

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	III
HALAMAN PERSE.....	IV
TUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAK.....	VII
<i>ABSTRACT</i>	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR SIMBOL.....	XV
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Kerangka Berfikir.....	6
1.8 Sistematika Penulisan.....	10
BAB II.....	11
TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Perpustakaan.....	11

2.2	Pustakawan	15
2.3	Perpustakaan Digital Berbasis Website	15
2.4	SLiMS	17
2.5	Fishbone	18
2.6	Forum Online	18
2.7	Multimedia Interaktif	19
2.8	Website Interaktif	20
2.9	Unified Modeling Language (UML)	20
2.9.1	Use Case Diagram	21
2.9.2	Activity Diagram	23
2.9.3	Flowchart Diagram	24
2.10	RAD (Rapid Application Development)	27
2.11	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	28
2.12	Tinjauan Pustaka Terdahulu	29
BAB III.....		31
Metode Penelitian		31
3.1	Rencana penelitian	31
3.2	Lokasi dan Waktu Pelaksanaan Penelitian	32
3.3	Objek dan Subjek Penelitian	33
3.4	Metode Pengumpulan Data	35
3.4.1	Observasi	35
3.4.2	Wawancara	35
3.4.3	Studi Literatur	35
3.5	Metode Analisis Permasalahan	36
3.6	Metode Perancangan Sistem	36
3.6.1	Analisis Kebutuhan	36

3.6.2	Desain Antarmuka	37
3.6.3	Desain Database	37
3.6.4	Coding	37
3.6.5	Testing	37
3.6.6	Implementasi	38
BAB IV		39
HASIL DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Hasil Pengumpulan Data	39
4.1.1	Hasil Wawancara	39
4.1.2	Hasil Observasi	41
4.1.3	Hasil Studi Literatur Terdahulu	43
4.2	Tahapan Analisis dan Perancangan Sistem	43
4.2.1	Perancangan Sistem	43
4.2.2	Proses Bisnis	44
4.2.3	Analisis Permasalahan	45
4.2.4	Analisis Penyelesaian Masalah	46
4.3	Analisis <i>User Requirements</i>	48
4.4	Tahapan Pembuatan Antarmuka Pengguna	59
4.5	Tahapan Pengujian Website	77
4.6	Tahapan Implementasi Website	96
BAB V		97
PENUTUP		97
5.1	Kesimpulan	97
5.2	Saran	98
DAFTAR PUSTAKA		99

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Studi Literatur Terdahulu	29
Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	32
Tabel 4. 1 Hasil wawancara pada pustakawan SMAN 112.....	39
Tabel 4.2 Tabel Pembanding	42
Tabel 4.3 Tabel Prioritas Fishbone.....	46
Tabel 4.4 Kebutuhan Non-Fungsional Software	58
Tabel 4.5 Kebutuhan Non-Fungsional Perangkat	58
Tabel 4.6 Pengujian Pencarian Koleksi Perpustakaan.....	78
Tabel 4.7 Pengujian Akses Koleksi oleh Pengunjung	78
Tabel 4.8 Pengujian Registrasi Member	79
Tabel 4.9 Pengujian Livechat	80
Tabel 4.10 Pengujian Login Anggota.....	80
Tabel 4.11 Pengujian Akses Koleksi versi Anggota	81
Tabel 4.12 Pengujian Pencarian Sebagai Anggota	81
Tabel 4.13 Pengujian Forum Diskusi	82
Tabel 4.14 Pengujian Login Pustakawan	85
Tabel 4.15 Pengujian Manajemen Koleksi Perpustakaan	85
Tabel 4.16 Pengujian Manajemen Anggota Perpustakaan	86
Tabel 4.17 Pengujian Manajemen Perpustakaan	87
Tabel 4.18 Pengujian forum diskusi versi Pustakawan	88
Tabel 4.19 Pengujian Livechat versi Pustakawan	89
Tabel 4.20 Tabel Jawaban SUS.....	90
Tabel 4.21 Tabel Hasil pengujian Usability Test	91
Tabel 4.22 Tabel hasil Benchmarking pada SUS	93
Tabel 4.23 Tabel kesimpulan dari System Usability Scale	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir menggunakan RAD	6
Gambar 2. 1 Fishbone.....	18
Gambar 2.2 Rapid Application Development (RAD) Menurut Kendall.....	28
Gambar 3.1 Logo SMAN 112 Jakarta	33
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Perpustakaan SMAN 112 Jakarta	34
Gambar 4.1 Halaman beranda perpustakaan digital SMAN 112	41
Gambar 4.2 Halaman kontak perpustakaan	42
Gambar 4.3 Proses Pengembangan Menggunakan RAD	44
Gambar 4.4 Proses Bisnis Peminjaman Koleksi Perpustakaan	44
Gambar 4.5 Analisis Permasalahan Menggunakan Fishbone	45
Gambar 4.6 Use Case Diagram usulan	50
Gambar 4.7 Activity Diagram Usulan ketika penarian koleksi yang disusulkan	52
Gambar 4.8 Activity Diagram fungsi utama admin	53
Gambar 4.9 Activity Diagram Forum diskusi versi Anggota perpustakaan.....	54
Gambar 4.10 Activity Diagram Forum versi Pustakawan.....	55
Gambar 4.11 Class Diagram Database Forum	56
Gambar 4. 12 Halaman Beranda Perpustakaan Digital SMAN 112.....	59
Gambar 4.13 Design Interaksi pada tombol Masuk	60
Gambar 4.14 Tampilan Informasi Koleksi Perpustakaan.....	61
Gambar 4.15 Tampilan Buku Koleksi menggunakan Flipbook ketika dibaca.....	62
Gambar 4.16 Tampilan Antarmuka Login	63
Gambar 4.17 Tampilan Antarmuka Formulir Registrasi.....	64
Gambar 4.18 Tampilan Antarmuka Halaman Profile Anggota Pinjaman Saya	65
Gambar 4.19 Tampilan Antarmuka Halaman Profile Anggota Keranjang Saya	65

Gambar 4.20 Tampilan Antarmuka Halaman Profile Anggota Sejarah Peminjaman	65
Gambar 4.21 Tampilan Antarmuka Halaman Profile Anggota Informasi Akun	66
Gambar 4.22 Tampilan Antarmuka halaman Login Staff	67
Gambar 4.23 Tampilan Antarmuka Pada Halaman Staff Bagian Beranda	67
Gambar 4.24 Tampilan Antarmuka Pada Halaman Staff Bagian Bibliografi	68
Gambar 4.25 Tampilan Antarmuka Pada Halaman Staff Bagian Sirkulasi	69
Gambar 4.26 Tampilan Antarmuka Pada Halaman Staff Bagian Keanggotaan.....	69
Gambar 4.27 Tampilan Antarmuka Pada Halaman Staff Bagian Pengendalian Koleksi Perpustakaan.....	70
Gambar 4.28 Tampilan Antarmuka Pada Halaman Staff Bagian Inventarisasi Koleksi Perpustakaan.....	71
Gambar 4.29 Tampilan Antarmuka Pada Halaman Staff Bagian Inventarisasi Koleksi Perpustakaan.....	71
Gambar 4.30 Tampilan Antarmuka Pada Halaman Staff Bagian Laporan	72
Gambar 4.31 Tampilan Antarmuka Pada Halaman Staff Bagian Pengendalian	73
Gambar 4.32 Antarmuka Halaman Forum	73
Gambar 4.33 Antarmuka sesi diskusi	74
Gambar 4.34 Rancangan Antarmuka interaksi icon media dalam menanggapi.....	75
Gambar 4.35 Rancangan Antarmuka interaksi ketika pengguna mengirimkan gambar	75
Gambar 4.36 Button livechat pada halaman perpustakaan digital sman 112.....	76
Gambar 4.37 Antarmuka diskusi antara pengunjung dan staff melalui Livechat	77
Gambar 4.38 System Usability Scale Score	91
Gambar 4.39 Tabel Regresi persamaan disertai item benchmark	92

DAFTAR SIMBOL

Simbol 2.1 Simbol-simbol Use Case menurut Kurniawan (2018)	21
Simbol 2. 2 Simbol-Simbol Activity Diagram	23
Simbol 2.3 Simbol-simbol pada Flowchart	24