

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS SLiMS
Akasia 8**

Haidir Rahman¹, Hamsi Mansur², Adrie Satrio³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹hr54907@gmail.com, ²Hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³Adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstract

The development of technology in the field of education is growing rapidly starting from models, methods, learning media to school facilities that cannot be separated from the application of technology to support better education. The development developed in this research is a library information system that used to use conventional methods to be developed into digital methods, the focus of this research is the development of a library information system based on SLiMS Akasia 8 for SMK Negeri 2 Banjarmasin. Library information systems that used to use conventional methods have been developed into digital methods. The objectives of this study were (1) the procedure for developing a library information system based on SLiMS Akasia 8 and (2) the feasibility of a library information system. This research is a Research & Development (R&D) type of research using the modified Alessi & Trollip development model. The results of research and development of library information systems are declared feasible after obtaining validation from system experts and library experts, so it is recommended that this development be applied to other educational institutions that have library information systems to evaluate more deeply.

Keywords: *Development, Information Systems, Libraries, SLiMS Akasia 8*

Abstrak

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan berkembang dengan pesat mulai dari model, metode, media pembelajaran hingga fasilitas sekolah yang tidak lepas dari penerapan teknologi untuk menunjang pendidikan yang lebih baik. Pengembangan yang dikembangkan dalam penelitian ini sebuah sistem informasi perpustakaan yang dulunya menggunakan metode konvensional dikembangkan ke metode digital, fokus pada penelitian ini adalah pengembangan sistem informasi perpustakaan berbasis SLiMS Akasia 8 untuk SMK Negeri 2 Banjarmasin. Sistem informasi perpustakaan yang dulunya menggunakan metode konvensional dikembangkan ke metode digital. Tujuan penelitian ini adalah (1) prosedur pengembangan sistem informasi perpustakaan berbasis SLiMS Akasia 8 dan (2) kelayakan sistem informasi perpustakaan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research & Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Alessi & Trollip yang sudah dimodifikasi. Hasil penelitian dan pengembangan sistem informasi perpustakaan ini dinyatakan layak setelah mendapat validasi dari ahli sistem dan ahli perpustakaan, maka direkomendasikan pengembangan ini agar bisa diterapkan ke lembaga pendidikan lainnya yang mempunyai sistem informasi perpustakaan untuk mengevaluasi lebih dalam lagi.

Kata kunci: *Pengembangan, Sistem Informasi, Perpustakaan, SLiMS Akasia 8.*

Pendahuluan

Manusia terlahir dengan memiliki hak dan kewajiban dalam kehidupannya salah satu haknya yaitu mendapatkan pendidikan. Pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk seorang manusia, di Indonesia pendidikan bersifat wajib dan warga negara Indonesia memiliki kewajiban untuk menempuh jalannya pendidikan pemerintah juga wajib menanggung segala aspek pendidikan. Tujuan pendidikan nasional Indonesia terjabar didalam UUD 1945 tentang pendidikan yang dituangkan dalam Undang-Undang No.20, Tahun 2003 Pasal 3 yang berbunyi, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka, mencerdaskan kehidupan bangsa, berkembangnya potensi peserta didik, menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab" untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional di Indonesia maka dibangunlah lembaga-lembaga pendidikan yang disebut sekolah.

Perpustakaan merupakan salah satu sumber belajar yang harus dimiliki oleh setiap sekolah atau perguruan tinggi. Perpustakaan membantu pemenuhan kebutuhan ilmu pengetahuan dan informasi yang dapat menunjang proses pembelajaran. Peraturan pemerintah tentang pelaksanaan UU No.43 Tahun 2007 Pasal 1 ayat 11 tentang perpustakaan, menyebutkan perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang merupakan bagian integral dari kegiatan pembelajaran dan berfungsi sebagai pusat sumber belajar untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang berkedudukan di sekolah. Perpustakaan memiliki peranan yang signifikan untuk mendukung gemar membaca dan meningkatkan literasi informasi juga untuk mengembangkan siswa supaya dapat belajar secara Independen (Suherman, 2009, p.1). Perpustakaan yang baik akan memudahkan siswa dalam mencari informasi atau pengetahuan disekolah perpustakaan adalah satu kesatuan unit kerja yang terdiri dari beberapa bagian yaitu bagian pengembangan koleksi, pengelolaan koleksi, bagian pelayanan

penggunaan, dan bagian pemeliharaan sarana dan prasarana (Bafadal, 2011, p.3). Namun, penggunaan perpustakaan yang masih konvensional mempunyai keterbatasan dalam masalah koleksi, bahwa kita ketahui koleksi merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan mutu pelayanan suatu perpustakaan.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Banjarmasin merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang ada di Banjarmasin yang berlokasi di daerah Kayutangi. tepatnya di jalan Kolonel Brigjen Haji Hasan Basri No.6 kelurahan sungai mia kecamatan Banjarmasin utara. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Banjarmasin memiliki supervisor (kepala sekolah) berjumlah 1 orang dan juga memiliki 60 guru (90 %) berkualifikasi S1, (5 %) berkualifikasi S2, dan 20 tenaga kependidikan untuk melayani keseluruhan yang telah berpengalaman sesuai dengan bidangnya sendiri. SMK Negeri 2 Banjarmasin memiliki 9 kompetensi keahlian yaitu, Pekerjaan Sosial, Teknik Komputer dan Jaringan, Multimedia, Broadcasting, Animasi, Rekayasa Perangkat Lunak, Desain Interior, Kimia Industri dan Produksi Film.

Hasil pengamatan atau observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 2 Banjarmasin sekolah ini memiliki banyak ruang kelas yang bisa menampung skitar 3000 siswa/siswi SMK Negeri 2 Banjarmasin memiliki ruang praktik siswa atau laboratorium yang lengkap, memiliki satu bangunan perpustakaan yang bagus, berdasarkan observasi pengamatan dan wawancara lebih lanjut yang dilakukan, perpustakaan atau pusat sumber belajar di sekolah ini masih menerapkan perpustakaan konvensional. Perpustakaan SMK Negeri 2 Banjarmasin masih menggunakan sistem berjalan yang konvensional yaitu dengan mencatat di buku agenda dalam proses transaksi peminjaman, sehingga sangat memungkinkan terjadinya kesalahan dalam sirkulasi peminjaman buku yang disebabkan oleh data-data yang tidak terkelola atau terdokumentasi dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan pegawai perpustakaan SMK Negeri 2 Banjarmasin menyampaikan bahwa pengelolaan perpustakaan saat ini masih diterapkan secara manual. Regulasi ini juga tidak berjalan dengan baik dan memiliki

kendala dalam proses peminjaman dan pengembalian buku, kesulitan dalam mencari koleksi buku yang diinginkan dan pendataan koleksi.

Kondisi tata ruang koleksi dan tata letak koleksi perpustakaan di SMK Negeri 2 Banjarmasin belum tertata dengan baik. Jumlah koleksi buku yang banyak membuat pustakawan mengalami kesulitan mengelola perpustakaan dengan baik. Perpustakaan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Banjarmasin masih menggunakan metode konvensional, penggunaan metode konvensional ini akan menimbulkan kesalahan seperti stok buku yang tidak diketahui, jumlah ketersediaan buku yang tersedia dan yang sedang dipinjamkan, pencarian koleksi yang tidak sesuai dengan klasifikasi tata letak buku, serta setelah pengembalian buku tidak terletak pada tempatnya kembali sehingga koleksi menjadi berserakan dan mengakibatkan susah untuk dicari lagi ataupun terjadi kehilangan. hal tersebut berpengaruh terhadap aksesibilitas dan kemudahan dalam memanfaatkan perpustakaan sekolah, dilihat dari jumlah koleksi buku yang terus bertambah mencapai 16.349 koleksi membuktikan perpustakaan berperan penting sebagai pusat sumber belajar disekolah. Berikut data koleksi buku perpustakaan SMK Negeri 2 Banjarmasin pada tabel 1.1 terdiri dari buku teks pelajaran, fiksi, non fiksi, referensi, kejuruan dan sampai koleksi non book.

Tabel 1. 1 Data Koleksi Buku Perpustakaan SMK Negeri 2 Banjarmasin

No	Kategori Buku	Judul	Eks
1	Buku Pelajaran	156	12.137
2	Buku Fiksi	171	403
3	Buku Referensi	66	322
4	Buku Non Fiksi	467	1862
5	Buku Kejuruan	143	1340
6	Koleksi Non Book	88	285
Jumlah		1.091	16.349

Melihat dari keadaan tersebut sebaiknya diterapkan sebuah sistem informasi perpustakaan disekolah SMK Negeri 2 Banjarmasin yang belum memiliki sistem informasi perpustakaan. Sistem informasi terdiri dari dua kata yaitu “sistem” dan “informasi” sistem sendiri berarti gabungan atau kumpulan dari beberapa komponen yang saling berkerja sama untuk mencapai satu

tujuan. Informasi adalah data yang diolah sehingga dapat dijadikan dasar untuk pengambilan keputusan yang tepat. informasi juga dapat diartikan sesuatu yang mudah dipahami oleh si penerima sistem informasi memiliki makna sistem bertujuan menampilkan informasi, dengan adanya sistem informasi yang baik diharapkan dapat menghasilkan suatu informasi yang berkualitas tinggi (Hadi, 2012, p.90). Sistem informasi perpustakaan yang menerapkan teknologi informasi dan komunikasi yang terkomputerisasi dikembangkan menggunakan layanan berbasis digital (*web*) bertujuan untuk mempermudah pegawai perpustakaan maupun pengunjung perpustakaan. Sistem informasi menggunakan sistem *offline* guna memudahkan pihak sekolah dalam proses instalasi dan proses perawatan lebih lanjut.

Penelitian semacam ini dilakukan oleh (Widodo, 2016, p.7) Sistem Informasi dan Perpustakaan, Universitas Airlangga dengan judul “Efektifitas penggunaan software open source (SLiMS) pada perpustakaan perguruan tinggi di malang”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif. Populasi dalam penelitian ini berasal dari pustakawan yang menggunakan SLiMS di perpustakaan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Politeknik Negeri Malang, Universitas Merdeka, dan Institut Teknologi Nasional Malang dengan jumlah sampel sebanyak 46 orang. Penarikan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu purposive sampling. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa SLiMS mampu bekerja secara efektif digunakan pada perpustakaan perguruan tinggi di Malang.

Sistem informasi perpustakaan diharapkan mampu memberikan pelayanan yang mempermudah petugas perpustakaan dan pengunjung dalam sistem berjalannya, seperti pencarian koleksi/katalog, peminjaman dan pengembalian koleksi buku, pembuatan laporan otomatis, penghitungan jumlah pengunjung otomatis dan pendataan koleksi buku. sehingga akan diperoleh aksesibilitas dan efisien waktu dalam penggunaan perpustakaan, penyajian informasi yang lebih mudah dan praktis, serta memberikan layanan yang memuaskan bagi pengunjung perpustakaan. Berdasarkan latar belakang dan hasil observasi

yang di lakukan penulis berinisiatif untuk mengembangkan suatu sistem informasi di perpustakaan SMK Negeri 2 Banjarmasin dengan memilih judul “*Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis SLiMS Akasia 8 Untuk Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Banjarmasin*” pengembangan sistem informasi perpustakaan ini tentunya masih berfokus ke sistem yang berjalan pada perpustakaan sekolah SMKN 2 Banjarmasin untuk kedepannya seiring berjalannya waktu semoga bisa dapat dikembangkan menjadi lebih luas dan bermanfaat bagi orang banyak.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai Pengelolaan perpustakaan masih belum dikelola dengan baik ; Pencarian koleksi buku masih dilakukan secara manual dalam prosesnya. ; Pendataan buku masih dilakukan secara manual dalam prosesnya. ; Pendataan sirkulasi pengunjung masih dilakukan secara manual dalam prosesnya. ; Sulit mengetahui jumlah ketersediaan buku yang ada dan yang sedang dipinjamkan. ; Sistem alur data peminjaman dan pengembalian buku masih dilakukan secara manual dalam perosesnya. ; Sistem laporan alur buku dan inventaris buku yang belum optimal karena belum terkomputerisasi. ; Masih sering terjadinya kerusakan serta kehilangan data dalam perpustakaan.

Berdasarkan beberapa pokok permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah di atas maka untuk memfokuskan permasalahan yang akan diteliti, permasalahan dibatasi pada proses sistem informasi dan sirkulasi pada perpustakaan sekolah SMK Negeri 2 Banjarmasin data yang ditinjau masih memerlukan waktu yang banyak dalam prosesnya atau belum efisien karena masih dilakukan secara manual.

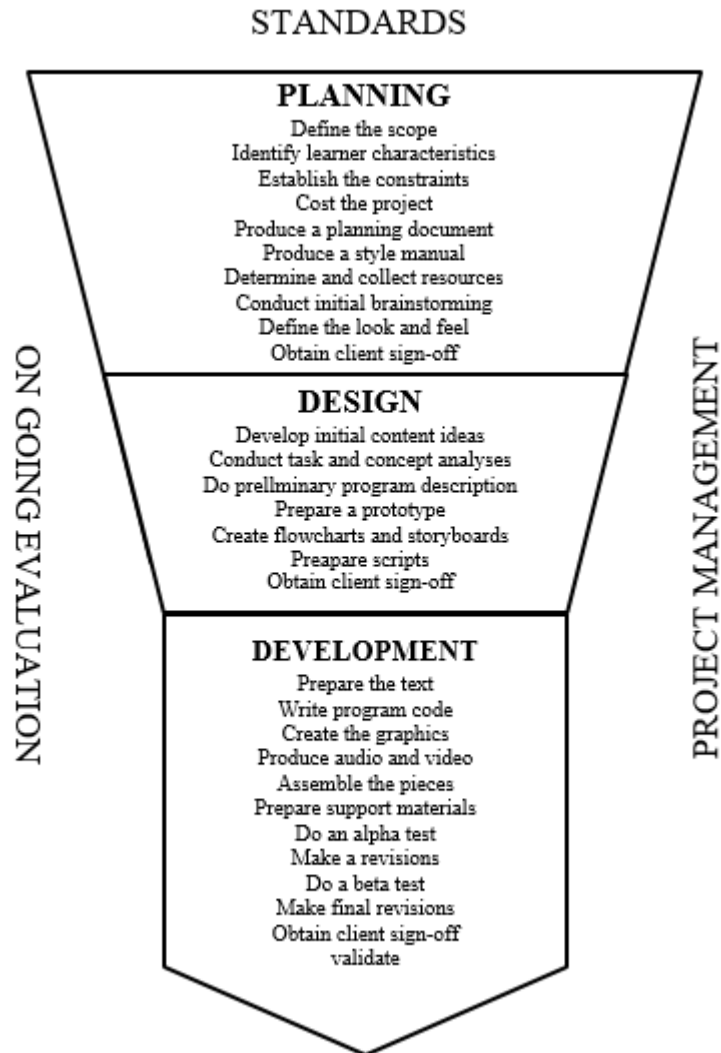
Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian adalah melakukan pengembangan sistem informasi perpustakaan berbasis SLiMS Akasia 8 di SMK Negeri 2 Banjarmasin, mengetahui kelayakan sistem informasi perpustakaan berbasis SLiMS Akasia 8 di SMK Negeri 2 Banjarmasin.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) tujuan pokok penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan temuan-temuan dan menghasilkan produk tertentu, kemudian menguji kelayakan produk tersebut yang nantinya akan dikembangkan sesuai kebutuhan apakah efektif saat dimanfaatkan di lapangan. Penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan akan di validasi oleh para ahli dan menguji kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2019, p.752).

Pada penelitian ini ada beberapa alasan mengapa penelitian dan pengembangan ini dilakukan yaitu untuk mengetahui apakah sistem informasi perpustakaan yang dikembangkan valid dan praktis sehingga layak untuk digunakan. Pengembangan sistem informasi perpustakaan ini diasumsikan mampu memberikan kemudahan dalam proses pencarian koleksi buku, pendataan sirkulasi buku, penghitungan jumlah pengunjung, serta pembuatan laporan data peminjaman dan pengembalian buku perpustakaan. Melalui tahapan proses uji validasi para ahli sebagai validasi yang dijadikan sebagai acuan pengembangan.

Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *Alessi & Trollips*. Secara umum model pengembangan ini memiliki tiga atribut dan tiga fase, masing-masing atribut dan fase terdiri dari berbagai masalah yang akan dibahas. Ketiga atribut tersebut yaitu atribut standards, ongoing evaluation, dan project management. Tiga fase dalam model pengembangan tersebut yaitu perencanaan (planning), desain (design), dan pengembangan (development) (Admadja, 2016, p.175). bagan model pengembangan Alessi & Trollips dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Model Pengembangan Alessi & Trollips

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa sebuah sistem informasi perpustakaan yang sudah terkomputerisasi berbasis SLiMS Akasi 8. Perpustakaan juga merupakan bagian dari sumber pembelajaran sekolah terutama pada sekolah SMK Negeri 2 Banjarmasin, perpustakaan sekolah SMK Negeri 2 Banjarmasin sangat diperlukan karena para siswa dan guru banyak menggunakan sarana dan prasarana pembelajaran lewat perpustakaan. Sistem informasi perpustakaan SMK Negeri 2 Banjarmasin masih menggunakan sistem semi manual, maksudnya semi manual yaitu masih menggunakan buku agenda yang mana buku agenda ini berfungsi untuk mencatat buku keluar yang dipinjam siswa atau guru,

mencatat buku yang telah dikembalikan, serta data buku-buku yang tersedia pada perpustakaan SMK Negeri 2 Banjarmasin. Pengembangan sistem informasi perpustakaan ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip yang di modifikasi.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa hal. Pengelolaan perpustakaan sekolah memerlukan ketelitian serta efisiensi waktu karena proses pendataan buku-buku yang tersedia pada perpustakaan sangat banyak. Sekolah Menengah Negeri 2 Banjarmasin mengelola perpustakaan sekolah dengan cara manual pengelolaan pendataan buku-buku perpustakaan pun masih bertahap satu persatu buku untuk didata pada buku besar induk perpustakaan dan data MS. Exel arsip untuk data inventaris buku pada perpustakaan pada

SMK Negeri 2 Banjarmasin. Pendataan untuk data peminjaman buku juga masih menggunakan buku besar sehingga kendala yang di alami yaitu masih belum bisa mengontrol untuk mengetahui data siswa yang sudah menegmbalikan dan belum mengembalikan buku. Pelaporan untuk perpustakaan pun masih sangat jauh dari praktis dan efisien.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan sistem informasi perpustakaan dengan berbasis SLiMS Akasia 8. Sistem ini dapat mengelola data inventaris buku dengan cara yang praktis dan efisien. Pendataan untuk data peminjaman dan pengembalian buku terkelola dengan baik, sehingga data siswa yang belum mengembalikan buku masih terdata dan sistem dapat memberikan keterlambatan sehingga siswa yang terlambat di berikan denda. Pelaporan data untuk perpustakaan pun mempersingkat waktu dalam pelaporan dan untuk pelaporan pun lebih praktis dan efisien.

Pengembangan sistem ini menggunakan model Alessi & Trollip yang di modifikasi. Proses pengembangan diawali dengan tahap perencanaan (*planning*) dimana kegiatan ini dimulai dengan menetapkan ruang lingkup dari penelitian ini. Analisis data dilakukan untuk mengetahui apa saja masalah dan apa saja yang diperlukan untuk menyelesaikannya. Setelah menumukan masaaah selanjutnya menentukan solusi, pada penelitian ini solusinya adalah mengembangkan sistem informasi perpustakaan pada SMK Negeri 2 Banjarmasin. Tahap selanjutnya adalah desain (*design*) atau perancangan pada tahap ini kegiatan dilakukan dengan mendesain konsep dari alur sistem perpustakaan yang berjalan pada SMK Negeri 2 Banjarmasin. Pada tahap design ini peneliti mengembangkan ide awal (*develop intial content ideas*) untuk mengembangkan sistem perpustakaan pada SMK Negeri 2 Banjarmasin menjadi Sistem Perpustakaan berbentuk digital dengan menggunakan SLiMS Akasia 8. Setelah mengembangkan ide awal selanjutnya melakukan analisis konsep (*conduct task and concept analysis*). Pada analisis konsep peneliti menemukan kegiatan sistem yang dapat mempermudah penggunaan sistem pada perpustakaan yang meliputi : (a) sistem pencarian koleksi buku, (b) sistem pencatatan

sirkulasi pengunjung, (c) sistem laporan pengunjung, (d) sistem laporan peminjaman buku, (e) sistem laporan pengembalian buku, (f) sistem inventaris data koleksi buku. Setelah melakukan analisis konsep peneliti mendeskripsikan program pendahuluan (*do a preliminary program description*) , Pada sistem informasi perpustakaan berbasis SLiMS Akasia 8 terdapat banyak fitur-fitur yang dapat membantu jalannya perpustakaan online pada SMK Negeri 2 Banjarmasin, berikut langkah langkah penggunaan SLiMS Akasia 8:

1. Admin login terlebih dahulu sehingga dapat menggunakan fitur fitur yang tersedia pada sistem
2. Admin dapat mengelola data koleksi buku, data pengembalian dan peminjaman koleksi buku, data pengunjung perpustakaan
3. Siswa apabila telah login dapat melihat daftar buku yang di pinjam serta ada perhitungan tanggal pengembalian yang apabila telat maka akan dikenakan denda
4. Apabila tidak login admin dan pengguna hanya bisa melakukan pencarian koleksi buku
5. Sistem admin juga dapat melaporkan laporan dengan cepat

Pada tahap design peneliti juga membuat diagram alur atau papan cerita (*create flow chart and storyboard*). Pada penelitian ini peneliti menggunakan flowchart dan Usecase untuk menjelaskan lebih detail alur penggunaan sistem SLiMS Akasia 8. Setelah menyelesaikan tahap desain selanjutnya mengembangkan sistem disebut dengan tahap pengembangan (*development*) . Pada tahap pengembangan hasil dari tahap sebelumnya dikembangkan menjadi sistem dengan membuat flowmap untuk menggambarkan alur proses pada perpustakaan SMK Negeri 2 Banjarmasin yang perlu untuk dikembangkan dengan sistem digital berbasis SLiMS Akasia 8. Mengembangkan sistem informasi perpustakaan dengan berbasis software SLiMS Akasia 8 dengan menginstal Software SLiMS Akasia 8, Membuat database SLiMS Akasia 8, Membuat user admin. Peneliti juga Menyiapkan bahan pendukung (*prepare support materials*) berupa data data koleksi buku yang ada pada Perpustakaan SMK Negeri 2 Banjarmasin. Setelah sistem telah selesai di

implementasi selanjutnya dilakukan *Alpha testing* kepada para ahli.

Alpha testing dilakukan oleh ahli sistem dan ahli perpustakaan, ahli sistem memberikan rerata skor terhadap sistem perpustakaan SLiMS Akasia 8 sebesar 4,17 dengan kategori sangat layak. Ahli perpustakaan memberikan rerata skor sebesar 4,00 dengan kategori sangat layak. Kedua penilaian tersebut menunjukkan hasil sangat layak sehingga sistem informasi perpustakaan berbasis SLiMS Akasia 8 untuk SMK Negeri 2 Banjarmasin dianggap layak berdasarkan hasil *alpha testing*.

Hasil dari *alpha testing* menjadi bahan revisi dari sistem perpustakaan SLiMS Akasia 8. Sistem direvisi sesuai masukan dan saran para ahli dan jadilah produk atau hasil akhir sistem informasi perpustakaan SLiMS Akasia 8. Produk akhir dari sistem informasi perpustakaan SLiMS Akasia 8 selanjutnya di terapkan ke SMK Negeri 2 Banjarmasin untuk digunakan pada pusat sumber belajar yaitu perpustakaan sekolah.

Simpulan & Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan simpulan yang dapat diambil dari penelitian yang telah selesai dilakukan adalah sebagai berikut : (1) Pengembangan sistem informasi perpustakaan berbasis SLiMS Akasia 8 dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Alessi & Trollip melalui 3 tahap yaitu perencanaan (*Planning*), desain (*Design*), dan pengembangan (*Development*). Penelitian ini menghasilkan hasil akhir berupa sistem informasi perpustakaan berbasis SLiMS Akasia 8 untuk sekolah SMK Negeri 2 Banjarmasin, sistem informasi perpustakaan yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi: (a) Sistem pencarian koleksi buku, (b) Sistem pencatatan sirkulasi pengunjung, (c) Sistem laporan pengunjung, (d) Sistem laporan peminjaman buku, (e) Sistem laporan pengembalian buku, (f) Sistem inventaris data koleksi buku. (2) Uji kelayakan sistem informasi perpustakaan berbasis SLiMS Akasia 8 pada perpustakaan SMK Negeri 2 Banjarmasin dilakukan dengan uji *alpha testing* yaitu uji validasi dari ahli sistem. Berdasarkan hasil uji validasi sistem informasi perpustakaan dinyatakan layak dengan memperoleh rerata skor 4.17 dengan

kriteria penilaian “Sangat Layak”. (3) Adapun uji kelayakan sistem informasi perpustakaan berbasis SLiMS Akasia 8 yaitu uji validasi dari ahli perpustakaan. Hasil uji validasi sistem informasi perpustakaan memperoleh rerata skor 4.00 dengan kriteria “Sangat Layak” berdasarkan semua uji validasi yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi perpustakaan berbasis SLiMS Akasia 8 dinyatakan layak dan siap digunakan pada perpustakaan sekolah SMK Negeri 2 Banjarmasin.

Adapun beberapa saran untuk penelitian berikutnya maupun untuk pihak-pihak yang bersangkutan adalah sebagai berikut :

1. Melakukan penelitian lanjutan sehingga dapat mengembangkan sistem menjadi sistem yang lebih baik lagi karena pada penelitian ini belum dilaksanakan uji coba lapangan
2. Diharapkan sistem informasi ini bukan hanya digunakan atau direalisasikan pada perpustakaan sekolah SMK Negeri 2 Banjarmasin, tapi bisa di implementasikan pada lembaga pendidikan yang mempunyai pusat sumber belajar.
3. Melakukan penelitian evaluasi terhadap sistem informasi perpustakaan untuk mendapatkan bahan pengembangan lebih lanjut berdasarkan hasil penelitian evaluasi

DAFTAR PUSTAKA

- Admadja & Eko Marpanaji (2016). *Pengembangan multimedia pembelajaran praktik individu instrumen pokok dasar siswa smk di bidang keahlian karawitan*”. dalam Jurnal Pendidikan Vokasi Volume 6, No.2.
- Bafedal. (2011). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah* Jakarta: Bumi Aksara.
- Mansur, H. H., & Utama, A. H. (2019, December). Challenges and Commitments to Implementation of Full-Day School in Banjarmasin. In International Conference on Education Technology (ICoET 2019) (pp. 220-225). Atlantis Press

- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman (2009). *Perpustakaan Jantung Sekolah*. Bandung: MQS Publishing
- Sutopo Ariesto Hadi.(2012) "Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan." Yogyakarta: Graha Ilmu
- Utama, A. H., Mansur, H., & Irianti, E. (2019, July). The Development of Ecosystem Education Game Product to Improve Learning Motivation of 5th Grade Students of Elementary School. In International Conference on Educational Technology.
- Widodo, O. C. (2016). Efektifitas Penggunaan Software Open Source (Slims) Pada Perpustakaan Perguruan Tinggi Di Malang
- .