

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

1. Pelaksanaan pelayanan perbaikan hasil uji di Unit Pengelola Pengujian Kendaraan Bermotor Kabupaten Bogor masih menggunakan sistem manual yaitu kertas Surat Keterangan Lulus uji (SKTL).
2. Sistem informasi perbaikan hasil uji yang berbasis android memiliki beberapa fitur yaitu: fitur *upload* gambar item tidak lulus uji, terdapat list inputan surat terkait kendaraan tidak lulus uji yang tersimpan secara elektronik dan lain lain. Pada pembuatan surat keterangan tidak lulus uji cukup menggunakan smartphone sehingga dapat mengurangi penggunaan kertas, menghemat biaya dan proses pelayanan menjadi lebih efisien dan transparan.
3. Uji coba Sistem Informasi Perbaikan Hasil Uji ini menggunakan black box testing dan tes kegunaan dengan metode System Usability Scale (SUS). Hasil tes kegunaan sistem kepada responden, nilai yang didapat sebesar 86 berada pada rentang indeks A. Hasil ini menunjukkan bahwa kualitas Sistem Informasi Perbaikan Hasil Uji Berbasis Aplikasi Android yang dibuat mempunyai kualitas yang bagus dan dapat di terapkan di Unit Pengelola Pengujian Kendaraan Bermotor Kabupaten Bogor.

V.2 Saran

1. Perlu adanya penerapan Sistem Informasi Perbaikan Hasil Uji untuk meningkat pelayanan khususnya pada perbaikan hasil uji.
2. Perlu adanya penelitian dan pengembangan lebih lanjut untuk melengkapi Sistem Informasi Perbaikan Hasil Uji terutama pada Penambahan fitur tampilan pada sistem informasi agar tampilan lebih menarik dan dapat digunakan secara maksimal pada pelayanan Pengujian Kendaraan Bermotor.
3. Mengintegrasikan Sistem Informasi Perbaikan yang telah dirancang dengan Sistem Informasi Manajemen yang telah ada di Unit Pengelola Pengujian Kendaraan Bermotor Kabupaten Bogor.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). APLIKASI PINJAMAN PEMBAYARAN SECARA KREDIT PADA BANK YUDHA BHAKTI STMIK Mardira Indonesia, Bandung. *Computech & Bisnis*, 8(2), 61–69.
- Andramawan, Y., Ummi, K., Saleh, A., Jurusan, M., Informatika, T., Potensi, U., Jurusan, D., Informatika, T., Potensi, U., & Utama, U. P. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Perbaikan Komputer , Laptop , dan Smartphone Berbasis Android*. 25–35.
- Anih, E. (2016). Modernisasi Pembelajaran di Perguruan Tinggi Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 4(2), 185–196. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/judika>
- Aprilia, I., Nugroho, P. I., & Ferdiana, R. (2015). Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale. *JURNAL IPTEKKOM: Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 17(1), 31. <https://doi.org/10.33164/iptekkom.17.1.2015.31-38>
- Bahauddin, A., Somantri, M., & Isnanto, R. R. (2010). Aplikasi Sistem Informasi Perbaikan Ponsel di CV Anamely Semarang. *Transmisi*, 12(1), 39–44–44. <https://doi.org/10.12777/transmisi.12.1.39-44>
- Bangor, A., Staff, T., Kortum, P., Miller, J., & Staff, T. (2009). Determining what individual SUS scores mean: adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- Brooke, J. (2013). *SUS: A Retrospective*. January 2013.
- Ghaffur, T. A. (2017). Analisis Kualitas Sistem Informasi Kegiatan Sekolah Berbasis Mobile Web Di Smk Negeri 2 Yogyakarta. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(1), 94–101. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.16426>
- hendrick, tommy. (2019). *Sistem Informasi Manajemen*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/cfy76>

- Jamaludin, A., Setiawati, D., & Fariyono, F. (2020). Sistem Informasi Perbaikan Komputer Di Aditama Computer Boyolali Berbasis Android. *JITU: Journal Informatic Technology And Communication*, 4(2), 34–40. <https://doi.org/10.36596/jitu.v4i2.110>
- Lusiawati, I. (2017). Pengembangan otak dan optimalisasi sumber daya manusia. *Tedc*, 11(2), 162–171.
- Mulyana, H. (2014). Aplikasi Mobile Kamus Istilah Komputer Berbasis Android. *Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded Dan Logic*, 2(1), 27–34. <https://doi.org/10.33558/piksel>
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). *PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)*. 1(3), 31–36.
- Nurdin. (2017). Analisis Miskomunikasi Dalam Bahasa Lisan Dan Bahasa Tulis Berdasarkan Konteks Wacana. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(2), 97–100.
- Nurjamilah, Sini, gebri yuni, & Prasetra, adrian bagus. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Hadist Bukhari Berbasis Android. *Jurnal Artikel*, 3(2), 9–16.
- Prastomo, A. (2014). *SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA PERBAIKAN*. 7(4), 305–316.
- 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.
- Snadhika Jaya, T. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 03(02), 45–48.
- Wijaya, R. & Pudjoatmojo, B. (2016). Tes Kegunaan (Usability testing) pada aplikasi kepegawaian dengan menggunakan system usability scale (studi kasus : dinas pertanian kabupaten bandung).