapangan, e-katalog hanya dapat dilihat langsung diperpustakaan bersifat konvensional, dalam arti pengunjung harus datang ke perpustakaan untuk mencari judul yang dibutuhkan serta mencari tahu persediaan buku ada atau tidak</p>
--	--	--	--