BAB 4
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini akan dilakukan implementasi dan pengujian terhadap sistem. Tahapan ini dilakukan setelah perancangan selesai dan selanjutnya akan diimplementasikan pada bahasa pemrograman yang akan digunakan. Setelah diimplementasikan maka akan dilakukan pengujian sistem dimana akan dilihat kekurangan-kekurangan yang terdapat pada aplikasi untuk pengembangan sistem selanjutnya.

4.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap menerjemahkan perancangan berdasarkan hasil analisis. Tujuan implementasi adalah untuk mengkonfirmasikan program yang telah dirancang pada para pelaku sistem sehingga para pengguna dapat memberikan masukan kepada pengembang sistem. Implementasi sistem menjelaskan tentang kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.

4.1.1 Implementasi Perangkat Keras yang Digunakan

Perangkat keras yang digunakan untuk menjalankan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir ini dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Perangkat Keras Yang Digunakan

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	*Processor*	Processor dengan kecepatan 2.0 Ghz
2	Monitor	Monitor dengan resolusi 1024 x 768 pixel
3	Graphic Card	VGA 512 MB
4	*Memory*	RAM 1 GB
5	*Harddisk*	80 GB
6	Perangkat Pendukung	*Keyboard,Mouse,Speaker*

4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak yang Digunakan

Perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan Aplikasi Simulasi Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir ini dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Perangkat Lunak yang Digunakan

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Microsoft Windows XP,Windows 7
2	Tool Compiler	Adobe Flash Player 11

4.1.3 Implementasi Aplikasi

Aplikasi Simulasi Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir ini tidak memerlukan instalasi, cukup dengan melakukan *double-click* pada aplikasi ini (*executable*) akan tetapi harus diingat, pada sistem operasi windows harus terpasang Adobe Flash Player 11, agar aplikasi dapat dijalankan. Apabila Adobe Flash Player 11 belum terpasang, maka aplikasi ini tidak dapat dijalankan.

4.1.4 Implementasi Tampilan Antarmuka

Implementasi antarmuka merupakan tampilan-tampilan antarmuka pada Aplikasi Simulasi Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir . Berikut adalah daftar dari tampilan antarmuka yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3 Daftar Tampilan Implementasi Antarmuka

No	Nama Antarmuka	Keterangan
1.	Menu Utama	Halaman pembuka yang menampilkan pilihan materi, video, evaluasi, dan simulasi
2.	Menu Materi	Halaman yang didalamnya terdapat materi-materi yang akan dipelajari.
3.	Materi Konsep Dasar Asfiksia	Halaman yang didalamnya terdapat materi yang membahas tentang konsep dasar asfiksia.
4.	Materi Penatalaksanaan Resusitasi	Halaman yang didalamnya terdapat materi yang membahas tentang penatalaksanaan resusitasi.
5.	Materi Resusitasi BBL	Halaman yang didalamnya terdapat materi yang membahas tentang resusitasi bayi baru lahir.
6.	Materi Asuhan Pasca Resusitasi	Halaman yang didalamnya terdapat materi yang membahas tentang asuhan pasca resusitasi.
7.	Simulasi Langkah Awal Resusitasi	Halaman simulasi yang membahas langkah awal resusitasi.
8.	Simulasi Pemasangan Sungkup	Halaman simulasi yang membahas tentang

		pemasangan sunkup yang bener untuk ventilasi.
9	Simulasi Ventilasi	Halaman simulasi yang membahas resusitasi ventilasi
No	**Nama Antarmuka**	**Keterangan**
10.	Menu Evaluasi	Halaman yang didalamnya terdapat menu jenis latihan soal.
11.	Latihan Soal Pilihan Ganda	Halaman latihan soal yang membahas soal-soal
12.	Menu Materi Video	Halaman yang didalamnya terdapat kumpulan materi-materi berformat video.
13.	Pesan Total Nilai	Halaman pesan yang menginformasikan total nilai yang didapatkan dari keseluruhan tes.
14.	Menu Informasi	Halaman menu tentang berisi informasi tentang pembuat aplikasi.

Tabel 4.4 Daftar Tampilan Implementasi Antarmuka

4.2 Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan hal terpenting yang dilakukan untuk menemukan kekurangan atau kesalahan pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai . Pengujian yang dilakukan yaitu dengan cara alpha yaitu menggunakan metode pengujian *Black box* dan Pengujian Beta yaitu dengan cara sistem diuji dengan melakukan wawancara dan memberikan kuisioner kepada pengguna.

4.2.1 Pengujian Black Box

Pada tahap pengujian fungsional yang digunakan ini bertujuan untuk menguji sistem yang baru adalah pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang terdiri dari rencana pengujian dan kasus hasil pengujian.

1. Rencana Pengujian

Rencana pengujian yang dilakukan pada Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.5 Rencana Pengujian Aplikasi

Pengujian Aplikasi Manajemn Asfiksia Bayi Baru Lahir			
No	**Kelas Uji**	**Butir Uji**	**Tipe Pengujian**
1	Halaman Menu Utama	Memilih Tombol “Materi” untuk mempelajari materi	Black box
		Memilih Tombol “Evaluasi” untuk mengerjakan latihan soal manajemen asfiksia bayi baru ahir	Black box
		Memilih Tombol “Simulasi” untuk mempelajari langkah – langkah apa saja saat melakukan resusitasi bayi baru lahir	Black box
		Memilih Tombol “Video” untuk mempelajari video tentang Resusitasi	Black box
		Memilih Tombol “Fullscreen” untuk memperbesar layar	Black box
		Memilih Tombol “ Volume” untuk mengatur suara	Black box
		Memilih Tombol “Info” untuk mengetahui orang yang membuat aplikasi	Black box
		Memilih Tombol “Exit” untuk keluar dari aplikasi	Black box
2	Simulasi	Memilih Tombol “Langkah Awal” untuk mempelajari apa saja yang harus di persiapkan saat langkah awal melakukan resusitasi	Black box
		Memilih Tombol “Pemasangan Sungkup” untuk mempelajari bagaimana pemasangan sungkup yang benar	Black box
		Memilih Tombol “Ventilasi” untuk mempelajari bagaimana melakukan ventilasi	
3	Menu Evaluasi	Memilih Tombol “Soal Pilihan Ganda” untuk mengerjakan soal – soal pilihan ganda	Black box
4	Evaluasi Soal Pilihan Ganda	Memilih Tombol “Pilihan Jawaban”	Black box
6	Menu Video	Memilih Tombol “Resusitasi Bayi Baru Lahir” mempelajari video materi Resusitasi	Black box
		Memilih Tombol “Pemotongan Tali Pusat” mempelajari video materi Pemotongan Tali Pusat	Black box
7	Pesan Hasil Nilai	Memilih Tombol “Ok”	Black box
8	Pengaturan Sound	Memilih Tombol “Mixer”	Black box
		Memilih Tombol “Ch1”	Black box
		Memilih Tombol “Ch2”	Black box
9	Info	Memilih Tombol “*Close*”	Black box
10	Pesan Berhasil Simulasi	Memilih Tombol “Ya”	Black box
		Memilih Tombol “Tidak”	Black box

Tabel 4.6 Rencana Pengujian Aplikasi

2. Kasus dan Hasil Pengujian

Berikut ini adalah kasus untuk menguji perangkat lunak yang sudah dibangun menggunakan metode *Black Box* berdasarkan tabel 4.3 Rencana pengujian yang telah dibuat sebelumnya. Kasus dan hasil pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

a. Pengujian data benar pada materi halaman utama pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Pengujian Halaman utama

Kasus Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Halaman Menu Utama	*Button* Materi	MenampilkanMateri ManajemenAsfiksiaBayiBaru Lahir	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	Button Simulasi	Menampilkan pilihan simulasi mengenai materi Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	Button Video	Menampilkan video mengenai Materi Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	Button Evaluasi	Menampilkan pilihan soal evaluasi pilihan ganda	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

a. Penyampaian materi

Berikut adalah Tabel 4.6 yang mendeskripsikan hasil pengujian fungsionalitas penyampaian materi.

Tabel 4.6 Hasil Pengujian Fungsionalitas penyampaian materi

Kasus dan Hasil Uji			
Data Masukan	**Hasil yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Materi :Materi-materi Manajemen Asfiksia Bayi Baru ahir	Sistem menampilkan Materi Manajemen Asfiksia Bayi Baru lahir	Sistem menampilkan Materi Manajemen Asfiksia Bayi Baru lahir	Diterima

b. Penyajian evaluasi

Berikut adalah Tabel 4.7 yang mendeskripsikan hasil pengujian fungsionalitas penyajian latihan.

Tabel 4.7 Hasil Pengujian Fungsionalitas Penyajian Evaluasi

Kasus dan Hasil Uji			
Data Masukan	**Hasil yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Evaluasi : Pilihan Ganda	Sistem menampilkan Evaluasi Pilihan Ganda	Sistem Menampilkan Evaluasi Pilihan Ganda	Diterima

c. Penyajian simulasi

Berikut adalah Tabel 4.8 yang mendeskripsikan hasil pengujian fungsionalitas penyajian simulasi.

Tabel 4.8 Hasil Pengujian Fungsionalitas Penyajian Simulasi

Kasus dan Hasil Uji			
Data Masukan	**Hasil yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Simulasi : Langkah Awal	Sistem berinteraksi dengan pengguna dalam simulasi Langkah Awal Resusitasi	Sistem Menampilkan simulasi Langkah Awal Resusitasi	Diterima
Simulasi : Pemasangan Sungkup	Sistem berinteraksi dengan pengguna dalam simulasi Pemasangan Sungkup	Sistem Menampilkan simulasi Pemasangan Sungkup	Diterima
Simulasi : Ventilasi	Sistem berinteraksi dengan pengguna dalam menampilkan simulasi Ventilasi	Sistem menampilkan simulasi Ventilasi	Diterima

d. Penyajian Video

Berikut adalah Tabel 4.9 yang mendeskripsikan hasil pengujian fungsionalitas Video.

Tabel 4.9 Hasil Pengujian Fungsionalitas Video

Kasus dan Hasil Uji			
Data Masukan	**Hasil yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Video : Video Manajemen	Sistem menampilkan Pilihan Video Yang	Sistem menampilkan Pilihan Video Yang	Diterima

Asfiksia Bayi Baru Lahir	Akan di Pelajari Mengenai Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir	Akan di Pelajari Mengenai Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir	

4.2.1.1. Kesimpulan Pengujian *Alpha*

Berdasarkan hasil pengujian *alpha* dengan kasus uji diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam Aplikasi Simulasi Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir ini tidak terdapat kesalahan proses dan secara fungsional sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan

4.2.2 Pengujian Beta

Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif. Pengujian beta yang dilakukan untuk mengenai kepuasan *user* dengan kandungan point syarat *user friendly* untuk selanjutnya dibagikan kepada pengguna. Pengujian beta dilakukan dengan memberikan format kuesioner terhadap 30 mahasiswi kebidanan dan wawancara dengan pengajar.

1. **Kuesioner terhadap mahasiswi kebidanan POLTEKES TNI AU Ciumbuleuit**

Kuesioner ini terdiri dari 6 aspek kuesioner. Berikut adalah hasil perhitungan kuesioner setiap mahasiswi kebidanan POLTEKES TNI AU Ciumbuleuit, dengan ditunjukan poin penilaian dari aspek kuesioner yang dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tanggapan dan penilaian pengamat terhadap pengguna untuk mengetahui hasil dari pembelajaran ini, telah disebarkan format kuesioner kepada responden berdasarkan target pengguna dan dilakukan perhitungan kemudian dicari persentase masing-masing jawaban dengan menggunakan skala *likert.*

Tabel 4.10 *Point* Penilaian

Jawaban	Point Penilaian
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3

Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

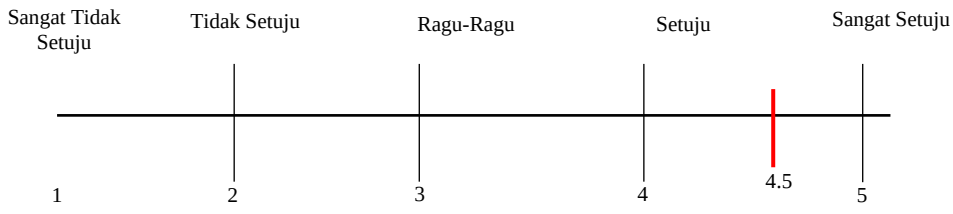
Tabel 4.11 Acuan Hasil Pengolahan Kuesioner

Range Nilai	Status Jawaban
1....< 2	Tidak Sesuai
2…< 3	Kurang Sesuai
3…< 4	Sesuai
4…< 5	Sangat Sesuai

Berikut ini adalah hasil perhitungan dari masing-masing jawaban yang sudah dihitung nilainya dengan menggunakan perhitungan rumus hasil yaitu jumlah dibagi banyaknya sampel.

Tabel 4.12 Aspek Pertanyaan Nomor 1

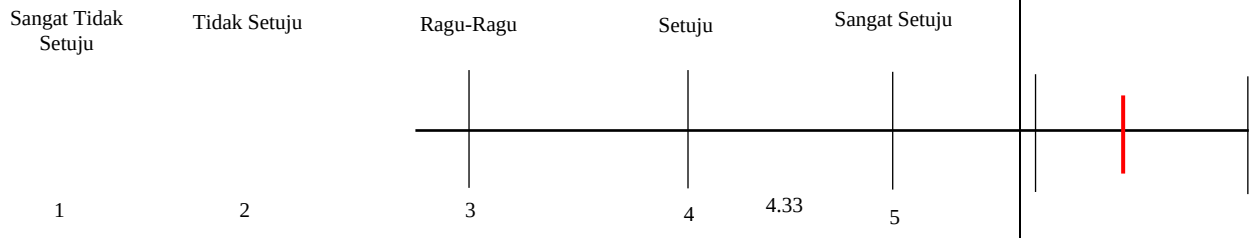
ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek Pertanyaan No. 1	Apakah Aplikasi Simulasi interaktif ini dapat menarik minat anda dalam pemebelajaran ?				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	22	5	3	0	0
Sampel	30	30	30	30	30
Jumlah	(22 x 5) + (5 x 4) + (3 x 3) + (0 x 2) + (0 x 1) = 135				
Hasil	135 / 30 = 4.5				



Aspek pertanyaan pada tabel 4.12, dapat dilihat bahwa Aplikasi Simulasi Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir ini dapat menarik minat belajar mahasiswi . Terlihat dari hasil pengolahan kuesioner mendapat nilai 4.5 yang berada pada status jawaban sangat sesuai dengan aspek pertanyaan yang ditanyakan.

Tabel 4.13 Aspek Pertanyaan Nomor 2

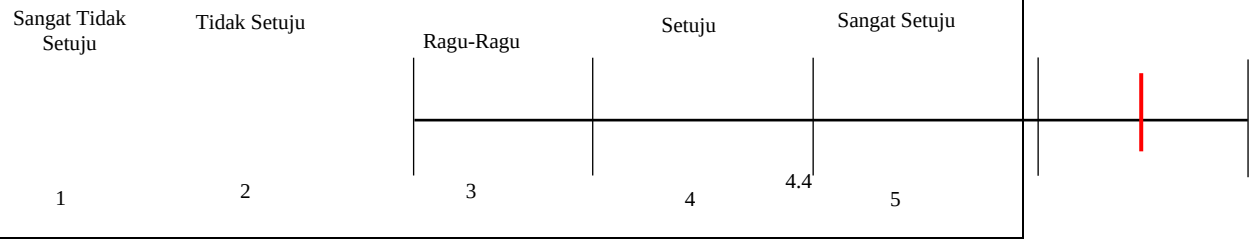
ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek Pertanyaan No. 4	Apakah Aplikasi Multimedia Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir ini memudahkan mahasiswi memahami materi kuliah?				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	17	8	3	2	0
Sampel	30	30	30	30	30
Jumlah	(17 x 5) + (8 x 4) + (3 x 3) + (2 x 2) + (0 x 1) = 130				
Hasil	130 / 30 = 4.33				



Aspek kuesioner pada tabel 4.13, dapat dilihat bahwa Aplikasi Simulasi Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir ini memudahkan mahasiswi memahami materi kuliah. Terlihat dari hasil pengolahan kuesioner mendapat nilai 4.33 yang berada pada status jawaban sangat sesuai dengan aspek pertanyaan yang ditanyakan.

Tabel 4.14 Aspek Pertanyaan Nomor 3

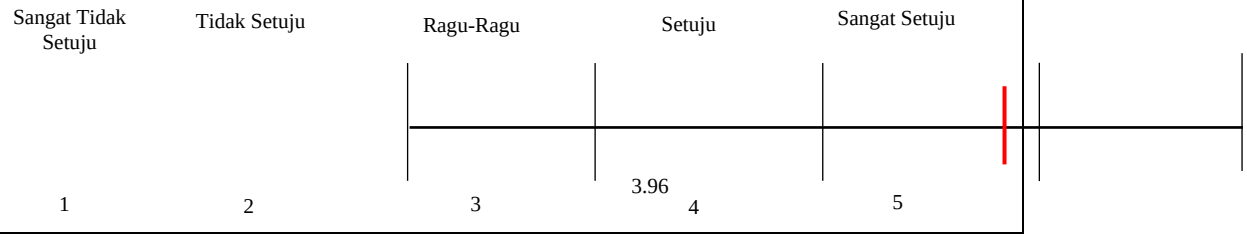
ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek Pertanyaan No. 2	Apakah Navigasi atau penempatan tombol pada aplikasi ini mudah dimengerti dan digunakan ?				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	17	8	5	0	0
Sampel	30	30	30	30	30
Jumlah	(17 x 5) + (8 x 4) + (5 x 3) + (0 x 2) + (0 x 1) = 132				
Hasil	132 / 30 = 4.4				



Aspek kuesioner pada tabel 4.14, dapat dilihat bahwa Aplikasi Simulasi Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir ini memberikan kemudahan dari navigasi dan penempatan tombol. Terlihat dari hasil pengolahan kuesioner mendapat nilai 4.4 yang berada pada status jawaban sangat sesuai dengan aspek pertanyaan yang ditanyakan.

Tabel 4.15 Aspek Pertanyaan Nomor 4

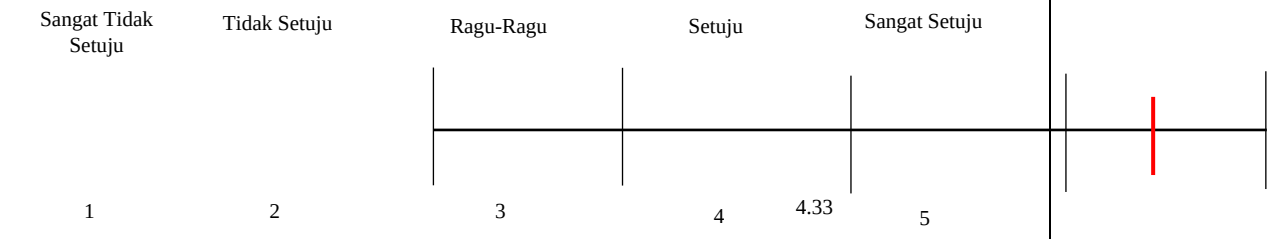
ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek Pertanyaan No. 3	Apakah Tampilan Aplikasi multimedia Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir ini menarik dan interaktif				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	12	9	5	4	0
Sampel	30	30	30	30	30
Jumlah	(12 x 5) + (9 x 4) + (5 x 3) + (4 x 2) + (0 x 1) = 119				
Hasil	119 / 30 = 3.96				



Aspek kuesioner pada tabel 4.15, dapat dilihat bahwa Aplikasi Simulasi Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir ini memiliki tampilan menarik dan juga interaktif. Terlihat dari hasil pengolahan kuesioner mendapat nilai 3.96 yang berada pada status jawaban sangat sesuai dengan aspek pertanyaan yang ditanyakan.

Tabel 4.16 Aspek Pertanyaan Nomor 5

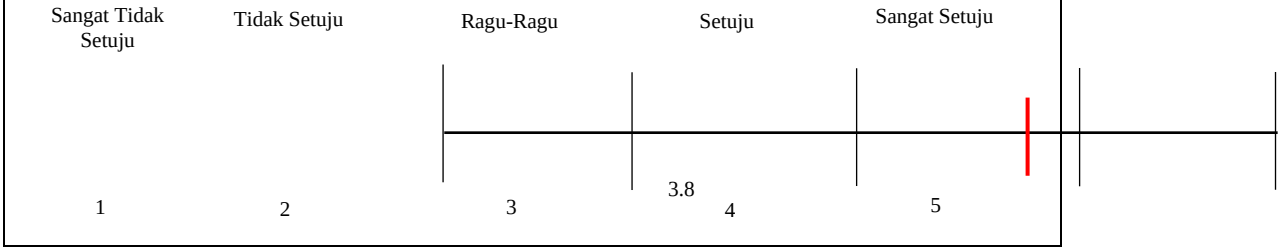
ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek Pertanyaan No. 4	Apakah Simulasi yang ada dalam aplikasi ini mudah untuk digunakan sehingga dapat menambah pehamanan saat praktikum resusitasi bayi baru lahir				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	17	8	3	2	0
Sampel	30	30	30	30	30
Jumlah	(17 x 5) + (8 x 4) + (3 x 3) + (2 x 2) + (0 x 1) = 130				
Hasil	130 / 30 = 4.33				



Aspek kuesioner pada tabel 4.16, dapat dilihat bahwa Aplikasi Simulasi Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir ini memberikan simulasi yang mudah dipahami dan digunakan baga para mahasiswi. Terlihat dari hasil pengolahan kuesioner mendapat nilai 4.33 yang berada pada status jawaban sangat sesuai dengan aspek pertanyaan yang ditanyakan.

Tabel 4.17 Aspek Pertanyaan Nomor 6

ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek Pertanyaan No. 5	Apakah Petunjuk audio, teks dan gambar pada pengerjaan latihan soal pilihan ganda mudah dimengerti ?				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	9	11	5	5	0
Sampel	30	30	30	30	30
Jumlah	(9 x 5) + (11 x 4) + (5 x 3) + (5 x 2) + (0 x 1) = 114				
Hasil	114 / 30 = 3.8				



Aspek kuesioner pada tabel 4.17, dapat dilihat bahwa Aplikasi Simulasi Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir ini memberikan petunjuk yang jelas dalam mengerjakan evaluasi soal pilihan ganda. Terlihat dari hasil pengolahan kuesioner mendapat nilai 3.8 yang berada pada status jawaban sangat sesuai dengan aspek pertanyaan yang ditanyakan.

2. Wawancara dengan pengajar

Wawancara yang dilakukan dengan Dosen/Pengajar POLTEKES TNI AU Ciumbuleuit Marjani Khairunnisa.SST.,M.Keb mengenai hasil dari pengamatan mahasiswi terhadap Aplikasi Simulasi Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir, menghasilkan hasil wawancara sebagai berikut:

1. Apakah Aplikasi Simulasi Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir ini dapat membantu mahasiswi dalam memahami mata kuliah yang disampaikan?

   Jawaban:
   Menurut Marjani Khairunnisa.SST.,M.Keb, bahwa aplikasi simulasi pembelajaran interaktif ini dapat membantu mahasiswi dalam memahami mata kuliah Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir karena mahasiswi mendapatkan suatu media pembelajaran alternative

2. Apakah Aplikasi Simulasi Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir ini dapat memberikan minat belajar terhadap mahasiswi POLTEKES TNI AU Ciumbuleuit ?

   Jawaban:
   Menurut Marjani Khairunnisa.SST.,M.Keb, bahwa aplikasi pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan minat belajar mahasiswi terlihat dari begitu semangat dan antusiasnya mahasiswi dalam

menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif manajemen asfiksia bayi baru lahir.

3. Apakah isi dari Aplikasi Simulasi Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir ini sesuai dengan materi pembelajaran di POLTEKES TNI AU Ciumbuleuit ?

   Jawaban:

   Menurut Marjani Khairunnisa.SST.,M.Keb,bahwa kesesuaian aplikasi ini dengan pembelajaran yang berlangsung sebelumnya di POLTEKES TNI AU Ciumbuleuit dari segi materi sudah sesuai yang membedakan hanya cara penyampaian nya yang bersifat konvensional dan sekarang menggunakan media pembelajaran interaktif.

4. Apakah Aplikasi Simulasi Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir ini dapat membantu dari keterbatasan alat peraga ?

   Jawaban:

   Menurut Marjani Khairunnisa.SST.,M.Keb, bahwa aplikasi ini dapat membantu dari keterbatasan alat peraga yang selama ini terbatas.

5. Apakah adanya Aplikasi Simulasi Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir ini dapat membantu mahasiwi memenuhi kompetensi utama dari mata kuliah Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir?

   Jawaban:

   Menurut Marjani Khairunnisa.SST.,M.Keb bahwa aplikasi ini dapat membantu mahasiswi dalam memenuhi kompetensi mata kuliah manajemen asfiksia bayi baru lahir, dilihat dari semangat belajar mahasiswi dalam mata kuliah ini karena adanya alternative pembelajaran

lain dengan menggunakan aplikasi ini dari sebelumnya yang hanya bersifat konvensional.

6. Apakah Aplikasi Simulasi Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir ini dapat menjadi solusi dari ketidaknyamanan mahasiswi dengan keaadan ruangan lab sempit atau tidak memadai saat penyampain materi ?

   Jawaban:
   Menurut Marjani Khairunnisa.SST.,M.Keb bahwa dengan adanya aplikasi ini belajar mengajar bisa di tempatkan ruangan lab computer dengan kondisi ruangan yang lebih nyaman sehingga mahasiswi bisa lebih konsentrasi dan merasa nyaman dalam memahami materi saat pengajar menyampaikan materi.

4.2.3 Kesimpulan dari hasil implementasi dan pengujian

Setelah melakukan implementasi dan pengujian terhadap sistem yang telah dibangun berikut ini adalah kesimpulan yang didapat dari hasil kuesioner dan wawancara.

4.2.3.1 Kesimpulan dari hasil kuesioner

Kesimpulan dari hasil pengujian beta yang dilakukan dengan kuesioner pengamatan maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar yang dihasilkan dalam menggunakan aplikasi simulasi pembelajaran interaktif ini sudah memenuhi kriteria cara pembelajaran yang sesuai dan dapat dilaksanakan di POLTEKES TNI AU Ciumbuleuit. aplikasi ini dapat memudahkan mahasiswi dalam memahami materi pembelajaran serta membantu dari kekurangan alat peraga yang terbatas dan juga dapat membantu mahasiswi dalam masalah ketidaknyaman saat belajar serta dapat membantu mahasiswi mendapatkan hasil terbaik dari ujian praktikum resusitasi untuk bisa memenuhi kompentensi dari mata kuliah Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir.

4.2.3.2 Kesimpulan dari hasil wawancara

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan dosen/pengajar mata kuliah Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir, Marjani Khairunnisa.SST.,M.Keb dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini sangat bermanfaat bagi mahasiswi kebidanan POLTEKES TNI AU Ciumbuleuit. Selain memudahkan mahasiswi dalam memahami materi pembelajaran yang sulit di mengerti. Aplikasi Simulasi Pembelajaran Interaktif Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir ini juga memudahkan proses belajar mengajar dari kekurangan alat peraga serta menjadi solusi dari ketidaknyamanan saat belajar mengajar dari lab sempit sehingga proses belajar mengajar bisa ditempatkan di ruangan lab computer yang kondisi nya lebih nyaman dan juga dapat membantu mahasiswi memenuhi kompetensi utama dalam mata dkuliah manajemen asfiksia bayi baru lahir yang dinilai dari hasil ujian praktikum resusitasi bayi baru lahir.