

Desktop-Based Library Information System Design at SMA Negeri 1 Samalantan, Bengkayang Regency

Daniel Robi Sanjaya^{1*}, Chandra Lesmana², Henny Puspitasari³
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, IKIP PGRI Pontianak

ABSTRACT: The purpose of this study was to find out how to design and build a library information system, determine the feasibility and user response after the desktop-based library information system was implemented at SMA Negeri 1 Samalantan, Bengkayang Regency. The research method used in this research is Research and Development. The research model used is ADDIE. The research was conducted by trial by media experts and practitioners as many as 4 people and 70 respondents, the research was conducted from May to June 2022. The results of this study are desktop applications in the form of splash display, apk initial display, login, registration, dashboard, student data, data teachers, book catalogues, borrowing, returns, reports, and developers. The design of this desktop - based library information system uses Java Netbeand software version 8.2 and Xampp version 8.1.2.

Keywords: Design, Library Information System, Desktop Based, Java Netbeans

Corresponding Author: danielrobisanjaya20@gmail.com

Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Desktop Pada SMA Negeri 1 Samalantan Kabupaten Bengkayang

Daniel Robi Sanjaya^{1*}, Chandra Lesmana², Henny Puspitasari³
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, IKIP PGRI Pontianak

ABSTRAK: Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana merancang dan membangun sistem informasi perpustakaan, mengetahui kelayakan dan respon pengguna setelah diimplementasikan sistem informasi perpustakaan berbasis desktop di SMA Negeri 1 Samalantan, Kabupaten Bengkayang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development. Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE. Penelitian dilakukan dengan ujicoba oleh ahli media dan praktisi sebanyak 4 orang serta responden 70 orang, penelitian dilakukan pada bulan Mei sampai Juni 2022. Hasil penelitian ini adalah aplikasi desktop berupa tampilan splash, tampilan awal apk, login, registrasi, dashboard, data siswa, data guru, katalog buku, peminjaman, pengembalian, laporan dan pengembang. Perancangan sistem informasi perpustakaan berbasis desktop ini menggunakan software Java Netbeans versi 8.2 dan Xampp versi 8.1.2.

Kata Kunci: Perancangan; Sistem Informasi Perpustakaan; Berbasis Desktop, Java Netbeans.

Submitted: 4 July; Revised: 19 July; Accepted: 26 July

Corresponding Author: danielrobisanjaya20@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi seharusnya memberikan dampak dalam pengelolaan perpustakaan serta teknologi informasi juga bisa mendukung ketersediaan berita yang terintegrasi sebagai upaya membangun aneka macam kemudahan-kemudahan dalam melakukan seluruh penginputan data yang terdapat di perpustakaan, misalnya proses registrasi anggota baru, pencarian buku, peminjaman buku serta pengembalian buku perpustakaan. Perpustakaan berkembang pesat dan dinamis, saat ini sistem manual dikatakan tidak mencukupi untuk menangani beban kerja. Pengelolaan data yang masih tradisional juga menghambat proses pembuatan laporan karena memerlukan waktu yang lama dalam melakukan rekap data. Menurut Rosita Cahyaningtyas (2015:17) sistem informasi perpustakaan merupakan perangkat lunak yang didesain khusus untuk mempermudah pendataan koleksi perpustakaan, katalog, data anggota atau peminjam, transaksi dan sirkulasi koleksi perpustakaan.

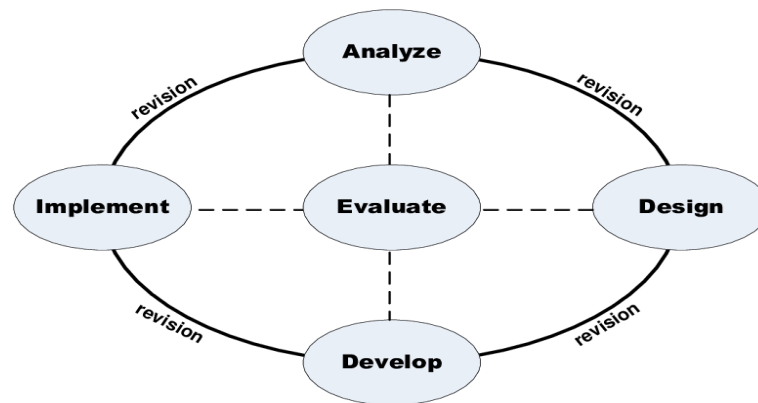
Berdasarkan Observasi yang pernah dilakukan pada Senin, 31 Januari 2022 di SMA Negeri 1 Samalantan yaitu dengan narasumber Kepala Sekolah dan Kepala Perpustakaan SMA Negeri 1 Samalantan, bahwa diperoleh perpustakaan di SMA Negeri 1 Samalantan masih terdapat kendala dalam pengelolaan di perpustakaan tersebut seperti proses pendaftaran anggota baru, pencarian buku, peminjaman buku, pengembalian buku, serta pembuatan laporan perpustakaan yang semua proses tersebut masih dilakukan secara tradisional atau secara manual dengan pencatatan kedalam buku inventaris.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Farizqiyati (2022) dengan judul "Sistem Informasi Peminjaman Buku Perpustakaan Berbasis Desktop". Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan sistem informasi ini dapat membantu jalannya proses pelayanan di Perpustakaan SD Muhammadiyah Lamongan. Tujuannya tidak hanya memudahkan pengunjung dan tenaga pustakawan, namun juga meningkatkan kualitas perpustakaan dan menarik peminat untuk datang ke perpustakaan serta memberi rasa nyaman. Serta penelitian yang dilakukan oleh Revael Yos Panjaitan (2020) dengan judul "Perancangan Aplikasi Perpustakaan Berbasis Desktop Di Smp Negeri 01 Citeureup". Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi ini dapat membantu proses pencatatan pendaftaran dan peminjaman buku, pengembalian buku dan membantu mempercepat proses pembuatan laporan dengan cepat.

Dalam memberikan informasi yang tepat dan relevan serta akurat. Untuk meningkatkan mutu informasi, serta untuk mencapai suatu sasaran diperlukan suatu pengembangan sistem informasi. Pengembangan sistem informasi ini dilakukan karena adanya masalah-masalah yang timbul pada sistem yang lama, untuk meraih kesempatan yang ada dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sehingga bisa memberikan informasi yang cepat tanpa mengabaikan mutunya. Selaras dengan permasalahan tersebut, maka akan dibuatlah sistem informasi perpustakaan yang bisa memudahkan pustakawan dalam pengelolaan perpustakaan di SMA Negeri 1 Samalantan.

TINJAUAN PUSTAKA

Rancangan penelitian/pengembangan yang digunakan adalah pengembangan berbasis desktop karena mengacu pada produk dan layanan pada sistem informasi berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan kepuasan pelayanan perpustakaan seperti pendaftaran anggota, pencarian buku, peminjaman buku maupun pengembalian buku di perpustakaan serta pembuatan laporan. Maka model yang digunakan dalam prosedur ini adalah model pengembangan ADDIE. Menurut Robert Maribe Branch (2009) dalam Sugiyono (2019:38) menjelaskan bahwa “Model ADDIE merupakan mengembangkan Instructional Design (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Hal ini dapat digambarkan seperti gambaran rancangan ADDIE berikut.



Gambar 1. Model Rancangan Pengembangan ADDIE

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research And Development) yang dimaksud dengan penelitian dan pengembangan atau Research And Development (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Sugiyono (2019:30) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Bentuk rancangan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE dari Sugiyono yang mengadaptasi dari Robert Maribe Branch (2009). Menurut Robert Maribe Branch (2009) dalam Sugiyono (2019:38) menjelaskan bahwa “Model ADDIE merupakan mengembangkan Instructional Design (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.

Subjek dalam penelitian meliputi subjek pengembangan dimana subjek dalam pengembangan ini terdiri dari dua subjek. Subjek pertama adalah ahli media dan subjek kedua adalah ahli praktisi yang berjumlah 4 orang untuk

menghitung skala kecilnya. Kemudian subjek uji coba produk yang terdapat dalam penelitian ini adalah menguji coba produk dengan sasaran pengunjung perpustakaan (siswa/guru) 2 jurusan yang diwakili 5/6 responden yaitu siswa terdiri dari 2/3 laki-laki dan 2/3 perempuan pada setiap kelas X, XI IPA dan IPS dengan total 53 orang serta guru di SMA Negeri 1 Samalantan yang berjumlah 17 orang. Prosedur pengujian penelitian yang dilakukan adalah model pengembangan ADDIE yang meliputi analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Tujuan dari tahapan ini untuk mengetahui bagaimana merancang dan membangun sistem informasi perpustakaan, mengetahui kelayakan sistem informasi perpustakaan, dan mengetahui respon pengguna setelah diimplementasikan sistem informasi perpustakaan berbasis desktop. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: 1) Komunikasi Langsung, 2) Komunikasi Tidak Langsung, 3) Dokumentasi. Sedangkan alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah: 1) Wawancara tidak terstruktur, 2) Angket/Kuesioner, 3) Dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Deskriptif Persentase, analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui respon pustakawan, guru dan siswa setelah diimplementasikan sistem informasi perpustakaan berbasis desktop. Analisis deskriptif persentase merupakan metode yang digunakan untuk mendeskripsikan masing-masing variabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Samalantan, dari bulan Mei 2022 sampai dengan bulan Juni 2022. Perancangan sistem informasi perpustakaan melalui tahap-tahap dalam model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Pada tahap analisis, peneliti melibatkan 2 orang yaitu kepala Sekolah dan kepala perpustakaan SMA Negeri 1 Samalantan. Desain perancangan perpustakaan ini yaitu berbentuk Use Case Diagram, flowchart, Context Diagram, DFD, ERD, dan User Interface. Tahap pengembangan ini menggunakan software Java Netbeans Versi 8.2, XAMPP Versi 8.1.2, Browser (Chrome), dan Adobe Photoshop CS6, dan kemudian di validasi oleh 2 ahli media yaitu dosen Prodi Pendidikan Teknologi Informasi dan 2 ahli praktisi yaitu Pustakawan Daerah Provinsi Kalimantan Barat dan Pustakawan SMA Negeri 1 Samalantan. Tahapan implementasi dilakukan dengan uji coba skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 2 ahli media dan 2 ahli praktisi sedangkan uji coba skala besar dilakukan terhadap responden siswa kelas X, XI dan Guru SMA Negeri 1 Samalantan yang berjumlah 70 orang. Berikut ini adalah hasil dari tahapan-tahapan tersebut:

Analysis

Tahapan analisis pada penelitian ini terdiri dari analisis kebutuhan produk, dan analisis kesiapan sarana dan prasarana, yang dilakukan dengan melakukan wawancara dengan kepala Sekolah dan kepala perpustakaan SMA Negeri 1 Samalantan. Analisis kebutuhan produk dilakukan untuk mengetahui kebutuhan untuk produk yang akan dibuat. Sedangkan analisis kesiapan sarana dan prasarana dilakukan untuk mengetahui produk yang telah dibuat perlu

tersedianya sarana dan prasarana yang memadai seperti tersedianya laptop/komputer.

Design

Pada tahap design akan dirancang petunjuk instruksional untuk memberikan gambaran aplikasi perpustakaan yang akan dibangun. Pada tahap design terdiri dari pembuaan Use Case Diagram, flowchart, Context Diagram, DFD, ERD, dan User Interface.

Development

Development merupakan tahap pengembangan dan uji coba produk dengan ahli media dan ahli praktisi, dimana hasil dari analisis dan desain yang telah dilakukan dikembangkan menjadi produk jadi. Berikut tahap pengembangan yang dilakukan:

Tampilan Splash

Tampilan splash merupakan tampilan awal saat membuat aplikasi, tampilan splash dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Tampilan Hasil Splash

Tampilan Awal Aplikasi

Tampilan awal aplikasi adalah tampilan pembuka dari system informasi perpustakaan dan untuk menuju ke menu login dan keluar aplikasi.



Gambar 3. Tampilan Hasil Awal Apk

Tampilan Login

Tampilan login untuk admin untuk menuju ke menu utama. Tampilan menu login dapat dilihat pada gambar dibawah yang terdiri dari username dan password.

Gambar 4. Tampilan Hasil Login

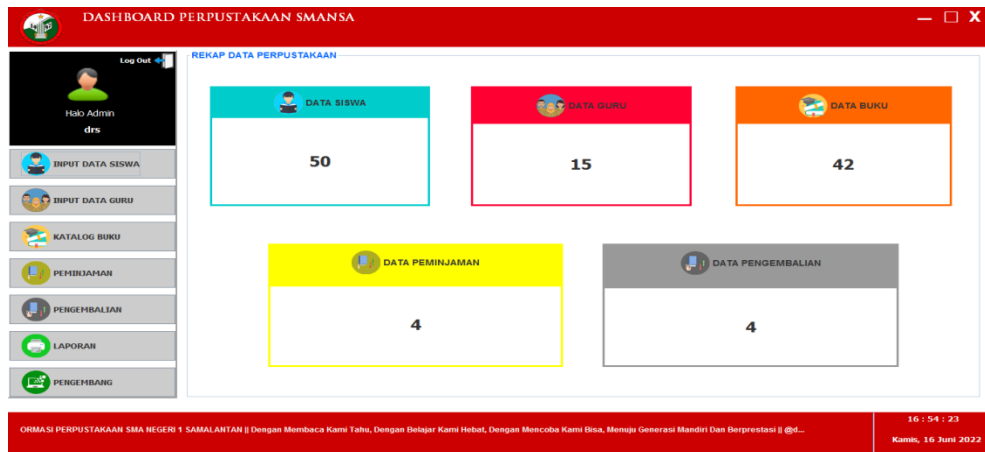
Tampilan Registrasi

Tampilan registrasi ini digunakan untuk mendapatkan akun login. Tampilan menu registrasi ini dapat dilihat pada gambar dibawah yang terdiri dari username, pertanyaan pemulihan akun, jawaban, dan password.

Gambar 5. Tampilan Hasil Registrasi

Tampilan Dashboard

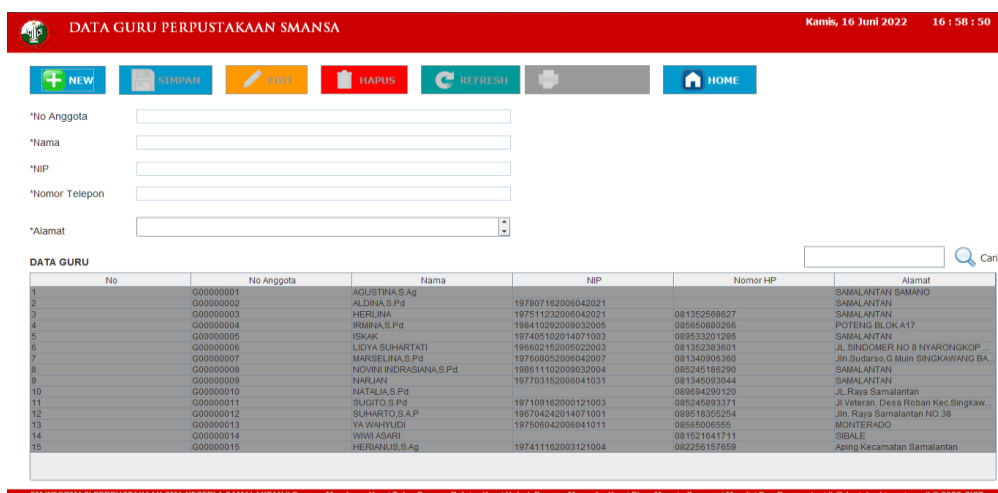
Tampilan dashboard adalah tampilan utama aplikasi. Tampilan dashboard ini dapat dilihat pada gambar dibawah yang terdiri dari menu-menu seperti input data siswa, guru, katalog buku, peminjaman, pengembalian, laporan, dan pengembang serta tampilan rekap data perpustakaan.



Gambar 6. Tampilan Hasil Dashboard

Tampilan Form Data Anggota

Tampilan data anggota ini terdiri dari siswa dan guru. Tampilan menu anggota dapat dilihat pada gambar dibawah :



Gambar 7. Tampilan Hasil Anggota (Siswa & Guru)

Tampilan Form Katalog Buku

Tampilan katalog buku merupakan tempat untuk mendata buku dan pencarian buku. Tampilan katalog buku dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

No	ISBN	Judul Buku	Penerbit	Tahun Terbit	Stok Buku	Jenis Buku	Kondisi Buku	Rak Buku
1	0213480789925	IGRM	IGRM	2021	2	Buku Kejuruan	Baru	IGRM
2	9789023449538	GEOGRAFI KELAS XII	CV MEDIATAMA	2016	57	Buku Pelajaran	Baru	GEOGRAFI
3	9789023449995	BIOLOGI KELAS XI	CV MEDIATAMA	2016	42	Buku Pelajaran	Baru	BIOLOGI
4	9789023449972	GEOGRAFI KELAS XI	CV MEDIATAMA	2016	57	Buku Pelajaran	Baru	GEOGRAFI
5	9789023742968	MATEMATIKA UNTUK SL	YRAMA WIDYA	2016	133	Buku Pelajaran	Baru	MATEMATIKA
6	9789023742975	MATEMATIKA UNTUK SL	YRAMA WIDYA	2016	38	Buku Pelajaran	Baru	MATEMATIKA
7	9789023742899	KIMIA UNTUK SMA/MA K-	YRAMA WIDYA	2016	28	Buku Pelajaran	Baru	KIMIA
8	9789023742905	KIMIA UNTUK SISWA S	YRAMA WIDYA	2016	39	Buku Pelajaran	Baru	KIMIA
9	9789023742912	KIMIA KELAS X	YRAMA WIDYA	2016	56	Buku Pelajaran	Baru	KIMIA
10	9789023743100	BAHASA DAN SASTRAL I	YRAMA WIDYA	2016	196	Buku Pelajaran	Baru	BAHASA INDONESIA
11	9789023743185	FISIKA KELAS XI	YRAMA WIDYA	2016	53	Buku Pelajaran	Baru	FISIKA
12	9789023745548	MATEMATIKA UNTUK SL	YRAMA WIDYA	2016	218	Buku Pelajaran	Baru	MATEMATIKA
13	9789023825042	SOSIOLOGI UNTUK SM	SRIKANDI EMPAT	2021	20	Buku Pelajaran	Baru	SOSIOLOGI
14	9789023825059	SOSIOLOGI UNTUK SM	SRIKANDI EMPAT	2021	20	Buku Pelajaran	Baru	SOSIOLOGI
15	9789023835035	SOSIOLOGI UNTUK SM	SRIKANDI EMPAT	2021	60	Buku Pelajaran	Baru	SOSIOLOGI
16	9789024270980	BAHASA INDONESIA K-	PT CEMARA MEDIA	2019	192	Buku Pelajaran	Baru	BAHASA INDONESIA
17	9789232054738	BAHASA INDONESIA UJ	YRAMA WIDYA	2021	50	Buku Pelajaran	Baru	BAHASA INDONESIA
18	9789232054745	BAHASA INDONESIA UJ	YRAMA WIDYA	2021	60	Buku Pelajaran	Baru	BAHASA INDONESIA
19	9789232054752	BAHASA INDONESIA UJ	YRAMA WIDYA	2021	60	Buku Pelajaran	Baru	BAHASA INDONESIA
20	9789232054776	BAHASA INGGRIS LINT	YRAMA WIDYA	2021	60	Buku Pelajaran	Baru	BAHASA INGGRIS
21	9789232054783	BAHASA INGGRIS LINT	YRAMA WIDYA	2021	60	Buku Pelajaran	Baru	BAHASA INGGRIS
22	9789232054790	BAHASA INGGRIS LINT	YRAMA MEDIA	2021	60	Buku Pelajaran	Baru	BAHASA INGGRIS
23	9789232054813	MATEMATIKA UNTUK S	YRAMA MEDIA	2021	60	Buku Pelajaran	Baru	MATEMATIKA
24	9789232054820	MATEMATIKA UNTUK S	YRAMA WIDYA	2021	60	Buku Pelajaran	Baru	MATEMATIKA

Gambar 8. Tampilan Hasil Katalog Buku

Tampilan Form Peminjaman

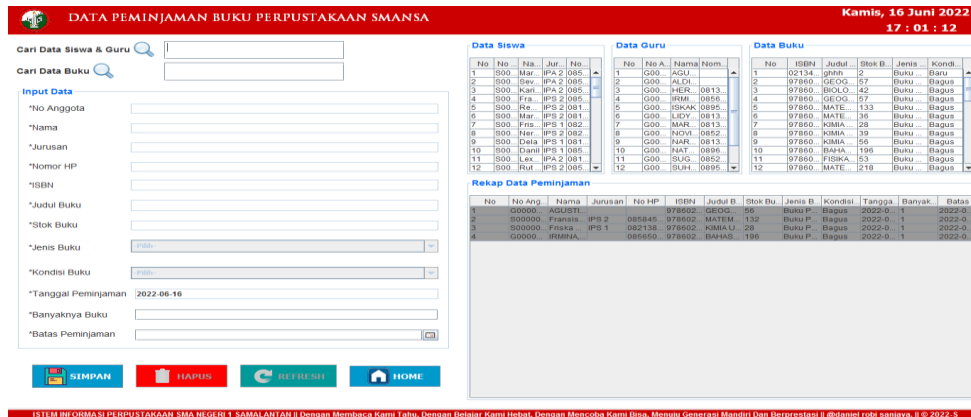
Tampilan peminjaman merupakan tempat untuk mendata peminjaman buku. Tampilan peminjaman dapat dilihat pada gambar dibawah ini

No	No Ang	Nama	Jurusan	No HP	ISBN	Judul B	Stok B	Jenis B	Kondisi	Tanggal	Banyak	Batas
1	G0000	AGUSTI			978902	GEOG	48	Buku P	Baru	2022-0	1	2022-0
2	S0000	FRANSIS	IPS 2	08044	978902	MATEM	132	Buku P	Baru	2022-0	1	2022-0
3	S0000	FRISKA	IPS 1	082138	978902	KIMIA UJ	28	Buku P	Baru	2022-0	1	2022-0
4	G0000	IRMANA		082550	978902	BAHASA	196	Buku P	Baru	2022-0	1	2022-0

Gambar 9. Tampilan Hasil Peminjaman

Tampilan Form Pengembalian

Tampilan pengembalian merupakan tempat untuk mendata pengembalian buku yang sudah dipinjam. Tampilan peminjaman dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 10. Tampilan Hasil Pengembalian

Tampilan Cetak Laporan

Tampilan laporan merupakan tempat untuk mencetak data yang sudah diinputkan sebelumnya seperti laporan buku, peminjaman, dan pengembalian. Tampilan cetak laporan dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 11. Tampilan Hasil Laporan

Tampilan Form Pengembang Aplikasi

Tampilan pengembang merupakan informasi siapa pembuat aplikasi perpustakaan tersebut. Tampilan pengembang dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 12. Tampilan Hasil Pengembang

Uji Coba Penilaian Ahli Media dan Ahli Praktisi

Setelah perancangan sistem informasi perpustakaan berbasis desktop selesai dilakukan, aplikasi perpustakaan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli praktisi, yang terdiri dari 2 orang dosen IKIP PGRI Pontianak dan Pustakawan Daerah Provinsi Kalimantan Barat serta Pustakawan SMA Negeri 1 Samalantan. Tujuan validasi media dan praktisi ini adalah untuk mengetahui kelayakan system informasi perpustakaan berbasis desktop sebelum di uji cobakan dilapangan.

Tabel 1. Rekapitulasi Skor Validasi Ahli Media Pertama dan Kedua

No	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Validator 1	63%	Tinggi
2.	Validator 2	88%	Sangat Tinggi
Rata-Rata Persentase(%)		76%	Tinggi

Tabel 2. Rekapitulasi Skor Validasi Ahli Praktisi Pertama dan Kedua

No	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Validator 1	83%	Sangat Tinggi
2.	Validator 2	98%	Sangat Tinggi
Rata-Rata Persentase(%)		90%	Sangat Tinggi

Implementation

Pada tahap implementation akan diuji cobakan pada pengguna yaitu pustakawan, guru dan siswa yang berjumlah 70 responden, dengan pemberian angket respon terhadap aplikasi perpustakaan yang terdiri dari 10 pernyataan dengan jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan diketahui rata-rata skor responden adalah 35, dengan rata-rata skor total persentase sebesar 87%, maka perancangan sistem informasi perpustakaan berbasis desktop ini tergolong dengan kriteria "Sangat Tinggi" untuk digunakan.

Evaluation

Evaluasi ini dilakukan pada setiap tahap yang disebutkan sebelumnya. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memperbaiki perancangan sistem informasi perpustakaan berbasis desktop yang dihasilkan dari tahap analysis, design, development, implementation, yaitu setelah dilakukan pengujian oleh ahli media dan praktisi.

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini adalah hasil produk akhir yaitu perancangan sistem informasi perpustakaan berbasis desktop berupa software aplikasi dimana tahapan pengembangan/perancangan menggunakan aplikasi Java Netbeans versi 8.2 dan Xampp versi 8.1.2 yang terdiri dari tampilan splash, tampilan awal apk, login, registrasi, dashboard, pendaftaran anggota (data siswa, dan data guru), peminjaman, pengembalian, pembuatan laporan, dan pengembang aplikasi, dan uji coba kelayakan dengan ahli media dan ahli praktisi serta mengetahui respon pengguna dalam system informasi perpustakaan berbasis desktop. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ravael Yos Panjaitan (2020) dengan judul "Perancangan Aplikasi Perpustakaan Berbasis Desktop Di SMP Negeri 1 Citeureup" yaitu aplikasi ini dapat membantu proses pencatatan pendaftaran dan peminjaman buku, pengembalian buku dan membantu mempercepat proses pembuatan laporan dengan cepat. Sehingga dalam penelitian yang telah peneliti lakukan dalam perancangan sistem informasi perpustakaan berbasis desktop ini telah melalui seluruh tahap pengembangan dimulai dari Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna yaitu pustakawan dan siswa maupun guru di SMA Negeri 1 Samalantan.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Tahapan pengembangan/perancangan menggunakan aplikasi Java Netbeans versi 8.2 dan Xampp versi 8.1.2. Hasil perancangan terdiri dari bagian pembuatan database, perancangan tampilan splash, perancangan tampilan awal aplikasi, perancangan tampilan login, perancangan tampilan registrasi, perancangan tampilan dashboard, perancangan tampilan input data siswa, perancangan tampilan input data guru, perancangan tampilan katalog buku, perancangan tampilan peminjaman, perancangan tampilan pengembalian, perancangan tampilan laporan, dan perancangan tampilan pengembang aplikasi. 2) Berdasarkan Hasil Uji Coba kelayakan oleh ahli media diketahui bahwa perancangan sistem informasi perpustakaan berbasis desktop pada SMA Negeri 1 Samalantan Kabupaten Bengkayang termasuk dalam kategori kriteria "Tinggi" dan Hasil Uji Coba ahli praktisi termasuk dalam kategori kriteria "Sangat Tinggi". 3) Respon pengguna terhadap produk perancangan sistem informasi perpustakaan berbasis desktop dilakukan dengan uji coba pada pustakawan, guru, dan siswa. Uji coba tersebut dilakukan dengan 70 responden yang termasuk dalam kategori kriteria "Sangat Tinggi", sehingga dapat dikatakan respon pengguna terhadap

perancangan sistem informasi perpustakaan berbasis desktop sangat layak digunakan dalam perpustakaan.

Rekomendasi dalam penelitian ini yaitu perlunya dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai keefektifan penggunaan aplikasi perpustakaan; Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Desktop dapat dikembangkan sebagai alternatif lain dari pendataan secara manual; Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Desktop dapat dimaksimalkan oleh sekolah terkait dalam pengembangan dan penggunaannya dalam perpustakaan.

PENELITIAN LANJUTAN

Setiap penelitian memiliki keterbatasan, dengan demikian dalam perancangan sistem informasi perpustakaan berbasis desktop pada SMA Negeri 1 Samalantan Kabupaten Bengkayang, masih memiliki beberapa keterbatasan yaitu: Pustakawan, guru maupun siswa belum terbiasa menggunakan sistem informasi perpustakaan berbasis desktop dalam proses pencarian buku, pendataan peminjaman maupun pengembalian buku; Pembuatan aplikasi membutuhkan waktu yang cukup lama, peneliti memakan waktu sekitar 1 bulan 2 minggu untuk menyelesaikan perancangan sistem informasi perpustakaan berbasis desktop agar dapat berjalan dan agar tidak error. Untuk itu peneliti juga memberikan saran kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai keefektifan penggunaan aplikasi perpustakaan di sekolah dan pembuatan aplikasi menggunakan java netbeans serta dapat membuat alternatif lain dari pendataan secara manual maupun berbasis desktop dalam perpustakaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih untuk orang tua yang telah memberikan doa tiada henti, terimakasih untuk dosen pembimbing yang telah memberikan arahan serta bimbingan untuk kami menyelesaikan skripsi. Dan tidak lupa untuk teman-teman angkatan 2018 program studi pendidikan teknologi informasi IKIP PGRI Pontianak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, A. T. (2018). LKP: Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Berbasis Desktop pada SMA Negeri 2 Sumenep (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- Budiarti, I. Y., Frastian, N., & Sonny, M. (2020). PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN PADA SMK OTOMINDO JAKARTA TIMUR BERBASIS JAVA DESKTOP. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 4(4), 85-91.
- Cahyaningtyas, R., & Iriyani, S. (2015). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada Smp Negeri 3 Tulakan, Kecamatan Tulakan Kabupaten Pacitan. *Indonesian Journal of Networking and Security (IJNS)*, 4(2).
- Chandra, H., Al-Farizi, M., AN, M. A., Affandi, L., & Arianto, R. IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS DESKTOP DI SMA NEGERI 6 MALANG DALAM PEMINJAMAN BUKU.

- Dariyanto, D. (2020). APLIKASI PERPUSTAKAAN BERBASIS DESKTOP PADA SMK KARTIKATAMA 1 METRO (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Metro).
- Efendi, F. G. Perancangan Sistem Penjualan Pada Smoke House Bbq & Dessert Pontianak. Tugas Akhir D-III.
- Fatmawati, E., & Lestari, I. (2021). Perancangan aplikasi west borneo tour destination dengan location based service sebagai media promosi wisata kabupaten kubu raya. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 10(2), 99-109.
- Hasyidiki, M. Hasbi (2018). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Desktop Pada SMK Negeri 1 Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya. RUBSI AMIK BSI Pontianak.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan UML sistem informasi monitoring penjualan dan stok barang (studi kasus: distro zhezha pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 4(2).
- Ibnu Sa'ad. M & Dr. Pratiwi, H. (2019). Membuat Aplikasi Menggunakan Database MySQL & Java Netbeans 8.2: Mengetahui Java & Netbeans. Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari.
- Indonesia, P. N. R. (2007). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan.
- Mailasari, M., & Sikumbang, E. D. (2019). Metode Waterfall Dalam Implementasi Aplikasi Perpustakaan Berbasis Dekstop. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 8(3), 341-352.
- Mulyani, S. (2017). Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit: Analisis dan Perancangan. *Abdi Sistematika*.
- Nasional, I. D. P. (2003). Undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Nugroho. H., Farizqiyati. N. (2022). Sistem Informasi Peminjaman Buku Perpustakaan Berbasis Desktop. *Prosiding Seminar Implementasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Vol 1(1) Tahun 2022.
- Panjaitan, R. Y., Suparyo, H. V., & Sunarmintyastuti, L. (2020). Perancangan Aplikasi Perpustakaan Berbasis Desktop di SMP Negeri 01 Citeureup. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 1(01).
- Pratama, J. (2018). Pengembangan Sistem Perpustakaan Berbasis WEB Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Pontianak.
- Putri, R. S. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi sistem koloid di sma negeri 2 banda aceh. Universitas Islam Negeri AR-Raniry.
- Roberts, A. R., & Gilbert, J. (2009). *Buku Pintar Pekerja Sosial*. BPK Gunung Mulia.
- Sugiyono, M. (2019). *penelitian dan pengembangan Research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Wilanda, M. (2020). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Role Playing Game Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Di Kelas XI IPS SMA Santo Benediktus Pahauman Kabupaten Landak.