

PROPOSAL INOVASI

SMPN 2 BANDAR LAMPUNG

A. Nama Inovasi :

Spanda E-Library

B. Tahapan Inovasi :

Penerapan

C. Inisiator Inovasi :

Kepala OPD / Sekolah

D. Jenis Inovasi :

Digital

E. Bentuk Inovasi :

Pelayanan Publik

F. Inovasi Tematik :

Digitalisasi Layanan Pemerintahan

G. Urusan inovasi :

Urusan Pendidikan

H. Waktu Uji Coba Inovasi :

Waktu uji coba dimulai pada tanggal 03 Januari 2022

I. Waktu Inovasi di terapkan :

Mulai diterapkan pada 07 Februari 2022

J. Rancang Bangun Inovasi :

1. Analisis Kebutuhan

- Identifikasi tujuan utama dari aplikasi SPANDA E-Library.
- Tinjau kebutuhan pengguna (mahasiswa, dosen, pengelola perpustakaan).
- Tentukan fitur utama yang harus ada dalam aplikasi.

2. Perancangan (Design)

- Buat desain UI/UX yang intuitif dan responsif.
- Tentukan teknologi dan platform yang akan digunakan (misalnya, web app, mobile app, atau keduanya).
- Rancang database untuk menyimpan informasi buku, pengguna, dan data lainnya.
- Buat skema navigasi dan alur kerja aplikasi.

3. Pengembangan (Development)

- Mulai pembuatan aplikasi berdasarkan desain yang telah disetujui.
- Implementasikan fitur-fitur yang telah ditentukan.
- Pastikan keamanan aplikasi dan perlindungan data.

4. Uji Coba (Testing)

- Lakukan pengujian menyeluruh terhadap aplikasi untuk memastikan kualitasnya.
- Uji fungsionalitas, keamanan, kinerja, dan kompatibilitas lintas platform.
- Perbaiki bug dan masalah yang ditemukan selama pengujian.

5. Implementasi

- Siapkan infrastruktur yang diperlukan untuk aplikasi SPANDA E-Library.
- Lakukan peluncuran aplikasi secara bertahap atau sekaligus tergantung pada kebutuhan.

6. Pemeliharaan dan Dukungan

Fitur Utama yang Disarankan untuk SPANDA E-Library:

- **Pencarian Buku:** Berdasarkan judul, pengarang, atau kategori.
- **Peminjaman dan Pengembalian Buku:** Secara online dengan integrasi notifikasi.
- **Penilaian dan Ulasan Buku:** Memberikan feedback kepada pengguna lain.
- **Profil Pengguna:** Untuk menyimpan riwayat peminjaman dan preferensi bacaan.
- **Manajemen Stok:** Untuk administrator perpustakaan mengelola koleksi buku.
- **Notifikasi:** Mengingatkan pengguna tentang peminjaman atau pengembalian buku.

Teknologi yang Dapat Digunakan:

- **Frontend:** React.js (untuk web), React Native (untuk mobile).
- **Backend:** Node.js dengan Express.js, Python dengan Django atau Flask.

- **Database:** MySQL, PostgreSQL, atau MongoDB, tergantung pada kebutuhan skala dan jenis data.

K. Tujuan Inovasi :

1. **Aksesibilitas Informasi:** Memberikan akses mudah dan cepat kepada pengguna untuk mengakses koleksi buku dan informasi terkait lainnya dari perpustakaan, kapan pun dan di mana pun mereka berada.
2. **Pengelolaan Koleksi:** Memudahkan pengelola perpustakaan dalam mengelola dan memelihara koleksi buku secara efisien, termasuk pencatatan peminjaman, pengembalian, dan inventarisasi buku.
3. **Peningkatan Efisiensi:** Mengurangi keterlambatan dan kesalahan dalam proses peminjaman buku dengan otomatisasi notifikasi dan pengelolaan status peminjaman.
4. **Interaksi Pengguna:** Mendorong interaksi yang lebih aktif antara pengguna (mahasiswa, dosen, atau anggota perpustakaan lainnya) dengan buku dan informasi yang tersedia melalui fitur seperti ulasan buku, rekomendasi, dan forum diskusi.
5. **Pengembangan Literasi:** Mendorong pengguna untuk membaca lebih banyak dan memperluas pemahaman mereka melalui akses yang lebih mudah terhadap berbagai materi bacaan.
6. **Penghematan Biaya:** Mengurangi biaya operasional perpustakaan dengan mengurangi penggunaan kertas dan sumber daya lainnya melalui transisi ke platform digital.
7. **Pengembangan Komunitas Akademik:** Membangun komunitas yang lebih terhubung antara anggota perpustakaan, meningkatkan kolaborasi dan pertukaran pengetahuan.
8. **Pemantauan dan Analisis:** Memfasilitasi pengumpulan data penggunaan perpustakaan untuk analisis statistik dan evaluasi kinerja koleksi buku serta layanan perpustakaan.

L. Manfaat yang diperoleh :

1. **Aksesibilitas yang Lebih Baik:** Memungkinkan pengguna untuk mengakses koleksi buku dan sumber informasi perpustakaan dari mana saja dan kapan saja melalui platform digital, meningkatkan kemudahan aksesibilitas bagi mahasiswa, dosen, dan staf.
2. **Efisiensi dalam Pengelolaan:** Mempermudah pengelolaan koleksi buku dan sumber informasi dengan fitur pencarian yang canggih, manajemen peminjaman dan pengembalian secara otomatis, serta pemantauan stok buku secara real-time.
3. **Peningkatan Interaksi dan Keterlibatan:** Mendorong interaksi aktif antara pengguna dengan buku dan informasi melalui fitur-fitur seperti ulasan buku, rekomendasi berdasarkan preferensi pengguna, dan forum diskusi.
4. **Peningkatan Literasi dan Pengetahuan:** Memfasilitasi pengguna untuk mengakses berbagai sumber bacaan dan informasi akademik, membantu dalam pengembangan literasi dan peningkatan pengetahuan.
5. **Penghematan Biaya dan Pengurangan Dampak Lingkungan:** Mengurangi biaya operasional perpustakaan seperti biaya cetak dan distribusi, serta membantu mengurangi dampak lingkungan dengan mengurangi penggunaan kertas dan sumber daya lainnya.
6. **Analisis dan Evaluasi Kinerja:** Menyediakan data penggunaan perpustakaan yang akurat untuk analisis statistik dan evaluasi kinerja koleksi buku serta layanan perpustakaan, membantu dalam pengambilan keputusan strategis.
7. **Kenyamanan dan Kemudahan Penggunaan:** Memberikan pengalaman pengguna yang lebih nyaman dan mudah dengan antarmuka yang intuitif dan responsif, mempercepat proses pencarian informasi dan pengelolaan peminjaman.
8. **Pengembangan Komunitas Akademik:** Membangun komunitas yang lebih terhubung antara anggota perpustakaan, mendorong kolaborasi, pertukaran pengetahuan, dan diskusi akademik.

M. Hasil Inovasi :

1. **Peningkatan Aksesibilitas dan Kemudahan Akses:** Pengguna dapat mengakses koleksi buku dan sumber informasi perpustakaan dari mana saja dan kapan saja melalui platform digital, meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan bagi mahasiswa, dosen, dan staf.
2. **Efisiensi Pengelolaan Koleksi:** Proses manajemen peminjaman dan pengembalian buku menjadi lebih efisien dengan fitur pencarian yang canggih dan otomatisasi notifikasi, mengurangi waktu dan upaya yang dibutuhkan untuk mengelola stok perpustakaan.
3. **Peningkatan Interaksi dan Keterlibatan Pengguna:** Terdapat peningkatan dalam interaksi pengguna dengan buku dan informasi melalui fitur-fitur seperti ulasan buku, rekomendasi berdasarkan minat, dan forum diskusi, yang memperkaya pengalaman belajar dan kolaborasi akademik.
4. **Pengembangan Literasi dan Pengetahuan:** Dengan akses yang lebih mudah terhadap berbagai sumber bacaan dan informasi akademik, aplikasi ini dapat membantu dalam pengembangan literasi dan peningkatan pengetahuan bagi pengguna.
5. **Penghematan Biaya Operasional:** Mengurangi biaya operasional perpustakaan seperti biaya cetak dan distribusi, serta mengurangi dampak lingkungan dengan mengurangi penggunaan kertas dan sumber daya lainnya.
6. **Pemantauan dan Evaluasi Kinerja:** Menyediakan data penggunaan perpustakaan yang akurat untuk analisis statistik dan evaluasi kinerja koleksi buku serta layanan perpustakaan, membantu dalam pengambilan keputusan strategis untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan.
7. **Kenyamanan dan Kemudahan Penggunaan:** Memberikan pengalaman pengguna yang lebih nyaman dengan antarmuka yang intuitif dan responsif, mempercepat proses pencarian informasi dan pengelolaan peminjaman buku.
8. **Pengembangan Komunitas Akademik:** Membangun komunitas yang lebih terhubung antara anggota perpustakaan, mendorong kolaborasi, pertukaran pengetahuan, dan diskusi akademik yang berkelanjutan.

N. Anggaran :

Anggaran T-0 :

No	Uraian	Jumlah
1	Analisis Kebutuhan	
	Studi kebutuhan pengguna dan analisis fitur yang diperlukan	Rp 1.000.000
2	Pengembangan Aplikasi	
	Pengembangan Aplikasi Exam (Pengodean, desain antarmuka, pengujian)	Rp 6.000.000
	Pemeliharaan dan pembaharuan aplikasi	Rp 3.500.000
3	Pengadaan Perangkat dan Infrastruktur	
	Penyewaan hosting server kapasitas 1000 client	Rp 2.040.000
4	Pelatihan dan Pendukung Teknis	
	Pelatihan staf IT dan guru untuk mengelola dan memelihara aplikasi	Rp 8.500.000
TOTAL		Rp 21.040.000

Anggaran T-1:

No	Uraian	Jumlah
1	Pemeliharaan dan Peningkatan Aplikasi	
	Pembaruan dan perbaikan bug pada aplikasi	Rp 1.500.000
	Peningkatan fitur dan fungsionalitas aplikasi	Rp 1.500.000
2	Penyimpanan data dan Infrastruktur	
	Penyewaan hosting server kapasitas 1000 client	Rp 2.040.000
3	Pelatihan dan Pendukung Teknis	
	Pelatihan lanjutan staf IT dan guru untuk mengelola dan memelihara aplikasi	Rp 8.500.000
TOTAL		Rp 13.540.000

Anggaran T-2 :

No	Uraian	Jumlah
1	Pemeliharaan dan Peningkatan Aplikasi	
	Pembaruan dan perbaikan bug pada aplikasi	Rp 1.500.000
	Peningkatan fitur dan fungsionalitas aplikasi	Rp 1.500.000
2	Penyimpanan data dan Infrastruktur	
	Penyewaan hosting server kapasitas 1000 client	Rp 2.040.000
3	Pelatihan dan Pendukung Teknis	
	Pelatihan lanjutan staf IT dan guru untuk mengelola dan memelihara aplikasi	Rp 8.500.000
TOTAL		Rp 13.540.000

Bandar Lampung, 24 Juni 2024
Kepala SMPN 2 Bandar Lampung



ABDUL KHANIF, M.Pd.
NIP 197006071997021001