

## BAB 6 PENGUJIAN DAN ANALISIS

Pada bab ini membahas mengenai tahapan pengujian serta analisis perangkat bergerak aplikasi *mobile* untuk mencari dan memberikan pertolongan terhadap masalah pada kendaraan berdasarkan lokasi terdekat. Pengujian dilakukan dengan dua metode, yaitu pengujian validasi dan pengujian *usability*.

### 6.1 Pengujian

Pengujian dilakukan untuk dapat menemukan kesalahan dan berbagai macam kemungkinan yang dapat menimbulkan kesalahan sesuai dengan spesifikasi perangkat bergerak yang telah ditentukan sebelum sistem diserahkan kepada *client*. Pengujian menunjukkan bahwa perangkat lunak dapat bekerja sesuai spesifikasi dan persyaratan kinerja telah dipenuhi. Pada aplikasi yang dibuat dalam penelitian ini dilakukan pengujian berupa pengujian validasi dan pengujian *usability*.

#### 6.1.1 Pengujian validasi

Pengujian validasi ini ditujukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan yang telah dirumuskan dan merupakan hasil analisis kebutuhan. Pengujian validasi menggunakan pengujian blackbox karena tidak diperlukan fokus terhadap alur jalannya kode program melainkan lebih difokuskan untuk menemukan kesalahan antara kinerja aplikasi dengan daftar kebutuhan. Setiap kasus uji yang dibuat memiliki ID kasus uji, nama kasus uji, ID *use case*, tujuan pengujian, prosedur pengujian dan hasil yang diharapkan. Kasus uji kebutuhan fungsional yang menjadi fokus utaman dapat dilihat pada Tabel 6.1 hingga Tabel 6.8.

**Tabel 6.1 Kasus uji validasi pendaftaran pengguna personal**

<b>ID KASUS UJI</b>	<b>PV-001</b>
<b>NAMA KASUS UJI</b>	Pendaftaran Pengguna Personal
<b>ID USE CASE</b>	KF-001
<b>TUJUAN PENGUJIAN</b>	Untuk membuktikan bahwa sistem memiliki fungsi yang dapat digunakan untuk melakukan pendaftaran akun bagi pengguna personal
<b>PROSEDUR PENGUJIAN</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengisi formulir pendaftaran</li><li>2. Menekan tombol selanjutnya</li><li>3. Menekan tombol daftar sebagai akun pribadi</li></ol>

**Tabel 6.1 Kasus uji validasi pendaftaran pengguna personal (lanjutan)**

<b>HASIL YANG DIHARAPKAN</b>	Sistem dapat menyimpan data pengguna pada basis data sebagai pengguna personal dan aplikasi menampilkan pesan bahwa proses pendaftaran sedang dalam validasi
------------------------------	--

**Tabel 6.2 Kasus uji validasi pendaftaran pengguna bengkel**

<b>ID KASUS UJI</b>	<b>PV-002</b>
<b>NAMA KASUS UJI</b>	Pendaftaran Pengguna Bengkel
<b>ID USE CASE</b>	KF-001
<b>TUJUAN PENGUJIAN</b>	Untuk membuktikan bahwa sistem memiliki fungsi yang dapat digunakan untuk melakukan pendaftaran akun bagi pengguna bengkel
<b>PROSEDUR PENGUJIAN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Mengisi formulir pendaftaran</li> <li>5. Menekan tombol selanjutnya</li> <li>6. Menekan tombol daftar sebagai akun bengkel</li> <li>7. Mengisi formulir bengkel</li> <li>8. Menekan tombol daftar</li> </ol>
<b>HASIL YANG DIHARAPKAN</b>	Sistem dapat menyimpan data pengguna pada basis data sebagai pengguna bengkel dengan data bengkelnya dan aplikasi menampilkan pesan bahwa proses pendaftaran sedang dalam validasi

**Tabel 6.3 Kasus uji validasi pencarian bantuan**

<b>ID KASUS UJI</b>	<b>PV-003</b>
<b>NAMA KASUS UJI</b>	Pencarian Bantuan
<b>ID USE CASE</b>	KF-002
<b>TUJUAN PENGUJIAN</b>	Untuk membuktikan bahwa sistem memiliki fungsi yang dapat digunakan untuk melakukan pencarian bantuan sesuai dengan permasalahan yang dipilih

**Tabel 6.3 Kasus uji validasi pencarian bantuan (lanjutan)**

<b>PROSEDUR PENGUJIAN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memilih jenis kendaraan</li> <li>2. Memilih jenis permasalahan</li> <li>3. Memasukan pesan</li> <li>4. Menekan tombol konfirmasi</li> </ol>
<b>HASIL YANG DIHARAPKAN</b>	Sistem dapat meyimpan data pencarian bantuan , menjalankan proses pencarian pengguna disekitar yang dapat membantu dan menampilkan halaman menunggu respon pemberi bantuan

**Tabel 6.4 Kasus uji validasi pemilihan pemberi bantuan**

<b>ID KASUS UJI</b>	<b>PV-004</b>
<b>NAMA KASUS UJI</b>	Pemilihan Pemberi Bantuan
<b>ID USE CASE</b>	KF-003
<b>TUJUAN PENGUJIAN</b>	Untuk membuktikan bahwa sistem memiliki fungsi yang dapat digunakan untuk memilih pemberi bantuan yang telah merespon pencarian bantuan
<b>PROSEDUR PENGUJIAN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memilih pemberi bantuan yang terdapat di daftar pemberi bantuan</li> </ol>
<b>HASIL YANG DIHARAPKAN</b>	Sistem dapat meyimpan data pengguna yang dipilih sebagai pemberi bantuan dan aplikasi menampilkan data mengenai pemberi bantuan yang dipilih

**Tabel 6.5 Kasus uji validasi akhiri pencarian bantuan**

<b>ID KASUS UJI</b>	<b>PV-005</b>
<b>NAMA KASUS UJI</b>	Akhiri Pencarian Bantuan
<b>ID USE CASE</b>	KF-005
<b>TUJUAN PENGUJIAN</b>	Untuk membuktikan bahwa sistem dapat mengakhiri proses pencarian bantuan dan memberikan nilai kepada pemberi bantuan

**Tabel 6.5 Kasus uji validasi akhiri pencarian bantuan (lanjutan)**

<b>PROSEDUR PENGUJIAN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menekan tombol akhiri bantuan</li> <li>2. Memberikan penilaian melalui <i>rating</i></li> <li>3. Menekan tombol <i>submit</i></li> </ol>
<b>HASIL YANG DIHARAPKAN</b>	Sistem dapat menyimpan data nilai pemberi bantuan serta mengubah status pencarian bantuan dan pada aplikasi menampilkan pesan bahwa pencarian bantuan telah selesai

**Tabel 6.6 Kasus uji validasi pemberitahuan pencarian bantuan**

<b>ID KASUS UJI</b>	<b>PV-006</b>
<b>NAMA KASUS UJI</b>	Pemberitahuan Pencarian Bantuan
<b>ID USE CASE</b>	KF-006
<b>TUJUAN PENGUJIAN</b>	Untuk membuktikan bahwa sistem dapat mengirimkan pemberitahuan kepada pengguna lainnya dan dapat merespon pencarian bantuan tersebut
<b>PROSEDUR PENGUJIAN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna lain melakukan pencarian bantuan</li> <li>2. Membuka notifikasi dari aplikasi</li> <li>3. Menekan tombol berwarna kuning atau terima pada pengguna personal dan dapat menghampiri pada pengguna bengkel</li> </ol>
<b>HASIL YANG DIHARAPKAN</b>	Sistem dapat memberikan pemberitahuan dan aplikasi dapat menampilkan pemberitahuan yang saat dibuka akan ditampilkan detail pencarian bantuan serta saat tombol respon ditekan status respon akan berubah

**Tabel 6.7 Kasus uji validasi lihat statistic pencarian bantuan**

<b>ID KASUS UJI</b>	<b>PV-007</b>
<b>NAMA KASUS UJI</b>	Lihat Statistik Pencarian Bantuan
<b>ID USE CASE</b>	KF-008
<b>TUJUAN PENGUJIAN</b>	Untuk membuktikan bahwa sistem dapat memberikan statistik pencarian bantuan yang terjadi disekitar bengkel

**Tabel 6.7 Kasus uji validasi lihat statistic pencarian bantuan (lanjutan)**

<b>PROSEDUR PENGUJIAN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengisi tanggal mulai dan tanggal selesai</li> <li>2. Menekan tombol tampilkan</li> </ol>
<b>HASIL YANG DIHARAPKAN</b>	Sistem dapat memberikan data statistik pencarian bantuan yang terjadi disekitar bengkel dan aplikasi menampilkan data tersebut dalam bentuk grafik

**Tabel 6.8 Kasus uji validasi proses validasi pengguna**

<b>ID KASUS UJI</b>	<b>PV-008</b>
<b>NAMA KASUS UJI</b>	Validasi Pengguna
<b>ID USE CASE</b>	KF-014
<b>TUJUAN PENGUJIAN</b>	Untuk membuktikan bahwa sistem mengubah status pengguna saat dilakukan proses validasi
<b>PROSEDUR PENGUJIAN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka halaman pendaftaran pengguna</li> <li>2. Memilih pengguna yang mendaftar dengan menekan tombol detail</li> <li>3. Menekan tombol validasi</li> </ol>
<b>HASIL YANG DIHARAPKAN</b>	Sistem dapat merubah data pengguna menjadi diterima atau tervalidasi dan memberikan pemberitahuan kepada aplikasi dan email pengguna

Setelah didefinisikan kasus uji, berikutnya adalah proses penentuan hasil pengujian, dimana Tabel 6.9 akan menunjukkan hasil yang diperoleh dari pengujian beserta status pengujiannya.

**Tabel 6.9 Hasil pengujian validasi**

<b>ID</b>	<b>Nama Kasus Uji</b>	<b>Hasil Yang Diharapkan</b>	<b>Hasil Yang Diperoleh</b>	<b>Status</b>
<b>PV-001</b>	Pendaftaran Pengguna Personal	Sistem dapat meyimpan data pengguna pada <i>database</i> sebagai pengguna personal dan aplikasi menampilkan pesan bahwa proses pendaftaran	Sistem dapat meyimpan data pengguna pada <i>database</i> sebagai pengguna personal dan aplikasi menampilkan pesan bahwa proses pendaftaran	Valid

		sedang dalam validasi	sedang dalam validasi	
<b>PV-002</b>	Pendaftaran Pengguna Bengkel	Sistem dapat menyimpan data pengguna pada <i>database</i> sebagai pengguna bengkel dengan data bengkelnya dan aplikasi menampilkan pesan bahwa proses pendaftaran sedang dalam validasi	Sistem dapat menyimpan data pengguna pada <i>database</i> sebagai pengguna bengkel dengan data bengkelnya dan aplikasi menampilkan pesan bahwa proses pendaftaran sedang dalam validasi	Valid
<b>PV-003</b>	Pencarian Bantuan	Sistem dapat menyimpan data pencarian bantuan , menjalankan proses pencarian pengguna disekitar yang dapat membantu dan menampilkan halaman menunggu respon pemberi bantuan	Sistem dapat menyimpan data pencarian bantuan , menjalankan proses pencarian pengguna disekitar yang dapat membantu dan menampilkan halaman menunggu respon pemberi bantuan	Valid
<b>PV-004</b>	Pemilihan Pemberi Bantuan	Sistem dapat menyimpan data pengguna yang dipilih sebagai pemberi bantuan dan aplikasi menampilkan data mengenai pemberi bantuan yang dipilih	Sistem dapat menyimpan data pengguna yang dipilih sebagai pemberi bantuan dan aplikasi menampilkan data mengenai pemberi bantuan yang dipilih	Valid
<b>PV-005</b>	Akhiri Pencarian Bantuan	Sistem dapat menyimpan data nilai pemberi bantuan serta mengubah status pencarian bantuan dan pada aplikasi	Sistem dapat menyimpan data nilai pemberi bantuan serta mengubah status pencarian bantuan dan pada aplikasi	Valid

		menampilkan pesan bahwa pencarian bantuan telah selesai	menampilkan pesan bahwa pencarian bantuan telah selesai	
<b>PV-006</b>	Pemberitahuan Pencarian Bantuan	Sistem dapat memberikan pemberitahuan dan aplikasi dapat menampilkan pemberitahuan yang saat dibuka akan ditampilkan detail pencarian bantuan serta saat tombol respon ditekan status respon akan berubah	Sistem dapat memberikan pemberitahuan dan aplikasi dapat menampilkan pemberitahuan yang saat dibuka akan ditampilkan detail pencarian bantuan serta saat tombol respon ditekan status respon akan berubah	Valid
<b>PV-007</b>	Lihat Statistik Pencarian Bantuan	Sistem dapat memberikan data statistik pencarian bantuan yang terjadi disekitar bengkel dan aplikasi menampilkan data tersebut dalam bentuk grafik	Sistem dapat memberikan data statistik pencarian bantuan yang terjadi disekitar bengkel dan aplikasi menampilkan data tersebut dalam bentuk grafik	Valid
<b>PV-008</b>	Validasi Pengguna	Sistem dapat merubah data pengguna menjadi diterima atau tervalidasi dan memberikan pemberitahuan kepada aplikasi dan email pengguna	Sistem dapat merubah data pengguna menjadi diterima atau tervalidasi dan memberikan pemberitahuan kepada aplikasi dan email pengguna	Valid

### 6.1.2 Pengujian *usability*

Pengujian *usability* ditujukan untuk mengkaji seberapa puas dan mudah aplikasi yang dibangun oleh pengguna baik dari kalangan pengguna

personal/masyarakat umum atau pemilik bengkel. Pengujian ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner kepada calon pengguna yakni masyarakat umum dan pemilik bengkel dimana jumlah kuisioner berjumlah 20 dikarenakan indikator *usability* yang lebih baik adalah dengan menggunakan 20 responden (Sauro, 2013).

Kuisioner ditargetkan kepada 15 orang responden dengan status pengguna personal dan 5 orang responden dengan status pengguna bengkel yang dalam pengujian aplikasi yang dicoba kedua jenis responden mencoba semua jenis pengguna. Responden yang mengisi kuisioner sebelumnya harus terbiasa menggunakan perangkat android. Hasil pengisian kuisioner oleh responden ditunjukkan pada Tabel 6.10.

**Tabel 6.10 Hasil rekapitulasi kuisioner pengujian *usability***

NO	PERNYATAAN	JAWABAN					Total
		STS	TS	N	S	SS	
		1	2	3	4	5	
<i>Usefulness</i>							
1	Aplikasi ini membantu mencari bantuan saat terjadi permasalahan pada kendaraan.	0	0	0	12	8	20
2	Aplikasi ini membuat saya menghemat waktu saat hendak mencari bantuan / bengkel ketika kendaraan mengalami masalah.	0	0	3	9	8	20
3	Aplikasi ini sangat berguna bagi saya.	0	0	3	5	12	20
4	Aplikasi ini mempermudah saya mencari bengkel disekitar saya saat terjadi permasalahan pada kendaraan.	0	0	0	7	13	20
5	Aplikasi ini memberikan saya kesempatan untuk membantu orang lain yang kendaraannya bermasalah.	0	0	0	8	12	20
6	Aplikasi ini memberikan saya kebanggaan saat berhasil membantu orang lain.	0	0	0	10	10	20
7	Aplikasi ini membantu saya mengetahui permasalahan kendaraan apa yang terjadi disekitar saya.	0	0	0	5	15	20
8	Aplikasi ini sesuai dengan apa yang saya harapkan.	0	0	1	9	10	20



**Tabel 6.10 Hasil rekapitulasi kuisioner pengujian *usability* (lanjutan)**

<i>Easy to Learn</i>							
9	Saya dapat mempelajari menggunakan aplikasi ini dengan cepat.	0	0	1	9	10	20
10	Saya mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini.	0	0	0	12	8	20
11	Saya dengan mudah menggunakan aplikasi ini.	0	0	0	9	11	20
12	Saya dengan cepat menguasai aplikasi ini.	0	0	0	4	16	20
<i>Easy to Use</i>							
13	Aplikasi ini mudah digunakan.	0	0	0	8	12	20
14	Aplikasi ini dapat digunakan dengan sederhana.	0	0	2	5	13	20
15	Aplikasi ini dapat digunakan oleh semua kalangan masyarakat.	0	0	5	7	8	20
16	Aplikasi ini memerlukan langkah-langkah sederhana untuk dapat mencapai apa yang saya inginkan.	0	0	10	10	13	20
17	Aplikasi ini dapat digunakan secara fleksibel.	0	0	4	8	8	20
18	Tidak membutuhkan banyak usaha untuk menggunakan aplikasi ini.	0	0	5	5	10	20
19	Saya dapat menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis.	0	0	4	4	12	20
20	Saya tidak menemukan inkonsistensi (ketidaksesuaian) selama menggunakan aplikasi ini.	0	0	0	4	16	20
21	Baik pengguna reguler maupun yang bukan reguler, akan menyukai aplikasi ini.	0	0	2	2	16	20
22	Saya dapat dengan cepat dan mudah memperbaiki kesalahan saya dalam menggunakan aplikasi.	0	0	5	5	10	20
23	Saya dapat menggunakan aplikasi ini dengan praktis saat membutuhkannya.	0	0	0	8	12	20
<i>Satisfaction</i>							

**Tabel 6.10 Hasil rekapitulasi kuisioner pengujian *usability* (lanjutan)**

24	Saya puas dengan aplikasi ini.	0	0	0	6	14	20
25	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada orang lain.	0	0	2	2	16	20
26	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan.	0	0	2	3	15	20
27	Aplikasi ini bekerja seperti yang saya inginkan.	0	0	4	4	12	20
28	Aplikasi ini sangat bagus.	0	0	5	4	11	20
29	Saya ingin memiliki aplikasi ini.	0	0	4	6	10	20
30	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan.	0	0	3	4	13	20

## 6.2 Analisis

Analisis dilakukan terhadap tiap pengujian yang dilakukan yakni analisis pengujian validasi dan analisis pengujian *usability*. Analisis dilakukan untuk mempermudah mendapatkan sebuah kesimpulan dari penelitian ini.

### 6.2.1 Analisis hasil pengujian validasi

Proses analisis pada hasil pengujian validasi dilakukan dengan membandingkan kesesuaian hasil uji dengan hasil yang diharapkan saat merancang aplikasi. Jika hasil uji sesuai dengan perancangan maka aplikasi tersebut adalah valid atau memenuhi kebutuhan fungsional. Jika tidak sesuai dengan hasil yang diharapkan dari perancangan aplikasi maka tidak valid atau tidak memenuhi kebutuhan fungsional. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa implementasi pengembangan aplikasi *mobile* untuk mencari dan memberikan pertolongan pada permasalahan kendaraan berdasarkan lokasi terdekat telah memenuhi analisis dan perancangan sistem dikarenakan semua fitur yang diuji adalah valid dengan tingkat validitas mencapai 100%.

### 6.2.2 Analisis hasil pengujian *usability*

Setelah dilakukan pengujian *usability* kepada 20 responden, hasil yang didapatkan adalah berupa suatu akumulasi poin terhadap tiap aspek yang ditunjukkan pada kepala Tabel 6.10 dimana poin 1 berarti sangat tidak setuju, 2 berarti tidak setuju, 3 berarti netral, 5 berarti setuju, 6 berarti sangat setuju. Aplikasi akan dinyatakan memenuhi indeks dari pengujian *usability* jika rata-rata persentase dari tiap kriteria melebihi 60% sesuai dengan interpretasi skor yang ditunjukkan pada Tabel 6.11. Hasil perhitungan dari pengujian *usability* ditunjukkan pada Tabel 6.12 Hasil perhitungan pengujian *usability* dan hasil dari status pengujian *usability* ditunjukkan pada Tabel 6.13.

**Tabel 6.11 Interpretasi skor Likert**

Skor Likert	Interpretasi skor dengan interval = 20	Pilihan
1	0% - 19,99%	Sangat tidak setuju
2	20% - 39,99%	Tidak setuju
3	40% - 59,99%	Netral
4	60% - 79,99%	Setuju
5	80% - 100%	Sangat setuju

Keterangan:

Interval = 20 didapatkan dari pembagian jumlah skor Likert dengan nilai 100.

Interpretasi skor Likert diterapkan agar mendapatkan indeks persentase pengujian *usability* dari 30 paket pertanyaan yang diberikan pada Tabel 6.10. Dari Persamaan 2.2, Persamaan 2.3 dan juga Persamaan 2.4 maka bisa didapatkan nilai indeks persentase skor Likert untuk tiap pertanyaan. Berikut ini merupakan contoh perhitungan indeks persentase skor Likert untuk pertanyaan nomor 1 mendapatkan total skor menggunakan Persamaan 2.2 sejumlah 88 dengan nilai Y sejumlah 100 dengan menggunakan Persamaan 2.3 dan dari nilai tersebut didapatkan indeks dengan Persamaan 2.4 yang menghasilkan nilai 95%.

**Tabel 6.12 Hasil perhitungan pengujian *usability***

NO	PERNYATAAN	JAWABAN					Total	Indeks
		STS	TS	N	S	SS		
		1	2	3	4	5		
<i>Usefulness</i>								
1	Aplikasi ini membantu mencari bantuan saat terjadi permasalahan pada kendaraan.	0	0	0	12	8	20	88
2	Aplikasi ini membuat saya menghemat waktu saat hendak mencari bantuan / bengkel ketika kendaraan mengalami masalah.	0	0	3	9	8	20	85
3	Aplikasi ini sangat berguna bagi saya.	0	0	3	5	12	20	89
4	Aplikasi ini mempermudah saya mencari bengkel disekitar saya saat terjadi permasalahan pada kendaraan.	0	0	0	7	13	20	93
5	Aplikasi ini memberikan saya kesempatan untuk membantu orang lain yang kendaraannya bermasalah.	0	0	0	8	12	20	92

**Tabel 6.12 Hasil perhitungan pengujian *usability* (lanjutan)**

6	Aplikasi ini memberikan saya kebanggaan saat berhasil membantu orang lain.	0	0	0	10	10	20	90
7	Aplikasi ini membantu saya mengetahui permasalahan kendaraan apa yang terjadi disekitar saya.	0	0	0	5	15	20	95
8	Aplikasi ini sesuai dengan apa yang saya harapkan.	0	0	1	9	10	20	89
<b>Rata-rata <i>Usefulness</i></b>								90,125
<i>Easy to Learn</i>								
9	Saya dapat mempelajari menggunakan aplikasi ini dengan cepat.	0	0	1	9	10	20	89
10	Saya mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi ini.	0	0	0	12	8	20	88
11	Saya dengan mudah menggunakan aplikasi ini.	0	0	0	9	11	20	91
12	Saya dengan cepat menguasai aplikasi ini.	0	0	0	4	16	20	96
<b>Rata-rata <i>Ease to Learn</i></b>								91
<i>Easy to Use</i>								
13	Aplikasi ini mudah digunakan.	0	0	0	8	12	20	92
14	Aplikasi ini dapat digunakan dengan sederhana.	0	0	2	5	13	20	91
15	Aplikasi ini dapat digunakan oleh semua kalangan masyarakat.	0	0	5	7	8	20	83
16	Aplikasi ini memerlukan langkah-langkah sederhana untuk dapat mencapai apa yang saya inginkan.	0	0	10	10	13	20	90
17	Aplikasi ini dapat digunakan secara fleksibel.	0	0	4	8	8	20	84
18	Tidak membutuhkan banyak usaha untuk menggunakan aplikasi ini.	0	0	5	5	10	20	85
19	Saya dapat menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis.	0	0	4	4	12	20	88

**Tabel 6.12 Hasil perhitungan pengujian *usability* (lanjutan)**

20	Saya tidak menemukan inkonsistensi (ketidaksesuaian) selama menggunakan aplikasi ini.	0	0	0	4	16	20	96
21	Baik pengguna reguler maupun yang bukan reguler, akan menyukai aplikasi ini.	0	0	2	2	16	20	94
22	Saya dapat dengan cepat dan mudah memperbaiki kesalahan saya dalam menggunakan aplikasi.	0	0	5	5	10	20	85
23	Saya dapat menggunakan aplikasi ini dengan praktis saat membutuhkannya.	0	0	0	8	12	20	92
<b>Rata-rata <i>Ease to Use</i></b>								<b>89,1</b>
<i>Satisfaction</i>								
24	Saya puas dengan aplikasi ini.	0	0	0	6	14	20	94
25	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada orang lain.	0	0	2	2	16	20	94
26	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan.	0	0	2	3	15	20	93
27	Aplikasi ini bekerja seperti yang saya inginkan.	0	0	4	4	12	20	88
28	Aplikasi ini sangat bagus.	0	0	5	4	11	20	86
29	Saya ingin memiliki aplikasi ini.	0	0	4	6	10	20	86
30	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan.	0	0	0	6	14	20	90
<b>Rata-rata <i>Satisfaction</i></b>								<b>90,14</b>

**Tabel 6.13 Hasil status pengujian *usability***

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Rata-rata Persentase (%)</b>	<b>Status</b>
<i>Usefulness</i>	93,25	Sangat setuju
<i>Ease to learn</i>	91	Sangat setuju
<i>Ease to use</i>	89,1	Sangat setuju
<i>Satisfaction</i>	90,14	Sangat setuju
<b>Rata-rata</b>	<b>90.08 %</b>	

Dari pengujian *usability* yang dilakukan menunjukkan bahwa aplikasi memenuhi kriteria yang ada dengan rata-rata persentase semua kriteria sebesar 90.08%, sehingga menunjukkan bahwa aplikasi mencari dan memberikan pertolongan pada permasalahan kendaraan bermotor berdasarkan lokasi terdekat memenuhi kriteria *usability*.