

SISTEM INFORMASI SURVEI KEPUASAN PENGUNJUNG PERPUSTAKAAN IBRAHIMY MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER 3 DAN MYSQL

Bustanul Arifin¹, Achmad Baijuri²

¹ Teknologi Informasi Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy Situbondo, Indonesia

² Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy Situbondo, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diterima: 08-06-2023

Disetujui: 09-07-2023

Kata Kunci

Sistem Informasi;

Kepuasan;

Survei;

Perpustakaan;

e-mail*

* ariefien0818@gmail.com

ABSTRAK

Perpustakaan Universitas Ibrahimy Sukorejo merupakan bagian dari Perpustakaan Pondok Pesantren Salafiyah Syafi'iyah Sukorejo yang lebih dikenal dengan Perpustakaan Ibrahimy. Perpustakaan merupakan salah satu pusat informasi yang mempunyai peranan penting dalam proses penyebaran informasi, menemukan dan mengembangkan informasi atau lembaga pendidikan serta alat pendidikan untuk mengatur proses jalannya pendidikan. Salah satu upaya yang dilakukan dalam rangka memperbaiki layanan dan termasuk dalam pengembangan sistem yang telah dirancang adalah melakukan survei kepuasan terhadap layanan perpustakaan. Pada saat ini prosedur penilaian survei kepuasan pengunjung masih dalam tahap tulis menulis yaitu membagikan sebuah angket kepada seluruh pengunjung sehingga sangat membutuhkan waktu yang begitu lama dalam proses penilaian dan sangat mudah terjadi kerusakan pada hasil penilaian yang terbuat dari kertas. Dari pemaparan diatas, peneliti memiliki solusi pada pengambilan titik fokus pada sistem informasi survei kepuasan pengunjung sebagai alat bantu dalam proses penilaian kepuasan pengunjung terhadap layanan perpustakaan. Selain itu proses penilaian kepuasan pengunjung juga dapat mengukur tingkat kepuasan pengunjung terhadap Perpustakaan Universitas Ibrahimy serta memberikan peningkatan terhadap kemajuan kualitas Perpustakaan Ibrahimy. Dalam penelitian ini telah dihasilkan sistem informasi survei kepuasan pengunjung perpustakaan Ibrahimy menggunakan framework codeigniter 3 dan mysql sebagai proses dalam meningkatkan kualitas pelayanan perpustakaan dan mempermudah dalam proses penilaian kepuasan secara akurat.

1. PENDAHULUAN

Salah satu lembaga yang berada dalam naungan pondok pesantren salafiyah syafi'iyah adalah UPT Perpustakaan Universitas Ibrahimy yang mana dalam berfungsi memberikan jasa di bidang kepastakaan. Perpustakaan yang baik memberikan pelayanan yang baik pula dan memuaskan, dengan ketersediaan bahan bacaan yang memadai, tempat yang nyaman, dan kinerja pegawai perpustakaan yang baik. Untuk saat ini, perpustakaan Ibrahimy perlu melakukan pembaruan sistem yang bisa mengetahui tingkat kepuasan pengunjung terhadap layanan perpustakaan maupun kinerja pegawai. Namun sampai saat ini di perpustakaan tersebut masih belum melakukan proses penilaian kepuasan pengunjung terhadap layanan perpustakaan dan kinerja pegawai.

Survei Kepuasan adalah data dan informasi tentang tingkat kepuasan masyarakat yang diperoleh data hasil pengukuran secara kuantitatif dan kualitatif atas pendapat masyarakat

dalam memperoleh pelayanan dari aparaturnya penyelenggara pelayanan publik dengan membandingkan antara harapan dan kebutuhannya.

Terdapat beberapa penelitian yang menjadi dasar dalam penelitian yang dilakukan ini, diantaranya yang dipublikasikan oleh Suwanti (AMIK) Tri Dharma Pekanbaru. Pada penelitian tersebut membahas terkait tingkat kepuasan pengunjung perpustakaan terhadap fasilitas dan layanan yang ada di perpustakaan kampus tersebut. Sehingga menjadi acuan bagi kampus untuk mempertahankan dan meningkatkan kualitas pelayanan perpustakaan mereka. Selanjutnya yang menjadi rujukan dalam penelitian ini adalah publikasi yang dilakukan oleh Andanawira et al. Dalam publikasi tersebut penelitian dilakukan untuk membantu proses perancangan sistem survei kepuasan baik dari segi teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik pengukuran data, sehingga dengan adanya survei kepuasan tersebut menjadi lebih mudah dalam penilaian dan proses akhir dalam sistem tersebut. Hasil dari penelitian adalah menyediakan suatu sistem informasi survei kepuasan pengunjung yang dapat membantu dalam pembuatan dan pengeditan survei menjadi lebih mudah.

Oleh karena itu, setelah melihat masalah yang terjadi pada lembaga Perpustakaan Universitas Ibrahimy dan solusi yang harus dilakukan, maka sangat diharapkan adanya suatu sistem informasi yang dapat memudahkan pegawai maupun pimpinan dalam melihat tingkat kepuasan pengunjung terhadap layanan perpustakaan dan kinerja pegawai perpustakaan.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian dengan menggunakan penelitian R & D (Research dan Development). Penelitian ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan analisis kebutuhan, misalnya apa yang dibutuhkan oleh siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Analisis kebutuhan ini diikuti dengan pengembangan produk tertentu dan dilakukan uji efektivitas terhadap produk tersebut.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan bahasa pemrograman Framework PHP CodeIgniter 3 dan HTML Database MySQL. Tahapan Tahapan yang akan digunakan oleh penulis dalam sistem ini antara lain:

a. Analisis Sistem

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa dilakukan melalui wawancara atau studi literatur. Seorang analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari user sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh user tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requirement atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan sistem. Dokumen inilah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman.

b. Desain Sistem

Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Pemodelan ini merupakan gambaran dari bentuk yang akan digunakan oleh penulis, dapat membuat perancangan sistem yang akan dibuat. Bagian-bagian dari pemodelan diantaranya ialah CD (Context Diagram), DFD (Data Flow Diagram), ERD (Entiti Relationships Diagram).

c. Pengkodean Program

Coding merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan menerjemahkan transaksi yang

diminta oleh user. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem.

3. HASIL DAN ANALISIS

1. Analisis dan Kebutuhan Sistem

Bahan

Bahan yang dibutuhkan dalam sistem survei kepuasan ini adalah absensi pengunjung serta data angket sesuai denan bidan yan telah ditentukan untuk melihat tingkat kepuasan pengunjung perpustakaan.

Kebutuhan *Hardware*

Adapun alat-alat yang sifatnya piranti keras yang dibutuhkan adalah PC/laptop, digunakan untuk membangun dan mengimplementasikan aplikasi yang mau dibuat. Pada penelitian ini menggunakan Laptop *Asus X453m*.

Kebutuhan *Software*

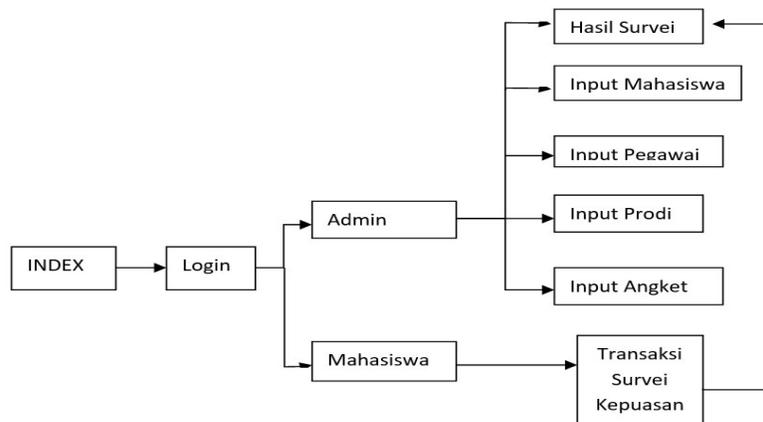
Dalam menerapkan rancangan yang telah dibuat, dibutuhkan beberapa *software* untuk membuat program aplikasi rukun islam dan kumpulan do'a yaitu:

- 1) Sistem Operasi *Windows* atau *Linux*.
- 2) Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Framework CI 3*.
- 3) *Data Base MySql*
- 4) *Sublime Text*
- 5) *Xampp Control*

2. Desain

a. Desain Menu

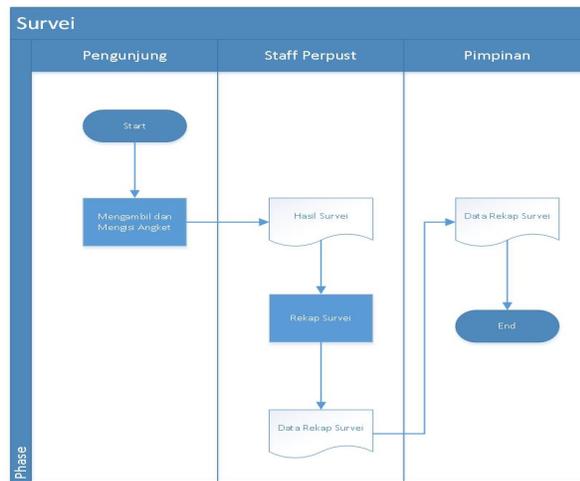
Arsitektur aplikasi yang dimaksud di sini ialah tipe site dan blok diagram dari sistem informasi yang dirangkai.



Gambar 1. Desain Menu

b. Flowchart

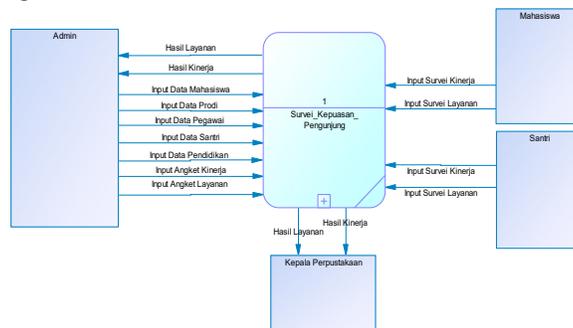
Flowchart merupakan cara penyajian dari suatu algoritma. Simbol-simbol flowchart yang biasanya dipakai adalah simbol-simbol flowchart standart yang dikeluarkan oleh ANSI dan ISO.



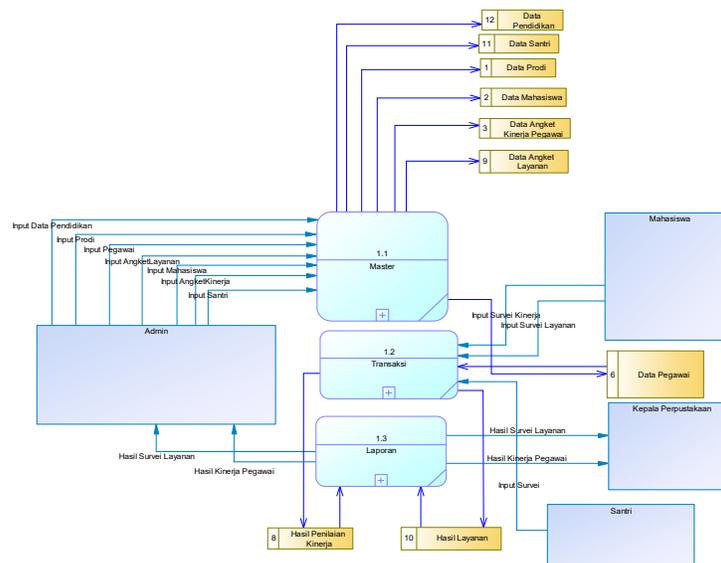
Gambar 2. Flowchart Sistem

c. Context Diagram dan DFD

Diagram Konteks (*Context Diagram*) ialah diagram yang terdiri dari suatu sistem. Diagram Konteks merupakan level tertinggi dari DFD (*Data Flow Diagram*) yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Ia akan memberi gambaran mengenai keseluruhan dari sistem.



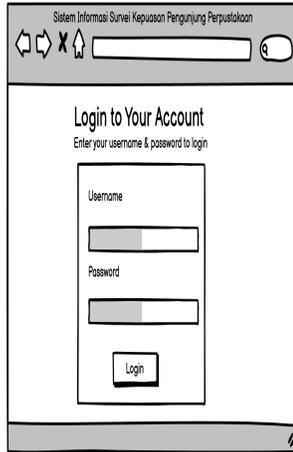
Gambar 3. Context Diagram



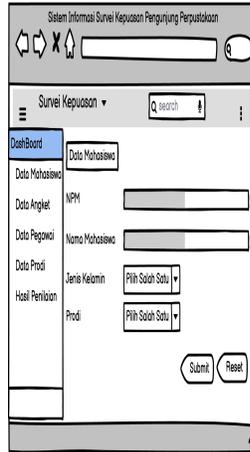
Gambar 4. DFD

3. Desain Interface

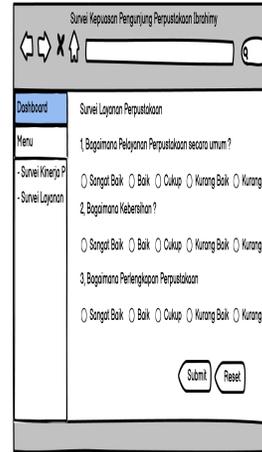
Desain *interface* merupakan proses yang digunakan desainer dalam membuat rancangan/desain/tampilan[10]. Tujuannya adalah untuk membuat *user* mudah dalam menggunakan dan tentunya tidak membosankan. Berikut ini adalah gambar rancangan desain sebagai skenario dalam pembuatan sistem survei kepuasan pengunjung ini ini:



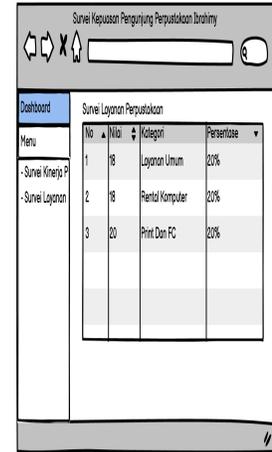
Gambar 4.
Desain Halaman Login



Gambar 5.
Desain Input Data



Gambar 6.
Desain Input Transaksi



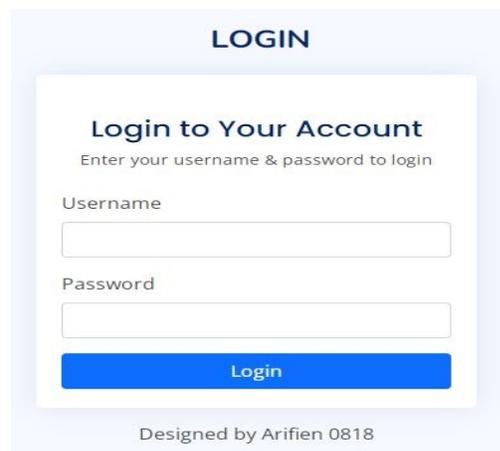
Gambar 7.
Desain Hasil Transaksi

a. Pengkodean atau Implementasi *Interface*

Merupakan sebuah tahapan yang bertujuan untuk mengubah hasil dari sebuah desain/perancangan sistem yang sudah dibuat menjadi bentuk yang nyata, dengan cara mendokumentasikan aplikasi yang sudah berjalan, maka dalam hal ini, berupa sistem survei kepuasan yang berjalan/sudah dilakukan instalasi pada *sublime text dan frame work codeigniter 3* berikut skenarionya:

b. Tampilan Halaman Logi

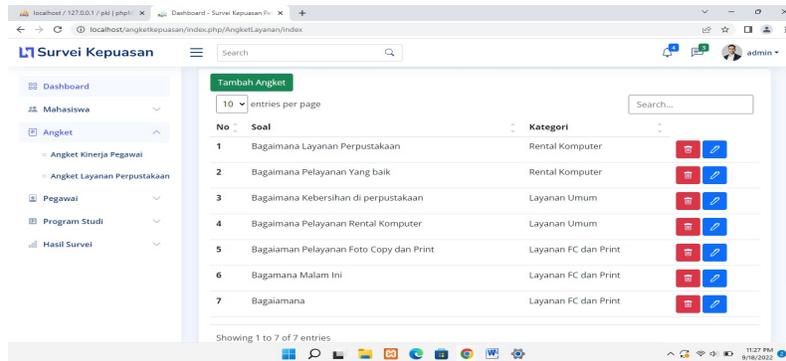
Pada saat sistem informasi survei kepuasan dibuka, secara otomatis semua akses telah di blok. Oleh karena itu, orang yang hendak menggunakan aplikasi ini, harus terdaftar pada daftar pengguna yang telah terdata pada sistem yang di atur oleh admin. Setelah semuanya terdaftar dari sistem ini, maka langkah selanjutnya yaitu masukkan username dan password yang sesuai dengan data pribadi masing-masing. Berikut ini ialah tampilan login pada sistem yang telah dibuat.



Gambar 3. Context Diagram

c. Tampilan Input Data

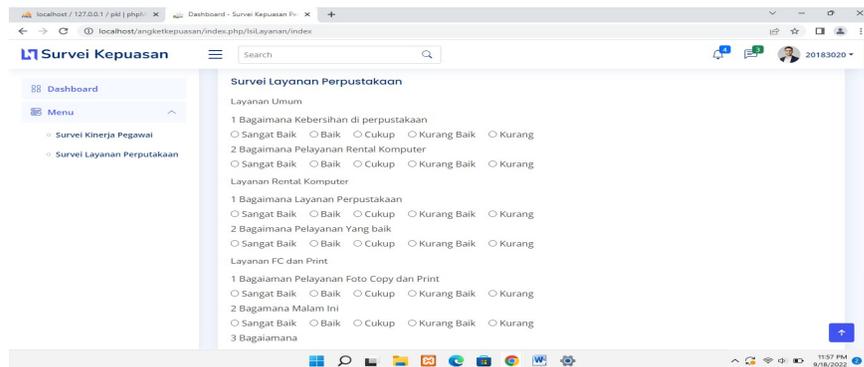
Menu angket ini ialah hak akses dimana hanya bisa di akses oleh admin untuk menambah maupun merubah data master khususnya data pertanyaan atau angket terhadap pelayanan perpustakaan baik dari segi layanan umum maupun dari segi yang lain. Berikut adalah tampilan data angket seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 9. Konten Rukun Islam

d. Tampilan Input Transaksi

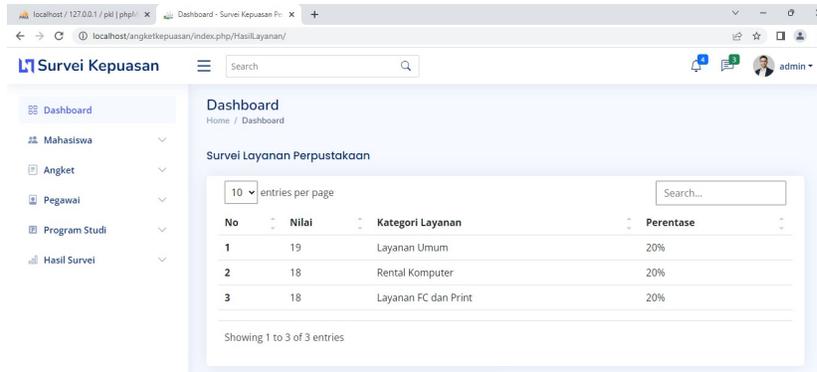
Menu Proses transaksi ini berada di menu dashboard mahasiswa yang nantinya akan dilakukan oleh mahasiswa sebagai pengunjung. Untuk transaksi pertama ialah survey kepuasan mengenai layanan perpustakaan. Berikut tampilan proses transaksi seperti gambar dibawah ini. Ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 11. Input Transaksi

e. Hasil Transaksi

Menu Hasil Penilaian ini merupakan tampilan data akhir setelah proses transaksi survei kepuasan pengunjung yang dilakukan oleh mahasiswa. Tampilan data ini juga akan di tampilkan di dashboard sebagai tampilan awal sistem baik di dashboard admin, mahasiswa dan kepala perpustakaan. Berikut tampilan hasil penilaian seperti gambar dibawah ini



The screenshot shows a web application interface for 'Survei Kepuasan' (Customer Satisfaction Survey). The main content area displays a table titled 'Survei Layanan Perpustakaan' (Library Service Survey). The table has four columns: 'No', 'Nilai' (Value), 'Kategori Layanan' (Service Category), and 'Perentase' (Percentage). There are three rows of data. Above the table, there is a search bar and a dropdown menu for 'entries per page' set to 10. Below the table, it says 'Showing 1 to 3 of 3 entries'.

No	Nilai	Kategori Layanan	Perentase
1	19	Layanan Umum	20%
2	18	Rental Komputer	20%
3	18	Layanan FC dan Print	20%

Gambar 12 Hasil Transaksi

4. KESIMPULAN

Dari pembahasan yang telah dipaparkan dari laporan ini, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya program Sistem Informasi Survei Kepuasan Pengunjung Perpustakaan Ibrahimy sebagai berikut :

- a. Mudahnya dalam melihat tingkat kepuasan pengunjung perpustakaan dan kinerja pegawai perpustakaan di perpustakaan ibrahimy sukorejo.
- b. Mempercepat serta tepat dalam menilai dan melihat data ketika diperlukan.

5. REFERENSI

- [1] Al Fatta, Hanif.2007. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta : Andi, h.121
- [2] Dwi Andika, Pengertian Flowchart, diakses dari <https://www.it-jurnal.com/pengertian-flowchart/>. Diakses pada tanggal 21 mei 2022 pada 06.57 WIB
- [3] Husein, Muhammad Fakhri dan Amin Wibowo. 2006. Sistem Informai Manajemen Edisi Revisi. Yogyakarta: UOO STIM YKPN Yogyakarta
- [4] Jurnal Informatika dan Komunikasi, Februari (2006)
- [5] Jurnal Perancangan Aplikasi Survei Kepuasan Pengunjung Perpustakaan Berbasis web Amik Tri Dharma Pekanbaru
- [6] Jurnal Perancangan Survei Kepuasan Pengunjung Perpustakaan Berbasis Web, Vol 10 No.2 Desember 2017
- [7] Jurnal “Saputra-Nugraha Perancangan dan Implementasi Survei Kepuasan Pengunjung Berbasis Web di Perpustakaan Daerah Kota Salatiga, Vol 15 No.1 Januari 2017”
- [8] Jurnal Perancangan Sistem Survei Kepuasan Pelanggan Berbasis Web Periode 2016. IBI Kwik Kian Gie
- [9] Jogiyanto, H.M, 2005, Analisa Dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis, ANDI, Yogyakarta
- [10] Kamus Besar Basaha Indonesia (KBBI) “Pengertian Sistem”
- [11] Kotler dan Keller (2009:138) Manajemen Pemasaran. Penerbit Erlangga. Jakarta
- [12] Nazir, Moh. (2013) Metode Penelitian, Bogor : Ghalia Indonesia
- [13] Syaifullah, Wijaya, Lg ,SI Kepuasan Layanan Administrasi Berbasis IPA, Vol 2, 2018
- [14] Sugiyono (2018) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung Alfabeta
- [15] Suryadana, M. Liga.(2013) Sosiologi Pariwisata : Kajian Kepariwisata dalam Paradigma Integratif- Transformatif menuju wisata spiritual. Bandung : Humaniora
- [16] Supono dan Putratama (2014:14) Pengertian Sublime Text

- [17] Sejarah Perpustakaan Ibrahimy, Dilansir dari <https://www.ibrahimy.web.id/>, Pada tanggal 21 Mei 2022 Jam 20.00
- [18] Sejarah Perpustakaan Ibrahimy, Dilansir dari <https://www.ibrahimy.web.id/>, Pada tanggal 21 Mei 2022 Jam 14,35
- [19] UU Perpustakaan, Bab 1 Pasal 1