

#### IV.4.2 Uji Coba tes kegunaan (Ussability Test)

Analisis tes kegunaan digunakan untuk mengetahui apakah sebuah perangkat lunak yang dibuat terdapat masalah atau tidak. Tahapan tes kegunaan sebagai berikut :

1. Pemilihan responden
2. Pengujian oleh responden
3. Pengisian kuisisioner oleh responden dengan memberi nilai untuk setiap pertanyaan.

Aturan-aturan saat perhitungan skor pada kuesioner :

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5

Aturan perhitungan skor SUS dari masing masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Dihitung dengan rumus :

$$\text{Rata rata skor sus} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\sum x$  : jumlah skor

N : jumlah responden

**Tabel IV.7** Skor Penilaian Pertanyaan

Res	Skor										Jumlah	Nilai
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
<b>R1</b>	3	3	3	2	4	1	2	1	2	1	22	55
<b>R2</b>	3	4	3	2	4	1	2	1	4	1	25	62,5
<b>R3</b>	3	4	3	2	4	1	2	2	4	1	26	65
<b>R4</b>	4	4	3	3	4	2	2	2	4	2	30	75
<b>R5</b>	4	4	4	3	4	2	3	2	4	2	32	80
<b>R6</b>	4	4	4	3	4	2	4	2	5	2	34	85
<b>R7</b>	4	4	4	3	5	2	4	2	5	2	35	87,5
<b>R8</b>	5	4	4	3	5	2	5	2	5	2	37	92,5
<b>R9</b>	5	4	4	3	5	2	5	2	5	3	38	95
<b>R10</b>	5	5	4	4	5	3	5	4	5	3	43	107,5

$$\text{Rata rata skor sus} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:  $= 805 \div 10 = 80,5$

$\sum x$  : jumlah skor

N : jumlah responden

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **V.1 Kesimpulan**

1. Pelaksanaan pengujian persyaratan teknis di UPTD PKB Kabupaten Sumedang sudah sesuai SOP. Saat ini penulisan hasil pengujian persyaratan teknis masih menggunakan kertas dan secara lisan. Hal tersebut memiliki kekurangan seperti kertas yang hilang, rusak, penyampaian secara lisan yang kurang jelas menyebabkan informasi yang diterima sulit dimengerti. Pada proses pengujian persyaratan teknis diawali dengan mengambil gambar pada bagian depan kendaraan, lalu bagian samping kanan kendaraan, lalu bagian kiri kendaraan, dan bagian belakang kendaraan. Setelah proses pengambilan gambar dilakukan pengujian dari bagian depan kendaraan, lalu samping kanan, dan kiri kendaraan, dan diakhiri di bagian belakang kendaraan.
2. Dengan sample 10 kendaraan saat melakukan pengujian persyaratan teknis secara manual dan menggunakan aplikasi SISTEM PKB SUMEDANG terdapat selisih waktu lebih cepat yaitu 337 detik atau 5,62 menit.
3. Hasil penelitian tes kegunaan *System Usability Scale* (SUS) sebesar 80,5 termasuk dalam skala *grade* B yang menyatakan baik dan kategori *acceptable range* pada kategori *Acceptable/High*. Nilai SUS sebesar 80,5 menunjukkan bahwa aplikasi yang dibuat efektif untuk digunakan karena tingkat kemudahan, kecepatan, dan kepuasan terhadap aplikasi menyatakan *grade* baik bagi penguji kendaraan bermotor Kabupaten Sumedang.

#### **V.2 Saran**

1. Perlu adanya penelitian lebih lanjut terhadap Aplikasi pengujian persyaratan teknis (SISTEM PKB SUMEDANG) dengan fitur-fitur yang lebih lengkap dan dapat digunakan di seluruh tipe smartphone baik android maupun iOS.
2. Unit Pelaksana Uji Berkala Kendaraan Bermotor Kabupaten Sumedang dengan SOP yang sudah ada dapat memanfaatkan Aplikasi SISTEM PKB SUMEDANG dan menghasilkan kinerja yang lebih cepat dan akurat.
3. Perlu adanya buku panduan penggunaan aplikasi untuk memberikan

informasi mengenai tata cara pengoperasian aplikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Indra, januar. (2020). Digitalisasi Laporan Hasil Prauji Menggunakan Aplikasi Android di Unit Pengujian Kendaraan Bermotor Kota Samarinda. Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan.
- jayanti, eka dan ade hendini. (2021). PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK PENGUJIAN KENDARAAN BERMOTOR (TANJIDOR) DENGAN MODEL WATERFALL PADA DINAS PERHUBUNGAN . Khatulistiwa Informatika, Ix, NO. 1 Juni 2021.
- Maarif, V., Widodo, A. E., Wibowo, D. Y., Nusa, S., & Jakarta, M. (2017). Aplikasi Tes IQ Berbasis Android. Ijse.Bsi.Ac.Id IJSE-Indonesian Journal on Software Engineering, 3(2).
- Mukharom, P. (n.d.). Sistem Informasi Pengujian Mekanis Berbasis Web di UPTD Pengujian Kendaraan Bermotor Kabupaten Trenggalek. Jurnal Diploma III Pengujian Kendaraan Bermotor.
- Banjar, D. K. (2018, July 17). Pengujian Persyaratan Teknis Dan Laik Jalan Mobil Pengangkutan Umum. Retrieved from Pengujian Persyaratan Teknis: <https://home.banjarkab.go.id/pengujian-persyaratan-teknis-dan-laik-jalan-mobil-pengangkutan-umum/>
- Digitalisasi Adalah Proses Yang Penting di Zaman Ini? Mengapa? (2022, May 25). Retrieved from Digitalisasi: <https://sumberrayadatasolusi.co.id/digitalisasi-adalah-proses-yang-penting-di-zaman-ini-mengapa/>
- Jatimtech. (2021, Februari 10). Pengertian Android Menurut Para Ahli. Retrieved from Android: <https://www.jatimtech.com/apa-itu-android-54998>
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. Jurnal Sains Dan Informatika, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Pangestu, W. A., Anggraeny, F. T., & Masdiyasa, I. G. S. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Informatif Penyakit Kronis Berbasis Android. Seminar Santika, September, 2–7.

- Pramana, A., Watrionthos, R., & Purnama, I. (2019). Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Berbasis Android. *Jurnal Informatika Upgris*, 5(2), 121–125. <https://doi.org/10.26877/jiu.v5i2.3807>
- putra muhamad, A. (2014). Agung Putra Muhamad, Fakultas Teknik UMP, 2014.  
Analisa Biaya Pembangunan, 5–16.
- Putra, N. (2016). Android mat.
- Rachmawati, L. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran “ Hiramaru ” ( Puzzle Hiragana ) Untuk Mempelajari Huruf Hiragana Pengembangan Media Pembelajaran “ Hiramaru ” ( Puzzle Hiragana ) Untuk Mempelajari Huruf Hiragana.
- Rulloh, A., Mahmudah, D. E., & Kabetta, H. (2017). Implementasi REST API pada Aplikasi Panduan Kepaskibraan Berbasis Android. *Teknikom: Teknologi Informasi, Ilmu Komputer Dan Manajemen*, 1(2), 85–89. <http://journal.swu.ac.id/index.php/teknikom/article/view/50>
- Santoso, K. I., Hidayat, M. S., & Sunarn. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Go-Tutor Berbasis Android pada Bimbingan Belajar Rumah Pintar Magelang. *Infokam*.
- Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 2(1), 6–12.
- Sibarani, N. S., Munawar, G., & Wisnuadhi, B. (2018). Analisis Performa Aplikasi Android Pada Bahasa Pemrograman Java dan Analisis Performa Aplikasi Android Pada Bahasa Pemrograman Java dan Kotlin. *9th Industrial Research Workshop and National Seminar (IRONS)*, Juli, 319–324.
- Sitanggang, D., Sihombing, N., Silalahi, L., Sirait, M. M., Teknologi, F., Komputer, I., Indonesia, U. P., Sekip, J., Tengah, P., Petisah, K. M., Medan, K., & Utara, S. (2020). ANALISIS PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN TIKET KAPAL BERBASIS ANDROID. 2(1), 34–38.
- Studi, P., Informatika, T., Sains, F., Teknologi, D. A. N., Islam, U., & Syarif, N.

(2018). Pengembangan aplikasi absensi siswa menggunakan teknologi.

Utama, D., Johar, A., & Coastera, F. F. (2016). Minuman Restaurant Berbasis Client Server Dengan P Latform Android. 288–300.