BAB IV

PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

4.1 Implementasi

Tahap implementasi ini adalah tahap untuk menjelaskan semua modul kepada user agar user dapat merespon apa yang dilakukan oleh user sehingga dapat menjadi referensi bagi pembuat sistem untuk melakukan perbaikan.

4.1.1 Perangkat Lunak Pembangun

Perangkat lunak yang digunakan pada sistem komputer dalam membangun Website SIG identifikasi potensi wilayah *i*ni adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi *Windows XP Profesional SP 2*.
2. *Visual Basic 6.0* untuk penulisan kode program.
3. *Adobe Photoshop* untuk mengedit gambar yang akan disertakan pada perangkat lunak.
4. *Map Info Profesional 10*
5. *Arc View* 3.0
6. Mapobject

4.1.2 Registrasi Peta dan digitasi peta

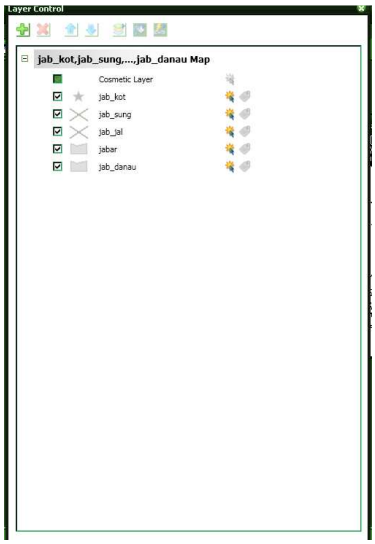
a. Registrasi

Registrasi bertujuan untuk mengkoreksi kesalahan geometrik yang masih dimiliki oleh data raster, sehingga agar data raster tersebut memiliki data yang lebih akurat agar bisa dipakai untuk pemrosesan lebih lanjut lagi. Selain itu juga registrasi peta bertujuan agar peta raster memiliki koordinat.

Dalam proses registrasi ini diperlukan empat titik yang menjadi batasan wilayah peta yang akan diregistrasi dimana wilayah bandung barat yaitu sebagai contoh padalarang terletak pada longitude 6° 50' 16" S dan longitude 107° 28' 22" E dari longitude dan latitude tersebut terlebih dahulu kita ubah kedalam satuan *decimal degree*, sehingga latitude menjadi -6.8377778 dan longitude 107.4727778

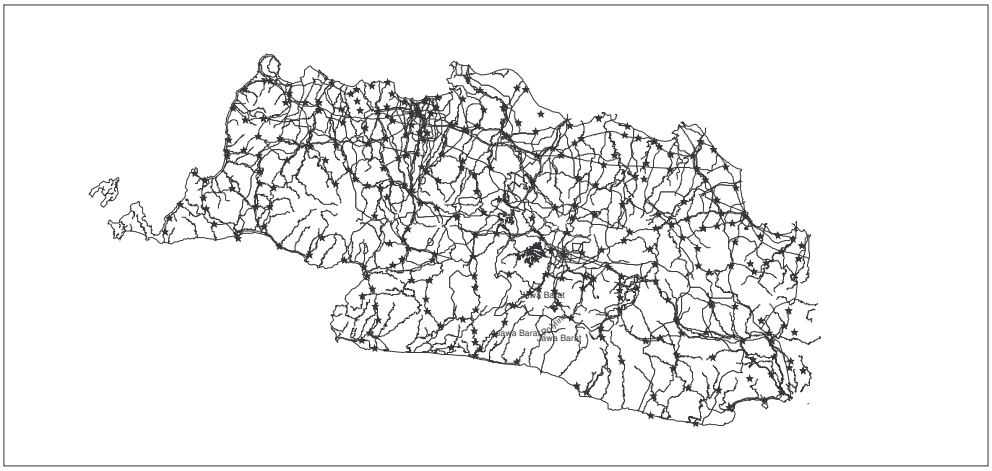
b. Digitasi Peta

Setelah peta diregistrasi maka selanjutnya adalah melakukan digitasi peta untuk membuat area peta yaitu area kecamatan dan objek-objek peta yang merupakan polygon kriteria-kriteria yang nantinya menentukan suatu kelayakan daerah.



Gambar 4.1 Aktifasi layer yang akan di digitasi.

Kotak *Layer Control* diatas adalah untuk mengaktifkan layer peta yang akan di digitasi. Karena pada awal digitasi hanya mempunyai *Cosmetic Layer* (raster yang sudah di registrasi) maka yang pertama di digitasi adalah area batas kabupaten dengan menggunakan polygon. Setelah itu di save lalu diberi jabar.tab



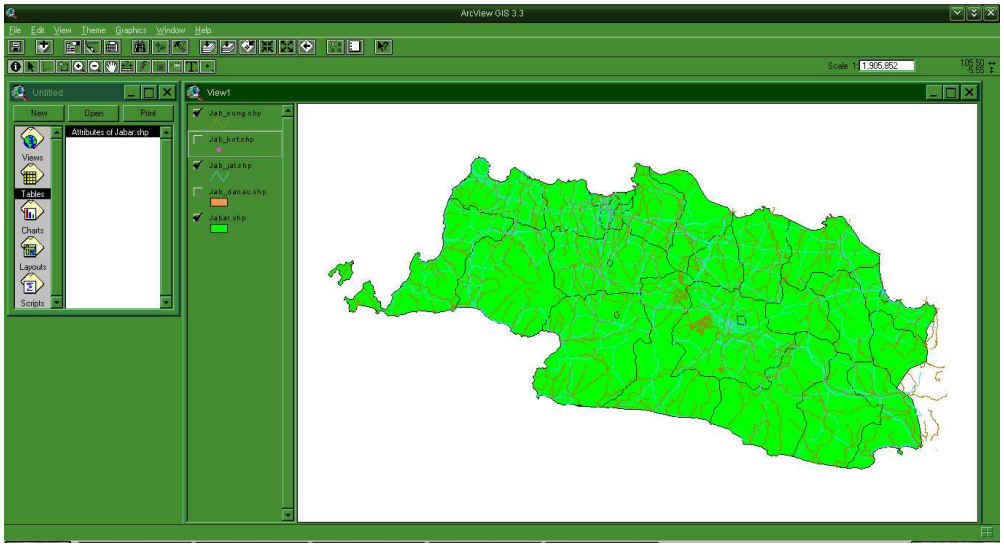
Gambar 4.2 Peta yang telah digitasi

Peta yang telah didigitasi akan terlihat apabila kita mengarakan kursor kita da mengklik di salah satu area yang ada di peta, mka info yang ditampilkan akan sesuai dengan data yang telah kita inputkan sebelumnya.

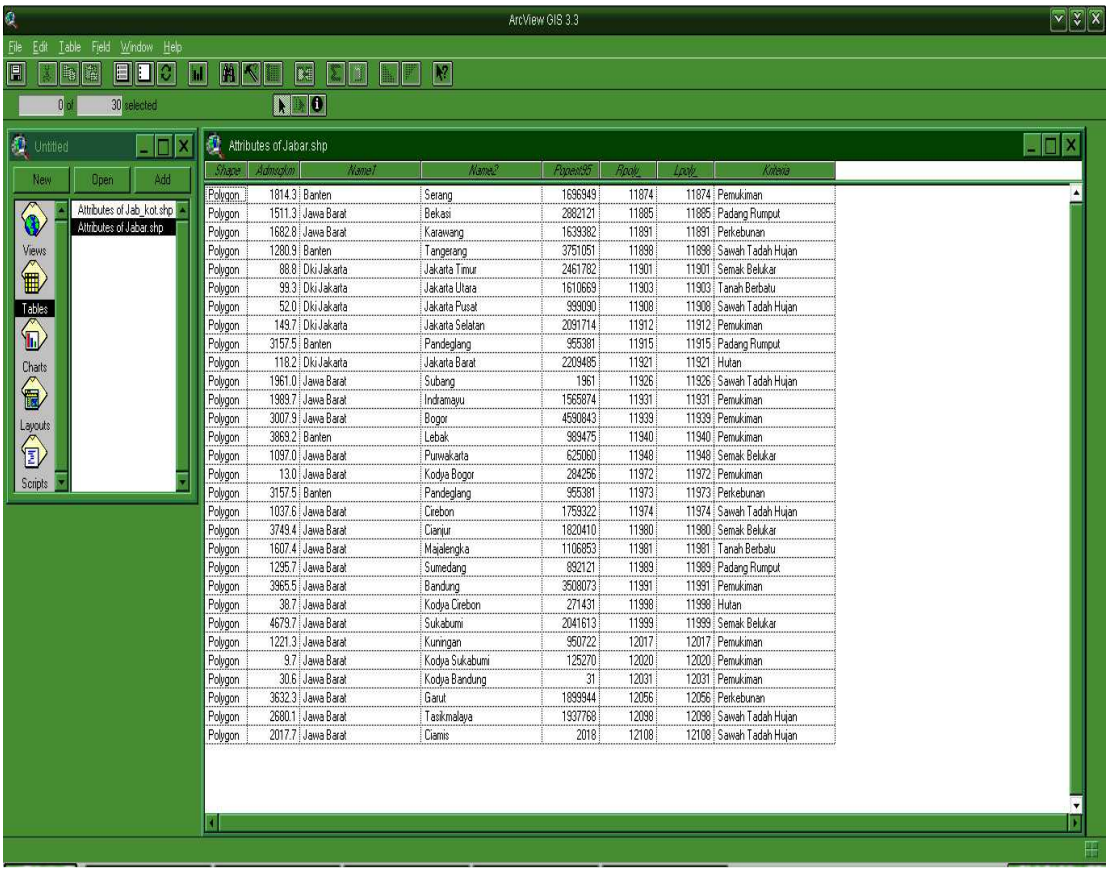


Gambar 4.3 Info yang ditampilkan oleh salah satu area peta

4.1.3 Peta dengan Map Object dan Arc View 3.0



Gambar 4.4 Peta yang ditarik dengan menggunakan Map Object 2.4



Shape	Admin2km	Name1	Name2	Popest95	Ppolr_	Lpolr_	Kriteria
Polygon	1814.3	Banten	Serang	1696949	11874	11874	Pemukiman
Polygon	1511.3	Jawa Barat	Bekasi	2882121	11885	11885	Padang Rumput
Polygon	1682.8	Jawa Barat	Karawang	1639382	11891	11891	Perkebunan
Polygon	1280.9	Banten	Tangerang	3751051	11898	11898	Sawah Tadah Hujan
Polygon	88.8	Dki Jakarta	Jakarta Timur	2461782	11901	11901	Semak Belukar
Polygon	99.3	Dki Jakarta	Jakarta Utara	1610669	11903	11903	Tanah Berbatu
Polygon	52.0	Dki Jakarta	Jakarta Pusat	999090	11908	11908	Sawah Tadah Hujan
Polygon	149.7	Dki Jakarta	Jakarta Selatan	2091714	11912	11912	Pemukiman
Polygon	3157.5	Banten	Pandeglang	955381	11915	11915	Padang Rumput
Polygon	118.2	Dki Jakarta	Jakarta Barat	2209485	11921	11921	Hutan
Polygon	1961.0	Jawa Barat	Subang	1961	11926	11926	Sawah Tadah Hujan
Polygon	1989.7	Jawa Barat	Indramayu	1565874	11931	11931	Pemukiman
Polygon	3007.9	Jawa Barat	Bogor	4590843	11939	11939	Pemukiman
Polygon	3869.2	Banten	Lebak	989475	11940	11940	Pemukiman
Polygon	1097.0	Jawa Barat	Purwakarta	625060	11948	11948	Semak Belukar
Polygon	13.0	Jawa Barat	Kodya Bogor	284256	11972	11972	Pemukiman
Polygon	3157.5	Banten	Pandeglang	955381	11973	11973	Perkebunan
Polygon	1037.6	Jawa Barat	Cirebon	1759322	11974	11974	Sawah Tadah Hujan
Polygon	3749.4	Jawa Barat	Cianjur	1820410	11980	11980	Semak Belukar
Polygon	1607.4	Jawa Barat	Majalengka	1106853	11981	11981	Tanah Berbatu
Polygon	1295.7	Jawa Barat	Sumedang	892121	11989	11989	Padang Rumput
Polygon	3965.5	Jawa Barat	Bandung	3508073	11991	11991	Pemukiman
Polygon	38.7	Jawa Barat	Kodya Cirebon	271431	11998	11998	Hutan
Polygon	4679.7	Jawa Barat	Sukabumi	2041613	11999	11999	Semak Belukar
Polygon	1221.3	Jawa Barat	Kuningan	950722	12017	12017	Pemukiman
Polygon	9.7	Jawa Barat	Kodya Sukabumi	125270	12020	12020	Pemukiman
Polygon	30.6	Jawa Barat	Kodya Bandung	31	12031	12031	Pemukiman
Polygon	3632.3	Jawa Barat	Garut	1899944	12056	12056	Perkebunan
Polygon	2680.1	Jawa Barat	Tasikmalaya	1937768	12098	12098	Sawah Tadah Hujan
Polygon	2017.7	Jawa Barat	Ciamis	2018	12108	12108	Sawah Tadah Hujan

Gambar 4.5 Database yang terdapat di dalam peta

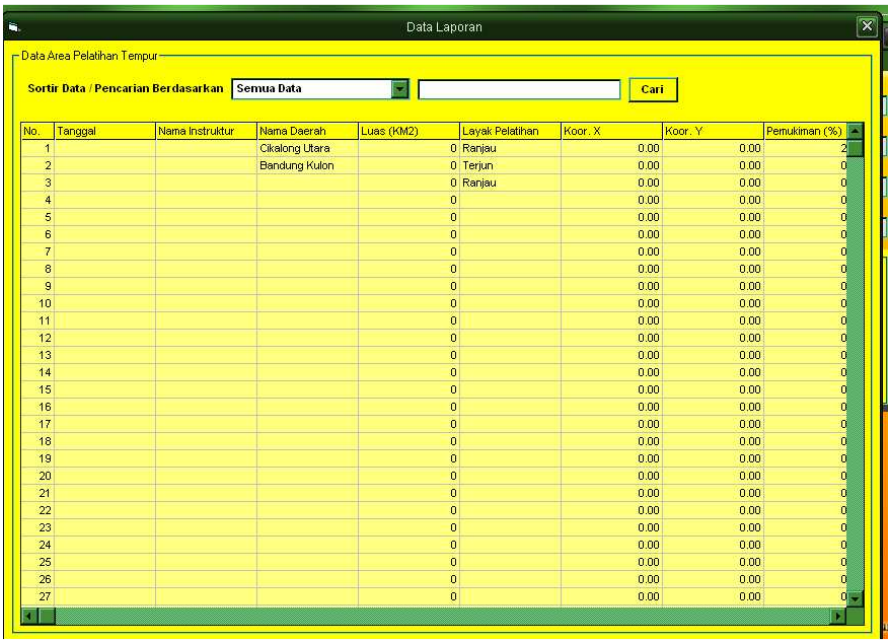
4.1.4 Antarmuka Aplikasi SIG

Ini adalah tampilan utama dari SIGmiliter. Pada halaman index ini terdapat



Gambar 4.6 form aplikasi utama

4.2 Implementasi Database



No.	Tanggal	Nama Instruktur	Nama Daerah	Luas (KM2)	Layak Pelatihan	Koor. X	Koor. Y	Pemukiman (%)
1			Cikalong Utara	0	Ranjau	0.00	0.00	2
2			Bandung Kulon	0	Terjun	0.00	0.00	0
3				0	Ranjau	0.00	0.00	0
4				0		0.00	0.00	0
5				0		0.00	0.00	0
6				0		0.00	0.00	0
7				0		0.00	0.00	0
8				0		0.00	0.00	0
9				0		0.00	0.00	0
10				0		0.00	0.00	0
11				0		0.00	0.00	0
12				0		0.00	0.00	0
13				0		0.00	0.00	0
14				0		0.00	0.00	0
15				0		0.00	0.00	0
16				0		0.00	0.00	0
17				0		0.00	0.00	0
18				0		0.00	0.00	0
19				0		0.00	0.00	0
20				0		0.00	0.00	0
21				0		0.00	0.00	0
22				0		0.00	0.00	0
23				0		0.00	0.00	0
24				0		0.00	0.00	0
25				0		0.00	0.00	0
26				0		0.00	0.00	0
27				0		0.00	0.00	0

Gambar 4.7 Database yang terdapat di dalam peta



Gambar 4.8 Database yang terdapat di dalam peta

4.3 Implementasi Antarmuka

Berikut ini akan dijelaskan tampilan antarmuka (*interface*) dari sistem informasi geografis militer sebagai navigasi darata pada pelaksanaan pelatihan tempur Skadron Pendidikan 204 Pangkalan Udara Sulaiman Bandung.

4.3.1 Implementasi Menu Utama

Pada form menu utama ini terdapat beberapa sub – sub menu pilihan, diantaranya terdapat pada tabel 4.1 berikut :

Tabel 4.1 Implementasi Menu Utama

Sub Menu	Deskripsi
Menu Log	Digunakan untuk Melakukan aktivitas yang berhubungan dengan log off, log in pada saat user akan menggunakan apilkasi uatama.
Fitur	Digunakan ketika admin akan melakukan manajerasasi

	terhadap data user.
Data	Digunakan Pada Saat User AKan Melakukan Kegiatan Terhadap SIstem Yang berhubungan dengan aplikasi, pelaporan dan tampil data pelatihan tempur.

4.3.2 Implementasi Menu Log

Pada form menu log ini terdapat beberapa sub – sub menu pilihan, diantaranya terdapat pada tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2 Implementasi Menu Master

Sub Menu	Deskripsi
Loog off	Digunakan pada saat user akan keluar dari aplikasi .
Keluar	Digunakan pada saat user akan keluar dari aplikasi . (shortcut)

4.3.3 Implementasi Menu Fitur

Pada form menu fitur ini terdapat beberapa sub – sub menu pilihan, diantaranya terdapat pada tabel 4.3 berikut :

Tabel 4.3 Implementasi Menu Sirkulasi

Sub Menu	Deskripsi
Manajemen User	Digunakan untuk melakukan pengolahan data user yang meliputi tambah, edit, hapus.

4.3.4 Implementasi Menu Data

Pada form menu daa ini terdapat beberapa sub – sub menu pilihan, diantaranya terdapat pada tabel 4.4 berikut :

Tabel 4.4 Implementasi Menu Laporan

Sub Menu	Deskripsi
Aplikasi	Digunakn untuk menggunakan aplikasi utama.
Laporan	Menampilkan laporan.
Tampil data pelatihan tempur	Digunkan untuk melihat data Pelatihan tempur.

4.4 Pengujian

Pengujian yang dilakukan yaitu pengujian secara fungsional *(alpha)* dan betha. Metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah pengujian *blackbox* yang berfokus pada persyaratan fungsional dari sistem yang dibangun.

4.4.1 Rencana Pengujian

Rencana pengujian adalah pengujian terhadap fungsi-fungsi yang ada di dalam sistem, apakah fungsi tersebut berfungsi sesuai yang diharapkan atau tidak. Berikut ini tabel rencana pengujian dari sistem yang dibangun :

Pengujian Sistem Informasi Geografis Militer Sebagai Navigasi Darat Pada Pelaksanaan Pelatihan Tempur di Skadron Pendidikan 204		
Item Uji	Detail Uji	Jenis Uji
Login	username	*Blackbox*
	Password	*Blackbox*
Tambah data non spasial	Luas Area	*Blackbox*
	Pemukiman	*Blackbox*
	Padang rumput	*Blackbox*
	Sawah tadah hujan	*Blackbox*
	Semak belukar	*Blackbox*
	Hutan	*Blackbox*
	Tanah berbatu	*Blackbox*
	Perkebunan	*Blackbox*
	Koordinat x	*Blackbox*
	Koordinat y	*Blackbox*
edit data non spasial	Luas Area	*Blackbox*
	Pemukiman	*Blackbox*
	Padang rumput	*Blackbox*
	Sawah tadah hujan	*Blackbox*
	Semak belukar	*Blackbox*
	Hutan	*Blackbox*
	Tanah berbatu	*Blackbox*
	Perkebunan	*Blackbox*
	Koordinat x	*Blackbox*
	Koordinat y	*Blackbox*
Hapus data non spasial	Luas Area	*Blackbox*
	Pemukiman	*Blackbox*
	Padang rumput	*Blackbox*
	Sawah tadah hujan	*Blackbox*
	Semak belukar	*Blackbox*
	Hutan	*Blackbox*
	Tanah berbatu	*Blackbox*
	Perkebunan	*Blackbox*
	Koordinat x	*Blackbox*
	Koordinat y	*Blackbox*
Tambah data simbol (nilai alternatif)	Ranjau terhadap serang	*Blackbox*
	Ranjau terhadap markas	*Blackbox*
	Ranjau terhadap serang	*Blackbox*
	Terjun terhadap markas	*Blackbox*
	Terjun terhadap serang	*Blackbox*
	Markas terhadap serang	*Blackbox*
Edit data simbol (nilai alternatif)	Ranjau terhadap serang	*Blackbox*

	Ranjau terhadap markas	*Blackbox*
	Ranjau terhadap serang	*Blackbox*
	Terjun terhadap markas	*Blackbox*
	Terjun terhadap serang	*Blackbox*
	Markas terhadap serang	*Blackbox*
Hapus nilai kriteria	Ranjau terhadap serang	*Blackbox*
	Ranjau terhadap markas	*Blackbox*
	Ranjau terhadap serang	*Blackbox*
	Terjun terhadap markas	*Blackbox*
	Terjun terhadap serang	*Blackbox*
	Markas terhadap serang	*Blackbox*
Input User	Kode pengguna	*Blackbox*
	Password	*Blackbox*
	Nama lengkap	*Blackbox*
	Bagian	*Blackbox*
Edit User	Kode pengguna	*Blackbox*
	Password	*Blackbox*
	Nama lengkap	*Blackbox*
	Bagian	*Blackbox*
Hapus User	Kode pengguna	*Blackbox*
	Password	*Blackbox*
	Nama lengkap	*Blackbox*
	Bagian	*Blackbox*

4.4.2 Kasus dan Hasil Pengujian Alpha

Dari rencana pengujian diatas, maka dapat dilakukan pengujian *Alpha* pada sistem sebagai berikut:

4.4.3 Pengujian Login Admin

Pengujian login terbagi atas dua bagian diantaranya verifikasi *username* dan verifikasi *password*.

Tabel 4.5 Pengujian Login

Kasus dan hasil uji (data normal)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username Password	Dapat terisi pada *textfield pada form login*	Dapat mengisi username dan password yang diharapkan	[X] diterima [ ] ditolak
Klik tombol login	Masuk ke dalam menu utama	Tombol login berfungsi untuk masuk kedalam aplikasi	[X] diterima [ ] ditolak
Kasus dan hasil uji (data salah)			
Username Password	Dapat melakukan proses login	Tidak dapat melakukan proses login	[X] diterima [ ] ditolak

Tabel 4.6 Pengujian tambah data user

Kasus dan hasil uji (data normal)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data user	Dapat terisi pada *textfield tambah data user*	Dapat menambah user baru	[X] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Data user tersimpan	Tombol simpan dapat berfungsi Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima [ ] ditolak
Kasus dan hasil uji (data salah)			
Data user	Dapat melakukan proses tambah data user	Tidak dapat melakukan proses simpan data user	[X] diterima [ ] ditolak

Tabel 4.7 Pengujian edit data user

Kasus dan hasil uji (data normal)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data user	Dapat terisi pada *textfield editdata user*	Dapat merubah data user	[X] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Data user tersimpan	Tombol simpan dapat berfungsi Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima [ ] ditolak
Kasus dan hasil uji (data salah)			
Data user	Dapat melakukan proses edit data user	Tidak dapat melakukan proses simpan data user	[X] diterima [ ] ditolak

Tabel 4.8 Pengujian Hapus data user

Kasus dan hasil uji (data normal)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data user	Dapat mengahapus pada *textfield hapus tdata user*	Dapat menghapus data user	[X] diterima [ ] ditolak
Klik tombol Hapus	Data user terhapus	Tombol simpan dapat berfungsi Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima [ ] ditolak
Kasus dan hasil uji (data salah)			
Data user	Dapat melakukan proses hapus data user	Tidak dapat melakukan proses hapus data user	[X] diterima [ ] ditolak

Tabel 4.9 Pengujian input data non spasial

Kasus dan hasil uji (data normal)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

Data non spasial	Dapat terisi pada *textfield input data non spasial*	Dapat mengisi nama *data non spasial* yang diharapkan	[X] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Data non spasial tersimpan	Tombol simpan dapat berfungsi Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima [ ] ditolak
Kasus dan hasil uji (data salah)			
Data non spasial	Dapat melakukan proses simpan data non spasial	Tidak dapat melakukan proses simpan data non spasial	[X] diterima [ ] ditolak

Tabel 4.10 Pengujian Hapus data non spasial

Kasus dan hasil uji (data normal)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data non spasial	Dapat menghapus pada *textfield input data non spasial*	Dapat menghapus nama *data non spasial* yang diharapkan	[X] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Data non spasial terhapus	Tombol simpan dapat berfungsi Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima [ ] ditolak
Kasus dan hasil uji (data salah)			
Data non spasial	Dapat melakukan proses simpan data non spasial	Tidak dapat melakukan proses simpan data non spasial	[X] diterima [ ] ditolak

Tabel 4.11 Pengujian Input AHP

Kasus dan hasil uji (data normal)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data simbol	Dapat Mengisi pada *textfield input data AHP*	Dapat mengisi nama *data AHP* yang diharapkan	[X] diterima [ ] ditolak

Klik tombol simpan	Data AHP tersimpan dan menghasilkan daerah layak pelatihan	Tombol simpan dapat berfungsi Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima [ ] ditolak
Kasus dan hasil uji (data salah)			
Data simbol	Dapat melakukan proses input nilai AHP	Tidak dapat melakukan proses simpan nilai AHP	[X] diterima [ ] ditolak

Tabel 4.12 Pengujian Edit AHP

Kasus dan hasil uji (data normal)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data simbol	Dapat Mengisi pada *textfield edit data AHP*	Dapat merubah nama *data AHP* yang diharapkan	[X] diterima [ ] ditolak
Klik tombol simpan	Data AHP tersimpan dan menghasilkan daerah layak pelatihan	Tombol simpan dapat berfungsi Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima [ ] ditolak
Kasus dan hasil uji (data salah)			
Data simbol	Dapat melakukan proses edit nilai AHP	Tidak dapat melakukan proses simpan nilai AHP	[X] diterima [ ] ditolak

4.4.4 Kesimpulan Pengujian Alpha

Berdasarkan hasil pengujian *Alpha* yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi sudah berjalan cukup maksimal, tetapi tidak menutup kemungkinan dapat terjadi kesalahan suatu saat, pada saat aplikasi digunakan, sehingga membutuhkan proses *maintenance* untuk lebih mengetahui kekurangan dari aplikasi.

4.5 Kasus dan Hasil Pengujian Beta

4.5.1 Statistik Pengujian Beta

Pengujian *beta* merupakan pengujian langsung kepada *user* untuk mencoba Sistem Informasi Geografis Berbasis Web Potensi Wilayah Kabupaten Garut ini dan mengisi kuesioner mengenai kepuasan *user*. Dari kuesioner tersebut akan dilakukan perhitungan untuk dapat mengambil kesimpulan terhadap penilaian dari aplikasi yang baru di buat. (Lembaran kuesioner dilampirkan).

Berdasarkan data hasil kuesioner, dapat dicari persentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus: Y = P/Q *100%

Keterangan :

P = Banyaknya jawaban responden tiap soal

Q = Jumlah responden

Y = Nilai Persentase

Hasil pengujian beta sebagai berikut :

A. Instruktur

1. Apakah dengan adanya peta digital pada aplikasi ini membantu mempercepat dalam mengambil keputusan yang nantinya akan dilakukan oleh komandan ?

a. Sangat tidak setuju (1)

b. Kurang setuju (2)

c. Cukup setuju (3)

d. Biasa-biasa saja (4)

e. Setuju (5)

f. Sangat setuju (6)

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5	6
Frekuensi Jawaban	0	1	5	1	2	0

Presentase Nilai

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5	6
Jumlah Responden	9	9	9	9	9	9
Jumlah Presentase	0%	10%	50%	10%	20%	0%

2. Apakah *SIG militer* ini sudah interaktif ?

a. Sangat tidak setuju (1)

b. Kurang setuju (2)

c. Cukup setuju (3)

d. Biasa-biasa saja (4)

e. Setuju (5)

f. Sangat setuju (6)

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5	6
Frekuensi Jawaban	0	0	2	1	4	1

Presentase Nilai

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5	6
Jumlah Responden	9	9	9	9	9	9
Jumlah Presentase	0%	0%	20%	10%	40%	10%

3. Apakah tampilan antar muka *SIG militer* ini sudah cukup bagus ?

a. Sangat tidak setuju (1)

b. Kurang setuju (2)

c. Cukup setuju (3)

d. Biasa-biasa saja (4)

e. Setuju (5)

f. Sangat setuju (6)

Kategori Jawaban	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Frekuensi Jawaban	0	0	3	5	1	0

Presentase Nilai

Kategori Jawaban	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Jumlah Responden	9	9	9	9	9	9
Jumlah Presentase	0%	0%	30%	50%	10%	0%

4. Apakah data-data dalam *SIG militer* ini sudah cukup memenuhi kebutuhan di skadron pendidikan 204 ?

a. Sangat tidak setuju (1)

b. Kurang setuju (2)

c. Cukup setuju (3)

d. Biasa-biasa saja (4)

e. Setuju (5)

f. Sangat setuju (6)

Kategori Jawaban	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Frekuensi Jawaban	0	0	2	1	6	0

Presentase Nilai

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5	6
Jumlah Responden	9	9	9	9	9	9
Jumlah Presentase	0%	0%	20%	10%	60%	0%

5. Apakah gambaran potensi yang disajikan dalam bentuk peta digital pada *SIG militer* sudah dapat dijadikan referensi dalam melakukan tindakan?

a. Sangat tidak setuju (1)

b. Kurang setuju (2)

c. Cukup setuju (3)

d. Biasa-biasa saja (4)

e. Setuju (5)

f. Sangat setuju (6)

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5	6
Frekuensi Jawaban	0	2	1	1	5	0

Presentase Nilai

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5	6
Jumlah Responden	0%	20%	10%	10%	50%	0%
Jumlah Presentase	0%	50%	30%	20%	0%	0%

6. Apakah keakuratan koordinat objek pada peta *SIG militer* sudah tepat ?

a. Sangat tidak setuju (1)

b. Kurang setuju (2)

c. Cukup setuju (3)

d. Biasa-biasa saja (4)

e. Setuju (5)

f. Sangat setuju (6)

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5	6
Frekuensi Jawaban	0	0	2	3	4	0

Presentase Nilai

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5	6
Jumlah Responden	9	9	9	9	9	9
Jumlah Presentase	0%	0%	20%	30%	40%	0%

7. Apakah *SIG militer* ini dapat dengan mudah digunakan oleh instruktur ?

a. Sangat tidak setuju (1)

b. Kurang setuju (2)

c. Cukup setuju (3)

d. Biasa-biasa saja (4)

e. Setuju (5)

f. Sangat setuju (6)

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5	6
Frekuensi Jawaban	0	1	2	4	1	1

Presentase Nilai

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5	6
Jumlah Responden	9	9	9	9	9	9
Jumlah Presentase	0%	10%	20%	40%	10%	10%

8. Apakah informasi yang disampaikan *SIG militer* sudah sesuai ?

a. Sangat tidak setuju (1)

b. Kurang setuju (2)

c. Cukup setuju (3)

d. Biasa-biasa saja (4)

e. Setuju (5)

f. Sangat setuju (6)

Kategori Jawaban	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Frekuensi Jawaban	0	1	3	2	3	0

Presentase Nilai

Kategori Jawaban	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Jumlah Responden	9	9	9	9	9	9
Jumlah Presentase	0%	10%	30%	20%	30%	0%

9. Apakah dalam dalam proses input nilai kriteria AHP pada *SIG militer* ini mudah ?

a. Sangat tidak setuju (1)

b. Kurang setuju (2)

c. Cukup setuju (3)

d. Biasa-biasa saja (4)

e. Setuju (5)

f. Sangat setuju (6)

Kategori Jawaban	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**

Frekuensi Jawaban	0	2	4	3	0	0

Presentase Nilai

Kategori Jawaban	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Jumlah Responden	9	9	9	9	9	9
Jumlah Presentase	0%	20%	40%	30%	0%	0%

10. Apakah objek spasial dan non spasial pendukung pada SIG militer ini sudah dapat digunakan dengan mudah ?

a. Sangat tidak setuju (1)

b. Kurang setuju (2)

c. Cukup setuju (3)

d. Biasa-biasa saja (4)

e. Setuju (5)

f. Sangat setuju (6)

Kategori Jawaban	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Frekuensi Jawaban	0	0	2	2	5	0

Presentase Nilai

Kategori Jawaban	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Jumlah Responden	9	9	9	9	9	9
Jumlah Presentase	0%	0%	20%	20%	50%	0%

B. Admin

1. Apakah *SIG Potensi wilayah* ini sudah *user friendly*?

a. Sangat tidak setuju

b. Kurang setuju

c. Cukup setuju

d. Biasa-biasa saja

e. Setuju

f. Sangat setuju

Kategori Jawaban	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Frekuensi Jawaban	0	0	0	0	1	0

Presentase Nilai

Kategori Jawaban	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Jumlah Responden	1	1	1	1	1	1
Jumlah Presentase	0%	0%	0%	0%	100%	0%

2. Apakah dalam dalam mengelola data user pada *SIG militer* ini mudah ?

a. Sangat tidak setuju

b. Kurang setuju

c. Cukup setuju

d. Biasa-biasa saja

e. Setuju

f. Sangat setuju

Kategori Jawaban	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**

Frekuensi Jawaban	0	0	0	0	1	0

Presentase Nilai

Kategori Jawaban	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Jumlah Responden	1	1	1	1	1	1
Jumlah Presentase	0%	0%	0%	0%	100%	0%

3. Apakah objek spasial dan non spasial pendukung pada *SIG militer* ini sudah lengkap?

a. Sangat tidak setuju

b. Kurang setuju

c. Cukup setuju

d. Biasa-biasa saja

e. Setuju

f. Sangat setuju

Kategori Jawaban	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Frekuensi Jawaban	0	0	0	1	0	0

Presentase Nilai

Kategori Jawaban	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Jumlah Responden	1	1	1	1	1	1
Jumlah Presentase	0%	0%	0%	100%	0%	0%

4.5.5 Kesimpulan Hasil Pengujian Beta

Dari pengujian beta yang telah dilakukan yaitu dengan pengujian pilihan kategori jawaban dari kuesioner yang telah dibagikan di lapangan, didapat kesimpulan bahwa program ini tampilannya menarik, mudah digunakan, memberikan informasi, mudah dipelajari, bermanfaat dan cukup akurat.