

MUHAMMAD AMAR MA'RUF : 20.240.0023

APLIKASI MEDIA INFORMASI KEARSIPAN BERBASIS ANDROID DI
DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN KABUPATEN BATANG,

di bawah bimbingan

Dr. P.A.Christianto, M.Kom. dan M. Reza Maulana, M.Kom.

ABSTRAK

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan (DISPERPUSKA) Kabupaten Batang merupakan lembaga pemerintah di Kabupaten Batang yang bertanggung jawab untuk mengelola data arsip. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di DISPERPUSKA Kabupaten Batang, peningkatan pelayanan dari semua kategori pelayanan yang ada di DISPERPUSKA Kabupaten Batang perlu ditingkatkan agar kualitas pelayanan yang diberikan lebih baik. Dalam proses peminjaman arsip masih manual, sehingga mengurangi efektifitas dalam melakukan peminjaman arsip. Selain itu, tampilan peminjaman masih sederhana. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dilakukan pengembangan aplikasi media informasi kearsipan berbasis android di DISPERPUSKA Kabupaten Batang dengan menggunakan metode Extreme Programming yang meliputi Planning, Design, Coding, Testing. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode White Box, Black Box, dan User Acceptance Test (UAT), setelah melalui tahap pengembangan dan pengujian maka dihasilkan sebuah aplikasi media informasi kearsipan yang siap digunakan di DISPERPUSKA Kabupaten Batang.

Kata Kunci : Aplikasi, Media Informasi Kearsipan, Android, Dinas Perpustakaan dan Kearsipan

MUHAMMAD AMAR MA'RUF : 20.240.0023

APLIKASI MEDIA INFORMASI KEARSIPAN BERBASIS ANDROID DI
DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN KABUPATEN BATANG,

di bawah bimbingan

Dr. P.A.Christianto, M.Kom. dan M. Reza Maulana, M.Kom.

ABSTRACT

The Batang Regency Library and Archives Service (DISPERPUSKA) is a government agency in Batang Regency which is responsible for managing archival data. Based on observations and interviews conducted at DISPERPUSKA Batang Regency, improvements in services from all service categories in DISPERPUSKA Batang Regency need to be improved so that the quality of services provided is better. The process of borrowing archives is still manual, thereby reducing the effectiveness of borrowing archives. Apart from that, the lending display is still simple. To overcome this problem, an Android-based archival information media application was developed at DISPERPUSKA Batang Regency using the Extreme Programming method which includes Planning, Design, Coding, Testing. Testing was carried out using the White Box, Black Box, and User Acceptance Test (UAT) methods. After going through the development and testing stages, an archival information media application was produced that was ready to be used at DISPERPUSKA, Batang Regency.

Keywords: Application, Archival Information Media, Android, Library and Archives Service