

IMPLEMENTASI DAN USER ACCEPTANCE TEST (UAT) APLIKASI INTEGRATED LIBRARY SYSTEM (INLIS Lite) DI MTs NEGERI 7 KUNINGAN

Sambas¹, Ipan Ripai²

¹Sambas (Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK)
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Kuningan

²Ipan Ripai (Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK)
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Kuningan

hanya.sambas@gmail.com
ipan@upmk.ac.id

ABSTRACT

MTsN 7 Kuningan has a library with a conventional management system. To make it easier for librarians to manage books more effective and keep up with technological developments in the fields of education, it is necessary to conduct the research that aims to implement the INLIS Lite Application at MTsN 7 Kuningan Library and conduct an examination to determine the extent of the user experience / usability of librarians and students towards *Integrated Library System* (INLIS Lite) application at MTsN 7 Kuningan. Combination of qualitative and quantitative is used as a method of this research. The instruments used in this research are questionnaire with librarians and students as the subject. The results show that the usability of the INLIS Lite system is influenced by two indicators. The two indicators have different percentages, first in terms of design 76.2% of respondents answered agree with the appearance that is in the INLIS Lite application, then in terms of convenience 77.9% of respondents answered agree with the ease of use of this INLIS Lite application so that the final result is 77.2% of respondents agree to continue using this INLIS Lite application.

Keywords: *Library Management, Implementation and User Acceptance Test, INLIS Lite.*

ABSTRAK

MTsN 7 Kuningan memiliki perpustakaan dengan sistem pengelolaan yang masih konvensional atau manual. Untuk mempermudah pustakawan mengelola buku yang lebih efektif dan mengikuti perkembangan teknologi di dunia pendidikan, maka perlu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengimplementasikan Aplikasi INLIS Lite di Perpustakaan MTsN 7 Kuningan dan melakukan pengujian untuk mengetahui sejauh mana user experience / usability pustakawan dan peserta didik terhadap *Aplikasi Integrated Library System* (INLIS Lite) di MTsN 7 Kuningan. Metode penelitian ini menggunakan metode kombinasi Kualitatif dan Kuantitatif dengan Instrumen berupa Kuisioner dengan subyek pustakawan dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan usability sistem INLIS Lite ini di pengaruhi oleh dua indikator. Kedua indikator tersebut memiliki persentase yang berbeda, pertama dari segi desain 76.2% responden menjawab setuju dengan tampilan yang ada pada aplikasi INLIS Lite, kemudian dari segi kemudahan 77.9% responden menjawab setuju dengan kemudahan penggunaan aplikasi INLIS Lite ini sehingga didapatkan hasil akhir sebanyak 77.2% responden setuju untuk melanjutkan penggunaan aplikasi INLIS Lite ini.

Keyword: *Pengelolaan Perpustakaan, Implementasi dan User Acceptance Test, INLIS Lite.*

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebutuhan akan Teknologi Informasi (TI) sangat berhubungan dengan peran perpustakaan sebagai kekuatan dalam pelestarian dan penyebaran informasi ilmu pengetahuan yang berkembang seiring dengan kegiatan menulis, mencetak,

mendidik serta pemenuhan kebutuhan masyarakat akan informasi. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah pengembangan minat baca dan kebiasaan membaca. Dari fakta tersebut, perpustakaan diharapkan sebagai pusat kegiatan pengembangan minat baca dan

kebiasaan membaca. Perpustakaan mempunyai tanggungjawab yang besar terhadap peningkatan dan pengembangan minat dan kegemaran membaca. Teknologi informasi (TI) telah diadopsi dalam berbagai bidang kehidupan. Perpustakaan sebagai lembaga non komersial yang paling dekat dengan dunia perbukuan, seharusnya bisa menjadi penyedia informasi terpercaya dalam hal rekomendasi buku. Saat ini, hampir seluruh perpustakaan umum sudah menyediakan layanan yang berfungsi untuk memberikan saran buku apa yang kira-kira sesuai dengan selera pemustaka (Primadani dan Ati, 2014). Hal ini dimungkinkan karena teknologi komputer mampu berkolaborasi dengan banyak bidang ilmu lainnya (Murti, Abdillah, dan Sobri, 2015).

Teknologi informasi dan komunikasi atau Information and Communication Technology (ICT) telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan global. Oleh karena itu, setiap institusi, berlomba untuk mengintegrasikan ICT guna membangun dan memberdayakan sumber daya manusia berbasis pengetahuan agar dapat bersaing dalam era global (Februariyanti dan Zuliarso, 2012). Efektifitas penggunaan TI secara umum memang sangat sulit diidentifikasi, hal ini dikarenakan pengembangan sistem informasi manajemen yang biasanya menyita banyak investasi ternyata tidak bisa memberikan kepastian pengembalian hasil yang nyata secara ekonomis. ini menyebabkan organisasi kebingungan untuk mengambil keputusan secara efektif (Doerachman, Kaunang, Karouw, dan Rindengan, 2012). Informasi berkualitas dapat terwujud dari perancangan sistem informasi yang baik. Perusahaan yang besar bahkan menginvestasikan sumber daya untuk meningkatkan produktivitas melalui penyediaan aplikasi canggih dalam sistem informasi perusahaan (Devi dan Suartana, 2014).

Hal ini berkaitan juga dengan lembaga atau instansi lainnya, seperti hal nya

sekolah. Pemanfaatan teknologi sangat diperlukan guna menunjang pendidikan yang lebih modern dan efektif. Fasilitas perpustakaan yang dimiliki MTs Negeri 7 Kuningan dengan beragam buku dan kuantitas siswa yang terbilang banyak yaitu 884 siswa masih menggunakan cara konvensional. Tentunya hal ini sangat berpengaruh dengan tingkat efisiensi dan efektifitas pengelolaan perpustakaan.

Berdasarkan kondisi diatas, Implementasi aplikasi INLIS Lite bisa menjadi solusi untuk tata kelola perpustakaan digital di MTs Negeri 7 Kuningan. Dengan pemanfaatan beragam fitur pada INLIS lite bisa membantu dan meningkatkan pelayanan perpustakaan yang efektif dan efisien.

B. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara mengoperasikan *Aplikasi Integrated Library System (INLIS Lite)* di MTs Negeri 7 Kuningan?
2. Bagaimana tanggapan peserta didik dan pustakawan tentang penggunaan (*Usability*) *Aplikasi Integrated Library System (INLIS Lite)* di MTs Negeri 7 Kuningan melalui pengujian *User Acceptance Test (UAT)*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui cara mengoperasikan *Aplikasi Integrated Library System (INLIS Lite)* di MTs Negeri 7 Kuningan,
2. Mengetahui tanggapan peserta didik dan pustakawan tentang penggunaan (*Usability*) *Aplikasi Integrated Library System (INLIS Lite)* di MTs Negeri 7 Kuningan melalui pengujian *User Acceptance Test (UAT)*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi pustakawan, sebagai alat bantu memudahkan transaksi dan informasi perpustakaan,
2. Bagi peserta didik, memberikan nuansa digital dalam proses transaksi dipergustakaan yang secara tidak langsung memberikan pembelajaran digitalisasi,
3. Bagi sekolah, Hasil penelitian bisa dijadikan acuan untuk penggunaan aplikasi INLIS Lite di perpustakaan,
4. Bagi peneliti, Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat jadi bahan untuk memperluas pengetahuan dalam menerapkan aplikasi-aplikasi perpustakaan lainnya) yang digunakan sehingga sistem tersebut sesuai dengan harapan pengguna dan dapat dimanfaatkan dengan baik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Implementasi

Menurut Nurdin Usman, Implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.

B. Integrated Library System (INLIS Lite)

INLIS lite merupakan perangkat lunak (software) aplikasi otomasi perpustakaan yang dibangun dan dikembangkan oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpusnas) sejak tahun 2011. Penamaan INLIS diambil dari kata *Integrated Library System*, nama dari perangkat lunak manajemen informasi perpustakaan terintegrasi yang dibangun sejak tahun 2003 untuk keperluan kegiatan rutin pengelolaan informasi perpustakaan di internal Perpusnas. Seiring dengan perkembangan dunia perpustakaan, khususnya di Indonesia, Perpusnas memandang perlu untuk memfasilitasi semangat pengelola perpustakaan di seluruh daerah untuk memulai menerapkan

otomasi perpustakaan menuju terwujudnya perpustakaan digital.

C. User Acceptance Test (UAT)

1. Pengertian UAT

Menurut Perry, William E, User Acceptance Testing (UAT) merupakan pengujian yang dilakukan oleh *end-user* dimana *user* tersebut adalah staff/karyawan perusahaan yang langsung berinteraksi dengan sistem dandilakukan verifikasi apakah fungsi yang ada telah berjalan sesuai dengan kebutuhan/fungsinya.

2. Jenis-Jenis UAT

a. Alpha Testing

Pengujian *Alpha* adalah pengujian akhir sebelum perangkat lunak diluncurkan untuk pengguna secara umum.

b. Beta Test

Pengujian *beta* juga dikenal sebagai pengujian pengguna berlangsung di lokasi user untuk memvalidasi kegunaan, fungsi, kompatibilitas, dan uji reliabilitas dari perangkat lunak yang dibuat. Hal ini juga dikenal sebagai uji lapangan.

c. Regulation Acceptance Testing

Uji coba ini ditujukan untuk memastikan bahwa *software* yang sudah dikembangkan sesuai dengan peraturan tertentu, seperti hukum.

d. Operational Acceptance Testing

Uji coba ini berfokus pada *workflow* yang memungkinkan sistem atau *software* untuk digunakan.

e. Black Box Testing (yang digunakan)

Uji coba langsung oleh *end user* untuk menguji fungsi tanpa harus memperhatikan atau mengetahui struktur kode internal sebuah aplikasi. Jenis UAT yang digunakan dalam.

3. Proses UAT

Proses dalam UAT adalah pemeriksaan dan pengujian terhadap hasil perangkat lunak yang di buat. Diperiksa apakah item-item yang ada dalam dokumen requirement sudah ada dalam perangkat lunak yang diuji atau tidak.

Diuji apakah semua item yang telah ada telah dapat memenuhi kebutuhan pengujinya.

4. Tahap Pengujian Penerimaan Pengguna UAT

Proses pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang akan dilaksanakan bekerja sesuai dengan kebutuhan.

5. Manfaat dan Tujuan *User Acceptance Testing* (UAT)

Manfaat:

- Meningkatkan kepercayaan klien tentang potensi perangkat lunak untuk memenuhi persyaratan,
- Melalui identifikasi pengujian memastikan bahwa perangkat lunak stabil dan dalam kondisi yang bisa diterapkan,
- Mendapatkan sistem yang sesuai dengan spesifikasi fungsional sistem.

Tujuan:

- Menguji apakah sistem sudah sesuai dengan apa yang ada didalam spesifikasi fungsional sistem,
- Memberikan keyakinan bahwa sistem disampaikan memenuhi persyaratan bisnis baik sponsor dan pengguna,
- Melengkapi sejumlah tambahan yang telah disetujui.

III. METODE

A. Metode/Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kombinasi, yaitu suatu langkah penelitian dengan menggabungkan dua bentuk pendekatan dalam penelitian kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan penelitian kombinasi diperlukan untuk menjawab rumusan masalah yang berbeda. Rumusan masalah yang pertama dapat dijawab melalui pendekatan kualitatif dan rumusan masalah yang kedua dapat dijawab melalui pendekatan kuantitatif.

B. Jenis Penelitian

Penelitian kombinasi sesuai karakteristik desain *Sequential Explanatory* (urutan pembuktian), dimana pada tahap pertama penelitian menggunakan metode

kualitatif dan pada tahap kedua menggunakan metode kuantitatif. Dengan demikian penelitian kombinasi dilakukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian kualitatif dan rumusan masalah kuantitatif, atau rumusan masalah yang berbeda tetapi saling melengkapi.

C. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penggunaan INLIS Lite ini adalah Model *Waterfall*:

- Analisa Kebutuhan
- Desain dan Model
- Pengembangan
- Trial (ujicoba pustakawan dan siswa)
- Test (UAT)
- Distribusi / Keputusan

D. Sumber Data Penelitian

Krejcie dan Morgan (1970) membuat daftar yang bisa dipakai untuk menentukan jumlah sampel sebagai berikut.

Tabel 3.1. Populasi dan Sampel

Populasi (N)	Sampel (n)	Populasi (N)	Sampel (n)
10	10	500	217
50	44	600	234
100	80	700	248
200	132	800	260
300	169	900	269

Berdasarkan tabel diatas, sumber data penelitian diambil dari peserta didik Kelas IX yang berjumlah 308 orang dimana sampel tersebut sudah mewakili jumlah siswa MTs Negeri 7 Kuningan yang mencapai 884 siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini, maka teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi Observasi, Wawancara dalam bentuk ujicoba/praktek dan Kuisiner atau angket.

- Observasi adalah pengamatan langsung kepada obyek yang akan diteliti, dilakukan dalam waktu singkat. Observasi dilakukan untuk

mengamati kegiatan pustakawan dalam mengoperasikan aplikasi INLIS Lite.

2. Kuisisioner atau angket merupakan suatu alat untuk mengumpulkan informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis/online yang dilakukan oleh responden.

F. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Pedoman Observasi

Observasi dalam penelitian digunakan untuk melihat dan mengamati secara langsung objek penelitian.

2. Soal, Angket atau kuisisioner

Untuk mempermudah dalam penyusunan instrumen penelitian, peneliti perlu membuat angket atau kuisisioner dengan bentuk pertanyaan dan jawaban sesuai kebutuhan

Adapun Kuisisioner yang diberikan kepada responden adalah sebagai berikut:

- a. Desain

- 1) Tampilan INLIS Lite ini menarik ?
- 2) Penggunaan warna tulisan dengan latar belakang (background) sudah sesuai?

- b. Kemudahan

- 1) Menu atau fitur INLIS Lite ini mudah dipahami ?
- 2) Menu atau fitur INLIS Lite ini mudah digunakan?
- 3) Dengan adanya INLIS Lite memudahkan transaksi peminjaman dan pengembalian?

G. Teknis Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: (1) Observasi, dan (2) kuisisioner atau angket.

1. Observasi : Peneliti melihat langsung kondisi perpustakaan, transaksi yang terjadi dan kelengkapan yang ada / dibutuhkan di madrasah terkait
2. Kuisisioner : Peneliti memberikan beberapa pertanyaan terkait aplikasi

yang diimplementasikan kepada pustakawan dan siswa dengan menggunakan *google form*.

Hasil kuisisioner diolah menggunakan metode UAT untuk mengetahui tanggapan responden (*user*) terhadap sistem yang akan diimplementasikan yaitu dengan Angket *Skala Likert*.

Tabel 3.2. Bobot Nilai Jawaban

Jawaban	Bobot
A. Sangat Setuju	5
B. Setuju	4
C. Kurang Setuju	3
D. Tidak Setuju	2
E. Sangat Tidak Setuju	1

Dari data yang didapat kemudian diolah dengan cara mengkalikan setiap point jawaban dengan bobot yang sudah ditentukan dengan tabel bobot nilai sebagai berikut:

Jumlah skor SS = Total SS x 5

Jumlah skor S = Total S x 4

Jumlah skor KS = Total KS x 3

Jumlah skor TS = Total TS x 2

Jumlah skor STS = Total STS x 1

Jika total skor responden diperoleh, maka penilaian interpretasi responden terhadap sistem tersebut adalah hasil nilai yang dihasilkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase

f = Frekuensi jawaban

n = Jumlah responden

Tabel 3.3. Nilai Persentase

Presentase Pencapaian	Nilai	Kualifikasi
0% - 19.99%	1	Sangat Tidak Setuju
20% - 39.99%	2	Tidak Setuju
40% - 59.99%	3	Kurang Setuju
60% - 79.99%	4	Setuju
80% - 100%	5	Sangat Setuju

Hasil dari UAT adalah dokumen yang menunjukkan bukti pengujian, berdasarkan bukti pengujian inilah dapat diambil kesimpulan, apakah sistem yang diuji telah dapat diterima atau tidak.

Tabel 3.4. Kriteria Interpretasi Skor

Presentase	Keterangan
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap dimana perancangan yang telah dilakukan terhadap sistem siap untuk dioperasikan. Penerapan dan pengujian system merupakan tahap dimana sistem dioperasikan secara simulasi. Penerapan kebutuhan perangkat tersebut meliputi implementasi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan.

Kebutuhan perangkatnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1. Kebutuhan Perangkat Keras

No	Nama Perangkat	Spesifikasi
1	Processor	Minimal Intel Core i3
2	Harddisk	Minimal 500 GB
3	RAM 4 GB	Minimal 4 GB
4	Monitor	Minimal 14 inch
5	Keyboard	Standar
6	Mouse	Standar

Tabel 4.2. Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Nama	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 8/10
2	Aplikasi editor	Notepad++
		Program aplikasi pembaca dokumen PDF
		Program aplikasi office
		Program aplikasi browser
4	Environment	MySQL phpMyAdmin
		Web Hosting
		PHP 5.6
		MySQL Server 5.5 / MariaDB 10 atau lebih baru
		Source Code INLIS Lite Versi 3

Aplikasi INLIS Lite ini dikembangkan dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL* yang dinamis. Fitur-fitur yang ada pada

aplikasi INLIS Lite ini hampir sama dengan sistem perpustakaan digital pada umumnya.

Lebih jauh lagi peneliti menjelaskannya pada tahap implementasi antarmuka. Pengguna-pengguna yang terlibat dalam aplikasi INLIS Lite adalah *administrator* dan siswa. Dari kedua aktor tersebut memiliki hak akses yang berbeda-beda, tugas utama *administrator* adalah menerapkan, mengawasi dan mengelola sistem, administrator memiliki control penuh terhadap keseluruhan aplikasi. Adapun siswa, hak aksesnya dibatasi sehingga tidak bisa mengontrol sepenuhnya.

2. Pengujian Sistem

Pengujian perangkat lunak yang dilakukan adalah dengan menggunakan pengujian *user acceptance testing* (UAT) menggunakan teknik pengujian black box untuk menguji sistem terhadap spesifikasinya dan dengan pembagian kuesioner.

Pengujian sistem berfokus untuk menguji sistem dari sudut pandang fungsional sistem, apakah sistem berfungsi sesuai dengan fungsionalitasnya dan apakah hasil yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diharapkan.

a. Hasil pengujian kualitatif deskriptif terhadap pustakawan

Berikut ini merupakan kasus-kasus pengujian yang dilakukan terhadap sistem INLIS Lite.

Tabel 4.3. Hasil Uji Coba dengan Pustakawan

Item Pengujian	Yang Diharapkan	Kesimpulan
Login	Pustakawan bisa login sebagai administrator	Berhasil
Entri Koleksi	Pustakawan bisa menambahkan data buku	Berhasil
Entri Katalog	Pustakawan bisa menambahkan data katalog	Berhasil
Entri Anggota	Pustakawan bisa menambahkan data anggota	Berhasil

Entri Peminjaman	Pustakawan bisa menambahkan data Peminjaman	Berhasil
Entri Pengembalian	Pustakawan bisa menambahkan data Pengembalian	Berhasil
Laporan	Pustakawan bisa mendownload laporan sirkulasi, data buku dan data anggota	Berhasil
Pengaturan Akusisi	Pustakawan bisa melakukan pengaturan pada sub menu: kategori, jenis sumber, bentuk fisik, mata uang, penomoran koleksi	Berhasil
Pengaturan Keanggotaan	Pustakawan bisa melakukan pengaturan pada sub menu :kartu anggota, jenis anggota, jenis identitas, pekerjaan, pendidikan, kelompok umur, kelas, jenis kelamin, agama, entri anggota	Berhasil
Pengaturan Sirkulasi	Pustakawan bisa melakukan pengaturan pada sub menu :jenis bahan, kelompok pelanggaran, jenis denda, jenis pelanggaran, jenis akses, peraturan peminjaman, peraturan pengembalian, setting transaksi	Berhasil
Pegaturan Locker	Pustakawan bisa melakukan pengaturan pada sub menu : jaminan peminjaman, denda pelanggaran	Berhasil
Pengaturan Umum	Pustakawan bisa melakukan pengaturan pada sub menu : hari libur, jenis perpustakaan, unit	Berhasil

	kerja, menu, pengaturan user, nama perpustakaan, lokasi ruang, lokasi perpustakaan, layanan Sabtu dan Minggu, jam operasional layanan, pengaturan Bahasa	
--	--	--

b. Hasil pengujian kuantitatif terhadap responden

Berikut ini merupakan hasil data kuesioner setelah di jumlahkan menurut jawabannya masing-masing. Data tersebut sebagai berikut:

Tabel 4.4. Hasil Kuesioner Responden

No	Variabel	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Desain	Tampilan INLIS Lite ini menarik ?	11	254	33	8	4
		Penggunaan warna tulisan dengan latar belakang (background) sudah sesuai?	12	244	32	18	4
2	Kemudahan	Menu atau fitur INLIS Lite ini mudah dipahami ?	27	245	20	13	5
		Menu atau fitur INLIS Lite ini mudah digunakan?	29	243	22	13	3
		Dengan adanya INLIS Lite memudahkan transaksi peminjaman dan pengembalian?	36	234	18	12	10
TOTAL			115	1220	125	64	26

Dari data kuesioner yang diperoleh tersebut kemudian dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skor yang diperoleh dari setiap jawaban responden. Berdasarkan skor yang telah ditetapkan dapat dihitung sebagaimana berikut:

Tabel 4.5. Hasil Kuesioner Berdasarkan Jawaban

Jawaban	Jumlah Respon	Perkalian	Jumlah (kolom B*C)
A	B	D	E
SS	115	5	575
S	1220	4	4,880
KS	125	3	375
TS	64	2	128
STS	26	1	26
Total			5,984

Hasil jawaban dari responden sebanyak 310 orang tersebut di atas

kemudian dapat dihitung nilai tertinggi dan terendah seperti berikut:

- Nilai tertinggi : $310 \times 5 \times 5 = 7.750$ (seandainya semua menjawab SS).
- Nilai terendah : $310 \times 5 \times 1 = 1550$ (seandainya semua menjawab STS).

Berdasarkan perhitungan yang menyatakan nilai tertinggi adalah 7.750 dapat dicari persentase seperti berikut:

$$\frac{5,984}{7,750} \times 100\% = 77.2\%$$

Berdasarkan persentase yang diperoleh tersebut kemudian dapat diketahui bahwa tanggapan dari pustakawan dan siswa terhadap sistem aplikasi ini berdasarkan tingkat penerimaannya adalah kuat, yaitu dengan persentasenya 77,2%. Hasil tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Riduwan (2008), jika hasil pesentase yang didapatkan mencapai 61% - 80% maka hasil pengujian tersebut dapat dikatakan kuat.

c. Analisa Butir Pertanyaan pada Kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner maka hasil data yang didapat diatas kemudian diolah untuk mencari hasil persentasenya berdasarkan dengan petanyaannya masing-masing. Data yang diperoleh dari pemberian kuesioner dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden, analisis yang dapat dilakukan yaitu sebagai berikut:

- **Jumlah skor ideal untuk seluruh item = $5 \times \text{jumlah responden (310)}$**
(jumlah skor ÷ jumlah skor ideal × 100%)
- **Rata-rata skor dalam persentase:**
 $\text{Jumlah skor ideal} = 5 \times 310 = 1550$

Tabel 4.6. Analisa Butir Soal

Pertanyaan 1				
Kategori Jawaban	Frekuensi Jawaban	Skor	Hasil (B*C)	Total Skor
A	B	C	D	E
SS	11	5	55	1190
S	254	4	1016	
KS	33	3	99	
TS	8	2	16	

STS	4	1	4	
(Total skor ÷ Skor Ideal) x 100%				76.8%
Pertanyaan 2				
Kategori Jawaban	Frekuensi Jawaban	Skor	Hasil (B*C)	Total Skor
A	B	C	D	E
SS	12	5	60	1172
S	244	4	976	
KS	32	3	96	
TS	18	2	36	
STS	4	1	4	
(Total skor ÷ Skor Ideal) x 100%				75.6%
Pertanyaan 3				
Kategori Jawaban	Frekuensi Jawaban	Skor	Hasil (B*C)	Total Skor
A	B	C	D	E
SS	27	5	135	1206
S	245	4	980	
KS	20	3	60	
TS	13	2	26	
STS	5	1	5	
(Total skor ÷ Skor Ideal) x 100%				77.8%
Pertanyaan 4				
Kategori Jawaban	Frekuensi Jawaban	Skor	Hasil (B*C)	Total Skor
A	B	C	D	E
SS	29	5	145	1212
S	243	4	972	
KS	22	3	66	
TS	13	2	26	
STS	3	1	3	
(Total skor ÷ Skor Ideal) x 100%				78.2%
Pertanyaan 5				
Kategori Jawaban	Frekuensi Jawaban	Skor	Hasil (B*C)	Total Skor
A	B	C	D	E
SS	36	5	180	1204
S	234	4	936	
KS	18	3	54	
TS	12	2	24	
STS	10	1	10	
(Total skor ÷ Skor Ideal) x 100%				77.7%

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan diatas kemudian hasil tersebut dijabarkan menjadi 2 indikator dan tanggapan siswa dan pustakawan pda kuesioner dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7. Hasil Akhir Pengolahan Data Kuantitatif (Kuesioner)

No	Indikator	Jumlah Butir	(%)	Keterangan
1	Desain	2	76.2%	Setuju
2	Kemudahan	3	77.9%	Setuju

Dari hasil pengujian kuesioner yang telah dijumlahkan berdasarkan opsi jawabannya dari 308 orang siswa dan 2 orang pustakawan, lalu diambil nilai rata-rata dari pengolahan tersebut berdasarkan dua indikator yaitu desain dan kemudahan. Dari kedua indikator tersebut memiliki persentase yang berbeda, pertama dari segi desain 76.2% responden menjawab setuju dengan tampilan yang ada pada aplikasi INLIS Lite, kemudian dari segi kemudahan 77.9% responden menjawab setuju dengan penggunaan aplikasi INLIS Lite ini.

Setelah melihat hasil pengujian dan hasil kuesioner dari kedua aspek tersebut peneliti dapat mengambil kesimpulan berdasarkan dengan hipotesis yang peneliti buat yaitu, H_a : Hasil implementasi dan pengujian (UAT) terhadap aplikasi INLIS Lite di MTs Negeri 7 Kuningan diterima dengan tingkat kemudahan penggunaan tergolong kuat.

B. Pembahasan

Berdasarkan hipotesis peneliti bahwa proses transaksi dan informasi perpustakaan dengan menggunakan INLIS Lite lebih simple, aman dan cepat dibandingkan dengan cara manual menunjukkan kesesuaian dengan hasil penelitian. Hal ini disimpulkan berdasarkan hasil uji coba praktek pustakawan dalam mengelola akun administrator INLIS Lite yang telah berhasil melakukan item-item yang harus dipraktikkan. Selain itu, hasil analisa dari kuesioner yang terdiri dari 5 pertanyaan yang ditujukan kepada 308 peserta didik dan 2 pustakawan menunjukkan persentasi yang kuat, yaitu 77.2%.

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Hasil implementasi aplikasi INLIS Lite yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa aplikasi yang dibangun sudah memenuhi persyaratan fungsional kemudahan penggunaan dan kebermanfaatannya. Hal ini berdasarkan hasil uji coba praktek pustakawan dalam mengelola akun administrator INLIS Lite yang telah berhasil melakukan item-item yang harus dipraktikkan. Selain itu hasil pengujian kuesioner yang telah dijumlahkan berdasarkan opsi jawabannya dari 308 orang siswa dan 2 orang pustakawan, lalu diambil nilai rata-rata dari pengolahan tersebut berdasarkan dua indikator yaitu desain dan kemudahan penggunaan. Dari kedua indikator tersebut memiliki persentase yang berbeda, pertama dari segi desain 76.2% responden menjawab setuju dengan tampilan yang ada pada aplikasi INLIS Lite, kemudian dari segi kemudahan 77.9% responden menjawab setuju dengan penggunaan aplikasi INLIS Lite ini. Hasil akhir dari penelitian ini dapat diketahui bahwa tanggapan dari pustakawan dan siswa terhadap sistem aplikasi ini berdasarkan tingkat penerimaannya adalah kuat, yaitu dengan persentasenya 77,2%.

Setelah melihat hasil dari kedua faktor tersebut diatas, peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi INLIS Lite ini bisa diteruskan penggunaannya di MTs Negeri 7 Kuningan.

B. Saran

Saran yang dapat dikemukakan pada penelitian ini antara lain:

1. Pada penelitian serupa dimasa mendatang dapat mengembangkan lagi sistem ini supaya lebih bagus lagi.
2. Sebaiknya dalam pengujian dimasa akan datang tidak hanya dilakukan oleh pustakawan dan siswa saja, akan tetapi bisa melibatkan guru secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Lewis, W. E. 2009. *Software Testing and Continuous Quality Improvement*. BocaRaton: CRC Press.
- Asari, Andi & Kurniawan, Taufiq & Andajani, Kusubakti. 2020. “Penerapan Manajemen Perpustakaan Sekolah Berbasis Otomasi Inlislite” : *Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi Volume 4 Nomor 2* (hlm. 246 – 252). Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hamid, A., 2015. “Penerapan INLIS lite (Integrated Library System) di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kabupaten Pangkep, Sulawesi Selatan” : *Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan Vol. 3 No. 2* (hlm. 112-124). Yogyakarta: Khizanah Al-Hikmah.
- Indah, Rosiana Nurwa & Syam, Rifqy Zaenal Achmad & Aulia, Uul. 2021. “Dampak Perubahan Sistem Otomasi SLIMS ke INLISLite di Perpustakaan SMK Negeri 9 Bandung”: *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi Volume 5 Nomor 1* (hlm. 148-158). Surabaya : Tibanndaru.
- Zulhalim & Sulistyanto, Agus & Sianipar, Anton Zulkarnain. 2019. “Implementasi Aplikasi Sistem Otomasi Perpustakaan Terintegrasi Menggunakan Inlislite Versi 3 Pada Perpustakaan Stmik Jayakarta”: *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Researh Vol.3 No.4* (hlm. 1-9). Jayakarta: Jisamar.