



PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PENINGKATAN PELAYANAN KEGIATAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA SMP N 1 SEMARAPURA

Indra Pratistha¹, Adi Panca Saputra Iskandar², Made Dona Wahyu Aristana³, Dewa Ayu Putri Wulandari⁴

^{1,2,3,4}Teknologi Informasi, Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI), Indonesia, 80225
Email: indra.pratistha@instiki.ac.id

Naskah Masuk 4 Mei 2023	Naskah Direvisi 23 Mei 2023	Naskah Diterima 25 Mei 2023
-----------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------

Abstrak

Pemanfaatan teknologi pada sekolah menengah pertama sejauh ini masih kurang, penyampaian materi pelajaran dirasa masih sulit untuk dipahami siswa. Sebagai upaya peningkatan kemampuan guru dan staf administrasi perlu dilaksanakan workshop yang meningkatkan pelayanan sekolah dalam pemanfaatan teknologi untuk menunjang aktifitas pembelajaran SMP N 1 Semarang yakni Membuat Video Pembelajaran (Power Point, Camtasia) oleh guru untuk siswa dan menunjang perpustakaan dalam melayani siswa dengan menerapkan aplikasi (SLIMS) untuk Perpustakaan. Kegiatan PKM ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih keterampilan para guru dan staff dalam peningkatan pelayanan sekolah terhadap para siswa. Setelah dilakukannya pelatihan, Adapun kuisisioner disebarkan terhadap para guru untuk mengetahui kegunaan aplikasi Power Point, Camtasia dan SLIMS dengan menggunakan Usability Testing, dari hasil sebaran kuisisioner yang diberikan, mendapatkan hasil yang ideal yakni dari skala 1–5 berada dalam angka > 3.5, hal ini menunjukkan bahwa guru dan staff telah mengikuti pelatihan dengan baik dan pengoperasian aplikasi dengan mudah.

Kata Kunci: (SLIMS), perpustakaan berbasis web, usability testing.

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan layanan saat ini mulai menerapkan model layanan yang mengutamakan pengguna tidak harus berada pada tempat yang sama, atau dapat di akses secara dalam jaringan (daring), instansi pemerintah Indonesia saat ini sedang meningkatkan teknologi dalam mendukung visi misi pemerintah dalam era globalisasi dengan teknologi 4.0. salah satu instansi yang saat ini perlu ditingkatkan adalah instansi Pendidikan, Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan salah satu instansi pemerintah yang perlu meningkatkan layanan berbasis teknologi.

SMP N 1 Semarang merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang perlu meningkatkan layanan teknologi informasi. Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Semarang (SMP N 1 Semarang) beralamat di Jl. Teratai, Semarang Kelod Kec. Klungkung, Provinsi Bali. SMP N 1 Semarang memiliki tenaga pengajar 58 orang dengan jumlah siswa sebanyak 888 orang. Sekolah ini termasuk sekolah yang sudah memiliki guru dengan kemampuan pengetahuan teknologi dilevel menengah, dimana sekolah

ini sudah menggunakan Google Classroom namun belum mahir dalam penggunaan. Hal tersebut selain dikarenakan fasilitas, guru-guru masih berada pada tahap adaptasi penggunaan teknologi sehingga memerlukan pelatihan di bidang teknologi yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan layanan pendidikan. Pembelajaran dengan model ceramah terkadang membuat siswa melupakan materi yang telah disampaikan oleh guru, untuk itu siswa perlu mengingat Kembali materi yang telah disampaikan, namun pengulangan materi hanya dalam bentuk catatan, sehingga siswa sulit untuk mengingat kembali, untuk itu perlu adanya sebuah video pembelajaran yang dibuat agar dapat diputar ulang saat siswa dirumah, begitupun siswa sering mengalami kendala Ketika ingin meminjam buku pada perpustakaan hal ini menyebabkan kurangnya minat siswa untuk membaca buku pada perpustakaan, sehingga perlu adanya sebuah aplikasi yang dapat mengelola peminjaman buku dan lokasi buku berada.

Sebagai upaya penguatan dan peningkatkan kemampuan guru dan staf administrasi dilaksanakan pelatihan yang menunjang aktifitas pembelajaran SMP N 1 Semarapura yakni Membuat Video Pembelajaran (Power Point, Camtasia) dan Aplikasi Senayan Library Information Management System (SLIMS) untuk Perpustakaan. Pelatihan pengelolaan data online dilakukan mengingat SMP N 1 Semarapura merupakan sekolah yang ada di kabupaten Klungkung Semarapura, sekolah yang berisikan 888 siswa ini patut mendapat pelatihan agar guru-guru semakin meningkatkan pengetahuan dan kemampuan teknologi sehingga pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan dengan efektif. Dengan kemampuan yang minim akan teknologi, guru-guru masih sedikit memiliki kemampuan dalam membuat video sebagai bahan materi, selain itu guru-guru menginginkan agar siswa dapat membaca buku perpustakaan dari rumah dengan model e-book maupun peminjaman buku secara online pada perpustakaan untuk meningkatkan akreditasi perpustakaan. Tentu saja hal tersebut menyebabkan berbagai kendala dalam pengajaran siswa. Berdasarkan pemaparan diatas maka dilakukan kegiatan PKM Bimbingan Teknis Pemanfaatan Teknologi Pendukung Kegiatan Pembelajaran jarak jauh pada SMP N 1 Semarapura.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan pada pelaksanaan pemanfaatan teknologi dalam peningkatan pelayanan kegiatan pembelajaran jarak jauh di SMP N 1 Semarapura yang berlokasi di Desa Semarapura Kelod Kecamatan Klungkung Kabupaten Klungkung Provinsi Bali ini adalah:

1. Pembagian tugas penyusunan materi.
Pembagian tugas disini bertujuan untuk membagi ke tiga materi yang akan disampaikan yakni power point, camtasia dan SLiMS ke masing-masing anggota.
2. Penyusunan Materi
Setiap anggota yang telah mendapat penyusunan materi selanjutnya Menyusun materinya masing-masing dengan singkat padat dan jelas sehingga dapat dipahami oleh peserta.
3. Penyampaian Materi Aplikasi Power Point, Camtasia dan SLiMS
Adapun penjabaran materi yang diajarkan pada pelaksanaan pelatihan yang telah diterapkan yakni:

- a) Pelatihan Video Pembelajaran dengan Aplikasi Power Point dan Camtasia
 - ✓ Membuat dan menyimpan presentasi: Mempelajari cara membuat presentasi baru dan menyimpan presentasi yang sudah dibuat.
 - ✓ Membuat dan mengatur slide: Mempelajari cara membuat dan mengatur slide, termasuk menambahkan teks, gambar, dan objek lain ke slide.
 - ✓ Menggunakan tema: Mempelajari cara menggunakan tema untuk mengatur tampilan presentasi.
 - ✓ Menambahkan transisi dan animasi: Mempelajari cara menambahkan transisi dan animasi untuk meningkatkan dinamika presentasi.
 - ✓ Menambahkan video dan audio: Mempelajari cara menambahkan video dan audio ke slide untuk meningkatkan interaksi presentasi.
 - ✓ Menggunakan Notes dan Outline: Mempelajari cara menggunakan Notes dan Outline untuk merencanakan presentasi dan memberikan catatan.
 - ✓ Membuat custom slide: Mempelajari cara membuat custom slide dan menambahkan template slide.
 - ✓ Menggunakan PowerPoint Designer: Mempelajari cara menggunakan PowerPoint Designer untuk meningkatkan desain slide
 - ✓ Menggunakan PowerPoint's Advanced Feature: Mempelajari cara menggunakan fitur-fitur canggih seperti ink, pen and laser pointer, dll.
 - ✓ Menggunakan PowerPoint Online: Mempelajari cara menggunakan PowerPoint Online untuk mengontrol presentasi dari jarak jauh.
 - ✓ Mempelajari cara membuat project baru di Camtasia.
 - ✓ Cara menggunakan camrecorder di Camtasia.
 - ✓ Cara mengedit video di Camtasia.
 - ✓ Cara merender video hasil editan di Camtasia.
 - b) Pelatihan Penggunaan SLIMS
 - ✓ Mempelajari tentang cara insert, update, delete data buku pada aplikasi SLiME.
 - ✓ Mempelajari tentang cara manajemen data bibliografi yang efisien meminimalisasi redundansi data pada aplikasi SLiME.
 - ✓ Mempelajari tentang cara transaksi peminjaman dan pengembalian.
 - ✓ Mempelajari cara memanajemen keanggotaan.
 - ✓ Mempelajari tentang pelaporan dan statistik.
4. Uji Coba/Praktek Aplikasi Power Point, Camtasia dan SLIMS
Uji coba dilakukan dengan beberapa langkah berikut:
- a) Power Point:
 - ✓ Buat sebuah presentasi sederhana dengan beberapa slide dan isi konten yang relevan dengan tujuan presentasi tersebut.
 - ✓ Pastikan fitur-fitur seperti animasi, slide transition, dan hyperlink berfungsi dengan baik.

- ✓ Coba presentasikan di beberapa perangkat dan layar yang berbeda untuk memastikan tampilan presentasi tetap konsisten dan sesuai dengan yang diharapkan.
- b) Camtasia:
 - ✓ Buat sebuah rekaman layar sederhana dengan beberapa aksi yang direkam, seperti membuka aplikasi atau melakukan tugas tertentu di komputer.
 - ✓ Pastikan audio dan video terkait rekaman berfungsi dengan baik.
 - ✓ Coba edit rekaman tersebut dengan menggunakan fitur-fitur editing yang tersedia, seperti pemotongan, penggabungan, atau penambahan efek visual.
 - ✓ Coba export rekaman tersebut ke beberapa format file yang berbeda untuk memastikan kualitas dan kompatibilitas yang baik.
- c) SLiMS:
 - ✓ Buat sebuah database sederhana dengan beberapa entri, seperti buku atau anggota perpustakaan.
 - ✓ Pastikan fungsi dasar seperti pencarian dan pengelolaan data berfungsi dengan baik.
 - ✓ Coba tambahkan beberapa fitur kustomisasi seperti tampilan atau pengaturan lainnya sesuai dengan kebutuhan.
 - ✓ Coba akses database dari beberapa perangkat dan browser yang berbeda untuk memastikan konsistensi dan keamanan data.

Dalam melakukan uji coba, pastikan untuk mencatat hasilnya dan melaporkannya kepada pengembang atau pihak terkait untuk diperbaiki jika ada masalah yang ditemukan. Selain itu, juga penting untuk memperhatikan dokumentasi dan tutorial yang tersedia untuk memaksimalkan penggunaan aplikasi tersebut.

5. Monitoring dan Evaluasi Pengisian Kuesioner Usability Testing (Rahadi, 2014a).

Pada pengisian kuesioner usability testing terdapat beberapa indikator yang menjadi fokus yaitu:

- a) Kemudahan penggunaan: Bagaimana tingkat kesulitan penggunaan aplikasi dari segi navigasi, tampilan, dan menu?
- b) Kinerja: Seberapa cepat dan efisien aplikasi dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu yang diberikan?
- c) Fungsi: Apakah aplikasi memiliki fitur yang memadai dan relevan dengan kebutuhan pengguna?
- d) Responsivitas: Seberapa cepat aplikasi merespon aksi pengguna, seperti klik tombol atau input data?
- e) Keandalan: Seberapa sering aplikasi mengalami masalah atau crash, dan seberapa mudah untuk memperbaikinya?



Gambar 1. Alur Diagram Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan selama tiga hari, yaitu hari Rabu s/d Jumat, 17-19 Februari 2021 bertempat di SMP N 1 Semarang. Tahapan pencapaian target hasil diuraikan menurut runtutan metode pelaksanaan dengan beberapa modifikasi sesuai kondisi lapangan, dan selanjutnya Kegiatan pengabdian berupa workshop hari pertama dilaksanakan pada tanggal 17 Februari 2021. Kegiatan dimulai pada pukul 09.00 WITA yang diikuti oleh staf administrasi SMP N 1 Semarang. Acara workshop pada hari pertama dibuka oleh Kepala Sekolah SMP N 1 Semarang dan perkenalan pelaksanaan pengabdian.



Gambar 2. Pembukaan Pelatihan Oleh Kepala Sekolah SMP N 1 Semarang di Ruang LabSMP N 1 Semarang

Setelah acara pembukaan, kegiatan workshop dimulai dengan menyampaikan sekilas tentang kegiatan PKM yang bertujuan untuk memperkenalkan, dan melatih keterampilan para staf administrasi dalam menggunakan aplikasi Senayan Library Information Management System (SLIMS). SLIMS merupakan aplikasi digital library yang dapat digunakan untuk mengelola data buku perpustakaan sekaligus dapat digunakan untuk melakukan peminjaman buku secara online. Para staf administrasi dipandu untuk membuat account pada SLIMS, kemudian dilanjutkan dengan pengelolaan data buku, data siswa dan data pinjaman. Dengan menggunakan SLIMS diharapkan nanti pengelolaan buku di perpustakaan SMP N 1 Semarang menjadi lebih tertata. Disamping itu, siswa dapat meminjam buku atau membaca buku elektronik dari rumah tanpa perlu datang lagi ke sekolah. Pelatihan dilanjutkan pada hari berikutnya atau hari kedua yaitu pada tanggal 18 Februari 2021. Peserta yang hadir adalah guru-guru pengampu mata pelajaran. Kegiatan dimulai pada pukul 09.00 WITA yang diawali dengan pemaparan materi aplikasi Power Point. Aplikasi power point merupakan aplikasi presentasi yang cukup familiar dikalangan para guru, karena para guru sering menggunakannya untuk menyampaikan materi pelajaran kepada para siswa. Namun tidak banyak yang mengetahui bahwa aplikasi power point memiliki fitur yang digunakan untuk melakukan perekaman layar, sehingga bisa digunakan untuk membuat video pembelajaran. Dan selanjutnya dilakukan praktik dan pendampingan pembuatan video pembelajaran dan editing menggunakan aplikasi Camtasia.



Gambar 3. Pelatihan Aplikasi SLIMS dan Pengisian Kuesioner *Usability Testing* di ruang lab SMP N 1 Smarapura

Hari terakhir yang bertujuan untuk memfasilitasi peserta yaitu para guru jika mengalami kesulitan dalam penggunaan aplikasi camtasia. Kesulitan yang dialami oleh peserta karena belum familiar dengan aplikasi camtasia, peserta masih kebingungan dengan fitur-fitur yang dimiliki. Mulai dari melakukan perekaman layar, suara yang tidak masuk ke video, ada juga yang tidak memiliki aplikasi camtasia sehingga dilakukan instalasi aplikasi tersebut. Setelah praktik menggunakan aplikasi camtasia selesai, kemudian peserta pelatihan diberi kuesioner untuk mengukur *Usability Testing*. Pelaksanaan Kuisisioner dapat dilihat pada Gambar 5.10. Pengisian kuisisioner disebarkan pada 33 responden dimana setiap responden merupakan peserta pelatihan dan sekaligus merupakan guru yang mengikuti workshop pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi power point dan Camtasia. Menurut Sastramihardja dkk (2008) dalam (Rahadi, 2014a) mengatakan *task-task* ini dipergunakan sebagai media atau sarana interaksi dalam melakukan pengukuran *usability*.

Responden yang telah menggunakan *task-task* tersebut mendapatkan pengalaman pengguna (*user experience*) pada tampilan aplikasi yang dapat diuji yaitu apa yang dilihat dan dirasakan dalam pengguna *task* yang diberikan. Kuesioner berisi 13 pertanyaan yang mewakili kelima aspek *usability*. Menurut pendapat Wingjosoebroto et. Al. 2009 dalam (Rahadi, 2014b) setiap pertanyaan dalam kuesioner tersebut mempunyai tujuan yang menunjukkan tingkat *usability* menurut penerimaan user yang akan dinilai dalam skala 5.

Menurut Mazumder & Das (2014) dalam (Firmansyah, 2016), Menurut *International Organization for Standardization (ISO)*, *usability* mengukur bagaimana pengguna dapat menggunakan suatu produk untuk mencapai tujuannya secara efektif dan efisien. Efisiensi memiliki lima kualitas yaitu (Firmansyah, 2016):

1. *Learnability*, menunjukkan seberapa mudah pengguna dapat mempelajari fungsi utama sistem dan memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk pekerjaan itu.
2. *Efficiency*, seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugasnya dengan bantuan sistem setelah mempelajari sistem.
3. *Memorability*, sangat penting bagi pengguna biasa untuk dapat menggunakan sistem tanpa harus mempelajari lebih lanjut. Fitur ini membantu pengguna mengingat cara kerja sistem setelah periode penggunaan tertentu.
4. *Error*, yaitu jumlah kesalahan yang dilakukan pengguna dan seberapa mudah mereka dapat memulihkannya.

5. *Satisfaction*, yaitu menunjukkan puas atau tidaknya pengguna dalam menggunakan sistem.

Keterangan:

LR = *Learnability*

EF = *Efficiency*

MR = *Memorability*

ER = *Error*

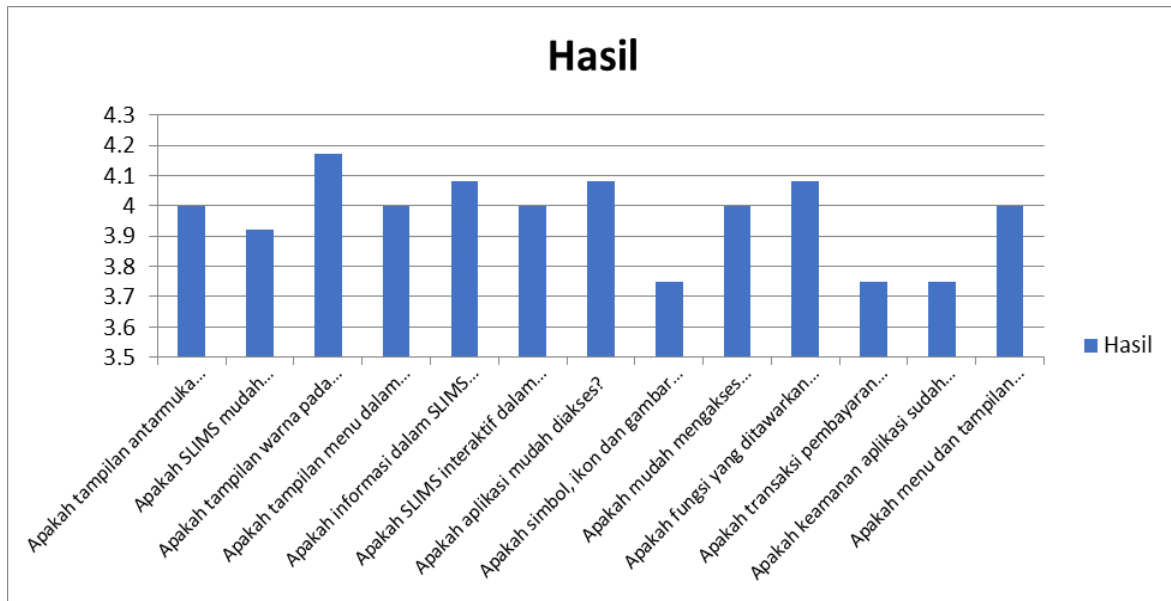
SF = *Satisfaction*

Selanjutnya merekap hasil survei yang dibagikan kepada 12 responden. Dari hasil rata-rata terhadap *usability testing* di atas, diperoleh rangkuman sebagai berikut.

Tabel 1: Hasil Rata-Rata Nilai Perolehan Pengisian Kuesioner untuk Aplikasi Perpustakaan SLIMS

No.	Pertanyaan	Rata-Rata
1	Apakah API SLIMS mudah diidentifikasi?	4
2	Apakah SLIM mudah digunakan?	3.92
3	Apakah layar warna SLIMS enak dipandang dan tidak membosankan?	4.17
4	Apakah layar menu SLIMS mudah dilihat?	4
5	Apakah informasi SLIMS mudah ditemukan? Apakah SLIMS akan digunakan secara interaktif?	4.08
6	Apakah aplikasi mudah diakses?	4
7	Apakah simbol, ikon, dan gambar yang ada mudah dipahami?	4.08
8	Apakah informasi yang diberikan mudah diperoleh?	3.75
9	Apakah fungsionalitas yang ditawarkan sesuai dengan tujuan aplikasi? Apakah transaksi pembayaran yang tersedia mudah diakses?	4
10	Apakah keamanan aplikasi terjamin?	4.08
11	Apakah menu dan layar SLIMS mudah diingat?	3.75
12	Apakah API SLIMS mudah diidentifikasi?	3.75
13	Apakah SLIM mudah digunakan?	4

Berdasarkan Tabel 1 dapat ditampilkan dengan grafik pada Gambar 4. Grafik *Usability Testing* Aplikasi SLIMS. Grafik Hasil Rekap Nilai Usability dimana hasil grafik menunjukkan bahwa setiap akses memiliki nilai diatas 3, dimana nilai tersebut dapat dikategorikan diatas rata rata dari nilai maksimum adalah 5.

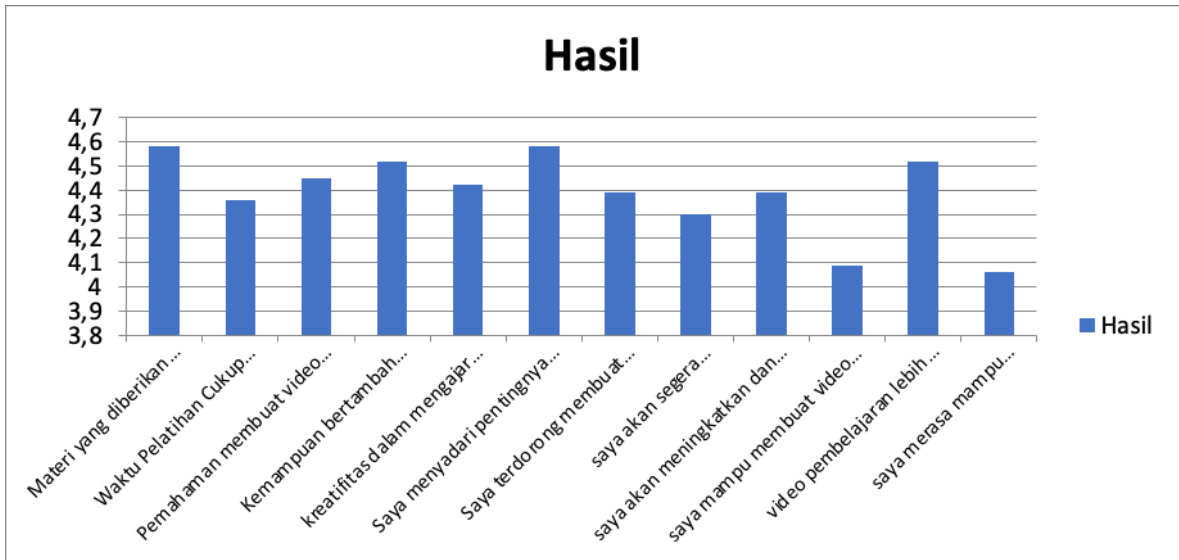


Gambar 4. Grafik Usability Testing Aplikasi SLiMS

Tabel 2: Hasil Rata-rata Nilai Perolehan Pengisian Kuesioner untuk video pembelajaran

No.	Pertanyaan	Rata-Rata
1	Materi yang diberikan meningkatkan kemampuan membuat video	4.58
2	Waktu Pelatihan Cukup Untuk mengetahui dasar materi	4.36
3	Pemahaman membuat video pembelajaran sederhana meningkat	4.45
4	Kemampuan bertambah dalam membuat video pembelajaran sederhana	4.52
5	kreatifitas dalam mengajar semakin meningkat	4.42
6	Saya menyadari pentingnya membuat materi video pembelajaran	4.58
7	Saya terdorong membuat video pembelajaran untuk semua mata pelajaran yang saya ampu	4.39
8	saya akan segera menerapkan video pembelajaran dalam kelas saya	4.3
9	saya akan meningkatkan dan memperluas pengetahuan dalam video pembelajaran	4.39
10	saya mampu membuat video pembelajaran dengan power point dan camtasia	4.09
11	video pembelajaran lebih baik daripada materi berupa text	4.52
12	saya merasa mampu mengajar dengan maksimal setelah pelatihan	4.06

Berdasarkan Tabel 2 Hasil rata-rata nilai perolehan kuesioner video pembelajaran power point dan camtasia dapat dilihat pada Gambar 5. Grafik Rata Rata Kuesioner video pembelajaran power point dan camtasia. Grafik Hasil Rekap Nilai Usability dimana hasil grafik menunjukkan bahwa setiap akses memiliki nilai diatas 3, dimana nilai tersebut dapat dikategorikan diatas rata rata dari nilai maksimum adalah 5.



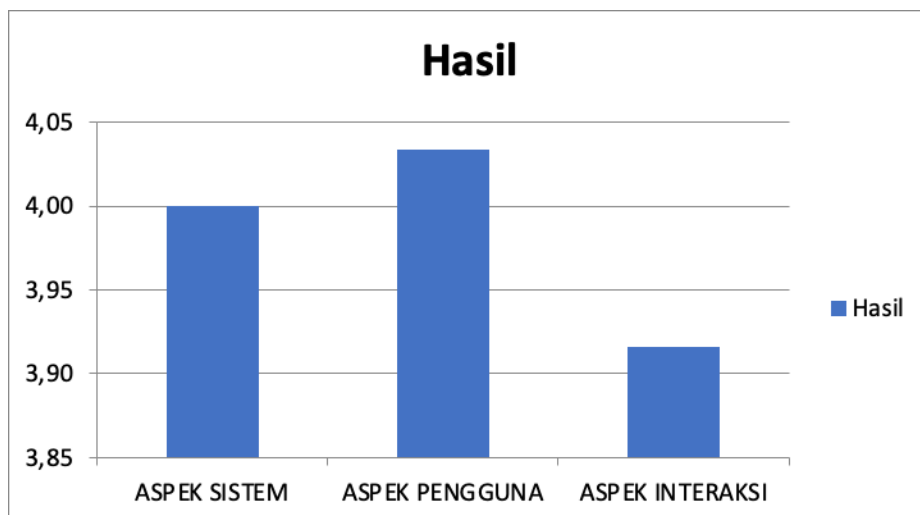
Gambar 5. Grafik Usability Testing Aplikasi Power Point dan Camtasia

Adapun hasil rekap aspek dari seluruh pertanyaan yang digolongkan menjadi 3 aspek dalam usability testing dapat dilihat pada Table 3 Hasil Aspek.

Tabel 3: Hasil Rekap Aspek Usability SLIMS

No.	Pertanyaan	Rata-Rata
1	ASPEK SISTEM	4.00
2	ASPEK PENGGUNA	4.03
3	ASPEK INTERAKSI	3.92

Berdasarkan Tabel 3, hal ini dapat direpresentasikan secara grafis pada Gambar 6. Diagram Perspektif Usability Testing Aplikasi SLiMS



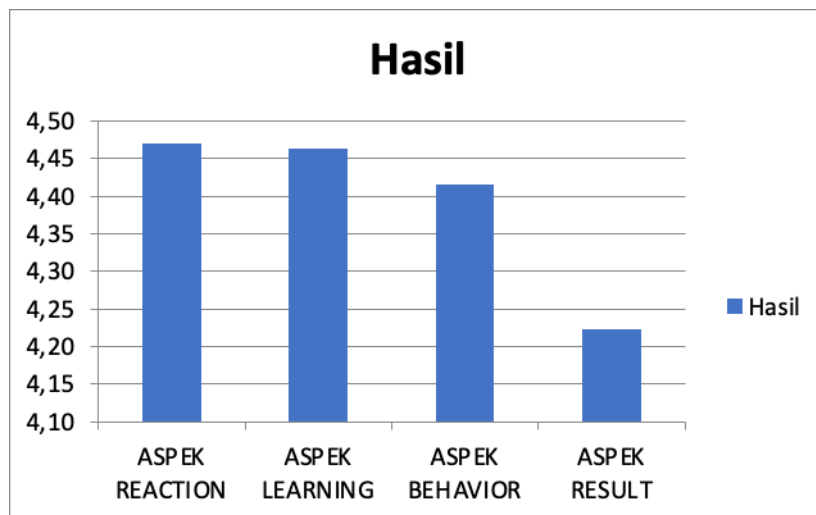
Gambar 6. Diagram Perspektif Usability Testing Aplikasi SLiMS

Adapun hasil rekap aspek dari seluruh pertanyaan yang digolongkan menjadi 3 aspek dalam usability testing dapat dilihat pada Table 3 Hasil Aspek.

Tabel 4: Hasil Rekap Aspek *Usability Power Point dan Camtasia*

No.	Pertanyaan	Rata-Rata
1	ASPEK REACTION	4.47
2	ASPEK LEARNING	4.46
3	ASPEK BEHAVIOR	4.42
4	ASPEK RESULT	4.22

Berdasarkan Tabel 4 dapat ditampilkan dengan grafik pada Gambar 6. Grafik Aspek Usability Testing Aplikasi Power Point dan Camtasia

Gambar 7. Grafik Aspek *Usability Testing* Aplikasi Power Point dan Camtasia

Berdasarkan hasil Grafik pada gambar 6 dan Gambar 7 yang menunjukkan hasil sudah berada di atas nilai 3 atau nilai tengah mendekati skala 5. Hal ini berarti aplikasi SLIMS, Video Pembelajaran menggunakan Power point dan Camtasia mudah dipahami, mudah digunakan, dan mudah diterapkan dalam metode pembelajaran jarak jauh oleh user. Hal ini dapat ditunjukkan dengan nilai hasil usability pada masing masing atribut, sebagai berikut:

1. Nilai atribut "Aplikasi SLIMS pada Aspek Sistem" sebesar 4,00 menunjukkan bahwa aplikasi telah memenuhi syarat sebagai sistem.
2. Nilai atribut "Aplikasi SLIMS pada Aspek Pengguna" sebesar 4,03 menunjukkan bahwa aplikasi dapat memberikan pengalaman baik oleh pengguna.
3. Nilai atribut "Aplikasi SLIMS pada Aspek Interaksi" sebesar 3,91 menunjukkan bahwa aplikasi mudah digunakan dan tidak membuat pengguna bingung
4. Nilai atribut "Aplikasi Power Point dan Camtasia pada Aspek Reaction" sebesar 4,46; menunjukkan bahwa Aplikasi memberikan reaksi baik dari pengguna dimana pengguna merasa nyaman dan tertarik untuk menggunakan.
5. Nilai atribut "Aplikasi Power Point dan Camtasia pada Aspek Learning" sebesar 4,46 menunjukkan bahwa aplikasi mudah untuk dipelajari.
6. Nilai atribut "Aplikasi Power Point dan Camtasia pada Aspek Behavior" sebesar 4.41 menunjukkan bahwa aplikasi perilaku aplikasi penting untuk diterapkan dalam pembelajaran daring.

7. Nilai atribut “Aplikasi Power Point dan Camtasia pada Aspek Result” menunjukkan bahwa aplikasi dapat memberikan nilai tambah bagi pengajar dalam pengajaran berbasis audio visual daripada text.

Keseluruhan atribut yang memiliki nilai rata-rata di atas 3 menunjukkan bahwa aplikasi SLiMS, Power Point dan Camtasia mempunyai aspek yang sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan nilai ringkasan hasil usability survey, nilai penerimaan usability user lebih dari 3 menunjukkan nilai usability yang sangat baik untuk aplikasi SLiMS. Nilai atribut terendah terdapat pada simbol, ikon, dan gambar yang mudah dipahami. Kuesioner kegunaan dapat digunakan untuk mengukur kegunaan antarmuka pengguna perangkat. Saran penulis adalah sebagai berikut: (1) Tujuan dari aplikasi SLiMS adalah untuk menyediakan layanan perpustakaan sekolah kepada masyarakat dengan cara menyeimbangkan skor kepuasan antarmuka pengguna aplikasi dengan skor kepuasan layanan dimana hal ini ditunjukkan pada aspek interaksi, sehingga perlu adanya perbaikan interaksi agar nilai yang dicapai dapat melebihi aspek lainnya. (2) Aplikasi Power Point dan Camtasia bertujuan untuk melayani masyarakat dalam layanan pembelajaran jarak jauh, dalam hal ini nilai kepuasan terhadap hasil implementasi aplikasi harus seimbang dengan nilai kepuasan layanan dimana siswa merupakan objek layanan hal ini ditunjukkan pada aspek result, sehingga perlu adanya perbaikan dalam dari sisi antarmuka perangkat lunak agar nilai yang dicapai dapat melebihi aspek lainnya. (3) Pengembangan aplikasi versi selanjutnya perlu memperhatikan ikon layar dan simbol serta gambar agar lebih mudah dipahami. (4) Peneliti selanjutnya dapat menambahkan atau menggunakan metode lain guna meningkatkan akurasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI) atas dana yang diberikan untuk pelaksanaan kegiatan ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Direktur Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat, tim PKM, Kepala Sekolah, Guru, Pustakawan dan Siswa SMP Negeri 1 Semarang yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini sehingga kegiatan dapat terlaksana sesuai dengan yang diharapkan.

REFERENSI

- Arnomo, Ilham. (2016). Pemanfaatan Perangkat Lunak Open Source “Slims” Untuk Repository Perguruan Tinggi. *Studia Informatika Universitas Udayana: Jurnal Sistem Informasi* , 9(2), 2016, 147-158.
- Fatmawati, E. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Perpustakaan Digital Ijateng Melalui Smartphone. *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 10(2), 46. <https://doi.org/10.14421/pjk.v10i2.1336>
- Firmansyah, R. (2016). Evaluasi Heuristik Pada Desain Interface Aplikasi My Indihome. *Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*.
- Rahadi, D. R. (2014a). Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*.
- Rahadi, D. R. (2014b). Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android Interface pengguna Android didasarkan pada manipulasi langsung menggunakan masukan sentuh yang serupa dengan tindakan di dunia nyata , seperti menggesek (swiping), mengetuk . 6(1), 661–671.
- Ahmad, N., Boota, M. W., & Maso, A. H. (2014). Smart Phone Application Evaluation with Usability Testing Approach. *Journal of Software Engineering and Applications*, 1046-1054.
- Anggraini, P., & Prasetyo, F. (2014). E-FILING SEBAGAI PERAN INDONESIA DALAM MEMBERIKAN APRESIASI DAN KONTRIBUSI Mendukung Komunitas ASEAN Dalam Kemudahan Pelayanan Pajak. *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, VOL. 2 NO. 2, -207.
- Nurhadryani, Y., Sianturi, S. K., Hermadi, I., & Khotimah, H. (2013). Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile. *Jurnal Ilmu Komputer dan Agri-Informatika Volume 2 Nomor 2*, 83-93.
- Ola, Y. Y., Suyoto, S., & Purnomo, S. (2016). PENGUJIAN USABILITY ANTARLUKA APLIKASI MANGENTE. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2016 (SENTIKA 2016)* (pp. 334-342). Yogyakarta: SENTIKA 2016
- Travis, D. (2008, Maret 3). Measuring satisfaction: Beyond the usability questionnaire. Retrieved Oktober 11, 2017, from User Experience Consulting & UX Training: <http://www.userfocus.co.uk/articles/satisfaction.html>
[Accessed on April 12, 2021]