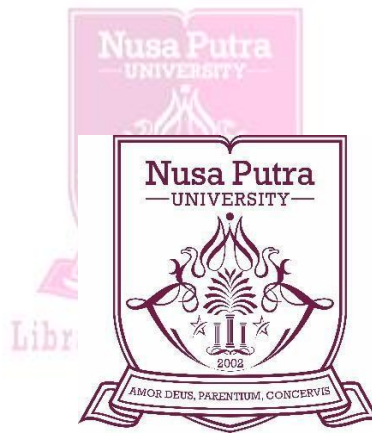


**IMPLEMENTASI KONSEP *GAMIFICATION* PADA SISTEM
INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB GUNA
MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA (STUDI KASUS
SMAN 1 PARUNGKUDA)**

SKRIPSI

HENDRIYANA

20180040030



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
JULI 2022**

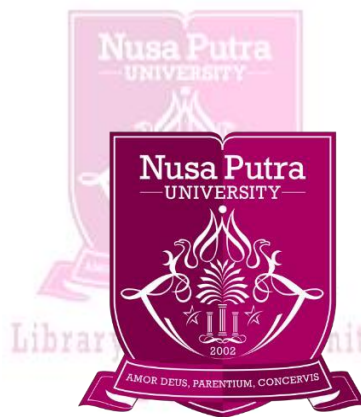
**IMPLEMENTASI KONSEP *GAMIFICATION* PADA SISTEM
INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB GUNA
MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA (STUDI KASUS
SMAN 1 PARUNGKUDA)**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh
Gelar Sarjana Komputer*

HENDRIYANA

20180040030



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
JULI 2022**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : IMPLEMENTASI KONSEP *GAMIFICATION* PADA SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB GUNA MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA (STUDI KASUS SMAN 1 PARUNGKUDA)

NAMA : HENDRIYANA

NIM : 20180040030

"Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa skripsi ini adalah karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut".

Sukabumi, 13 Juli 2022

Library Innovation Unit
LIU

Hendriyana

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : IMPLEMENTASI KONSEP *GAMIFICATION* PADA SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB GUNA MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA (STUDI KASUS SMAN 1 PARUNGKUDA)

NAMA : HENDRIYANA

NIM : 20180040030

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui
Sukabumi, 13 Juli 2022

Ketua Program Studi,

Pembimbing,

Anggun Fergina, M. Kom
NIDN. 0407029301

Indra Yustiana, S.T. M. Kom
NIDN. 0409017604



PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : IMPLEMENTASI KONSEP *GAMIFICATION* PADA SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB GUNA MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA (STUDI KASUS SMAN 1 PARUNGKUDA)

NAMA : HENDRIYANA

NIM : 20180040030

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan didepan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 13 Juli 2022 Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

Sukabumi, 13 Juli 2022

Pembimbing I

Indra Yustiana, S.T. M.Kom
NIDN. 0409017604

Ketua Penguji

Anggun Fergina, M.Kom
NIDN. 0407029301

Pembimbing II

Somantri, S.T. M.Kom
NIDN. 0419128801

Ketua Program Studi

Anggun Fergina, M.Kom
NIDN. 0407029301

Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain

Prof. Dr. Jr. H. Koesmawan, M.Sc. MBA, DBA
NIDN. 0014075205

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik Universitas Nusa Putra, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hendriyana
NIM : 20180040030
Program Studi : Teknik Informatika
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra *Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty- Free Right)* atas karya ilmiah kami yang berjudul :

IMPLEMENTASI KONSEP GAMIFICATION PADA SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB GUNA MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA (STUDI KASUS SMAN 1 PARUNGKUDA)

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalihmedia / format- kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi
Pada Tanggal : 13 Juli 2022

Yang menyatakan,

HENDRIYANA
NIM. 20180040030

Persembahan

*Skripsi ini kutujukan kepada kedua orang tua ku
saudara serta keluargaku
guru - guruku
teman serta sahabat dekatku
dan tidak lupa kepada :
Bapak Indra Yustiana, S.T, M.Kom dan Bapak Somantri, S.T,.M.Kom
selaku dosen pembimbing*



ABSTRACT

The school library certainly plays a very important role in a school, including in SMA Negeri 1 Parungkuda. The library at SMAN 1 Parungkuda still uses a manual system so that there are obstacles faced by librarian. Not only that, students of SMAN 1 Parungkuda are also less interested in visiting the library. Therefore we need an application system that can help manage and attract interest in visiting the library of SMAN 1 Parungkuda. The purpose of this research is to create a library application system that can be used to process library activities and increase students' interest in visiting and reading interest in the library of SMAN 1 Parungkuda. So that with this application it can facilitate the work of librarian in processing data circulation effectively and efficiently. In this application, the author also adds a concept that can increase students' interest in visiting the library. The concept is the concept of Gamification, this concept is a method similar to a game, so in the application there will be a task to collect points. The points are obtained from several activities in the library, such as visiting, borrowing books, returning books and taking quizzes in the form of PG questions. From the results of data collection, it can be concluded that the library of SMAN 1 Parungkuda requires a web-based library information system. Then from the results of the questionnaire stated that the system succeeded in increasing students' interest in visiting and reading interest. The questionnaire was valid in the person correlation test and cronbach alpha.

Keyword : Library, Application, System, Gamification, Observation

ABSTRAK

Perpustakaan sekolah tentunya memegang peranan yang sangat penting didalam sebuah sekolah, termasuk di SMA Negeri 1 Parungkuda. Perpustakaan di SMAN 1 Parungkuda masih menggunakan sistem manual sehingga terdapat kendala yang dihadapi petugas perpustakaan. Tidak hanya itu, siswa SMAN 1 Parungkuda juga kurang berminat untuk berkunjung ke perpustakaan. Oleh karena itu diperlukan suatu sistem aplikasi yang bisa membantu mengelola dan bisa menarik minat kunjung ke perpustakaan SMAN 1 Parungkuda. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat suatu sistem aplikasi perpustakaan yang dapat digunakan untuk mengolah kegiatan perpustakaan dan meningkatkannya minat kunjung dan minat baca siswa ke perpustakaan SMAN 1 Parungkuda. Sehingga dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah kerja petugas perpustakaan dalam mengolah sirkulasi data secara efektif dan efisien. Dalam aplikasi ini, penulis juga menambahkan suatu konsep yang bisa meningkatkan minat siswa untuk berkunjung ke perpustakaan. Konsep tersebut adalah konsep *Gamification*, konsep ini adalah suatu metode mirip dengan game, jadi di aplikasi tersebut akan ada sebuah tugas untuk mengumpulkan poin. Poin tersebut di dapat dari beberapa kegiatan di perpustakaan, seperti berkunjung, meminjam buku, mengembalikan buku dan mengerjakan kuis yang berupa soal PG. Dari hasil pengumpulan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa perpustakaan SMAN 1 Parungkuda membutuhkan sistem informasi perpustakaan berbasis web. Kemudian dari hasil kuesioner menyatakan bahwa sistem tersebut berhasil meningkatkan minat kunjung dan minat baca siswa. Kuesioner tersebut telah valid dalam uji corelasi person dan cronbach alpha.

Kata Kunci : Perpustakaan, Aplikasi, Sistem, Gamifikasi, Observasi

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya sehingga peneliti skripsi saya dapat terselesaikan dengan judul “Implementasi *Gamification* Pada Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Guna Meningkatkan Minat Baca Siswa (Studi Kasus SMAN 1 Parungkuda)” dengan baik. Shalawat beserta salam terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta sahabat dan keluarganya.

Adapun maksud dan tujuan penulisan Laporan Skripsi ini adalah sebagai gambaran terhadap apa yang peneliti kerjakan. Selain itu juga laporan ini sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika di Universitas Nusa Putra.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan partisipasi dari berbagai pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik dan lancar. Oleh karena itu, pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada :

1. Bapak Dr. Kurniawan S.T, M.Si, M.M., selaku Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi.
2. Bapak Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd, M.T, selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra.
3. Ibu Anggun Fergina, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusa Putra Sukabumi.
4. Bapak Indra Yustiana, S.T, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing, atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
5. Seluruh civitas akademika Program Studi Teknik Informatika yang telah memberikan dukungan moril kepada penulis.
6. Orang tua dan segenap keluarga tercinta yang selalu memberikan motivasi dan dukungan doa kepada saya.
7. Teman-teman satu angkatan yang selalu memberikan motivasi, dukungan, dan semangat.

Penulis menyadari sepenuhnya dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan mengingat keterbatasan dalam pengetahuan dan kemampuan, walaupun penulis telah berusaha dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu demi perkembangan penelitian selanjutnya penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan juga bagi para pembaca.

Sukabumi, 13 Juli 2022

Hendriyana



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN PENULIS	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	4
1.5 Sistemetika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terkait.....	6
2.2 Landasan Teori	9
2.4.1 Sistem.....	9
2.4.2 Informasi.....	9
2.4.3 Perpustakaan	9
2.4.4 Sistem Informasi Perpustakaan.....	10

2.4.5	<i>Web</i>	10
2.4.6	Bahasa PHP	10
2.4.7	<i>MySQL</i>	11
2.4.8	<i>Gamification</i>	11
2.3	Kerangka Pemikiran	12
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1	Tahapan Penelitian	13
3.2	Metode Penelitian	13
3.3	Pengumpulan Data	14
3.3.1	Observasi Awal	14
3.3.2	Wawancara	14
3.3.3	Studi Pustaka	14
3.4	Metode Pengembangan Sistem	16
3.5	Rancangan Database	16
3.6	Metode Pengujian	17
3.7	Analisis Konsep <i>Gamification</i>	17
3.8	Alat dan Bahan	18
3.7.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	18
3.7.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	19
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1	Desain Sistem.....	20
4.1.1	<i>Use Case</i>	20
4.1.2	<i>Use Case Skenario</i>	21
4.1.2.1	<i>Use Case Skenario Admin</i>	21
4.1.2.1	<i>Use Case Skenario Siswa</i>	24
4.1.3	<i>Activity Diagram</i>	26
4.1.2.1	<i>Activity Diagram Admin</i>	26
4.1.2.1	<i>Activity Diagram Siswa</i>	31
4.1.4	<i>Squence Diagram</i>	34
4.1.2.1	<i>Squence Diagram Admin</i>	34
4.1.2.1	<i>Squence Diagram Siswa</i>	39
4.1.5	Desain Mock Up.....	42

4.2 Implementasi Sistem.....	43
4.2.1 Iterasi Pertama	43
4.2.2 Iterasi Kedua	51
4.3 Hasil Penelitian.....	60
4.3.1 Hasil Perancangan Sistem	63
4.3.1 Hasil Konsep <i>Gamification</i>	63
4.3.1 Hasil Kuesioner	64
BAB V PENUTUP	65
4.1 Kesimpulan.....	65
4.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terkait	6
Tabel 3.2 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	17
Tabel 3.3 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	18
Tabel 4.4 Use Case Skenario <i>Login</i> Admin.....	19
Tabel 4.5 Use Case Skenario Pengadaan Buku.....	19
Tabel 4.6 Use Case Skenario Pendaftaran Anggota.....	20
Tabel 4.7 Use Case Skenario Peminjaman Buku	21
Tabel 4.8 Use Case Skenario Pengembalian Buku	21
Tabel 4.9 Use Case Skenario <i>Login</i> Siswa.....	22
Tabel 4.10 Use Case Skenario Peminjaman Siswa	23
Tabel 4.11 Use Case Skenario Daftar Quis Siswa	23
Tabel 4.12 Hasil Pengujian <i>Black Box</i> Admin.....	58
Tabel 4.13 Hasil Pengujian <i>Black Box</i> Siswa	59
Tabel 4.14 Hasil Pengujian Konsep <i>Gamification</i>	60



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Penelitian	11
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Tahapan Penelitian	12
Gambar 3.3 Metode <i>Prototyping</i>	14
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i>	20
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Login Admin</i>	26
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Pengadaan Buku</i>	27
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Pendaftaran Anggota</i>	28
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram Peminjaman Buku</i>	29
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram Pengembalian Buku</i>	30
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram Login Siswa</i>	31
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram Peminjaman Siswa</i>	32
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram Kuis</i>	33
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram Login Admin</i>	34
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram Pengadaan Buku</i>	35
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram Pendaftaran Anggota</i>	36
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram Peminjaman Buku</i>	37
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram Pengembalian Buku</i>	38
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram Login Siswa</i>	39
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram Peminjaman Siswa</i>	40
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram Kuis</i>	41
Gambar 4.21 Desain <i>Mockeup</i>	42
Gambar 4.22 Halaman <i>Login Admin</i>	43
Gambar 4.23 Halaman <i>Login Siswa</i>	43
Gambar 4.24 Halaman <i>Dashboard Admin</i>	44
Gambar 4.25 Halaman <i>Dashboard Siswa</i>	44
Gambar 4.26 Halaman <i>Data Buku</i>	45

Gambar 4.27 Halaman Data Kunjungan	45
Gambar 4.28 Halaman Data Pinjaman Admin.....	46
Gambar 4.29 Halaman Data Pinjaman Siswa	46
Gambar 4.30 Halaman Data Siswa	47
Gambar 4.31 Halaman Data Kuis	47
Gambar 4.32 Halaman Data Kuis Siswa.....	48
Gambar 4.33 Halaman Pengerjaan Kuis	48
Gambar 4.34 Halaman Soal dan Jawaban Kuis	49
Gambar 4.35 Halaman Tambah Data Buku	49
Gambar 4.36 Halaman Tambah Data Pinjaman.....	50
Gambar 4.37 Halaman Tambah Data Siswa	51
Gambar 4.38 Halaman <i>Login</i> Admin.....	51
Gambar 4.39 Halaman <i>Login</i> Siswa	52
Gambar 4.40 Halaman Dashboard Admin.....	52
Gambar 4.41 Halaman Dashboard Siswa	53
Gambar 4.42 Halaman Data Buku	53
Gambar 4.43 Halaman Data Kunjungan	53
Gambar 4.44 Halaman Data Pinjaman Admin.....	54
Gambar 4.45 Halaman Data Pinjaman Siswa.....	54
Gambar 4.46 Halaman Data Siswa	55
Gambar 4.47 Halaman Data Kuis	55
Gambar 4.48 Halaman Data Kuis Siswa.....	56
Gambar 4.49 Halaman Pengerjaan Kuis	56
Gambar 4.50 Halaman Soal dan Jawaban Kuis	57
Gambar 4.51 Halaman Tambah Data Buku	57
Gambar 4.42 Halaman Tambah Data Pinjaman.....	58
Gambar 4.53 Halaman Tambah Data Siswa	58
Gambar 4.54 Halaman Soal dan Jawaban Kuis PG	59
Gambar 4.55 Halaman Pengerjaan Kuis PG	60

Gambar 4.56 Uji Validitas Kuesioner 64
Gambar 4.57 Uji Reliabilitas..... 65



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia. Semakin tinggi pendidikan maka seakan makin menjamin kesejahteraan individu maupun kelompok tersebut, karena itu pada jaman sekarang pendidikan selalu diutamakan. Seiring berjalannya waktu, pendidikan selalu mengalami kemajuan, dan teknologi informasi memiliki peran yang sangat penting dalam hal tersebut. Perubahan teknologi yang besar mempengaruhi perencanaan dan membuka jalur baru bagi pendidikan[2].

Teknologi informasi telah berfungsi sebagai penyalur ilmu pengetahuan, namun selama ini masih banyak yang belum mengerti dan memaksimalkan fungsi teknologi secara efektif. Untuk beradaptasi pada zaman yang terus berkembang ini, perlu adanya kedekatan yang dekat dengan teknologi, apalagi dalam lingkup pendidikan. Baik guru, siswa maupun wali siswa dituntut untuk “akrab” dengan teknologi sehingga memiliki daya saing yang kuat di era 4.0 sekarang ini. Perkembangan *Information and Communication Technologies* di bidang Pendidikan semakin maju[1]. Dengan memaksimalkan penggunaan teknologi, maka peningkatan kualitas pendidikan akan ikut terjadi, pelaksanaan pembelajaran pun bergeser kearah komputerisasi, salah satunya dengan adanya perpustakaan sekolah. Dengan adanya sistem informasi perpustakaan sekolah, maka akan memberikan kemudahan siswa untuk mencari informasi seputar pelajaran yang belum mereka temukan di dalam pelajaran.

Perpustakaan merupakan prasarana belajar yang harus tersedia pada setiap sekolah. Perpustakaan menyediakan informasi dan ilmu pengetahuan yang diperlukan oleh peserta didik[7]. Tujuan pendirian perpustakaan sekolah adalah untuk mendukung tercapainya tujuan sekolah, seperti yang digariskan dalam kurikulum sekolah. Pada saat ini, sistem pengelolaan dan pelayanan pada perpustakaan sekolah masih bersifat manual sehingga proses pengelolaan dan pelayanan tidak efisien. Tak luput dari hal itu, di perpustakaan itu sendiri tidak adanya sesuatu yang bisa meningkatkan perhatian siswa agar lebih antusias untuk

berkunjung ke perpustakaan. Hal tersebut tentunya kurang menarik dan tidak bisa menarik perhatian siswa untuk berkunjung ke perpustakaan. Hal ini juga membuat minat baca siswa berkurang, maka dari itu perlu adanya suatu sistem yang menarik agar bisa meningkatkan minat baca siswa. Dengan adanya kesimpulan diatas, konsep *game* diharapkan bisa menarik minat siswa untuk ke perpustakaan dan meningkatkan minat baca siswa. Metode yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat baca siswa ini adalah dengan menggunakan metode *Gamification* dan pemanfaatan internet. Dengan menerapkannya konsep tersebut, sistem informasi perpustakaan akan terlihat lebih menarik dan diharapkan bisa meningkatkan minat baca siswa.

Gamification adalah cara untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dengan memasukkan elemen metode *game* ke dalam konsep *non-game*[2]. Konsep *gamification* sendiri pertama kali dicetuskan oleh Nick Pelling yang mendefinisikannya sebagai penerapan sebuah permainan agar dapat membuat sesuatu hal menjadi lebih menyenangkan[4]. *Gamification* di bidang pendidikan yakni penerapan konsep game seperti pemanfaatan teknik desain permainan, permainan mekanik dan berpikir dengan tujuan pembelajaran. Melalui pendekatan pembelajaran dengan menerapkan unsur game seperti kompetisi, story telling, punishment, reward dan lain-lain. Hal tersebut tentunya akan meningkatkan minat dan motivasi belajar secara daring. Meskipun menggunakan mekanika permainan, penerapan *gamification* tidak selalu dibuat kedalam sebuah game, tetapi bagaimana proses pembelajaran akan lebih menyenangkan, membangun engagement dengan tanpa disadari oleh peserta didik. Konsep tersebut sangatlah cocok diaplikasikan pada metode pembelajaran, apalagi diterapkan pada sistem informasi perpustakaan di sekolah. Hal tersebut bisa meningkatkan minat siswa untuk berkunjung ke perpustakaan dan meningkatkan minat baca siswa.

SMAN 1 Parungkuda merupakan salah satu sekolah menengah atas yang berada di kabupaten Sukabumi tepatnya di kecamatan Parungkuda. Sekolah merupakan bangunan atau lembaga untuk sarana dan prasarana belajar dan mengajar serta tempat bagi murid-murid untuk menerima dan memberi pelajaran[3]. Di sekolah tersebut terdapat perpustakaan yang memiliki fasilitas yang sangat menarik, mulai dari halaman untuk pembaca buku, ruang untuk

mengerjakan tugas bahkan akses wifi. Perpustakaan ini juga sudah memiliki beberapa agenda kegiatan yang dilakukan setiap hari, setiap minggu, setiap bulan dan setiap tahunnya. Contoh kegiatan tahunannya adalah bedah buku. Di samping berbagai kegiatan tersebut, perpustakaan SMAN 1 Parungkuda belum memiliki suatu sistem yang menarik, yang bisa lebih meningkatkan minat baca siswa, jika dilihat dari catatan pengunjung, siswa yang berkunjung ke perpustakaan sangatlah sedikit, maka dari itu perpustakaan ini perlu adanya suatu sistem yang menarik, yang bisa meningkatkan minat baca siswa.

Berdasarkan hal diatas, sesuai dengan permasalahan yang terjadi, maka penulis merancang sebuah aplikasi yang berjudul “Implementasi *gamification* pada sistem informasi perpustakaan sekolah berbasis web guna meningkatkan minat baca siswa”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengelola sistem informasi perpustakaan sekolah dengan baik dan benar ?
2. Bagaimana cara agar minat kunjung dan minat baca siswa terhadap perpustakaan meningkat ?
3. Apa manfaat sistem informasi perpustakaan tersebut untuk siswa SMAN 1 PARUNGKUDA?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis menggunakan batasan penulisan agar di dalam pembahasan dan isi yang ada di dalam penulisan ini tidak melebar dan menyimpang dari judul. Adapun batasan–batasan yang diberikan adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi perpustakaan sekolah ini hanya bisa mengelola peminjaman atau pengembalian buku dan penukaran poin.
2. Penerapan konsep *gamification* berupa pengumpulan poin dan kuis.
3. Sistem informasi perpustakaan sekolah ini dibangun dengan menggunakan

perangkat lunak Visual Studio Code.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Dapat mengelola sistem informasi perpustakaan sekolah dengan baik dan benar karena adanya aplikasi sistem informasi perpustakaan ini.
2. Bisa meningkatkan minat kunjung dan minat baca siswa terhadap perpustakaan dengan adanya sistem perpustakaan ini.
3. Bisa memudahkan siswa dalam meminjam ataupun mengembalikan buku serta saat berkunjung ke perpustakaan dengan adanya sistem informasi perpustakaan ini.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis

Aplikasi Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah ini merupakan pengalaman yang paling berharga yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan juga pengalaman tentang bagaimana cara membangun dan mengelola sistem informasi suatu sekolah dengan baik dan benar.

2. Bagi Sekolah

Hasil Analisis ini diharap dapat bermanfaat dan berguna untuk pihak sekolah. Khususnya pihak pengelola perpustakaan SMAN 1 Parungkuda dalam mengelola sistem informasi perpustakaan sekolah dengan harapan bisa meningkatkan kunjungan dan minat baca siswa terhadap perpustakaan.

3. Terhadap Lembaga Universitas

Hasil analisis ini di diharapkan dapat di jadikan sebagai bahan masukan dan dapat di gunakan untuk meningkatkan performa lembaga.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistem pembuatan laporan kajian terbagi kedalam 5 (lima) bab. Di bawah ini adalah deskripsi dari setiap bab.

BAB I PENDAHULUAN

Hal ini menjabarkan dasar pembuatan skripsi. Termuat dari kerangka latar belakang, tujuan dan manfaat penelitian, rumusan masalah, definisi masalah dan penyusunan laporan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Termasuk penelitian terkait, landasan teori dan kerangka kerja.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

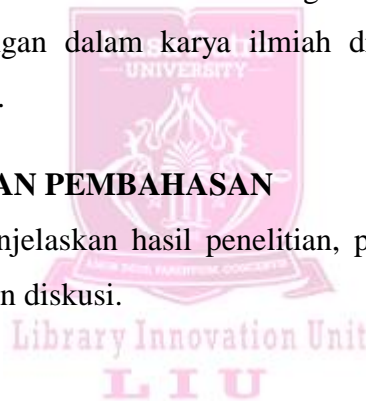
Metodologi penelitian membahas mengenai konsep berbagai metode, kelebihan dan kekurangan dalam karya ilmiah dilanjutkan dengan pemilihan metode yang digunakan.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Di bagian ini menjelaskan hasil penelitian, penguraian kebutuhan sistem, implementasi sistem, dan diskusi.

BAB V PENUTUP

Dalam bagian ini berisikan tafsiran atau kesimpulan dan usulan.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arifudin, D., Halwa, A., Purwokerto, U. A., Banyumas, K., Studi, P., Informasi, T., & Komputer, F. I. (2021). *Gamifikasi Sebagai Simulasi Kuliah Online Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di Era Pandemi Gamification as an Online Lecture Simulation to Increase Learning Motivation in The Pandemic Era*. 7(2), 360–372.
- [2] Ayu, S., Anjani, R., Nurzaman, F., Pusat, K. J., Khusus, D., & Kota, I. (2021). Membangun Aplikasi Gamylish Dengan Menerapkan Metode Gamification Untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA*, 6(74), 156–164.
- [3] Ghea Paulina Suri, N. Y. A. (2020). Pengembangan dan implementasi aplikasi perpustakaan berbasis web. *Engineering Adn Technology International Journal*, 2(1), 21–28.
- [4] Herlambang, V. A., & Surabaya, U. (2022). *Vincent Amadeus Herlambang / Desain Konsep Gamification untuk Membangun Employee Engagement Vincent Amadeus Herlambang / Desain Konsep Gamification untuk Membangun Employee Engagement*. 6(1), 98–112.
- [5] Js, R. (2021). *APLIKASI QUIZ DENGAN KONSEP GAMIFICATION BERBASIS WEB MENGGUNAKAN RUBY ON RAILS*. XI(2).
- [6] Kuswanto, J., Kurniawan, C., & Dillah, S. U. (2022). *Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web di SMP N 4 Unggulan Way Tuba*. 15(1), 2580–2582.
- [7] Nofyat, N. (2018). *IJIS Indonesian Journal on Information System* ISSN 2548-6438. *IJIS-Indonesia Journal on Information System*, 3(April), 11. <https://media.neliti.com/media/publications/260171-sistem-informasi-pengolahan-data-pembeli-e5ea5a2b.pdf>

- [8] Putra, U. N. (2021). *Implementasi Progressive Web Aps (PWA) Pada Aplikasi keuangan SMK Yapan*. 06, 267–274.
- [9] Sulistyaningrum, D. R., Setiyono, B., Arif, D. K., & Utomo, D. B. (2021). *Pengembangan Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web untuk Peningkatan Kualitas Sirkulasi Pustaka di SMAN 1 Jombang*. 6(May), 305–313.
- [10] Wijaya, E. Y., Aini, N., Nur, S., Azizah, A., & Budiarti, I. (2022). *Pengembangan Goalpro Education Game : Mobile Gamification Learning System (MGLS) untuk meningkatkan motivasi belajar model ARCS (Attention , Relevance , Confidence , Satisfaction)*. 8(2), 109–116.

