

---

## BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi

Volume 8 Nomor 1, 2024, Hal 171-185

Journal homepage : <http://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika>



---

### LIBMODO: PLATFROM PENGEMBANGAN KOMPETENSI BAGI PENGELOLA PERPUSTAKAAN

Hada Hidayat Margana, Dini Suhardini, Lisna Nurhalisma, Isma Anggini Saktiani  
*Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia*

---

#### ARTICLE INFO

*Article history:*

Received: 25 Aug 2023

Accepted: 27 Jun 2024

Published: 28 Jun 2024

*Keyword:*

LibModo, Librarian

Competency, Online

Training, Training Platform

---

#### ABSTRACT

Kegiatan pelatihan untuk pengelola perpustakaan merupakan hal yang dibutuhkan untuk dapat meningkatkan kompetensi dan menjadi seorang profesional. Di era yang semakin modern ini, program pelatihan dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi informasi. Perpustakaan UPI mengembangkan sebuah platform pelatihan berbasis LMS moodle yang diberi nama LibModo. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui analisis sistem platform LibModo berdasarkan Desain Antar Muka, Penggunaan Sistem Informasi, Interaksi Manusia - Komputer, serta Kolaborasi dan Komunitas. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif deskriptif dengan analisis data persentase. Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan platform LibModo sudah memenuhi aspek dalam analisis sistem sebagai platform pelatihan pengembangan kompetensi pengelola perpustakaan dengan analisis sistem yang menunjukkan hasil yang sangat baik.

Training activities for library managers are needed to be able to improve their competence and become a professional. In this increasingly modern era, information technology can implement training programs. The UPI Library developed a Moodle-based LMS training platform called LibModo. This research analyzed the LibModo platform system based on Interface Design, Use of Information Systems, Human-Computer Interaction, and Collaboration and Community. The research method used is a descriptive quantitative method with percentage data analysis. Based on the research results, the LibModo platform has fulfilled aspects of system analysis as a training platform for developing the competence of library managers with system analysis, which shows excellent results.

## **PENDAHULUAN**

Sumber daya manusia dalam suatu organisasi merupakan hal penting yang harus selalu dibina dan dikembangkan salah satunya melalui pelatihan. Pelatihan tidak hanya kegiatan pengembangan diri sendiri tetapi juga menjadi upaya investasi organisasi baik berupa keterampilan maupun pengetahuan. Dilakukan dalam jangka pendek dengan mengacu pada prosedur yang sistematis serta terorganisir sehingga memungkinkan bertambahnya pengetahuan dan keahlian dengan tujuan tertentu. Dikatakan berhasil jika tujuan pelatihan tercapai dan menambah pengetahuan atau keahlian bagi pesertanya. Menurut Noe (2011) pelatihan merupakan upaya yang direncanakan oleh suatu lembaga pendidikan untuk mempermudah pembelajaran tentang kompetensi-kompetensi yang berkaitan dengan pekerjaan meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku.

Sudah menjadi suatu tuntutan bagi perpustakaan perguruan tinggi menyelenggarakan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi pengelolaan perpustakaan agar memiliki profesionalisme. Kompetensi pengelola perpustakaan merupakan faktor penting dalam mewujudkan peran perpustakaan. Peran perpustakaan terus mengalami perkembangan mengikuti pola pikir pengguna perpustakaan. Pengelola perpustakaan harus memiliki kompetensi yaitu suatu kemampuan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang telah ditentukan mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja. Kompetensi pengelola perpustakaan harus ditingkatkan agar profesionalisme berkualitas sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan pengguna jasa perpustakaan. Telah banyak pelatihan yang diadakan untuk pengelola perpustakaan baik model pelatihan konvensional maupun pelatihan online. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pelatihan yang telah dilakukan, pelatihan berbasis elektronik sangatlah diperlukan di era teknologi informasi saat ini.

Mengacu latar belakang yang sudah diuraikan, Perpustakaan UPI sebagai salah satu perpustakaan perguruan tinggi yang mengelola perpustakaan dan memiliki sumber daya manusia yang kompeten ditantang untuk mengembangkan sebuah program pelatihan. Pemanfaatan teknologi informasi di perpustakaan berkembang sangat pesat mengikuti trend yang sedang berkembang. Begitu pun di dunia pendidikan dan pelatihan, penggunaan teknologi dapat mendukung metode pembelajaran yang inovatif. Salah satu integrasi teknologi dalam pelatihan adalah penggunaan Learning Management System (LMS) Moodle dalam pembelajaran.

Learning Management System (LMS) merupakan suatu manajemen pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran agar dapat terlaksana tanpa tatap muka langsung. Kegiatan pembelajaran melalui LMS ini dilaksanakan dengan memanfaatkan media belajar seperti file DOC, PDF, PPT, Video, animasi, dan lain sebagainya, selain itu kegiatan evaluasi pembelajaran pun dapat dilakukan secara online (Nugroho, 2021). Aldiab et al., (2019) mengemukakan bahwa Learning Management System (LMS) memiliki banyak manfaat dalam kegiatan pendidikan, salah satunya adalah menghilangkan konsep bahwa kegiatan pendidikan hanya dapat dilakukan secara tatap muka saja. Selain itu, penggunaan Learning Management System (LMS) ini dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan program pelatihan yang dilaksanakan secara daring. Hal tersebut karena Learning Management System (LMS) berbasis Moodle ini memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran daring (Nugroho, 2021). Salah satunya adalah program pengajaran yang dapat diakses secara daring baik teori maupun praktek hingga pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran (Saehana et al, 2021).

Dalam penelitian ini Learning Management System (LMS) yang digunakan adalah LMS berbasis Moodle yang mendukung kegiatan pelatihan bagi pengelola perpustakaan yang disebut dengan LibModo. Platform LibModo merupakan pelatihan berbasis LMS Moodle yang dikembangkan di Perpustakaan UPI. Platform pelatihan ini menjadi sebuah karya inovatif pustakawan UPI dalam rangka mewujudkan profesionalisme bidang perpustakaan. Melalui pelatihan di Perpustakaan UPI dengan LibModo, diharapkan dapat membantu meningkatkan produktivitas pengelola perpustakaan dalam menjalankan tugas kepastakawanan sesuai dengan standar kompetensi yang sudah ditetapkan.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pengelola perpustakaan melalui platform LibModo ini memiliki tujuan yang sama dengan pelaksanaan kegiatan pelatihan menggunakan platform LMS Moodle. Dimana kegiatan pelatihan dilakukan untuk meningkatkan kecakapan peserta pelatihan melalui materi latihan yang didapatkan baik secara teori maupun praktek (Imran et al., 2022). Sehingga, Penggunaan Learning Management System (LMS) Moodle dalam kegiatan pelatihan bagi pengelola perpustakaan ini selaras dengan tujuan pengelolaan pembelajaran dengan memanfaatkan LMS, yaitu dapat memecahkan permasalahan pembelajaran jarak jauh

sehingga dapat memfasilitasi pembelajaran serta meningkatkan kegiatan pendidikan yang dalam hal ini termasuk ke dalam pelaksanaan pelatihan (Sari et al., 2011).

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, penelitian ini membatasi permasalahan penelitian pada platform LibModo yang hanya sampai tahap uji kelayakan sistem. Hal tersebut diartikan bahwa kegiatan pelatihan menggunakan platform LibModo yang dikembangkan di Perpustakaan UPI ini merupakan pelatihan yang berorientasi pada konsep pelatihan dengan perangkat teknologi informasi yang dapat membantu pengelola perpustakaan memiliki keterampilan, pengetahuan dan sikap tertentu yang akan mendukung keberhasilan tugas kepastakawanan.

Dari pembatasan masalah yang telah dikembangkan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana analisis sistem dari platform LibModo yang dikembangkan oleh Perpustakaan UPI yang ditinjau berdasarkan desain antarmuka LibModo, penggunaan sistem informasi, interaksi antar manusia dan komputer serta kolaborasi dan komunitas. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui analisis sistem platform LibModo sebagai sebuah platform pelatihan yang dikembangkan di Perpustakaan UPI Pelatihan bagi pengelola perpustakaan.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan rancangan terstruktur dengan data yang dapat di ukur (Yusuf, 2017). Sedangkan penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan variabel yang sedang diteliti (Samsu, 2017). Berdasarkan hal tersebut, metode kuantitatif deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk dapat mengukur dan mendeskripsikan analisis sistem LibModo sebagai platform pengembangan kompetensi pengelola perpustakaan.

Subjek pada penelitian ini adalah LibModo sebagai platform pengembangan kompetensi pengelola perpustakaan dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner yang disebarakan secara daring kepada 11 orang responden yang dipilih berdasarkan teknik *purposive sampling*. Teknik pengambilan responden berdasarkan kriteria tertentu ini dilakukan berdasarkan pertimbangan tujuan dari platform LibModo itu sendiri, yaitu untuk meningkatkan SDM Perpustakaan sehingga responden penelitian yang dipilih pun

terdiri dari pustakawan, dosen dan pengelola perpustakaan yang telah mencoba platform LibModo yang dikembangkan oleh Perpustakaan UPI.

Data yang didapatkan dari hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk statistik deskriptif. Kurniawan & Puspitaningtyas (2016) menyatakan bahwa data yang disajikan dalam bentuk statistik deskriptif dapat berupa data penelitian berbentuk tabel yang kemudian di deskripsikan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Instrumen Analisis Sistem Platform LibModo

No	Dimensi	Pernyataan
1	Desain Antarmuka LibModo	Rancangan antarmuka LibModo mudah dipahami dan nyaman bagi peserta pelatihan
		Sistem navigasi yang efisien sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang dibutuhkan
		Keseragaman desain antarmuka LibModo menciptakan pengalaman yang konsisten bagi pengguna
2	Penggunaan Sistem Informasi	Keamanan dan privasi data pengguna terjamin dalam LibModo
		Pengelolaan akses dan izin untuk memastikan pengguna hanya dapat mengakses informasi yang sesuai!
3	Interaksi Manusia-Komputer	Tersedianya metode interaksi yang beragam, seperti chat langsung via LibModo, Video, Whatsapp, Panggilan Telepon dan e-Mail
		Terdapat panduan yang membantu pengguna memahami cara menggunakan LibModo
4	Kolaborasi dan Komunitas	Tersedianya fitur kolaborasi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dan berbagi informasi dalam LibModo

		Tersedianya mekanisme dukungan dan bantuan bagi pengguna jika mengalami kesulitan dalam menggunakan LibModo
--	--	---

Skala penilaian kuesioner menggunakan skala ordinal dengan 5 alternatif jawaban yaitu Sangat setuju (5), Setuju (4), Netral (3), Tidak Setuju (2) dan Sangat Tidak Setuju (1). Selain kuesioner, wawancara juga dilakukan untuk memperoleh gambaran lebih detail terkait pengembangan platform LibModo. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis persentase dan interpretasi data yang dijelaskan secara deskriptif naratif dari data kuantitatif dan hasil analisis data kualitatif. Dengan penafsiran persentase sebagai berikut:

**Tabel 2.** Interpretasi Persentase

Persentase	Penafsiran
0 % - 20 %	Sangat Kurang Baik
21 % - 40 %	Kurang Baik
41 % - 60 %	Cukup Baik
61 % - 80 %	Baik
81 % - 100 %	Sangat Baik

Sumber : Riduwan (2012)

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian analisis sistem terhadap platform LibModo didapatkan berdasarkan penyebaran kuesioner dan wawancara kepada dosen ilmu perpustakaan, pustakawan dan pengelola perpustakaan di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia terkait analisis sistem platform LibModo. Berikut adalah hasil data yang didapatkan:

**Tabel 3.** Hasil Data Analisis Platform LibModo

Dimensi	No Item	Total Score	Skor Maksimal	Persentase
Desain Antarmuka LibModo	1	50	55	91%
	2	49	55	89%

	3	45	55	82%
	<b>Total Dimensi 1</b>			<b>87%</b>
<b>Penggunaan Sistem Informasi</b>	4	36	55	65%
	5	49	55	89%
	<b>Total Dimensi 2</b>			<b>77%</b>
<b>Interaksi Manusia-Komputer</b>	6	43	55	78%
	7	42	55	76%
	<b>Total Dimensi 3</b>			<b>77%</b>
<b>Kolaborasi dan Komunitas</b>	8	44	55	80%
	9	48	55	87%
	<b>Total Dimensi 4</b>			<b>84%</b>
<b>Total</b>		<b>406</b>	<b>495</b>	<b>82%</b>

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa secara keseluruhan analisis sistem LibModo sebagai platform pelatihan pengembangan kompetensi pengelola perpustakaan telah menunjukkan hasil yang sangat baik dengan nilai persentase yang menunjukkan angka 82%. Jawaban tertinggi terhadap pernyataan yang diajukan berada dalam persentase 91% atau kategori sangat baik terkait rancangan antarmuka platform LibModo yang mudah dipahami dan nyaman digunakan. Jawaban terendah dengan persentase 65% atau kategori baik ialah pernyataan mengenai keamanan dan privasi pengguna. Pengukuran analisis sistem LibModo secara dimensi teori dibagi menjadi empat yaitu desain antarmuka, penggunaan sistem informasi, teori interaksi manusia-komputer dan teori kolaborasi dan komunitas.

Hasil pengukuran desain antarmuka berada dalam kategori sangat baik dengan persentase 87%. Hal ini menunjukkan penilaian pengguna terhadap rancangan antarmuka, sistem navigasi dan keseragaman desain memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan serta memberikan pengalaman yang konsisten.

Analisis penggunaan sistem informasi berada dalam kategori baik dengan persentase 77%. Hal ini menunjukkan dari segi keamanan, privasi dan pengelolaan izin akses sudah baik. Akses terhadap materi pelatihan pada setiap peserta terbatas pada

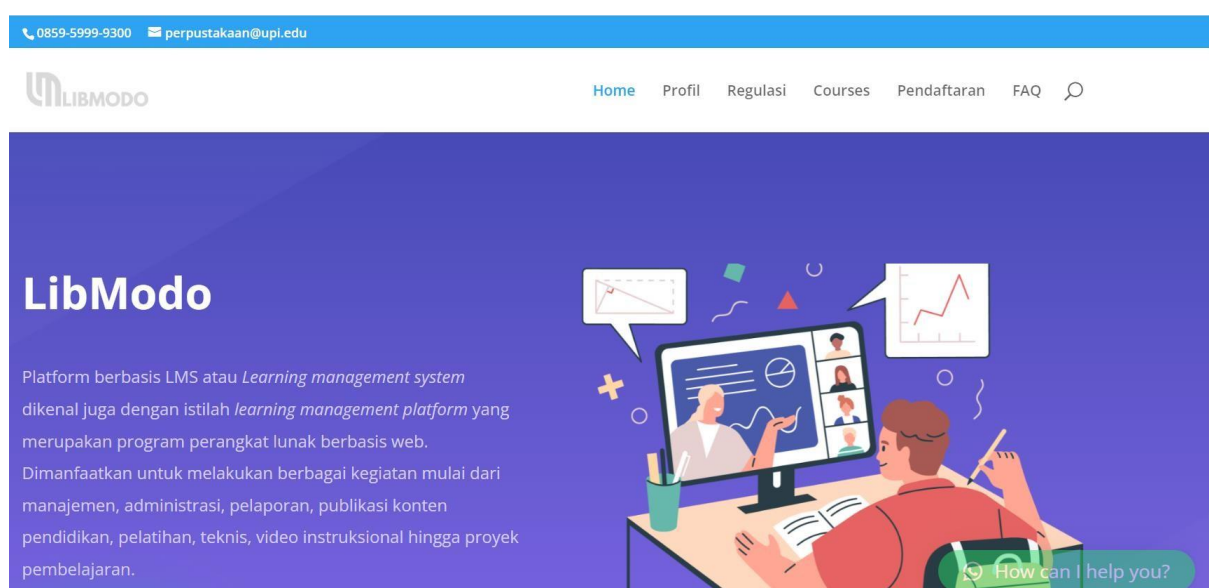
paket pelatihan yang dipilih saat pendaftaran. Hal ini menunjukkan akses dan perizinan telah dibuat sebagai bentuk keamanan dan privasi pengguna.

Analisis sistem berdasarkan teori interaksi berada dalam kategori baik dengan persentase 77%. hal ini menunjukkan tersedianya beragam metode interaksi yang dapat digunakan untuk berdiskusi baik dengan pengajar maupun antar peserta. Interaksi dapat berupa chat, video pembelajaran, diskusi, email dan lainnya.

Analisis sistem berdasarkan teori kolaborasi dan komunitas berada dalam kategori sangat baik dengan persentase 84%. Hal ini menunjukkan LibModo telah menyediakan fitur yang memungkinkan pengguna melakukan kolaborasi, berinteraksi dan berbagi informasi serta tersedianya mekanisme dukungan atau bantuan bagi pengguna yang mengalami kesulitan saat menggunakan platform.

## PEMBAHASAN

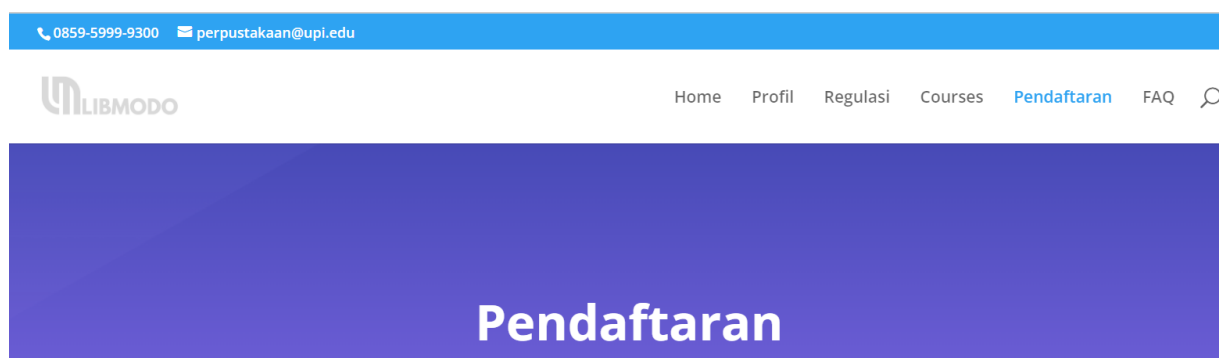
Sistem platform LibModo yang dikembangkan oleh Perpustakaan UPI merupakan platform berbasis web yang penggunaannya tidak memerlukan instalasi. Pengguna cukup melakukan pendaftaran, memilih paket pelatihan yang dibutuhkan dan melakukan pembayaran. Selanjutnya pengguna akan memperoleh user dan password untuk login. Tampilan *course* pada setiap pengguna akan berbeda karena tergantung paket yang dipilih saat melakukan pendaftaran. Berikut beberapa gambaran platform LibModo:



**Gambar 1.** Halaman Depan Platform LibModo

(sumber: *Dokumentasi Penelitian*)

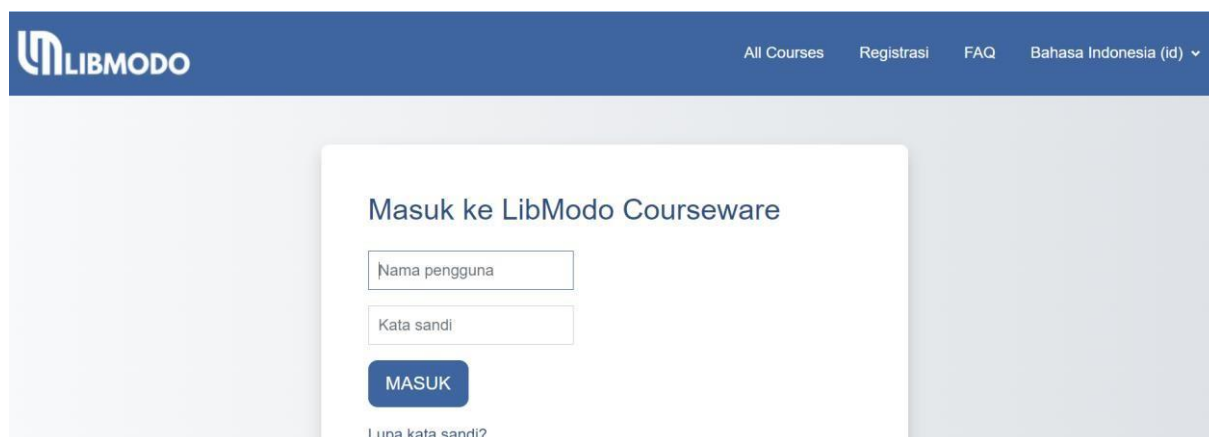
Berdasarkan Gambar 1, dapat dilihat halaman depan atau halaman beranda yang merupakan halaman yang pertama kali pengguna kunjungi saat mengakses LibModo melalui domain libmodo.id. Seperti yang ditampilkan pada gambar diatas, pada halaman beranda pengguna dapat melihat informasi singkat mengenai LibModo, course yang bisa diikuti, kontak yang bisa dihubungi dan FAQ atau pertanyaan umum yang sering muncul.



**Gambar 2.** Menu Pendaftaran Platform LibModo

(sumber: *Dokumentasi Penelitian*)

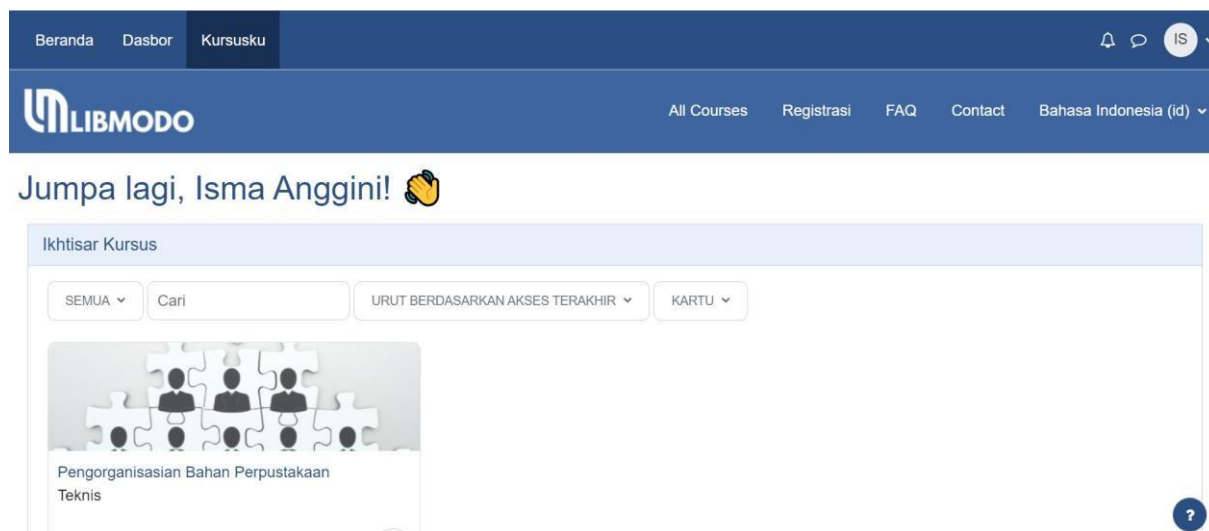
Gambar 2 menunjukkan halaman menu pendaftaran yang merupakan salah satu komponen penting dalam interaksi pengguna dengan platform LibModo, memungkinkan pengguna untuk memanfaatkan berbagai layanan dan fitur yang disediakan.



**Gambar 3.** Menu Login Platform LibModo

(sumber: *Dokumentasi Penelitian*)

Halaman login yang tertera pada Gambar 3 merupakan halaman yang ditujukan bagi pengguna yang telah memiliki akun untuk memasukkan nama dan kata sandi yang dimiliki. Halaman login ini berfungsi untuk mengidentifikasi dan mengautentikasi peserta yang ingin mengakses platform LibModo.



**Gambar 4.** Tampilan Beranda Pengguna Platform LibModo

(sumber: *Dokumentasi Penelitian*)

Tampilan halaman beranda pengguna atau Dashboard yang ditunjukkan pada Gambar 4 merupakan tampilan halaman awal setelah pengguna memasukkan nama pengguna dan kata sandi. Pada halaman ini pengguna dapat melihat course yang telah dipilih saat pendaftaran.

Secara umum pemanfaatan teknologi informasi di perpustakaan menjadi tuntutan agar perpustakaan menjalankan seluruh kegiatan menggunakan teknologi. Pada penelitian terdahulu, hampir seluruh guru pustakawan menyatakan bahwa penerapan teknologi informasi di perpustakaan saat ini sudah menjadi suatu keharusan dan menjadi salah satu bentuk transformasi perpustakaan. Supriyanto & Muhsin, (2008) menjelaskan bahwa penerapan teknologi informasi di perpustakaan bertujuan yaitu: (1) mengefisiensikan dan mempermudah pekerjaan dalam perpustakaan; (2) memberikan layanan yang lebih baik kepada pengguna perpustakaan; (3) meningkatkan citra perpustakaan dan (4) pengembangan infrastruktur nasional, regional, dan global.

Analisis Sistem LibModo adalah teknik pemecahan masalah yang ada pada LibModo dengan menguraikan masalah di dalam suatu sistem menjadi komponen-

komponen yang lebih kecil. Ada beberapa teori untuk membahas analisis sistem LibModo. Teori desain antarmuka lebih memfokuskan pada keindahan dari sebuah tampilan, pemilihan warna yang baik dan hal lain yang membuat tampilan lebih menarik. Desain antarmuka lebih menciptakan ikatan emosional dengan pengguna melalui desain yang menarik dan indah (Rizki, 2019). Berdasarkan hasil temuan, desain antarmuka LibModo sangat baik. Hal ini meliputi rancangan yang mudah dipahami dan nyaman, sistem navigasi yang efisien dan keseragaman. Pengguna seringkali menilai sebuah sistem dari desain antarmuka bukan dari fungsinya. Jika desain antarmuka buruk maka seringkali menjadi alasan untuk tidak menggunakan sistemnya. Menurut Wilbert O. Galitz (dalam Utama, 2020) desain antarmuka adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, dan yang dapat dimengerti secara langsung oleh manusia.

Dari pertanyaan mengenai penggunaan sistem informasi, informan mengatakan bahwa dari segi keamanan, privasi dan pengelolaan ijin akses sudah baik, Pengguna LibModo dapat mengakses paket pelatihan yang dipilih saat pendaftaran, Akses dibatasi hanya paket pelatihan yang dipilih saja, hal ini dilakukan untuk keamanan dan privasi pengguna. Hal ini sejalan dengan Hall (2001) bahwa tujuan penggunaan sistem informasi adalah untuk mendukung fungsi, mendukung pengambilan keputusan, mendukung kegiatan operasional. Penggunaan sistem analisis pada LibModo dibuat untuk memberikan kemudahan. Kemudahan dalam penggunaan sistem informasi ditunjang beberapa kriteria seperti kemudahan dalam penggunaan sistem supaya tidak menimbulkan kebingungan bagi penggunanya, penggunaan yang konsisten, tersedianya tool pembantu yang memudahkan penggunaan, dan memberikan pesan kesalahan yang lebih informatif untuk memberikan pesan error yang mudah dipahami pengguna (Saputra & Kurniadi, 2019).

Pada platform LibModo ada interaksi manusia dan komputer yang mempengaruhi satu sama lain. Interaksi manusia dan komputer merupakan suatu jenis tindakan atau aksi yang terjadi antara manusia dengan komputer untuk mempengaruhi atau memiliki efek satu sama lain (Nidhom, 2019). Interaksi manusia dan komputer juga merupakan komunikasi dua arah antara pengguna dengan sistem komputer yang saling mendukung untuk mencapai tujuan tertentu (Rahadian, 2019). Interaksi manusia dan

komputer melingkupi dua sisi yakni, mesin dan manusia. Interaksi manusia dan komputer mempelajari sisi mekanisme dan manusia.

Interaksi pada LibModo merupakan komunikasi yang terjadi antara pengguna dengan LibModo. Hal ini bisa dilakukan dengan metode yang sudah disediakan seperti; chat langsung via LibModo, video, whatsapp, panggilan telepon dan email. Interaksi manusia dan komputer pada LibModo menurut informan sudah baik karena metode interaksi yang terjadi dapat digunakan untuk berdiskusi baik antara pengajar dengan peserta pelatihan.

Selain interaksi manusia dan komputer, LibModo juga memungkinkan adanya kolaborasi dan komunitas diantara pengguna LibModo. Kolaborasi menggambarkan suatu pola hubungan kerja sama. Menurut Lai (2011) kolaborasi adalah keterlibatan bersama dalam upaya terkoordinasi untuk memecahkan masalah secara bersama-sama. Ciri terjadinya kolaborasi adanya tujuan bersama, struktur yang simetris dengan negosiasi tingkat tinggi melalui intertivitas dengan adanya saling ketergantungan.

Pengguna LibModo dapat membangun komunitas untuk saling memberikan dukungan di dalam proses pembelajaran. Komunitas adalah sekelompok manusia yang memiliki rasa peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya (Hermawan, 2008). Ada beberapa ciri komunitas diantaranya; adanya dorongan/motif yang sama, adanya reaksi dan kecakapan yang berbeda, adanya pembentukan dan penegasan struktur kelompok, dan adanya peneguhan norma-norma pedoman tingkah laku anggota kelompok (Santosa, 2009).

Dari pernyataan tentang teori kolaborasi dan komunitas, informan sepakat mengatakan bahwa LibModo memungkinkan pengguna melakukan kolaborasi dan membangun komunitas. Hal ini terjadi karena dalam LibModo ada interaksi dan berbagi informasi serta tersedianya mekanisme dukungan atau bantuan bagi pengguna yang mengalami kesulitan saat menggunakan platform. Fitur-fitur yang ada pada LibModo dapat memberikan dukungan dan mekanisme bantuan bagi pengguna jika mengalami kesulitan.

Para informan menunjukkan bahwa sistem LibModo sangat baik, didukung dengan aksesibilitas yang cepat, tampilan desain visual sangat menarik, fitur didukung dengan navigasi sehingga mudah ditemukan. Secara keseluruhan platform LibModo sudah memenuhi aspek dalam analisis sistem. Akan tetapi pada bagian pelatihan,

diharapkan masing-masing menampilkan overview yang lebih rinci mengenai pelatihan yang ditawarkan. Selain itu, perlu dilakukan pengembangan untuk beberapa fitur dan akses terhadap panduan LibModo yang lebih mudah (misalnya disimpan pada bagian submenu di tampilan awal), dan konten visual yang lebih interaktif. Sehingga diharapkan, platform LibModo ini dapat menjadi platform pelatihan yang efektif, ramah pengguna, dan dapat diandalkan untuk mendukung proses pelatihan secara daring sehingga dapat mengembangkan kompetensi pengelola perpustakaan.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

LibModo sebagai platform pelatihan yang dibuat berdasarkan kesenjangan kompetensi dan analisis kebutuhan dari para pengelola perpustakaan. Analisis sistem merupakan langkah penting dalam pengembangan platform LibModo karena membantu mengidentifikasi kebutuhan, tujuan, dan fungsi yang harus dipenuhi oleh sistem. Dalam analisis sistem, perencanaan harus memahami secara menyeluruh tentang bagaimana LibModo akan digunakan, fitur yang diperlukan, integrasi dengan sistem lain, dan skala penggunaannya. Pengumpulan informasi dari pengguna dan elemen teknis ini menjadi kunci dalam merancang LibModo yang efektif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa analisis sistem LibModo sebagai platform pelatihan pengembangan kompetensi pengelola perpustakaan yang ditinjau berdasarkan desain antarmuka LibModo, penggunaan sistem informasi, interaksi antar manusia dan komputer serta kolaborasi dan komunitas telah menunjukkan hasil yang sangat baik.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka diperoleh beberapa hasil yang akan menjadi saran bagi pihak-pihak terkait sebagai bahan pertimbangan dalam rangka mengoptimalkan pengelolaan perpustakaan. Berikut beberapa saran terkait Analisis Sistem, yaitu diharapkan mampu memaksimalkan platform LibModo dalam kegiatan pelatihan kepastakawanan dalam rangka mengembangkan kompetensi pengelola perpustakaan.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Aldiab, A., Chowdhury, H., Kootsookos, A., Alam, F., & Allhibi, H. (2019). Utilization of Learning Management Systems (LMSs) in higher education system: A case review for Saudi Arabia. *Energy Procedia*, 160(2018), 731–737. <https://doi.org/10.1016/j.egypro.2019.02.186>
- Hall, J.A. (2001). Sistem Informasi Akuntansi. Edisi 3. Salemba Empat.
- Hermawan, K. (2008). Arti komunitas. *Gramedia Pustaka Utama*.
- Imran, M. C., N, J., Sulviana, S., Indahyanti, R., Mursidin, M., & Nurjannah, S. (2022). Penguatan Pembelajaran Mahasiswa Melalui Pelatihan Learning Management System. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1508–1511. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.8030>
- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif* (1st ed.). Pandiva Buku.
- Lai, E. R. (2011). Critical thinking: A literature review. *Pearson's Research Reports*, 6(1), 40-41.
- Nidhom, A.M. (2019). Interaksi Manusia & Komputer. Ahlimedia Book
- Noe, Raymond A. (2010). *Manajemen sumber daya manusia: mencapai keunggulan bersaing*. Ed. 6. Salemba Empat.
- Nugroho, M. A. E. (2021). Peningkatan Kompetensi Peserta Pelatihan Jarak Jauh Teknis Keprotokolan Melalui Learning Management System (LMS) Balai Diklat Keagamaan Surabaya Tahun 2020. *DIALEKTIKA : Jurnal Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.36636/dialektika.v6i1.490>
- Marguna, A. M. (2020). Pengaruh kompetensi digital (e-skills) terhadap kinerja pustakawan di UPT Perpustakaan Universitas Hasanuddin. *Jupiter*, 17(2), 104-117.
- Rahadian, D., Rahayu, G., & Oktavia, R. R. (2019). Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 11-24.
- Rizki, Muhammad Ditya. (2019, Mei). Apa itu UI dan UX.
- Saehana, S., Ali, M., Darsikin, D., Nurgan, N., & Ratnaningtyas, D. I. (2021). Pelatihan Penggunaan Learning Management System (LMS) bagi Guru Sebagai Mitra Asistensi Mengajar Program MBKM Prodi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Tadulako.

- Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 441.  
<https://doi.org/10.20527/btjpm.v3i4.4333>
- Samsu. (2017). *METODE PENELITIAN: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. PUSAKA.
- Santosa S. (2009). *Dinamika Kelompok*. Bumi Aksara.
- Saputra, A., & Kurniadi, D. (2019). Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi E-Campus Di Iain Bukittinggi Menggunakan Metode Eucs. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(3), 58-66.
- Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Harja, W., Purba, S., Rosyadi, I., & Merina, D. (2021). *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pelatihan Penggunaan Learning Management System (LMS) untuk Peningkatan Kompetensi Pengajar dalam Pengelolaan Kelas Online saat Pandemi Covid-19*. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 205-210.  
<http://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/btj/index>
- Supriyanto dan Muhsin. (2008). *Teknologi informasi perpustakaan: strategi perancangan perpustakaan digital*. Kanisius.
- Utama, B. S. (2020). *Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Kencana.