

**ANALISIS WEBSITE PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MENGUNAKAN METODE *BENCHMARKING* DAN *GOAL ORIENTED
REQUIREMENTS ENGINEERING (GORE) MODEL*
(STUDI KASUS: UIN JAKARTA, UIN YOGYAKARTA DAN UIN MALANG)**

Qurrotul Aini¹, Imam Marzuki Shofi², Fenty Eka Muzayyana Agustin³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
qurrotulaini@mhs.uinjkt.ac.id¹, imam@uinjkt.ac.id², fentyema@gmail.com³

ABSTRACT

The library is an important source of knowledge for all academicians. One of them is the university library, the purpose of the university library is funding support from the university in providing education by providing sources of scientific information in the library. However, information sources (consisting of web sites) available in the library are currently incomplete. For this reason, a usability evaluation and design analysis of the website is required so that the library website development goals can be achieved. Requirement Analysis of this library website used the Benchmarking and Goal Oriented Requirement Engineering (GORE) methods of three library websites namely the UIN Syarif Hidayatullah Jakarta library website, Sunan Kalijaga Yogyakarta UIN and UIN Maulana Malik Ibrahim. Benchmarking method is used to get the basic requirements by questionnaire. The GORE method is obtained based on the formulation of system objectives. To get the system requirements with the GORE method consists of actor models, Strategic Dependency diagrams, and Strategic Rationale diagrams. The results of this website analysis are the achievement of all requirements obtained and the new system of the library website of the Syarif Hidayatullah State Islamic University Jakarta.

Keywords: *Library Website, Benchmarking, Goal Oriented Requirement Engineering (GORE), i* Framework*

ABSTRAK

Perpustakaan merupakan sumber ilmu pengetahuan yang penting bagi seluruh sivitas akademika. Salah satunya adalah perpustakaan perguruan tinggi, tujuan perpustakaan perguruan tinggi adalah mendukung kinerja dari perguruan tinggi dalam menyelenggarakan pendidikan dengan menyediakan sumber-sumber informasi ilmiah di perpustakaan. Akan tetapi sumber-sumber informasi (berupa *website*) yang ada di perpustakaan saat ini masih belum dikatakan sempurna. Untuk itu, diperlukan evaluasi *usability* dan analisis desain dari *website* sehingga tujuan penggunaan teknologi bisa tercapai. Analisis kebutuhan *website* perpustakaan ini menggunakan metode *Benchmarking* dan *Goal Oriented Requirement Engineering (GORE)* terhadap tiga *website* perpustakaan yaitu *website* perpustakaan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan UIN Maulana Malik Ibrahim. Metode *Benchmarking* digunakan untuk mendapatkan *basic requirement* dengan cara kuesioner. Dan metode GORE yang didapat berdasarkan rumusan tujuan sistem. Untuk mendapatkan kebutuhan metode GORE yaitu dengan menyusun model aktor, diagram *Strategic Dependency*, dan diagram *Strategic Rationale*. Hasil dari analisis *website* ini adalah dengan tercapainya semua *requirement* yang didapat dan sistem baru *website* perpustakaan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Kata Kunci: *Website Perpustakaan, Benchmarking, Goal Oriented Requirement Engineering (GORE), i* Framework*

DOI: <http://dx.doi.org/10.15408/jti.v12i2.13245>

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi saat ini telah memberikan banyak peluang sekaligus tantangan untuk memperoleh informasi sesuai kebutuhan manusia, khususnya kebutuhan ilmu pengetahuan. Untuk mendapatkan ilmu pengetahuan bisa didapatkan di berbagai lembaga pendidikan. Salah satunya yang harus ada pada lembaga pendidikan tinggi atau perguruan tinggi adalah perpustakaan.

Perpustakaan merupakan sumber ilmu pengetahuan yang penting bagi seluruh sivitas akademika, karenanya perpustakaan harus menjadi pusat belajar yang menyediakan berbagai sumber informasi, baik yang mencakup dengan pendidikan dan pengajaran, penelitian, maupun pengabdian masyarakat.

Dengan adanya perpustakaan, diharapkan mampu mencetak mahasiswa untuk senantiasa terbiasa dengan aktifitas membaca, mengembangkan ilmu pengetahuan dan budaya, menggali informasi dari sebuah buku yang ada, sehingga menghasilkan ilmu yang bermutu.

Berbagai macam teknologi internet bisa digunakan, salah satunya adalah *World Wide Web* (WWW) yang mampu menyediakan informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, maupun gambar bergerak (Animasi). Namun informasi yang disajikan dalam *website* perpustakaan universitas islam negeri saat ini masih belum dikatakan sempurna. Hal ini diperkuat oleh adanya hasil kuesioner yang sudah disebarakan terhadap tiga universitas yang telah ditentukan.

Salah satu metode dalam *Requirement Engineering* yang saat ini berkembang sangat pesat adalah *Goal Oriented Requirement Engineering* (GORE) merupakan rekayasa kebutuhan yang merasionalisasikan berbagai kebutuhan yang diperlukan oleh sebuah sistem yang akan dibuat berdasarkan dari tujuan-tujuan yang dirumuskan, sehingga diharapkan kebutuhan yang didapatkan bukan hanya berdasarkan data dan proses bisnis manual. Pada GORE akan ditentukan *goal* dari sistem informasi ini setelah itu akan di implementasikan atau dimodelkan dalam bentuk *interface website* [1].

Terdapat 17 metode/metode/teknik yang telah dikembangkan oleh GORE, salah satunya adalah *i* framework*. Metode *i** berfokus pada pemodelan aktor dan analisa kepentingan stakeholder dari sistem yang dibuat [2].

Framework ini memiliki dua komponen utama, yaitu: *Strategic Dependency* (SD) model dan *Strategic Rationale* (SR) model. *Strategic dependency* (SD) mendeskripsikan hubungan ketergantungan antar aktor. Model ini memungkinkan untuk analisis dependensi langsung atau tidak langsung dari masing-masing aktor dan eksplorasi peluang dan kerentanan aktor [3]. Dependensi mendeskripsikan hubungan intensional antara dua aktor dengan dependum. Terdapat 4 tipe dependum yaitu, *goals*, *tasks*, *resources*, dan *softgoals*.

Analisis yang digunakan untuk mendapatkan *basic requirement* dari *website* perpustakaan pembanding menggunakan metode *Benchmarking* terhadap tiga *website* perpustakaan UIN. Perbandingan tiga *website* Universitas Islam Negeri yang berada di Pulau Jawa diantaranya UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, UIN Sunan Kalijaga, UIN Maulana Malik Ibrahim. Adapun data dari BANPT 2017 ketiga UIN tersebut merupakan UIN yang terakreditasi A.

Gregory H. Watson mendefinisikan *Benchmarking* sebagai pencarian secara berkesinambungan dan penerapan secara nyata dengan praktik-praktik yang lebih baik dan mengarah pada kinerja kompetitif yang unggul. Menurut kamus yang ditulis Drs. Peter Salim, *Benchmarking* dipadankan dengan patok duga. Maksudnya, sebuah lembaga mematok lembaga lain yang mereka anggap sebagai pesaing terberat, lalu jika dibandingkan, menduga perusahaan mereka berada pada posisi setinggi apa [2]

Alasan memakai *Benchmarking* adalah untuk meningkatkan kualitas dengan melihat atau membandingkan kinerja terhadap kegiatan atau aktifitas yang serupa. *Basic requirement* yang dilihat dari membandingkan tiga *website* serupa yaitu dengan melihat *usability* apa saja yang terdapat di dalamnya.

Dipilihnya *Goal Oriented Requirement Engineering* yang digunakan untuk memecahkan masalah pada penelitian ini, karena dengan menggunakan *Goal Oriented Requirement Engineering* dapat mendapatkan kebutuhan yang sesuai dengan kebutuhan *stakeholder*, dan melengkapi kekurangan pada pendekatan tradisional yang lebih menekankan pada pemodelan *low-levelnya* [2]. Selain itu diperlukan adanya desain perangkat lunak untuk mendapatkan *website* yang sesuai dengan kebutuhan yang telah didefinisikan.

II. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode *Bechmarking* dan *Goal Oriented Requirement Engineering* (GORE) terhadap tiga *website* perpustakaan yaitu *website* perpustakaan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan UIN Maulana Malik Ibrahim. Kedua metode akan digunakan untuk memodelkan kebutuhan dan kemudian hasilnya akan dibahas dari sisi kelebihan dan kekurangannya sehingga pada akhirnya dapat menggambarkan hal-hal yang bisa dikerjakan pada penelitian selanjutnya.

2.1 Goal Oriented Requirement Engineering (GORE)



Gambar 1. Tahap GORE

Goal Oriented Requirement Engineering merupakan sebuah metode rekayasa kebutuhan yang mendasarkan setiap aktivitasnya pada tujuan (*goals*), dari proses elisitasi, analisis dan pemurnian, serta validasinya [1].

Pendekatan analisis secara tradisional tidak memiliki penalaran analisis sistem yang lebih terkait *system-to-be* dan lingkungannya. Hal tersebut dapat mempengaruhi terhadap kesalahan pada *requirement* dalam bentuk *low-level-developer* internal lainnya. Sedangkan *stakeholder*, *user* atau *customer* cenderung kurang peduli dengan pemodelan seperti itu. GORE menjadi salah satu cara untuk memecahkan permasalahan tersebut karen telah dilengkapi juga pada sisi *high-level* [3]. *Goal* merupakan kondisi/keadaan yang ingin dicapai oleh *stakeholder*. Terdapat 17 metode dalam GORE yang memiliki kelebihan dan kekurangan, dan juga termasuk metode

gabungan dari metode-metode yang lain. Salah satunya adalah *i** [2]

*i** merupakan *agent-oriented modeling framework* yang dapat digunakan untuk *requirement engineering*, proses rekayasa ulang bisnis, analisis dampak organisasi, dan *software process modeling* [3]. Ketertarikan aplikasi menggunakan *framework* ini yaitu untuk *modeling system*, dan *requirement*. Langkah-langkah yang dilakukan dalam *i* framework* adalah 1) Mengidentifikasi dan memodelkan proses yang telah ada. 2) Menganalisis model yang masih terdapat kekurangan. 3) Mengusulkan proses baru yang dapat mengatasi kekurangan yang telah diidentifikasi.

Framework ini memiliki dua komponen utama, yaitu: *Strategic Dependency* (SD) model dan *Strategic Rationale* (SR) model. *Strategic dependency* (SD) mendeskripsikan hubungan ketergantungan antar aktor. Model ini memungkinkan untuk analisis dependensi langsung atau tidak langsung dari masing-masing aktor dan eksplorasi peluang dan kerentanan aktor [2]. Dependensi mendeskripsikan hubungan intensional antara dua aktor dengan dependum. Terdapat 4 tipe dependum yaitu, *goals*, *tasks*, *resources*, dan *softgoals*.

Strategic rationale (SR) menjelaskan bagaimana aktor mencapai tujuannya. Ketika aktor terkait telah diidentifikasi, model SD dapat disimpulkan dan dapat dipindah ke dalam model SR. Sementara model SD hanya melihat hubungan antar aktor eksternal, model SR memodelkan hubungan intensional didalam suatu aktor. Model ini memungkinkan untuk pemahaman lebih dalam untuk kebutuhan tiap aktor dan bagaimana kebutuhan ini terpenuhi [3].

2.2 Teknik Sampling

Teknik *sampling* adalah merupakan teknik pengambilan sampel [4]. Teknik *sampling* adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya. Untuk menentukan jumlah dari sampel, dalam penelitian ini penulis menggunakan rumus *Lemeshow* yaitu *Cross Sectional Sample*:

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{(Za)^2 p(1 - p)}{d^2} \\
 &= \frac{(1,96)^2 p(1 - p)}{d^2}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{4p(1-p)}{d^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel/jumlah responden

Z_α = tingkat kemaknaan / Z table (1,96) bisa dibulatkan menjadi 2

d² = Presisi yang ditetapkan

d = 0,1

Dalam menentukan presisi yang ditetapkan Lemeshow adalah sebagai berikut:

Nilai d = 0,1 (10%) untuk populasi dalam jumlah besar

Nilai d = 0,2 (20%) untuk populasi dalam jumlah kecil

Jadi rentang sampel yang dapat diambil dari rumus *Lemeshow* adalah antara 10-20 % dari populasi penelitian.

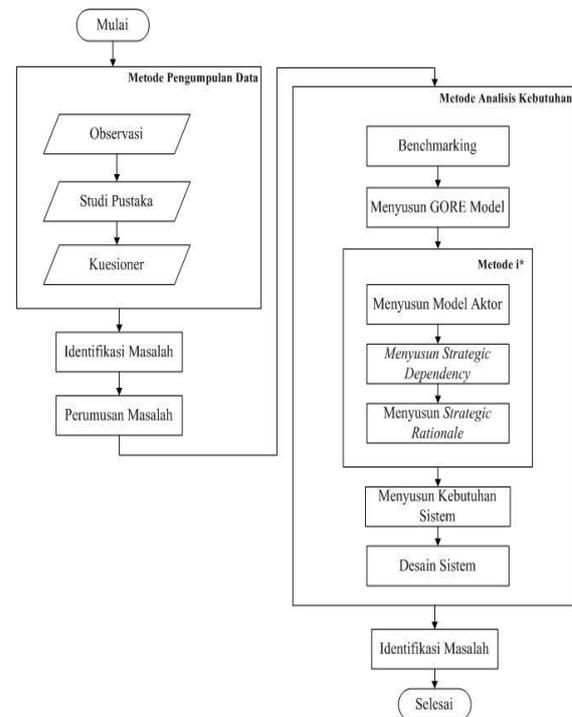
2.3 Skala Pengukuran

Skala Likert merupakan metode skala bipolar yang mengukur baik tanggapan positif ataupun negatif terhadap suatu pernyataan. Skala digunakan untuk memudahkan dalam ukuran-ukuran berjenjang [5]. Skala likert terbagi dalam lima kategori yang digunakan, yaitu Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Netral, Setuju dan Sangat Setuju.

Skala Guttman adalah skala pengukuran dengan data yang diperoleh berupa data interval atau rasio dikotomi (dua alternatif). Jawaban dapat dibuat dengan skor tertinggi 1 (satu) dan terendah 0 (nol). Tipe cara pemberian bobot nilai, yaitu nilai 1 untuk jawaban “ya” dan nilai 0 untuk jawaban “tidak”. Skala pengukuran dengan tipe ini, akan didapat jawaban yang tegas, yaitu “ya-tidak”; “benar-salah”; “pernah-tidak pernah”; “positif-negatif”; dan lain-lain [4].

2.4 Alur Penelitian

Alur penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Alur penelitian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 *Bechmarking*

Benchmarking dilakukan terhadap beberapa *website* perpustakaan UIN seperti *website* perpustakaan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dan UIN Maulana Malik Ibrahim. Keunggulan dari sistem yang terdapat dalam beberapa layanan *website* tersebut digunakan sebagai acuan dalam melakukan pendefinisian kebutuhan minimum dari sistem baru guna memberikan kemudahan pengguna nantinya.

3.2 Skala Likert dan Skala Guttman

3.2.1 Skala Likert

Menghitung nilai *usability* dari *website* perpustakaan, langkah pertama adalah menghitung nilai berdasarkan tiap aspek penilaian yang diberikan kepada responden. Pada aspek ini terdapat dua pertanyaan yang penulis berikan kepada *user*. Masing-masing pertanyaan dihitung total skornya. Untuk pertanyaan pertama dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala, bobot nilai dan presentase penilaian kuesioner menentukan hasil analisis

Skala	Bobot Nilai	Presentase
Sangat Tidak Setuju	1	0% - 19,99%
Tidak Setuju	2	20% - 39,99%
Netral	3	40% - 59,99%
Setuju	4	60% - 79,99%
Sangat Setuju	5	80% - 100%

Tabel 2. Tabel hasil jawaban pertanyaan pertama

Skala	Hasil Jawaban
Sangat Tidak Setuju	3
Tidak Setuju	20
Netral	51
Setuju	50
Sangat Setuju	10

Dari data yang didapat di atas kemudian diolah dengan cara mengkalikan setiap jawaban dengan bobot yang sudah ditentukan dengan tabel bobot nilai, dengan hasil perhitungan:

1. Responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (1): $3 \times 1 = 3$
2. Responden yang menjawab Tidak Setuju (2): $20 \times 2 = 40$
3. Responden yang menjawab Netral (3): $51 \times 3 = 153$
4. Responden yang menjawab Setuju (4): $50 \times 4 = 200$
5. Responden yang menjawab Sangat Setuju (5): $10 \times 5 = 50$

Total Skor = $3 + 40 + 153 + 200 + 50 = 446$

Selanjutnya setelah menghitung pertanyaan pertama penulis menghitung total skor untuk pertanyaan kedua dengan menggunakan tahapan yang sama didapatkan total skor untuk pertanyaan kedua sebesar 445. Total Skor *Flexibility and minimalist design*

$$= \frac{446 + 445}{2} = 445,5$$

Untuk mengetahui hasil interpretasi dari presentase skala Likert, harus diketahui nilai skor tertinggi (Y) dan terendah (X) dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = \text{Skor tertinggi pada bobot nilai (5) x jumlah responden}$$

$$X = \text{Skor terendah pada bobot nilai (1) x jumlah responden}$$

Jumlah nilai pada bobot nilai tertinggi (Sangat Setuju) adalah $5 \times 134 = 670$, sedangkan nilai pada bobot nilai terendah (Sangat Tidak Setuju) adalah $1 \times 134 = 134$. Maka pada aspek penilaian *Flexibility and minimalist design* dengan total skor 445,5 dapat dihitung presentasinya dengan rumus *index %*.

$$\text{Index \%} = \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100$$

$$\text{Index \%} = \frac{445,5}{670} \times 100$$

$$\text{Index \%} = 66,5 \% \text{ (Setuju)}$$

3.2.2 Skala Guttman

Pada skala Guttman terdapat beberapa pertanyaan yang diurutkan secara hierarki untuk melihat sikap tertentu dari sederetan pernyataan termuda ke pertanyaan tersulit. Hasil dari data yang diperoleh tersebut dipindahkan ke tabel distribusi frekuensi yang masih dalam tahap perhitungan skala Guttman.

Tabel 1. Tabel hasil distribusi frekuensi skala guttman

Pertanyaan	(%) Jawaban Ya	(%) Jawaban Tidak
P11	99	35
P12	105	29
P17	108	23
P15	111	23
P18	80	54
P14	81	53
P16	45	89
P10	106	28
P20	82	52
Total	817	386
Rata-rata	90,8	42,8

Dari penghitungan Tabel 3 dapat dihitung nilai *usability* dari skala Guttman dengan rata-rata nilai dari tiap aspek yang menjawab Ya dan dibagi dengan jumlah responden yang didapat dengan mengkalikan hasil maksimal pertanyaan, jawaban Tidak bernilai 0 maka tidak perlu dihitung. Maka didapatkan nilai *Usability* dengan menggunakan rumus *index%*.

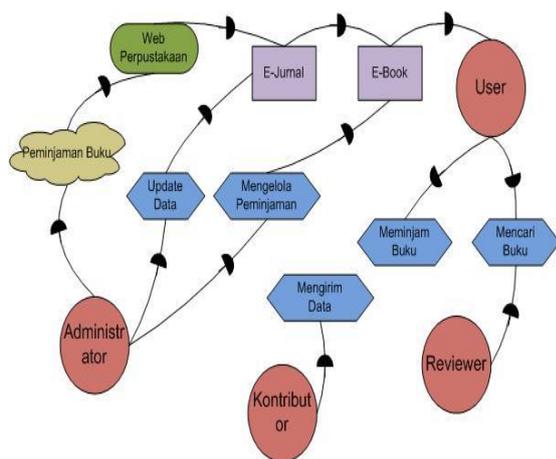
$$\text{Presentase usability website} = \frac{\text{Rata - rata}}{\text{Jumlah responden}} \times 100\%$$

$$= \frac{90,8}{134} \times 100\%$$

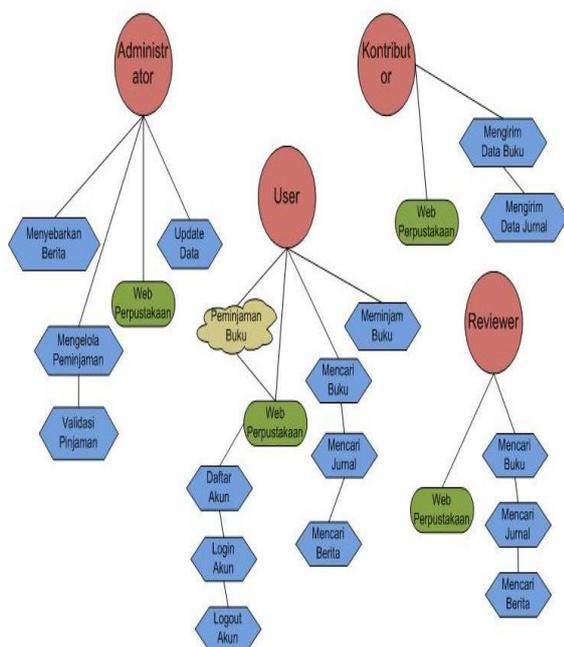
= 67,7 % (Setuju)

3.3 Diagram SD dan SR

Perancangan desain dilakukan berdasarkan GORE menggunakan *i* framework* yang dimodelkan menggunakan *strategic dependency* diagram, dan *strategic rationale* diagram. Diagram-diagram tersebut dipilih karena dipandang lebih sesuai untuk memodelkan alur proses dari *goal* yang dihasilkan dari proses GORE dan merupakan diagram dalam *i* framework*. Untuk selanjutnya model-model tersebut dapat mengarahkan desain dan evaluasi sistem yang diusulkan, berikut penjelasannya:



Gambar 3. Diagram *strategic dependency*



Gambar 4. Diagram *strategic rationale*

3.4 Daftar Kebutuhan Sistem

Daftar kebutuhan sistem dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Hasil kebutuhan fungsional

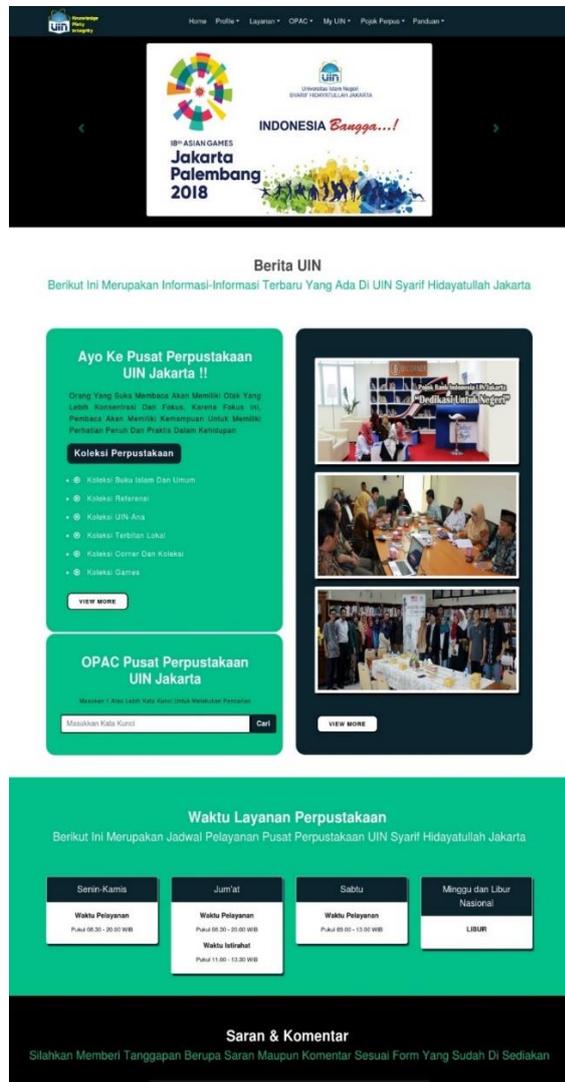
ID	Kebutuhan Fungsional
KF01	Sistem dapat menampilkan buku/jurnal yang tersedia.
KF02	Sistem menyediakan fitur peminjaman buku secara online.
KF03	Tampilan sistem dalam bentuk mobile.
KF04	Sistem menyediakan fitur lihat buku/jurnal.
KF05	Sistem menyediakan fitur unduh jurnal.
KF06	Sistem menyediakan fitur pencarian buku/jurnal.
KF07	Terdapat fitur chat room dalam sistem
KF08	Sistem menampilkan gambar buku yang tersedia.
KF09	Sistem menyediakan fitur registrasi anggota
KF10	Sistem menyediakan fitur login.

Tabel 5. Hasil kebutuhan non fungsional

ID	Kebutuhan non Fungsional
KnF01	Sistem dapat menampilkan hasil pencarian buku/jurnal dalam waktu kurang dari 5 detik.
KnF02	Sistem mampu menyimpan data yang dikirimkan kontributor dalam jumlah banyak.
KnF03	User dapat men-download tata tertib perpustakaan yang terdapat pada sistem
KnF04	Daftar buku yang tersedia dalam katalog maksimal 1000 buku.
KnF05	Terdapat menu pencarian yang digolongkan berdasarkan Penerbit, Tahun Terbit, Pengarang, Jenis Buku.
KnF06	Sistem harus mudah digunakan oleh pengguna.

3.5 Hasil Tampilan Antarmuka

Dari hasil analisis pada subbab sebelumnya, maka dapat digambarkan rancangan dari antarmuka *website* perpustakaan yang baru. Gambar 5 berikut merupakan tampilan antarmuka pada sistem ini.



Gambar 5. Halaman antar muka

Tabel 6 berikut merupakan simpulan dari hasil dari *requirement* ketiga *website* perpustakaan yang telah terealisasi saat ini.

Tabel 2. Hasil benchmarking dan requirement *website*

Requirement	UIN JKT	UIN YGA	UIN MLG	Sistem Baru	KF/ KnF
Sistem menampilkan buku/jurnal yang tersedia.	-	-	-	✓	KF

Sistem menyediakan fitur peminjaman buku secara online.	-	✓	-	✓	KF
Tampilan sistem dalam bentuk <i>mobile</i> .	✓	✓	✓	✓	KF
Sistem mampu menyimpan data yang dikirimkan kontributor dalam jumlah banyak.	-	-	-	-	KnF
User dapat mengunduh tata tertib perpustakaan	-	-	-	-	KnF
Daftar buku yang tersedia dalam katalog maksimal 1000 buku.	-	-	-	-	KnF
Fitur pencarian buku/jurnal.	✓	✓	✓	✓	KF
Sistem harus mudah digunakan oleh pengguna.	-	-	-	-	KnF
Sistem dapat menampilkan hasil pencarian buku/jurnal dalam waktu kurang dari 5 detik.	-	-	-	-	KnF
Sistem menyediakan fitur lihat buku/jurnal.	✓	-	-	✓	KF
Sistem menyediakan fitur unduh jurnal.	-	-	-	✓	KF
Ada menu pencarian yang digolongkan berdasarkan Penerbit, Tahun Terbit, Pengarang, Jenis Buku	-	-	-	-	KnF
Ada fitur <i>chat room</i> di sistem	-	-	-	✓	KF
Sistem menampilkan gambar buku yang tersedia.	-	-	-	✓	KF

Sistem menyediakan fitur registrasi anggota	-	-	-	✓	KF
Sistem menyediakan fitur <i>login</i> .	-	✓	-	✓	KF

IV. KESIMPULAN

Analisis dimulai dengan identifikasi masalah, mengumpulkan data melalui studi pustaka dan kuesioner, kemudian dilakukan perbandingan. Kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Ketiga *website* perpustakaan UIN Jakarta, UIN Yogyakarta dan UIN Malang sudah memenuhi kebutuhan *user* tetapi *usability*-nya belum maksimal. *Requirement* yang telah dihasilkan adalah perlunya fitur peminjaman buku, *update* data buku dan jurnal, *task* mencari buku, *task* mengelolah pinjaman buku, mengirim data buku dan jurnal. Hasil analisis *website* perpustakaan menggunakan metode *bechmarking* dilakukan dengan menggunakan metode kuesioner dengan perhitungan menggunakan skala Likert dan skala Guttman. Kedua skala tersebut menghasilkan *usablity* sebanyak 67% setuju dengan *website* yang ada saat ini dengan syarat perlunya perbaikan kembali.
2. Elemen-elemen pada setiap aktor diagram *Strategic Rationale* saling bergantung dan berkaitan untuk mencapai tujuan *website* perpustakaan, dan hubungan dependensinya telah sesuai dengan dependensi pada diagram *Strategic Depenedency*. *Goal* yang sebenarnya ingin dicapai dalam penelitian ialah peningkatan *usability* dan perbaikan desain antarmuka.
3. *Website* perpustakaan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang telah dirancang dan dianalisis belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan dari user dikarenakan masih ada kekurangan pada *website*, penulis belum menilai *website* pada aspek penilaian yang lain dari *Benchmarking* dan metode GORE yang lain. *Website* hanya dibandingkan dengan *website* perpustakaan sesama UIN dengan semua kebutuhan yang diperoleh dari kuesioner serta pembuatan prototipe.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Adikara. dan A. Pambudi, "Analisis Kebutuhan Stakeholder Dalam Rangka Mengembangkan Model Tata Kelola Teknologi Informasi dengan Kerangka Kerja COBIT-5 Pada Perguruan Tinggi", Prosiding KNTI, 2012.
- [2] I. M. Shofi dan E. K. Budiardjo, "Klasifikasi Metode GORE Dan Kemungkinannya Untuk Mengembangkan Aplikasi Kepemerintahan", Semantik, 2011.
- [3] A. Lapouchnian, Goal Oriented Requirements Engineering An Overview of the Current Research. Department of Computer Science Of Toronto, 2005.
- [4] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif. Bandung: CV. Alfabeta, 2015.
- [5] H. N. J. Boone and D. A. Boone, "Analyzing Likert data," J. Ext., vol. 50, no. 2, 2012, pp. 30.