

ABSTRAK

Sekolah merupakan lembaga formal yang dibangun untuk memberikan pengajaran kepada siswa dan siswi dengan adanya pengawasan. Untuk meningkatkan mutu dari pengajaran di sekolah maka diperlukan adanya kurikulum ajar yang mengatur tentang bagaimana standar pengajaran. Salah satu dari kurikulum yang terbaru adalah kurikulum 2013. Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Bandung merupakan salah satu sekolah percontohan kurikulum 2013 dimana pada kurikulum ini mengedepankan penggunaan teknologi dalam segala proses ataupun aktivitas yang ada di sekolah.

Salah satu bagian penting dari proses yang ada di di sekolah adalah perpustakaan. Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Bandung ini masih menggunakan proses yang konvensional. Semua proses masih menggunakan buku mulai dari absensi pengunjung, pendataan buku, peminjaman dan pengembalian. Oleh karena itu, permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan sistem perpustakaan yang dapat memenuhi kebutuhan yang ada di sekolah khususnya di Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Bandung agar proses menjadi lebih efektif dan efisien.

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi perpustakaan ini adalah *extreme programming* yang terdiri dari tahap *exploration*, *planning*, *iteration to release*, dan *productionizing*. Metode *extreme programming* memiliki kelebihan dalam hal komunikasi dimana terjalin komunikasi yang intens antara pengembang sistem dengan *user* sehingga jika terjadi perubahan tentang sistem dapat diselesaikan dengan cepat. Pengujian yang digunakan untuk penelitian ini adalah *functional testing* yang dilakukan oleh *independent tester* dan *acceptance testing* yang dilakukan oleh *user*. Dari pengujian yang dilakukan didapatkan hasil yang positif dengan 94% hasil yang telah sesuai dengan *requirement*.

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi *website* yang berupa sistem perpustakaan yang merupakan salah satu bagian dari sistem yang ada di sekolah yang akan membantu dan mengintegrasikan segala aktivitas yang ada di sekolah khususnya di perpustakaan.

Kata kunci: *e-school*, *extreme programming*, sistem informasi perpustakaan.