

PENGEMBANGAN WEBSITE RUANG BACA FASILKOM UNIVERSITAS SRIWIJAYA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Andri Febriansyah¹, M. Rudy Sanjaya²

^{1,2}Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya

²Laboratorium Pemrograman Internet, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya

¹Andrifebriansyah2302@gmail.com, ²m.rudi.sjy@ilkom.unsri.ac.id

Abstract

The Unsri Fasilkom reading room experienced a server failure which caused the website to no longer be accessed so the process of borrowing books and the process of returning books is currently still using paper and takes a long time, the operating hours of the library are limited and a reading room officer is required for the process of returning books. In measuring the quality of a website, it can be done by involving the user or users in making the website. The design thinking approach is applied to understand user problems and create a good user interface and user experience for the Unsri Fasilkom reading room website that suits user needs. This website was created to assist the reading room in managing data and book transactions, as well as to facilitate the process of finding the required book without having to wait long.

Keywords : *design thinking, development, reading rooms, universities, book borrowing*

Abstrak

Ruang baca fasilkom unsri mengalami kerusakan server yang menyebabkan *website* nya tidak bisa lagi di akses jadi untuk proses peminjaman buku dan proses pengembalian buku saat ini masih menggunakan kertas dan memakan waktu lama, jam operasional dari perpustakaan yang terbatas serta diperlukannya petugas ruang baca untuk proses pengembalian buku. Dalam melakukan pengukuran kualitas suatu *website* dapat dilakukan dengan keterlibatan user atau pengguna dalam pembuatan *website*. Pendekatan *design thinking* diterapkan untuk memahami permasalahan pengguna dan menciptakan *user interface* dan *user experience* yang baik untuk *website* ruang baca fasilkom unsri yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Website* ini dibangun untuk membantu pihak ruang baca dalam mengelola data dan transaksi buku, serta memudahkan proses pencarian buku yang dibutuhkan tanpa harus menunggu lama.

Kata kunci : *design thinking, pengembangan, ruang baca, perguruan tinggi, peminjaman buku*

1. PENDAHULUAN

Salah satu tanda dari kemajuan Teknologi yang semakin berkembang dengan pesat memberikan dampak positif bagi para pengguna dalam hal akses dan perolehan informasi [1]. Teknologi mendukung para pengguna untuk mengakses informasi secara digital kapan saja dibutuhkan, sehingga memberikan kemudahan dalam hal pencarian informasi. Dalam melakukan perhitungan kualitas suatu *website* dapat dilakukan dengan keterlibatan *user* atau pengguna dalam pembuatan *website*.

Design Thinking merupakan suatu proses untuk menghasilkan ide-ide inovatif yang dapat memberikan solusi untuk masalah yang dihadapi. Proses ini didasarkan pada pemahaman tentang kebutuhan pengguna, penciptaan solusi kreatif, pembuatan

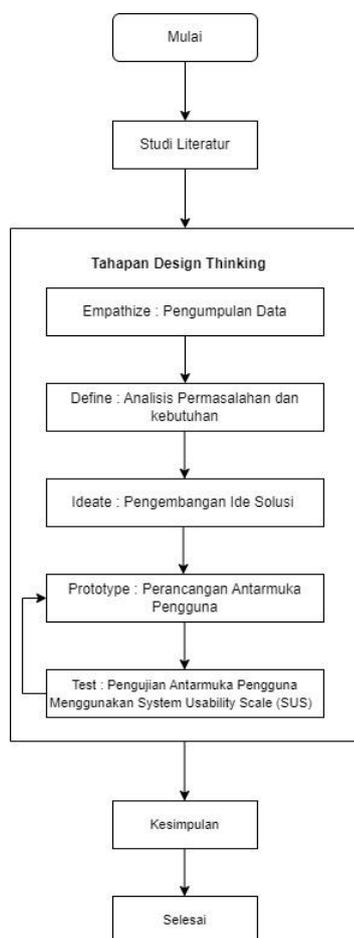
representasi dari solusi yang dihasilkan, dan pengujian representasi tersebut untuk mendapatkan solusi yang paling efektif [5]. Selain itu sistem dalam peminjaman dan pengembalian buku di ruang baca fasilkom unsri masih dilakukan secara manual, dan kesulitan mengantri dalam peminjaman buku dan pengembalian buku yang membuat mahasiswa terkadang tidak punya banyak waktu untuk melakukan aktifitas lain. Mahasiswa seringkali kesulitannya mencari letak buku di bagian mana ketika ingin mencari buku tertentu. Dari sisi admin ruang baca fasilkom unsri tidak ada id anggota yang membuat admin kesulitan dalam peminjaman dan pengembalian buku dan susah nya menentukan denda buku seringkali terjadi kesalahan data seperti kesalahan pemahaman antara catatan denda mahasiswa dan admin. Metode design thinking dapat memahami pengguna,

menyajikan bukti, dan mengatasi masalah dalam menyusun strategi untuk menemukan solusi [6]. Maka dari itu, metode design thinking dinilai mampu mengatasi masalah dalam menciptakan solusi berdasarkan kebutuhan pengguna. Untuk mendukung tujuan informasi yang ada di ruang baca dapat diakses dari mana saja tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu sehingga informasi tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal baik oleh Civitas maupun pengunjung Ruang Baca dalam mendukung aktifitasnya.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Skema Alur Penelitian

penelitian ini menggunakan metode design thinking yang merupakan proses berpikir yang komprehensif untuk menciptakan solusi inovatif yang berkelanjutan, dengan mengutamakan empati terhadap kebutuhan pengguna [2]. Proses ini berpusat pada manusia dan bertujuan untuk menghasilkan inovasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [7]. Terdapat 5 tahapan dalam metode ini yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Metode Design Thinking [4]

1. Empathize

Tahap awal dari pemecahan sebuah masalah tentunya dilalui dengan investigasi permasalahan yang dihadapi. Dalam proses *empathize*, akan dilakukan proses wawancara dan observasi kepada narasumber yang akan menentukan arah dan tujuan umum [11]. Tahap ini akan dilakukan pemetaan menggunakan metode *empathy map*.

2. Define

Tahap ini akan dilakukan dengan merincikan data yang telah dikerahkan pada proses *empathize* sebelumnya [9]. Proses yang akan dilalui pada tahap ini adalah menganalisis permasalahan yang dihadapi dengan mendefinisikan masalah tersebut menggunakan metode *Point Of View (POV)*.

3. Ideate

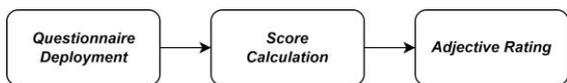
Tahap ini akan dilakukan penyusunan ide solusi untuk menjawab masalah yang dihadapi [10]. Dalam menentukan ide solusi, proses yang akan dilakukan adalah *brainstorming* yang nantinya akan diimplementasikan ke dalam bentuk *prototype*.

4. Prototype

Tahap ini akan dilakukan pembangunan antarmuka pengguna yang akan berinteraksi dengan pengguna sistem. Dalam pembuatan rancang antarmuka pengguna, penelitian ini akan menggunakan *tools* Figma.

5. Test

Tahap ini adalah tahap pengujian. Metode pengujian usability yang akan Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *System Usability Scale (SUS)*. *System Usability Scale (SUS)* merupakan sebuah metode untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna terhadap sebuah sistem atau produk [3]. Metode ini telah diuji coba dan terbukti dapat memberikan hasil yang akurat dalam mengukur usability atau kegunaan suatu produk atau sistem adalah sebuah menggunakan kuesioner untuk mengukur usability sistem komputer dengan sudut pandang subjektif pengguna [8]. Terdapat beberapa instrumen pertanyaan dari kuesioner *System Usability Scale (SUS)* yang cocok untuk menguji sebuah prototype. Hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh reponden akan dihitung menjadi skor akhir menggunakan rumus yang telah ditentukan dalam metode *System Usability Scale (SUS)*. Adapun tiga tahapan yang digunakan untuk melakukan tahapan penelitian menggunakan *System Usability Scale (SUS)* diantaranya:



Gambar 2. Tahapan Pengguna System Usability Scale (SUS)

a) Questionnaire Deployment

Kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini mencakup 10 pertanyaan mengenai usability sebuah sistem yang diperkenalkan oleh John Brooke [6]. Responden akan memilih jawaban dengan skala mulai dari 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju).

TABEL 1. ASPEK PENILAIAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

no	Aspek Penilaian
1	Saya pikir bahwa saya akan lebih sering menggunakan aplikasi ini.
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini terlalu kompleks.
3	Saya pikir aplikasi mudah untuk digunakan.
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini.
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik.
6	Saya menilai terdapat banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini.
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat.
8	Saya menemukan aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan.
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini.
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi.

b) Score Calculation

Tahap selanjutnya setelah kuesioner telah diisi adalah memperhitungkan hasil tersebut dengan cara berikut:

- 1) Mengklasifikasi pertanyaan menjadi dua bagian, yaitu pertanyaan ganjil dan pertanyaan genap.
- 2) Untuk setiap pertanyaan bernomor ganjil, nilai yang diberikan oleh responden (x) dikurangi 1.
- 3) Untuk setiap pertanyaan bernomor genap, nilai 5 dikurangi nilai yang diberikan responden (x).
- 4) Jumlah dari perhitungan semua nomor ganjil dan genap dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan skor dari responden.

Skor tertinggi dari System Usability Scale (SUS) adalah 100. Apabila yang ada melebihi 100, maka dikategorikan *error* atau tidak valid.

c) Adjective Ratings

Setelah mendapatkan skor akhir System Usability Scale (SUS), maka selanjutnya akan dilakukan analisis dan interpretasi skor yang telah didapatkan. Skor akhir System Usability Scale (SUS) akan memperlihatkan tingkat usability dari *prototype* yang telah dibangun.

TABEL 2. ADJECTIVE RATINGS

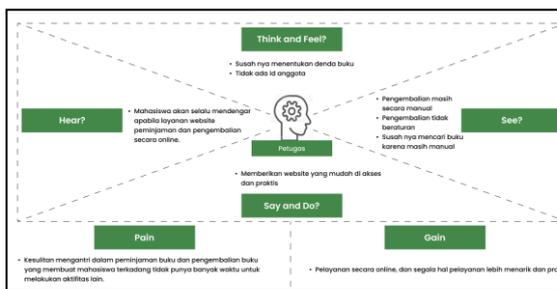
SUS Score	Grade	Adjective Ratings
>80.3	A	Excellent
68-80.2	B	Good
67	C	Okay
51-66	D	Poor
<51	E	Awful

Apabila hasil akhir skor System Usability Scale (SUS) mencapai 67 hingga 100, maka usability dari *prototype* yang ada dikategorikan sudah baik dan tidak membutuhkan perbaikan kembali.

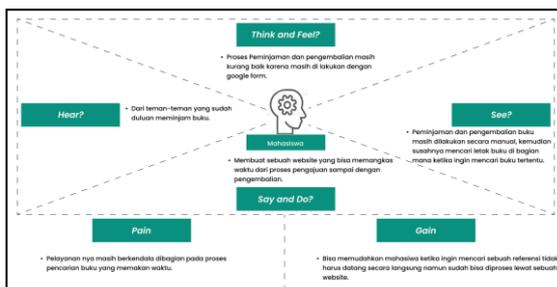
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Empathize

Tahap *empathize* bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi narasumber dan mengetahui target pengguna dari pengembangan website ruang baca fasilkom universitas sriwijaya yang dibangun. Berdasarkan wawancara ke pengguna yaitu 2 persona petugas ruang baca dan 2 persona mahasiswa yang dipetakan ke dalam *empathy map* terlihat pada gambar 3 dan gambar 4.



Gambar 3. Empathy Map Petugas



Gambar 4. Empathy Map Mahasiswa

3.2. Define

Tahapan *define* bertujuan untuk mendefinisikan masalah dari tahapan *empathiz*. Tahapan *define* akan dibuat menggunakan metode *Point Of View* (POV) seperti yang ada pada tabel 3.

TABEL 3. POINT OF VIEW (POV)

No	Problem	Need	Insight
1	Mebutuhkan sistem yang praktis.	Memberikan sistem yang bisa merincikan atau detail tentang peminjaman buku.	Sulit dalam pengisian buku yang di pinjam kurang rapi sehingga membuat petugas kesulitan dalam layanan peminjaman buku.
2	Tidak ada id anggota	Menyediakan data pengguna untuk kemudahan petugas	Sulit mencari data buku, membuat petugas ruang baca fasilkom unsri memakan waktu lama.
3	Kurang nya informasi data buku	Sistem yang dapat menyediakan fitur data buku, kategori, dan rak untuk mempermudah petugas	Petugas ruang baca fasilkom unsri sulit mengetahui tentang buku yang ada di ruang baca secara online.
4	Tidak ada data anggota	Menyediakan data anggota untuk mahasiswa	Belum ada nya data anggota mahasiswa kesulitan dalam peminjaman dan pengembalian buku.
5	Kurang nya pencarian data buku secara online	Menyediakan pencarian data buku secara online untuk mempermudah mahasiswa dalam mencari buku yang di inginkan.	Kurang nya informasi data buku yang ada di ruang baca, membuat mahasiswa kesulitan dalam mencari buku.
6	Terbatas nya informasi tentang peminjaman	Memberikan layanan secara detail.	Kurang nya detail peminjaman dan

	dan pengembalian buku.		pengembalian buku membuat mahasiswa kerap merasa kesulitan dalam peminjaman dan pengembalian buku.
--	------------------------	--	--

3.3. Ideate

Setelah masalah telah didefinisikan, tahap selanjutnya dalam metode design thinking adalah tahap ideate. Pada tahap ini, dilakukan pencarian ide-ide untuk menyelesaikan masalah yang ada dan mengembangkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [14]. Untuk memperoleh ide-ide solusi yang optimal, dilakukan brainstorming atau diskusi kelompok untuk menghasilkan ide-ide yang terbaik. Ide-ide yang dihasilkan akan diimplementasikan menjadi prototype. Ide solusi yang dibuat dapat dituangkan ke dalam Tabel 4.

TABEL 4. IDE SOLUSI

no	Ide Solusi	Implementasi
1	Mengembangkan sistem Ruang Baca Fasilkom Unsri	Menerapkan sistem baru yang praktis dalam peminjaman dan pengembalian buku di ruang baca fasilkom unsri.
2	membangun sistem login untuk mempermudah admin ruang baca fasilkom unsri dan mahasiswa fasilkom.	Menambahkan fitur data pengguna dan data anggota
3	Membuat sebuah platform yang dapat membantu pengguna dalam melakukan pencarian data dengan lebih mudah dan efisien. buku, dan informasi dengan efektif dan efisien.	Menambahkan fitur search, kategori, rak, dan data buku.
4	Membangun sistem yang memudahkan layanan peminjaman dan pengembalian buku	Menambahkan fitur data peminjaman dan data pengembalian

3.4. Prototype

Prototype merupakan tahapan yang ditunjukkan untuk mengimplementasikan ide yang telah dituangkan sebelumnya ke dalam bentuk visual [13]. penelitian membuat tampilan yang disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan dari pengguna. Berikut merupakan tampilan prototype yang telah dirancang.

1) Interface Login

Berikut merupakan tampilan login Pada halaman ini pengguna memasukkan Username dan Kata sandi seperti pada Gambar 5.

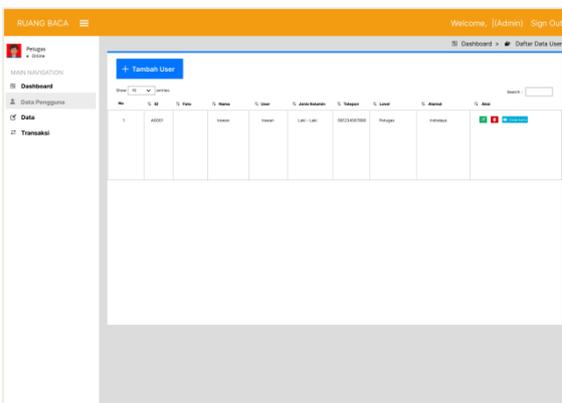
Kemudian menekan tombol masuk untuk login ke sistem.



Gambar 5. Tampilan Login

2) Interface data pengguna

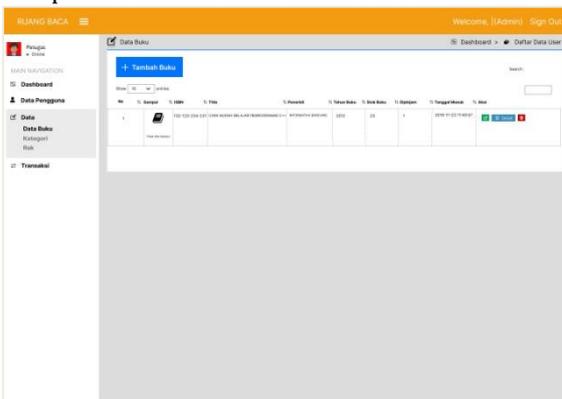
Berikut merupakan tampilan data petugas, user juga bisa menambahkan pengguna sesuai dengan keingan user. Tampilan data pengguna bisa dilihat di Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Data Pengguna

3) Interface data buku

Berikut merupakan tampilan data buku, petugas juga bisa menambahkan data buku, menghapus dan melihat detail data buku. Tampilan data buku bisa dilihat di Gambar 7.

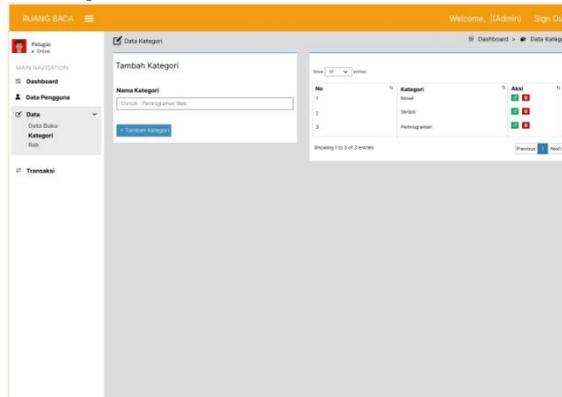


Gambar 7. Tampilan Data Buku

4) Interface kategori

Berikut merupakan tampilan kategori, petugas bisa menambahkan kategori dan juga

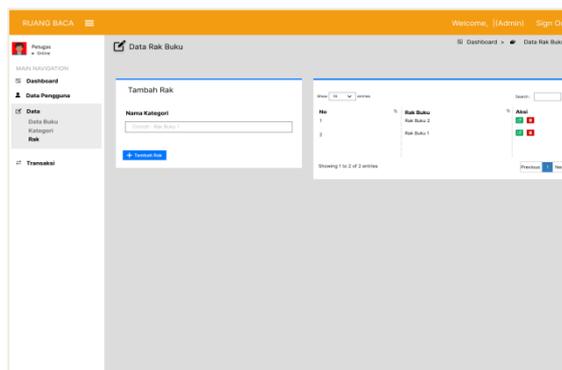
menghapus kategori. Tampilan kategori bisa dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Kategori

5) Interface rak

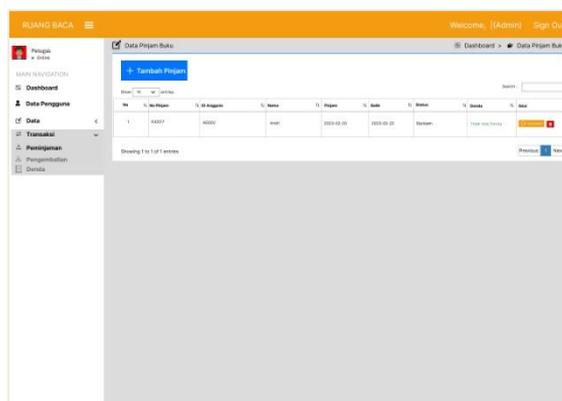
Berikut merupakan tampilan rak, petugas bisa menambahkan rak dan juga menghapus rak. Tampilan rak bisa dilihat di Gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Rak

6) Interface peminjaman buku

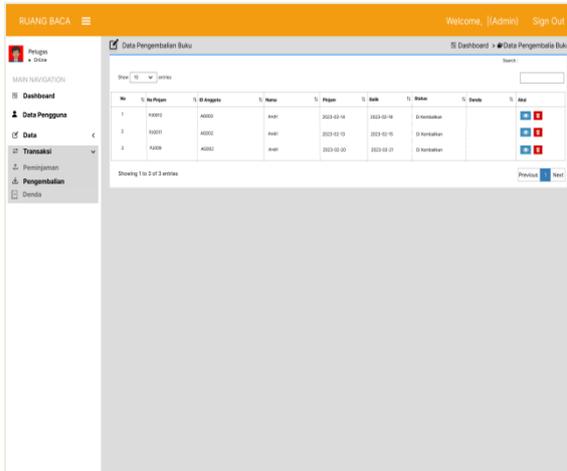
Berikut merupakan tampilan peminjaman buku, petugas bisa menambahkan pinjam buku, menghapus peminjaman buku dan pengembalian buku. Tampilan peminjaman buku bisa dilihat di Gambar 10.



Gambar 10. Tampilan Peminjaman Buku

7) *Interface* pengembalian buku

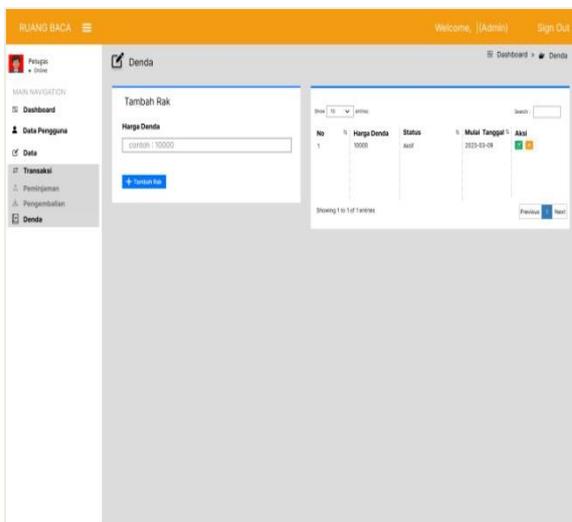
Berikut merupakan tampilan pengembalian buku, petugas bisa melihat detail pengembalian buku dan menghapus pengembalian buku. Tampilan pengembalian buku bisa dilihat di Gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Pengembalian Buku

8) *Interface* denda

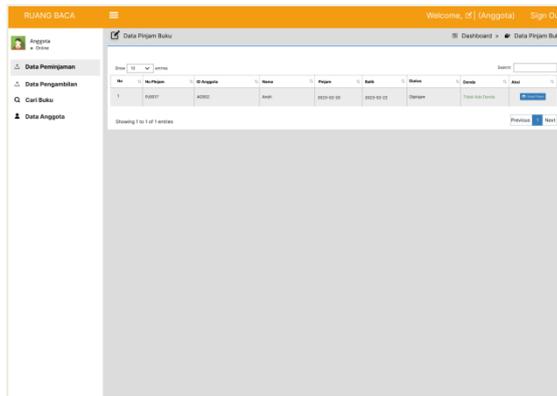
Berikut merupakan tampilan denda, petugas bisa menambahkan harga denda dan update harga denda. Tampilan denda bisa dilihat di gambar 12.



Gambar 12. Tampilan Denda

9) *Interface* mahasiswa meminjam buku

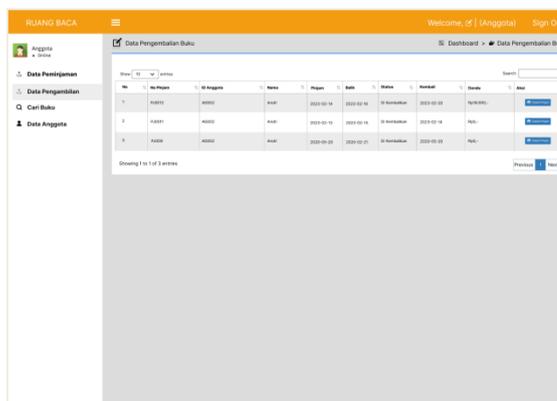
Berikut merupakan tampilan data mahasiswa meminjam buku. Tampilan mahasiswa meminjam buku bisa dilihat di Gambar 13.



Gambar 13. Tampilan Meminjam Buku

10) *Interface* mahasiswa mengembalikan buku

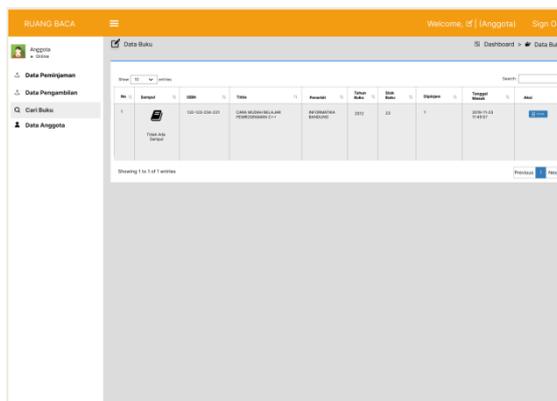
Berikut merupakan tampilan data mahasiswa mengembalikan buku. Tampilan mahasiswa mengembalikan buku bisa dilihat di Gambar 14.



Gambar 14. Tampilan Mengembalikan Buku

11) *Interface* mencari buku

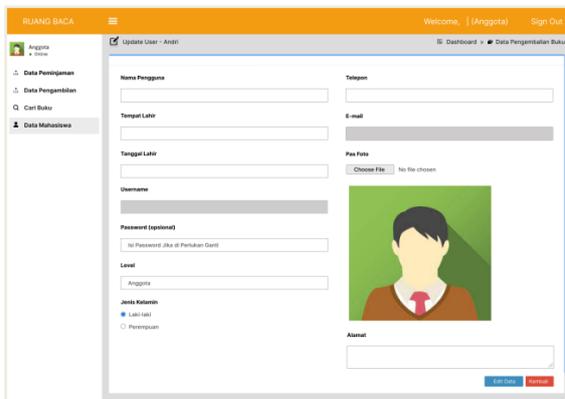
Berikut merupakan tampilan mahasiswa mencari buku. Tampilan mencari buku bisa dilihat di Gambar 15.



Gambar 15. Tampilan Mencari Buku

12) *Interface* data mahasiswa

Berikut merupakan tampilan data mahasiswa, user bisa mengubah *password* sesuai keinginan user. Tampilan data mahasiswa bisa dilihat di Gambar 16.



Gambar 16. Tampilan Data Mahasiswa

3.5. *Test*

Tahap terakhir dari *design thinking* adalah tahap pengujian atau *test* [15]. Pada tahap ini, *prototype* yang telah dibangun diuji menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Penilaian *System Usability Scale* (SUS) dilalui dengan tiga tahapan diantaranya adalah *questionnaire deployment*, *score calculation*, dan *adjective rating*. Untuk melakukan pengujian, *prototype* desain dibuatkan skenario tugas yang harus diselesaikan oleh pengguna. Skenario tugas yang diberikan dibuat untuk 2 kelompok pengguna yaitu pengguna petugas ruang baca dan pengguna mahasiswa. Tabel 5 adalah skenario tugas untuk pengguna petugas ruang baca dan tabel 6 adalah skenario tugas untuk pengguna mahasiswa.

TABEL 5. SKENARIO PETUGAS

No	Task	Sub Task
1	Login sistem	Memasukkan Nama Pengguna dan Sandi
		Menekan tombol Masuk
2	Data Pengguna	Memilih menu data pengguna
		Melakukan tambah user
		Melakukan update user jika ingin diperbarui
		Menghapus data pengguna
3	Data Buku	Memilih menu data buku
		Melakukan penambahan data buku

		Melakukan update data buku jika ingin di perbarui.
		Melihat detail buku
		Menghapus data buku
4	Kategori	Memilih menu kategori
		Melakukan penambahan kategori
		Melakukan update kategori jika ingin di perbarui
		Menghapus kategori
5	Rak	Memilih menu rak
		Melakukan penambahan rak
		Melakukan update rak jika ingin di perbarui
		Menghapus rak
6	Data Peminjaman Buku	Memilih menu peminjaman
		Melakukan penambahan pinjam buku
		Melakukan pengembalian buku
7.	Data Pengembalian buku	Melihat detail peminjaman buku
		Memilih menu pengembalian
		Melihat detail pengembalian buku
8	denda	Menghapus data pengembalian buku
		Memilih menu denda
		Menambahkan harga denda
		Mengedit harga denda

TABEL 6. SKENARIO MAHASISWA

no	Task	Sub Task
1	Login Sistem	Memasukkan Nama Pengguna dan Sandi
		Menekan tombol Masuk
2	Data Pinjam Buku	Mengakses halaman data peminjaman buku
		Melihat detail

		peminjaman buku
3	Data Pengembalian Buku	Memilih menu pengembalian
		Melihat detail pengembalian buku
3	Melakukan Pencarian Buku	Memilih menu cari buku
		Memasukkan kata kunci
		Memilih tombol cari
4	Data Mahasiswa	Memilih menu data mahasiswa
		Melakukan update user jika ingin diperbarui

a) Questionnaire Deployment

Tahap ini dilakukan pembagian kuesioner dengan sepuluh pernyataan yang akan diisi oleh responden dimana masing-masing pernyataan memiliki nilai. Pada tahap berikutnya, kuesioner akan dihitung dengan menggunakan skala penilaian yang terdiri dari 1 hingga 5, dimana 1 menunjukkan "sangat tidak setuju" dan 5 menunjukkan "sangat setuju".

b) Score Calculation

Langkah berikutnya adalah melakukan perhitungan terhadap hasil kuesioner yang sudah disediakan. ke 20 responden yaitu 2 orang petugas ruang baca dan 18 orang mahasiswa. Pengisian kuisisioner dilakukan setelah responden melaksanakan scenario tugas. Hasil dari pengumpulan kuisisioner dapat dilihat pada Tabel 7.

TABEL 7. SCORE CALCULATION

Responden	Skor Hasil Hitung										SUS Raw Score	SUS Final Score
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1.	4	2	4	3	4	2	4	2	3	3	31	77,5
2.	5	2	4	2	5	2	5	2	4	3	34	85
3.	5	2	5	3	4	3	4	3	5	5	39	97,5
4.	5	2	5	3	4	3	4	3	5	5	39	97,5
5.	5	2	4	2	5	2	4	2	4	2	32	80
6.	5	2	5	3	5	1	3	1	5	3	33	82,5
7.	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	34	85
8.	5	2	4	2	4	2	4	2	4	3	32	80
9.	4	3	4	3	4	2	4	2	4	3	33	82,5
10.	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	31	77,5
11.	4	3	4	3	5	4	3	4	5	4	39	97,5
12.	4	2	4	4	4	3	4	2	4	3	34	85
13.	5	3	4	3	5	2	4	2	5	4	37	92,5
14.	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	32	80
15.	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	40	100
16.	4	2	4	2	5	2	5	2	4	2	32	80
17.	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38	95
18.	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	36	90
19.	5	3	4	3	5	2	4	2	5	4	37	92,5
20.	5	2	5	3	5	2	3	2	5	4	36	90
Skor Rata - Rata (Hasil Akhir)												87,375

Setelah mengumpulkan data dari kuesioner, dilakukan klasifikasi pada pernyataan dengan nomor ganjil dan genap. Setiap

pernyataan memiliki rumus perhitungan yang berbeda, dan hasilnya akan ditampilkan sebagai berikut:

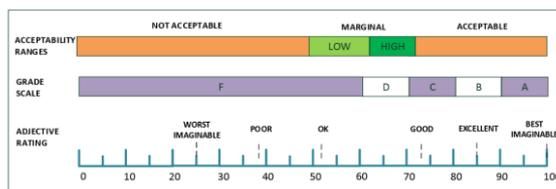
1. Pertanyaan Ganjil = Rata-rata (x) - 1
2. Pernyataan Genap = 5 - Rata-rata (x)

Tabel 7 merupakan pengelompokan pertanyaan ganjil dan pertanyaan genap. Setelah mengumpulkan data dari pernyataan ganjil dan genap, data tersebut akan dimasukkan ke dalam rumus System Usability Scale (SUS) sesuai dengan ketentuan yang telah ditentukan, dengan tujuan untuk menghitung nilai keseluruhan tingkat ketergunaan sistem.

$$\begin{aligned}
 \text{Hasil SUS} &= (\text{Hasil Total Genap} + \text{Hasil Total Ganjil}) \times 2,5 \\
 &= (19,00 + 15,17) \times 2,5 \\
 &= 87,375
 \end{aligned}$$

c) Adjective Rating

Hasil dari perhitungan System Usability Scale (SUS) yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya mendapatkan hasil sebesar 87,375 yang berarti *adjective rating* dari pengembang website ruang baca fasilkom universitas sriwijaya yang dibangun mendapatkan nilai A atau *excellent* terlihat pada gambar 16.



Gambar 16. Skala Penilaian System Usability Scale

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan pada pembahasan serta pengujian sistem ini, didapatkan kesimpulan bahwa menerapkan aspek -aspek dari metode *design thinking* untuk memahami permasalahan yang ada pada pengguna sehingga menghasilkan *user interface* dan *user experience* pada website Ruang Baca Fasilkom Unsri yang baik sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Website* Ruang Baca Fasilkom Unsri dibangun dengan membantu pihak ruang baca dalam hal pengelolaan data buku serta transaksi. Serta dapat membantu proses pencarian data buku yang dibutuhkan tanpa menunggu waktu yang lama. Pada proses peminjaman dan pengembalian buku yang telah dikembangkan dapat diakses kapan dan dimana saja, serta dapat membantu proses pengembalian buku tanpa menunggu waktu yang lama.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan *website* ruang baca fasilkom universitas sriwijaya ini lebih lanjut pada sistem ini. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan sistem dengan menambahkan *fitur-fitur* tambahan yang dibutuhkan oleh pengguna.

Daftar Pustaka:

- [1] Amalia N., "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PERTANIAN BERBASIS KECERDASAN BUATAN (E-TANDUR) DALAM MENUNJANG PERTUMBUHAN PERTANIAN MASYARAKAT DAERAH KABUPATEN BANDUNG DENGAN METODE GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEM (GIS) DAN INTERNET OF THINGS (IOT).," *Informatika Rekayasa Elektronika*, vol. 5, no. 1, p. 125, 2022.
- [2] W. B. Bagye and M. Ashari, "Sistem infoormasi xx," *Misi*, pp. 14-20, 2018.
- [3] W. L. Wahyusari R, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CAPASITIVE SENSOR DAN ARDUINO," *Informatika & Rekayasa Elektronika*, p. 161, 2021.
- [4] Brown, "Design Thinking Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek," *Jurnal Sainifik Manajemen dan Akutansi*, vol. 4, no. 1, pp. 3-4, 2018.
- [5] Jogiyanto, "Kualitas Informasi Dan Perceived Usefulness Terhadap Kepuasan Pengguna Akhir Softwere Analisis Kredit," vol. 10, no. 3, p. 249, 2020.
- [6] Jogiyanto, "Perancangan Aplikasi Pemelihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 15, no. 1, p. 54, 2021.
- [7] B. Mustafa, "Pemodelan Konsep Fundamental Repositori Institusi Di Perpustakaan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Dengan Menggunakan Framework Zachman," vol. 6, no. 1, pp. 20-21, 2018.
- [8] Z. B. Nugraha, "Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Di Sekolah Mis Hubbul Wathon Sei," *Analytica Islamica*, vol. 10, no. 1, p. 10, 2018.
- [9] Priyadi, "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Kelas X MIPA dalam Pembelajaran Fisika," *Pendidikan Fisika Tadulako*, vol. 4, no. 1, pp. 53-54, 2020.
- [10] A. Simangungsong, "Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Berbasis Web," *Mantik Penusa*, vol. 2, no. 1, pp. 19- 211, 2018.
- [11] Lukman Hakim, "KECAMATAN PRAYA TIMUR, KABUPATEN LOMBOK TENGAH," *Informatika & Rekayasa Elektronika*, vol. 2, no. 1, p. 2, 2019.
- [12] M. P. K. A. & A. M. A. Azmi, "Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking,," vol. 3, no. 8, p. 7964, 2019.
- [13] M. & B. A. Puspitasari, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN METODE FAST (FRAMEWORK FOR THE APPLICATION SYSTEM THINKING) (STUDI KASUS : SMAN 1 NEGERI KATON).," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 1, pp. 69-77, 2021.
- [14] Kurniawan, "Pengembangan Sistem Informasi Pelayanan Desa Berbasis Web Dengan Metode Prototyping Pada Desa Leran.," *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, vol. 34, no. 1, p. 7, 2020.
- [15] "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PERTANIAN BERBASIS KECERDASAN BUATAN (E-TANDUR) DALAM MENUNJANG PERTUMBUHAN PERTANIAN MASYARAKAT DAERAH KABUPATEN BANDUNG DENGAN METODE GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEM (GIS) DAN INTERNET OF THINGS (IOT).," *Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika*, vol. 5, no. 1, p. 122, 2022.