

BAB V

PENGUJIAN DAN ANALISIS

Pada bab ini membahas mengenai tahapan pengujian dan analisis perangkat lunak yang dilakukan oleh penulis. Proses pengujian akan melalui dua tahap yaitu pengujian yang berupa *usability testing*.. Pengujian *usability testing* digunakan untuk mendapatkan masukan mengenai sistem yang telah dibuat dengan mengetes sistem dari mata pengguna seberapa berfungsinya sistem tersebut dan untuk menemukan kesalahan.

5.1 Pengujian Usability Testing

Pengujian sistem informasi berdasarkan hasil dari analisa kebutuhan CV pada bab sebelumnya dengan kecocokan sistem *requirement* yang sesungguhnya untuk mengetahui apakah kinerja sistem informasi CV dengan kuisioner terstruktur yang difokuskan pada fitur spesifik pada sebuah sistem antarmuka, telah memenuhi spesifikasi kebutuhan ataukah tidak. Pengujian menggunakan *usability testing* dimana dengan testing ini dapat memberi masukan bagi penulis untuk mengetahui seberapa mudah sistem dapat dijalankan oleh *user* sehingga nantinya diharapkan *user* menjadi lebih mudah dalam menerima informasi dan menggunakan sistem informasi tanah kavling CV.Hasta Karya Pasuruan.

Untuk melakukan pengujian *usability testing* ini pengguna selaku pegawai CV akan melakukan uji coba dengan menggunakan secara langsung sistem informasi terhadap beberapa pegawai CV kemudian diberikan beberapa kuisioner yang berisikan pertanyaan tentang seputar sistem yang telah digunakan tadi untuk mendapatkan hasil dari pengujian *usability testing*.

Dari kuisioner yang telah diisi oleh para pengguna sistem pada pegawai CV
Hasta Karya di tunjukkan pada tabel 5.1 berikut :

Tabel 5.1 Hasil Kuesioner Sistem Informasi CV

No	Pertanyaan	Point Pertanyaan					
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju	Total
1	Aplikasi dapat membantu saya bekerja lebih efektif	-	-	2	4	4	10
2	Aplikasi dapat membantu saya bekerja lebih produktif	-	-	3	4	3	10
3	Aplikasi sangat berguna bagi saya	-	-	1	3	6	10
4	Aplikasi memberikan saya kontrol lebih aktif dalam bekerja	-	-	7	1	2	10
5	Aplikasi membantu saya menyelesaikan pekerjaan lebih mudah	-	-	5	2	3	10
6	Lebih menghemat waktu	-	-	4	1	5	10
7	Saya menemukan apa yang saya butuhkan	-	-	1	1	8	10
8	Mudah digunakan	-	-	1	7	2	10

		-	-				
9	Simple digunakan	-	-	1	8	1	10
10	Nyaman untuk digunakan	-	-	4	3	2	10
11.	Aplikasi memungkinkan step yang sedikit dalam menyelesaikanapa yang mau saya lakukan	-	-	1	6	3	10
12.	Hanya dengan sedikit usaha	-	-	1	4	5	10
13.	Saya merasa mudah menggunakan aplikasi tanpa panduan tertulis	-	-	8	1	1	10
14.	Saya tidak menemukan masalah dalam penggunaannya	-	-	2	4	4	10
15.	Saya merasa mudah mengembalikan kesalahan dengan cepat	-	-	2	6	2	10
16	Saya merasa mudah menggunakannya dengan baik setiap waktu	-	-	2	5	3	10
17	Saya merasa puas dengan aplikasi	-	-	6	2	2	10

18	Saya akan merekomendasikan aplikasi ke teman	-	-	1	5	4	10
19	Saya merasa aplikasi sangat menyenangkan untuk digunakan	-	-	2	4	4	10
20	Saya merasa aplikasi dapat bekerja sebagaimana seharusnya	-	-	3	2	5	10
21	Cara kerja aplikasi manakjubkan	-	-	2	5	3	10
22	Aplikasi menyenangkan untuk digunakan	-	-	2	4	4	10

Berdasarkan tabel 5.2 maka akan mengacu pada 3 katagori evaluasi yaitu kegunaan, kesenangan dalam menggunakan dan kepuasan. Rincian pertanyaan sesuai dengan aspek yang diacu sebagai berikut :

1. Kegunaan

1. Aplikasi dapat membantu saya bekerja lebih efektif
2. Aplikasi dapat membantu saya bekerja lebih produktif
3. Aplikasi sangat berguna bagi saya
4. Aplikasi memberikan saya kontrol lebih aktif dalam bekerja
5. Aplikasi membantu saya menyelesaikan pekerjaan lebih mudah
6. Lebih menghemat waktu
7. Saya menemukan apa yang saya butuhkan

2. Kesenangan menggunakan

8. Mudah digunakan
9. Simple digunakan

10. Nyaman untuk digunakan
11. Aplikasi memungkinkan step yang sedikit dalam menyelesaikan apa yang mau saya lakukan
12. Hanya dengan sedikit usaha
13. Saya merasa mudah menggunakan aplikasi tanpa panduan tertulis
14. Saya tidak menemukan masalah dalam penggunaannya
15. Saya merasa mudah mengembalikan kesalahan dengan cepat
16. Saya merasa mudah menggunakannya dengan baik setiap waktu

3. Kepuasan

17. Saya merasa puas dengan aplikasi
18. Saya akan merekomendasikan aplikasi ke teman
19. Saya merasa aplikasi sangat menyenangkan untuk digunakan
20. Saya merasa aplikasi dapat bekerja sebagaimana seharusnya
21. Cara kerja aplikasi manakjubkan
22. Aplikasi menyenangkan untuk digunakan

Nilai rata – rata dari masing – masing kategori akan ditunjukkan pada tabel 5.2.

Tabel 5.2 Nilai Rata-rata

No.	Kategori	Nilai rata-rata
1.	Kegunaan dari sistem informasi CV	3,95
2.	Kesenangan dalam menggunakan sistem informasi CV	4,19
3.	Kepuasan setelah menggunakan sistem informasi CV	4,06

Rumus:

- **Rata-rata Total Skor** = $S_{STS} \times 1 + S_{TS} \times 2 + S_N \times 3 + S_S \times 4 + S_{SS} \times 5 / 8$
- **Nilai rata-rata** = Jumlah Rata-rata Total Skor / Y

Y = jumlah pertanyaan (berdasarkan kategori)

Bab VI

KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan, implementasi dan pengujian yang di lakukan, maka di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses bisnis transaksi jual beli tanah kavling pada perusahaan CV Hasta Karya Pasuruan menggunakan proses bisnis usulan dengan metode *Bussiness Process Improvement (BPI)* dan pembuatan tabel alur proses bisnis menggunakan BPMN.
2. Implementasi sistem informasi yang baru sudah sesuai dengan proses bisnis yang di butuhkan di CV Hasta Karya, di dapatkan dari hasil analisa dan menggunakan pengujian *fit/gap* dengan kriteria otomatisasi bernilai 75% lebih unggul daripada proses bisnis sebelum perbaikan yaitu dengan nilai simplify 73%.
3. Pengujian sistem informasi dari usulan sistem informasi yg di gunakan dengan menggunakan *usability testing* didapatkan hasil rata-rata tertinggi yaitu 4,19 untuk kategori kesenangan dalam menggunakan sistem informasi .

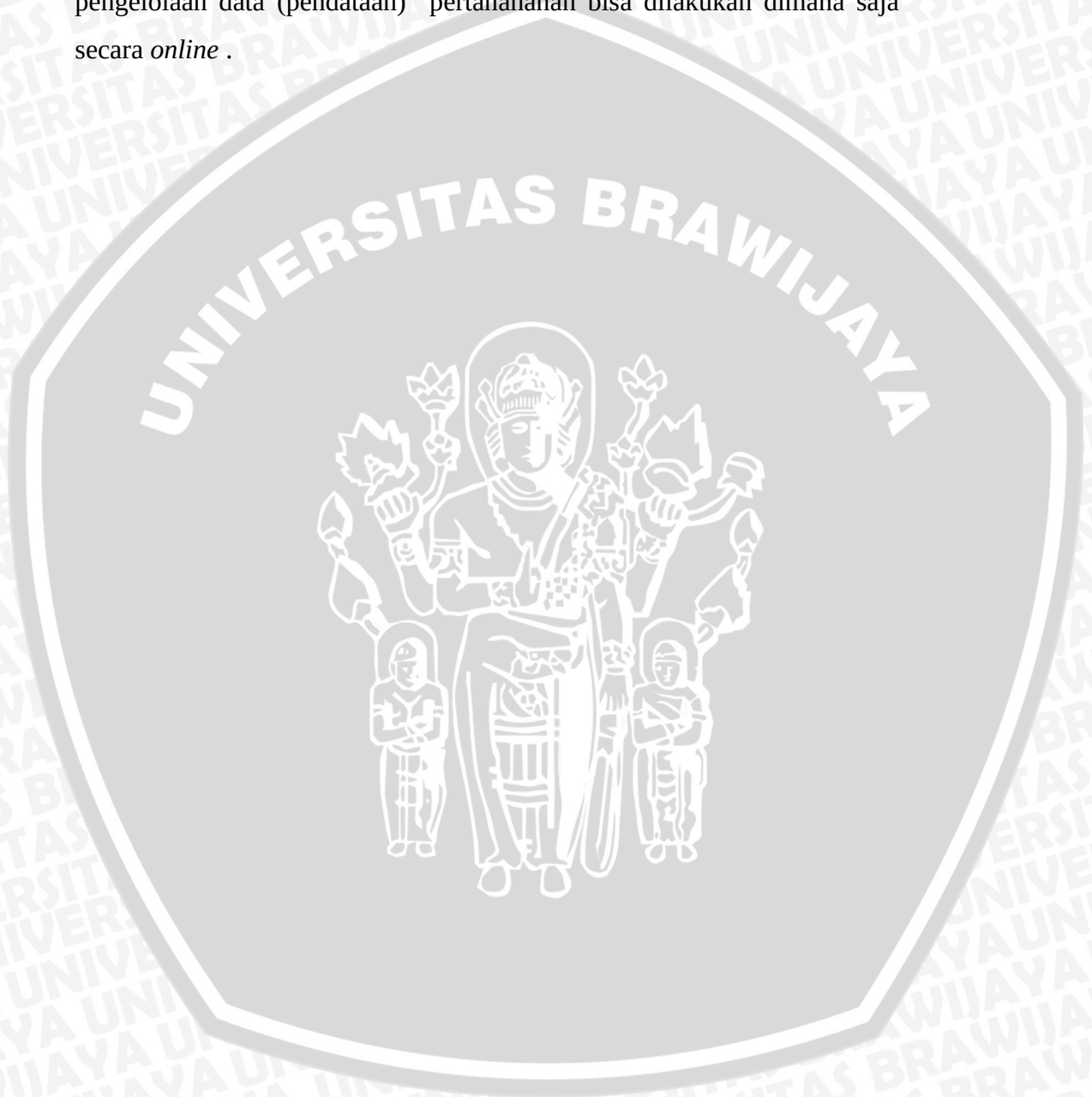
6.2 Saran :

Saran untuk pengembangan sistem informasi CV adalah :

1. Sistem informasi tanah kavling ini meskipun terlihat mudah digunakan dan mudah untuk dimengerti, namun sistem ini masih perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut untuk dapat digunakan dengan lebih sempurna dan lebih spesifik terkait dengan tampilan maupun pengelolaan data.
2. Sebaiknya sistem informasi CV tidak di gunakan oleh orang luar begitu saja (untuk para pegawai yang secara curang memberikan password

dan username kepada orang luar). Dikarenakan bisa terjadi kesalahan pahamam bila terjadi kesalahan pada pengguna yang berbuat curang (*Human Error*).

3. Untuk pengembangan lebih lanjut, sebaiknya pelaporan atau pengelolaan data (pendataan) pertananahan bisa dilakukan dimana saja secara *online* .



DAFTAR PUSTAKA

- [AND - 13] Andani Lolitya D. 2013. *'Analisis dan Perncangan Sistem Pengadaan Barang dengan Menggunakan Pendekatan Enterprise Architecture Planning'*, Malang:Program Studi Teknologi dan Ilmu Komputer Universitas Brawijaya.
- [BPMN-14] BPMN, Yaqoiang, Inc. 2014. Akses di : <http://bpmn.sourceforge.net>” Pada Tanggal 10 Agustus 2014.
- [BTS-12] Sidik, Betha. 2012”Framework Code Igniter”, Penerbit :Informatika Bandung. 1 Juli 2006
- [DRS - 03] Dharwiyanti, Sdan Wahono, R.S. (2003). Pengantar *Unified Modelling Language (UML)*. <http://setia.staff.gunadarma.ac.id>, diakses pada tanggal 3 Maret 2014.
- [HOF-06] Hoffman, Doug, dan Bateson E. G, john. 2006,”Service Marketing Concept, Strategies and Cases”, Thompson South-Western.
- [KUR-14] Kurniawati H Indah. 2014.”Perancangan Arsitektur Enterprise Poliklinik Universitas Brawijaya (UB) Menggunakan Metode Zahman Framework”, Malang:Program Studi Teknologi dan Ilmu Komputer Universitas Brawijaya.
- [PRE - 08] Pressman, Roger S. 2001. *Shoftware engineering A Pracitioner’s Approach*. 5th Vol 1, No. 1, Malang.
- [LIL-15] Lily Pupa Dewi. (2015). *Pemodelan Proses Bisnis Menggunakan Activity Diagram UML dan BPMN (Studi Kasus FRS Online)*; Surabaya
- [ROS-07] Rosmala D, Falahah. 2007, "Permodelan Proses Bisnis B2B dengan BPMN (Studi kasus Pangadaan Barang pada Divisi Losgistik)"di dalam: Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi; Yogyakarta, 16 Juni 2007
- [ULM-10] Ulum, A. (2010). *Daftar Simbol Enterprise Architect 7.0*. http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/459/jbptunikompp-gdl-asepseaful-22933-12-unikom_a-l.pdf, diakses 12 April 2014
- [YKK-10] Yunis, R., Krisdanto S., Dan Kristian T. (2010). *Arsitektur Bisnis : Pemodelan Proses Bisnis Dengan Object Oriented*. Yogyakarta : Upn “Veteran”.