

### Abstrak

Pengembangan aplikasi perpustakaan menjadi kebutuhan ketika kebutuhan semakin kompleks baik dari sisi pustakawan maupun pemustaka. Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini dengan menghubungkan aplikasi *web* dengan aplikasi *mobile* untuk pemustaka yang dirasa perlu agar meningkatkan tingkat pemanfaatan koleksi perpustakaan pengguna aplikasi SliMS Senayan (Senayan Library Management System) dengan menggunakan aplikasi pemrograman *Native Android* yang sedang banyak diintegrasikan pada berbagai aplikasi. Metode pengembangan yang digunakan yaitu *Prototyping*, metode pengembangan dimana pengguna dilibatkan secara aktif dalam proses pengembangan mulai dari perancangan hingga pengujian ketika dapat diterima dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pemustaka telah tercapai maka proses pengujian aplikasi menggunakan metode *user acceptance testing* terdiri dari *alpha* dan *beta test*, didapatkan hasil 87,96 % tingkat penerimaan aplikasi. Lokasi penelitian ini pada komunitas SliMS Kudus. Fitur pada aplikasi *Native Android Pemustaka* terdapat beberapa menu diantaranya : Pencarian, Pemesanan, Transaksi Terkini, Tentang perpustakaan, Berita dan Agenda, Aktifitas Layanan, Member Aktif, Judul Populer, Grafik Pengunjung, Grafik Peminjaman, Persentase Subjek, Persentase Pengunjung, Log-In, Tweet. Menu diatas merupakan kebutuhan yang menjadi tujuan pencapaian penelitian. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pemustaka dalam meningkatkan akses terhadap koleksi yang dimiliki perpustakaan yang terekam pada pangkalan data SliMS Senayan.

*Kata Kunci : senayan library management system, native android, prototyping, user acceptance testing.*

### **Abstract**

The development of library applications become increasingly complex needs when it needs both from the librarian and patron. Development of research done on this by connecting Web applications to mobile applications for patron were deemed necessary in order to improve the utilization rate of the collections of application users Slims Senayan (Senayan Library Management System) using the Android Native programming application that is being widely integrated into the various development aplikasi. Metode is used ie Prototyping, method development where users are actively involved in the development process from design to testing as well received and in accordance with the needs pemustaka has been reached, the process of application testing using the method of user acceptance testing consists of alpha and beta test, the result 87.96% acceptance rate of applications. The location of this research at Slims community Kudus. Fitur on Native Android application patron some menu include: Search, Booking, Latest Transaction, About libraries, News and Events, Activities Services, Active Member, Popular Title, Chart Visitor, Loan Graph, Percentage of Subjects , Percent of Visitors, Log-In, Tweets. Menu above is a requirement that the objectives. Research achievement of this application, is expected to meet the needs patron in improving access to library collections recorded in the database Slims Senayan.

*Keyword: senayan library management system, native android, prototyping, user acceptance testing*