

ABSTRAK

Perpustakaan digital (*digital library*) merupakan perpustakaan yang berisi koleksi buku-buku yang Sebagian besar berbentuk digital dan dapat diakses dengan menggunakan komputer. Jurusan Informatika Universitas Siliwangi memiliki perpustakaan tetapi belum mempunyai sistem informasi yang mendukung perpustakaan tersebut maka semua kegiatan administrasi perpustakaan masih dilakukan secara manual. Setiap buku yang ada berpotensi hilang dan mengalami kerusakan sehingga informasi yang ada didalamnya menjadi tidak lengkap. Solusi untuk masalah tersebut maka dibuatlah sistem informasi *digital library* untuk memudahkan mahasiswa mencari informasi terhadap buku yang dibutuhkan. Pengembangan sistem menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) yang memiliki 4 tahapan yaitu *Planning*, *Design*, *Coding* dan *Testing* dan menggunakan metode analisa *Soft System Methodology* (SSM), untuk ditahapan *testing* menggunakan pengujian *Alpha-Beta Testing* yaitu pengujian *Black-Box Testing* dan *User Acceptance Testing*(UAT). Dari hasil pengujian *Black-Box testing* dinyatakan diterima karena semua test case yang diuji menunjukkan dan memberikan nilai diterima/sukses. Hasil pengujian UAT pada mahasiswa yaitu responden rata-rata *score* 84,00% disimpulkan dalam kriteria Sangat Menarik, pada admin/pustakawan yaitu responden rata-rata *score* 81,67% disimpulkan dalam kriteria Sangat Menarik.

Kata kunci - *Black-box testing*, *Digital Library*, *Extreme Programming* (XP), *Soft System Methodology* (SSM), *User Acceptance Testing* (UAT).

ABSTRACT

A digital library is a library that contains a collection of books, most of which are in digital form and can be accessed using a computer. The Department of Informatics, Siliwangi University has a library but does not yet have an information system that supports the library, so all library administration activities are still carried out manually. Every existing book has the potential to be lost and damaged so that the information contained in it becomes incomplete. The solution to this problem is to make a digital library information system to make it easier for students to find information on the books they need. System development using the Extreme Programming (XP) method which has 4 stages, namely Planning, Design, Coding and Testing and using the Soft System Methodology (SSM) analysis method, for the testing stage using Alpha-Beta Testing, namely Black-Box Testing and User Acceptance Testing (UAT). From the results of the Black-Box testing, it was declared accepted because all the test cases tested showed and gave an acceptable/successful score. The results of the UAT test on students, namely respondents with an average score of 84.00% concluded in the Very Interesting criteria, on the admin / librarians, namely the respondents with an average score of 81.67% concluded in the Very Attractive criteria.

Keywords - *Black-box testing, Digital Library, Extreme Programming (XP), Soft System Methodology (SSM), Use Acceptance Testing (UAT).*