

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
ARTI ISTILAH DAN SINGKATAN	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Keaslian penelitian	5
1.4 Tujuan Penelitian	9
1.5 Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Landasan Teori	15
2.2.1 Perpustakaan Digital	15
2.2.2 Perpustakaan Konvensional versus Perpustakaan Digital	16
2.2.3 Pengembangan Perpustakaan	18
2.2.4 <i>Software Open Source</i> untuk Aplikasi <i>Digital Library</i>	19
2.2.4.1 Ganesha <i>Digital Library</i> (GDL)	20
2.2.4.2 Senayan (SLiMS)	21
2.2.4.3 INLISLite	22
2.2.4.4 Greenstone	23
2.2.5 Pemilihan <i>Software Digital Library</i>	23
2.2.6 <i>Prototype</i>	24
2.2.7 <i>Usability</i>	27
2.2.8 <i>Usability Testing</i>	29
2.2.9 Perancangan Sistem	30
2.2.10 Rekayasa Perangkat Lunak	31

2.2.10.1	<i>Prototype Model</i>	31
2.3	Pertanyaan Penelitian	34
BAB III METODOLOGI		35
3.1	Bahan Penelitian	35
3.2	Alat Penelitian.....	35
3.3	Populasi dan Sampel	36
3.4	Metode Pengumpulan Data	36
3.5	Alur Proses Wawancara	38
3.6	Jalannya Penelitian.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		43
4.1	Analisis Masalah dan Pengembangan Sistem.....	43
4.1.1	Profil Perpustakaan Universitas Janabadra	43
4.1.2	Pengembangan Sistem	48
4.1.2.1	Mengidentifikasi Kebutuhan Pengguna.....	48
4.1.2.2	Bisnis Proses yang Baru	50
4.1.2.3	Mengembangkan Prototype	55
4.1.2.4	Menentukan Apakah Prototype Dapat Diterima	96
4.1.2.5	Menggunakan Prototype	127
4.2	Kerangka Usulan Implementasi.....	128
4.2.1	Model Implementasi	128
4.2.2	Analisis SWOT	131
4.2.3	Aspek-aspek Penunjang Kesuksesan Implementasi	133
4.2.4	Langkah Rekomendasi Tahapan Implementasi	133
4.2.5	Struktur <i>Digital Library</i>	135
4.2.6	Pengelolaan Konten Digital	136
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		142
5.1	Kesimpulan	142
5.2	Saran	143
DAFTAR PUSTAKA.....		144