BAB 4

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Implementasi sistem merupakan tahap penerjemahan kebutuhan pembangunan aplikasi ke dalam representasi perangkat lunak sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan. Setelah implementasi maka dilakukan pengujian sistem yang baru dimana akan dilihat kekurangan-kekurangan pada aplikasi yang baru untuk selanjutnya diadakan pengembangan sistem

4.1 Implementasi

Tujuan implementasi sistem adalah untuk menjelaskan tentang manual modul kepada semua pengguna yang akan menggunakan sistem. Sehingga pengguna dapat merespon apa yang ditampilkan dalam sistem dan memberikan masukan kepada pembuat sistem untuk dilakukan perbaikan agar sistem menjadi lebih baik.

4.1.1 Perangkat Lunak Pembangunan

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan sistem aplikasi perpustakaan cerita rakyat adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi *Windows 7 Ultimate 64bit*
2. XAMPP 1.7.2, untuk local internet dan penyimpanan database.
3. PHP Eclipse, untuk penulisan kode program PHP.

4. Eclipse Indigo, untuk penulisan kode program java android.
5. www.dapurhosting.com, sebagai web hosting aplikasi *backend* aplikasi perpustakaan cerita rakyat.
6. Mozilla Firefox dan Google Chrome, sebagai *browser*.

4.1.2 Perangkat Keras Pembangunan

Kebutuhan minimum perangkat keras yang diperlukan untuk mengimplementasikan program aplikasi yang dibangun adalah sebuah komputer PC atau notebook. Semakin tinggi spesifikasi perangkat keras yang membangun komputer yang digunakan, maka semakin baik aplikasi tersebut dapat diproses. Kebutuhan minimum spesifikasi perangkat keras pembangun, antara lain :

Tabel 4.1 Perangkat Keras Pembangunan

No	Perangakat keras	Spesifikasi perangkat keras Pembangun (Komputer)	Spesifikasi perangkat keras Pengguna (Mobile)
1	Prosesor	Prosesor 1,6 GHz	600 MHz
2	Resolusi layar	1024 x 800 pixel	320 x 480 pixel
3	Memori	1 Gb	128 MB RAM; 256 MB Flash External
4	Harddisk	250 Gb	-
	VGA :	32MB	
5	Monitor/LCD	-	-

6	Keyboard dan Mouse	-	-

4.1.3 Kebutuhan Web Hosting

Kebutuhan web hosting dalam penelitian ini digunakan untuk keperluan aplikasi *backend* yaitu web administrator dan web *service*, oleh karena itu agar sistem dapat berjalan maka sumber data perlu ditempatkan pada web hosting. Spesifikasi web hosting dan nama domain yang digunakan adalah http://perpustakaanceritarakyat.com/

Tabel 4.2 Spesifikasi Web Hosting

Disk Space	250 GB
Bandwidth	*Unlimited*
Development Feature	1 *Web control panel* (cpanel) 2 PHP 5.x 3 MySQL 3.x 4 CGI dan SSI 5 *View error log* 6 POP3 & SMTP account 7 *Webmail Access* 8 SPAM Filter 9 *Domain Control Panel*

4.1.4 Implementasi Basis Data (*database*)

Implementasi basis data diambil berdasarkan perancangan basis data yang dibuat sebelumnya. Secara fisik, implementasi basis data diimplementasikan menggunakan perangkat lunak MySQL Server 5.6, tabel-

tabel berikut menggambarkan struktur tabel yang di implementasikan pada basis data.

1. Tabel *User*

```
DROP TABLE IF EXISTS user;
CREATE TABLE user(
username VARCHAR(255) NOT NULL,
password VARCHAR(255) NOT NULL,
PRIMARY KEY(username))engine=innodb;
```

2. Tabel Kategori

```
DROP TABLE IF EXISTS kategori;
CREATE TABLE kategori(
id_kategori VARCHAR(50) NOT NULL,
nama_kategori VARCHAR(255) NOT NULL,
image_kategori VARCHAR(255) NOT NULL,
username VARCHAR(255) NOT NULL,
PRIMARY KEY(id_kategori),
KEY FK_user(username),
CONSTRAINT FK_user FOREIGN KEY (username)
REFERENCES user(username) ON DELETE NO
ACTION ON
UPDATE NO ACTION
)engine=innoDB;
```

3. Tabel Cerita

```
DROP TABLE IF EXISTS cerita;
CREATE TABLE cerita(
id_cerita VARCHAR(50) NOT NULL,
id_kategori VARCHAR(50) NOT NULL,
nama_cerita VARCHAR(255) NOT NULL,
image_cerita VARCHAR(255) NOT NULL,
upload_file VARCHAR(50) NOT NULL,
username VARCHAR(255) NOT NULL,
PRIMARY KEY(id_cerita),
KEY FK_user(username),
CONSTRAINT FK_kategori FOREIGN KEY (id_kategori)
REFERENCES kategori(id_kategori) ON DELETE NO
ACTION ON UPDATE NO ACTION,
CONSTRAINT FK_user FOREIGN KEY (username)
REFERENCES user(username) ON DELETE NO ACTION ON
UPDATE NO ACTION
)engine=innoDB;
```

4.1.5 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap halaman yang dibuat baik aplikasi *frontend* yang dibangun di perangkat mobile maupun aplikasi *backend* yang dibangun menggunakan web. Berikut ini beberapa tampilan antarmuka yang telah diimplementasikan.

4.1.5.1 Antarmuka Aplikasi *Frontend*

Antarmuka aplikasi *frontend* terdiri dari beberapa halaman utama, yaitu halaman menu utama, halaman kategori, halaman cerita, dan halaman tentang aplikasi.

1 Halaman menu utama

Antarmuka halaman menu utama adalah tampilan utama aplikasi *frontend* yang digunakan pada perangkat *mobile*, antarmuka halaman menu utama adalah antarmuka yang pertama tampil saat pengguna mengaktifkan atau menjalankan aplikasi, pada antarmuka ini terdapat 3 menu utama aplikasi perpustakaan cerita rakyat yaitu menu kategori, tentang dan exit yang dapat diakses oleh pengguna. Implementasi menu utama dapat digambarkan seperti gambar 4.1 :



Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama

2 Halaman Kategori

Antarmuka halaman kategori adalah halaman antarmuka dimana menampilkan daftar kategori aplikasi perpustakaan cerita rakyat, pada antarmuka ini terdapat 3 kategori aplikasi perpustakaan cerita rakyat yaitu kategori kisah, legenda dan asal mula yang dapat diakses oleh pengguna. Implementasi antarmuka kategori dapat digambarkan seperti gambar 4.2:

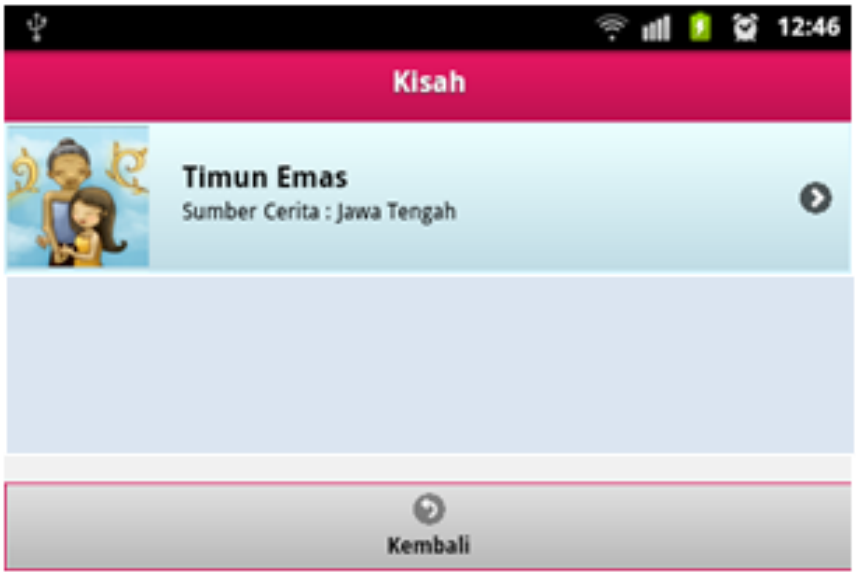


Gambar 4.2 Tampilan Kategori

3 Halaman Cerita

Antarmuka halaman cerita adalah halaman antarmuka dimana menampilkan daftar cerita berdasarkan kategori perpustakaan cerita rakyat, pada antarmuka ini terdapat 2 cerita untuk setiap kategori yang dipilih.

Implementasi antarmuka cerita dapat digambarkan seperti gambar 4.3 :



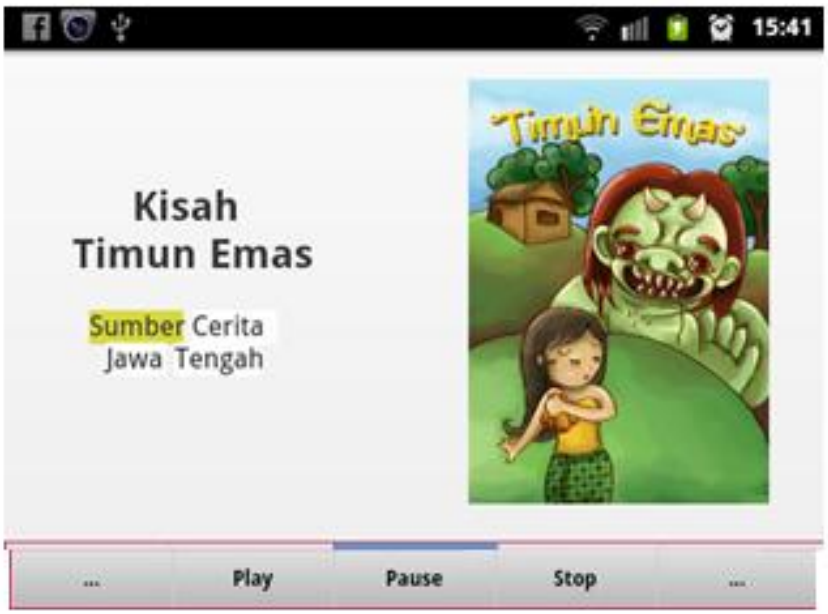
Gambar 4.3 Tampilan Pilihan Cerita

Gambar 4.4 merupakan tampilan awal cerita, di halaman ini user dapat memilih cerita untuk di bacakan atau dibaca sendiri.



Gambar 4.4 Tampilan Awal Cerita

Gambar 4.5 merupakan tampilan cerita setelah user memilih cerita untuk dibacakan, dihalaman ini akan muncul animasi teks, narasi dan ada tombol play, pause dan stop.



Gambar 4.5 Tampilan Cerita dibacakan

4 Halaman Tentang

Antarmuka halaman tentang adalah halaman informasi seperti pembuat aplikasi dan informasi tentang aplikasi perpustakaan cerita rakyat.

Implementasi antarmuka Tentang dapat digambarkan seperti gambar 4.6 :



Gambar 4.6 Halaman Tentang Pembuat Aplikasi

Gambar 4.7 merupakan tampilan halaman tentang cara penggunaan aplikasi pilih kategori.



Gambra 4.7 Halaman tentang penggunaan aplikasi pilih kategori

Gambar 4.8 merupakan tampilan halaman tentang cara penggunaan aplikasi cerita.



Gambar 4.8 Tampilan Tentang penggunaan aplikasi cerita

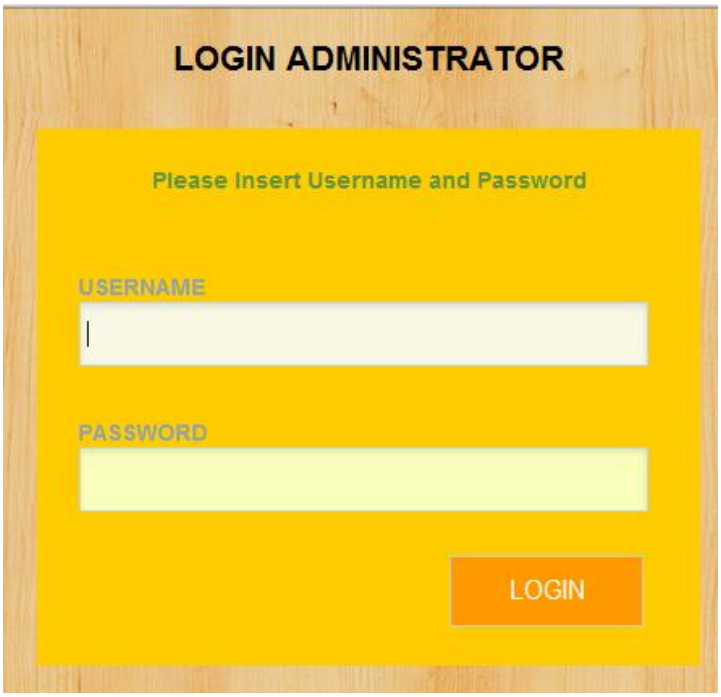
4.1.5.2 Antarmuka Aplikasi *Backend*

Antarmuka aplikasi *backend* terdiri dari beberapa halaman utama yaitu, halaman menu login, halaman utama, halaman pengolahan kategori, halaman pengolahan cerita, dan halaman pengolahan data user.

1 Halaman Login

Antarmuka halaman login adalah halaman antarmuka yang pertama kali yang muncul ketika admin mengakses halaman webadmin aplikasi Perpustakaan Cerita Rakyat.

Implementasi antarmuka halaman login digambarkan seperti gambar 4.9 :



Gambar 4.9 Tampilan *Login*

2 Halaman Utama

Antamuka halaman *homepage* adalah halaman antarmuka yang muncul ketika admin berhasil login.

Implementasi antarmuka halaman *homepage* digambarkan seperti gambar 4.10 :

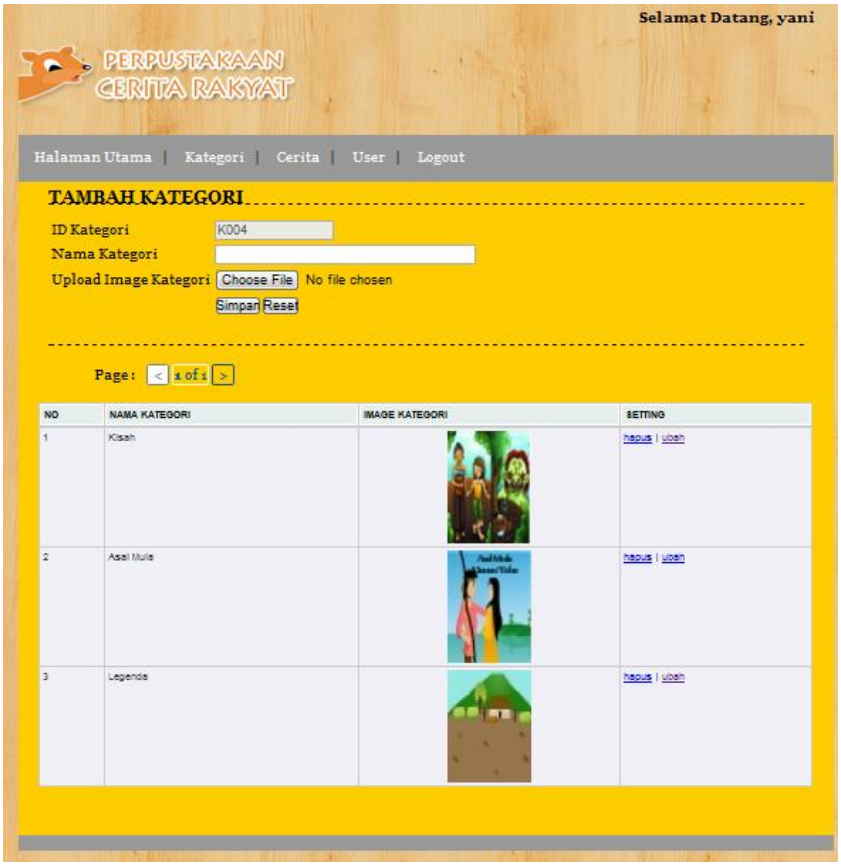


Gambar 4.10 Tampilan Halaman Utama

3 Halaman Kategori

Antarmuka halaman kategori adalah halaman antarmuka untuk fungsionalitas pengolahan data kategori, admin dapat melakukan *update* data kategori dengan aksi seperti, tambah, edit, dan hapus.

Implementasi antarmuka halaman kategori digambarkan seperti gambar 4.11 :

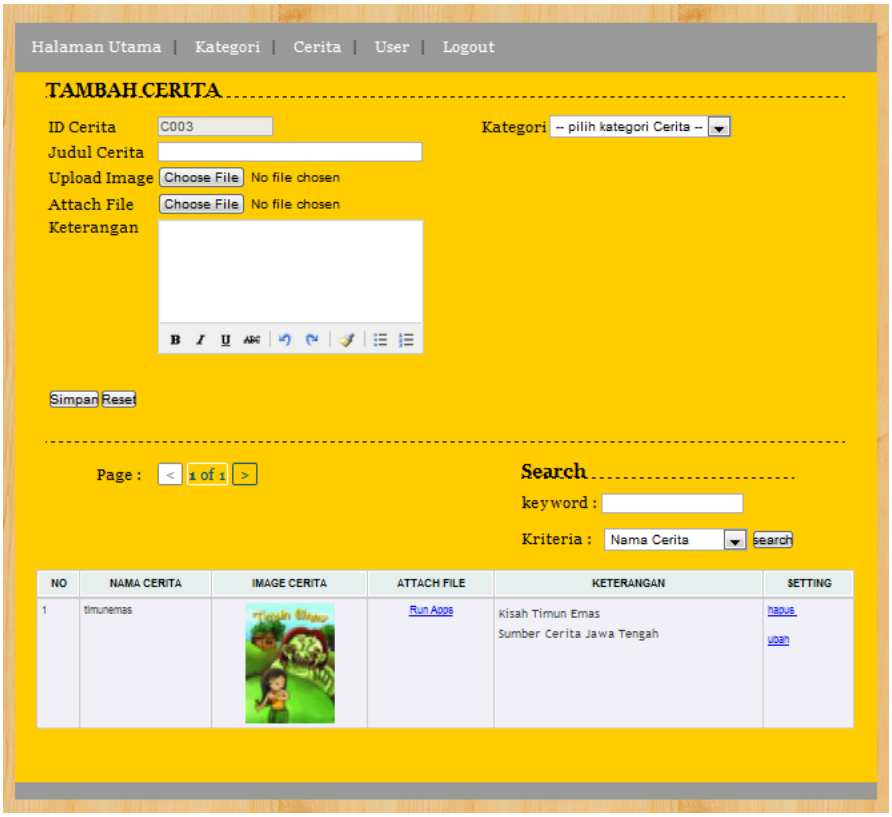


Gambar 4.11 Tampilan Kategori

4 Halaman Cerita

Antarmuka halaman cerita adalah halaman antarmuka untuk fungsionalitas pengolahan data kategori, admin dapat melakukan *update* data cerita dengan aksi seperti, tambah, edit, dan hapus.

Implementasi antarmuka halaman cerita digambarkan seperti gambar 4.12 :

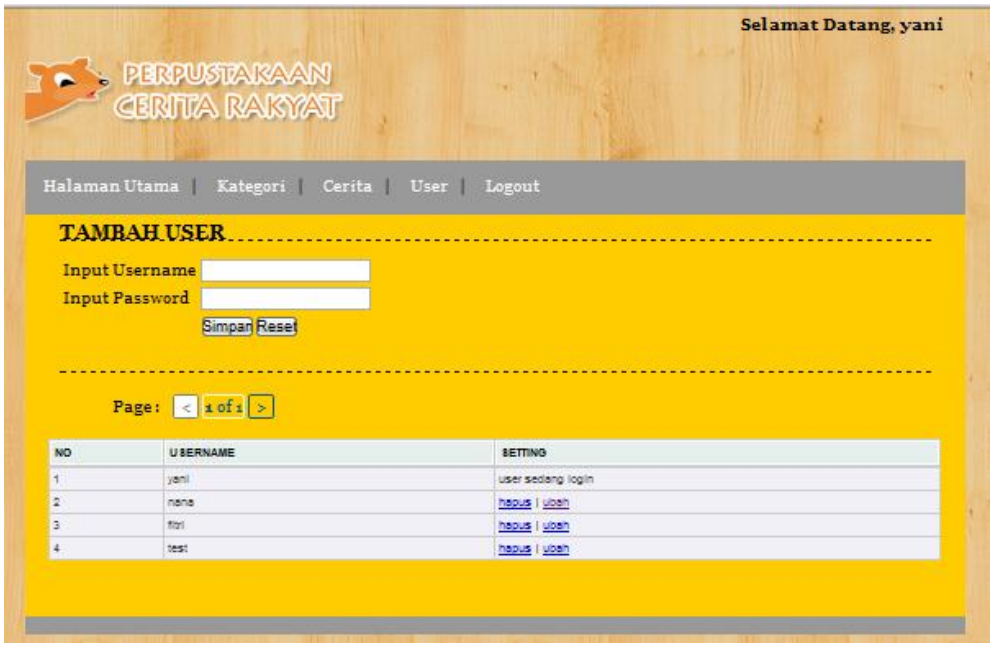


Gambar 4.12 Tampilan Cerita

5 Halaman User

Antarmuka halaman user adalah halaman antarmuka untuk fungsionalitas pengolahan data admin, admin dapat melakukan *update* data user dengan aksi seperti, tambah, edit, dan hapus.

Implementasi antarmuka halaman cerita digambarkan seperti gambar 4.13 :



Gambar 4.13 Tampilan User

4.2 Pengujian

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

4.2.1 Rencana Pengujian Aplikasi *Frontend* dan *Backend*

Rencana pengujian adalah pengujian terhadap fungsionalitas yang terdapat dalam sistem, apakah fungsionalitas tersebut sesuai yang diharapkan atau tidak. Berikut adalah tabel rencana pengujian dari sistem yang dibangun.

Tabel 4.3 Rencana Pengujian Aplikasi *Frontend* dan *Backend*

Pengujian Aplikasi *Frontend*		
Item Uji	**Detail Uji**	**Jenis Uji**
Tampilan Utama	Menampilkan halaman utama aplikasi perpustakaan cerita rakyat.	*Blackbox*
Tampil Kategori	Menampilkan keseluruhan kategori yang terdapat pada aplikasi perpustakaan cerita rakyat.	*Blackbox*
Tampil Cerita	Menampilkan keseluruhan cerita berdasarkan kategori yang dipilih.	*Blackbox*
Tampil Tentang	Menampilkan informasi pembuat aplikasi dan informasi tentang aplikasi perpustakaan cerita rakyat.	*Blackbox*
Pengujian Aplikasi *Backend*		
Item Uji	**Detail Uji**	**Jenis Uji**
Login Admin	Username	*Blackbox*
	Password	*Blackbox*
Tambah Kategori	Nama Kategori	*Blackbox*
	Gambar (ikon) Kategori	*Blackbox*
Ubah Kategori	Nama Kategori	*Blackbox*
	Gambar (ikon) Kategori	*Blackbox*
Hapus Kategori	Hapus	*Blackbox*
Tambah Cerita	Nama cerita	*Blackbox*
	Gambar (ikon) Cerita	*Blackbox*
	Kategori Cerita	*Blackbox*

	Upload File	*Blackbox*
Ubah Cerita	Nama cerita	*Blackbox*
	Kategori Cerita	*Blackbox*
	Gambar (ikon) Cerita	*Blackbox*
	Upload File	*Blackbox*
Hapus Cerita	Hapus	*Blackbox*

4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian *Alpha*

Berdasarkan rencana pengujian, maka dapat dilakukan pengujian *alpha* pada aplikasi Perpustakaan cerita rakyat sebagai berikut :

4.2.2.1 Pengujian Pilih Menu

Pengujian pilih kategori merupalan pengujian fungsionalitas untuk memilih kategori fasilitas umum yang tersedia.

Tabel 4.4 Tabel Pengujian Pilih Kategori

Kasus dan hasil uji (data normal)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data Kategroi Memulai aplikasi Perpustakaan Cerita Rakyat	Menampilkan menu aplikasi yang terdaftar	Semua data menu yang terdaftar ditampilkan	[√] diterima [ ] ditolak

4.2.2.2 Pengujian Pilih Kategori

Pengujian pilih kategori merupalan pengujian fungsionalitas untuk memilih kategori fasilitas umum yang tersedia.

Tabel 4.5 Tabel Pengujian Pilih Kategori

Kasus dan hasil uji (data normal)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data Menu Kategori	Menampilkan semua data kategori yang telah terdaftar.	Semua data kategori yang terdaftar ditampilkan	[√] diterima [ ] ditolak

4.2.2.3 Pengujian Pilih Cerita

Pengujian pilih Cerita merupalan pengujian fungsionalitas untuk memilih kategori fasilitas umum yang tersedia.

Tabel 4.6 Tabel Pengujian Pilih Cerita

Kasus dan hasil uji (data normal)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data Menu Cerita	Menampilkan semua data cerita yang telah terdaftar.	Semua data cerita yang terdaftar berdasarkan kategori ditampilkan	[√] diterima [ ] ditolak

4.2.2.4 Pengujian *Login* Admin

Pengujian login admin merupakan fungsionalitas untuk menentukan atau membatasi hak akses pada pengolahan data aplikasi, dimana terdapat dua bagian verifikasi yaitu *username* dan *password*.

Tabel 4.7 Tabel Pengujian Login Admin

Kasus dan hasil uji (data normal)			
Data Masukan	**Yang DIharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : yani *Password* : yani	Dapat diinputkan pada *textfield username* dan *textfield password*	Dapat mengisi *username* dan *password* sesuai dengan yang diharapkan	[√] diterima [ ] ditolak
Kasus dan hasil uji (data salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data *username* dan *password* tidak terdaftar	Tidak dapat login dan menampilkan pesan gagal login	User tidak dapat dapat login	[√] diterima [ ] ditolak

4.2.2.5 Pengujian Tambah Kategori

Pengujian tambah kategori merupakan fungsionalitas untuk menambah data kategori.

Tabel 4.8 Tabel Pengujian Tambah Kategori

Kasus dan hasil uji (data normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Input data, nama kategori : “Kisah” gambar kategori : “kisah.jpg”	Input data dapat dilakukan pada semua field sesuai data masukan	Dapat mengisi semua field dengan data yang diinputkan, sekaligus menambah data kategori	[√] diterima [ ] ditolak

4.2.2.6 Pengujian Ubah Kategori

Pengujian ubah kategori merupakan fungsionalitas untuk mengubah data kategori dengan mengganti data kategori yang ada dengan data kategori yang baru.

Tabel 4.9 Tabel Pengujian Ubah Kategori

Kasus dan Hasil Uji (data ormal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data kategori baru Nama Kategori : "Legenda" Upload Gambar kategori : "legenda.png"	Data kategori yang baru dapat terisi pada semua field	Dapat mengisi semua field dengan data yang diharapkan	[√] diterima [ ] ditolak

4.2.2.7 Pengujian Hapus Kategori

Pengujian hapus kategori merupakan pengujian fungsionalitas untuk menghapus satu baris data.

Tabel 4.10 Tabel Pengujian Hapus Kategori

Kasus dan Hasil Uji (data normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih tombol hapus pada kolom *setting*	Menampilkan pesan konfirmasi sebelum menghapus data.	Fungsi berjalan sesuai dengan yang diharapkan	[√] diterima [ ] ditolak

4.2.2.8 Pengujian Tambah Cerita

Pengujian tambah cerita merupakan fungsionalitas untuk menambah data cerita.

Tabel 4.11 Tabel Pengujian Tambah Cerita

Kasus dan hasil uji (data normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Input data, nama cerita : "Timun Emas" Upload image : "TCover.jpg" Upload file : "" Pilih Kategori : "Kisah"	Input data dapat dilakukan pada semua field sesuai data masukan	Dapat mengisi semua field dengan data yang diinputkan, sekaligus menambah data cerita	[√] diterima [ ] ditolak

4.2.2.9 Pengujian Ubah Cerita

Pengujian ubah cerita merupakan fungsionalitas untuk mengubah data cerita dengan mengganti data cerita yang ada dengan data cerita yang baru.

Tabel 4.12 Tabel Pengujian Ubah Cerita

Kasus dan Hasil Uji (data ormal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Input data, nama cerita : "Kancil dan Siput" Pilih Kategori : "Kisah"	Data cerita yang baru dapat terisi pada semua field	Dapat mengisi semua field dengan data yang diharapkan	[√] diterima [ ] ditolak

Upload image : “SCover.jpg” Upload file : “”			

4.2.2.10 Pengujian Hapus Cerita

Pengujian hapus cerita merupakan pengujian fungsionalitas untuk menghapus satu baris data.

Tabel 4.13 Tabel Pengujian Hapus Cerita

Kasus dan Hasil Uji (data normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Hapus data cerita pada kolom *setting*	Menampilkan pesan konfirmasi sebelum menghapus data.	Fungsi berjalan sesuai dengan yang diharapkan	[√] diterima [ ] ditolak

4.2.2.11 Pengujian Tambah User

Pengujian tambah user merupakan fungsionalitas untuk menambah data user sebagai Admin.

Tabel 4.14 Tabel Pengujian Tambah User

Kasus dan hasil uji (data normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Input data, Input username : “Admin”	Input data dapat dilakukan pada semua field sesuai	Dapat mengisi semua field dengan data yang	[√] diterima [ ] ditolak

Input Password : "Admin"	data masukan	diinputkan, sekaligus menambah data user	

4.2.2.12 Pengujian Ubah User

Pengujian ubah user merupakan fungsionalitas untuk mengubah data user dengan mengganti data user yang ada dengan data user yang baru.

Tabel 4.15 Tabel Pengujian Ubah User

Kasus dan Hasil Uji (data ormal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Input data, Input password Lama : "Admin" Input Password Baru : "Admin1"	Data user yang baru dapat terisi pada semua field	Dapat mengisi semua field dengan data yang diharapkan	[√] diterima [ ] ditolak

4.2.2.13 Pengujian Hapus User

Pengujian hapus user merupakan pengujian fungsionalitas untuk menghapus satu baris data.

Tabel 4.16 Tabel Pengujian Hapus User

Kasus dan Hasil Uji (data normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Hapus data user pada kolom *setting*	Menampilkan pesan konfirmasi sebelum	Fungsi berjalan sesuai dengan yang diharapkan	[√] diterima [ ] ditolak

	menghapus data.		

4.2.3 Kesimpulan Hasil Uji *Alpha*

Berdasarkan hasil pengujian alpha yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi yang dibangun sudah berjalan sesuai dengan perancangan awal dan berjalan cukup maksimal, tetapi tidak menutup kemungkinan dapat terjadi kesalahan, pada saat aplikasi digunakan, baik itu kesalahan pada perangkat yang digunakan, kesalahan pengguna, maupun kesalahan-kesalahan lainnya. Sehingga membutuhkan proses perawatan dan pengecekan (*maintenance*) untuk menjaga agar aplikasi tetap berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

4.2.4 Kasus dan Hasil Pengujian *Betha*

Pengujian betha merupakan pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kualitas sistem pada aplikasi yang dibangun, apakah sudah memenuhi harapan atau belum. Untuk itu dalam pengujian betha dilakukan penelitian terhadap responden atau pengguna sistem dengan melakukan pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitaf.

Pengujian *betha* dilakukan pada aplikasi *frontend* dan *backend*. Pengujian pada aplikasi *backend* dilakukan dengan melakukan *interview* terhadap seseorang yang ditunjuk sebagai admin, sedangkan pengujian

aplikasi *frontend* menggunakan kuesioner yang diberikan kepada 10 orang pengguna aplikasi *frontend*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden yang dilakukan dengan melakukan *interview* terhadap seseorang yang ditunjuk sebagai admin, aplikasi *backend* (web admin) telah sesuai harapan baik secara fungsionalitasnya maupun tampilan aplikasi secara keseluruhan.

Kuesioner untuk pengguna aplikasi *frontend* (dengan 10 orang responden) terdiri dari 5 pertanyaan dan menggunakan skala jawaban 1 sampai 6, skala jawaban yang diajukan terhadap responden yang ditunjuk sebagai admin, sedangkan hasilnya dilampirkan.

1. Menurut Anda, apakah tampilan antarmuka aplikasi Perpustakaan Cerita Rakyat ini menarik?
2. Menurut Anda, apakah aplikasi Perpustakaan Cerita Rakyat bermanfaat bagi anda?
3. Menurut Anda, apakah aplikasi Perpustakaan Cerita Rakyat mudah untuk dioperasikan atau digunakan?
4. Menurut Anda, apakah aplikasi Perpustakaan Cerita Rakyat dapat mencapai tujuannya, sebagai aplikasi edukasi untuk anak-anak?
5. Menurut Anda, apakah cerita rakyat yang terdapat pada aplikasi Perpustakaan Cerita Rakyat ini untuk jangka panjang dapat menyaingi

cerita-cerita asing yang sedang berkembang di Indonesia seperti pinokio dll?

Tabel 4.17 Tabel Kategori Jawaban Kuesioner

Kategori Jawaban	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Kurang setuju
3	Cukup setuju
4	Biasa - biasa saja
5	Setuju
6	Sangat Setuju

Berdasarkan data hasil kuesioner yang telah diedarkan, digunakan rumus H = Z / J * 100% untuk menghitung persentasi dari masing - masing jawaban yang dipilih oleh responden berdasarkan pertanyaan yang diberikan.

Keterangan :

H = Hasil perhitungan.

Z = Banyaknya jawaban responden tiap soal.

J = Jumlah responden.

Berikut ini hasil perhitungan persentasi dari jawaban yang dipilih oleh 10 responden terpilih untuk dijadikan sample penelitian aplikasi Perpustakaan Cerita Rakyat.

1. Pengolahan Pertanyaan Pertama.

Tabel 4.18 Tabel Pengelohan Pertanyaan Pertama

Kategori	1	2	3	4	5	6	Jumlah

Jawaban							
Responden	0	0	1	2	5	2	10
Hasil	0	0	10%	20%	50%	20%	100%

Berdasarkan jawaban responden terhadap pertanyaan pertama, hasil persentase diperoleh 50% menyatakan setuju, 20% menyatakan sangat setuju, 20% menyatakan biasa-biasa saja dan 10% menyatakan cukup saja. Maka dapat disimpulkan bahwa tampilan utama aplikasi Perpustakaan cerita rakyat ini sudah menarik.

2. Pengolahan Pertanyaan Kedua

Tabel 4.19 Tabel Pengolahan Pertanyaan Kedua

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5	6	Jumlah
Responden	0	0	1	2	4	3	10
Hasil	0	0	10%	20%	40%	30%	100%

Berdasarkan jawaban responden terhadap pertanyaan kedua, hasil persentase diperoleh 30% menyatakan sangat setuju , 40% menyatakan setuju, 20% menyatakan biasa-biasa saja dan 10 % menyatakan cukup saja. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Perpustakaan Cerita Rakyat dapat bermanfaat bagi pengguna.

3. Pengolahan Pertanyaan Ketiga

Tabel 4.20 Tabel Pengolahan Pertanyaan Ketiga

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5	6	Jumlah
Responden	0	0	1	1	5	3	10
Hasil	0	0	10%	10%	50%	30%	100%

Berdasarkan jawaban responden terhadap pertanyaan ketiga, hasil persentase diperoleh 30% menyatakan sangat setuju, 50% menyatakan setuju, 10% menyatakan biasa-biasa saja dan 10% menyatakan cukup setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Perpustakaan Cerita Rakyat mudah dioperasikan oleh pengguna.

4. Pengolahan Pertanyaan Keempat

Tabel 4.21 Tabel Pengolahan Pertanyaan Keempat

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5	6	Jumlah
Responden	0	0	1	1	4	4	10
Hasil	0	0	10%	10%	40%	40%	100%

Berdasarkan jawaban responden terhadap pertanyaan keempat, hasil persentase diperoleh 40% menyatakan sangat setuju, 40% menyatakan setuju, 10% menyatakan biasa - biasa saja, dan 10% menyatakan cukup setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi

Perpustakaan Cerita Rakyat dapat menjadi sarana edukasi bagi anak-anak.

5. Pengolahan Pertanyaan Kelima

Tabel 4.22 Tabel Pengolahan Pertanyaan Kelima

Kategori Jawaban	1	2	3	4	5	6	Jumlah
Responden	0	0	1	2	6	1	10
Hasil	0	0	10%	20%	60%	10%	100%

Berdasarkan jawaban responden terhadap pertanyaan kelima, hasil persentase diperoleh 10% menyatakan sangat setuju, 60% menyatakan setuju, 20% menyatakan biasa - biasa saja, dan 10% menyatakan cukup setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Perpustakaan Cerita Rakyat untuk jangka panjang dapat menyaingi kepopuleran cerita asing di kalangan anak-anak Indonesia.

4.3 Kesimpulan Hasi l Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian *alpha* dengan kasus uji *sample* diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.