

Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience

Setiawansyah¹, Qadhli Jafar Adrian², Rilo Nur Devija³

¹S1 Informatika, Universitas Teknokrat Indonesia, Lampung, Indonesia

^{2,3}S1 Sistem Informasi, Universitas Teknokrat Indonesia, Lampung, Indonesia

e-mail: ¹setiawansyah@teknokrat.ac.id, ²qadhliadrian@teknokrat.ac.id, ³rilodevija08@gmail.com

Abstrak

Perpustakaan di SMP N 5 Bandar Lampung merupakan Perpustakaan Sekolah Menengah Pertama yang telah memiliki tenaga pengelola perpustakaan serta jumlah koleksi buku sesuai standar perpustakaan, serta memiliki sarana dan prasarana perpustakaan yang memadai. Siswa dan siswi telah diwajibkan menjadi anggota perpustakaan sekolah untuk mendukung proses pembelajaran. Namun proses pelayanan data peminjaman dan pengembalian buku yang dilakukan saat ini masih secara konvensional yaitu semua pendataan administrasi perpustakaan dalam peminjaman dan pengembalian buku masih ditulis didalam buku, dan saat mencari data yang dibutuhkan harus membuka perhalaman buku. Penerapan sistem informasi administrasi perpustakaan menggunakan user experience design ini pengguna dapat lebih memahami dan mudah dalam penggunaan aplikasi yang dibuat untuk memaksimalkan kinerja staff perpustakaan, kepala sekolah, serta siswa dalam mengelola administrasi perpustakaan. Perancangan sistem informasi administrasi perpustakaan menggunakan user experience design pada SMP Negeri 5 Bandar Lampung menggunakan metode user centered design mempunyai 5 tahapan yaitu Empethized, Define Problem Statements, Indentation, dan Prototype sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam sistem informasi administrasi perpustakaan berdasarkan user experience design yang dilakukan. Hasil pengujian kriteria Model DeLone dan McLean untuk kesuksesan sistem informasi sebesar 84,31% dengan hasil kriteria yaitu Sangat Baik.

Kata kunci: *Delone and McLean, Sistem Informasi, User Centered Design, User Experience*

Abstract

The library at SMP N 5 Bandar Lampung is a junior high school library that has library management staff and the number of book collections according to library standards, and has adequate library facilities and infrastructure. Students and students are required to become members of the school library to support the learning process. However, the process of borrowing and returning books currently carried out is still conventional, that is, all library administration data collection in borrowing and returning books is still written in the book, and when looking for the required data, you must open the book page. Application of library administration information systems using this user experience design, users can better understand and easily use applications that are made to maximize the performance of library staff, school principals, and students in managing library administration. The design of the library administration information system using the user experience design at SMP Negeri 5 Bandar Lampung using the user centered design method has 5 stages, namely Empethized, Define Problem Statements, Indentation, and Prototype in accordance with the needs of users in the library administration information system based on the user experience design undertaken. The results of testing the criteria for the DeLone and McLean Model criteria for the success of the information system were 84.31% with the criteria being Very Good.

Keywords: *Delone and McLean, Information System, User Centered Design, User Experience*

1. Pendahuluan

Teknologi informasi sangat berperan dalam aktivitas manusia begitu besar sehingga teknologi informasi telah menjadi fasilitator utama bagi kegiatan-kegiatan bisnis, memberikan andil yang begitu besar[1] terhadap perubahan-perubahan yang mendasar pada struktur, operasi dan manajemen organisasi sesuai dengan fungsi yaitu untuk menangkap informasi (*capture*), untuk pengolahan informasi (*processing*), untuk menghasilkan informasi (*generating*), untuk penyimpanan informasi (*storage*), untuk pencari kembali informasi (*retrival*), dan untuk transmisi informasi (*transmission*)[2][3]. Salah satunya menerapkan teknologi informasi tersebut pada bagian perpustakaan sekolah agar dapat melakukan pengolahan data dan informasi secara *real time* [4].

Perpustakaan di SMP Negeri 5 Bandarlampung merupakan Perpustakaan Sekolah Menengah Pertama yang telah memiliki tenaga pengelola perpustakaan memiliki jumlah koleksi buku sesuai standar perpustakaan, serta memiliki sarana dan prasarana yang memadai. Siswa dan siswi telah diwajibkan menjadi anggota perpustakaan sekolah karena untuk meteri dari pembelajaran menggunakan sumber yang ada pada perpustakaan, sehingga pihak sekolah mewajibkan siswa dan siswi menjadi anggota perpustakaan.

Alur peminjaman buku pada perpustakaan, yaitu siswa memilih buku yang akan dipinjam, selanjutnya buku tersebut diberikan kepada petugas perpustakaan untuk dicatat dalam buku induk perpustakaan. Pada saat akan mengembalikan buku siswa memberikan buku kepada petugas perpustakaan dan petugas melakukan validasi untuk melihat tanggal pengembalian dan tanggal peminjaman dan menghitung apakah siswa terlambat dalam mengembalikan buku. Permasalahan pertama yang terjadi pada sistem administrasi perpustakaan, yaitu pencatatan data administrasi peminjaman dan pengembalian buku masih dilakukan secara manual dengan dicatat pada buku induk perpustakaan. Permasalahan kedua, yaitu proses peminjaman buku yang dilakukan siswa, petugas harus mencari terlebih dahulu buku yang akan dipinjam apakah tersedia dalam perpustakaan. Permasalahan selanjutnya adalah petugas harus menghitung selisih antara tanggal pengembalian dan tanggal peminjaman, jika melebihi batas waktu peminjaman maka petugas akan memberikan denda akibat keterlambatan dalam pengembalian buku. Selain itu, sulitnya mencari informasi data pengembalian yang akan dilakukan oleh siswa, sehingga membutuhkan sebuah sistem informasi yang bermanfaat bagi pengguna[5][6].

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan maka penelitian ini memberikan solusi dalam pengembangan sistem informasi administrasi perpustakaan menggunakan *user experience design* [7]. *User experience design* merupakan sebuah pendekatan untuk memberikan jawaban dari permasalahan pengguna dengan mengutamakan kepuasan pengguna dalam merancang aplikasi[8]. Metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi, menemukan kebutuhan, dan kesulitan dari para pengguna, agar dapat memahami desain aplikasi yang dibuat serta untuk meningkatkan kualitas dan membuat desain aplikasi agar bisa menjadi lebih baik dan sesuai dengan keinginan dari para target pengguna [9] [7].

Penerapan sistem informasi administrasi perpustakaan menggunakan *user experience design* ini pengguna dapat lebih memahami dan mudah dalam penggunaan aplikasi[10] yang dibuat untuk memaksimalkan kinerja petugas perpustakaan dalam mengelola administrasi perpustakaan yaitu proses pendataan data buku, proses peminjaman buku, proses pengembalian buku dan pendataan jumlah pengunjung perpustakaan. Serta diharapkan dapat menghasilkan aplikasi dengan desain yang lebih modern, *user friendly* dan *responsive* ketika dipergunakan[11].

2. Kajian Pustaka

2.1. Penelitian Terdahulu

Terdapat dua penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian ini. Penelitian pertama, yaitu "Perancangan *User Experience* dengan Menggunakan Metode *Human Centered Design* Untuk Aplikasi Info Calon Anggota Legislatif 2019". Penelitian tersebut menghasilkan rancangan aplikasi berupa *prototype* dan rekomendasi rancangan untuk perbaikan rancangan aplikasi pada pengembangan selanjutnya [12]. Penelitian kedua, yaitu "Desain *User Interface* dan *User Experience Mobile App* Kuysedekah.Id". Penelitian ini menghasilkan model *design thinking* dalam tahap pengembangan menggunakan prototipe yang menghasilkan prototipe Kuysedekah.id. Kuysedekah.id memiliki *User Experience* yang baik [13].

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan, yaitu menggunakan metode *user centered design* untuk merancang sistem administrasi perpustakaan sehingga pengguna akan lebih memahami dengan sistem yang akan dibuat karena pengguna terlibat secara langsung dalam proses pengumpulan kebutuhan dan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi lain yang sering digunakan.

2.2. *User Experience Design*

Sistem informasi merupakan proses mengumpulkan dan memproses data-data transaksi dan mengkomunikasikan data menjadi informasi untuk pengambilan keputusan[14]. *User Experience Design* (UXD) merupakan proses pengembangan suatu produk untuk meningkatkan kepuasan pengguna dengan suatu produk dengan meningkatkan kegunaan, aksesibilitas, dan kepuasan yang disediakan dalam interaksi dengan produk atau aplikasi [8]. Faktor utama dalam kesuksesan pengembang aplikasi tergantung pada *User experience* yang pengguna rasakan, maka dari itu sangat penting untuk menjadikan hal tersebut sebagai prioritas dalam mengembangkan desain[15]. Cara ini mampu membuat desain anda terlihat rapi, *simple*, intuitif, fleksibel, dan menarik serta memberikan pengalaman berbeda kepada pengguna produk atau jasa kamu dan membuat kamu terlihat unik dihadapan pesaing lain[16].

3. Metode Penelitian

3.1. *Metode User Centered Design*

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu *user centered design* adalah Metode dalam perancangan yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Rancangan aplikasi yang dikembangkan melalui UCD akan dioptimalkan dan fokusnya akan ditempatkan pada kebutuhan pengguna akhir, sehingga diharapkan aplikasi yang akan mengikuti kebutuhan pengguna, dan pengguna dapat menggunakan aplikasi tersebut tanpa mengubah perilakunya.

1. *Empethized*

Dalam tahapan ini penulis mengerti permasalahan yang ada. Permasalahan yang muncul menurut wawancara yang dilakukan pada rabu 1 april 2020 yaitu penulisan dalam membuat laporan masih sangat lama serta setiap transaksi yang dilakukan diperpustakaan masih dicatat dalam buku besar. Petugas perpustakaan setiap akhir semester melakukan perekapan atau laporan yang akan diberikan kepada kepala sekolah SMPN 5 Bandar Lampung. Data yang diberikan terkadang kurang efisien serta kurang akurat dalam pencatatan laporan ada saja data yang terselip dikarenakan data masih tercampur dalam satu buku besar. Anak murid yang meminjam buku pun terkadang lupa mengembalikan buku dan mendapatkan denda. Oleh karena itu sang

penulis memiliki ide untuk membuat aplikasi yang dapat memudahkan petugas perpustakaan dan kepada pemimpin dengan mudah melihat laporan tanpa harus menunggu akhir semester.

2. *Define Problem Statements*

Dalam tahapan ini penulis harus memiliki data siapa saja yang akan menggunakan aplikasi itu nanti nya. Berikut adalah data riwayat yang akan menggunakan aplikasi nantinya atau yang sering disebut dengan persona. Tabel persona dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Persona Pengguna Aplikasi

Nama Pengguna	Teknologi Yang Sering Digunakan
Kepala Sekolah	a. Aplikasi Desktop Penggunaan aplikasi desktop sering digunakan dengan persentase penggunaan yaitu 65%. b. Aplikasi Web Penggunaan aplikasi web sering digunakan dengan persentase penggunaan yaitu 85%. c. Smartphone Penggunaan smartphone sering digunakan dengan persentase penggunaan yaitu 75% d. Sosial Media Penggunaan aplikasi social media sering digunakan dengan persentase penggunaan yaitu 90%.
Petugas Perpustakaan	a. Aplikasi Desktop Penggunaan aplikasi desktop sering digunakan dengan persentase penggunaan yaitu 60%. b. Aplikasi Web Penggunaan aplikasi web sering digunakan dengan persentase penggunaan yaitu 85%. c. Smartphone Penggunaan smartphone sering digunakan dengan persentase penggunaan yaitu 75% d. Sosial Media Penggunaan aplikasi social media sering digunakan dengan persentase penggunaan yaitu 90%.
Siswa	a. Aplikasi Desktop Penggunaan aplikasi desktop sering digunakan dengan persentase penggunaan yaitu 45%. b. Aplikasi Web Penggunaan aplikasi web sering digunakan dengan persentase penggunaan yaitu 65%. c. Smartphone Penggunaan smartphone sering digunakan dengan persentase penggunaan yaitu 85% d. Sosial Media Penggunaan aplikasi social media sering digunakan dengan persentase penggunaan yaitu 90%.

3. *Indentation*

Dalam tahapan ini *indentation* dari penulis yaitu dengan dibuatkannya aplikasi sistem informasi administrasi perpustakaan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada perpustakaan. Diharapkan dalam pembuatan aplikasi ini dapat membantu kegiatan sekolah SMPN 5 Bandar Lampung.

4. *Prototype*

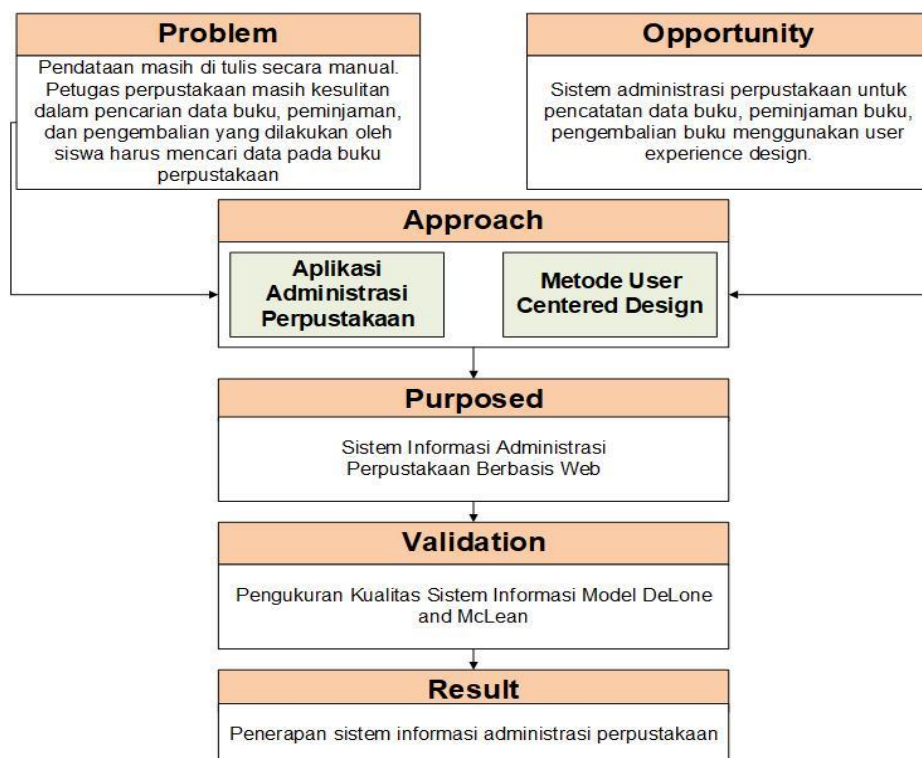
Dalam tahapan ini penulis membagikan desain yang dibuat untuk aplikasi berdasarkan pengguna. Desain aplikasi berdasarkan pengguna dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Desain Tampilan Aplikasi

Nama Pengguna	Desain Aplikasi Yang Akan Digunakan
Kepala Sekolah	Halaman <i>Login</i> , Halaman <i>Dashboard</i> , Halaman Cetak Laporan.
Petugas Perpustakaan	Halaman <i>Login</i> , Halaman <i>Dashboard</i> , Halaman Data Buku, Halaman Data Siswa, Halaman Data Peminjaman, Halaman Data Pengembalian, Halaman Cetak Laporan
Siswa	Halaman <i>Dashboard</i> , Halaman Pencarian Data Buku, Halaman Data Pengunjung,

3.2. *Kerangka Penelitian*

Kerangka penelitian adalah suatu rancangan alur sebuah penelitian yang terstruktur disampaikan melalui gambar yang berurutan sesuai dengan tahapan apa saja yang akan dilakukan dalam melakukan suatu penelitian[17]. Adapun kerangka penelitian yang digunakan secara keseluruhan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Beberapa tahapan dalam penelitian ini, yaitu:

1. *Problem*
Masalah yang ditemukan pada sekolah SMP Negeri 5 Bandar Lampung, yaitu Pendataan masih ditulis secara manual. Petugas kesulitan mengetahui stok buku, serta saat mencari data harus membuka perhalaman buku. Proses tersebut menyebabkan lambatnya dalam pencarian data.
2. *Opportunity*
Kesempatan yang dimaksud adalah dengan melakukan pengamatan dengan sistem yang berjalan sesuai dengan aplikasi yang akan dibangun. Berdasarkan rencana yang akan dilakukan maka akan dibuatkan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan menggunakan model desain *User Experience*.
3. *Approach*
Pendekatan dalam penelitian adalah cara yang dilakukan penulis untuk menerapkan sistem yang digunakan dalam penelitian. Penulis menerapkan sistem penyimpanan buku peminjaman buku dan pengembalian buku pada SMP Negeri 5 Bandarlampung, yang akan dibangun berbasis aplikasi, dengan model desain *User Experience* menggunakan metode *user centered design*[18]. Pada tahapan ini dilakukan identifikasi berdasarkan masalah yang akan diangkat mengenai sistem penyimpanan buku peminjaman buku dan pengembalian buku pada SMP Negeri 5 Bandarlampung. Berdasarkan hasil wawancara yang didapat belum adanya data penyimpanan buku peminjaman buku dan pengembalian.
4. *Purposed*
Usulan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah merancang dan membuat aplikasi Administrasi Perpustakaan. Dengan mengusulkan perancangan dan pembuatan aplikasi, diharapkan dapat membantu Sekolah SMP Negeri 5 Bandar Lampung dalam melakukan penyimpanan buku peminjaman buku dan pengembalian buku pada SMP Negeri 5 Bandarlampung.
5. *Validation*
Pengujian dilakukan dengan menggunakan pengujian kesuksesan sistem informasi menggunakan model DeLone and McLean[19]. Pengujian ini akan dilakukan kepada admin dan siswa perpustakaan.
6. *Result*
Hasil dari penelitian ini adalah Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan menggunakan model desain *User Experience* yang nantinya dikelola oleh admin yang akan menghasilkan data dan laporan dari siswa yang meminjam buku serta mengembalikan buku.

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari sistem informasi administrasi perpustakaan menggunakan model desain *user experience* pada SMP Negeri 5 Bandarlampung adalah merancang kebutuhan pengguna dengan menggunakan tahapan *user centered design*.

4.1. Analisis Kebutuhan Fungsional

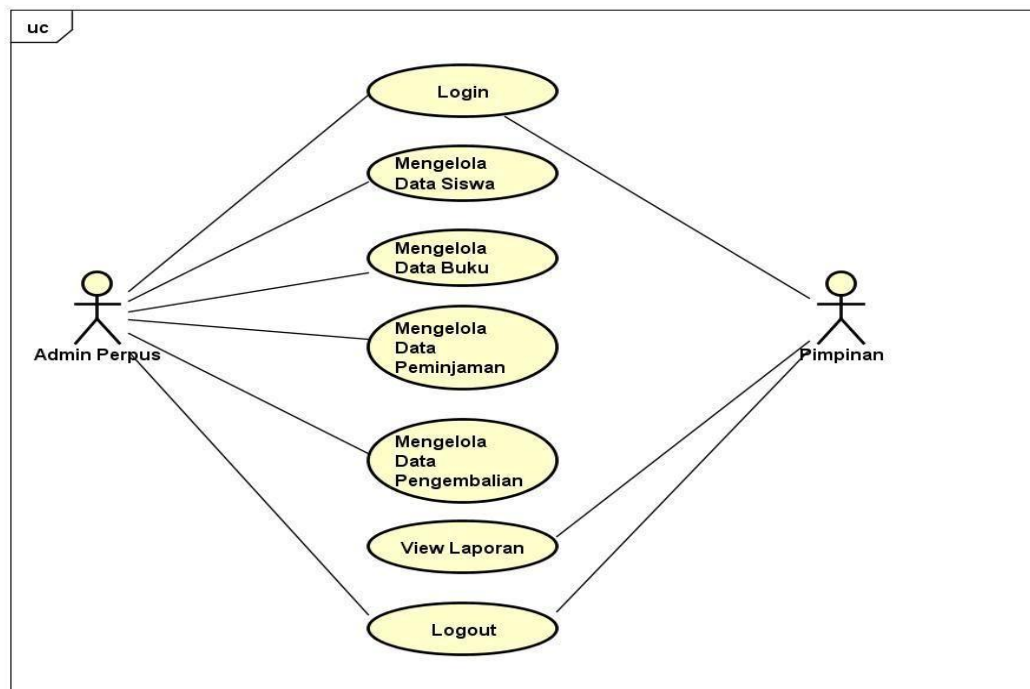
Tahapan analisis kebutuhan fungsional ini diperlukan untuk mengindikasikan apa saja yang dibutuhkan dan diinginkan sistem oleh pengguna dari Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan menggunakan model desain *User Experience* pada SMP Negeri 5 Bandarlampung. Adapun kebutuhan fungsional adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat melakukan *login*.
- 2) Dapat mengelola data siswa.

- 3) Dapat mengelola data buku.
- 4) Dapat mengelola data peminjaman buku.
- 5) Dapat Mengelola pengembalian buku.
- 6) Dapat mengelola laporan.
- 7) Dapat melakukan *logout*.

4.2. Use Case Diagram

Usecase diagram pada penerapan sistem informasi administrasi perpustakaan menggunakan model desain *user experience*. *Usecase* dapat dilihat pada Gambar 2



Gambar 2. Use Case Diagram

4.3. Desain User Interface Aplikasi

Sistem memiliki menu *login* untuk admin. Pada menu ini admin harus memasukkan *username* dan *password* untuk masuk ke halaman awal sistem. Halaman *login* terdapat pada gambar 3.

Library building image

Login Aplikasi Perpustakaan

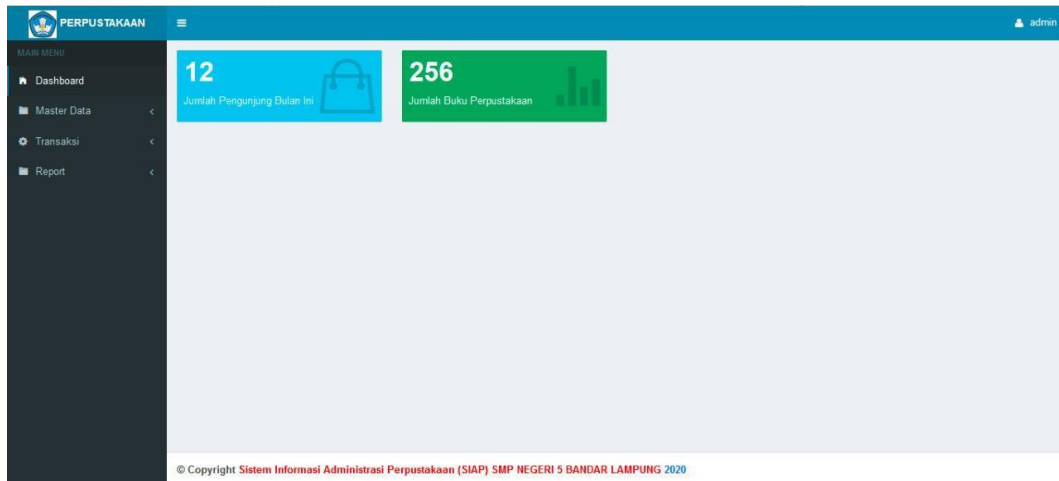
Username

Password

Masuk

Gambar 3. Halaman *Login*

Halaman *dashboard* atau halaman awal ini sistem menyediakan informasi data mengenai jumlah pengunjung bulan ini dan jumlah buku perpustakaan. Halaman *Dashboard* terdapat pada gambar 4.



Gambar 4. Halaman *Dashboard*

Halaman data peminjaman berisi informasi tentang semua anggota perpustakaan yang telah melakukan peminjaman buku. Pada halaman ini admin dapat menambah, mengganti serta mencetak data peminjaman buku. Halaman data peminjaman terdapat pada gambar 5.

The screenshot shows the 'Data Peminjaman Buku' (Book Borrowing Data) page. It features a table with columns for 'No.', 'Nomor Peminjaman', 'Tanggal', 'NIS', 'Nama Siswa', 'Kode Buku', 'Nama Buku', 'Tanggal kembali', 'Jumlah Pinjam', and 'Aksi'. A single entry is visible: No. 1, Nomor Peminjaman P-00001, Tanggal 2020-02-03, NIS 1111, Nama Siswa Budi, Kode Buku 1112, Nama Buku Buku Olahraga, Tanggal kembali 2020-02-07, and Jumlah Pinjam 2. The 'Aksi' column contains a red 'Hapus' button. The page includes a search bar, a 'Data Peminjaman Baru' button, and pagination controls showing 'Showing 1 to 1 of 1 entries'.

No.	Nomor Peminjaman	Tanggal	NIS	Nama Siswa	Kode Buku	Nama Buku	Tanggal kembali	Jumlah Pinjam	Aksi
1	P-00001	2020-02-03	1111	Budi	1112	Buku Olahraga	2020-02-07	2	Hapus

Gambar 5. Halaman Data Peminjaman

Halaman tambah data peminjaman berfungsi untuk melakukan peminjaman buku. Pada halaman ini admin dapat menambah data peminjaman buku. Halaman data peminjaman terdapat pada gambar 6.

Gambar 6. Halaman Tambah Data Peminjaman

Halaman data peminjaman berisi informasi tentang semua anggota perpustakaan yang telah melakukan pengembalian buku. Pada halaman ini admin dapat menambah, mengganti serta mencetak data pengembalian buku. Halaman data pengembalian terdapat pada gambar 7.

No.	Nomor Peminjaman	Tanggal	NIS	Nama Siswa	Kode Buku	Nama Buku	Tanggal kembali	Jumlah Pinjam	Aksi
1	P-00001	2020-02-03	1111	Budi	1112	Buku Olahraga	2020-02-07	2	Hapus

Gambar 7. Halaman Data Pengembalian

Halaman tambah data pengembalian berfungsi untuk melakukan pengembalian buku. Pada halaman ini admin dapat menambah data pengembalian buku. Halaman data pengembalian terdapat pada gambar 8.

Gambar 8. Halaman Tambah Data Pengembalian

4.4. Pengujian Sistem

Pengujian sistem informasi administrasi perpustakaan menggunakan model *design user experience* pada SMP Negeri 5 Bandarlampung menggunakan model DeLone dan McLean untuk menguji kesuksesan sistem informasi. Pengujian kualitas informasi dari prototype dengan model DeLone and McLeon akan memaparkan hasil kualitas informasi berdasarkan masing-masing kriteria yaitu Kualitas Informasi (KI), Kualitas Sistem (KS), Kualitas Layanan (KL), Penggunaan (P), dan Kepuasan Pelanggan (KP). Selain itu juga pengujian ini akan dipaparkan hasil keseluruhan kualitas prototype yang dibuat, berdasarkan tanggapan 3 responden dari pengguna yaitu kepala sekolah, petugas perpustakaan, dan siswa yang telah mengisi kuisisioner dan diukur dengan rumus pada persamaan (1) :

$$\%SkorTotal = \frac{skorAktual}{skorIdeal} \times 100 \% \quad (1)$$

Keterangan :

Skor aktual adalah jawaban seluruh responden atas kuisisioner yang telah diajukan

Skor ideal adalah jawaban tertinggi atau semua responden diasumsikan memilih jawaban tertinggi

Hasil perhitungan total skor dari pengujian akan ditentukan kriteria hasil tanggapan responden. Kriteria persentase tanggapan responden dapat dilihat pada tabel 3 berikut :

Tabel 3. Kriteria Presentase Tanggapan Responden

Jumlah Skor	Kriteria
20,00 % - 36,00 %	Tidak Baik
36,01 % - 52,00 %	Kurang Baik
52,01 % - 68,00 %	Cukup
68,01 % - 84,00 %	Baik
84,01 % - 100 %	Sangat Baik

Hasil pengujian *prototype* dengan menggunakan model DeLone and McLeon dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pengujian DeLone and McLean

No	Aspek / Kriteria	Skor Aktual	Skor Ideal
1	Kualitas Informasi (<i>Information Quality</i>) Meliputi Aspek Kelengkapan (<i>completeness</i>), Ketepatan (<i>precision</i>), Keandalan (<i>reliability</i>), Selalu diperbaharui (<i>currency</i>), Keluaran (<i>format of output</i>)	63	75
2	Kualitas Sistem (<i>System Quality</i>) Meliputi Aspek Integrasi Sistem (<i>System Integration</i>), Waktu Respon (<i>Time to Respon</i>), Perbaikan Kesalahan (<i>Error Recovery</i>), Kenyamanan Akses (<i>Convenience of Access</i>), Bahasa (<i>Language</i>)	60	75
3	Kualitas Layanan (<i>Service Quality</i>) Meliputi Aspek Jaminan (<i>assurance</i>), Empati (<i>system empathy</i>), <i>System responsiveness</i> .	40	45
4	Penggunaan (<i>Use</i>) Meliputi Aspek Waktu harian (<i>daily used time</i>), Frekuensi penggunaan (<i>frequency of use</i>)	27	30
5	Kepuasan Pengguna (<i>Use Satisfaction</i>) Meliputi Aspek Kepuasan Informasi (<i>Repeat Purchase</i>), Kepuasan Menyeluruh (<i>Repeat Visit</i>)	25	30
Total		215	255

Berdasarkan hasil pengolahan data tanggapan responden sebanyak 3 responden berdasarkan 5 kriteria Model DeLone dan McLeone maka didapatkan hasil, yaitu:

$$\begin{aligned} \text{Hasil} &= (215/255) * 100\% \\ &= 84,31\% \end{aligned}$$

Hasil keseluruhan kriteria Model DeLone dan McLeone untuk kesuksesan sistem informasi sebesar 84,31% dengan hasil kriteria sangat baik untuk sistem informasi administrasi perpustakaan menggunakan model *user experience design* pada SMP Negeri 5 Bandar Lampung.

5. Kesimpulan

Perancangan sistem informasi administrasi perpustakaan pada SMP Negeri 5 Bandar Lampung menggunakan model *user centered design* dengan lima tahapan, yaitu *Empathized*, *Define Problem Statements*, *Indentation*, dan *Prototype*. Hasil penelitian ini sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam membuat sistem informasi administrasi perpustakaan berbasis web yang dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi pihak perpustakaan SMP 5 Bandar Lampung. Sementara itu hasil pengujian pada system yang dirancang, berdasarkan kriteria Model DeLone dan McLeone untuk kesuksesan sistem informasi berdasarkan kriteria Kualitas Informasi (*Information Quality*), Kualitas Sistem (*System Quality*), Kualitas Layanan (*Service Quality*), Penggunaan (*Use*), Kepuasan Pengguna (*Use Satisfaction*), yaitu sebesar 84,31% dengan hasil kriteria sangat baik.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih ditujukan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian pihak SMP Negeri 5 Bandarlampung yang telah memberikan kesempatan untuk penelitian, Pihak Universitas Teknokrat Indonesia yang telah memberikan dukungan dalam penelitian ini, serta LPPM Universitas Teknokrat yang telah memfasilitasi penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1] Miswanto, H. Sulistiani, and Damayanti, "Penerapan Metode Cost and Benefit Analysis dalam Pengukuran Investasi Teknologi Informasi (Studi Kasus : CV Laut Selatan Jaya) The Application Of Cost And Benefit Analysis Methods In Measuring Information Technology Investment (Case Study : Cv Laut Sel," *J. Tekno Kompak*, Vol. 14, No. 1, Pp. 54–61, 2020.
- [2] R. Indra, A. Thyo, and A. Rahman, "Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan Implementation Of Extreme Programming (XP) System Development Method in Livestock Investment Application," Vol. 8, No. 3, Pp. 272–277, 2020, Doi: 10.26418/Justin.V8i3.40273.
- [3] I. Ahmad *Et Al.*, "Penerapan Collaborative Filtering Item Based dalam Sistem," Pp. 318–323, 2018.
- [4] D. A. Megawaty, Setiawansyah, M. Bakri, and E. Damayanti, "Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa," Vol. 14, No. 2, Pp. 98–101, 2020.
- [5] Suparni and S. Budi, "Rancang Bangun Web Pendaftaran Umroh pada PT. Rihlah Semesta Abadi Cibubur," *Indones. J. Netw. Secur. Issn 2302-5700 – 2354-6654*, Vol. 7, No. 1, Pp. 19–25, 2018.
- [6] Setiawansyah, H. Sulistiani, and D. Darwis, "Penerapan Metode Agile untuk Pengembangan Online Analytical Processing (Olap) Pada Data Penjualan (Studi Kasus : Cv Adilia Lestari)," *J. Coreit*, Vol. 6, No. 1, Pp. 50–56, 2020.
- [7] L. Hardiansyah and K. Iskandar, "Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi Kasus: BP3K Kecamatan Mundu)," *J. Ilm. Intech (Information Technol. Journal) Umus*, Vol. 01, No. 01, Pp. 11–21, 2019.
- [8] M. D. Ariawan, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, "Perancangan User Interface Design Dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan," *J. Media Inform. Budidarma*, Vol. 4, No. 1, P. 161, 2020, Doi: 10.30865/Mib.V4i1.1896.
- [9] A. Purnomo, "Pengembangan User Experience (UX) Dan User Interface (UI) Aplikasi IBeauty Berbasis Android," *Jstie (Jurnal Sarj. Tek. Inform.,* Vol. 6, No. 3, Pp. 18–27, 2018, Doi: 10.12928/Jstie.V6i3.15251.
- [10] F. Yulianto, F. Yulianto, Y. T. Utami, and I. Ahmad, "Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C untuk Anak Usia Dini," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.,* Vol. 7, No. 3, P. 242, 2019, Doi: 10.23887/Janapati.V7i3.15554.
- [11] I. Kurniawan, Setiawansyah, and Nuralia, "Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan Pahlawan Indonesia Dengan Marker," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, Vol. 1, No. 1, Pp. 9–16, 2020.
- [12] Y. Firantoko, H. Tolle, and H. M. Az-Zahra, "Perancangan User Experience dengan Menggunakan Metode Human Centered Design untuk Aplikasi Info Calon Anggota Legislatif 2019," Vol. 3, No. 3, Pp. 2798–2806, 2019.
- [13] M. Ahsan, W. Arianto, and R. T. Murdani, "Desain User Interface dan User Experience Mobile App Kuysedekah . Id," Vol. 10, Pp. 109–114, 2020.
- [14] Y. Wulandari and H. Sulistiani, "Rancang Bangun Aplikasi Presensi SMS Gateway Berbasis Web dengan Framework Codeigniter pada," Vol. 1, No. 1, Pp. 43–50, 2020.

-
- [15] P. Permata and W. Destaria, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Kalkulus," *Union J. Pendidik. Mat.*, Vol. 6, No. 3, Pp. 277–286, 2018.
- [16] S. Maulida, F. Hamidy, and A. D. Wahyudi, "Monitoring Aplikasi Menggunakan Dashboard untuk Sistem Informasi Akuntansi Pembelian dan Penjualan," *J. Tekno Kompak*, Vol. 14, No. 1, Pp. 47–53, 2020.
- [17] D. Darwis, A. Ferico Octaviansyah, H. Sulistiani, and R. Putra, "Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pencarian Puskesmas di Kabupaten Lampung Timur," *J. Komput. Dan Inform.*, Vol. 15, No. 1, Pp. 159–170, 2020.
- [18] A. Nadaa Aniesiyah, H. Tolle, and H. Muslimah Az-Zahra, "Perancangan User Experience Aplikasi Pelaporan Keluhan Masyarakat Menggunakan Metode Human-Centered Design," *Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, Vol. 2, No. 11, P. 172, 2018.
- [19] B. Gezici, A. Tarhan, and O. Chouseinoglou, "Internal and External Quality In The Evolution of Mobile Software: An Exploratory Study In Open-Source Market," *Inf. Softw. Technol.*, Vol. 112, Pp. 178–200, 2019, Doi: 10.1016/J.Infsoc.2019.04.002.