

SISTEM INFORMASI BUKU TAMU PERPUSTAKAAN BERBASIS WEBSITE DI MUSEUM NEGERI NUSA TENGGARA BARAT

Website-Based Library Guestbook Information System at the West Nusa Tenggara State Museum

Raphael Bianco Huwae, Andy Hidayat Jatmika, Dwi Ratnasari, Herliana Rosika, Ni Made Rika Adi
Widyaswari

Dept Informatics Engineering, Mataram University
Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA

Email: [raphael.bianco.huwae, andy, dwi.ratnasari]@unram.ac.id, herliana2014@staff.unram.ac.id,
rikawidyaswari@gmail.com

Abstrak

Teknologi informasi berperan penting dalam meningkatkan efisiensi pengelolaan data di berbagai bidang, termasuk di Perpustakaan museum negeri Nusa Tenggara Barat (NTB), yang saat ini pencatatan masih dilakukan secara konvensional untuk data pengunjung. Dalam merancang dan membangun sistem informasi buku tamu perpustakaan Museum Negeri NTB digunakan dengan metode pengembangan metode Waterfall. dimana dalam merancang sistem ini dibuat desain sistem berupa usecase diagram dan activity diagram. Pengujian sistem dilakukan dengan metode system usability scale dimana terdapat 10 pertanyaan yang diajukan kepada responden dan mendapat nilai akhir sebesar 92.5 sehingga dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Buku Tamu Perpustakaan Museum NTB dapat di terima dengan baik oleh responden.

Keywords: *Sistem Informasi, Website, Buku Tamu, Data Pengunjung, System Usability Scale.*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan sistem informasi memiliki peranan penting dalam membantu, mempermudah, dan mendorong kemajuan di berbagai bidang, termasuk di lembaga dan instansi dalam melaksanakan tugas-tugas mereka. Perpustakaan museum negeri Nusa Tenggara Barat (NTB), menyimpan berbagai koleksi buku tentang sejarah dan budaya Nusa Tenggara Barat serta Indonesia, adalah salah satu institusi yang membutuhkan pemanfaatan teknologi informasi untuk pengelolaan data pengunjung yang lebih efisien. Perpustakaan Museum NTB melayani berbagai kalangan pengunjung, termasuk anak-anak, pelajar, mahasiswa, peneliti, serta wisatawan lokal dan internasional.

Mengingat tingginya jumlah pengunjung, pencatatan pengunjung yang dilakukan pada perpustakaan NTB masih dilakukan secara manual menggunakan buku, di mana setiap pengunjung harus mengisi data diri dan tujuan kunjungannya. Proses ini kurang efisien, rentan terhadap kesalahan, dan menyulitkan analisis data. Selain itu keterbatasan sumber daya manusia di perpustakaan menyebabkan beban kerja yang tinggi pada petugas yang harus mengelola data pengunjung secara manual. Jumlah petugas yang terbatas membuat mereka kewalahan dalam menangani berbagai tugas administratif, yang berdampak pada efisiensi dan kualitas pelayanan. Rekapitulasi data pengunjung yang dilakukan secara manual terbukti kurang efektif dan memakan waktu. Proses ini sering kali menghasilkan data yang tidak akurat dan memperlambat perpustakaan dalam merespon kebutuhan data serta membuat keputusan berbasis informasi yang tepat. Ketidakefisienan dalam rekapitulasi manual membatasi kemampuan perpustakaan dalam merencanakan dan meningkatkan layanan yang sesuai dengan kebutuhan pengunjung

Untuk mengatasi masalah ini, Perpustakaan Museum NTB membutuhkan sistem informasi buku tamu berbasis web. Sistem ini akan meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi beban administrasi, serta menyediakan data yang lebih akurat dan mudah diakses. Solusi ini akan mengoptimalkan pengelolaan data pengunjung, mendukung evaluasi kinerja, serta membantu perpustakaan meningkatkan kualitas pelayanan. Pengembangan sistem akan dilakukan menggunakan metode *Waterfall* yang cocok untuk proyek berskala kecil dan memastikan pengembangan yang terstruktur dari analisis kebutuhan hingga implementasi dan pemeliharaan. Dengan adanya sistem ini, diharapkan mampu membawa perpustakaan untuk memasuki era digital yang lebih modern dan efisien, meningkatkan pengelolaan data pengunjung, serta memperbaiki kualitas layanan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari dua kata yaitu sistem dan informasi. Sistem menurut Fery Wongso adalah suatu kumpulan atau rangkaian komponen-komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama serta saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan dengan melalui tiga tahapan *input* (masuk), proses dan *output* (keluar) [1]. Sedangkan menurut Kusri dan Andri Koniyo, informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan Keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi. Data belum memiliki nilai sedangkan informasi sudah memiliki nilai. Informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih besar dibandingkan biaya untuk mendapatkannya [2]. Oleh karena itu, dapat kita simpulkan bahwa sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari perangkat lunak, perangkat keras, infrastruktur yang akan dioperasikan oleh manusia (*brainware*) yang terlatih, sehingga sistem ini dapat berjalan dan menghasilkan informasi yang berkualitas [3].

2.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan user [4].

2.3 Buku Tamu

Buku tamu adalah pencatatan daftar kehadiran seseorang yang akan menghasilkan laporan-laporan yang terkait dengan tamu-tamu yang masuk ke dalam lingkungan sebuah perusahaan atau instansi [3].

2.4 Perpustakaan

Perpustakaan merupakan suatu tempat penyimpanan buku-buku, arsip, maupun dokumen-dokumen yang ditatarapi. Pada perpustakaan dokumen tersebut dapat dibaca dan dipinjam oleh anggota perpustakaan, transaksi peminjaman tersebut akan dicatat oleh petugas perpustakaan untuk ditelusuri kembali apabila diperlukan [5].

2.5 Website

Website merupakan kumpulan halaman yang di dalamnya terdapat berbagai komponen atau konten teks, gambar, suara, video dalam satu domain yang terdapat berbagai informasi agar dapat dilihat dan dibaca oleh pengguna internet melalui mesin pencarian [6].

2.5 UML (Unified Modelling Language)

Unified Modelling Language (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, 7 menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML terdiri dari sejumlah elemen grafis yang digabungkan dan membentuk suatu diagram. UML menyediakan serangkaian gambar dan diagram yang sangat baik. Beberapa diagram memfokuskan diri pada ketangguhan teori *object oriented* dan sebagian lagi memfokuskan pada detail rancangan dan konstruksi. Semua dimaksudkan sebagai sarana komunikasi antar tim *programmer* maupun dengan pengguna [7].

2.5.1 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang di rancang, bagaimana masing-masing aliran berawal, *decision* yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir [8]. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas system bukan apa yang dilakukan *actor*, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

2.5.2 Use Case Diagram

Use Case merupakan pemodelan untuk perilaku (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem. *Use Case* mendeskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. *Use Case* diagram menampilkan aktor mana yang menggunakan *case* mana, *case* manayang memasukkan *case* lain dan hubungan antara aktor dan *case* [7].

2.6 Framework

Framework merupakan kumpulan perintah-perintah yang dikumpulkan di dalam *class* dan fungsi-fungsi dengan tugas masing-masing agar *developer* dapat menghemat waktu dan mudah dalam memanggilnya tanpa harus menuliskan *syntax* program yang sama secara berulang-ulang [6].

2.7 Bootstrap

Bootstrap merupakan sebuah *Framework* CSS untuk membangun website yang menarik agar memudahkan pengembang. Sulit untuk mengembangkan dan pemeliharaannya jika tidak ada konsistensinya terhadap aplikasi individual. *Bootstrap* memberikan solusi rapi dan seragam terhadap tugas *interface* yang setiap pengembang hadapi [9].

2.8 XAMPP

XAMPP adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MYSQL di komputer lokal. XAMPP berperan sebagai server web pada komputer lokal. XAMPP juga dapat disebut sebuah *panel server virtual*, yang dapat membantu melakukan *preview* sehingga dapat dimodifikasi website tanpa harus online atau terakses dengan internet [10].

2.9 Metode Waterfall

Salah satu cara untuk menggambarkan siklus pengembangan perangkat lunak yakni dengan menggunakan metode *waterfall*. Pada metode ini setiap langkah dari pengembangan sistem ditampilkan langkah per langkah diawali dari analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, dan evaluasi serta pemeliharaan. Metode *waterfall* tidak memungkinkan proses pengembangan tidak sesuai urutan yang telah ditentukan, langkah selanjutnya harus dilakukan setelah langkah sebelumnya selesai[11].

2.10 System Usability Scale

System usability scale termasuk metode yang menggunakan biaya terjangkau, terlebih jika dilakukan secara online. Metode SUS disebut sebagai salah satu cara yang paling efisien untuk mengumpulkan data yang valid secara statistik dan menampilkan hasil skor yang jelas dan tepat [12][13].

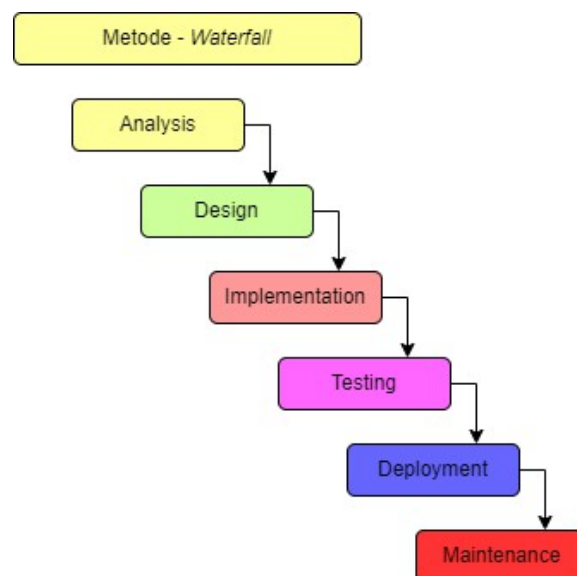
3. METODE PENGEMBANGAN SISTEM

3.1 Metode Perancangan

Sistem informasi buku tamu perpustakaan museum negeri NTB dirancang menggunakan metode pengembangan *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan sebuah alur proses dari perangkat lunak yang memiliki bentuk proses pengembangan yang linear dan sekuensial. Adapun kelebihan dari metode ini yaitu:

1. Model Pengembangan yang paling umum digunakan.
2. Dapat digunakan dalam pengembangan sistem berskala kecil maupun besar.
3. Pengerjaan sistem mempunyai jadwal yang tersusun dengan baik sehingga dapat dilihat dengan jelas target penyelesaian pengembangan programnya.
4. Proses lebih terstruktur, sehingga kualitas sistem dapat di jaga.

Prinsip dari metode ini yaitu dilaksanakan secara bertahap dan berurutan. Oleh karena itu, tahapan selanjutnya bisa dilaksanakan jika tahapan sebelumnya telah selesai.



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Berdasarkan Gambar diatas, terdapat enam tahapan dari Metode *Waterfall* yaitu:

1. Requirement Analysis

Tahapan ini merupakan tahapan identifikasi kebutuhan sistem yang berasal dari proses bisnis pada objek organisasi dan akan menghasilkan dokumentasi kebutuhan sistem.

2. System Design

Tahapan ini merupakan tahap perencanaan sistem yang akan dibuat meliputi tampilan, alur proses dari sistem, cara menjalankan sistem, *output* yang dihasilkan, serta struktur sistem yang akan dibuat

3. Implementation

Tahapan ini merupakan tahap *programmer* membangun sebuah sistem dengan melakukan coding sistem berdasarkan hasil dari perencanaan desain sistem.

4. Testing

Tahapan ini merupakan tahap pengujian terhadap sistem yang telah dibangun agar diketahui letak permasalahannya dan penyebab *error* pada sistem.

5. Deployment

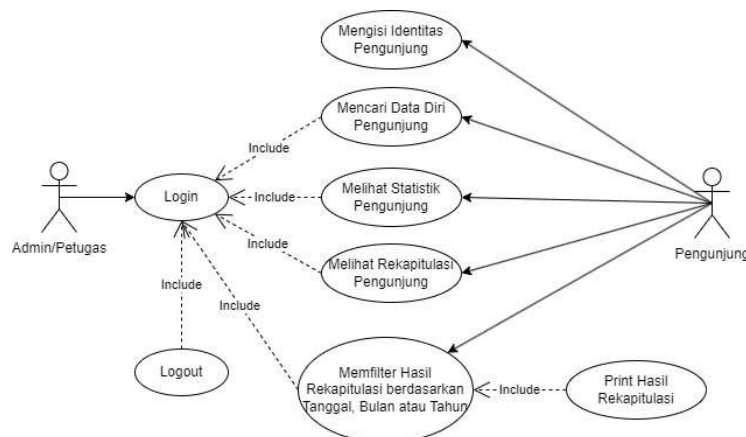
Tahapan ini merupakan tahap akhir dari pengembangan suatu sistem yaitu tahap penggunaan sistem oleh organisasi.

6. Maintenance

Tahapan ini merupakan tahap perbaikan dari sistem yang telah digunakan [10].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi



Gambar 2. Use Case Diagram

Pada Gambar 4.1 menunjukkan *use case diagram* dari sistem informasi buku tamu perpustakaan museum negeri NTB, terdapat 2 aktor sebagai berikut:

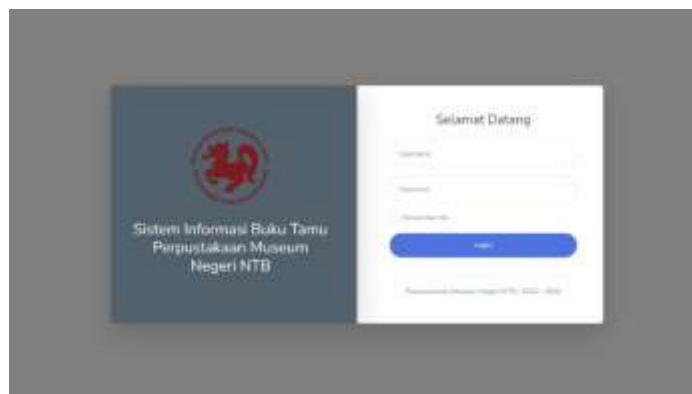
1. Admin

Pada sistem informasi ini admin atau petugas perpustakaan dapat melakukan login terlebih dahulu untuk dapat melakukan aktivitas pada sistem informasi. Setelah login admin dapat melakukan aktivitas mencari data diri pengunjung, melihat statistik pengunjung, melihat rekapitulasi pengunjung dan dapat memfilter hasil rekapitulasi yang kemudian dapat di print dengan format file *Excel*.

2. Pengunjung

Pada sistem informasi ini pengunjung perpustakaan dapat melakukan beberapa aktivitas yaitu mengisi identitas pengunjung, mencari data diri pengunjung, melihat statistik pengunjung, melihat rekapitulasi pengunjung dan dapat memfilter rekapitulasi.

- Halaman *Login*



Gambar 3. Interface Halaman Login

Gambar 3 merupakan *interface* halaman *login* dari website Buku tamu perpustakaan museum negeri NTB dimana terdapat *form login* yang harus diisi oleh admin/petugas perpustakaan yaitu *Username* dan *Password* dan selanjutnya dapat menekan *button login* untuk masuk ke website.

- Halaman Pengisian Identitas Pengunjung dan Tampilan Statistik

Gambar 4. Halaman Pengisian Identitas dan Tampilan Statistik Pengunjung

Gambar 4 merupakan halaman pengisian identitas dan tampilan statistik pengunjung pada website buku tamu perpustakaan museum negeri NTB. Pada *form* identitas pengunjung, terdapat beberapa kolom yang harus diisi oleh pengunjung ketika mengunjungi Perpustakaan museum negeri NTB seperti Nama, Alamat/Instansi, Tujuan dan No.Hp kemudian pengunjung dapat menekan *button* Simpan Data. Ketika menekan *button* OK maka data akan ditambahkan pada statistik pengunjung. Pada tampilan statistik pengunjung terdapat 5 informasi statistik yang ditampilkan yaitu, informasi statistik pengunjung hari ini, kemarin, minggu ini, bulan ini, dan keseluruhan.

- Halaman Rekapitulasi Pengunjung

Gambar 5. Halaman Rekapitulasi Pengunjung dan *export data*

Gambar 5 merupakan *interface* halaman rekapitulasi pengunjung dari website buku tamu perpustakaan museum negeri NTB. Pada halaman ini admin ataupun pengunjung dapat melakukan *filter* berdasarkan tanggal, bulan, tahun ataupun tampilkan semua. Pada halaman ini juga dapat mem-*filter* berdasarkan bulan, tahun maupun tampilkan semua data. Ketika ingin mencetak *form* rekapitulasi maka tinggal mengklik *button export data excel*, maka data yang tercetak adalah data yang diinginkan sesuai *filter* dan akan di simpan dalam *format file excel*.

4.2 Testing

Setelah dilakukannya pengimplementasian sistem, dilanjutkan dengan melakukan pengujian sistem. Dimana pengujian sistem dilakukan menggunakan kuesioner dengan cara mencari responden yang merupakan pegawai dari museum negeri NTB. Responden diminta untuk melakukan uji coba pada sistem informasi dan

mengisi kuesioner yang sudah disediakan. Parameter pengujian menggunakan metode *system usability scale* (SUS) dengan pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah website buku tamu perpustakaan museum negeri NTB yang sudah dibuat sesuai dengan kebutuhan perpustakaan museum negeri NTB?
 2. Apakah fitur-fitur yang ada berjalan sesuai fungsionalitasnya?
 3. Apakah sistem yang sudah dibuat mudah dioperasikan?
 4. Apakah penyajian informasi dalam website ini sudah memenuhi kebutuhan instansi?
 5. Apakah tampilan sistem yang sudah dibuat mudah dipahami?
 6. Apakah proses *login* berfungsi dengan baik?
 7. Apakah proses input data pengunjung mudah dipahami dan dilakukan?
 8. Apakah Data Pengunjung Ditampilkan dengan Benar dan Akurat?
 9. Apakah laporan hasil rekapitulasi data pengunjung yang dapat diunduh dalam format file Excel tersedia dan berfungsi dengan baik?
 10. Apakah tingkat kecepatan akses dan respon sistem saat mengakses halaman dan fitur berjalan dengan baik?
- Kemudian responden akan diberikan skala linear untuk pilihan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan di atas sebagai berikut:
1. TS (Tidak Setuju)
 2. CS (Cukup Setuju)
 3. S (Setuju)
 4. SS (Sangat Setuju)

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Jawaban Responden

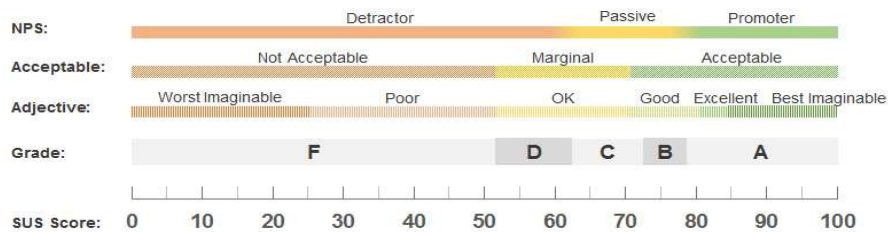
No.	Pertanyaan	Respon 1	Respon 2	Respon 3
1.	Apakah website buku tamu perpustakaan museum negeri NTB yang sudah dibuat sesuai dengan kebutuhan perpustakaan museum negeri NTB?	3	3	4
2.	Apakah fitur-fitur yang ada berjalan sesuai fungsionalitasnya?	4	3	4
3.	Apakah sistem yang sudah dibuat mudah dioperasikan?	3	4	4
4.	Apakah penyajian informasi dalam website ini sudah memenuhi kebutuhan instansi?	3	4	4
5.	Apakah tampilan sistem yang sudah dibuat mudah dipahami?	4	4	4
6.	Apakah proses <i>login</i> berfungsi dengan baik?	4	3	4
7.	Apakah proses input data pengunjung mudah dipahami dan dilakukan?	4	3	4
8.	Apakah Data Pengunjung Ditampilkan dengan Benar dan Akurat?	4	3	4
9.	Apakah laporan hasil rekapitulasi data pengunjung yang dapat diunduh dalam format file Excel tersedia dan berfungsi dengan baik?	4	4	4
10.	Apakah tingkat kecepatan akses dan respon sistem saat mengakses halaman dan fitur berjalan dengan baik?	4	3	4

Tabel 1 adalah tabel hasil rekapitulasi jawaban dari 3 responden yang merupakan petugas dari Museum Negeri NTB.

Tabel 2. Hasil Perhitungan SUS

No	Respon	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
1	Respon1	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	37	92.5
2	Respon2	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	34	85
3	Respon3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)												92,5	

Tabel 2 adalah hasil penilaian responden yang didapat berdasarkan hasil kuesioner yang telah diberikan kepada 3 responden yang merupakan petugas dari Museum Negeri NTB. Pada kuesioner yang diberikan berjumlah 10 pertanyaan dengan menggunakan skala 1-4. Setelah responden mengisi kuesioner maka skala nilai akan dijumlahkan dan dikalikan dengan 2.5. Kemudian hasil nilai dari 3 responden akan dijumlahkan dan dibagi 3 untuk mendapatkan nilai rata-rata atau hasil akhir. Sehingga dapat dilihat pada tabel di atas skor rata-rata atau nilai akhir adalah 92.5.



Gambar 6. Score Perhitungan SUS

Gambar 8 diatas merupakan ketentuan score perhitungan metode SUS. Penilaian terhadap sistem informasi buku tamu perpustakaan museum negeri NTB dilakukan dengan menggunakan dua proses penilaian. Penilaian pertama dilakukan dengan penilaian *acceptability ranges*, *grade scale*, dan *adjective ratings*. Penilaian *acceptability ranges*, *grade scale*, dan *adjective ratings* digunakan untuk meninjau perspektif pengguna terhadap sistem informasi buku tamu perpustakaan museum negeri NTB. Dalam *Acceptability* terdapat tiga tingkatan yang terdiri dari not acceptable (0-50), marginal (50-70), dan acceptable (>70). Sedangkan *grade scale* terdiri dari A, B, C, D dan F. Dan untuk *adjective rating* memiliki lebih banyak tingkatan yaitu worst imaginable, poor, ok, good, excellent dan best imaginable. Dari ketiga penilaian *system usability scale* (SUS) yang telah disebutkan sebelumnya bahwa *acceptability* digunakan untuk melihat tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem informasi, *grade scale* digunakan untuk melihat tingkatan (grade) dari sistem informasi, dan *adjective rating* digunakan untuk melihat rating dari sistem informasi yang dihasilkan. Penilaian kedua dilakukan dengan SUS score percentile rank, dimana penilaian ini dilakukan dengan membandingkan hasil penilaian secara umum. Penentuan score percentile rank adalah sebagai berikut: grade A ($\geq 80,3$), grade B (≥ 74 dan $< 80,3$), grade C (≥ 68 dan < 74), grade D (≥ 51 dan < 68), dan grade F (< 51) [11].

Dari perhitungan yang telah dilakukan terhadap sistem informasi buku tamu perpustakaan museum negeri NTB, didapatkan nilai sebesar 92.5 dengan tingkat *acceptability* adalah acceptable, dengan skala nilai (grade scale) adalah A dan untuk *adjective rating* adalah best imaginable. Sedangkan berdasarkan dari penentuan hasil penilaian SUS score percentile rank didapatkan hasil penilaian responden terhadap sistem informasi buku tamu perpustakaan museum negeri NTB sebesar 92.5, hal ini menunjukkan bahwa sistem informasi ini sudah berada pada grade A.

4.3 Dokumentasi Pengabdian

Pengabdian di Museum negeri NTB, praktikan ditempatkan pada 1 tempat yaitu Perpustakaan Museum NTB. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan pengabdian sebagai berikut:

- Membantu petugas perpustakaan dalam mendigitalisasi 6000 buku.
- Membuat rancangan tata letak di Perpustakaan Museum NTB.
- Merancang dan membuat sistem informasi buku tamu untuk membantu petugas perpustakaan dalam mendata pengunjung.



Gambar 7. Kegiatan Pendataan Buku



Gambar 8. Presentasi Rencana Digitalisasi Perpustakaan



Gambar 9. Demo dan Diskusi Sistem Informasi Buku Tamu Bersama Bapak Kepala Museum

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengabdian di Museum Negeri NTB berupa sistem informasi buku tamu perpustakaan museum negeri NTB dapat disimpulkan bahwa :

1. Sistem informasi buku tamu perpustakaan museum negeri NTB berbasis website yang telah dibangun memiliki beberapa fitur yang dapat memudahkan petugas perpustakaan dan instansi Museum Negeri NTB yaitu fitur pengisian identitas pengunjung, statistik pengunjung dan rekapitulasi data pengunjung yang dapat dicetak dengan format file excel sehingga pendataan dan penyajian data pengunjung di Perpustakaan museum negeri NTB dapat dilakukan secara lebih efisien.
2. Berdasarkan hasil pengujian sistem menggunakan kuesioner dan metode *system usability scale* (SUS) hasil yang didapat sebesar 92.5 yang berarti bahwa sistem informasi ini dapat diterima dengan baik.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan penulis agar sistem informasi buku tamu perpustakaan museum negeri NTB ini menjadi lebih baik di masa yang akan datang yaitu perlu dilakukannya perbaikan pada tampilan website agar terlihat lebih bagus dan penambahan fitur-fitur baru yang dapat lebih mempermudah Perpustakaan museum negeri NTB dalam melakukan pendataan dan penyajian data pengunjung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Museum Negeri NTB yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas yang memadai untuk melaksanakan pengabdian ini. Terima kasih kepada bapak/ibu pembimbing lapangan yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan ilmu yang sangat bermanfaat selama masa pengabdian. Tak lupa, terima kasih kepada rekan-rekan dan semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] U. Chotijah, "Sistem Informasi Buku Tamu Menggunakan QR Code Berbasis Web Pada PT Petrokimia Gresik," *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO-Ilmu Komputer & Informatika*, vol. 4, no. 1, pp. 57-66, 2021.
- [2] A. Yasir, "Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada Perpustakaan Universitas Dharmawangsa," *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 2, pp. 36-40, 2020.
- [3] A. A. Zahra and R. Suwanda, "Aplikasi Buku Tamu Berbasis Website di PT. PLN (Persero) ULP Lhoksukon," *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi*, vol. 1, no. 2, pp. 188-195, 2023.
- [4] L. A. Nugroho and P. T. Pungkasanti, "Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web dengan Framework CodeIgniter," *Information Science and Library*, vol. 2, no. 2, pp. 83-91, 2021.
- [5] Jumsayrah, N. Alamsyah, Hidayat, "Sistem Informasi Perpustakaan SMAN 2 Kota Bima Berbasis Website (Website-Base Library Information System of SMAN 2 Bima)," *JBegaTI*, Vol. 3, No. 2, September 2022.
- [6] G. A. Supriatmaja, I. P. M. Y. Pratama, K. Mahendra, K. D. D. Widyaputra, J. Deva, and G. S. Mahendra, "Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Framework Bootstrap dengan PHP Native dan Database MySQL Berbasis Web Pada SMP Negeri 2 Dawan," *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 1, pp. 7- 15, 2022.
- [7] E. W. Fridayanthie and T. Mahdiati, "Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan ATK Berbasis Intranet (Studi Kasus: Kejaksaan Negeri Rangkasbitung)," *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol. 4, no. 2, pp. 126- 137, December 2016.
- [8] A. Herdiansah, Y. Sugiyani, and R. S. Septarini, "Penerapan Pembelajaran E-Bisnis Siswa PKBM Paja Mandiri Pada Pembuatan Prototipe Sistem Rumah Makan Masakan Padang Kutabumi," *JIKA (Jurnal Informatika)*, vol. 4, no. 2, pp. 112-117, 2020.
- [9] D. D. J. T. Sitingjak, Maman, and J. Suwita, "Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course di Ciledug Tangerang," *JURNAL IPSIKOM*, vol. 8, no. 1, June 2020.
- [10] A. N. Rahimah, D. S. Rusdianto, and M. T. Ananta, "Pengembangan Sistem Pengelolaan Ruang Baca Berbasis Web dengan Menggunakan Django Framework (Studi Kasus: Ruang Baca Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 5, pp. 4439-4446, May 2019.
- [11] T. A Rachman, F. Bimantoro, E. Usmiatiningsih "Pembuatan Sistem Informasi Pengarsipan Surat pada SMP Negeri 6 Mataram (Development of Mail Archived Information System in SMP Negeri 6 Mataram)," *JBegaTI*, Vol. 3 no. 1, Maret 2022.
- [12] H. R. Yasmin, A. Aranta, I. M. H. J. Ganiwa, "Analisis Sistem Informasi Rumah Sakit Universitas Mataram Menggunakan Metode System usability scale (Information System Analysis of University of Mataram Hospital Using Usability Scale System)," *JBegaTI*, vol. 4, no. 1, Maret 2023.
- [13] D. P. Cantica, A. H. Jatmika, R. B. Huwae, dan D. Ratnasari, "Analisis Sistem Informasi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Nusa Tenggara Barat Menggunakan System usability scale (Information System Analysis of Library and Archives Services in Nusa Tenggara Barat Province using Usability Scale System)," *JBegaTI*, vol. 5, no. 1, hlm. 76-84, Maret 2024.