BAB IV
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 tersebut dapat merespon apa yang ditampilkan di sistem dan memberikan masukan kepada pembuat sistem untuk dilakukan perbaikan agar sistem lebih baik lagi.

4.1.1 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk mengimplementasikan aplikasi alat bantu pembuatan *backlink* dengan memanfaatkan *blog zombie* ini dapat dilihat pada tabel 4.1 :

Tabel 4.1 Perangkat Keras yang digunakan

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Prosesor	Prosesor Intel Dualcore T4400 ~ 2.2Ghz
2	Monitor	Resolusi 1366 x 768
3	VGA	256 MB
4	Hardisk	500 GB
5	Memori	3 GB
6	Jaringan	3G UMTS
7	Internet Protokol	Proxy
8	Mouse & Keyboard	Standar

4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan aplikasi alat bantu pembuatan *backlink* dengan memanfaatkan *blog zombie* ini dapat dilihat pada tabel 4.2 :

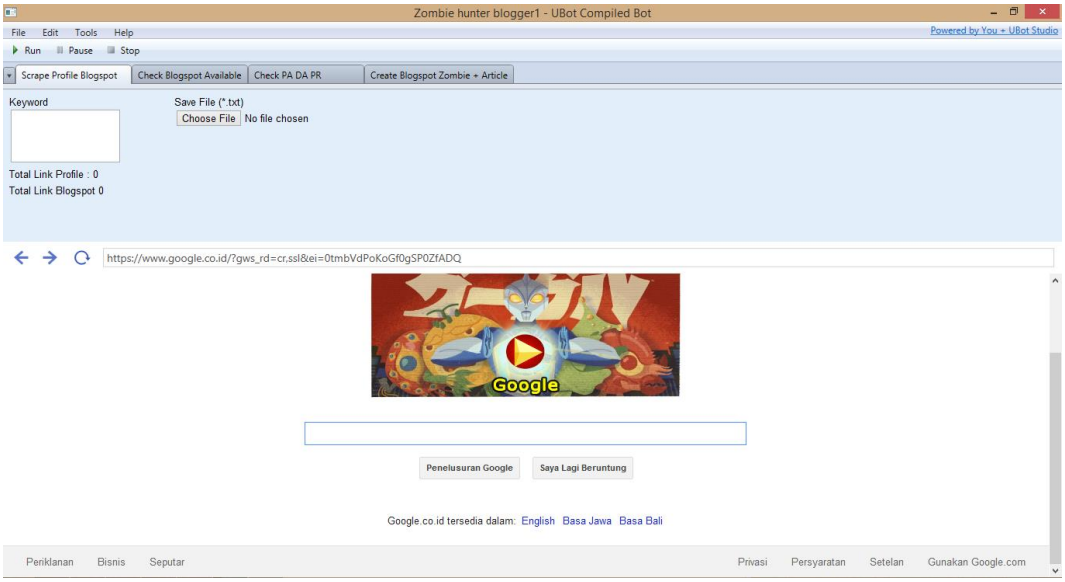
Tabel 4.2 Perangkat Lunak yang digunakan

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Sistem Operasi Desktop	Windows XP
2	IDE	Ubot Studio

4.1.3 Implementasi Antar Muka

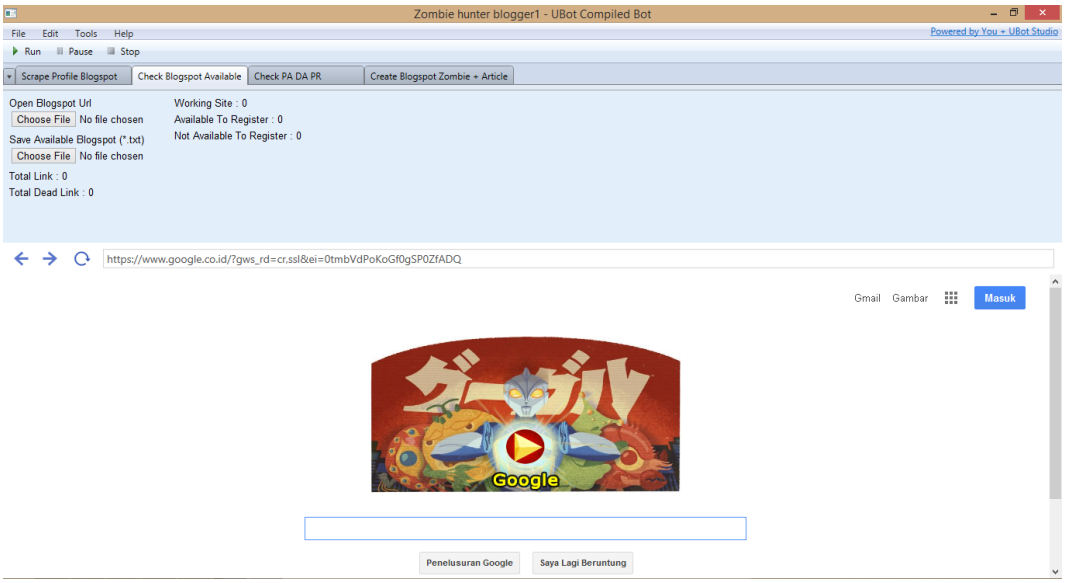
Pada tahap ini dilakukan penerapan hasil perancangan antarmuka ke dalam sistem yang dibangun dengan menggunakan perangkat lunak yang telah dipaparkan pada sub bab implementasi perangkat lunak. Berikut ini beberapa tampilan antarmuka yang telah di implementasikan.

1. **Implementasi Antarmuka Halaman *Scrape Profile Blogspot***



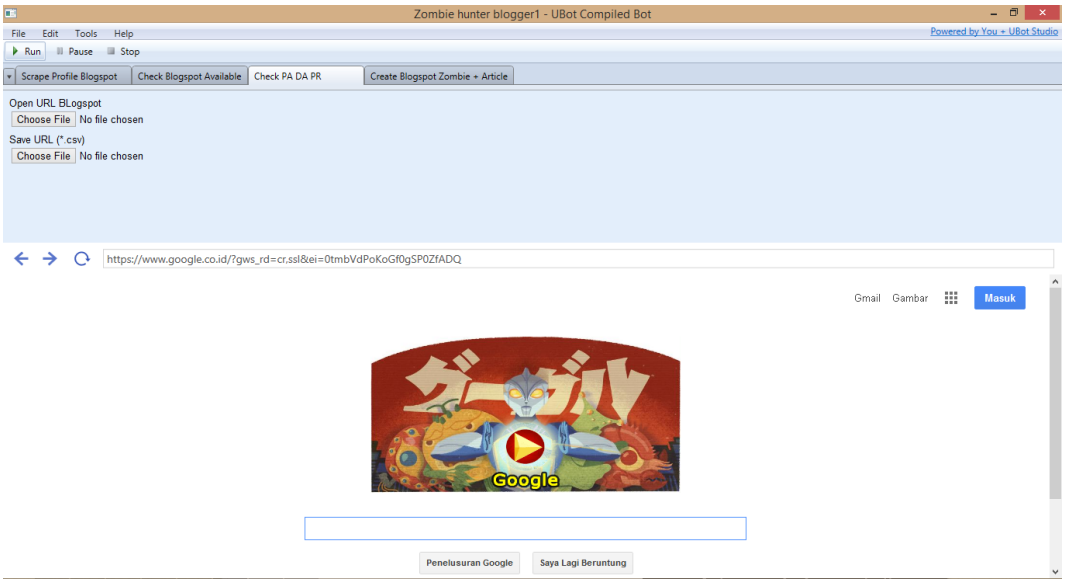
Gambar 4.1 Implementasi Antarmuka Halaman *Scrape Profile Blogspot*

2. Implementasi Antar Muka Halaman *Check Blogspot Available*



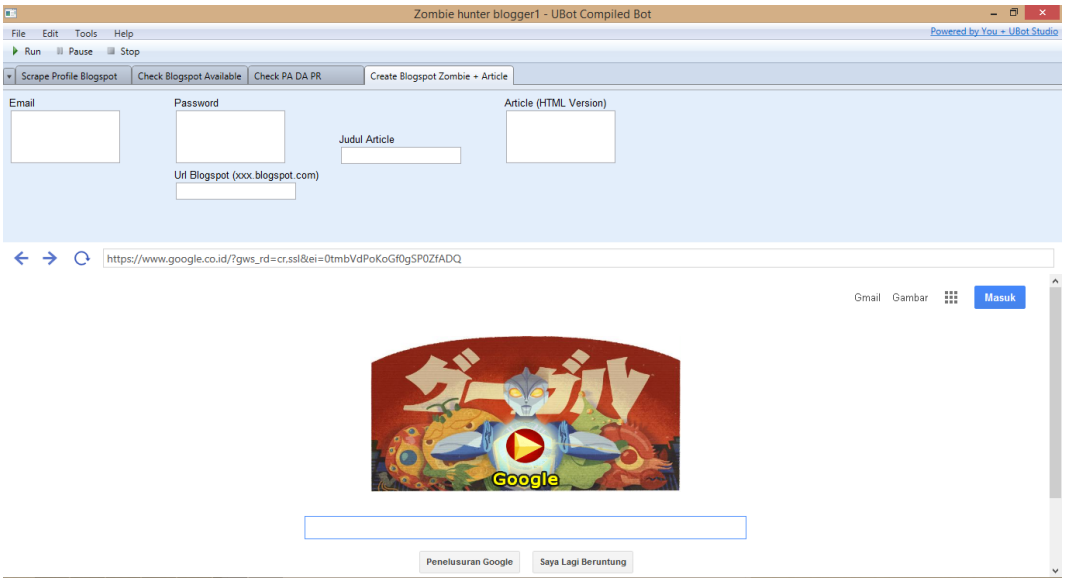
Gambar 4.2 Implementasi Antarmuka Halaman *Check Blogspot Available*

3. Implementasi Antarmuka Halaman *Check PA DA PR*



Gambar 4.3 Implementasi Antarmuka Halaman *Check PA DA PR*

4. Implementasi Antarmuka Halaman Daftar Blogspot



Gambar 4.4 Implementasi Antarmuka Halaman Daftar Blogspot

4. 2 Pengujian

Pengujian sistem dilakukan bertujuan untuk menemukan kesalahan atau kekurangan pada perangkat lunak yang telah diuji. Pengujian bermaksud untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan perangkat lunak tersebut.

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

4.2.1 Pengujian *Blackbox*

Pengujian *blackbox* dilakukan pada sisi pembangunan yang merekam semua kesalahan dan masalah pemakaian. Pengujian *blackbox* dilakukan pada sebuah lingkungan yang terkendali.

4.2.1.1 Rencana Pengujian

Rencana peengujian adalah pengujian terhadap fungsionalitas yang terdapat dalam aplikasi. Berikut adalah tabel 4.3 rencana pengujian aplikasi.

Tabel 4.3 Rencana Pengujian Aplikasi

Kelas Uji	**Butir Uji**	**Jenis Pengujian**
Input Keyword	*Input* data *Keyword*	*Blackbox*
Scrapping Profile	*Scrapping Profile Blogspot*	*Blackbox*
	Run	*Blackbox*
	Pause	*Blackbox*
	Stop	*Blackbox*
Scrapping Blogspot	*Scrapping Blogspot*	*Blackbox*
	Save File	*Blackbox*
Check Blogspot Available	*Open Blogspot Url*	*Blackbox*
	Run	*Blackbox*
	Pause	*Blackbox*
	Stop	*Blackbox*
Filter	*Save Available Blogspot*	*Blackbox*
Check PA DA PR	*Open Blogspot Url*	*Blackbox*
	Save Available Blogspot	*Blackbox*
	Run	*Blackbox*
	Pause	*Blackbox*
	Stop	*Blackbox*
Daftar Blogspot	*Input* data *email*	*Blackbox*
	Input data *password*	*Blackbox*
	Input data *URL blogspot*	*Blackbox*
Isi Artikel Blogspot	*Input* data *Judul Artikel*	*Blackbox*
	Input data *Artikel*	*Blackbox*
	Run	*Blackbox*
	Pause	*Blackbox*
	Stop	*Blackbox*

4.2.1.2 Kasus dan Pengujian Hasil Blackbox

Berdasarkan rencana pengujian, maka dapat dilakukan pengujian *blackbox* dengan teknik *Equivalence Partitioning.*

4.2.1.2.1 Equivalence Partitioning

Equivalence Partitioning adalah pengujian perangkat lunak yang dilakukan dengan cara membagi data masukan dari unit perangkat lunak menjadi beberapa partisi data dimana *test case* dapat diturunkan. Pada prinsipnya, uji kasus dirancang untuk menutupi setiap partisi minimal sekali. Teknik ini mencoba mendefinisikan kasus uji yang mengungkap kelas kesalahan, sehingga mengurangi jumlah kasus uji yang harus dikembangkan.

a. Pengujian *Scrape Profile Blogspot*

Tabel 4.4 Pengujian *Scrape Profile Blogspot*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Hasil Sesuai Uji Kasus**	**Keterangan**
Keyword : Zombie Save File : *Scrape* Zombie	Proses dilanjutkan menuju *Scrapping profile* blogspot yang terdapat kata “zombie”	Setelah kolom Keyword dan nama file untuk disimpan telah diisi dengan benar, sistem langsung melakukan scrapping untuk mencari profile blogspot yang memiliki kata “zombie”	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik : Run	Proses Scrapping sesuai keyword dilakukan	Setelah pengguna mengklik Run maka sistem akan men-*scraping* blogspot sesuai “zombie”.	[√] Diterima [ ] Ditolak

Klik : Pause	Proses menghentikan sejenak Scrapping sesuai keyword dilakukan	Setelah pengguna mengklik pause maka sistem akan berhenti sejenak sampai pengguna men-klik RUN.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik : Stop	Proses menghentikan Scrapping sesuai keyword dilakukan	Setelah pengguna mengklik stop maka sistem akan berhenti .	[√] Diterima [ ] Ditolak

b. Pengujian *Check Blogspot Available*

Tabel 4.5 Pengujian *Check Blogspot Available*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Hasil Sesuai Uji Kasus**	**Keterangan**
Open File : Hasil Scrape Zombie Save File : *Available Blogspot*	Proses dilanjutkan menuju pengecekan link hasil *Scrapping profile* blogspot yang terdapat kata "zombie"	Setelah file hasil scrape profile dipilih dan menuliskan nama file untuk disimpan telah diisi dengan benar, sistem siap untuk mencheck blogspot available.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik : Run	Proses Scrapping sesuai keyword dilakukan	Setelah pengguna mengklik Run maka sistem akan mengecheck ketersediaan link blogspot untuk	[√] Diterima [ ] Ditolak

		didaftarkan kembali atau tidak	
Klik : Pause	Proses menghentikan sejenak Scrapping sesuai keyword dilakukan	Setelah pengguna mengklik pause maka sistem akan berhenti sejenak sampai user men-klik RUN.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik : Stop	Proses menghentikan Scrapping sesuai keyword dilakukan	Setelah pengguna mengklik stop maka sistem akan berhenti .	[√] Diterima [ ] Ditolak

c. Pengujian *Check PA DA PR*

Tabel 4.6 Pengujian *Check PA DA PR*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Hasil Sesuai Uji Kasus**	**Keterangan**
Open File : Hasil *check Blogspot available* Save File : *Check PADAPR*	Proses dilanjutkan menuju pengecekan link hasil *check Available Blogspot* untuk melihat PA DA PR dari Url blogspot	Setelah file hasil scrape profile dipilih dan menuliskan nama file untuk disimpan telah diisi dengan benar, sistem siap untuk mencheck PA DA PR URL blogspot.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik : Run	Proses Scrapping sesuai keyword dilakukan	Setelah pengguna mengklik Run maka sistem akan mengecheck PA DA PR dari URL blogspot	[√] Diterima [ ] Ditolak

		blogspot sesuai "zombie".	
Klik : Pause	Proses menghentikan sejenak Scrapping sesuai keyword dilakukan	Setelah pengguna mengklik pause maka sistem akan berhenti sejenak sampai pengguna men-klik RUN.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik : Stop	Proses menghentikan Scrapping sesuai keyword dilakukan	Setelah pengguna mengklik stop maka sistem akan berhenti .	[√] Diterima [ ] Ditolak

d. Pengujian Daftar Blogspot

Tabel 4.7 Pengujian Daftar Blogspot

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Hasil Sesuai Uji Kasus**	**Keterangan**
Email : zombiesrch@gmail.com Password : Qwerty019283~ URL Blogspot: (URL).blogspot.com Judul Article: Judul Article: Isi article	Proses dilanjutkan menuju menu pendaftaran baru dengan email dan password sesuai data masukkan. Dan pengisian article blog dengan judul dan isi artikel sesuai dengan data masukkan	Setelah kolom email, password, URL blogspot, Judul article, article diisi dengan benar, sistem langsung menuju ke menu pendaftaran baru dengan email dan password sesuai data masukkan. Dan pengisian article blog dengan judul dan isi artikel sesuai	[√] Diterima [ ] Ditolak

		dengan data masukkan	
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Hasil Sesuai Uji Kasus**	**Keterangan**
Email : zombisrch@gmail.com Password : Qwerty019283~ URL Blogspot: (URL).blogspot.com Judul Article: Judul Article: Isi article	Muncul pesan "Masukkan Password yang benar !"	Muncul pesan "Masukkan Password yang benar !	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Hasil Sesuai Uji Kasus**	**Keterangan**
Username : (kosong) Password : (kosong) URL Blogspot: (kosong) Judul Article: (kosong) Article: (kosong)	Muncul pesan "Masukkan Password terlebih dahulu !"	Muncul pesan "Masukkan Password terlebih dahulu !"	[√] Diterima [ ] Ditolak

4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus *sample* uji yang telah dilakukan memberikan kesimpulan bahwa pada proses sudah benar. Penyaringan kesalahan proses dalam bentuk arahan tampilan pesan sudah cukup maksimal. Secara fungsional sistem sudah dapat menghasilkan *output* yang diharapkan.

4.2.2 Pengujian Beta

Pengujian beta dilakukan di lingkungan pengguna tanpa kehadiran pihak pembangun aplikasi. Pengujian ini merupakan pengujian yang bersifat langsung di lingkungan yang sebenarnya. Pengguna melakukan penilaian terhadap aplikasi dengan menggunakan media keusioner. Dari hasil kuesioner tersebut maka dapat ditarik kesimpulan apakah aplikasi yang dibangun telah sesuai dengan tujuan atau tidak.

4.2.2.1 Kuesioner Pengujian Beta

Kuesioner pengujian beta merupakan media yang digunakan pengguna alat bantu pembuatan *backlink* dengan memanfaatkan *blog zombie* untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi yang dibangun. Dari hasil kuesioner tersebut akan dilakukan perhitungan agar dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian penerapan aplikasi yang dibangun.

Kuesioner disebarkan kepada 30 pengguna yang berprofesi sebagai *internet marketer*, adapun pertanyaan yang diajukan dapat terlihat pada tabel 4.9:

Tabel 4.8 Tabel Keterangan

Keterangan	
SS	Sangat Setuju / Sangat Mudah
S	Setuju / Mudah
CS	Cukup Setuju / Cukup Mudah
KS	Kurang Setuju / Sulit
TS	Tidak Setuju / Sangat Sulit

Tabel 4.9 Kuesioner Pengujian Beta

No	Tujuan	Soal	Pertanyaan	SS	S	CS	KS	TS
1	Mempermudah pembuatan backlink yang berkualitas dari blog yang mempunyai Page Rank di atas 0, page authority dan domain authority di atas 20.	5	Apakah aplikasi ini mempermudah anda dalam pembuatan Backlink yang berkualitas?					
		7	Apakah penyisipan backlink pada artikel mudah dipahami?					
		10	Apakah Pembuatan Artikel pada blog zombie yang ditemukan mudah dipahami?					
2	Mempermudah pencarian blog zombie sebagai alternatif untuk mengganti pembangunan dummy blog dari awal.	3	Apakah aplikasi ini dapat mencari blog zombie sebagai alternatif pembuatan dummy blog dari awal?					
3	Mempercepat pencarian blog zombie yang berkualitas.	1	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?					
		2	Apakah tampilan aplikasi ini mudah dipahami?					
		4	Apakah Aplikasi ini membantu mempercepat pencarian Blog Zombie?					
		6	Apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam memilih blog zombie yang berkualitas?					
		8	Apakah cara menyimpan hasil scrapping mudah dipahami?					
		9	apakah cara membuka file scrapping mudah dipahami?					

4.2.2.2 Cara Pengujian

Pengujian dilakukan dengan melihat hasil kuesioner yang telah diisi, untuk perhitungannya dilakukan dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$Y=P/Q*100\%$$

Keterangan :

Y: Nilai Presentase

P: Total Skor

Q: Jumlah Responden

Dalam setiap jawaban akan diberikan skor sebesar :

SS(Sangat Setuju / Sangat Mudah) = 5

S(Setuju / Mudah) = 4

CS(Cukup Setuju / Cukup Mudah) = 3

KS(Kurang Setuju / Sulit) = 2

TS(Tidak Setuju / Sangat Sulit) = 1

Untuk mengetahui interprestasi skor hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.10 Interprestasi Skor Hasil Perhitungan

Nilai	Keterangan
0%-20%	Tidak Setuju / Sangat Sulit
21%-40%	Kurang Setuju / Sulit
41%-60%	Cukup Setuju / Cukup Mudah
61%-80%	Setuju / Mudah
81%-100%	Sangat Setuju / Sangat Mudah

4.2.2.3 Hasil Perhitungan Jawaban Kuisioner

Berikut adalah beberapa tabel hasil perhitungan jawaban dari masing-masing kuesioner yang telah di sebar.

a. Apakah aplikasi ini mudah digunakan?

Tabel 4.11 Hasil Pengujian Kuesioner Soal 1

Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Total Skor	Persentase(%)	Keputusan
Sangat Mudah	5	17	85	91%	Sangat Setuju
Mudah	4	12	48		
Cukup Mudah	3	1	3		
Sulit	2	0	0		
Sangat Sulit	1	0	0		

Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Total Skor	Persentase(%)	Keputusan
Jumlah		30	136		

Berdasarkan perhitungan, total skor dari responden adalah sebanyak 136 skor, dan hasil dari persentase responden adalah 91% maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini sangat mudah digunakan.

b. Apakah tampilan aplikasi ini mudah dipahami?

Tabel 4.12 Hasil Pengujian Kuesioner Soal 2

Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Total Skor	Persentase(%)	Keputusan
Sangat Mudah	5	18	90	91%	Sangat Setuju
Mudah	4	11	44		
Cukup Mudah	3	1	3		
Sulit	2	0	0		
Sangat Sulit	1	0	0		
Jumlah		30	137		

Berdasarkan perhitungan, total skor dari responden adalah sebanyak 137 skor, dan hasil dari persentase responden adalah 91% maka dapat disimpulkan bahwa tampilan aplikasi ini sangat mudah untuk dipahami.

c. Apakah aplikasi ini dapat mencari blog zombie sebagai alternatif pembuatan dummy blog dari awal?

Tabel 4.13 Hasil Pengujian Kuesioner Soal 3

Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Total Skor	Persentase(%)	Keputusan
Sangat Setuju	5	5	25		
Setuju	4	18	72		

Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Total Skor	Persentase(%)	Keputusan
Cukup Setuju	3	7	21	79%	Setuju
Kurang Setuju	2	0	0		
Tidak Setuju	1	0	0		
Jumlah		30	118		

Berdasarkan perhitungan, total skor dari responden adalah sebanyak 118 skor, dan hasil dari persentase responden adalah 79% maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat mencari blog zombie sebagai alternatif pembuatan dummy blog dari awal.

d. Apakah Aplikasi ini membantu mempercepat pencarian Blog Zombie?

Tabel 4.14 Hasil Pengujian Kuesioner Soal 4

Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Total Skor	Persentase(%)	Keputusan
Sangat Setuju	5	6	30	80%	Sangat Setuju
Setuju	4	18	72		
Cukup Setuju	3	6	18		
Kurang Setuju	2	0	0		
Tidak Setuju	1	0	0		
Jumlah		30	120		

Berdasarkan perhitungan, total skor dari responden adalah sebanyak 120 skor, dan hasil dari persentase responden adalah 80% maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini membantu mempercepat pencarian Blog Zombie.

e. Apakah aplikasi ini mempermudah anda dalam pembuatan Backlink yang berkualitas?

Tabel 4.15 Hasil Pengujian Kuesioner Soal 5

Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Total Skor	Persentase(%)	Keputusan
Sangat Setuju	5	8	40	77%	Setuju
Setuju	4	11	44		
Cukup Setuju	3	10	30		
Kurang Setuju	2	1	2		
Tidak Setuju	1	0	0		
Jumlah		30	116		

Berdasarkan perhitungan, total skor dari responden adalah sebanyak 116 skor, dan hasil dari persentase responden adalah 77% maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini mempermudah anda dalam pembuatan Backlink yang berkualitas.

f. Apakah aplikasi ini dapat membantu anda dalam memilih blog zombie yang berkualitas?

Tabel 4.16 Hasil Pengujian Kuesioner Soal 6

Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Total Skor	Persentase(%)	Keputusan
Sangat Setuju	5	2	10	75%	Setuju
Setuju	4	19	76		
Cukup Setuju	3	8	24		
Kurang Setuju	2	1	2		
Tidak Setuju	1	0	0		
Jumlah		30	112		

Berdasarkan perhitungan, total skor dari responden adalah sebanyak 112 skor, dan hasil dari persentase responden adalah 75% maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat membantu anda dalam memilih blog zombie yang berkualitas.

g. Apakah penyisipan backlink pada artikel mudah dipahami?

Tabel 4.17 Hasil Pengujian Kuesioner Soal 7

Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Total Skor	Persentase(%)	Keputusan
Sangat Setuju	5	5	25	75%	Setuju
Setuju	4	14	56		
Cukup Setuju	3	10	30		
Kurang Setuju	2	1	2		
Tidak Setuju	1	0	0		
Jumlah		30	113		

Berdasarkan perhitungan, total skor dari responden adalah sebanyak 113 skor, dan hasil dari persentase responden adalah 75% maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi cara penyisipan backlink pada artikel mudah dipahami pengguna aplikasi.

h. Apakah cara menyimpan hasil scrapping mudah dipahami?

Tabel 4.18 Hasil Pengujian Kuesioner Soal 8

Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Total Skor	Persentase(%)	Keputusan
Sangat Mudah	5	5	25	80%	Setuju
Mudah	4	20	80		
Cukup Mudah	3	5	15		
Sulit	2	0	0		
Sangat Sulit	1	0	0		

Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Total Skor	Persentase(%)	Keputusan
Jumlah		30	120		

Berdasarkan perhitungan, total skor dari responden adalah sebanyak 120 skor, dan hasil dari persentase responden adalah 80% maka dapat disimpulkan bahwa cara menyimpan hasil scrapping mudah dipahami.

i. Apakah cara membuka file scrapping mudah dipahami?

Tabel 4.19 Hasil Pengujian Kuesioner Soal 9

Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Total Skor	Persentase(%)	Keputusan
Sangat Mudah	5	5	25	80%	Setuju
Mudah	4	20	80		
Cukup Mudah	3	5	15		
Sulit	2	0	0		
Sangat Sulit	1	0	0		
Jumlah		30	120		

Berdasarkan perhitungan, total skor dari responden adalah sebanyak 120 skor, dan hasil dari persentase responden adalah 80% maka dapat disimpulkan bahwa cara membuka file scrapping mudah dipahami.

j. Apakah pembuatan artikel pada blog zombie yang ditemukan mudah dipahami?

Tabel 4.20 Hasil Pengujian Kuesioner Soal 10

Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Total Skor	Persentase(%)	Keputusan
Sangat Mudah	5	6	30		
Mudah	4	15	60		

Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Total Skor	Persentase(%)	Keputusan
Cukup Mudah	3	9	27	78%	Setuju
Sulit	2	0	0		
Sangat Sulit	1	0	0		
Jumlah		30	117		

Berdasarkan perhitungan, total skor dari responden adalah sebanyak 117 skor, dan hasil dari persentase responden adalah 78% maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan artikel pada blog zombie yang ditemukan mudah dipahami.

4.2.2.4 Kesimpulan Hasil Pengujian Beta

Berdasarkan hasil pengujian beta melalui kuesioner dengan beberapa pengguna yang mencoba aplikasi alat bantu pembuatan backlink dengan memanfaatkan blog zombie, didapatkan bahwa aplikasi alat bantu pembuatan backlink dengan memanfaatkan blog zombie yang dibangun sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan baik. Berikut adalah rincian hasil persentase rata-ra pengolahan kuisioner yang telah dilakukan:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^{n} x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = rata-rata hitung

x_i = nilai sampel ke-*i*

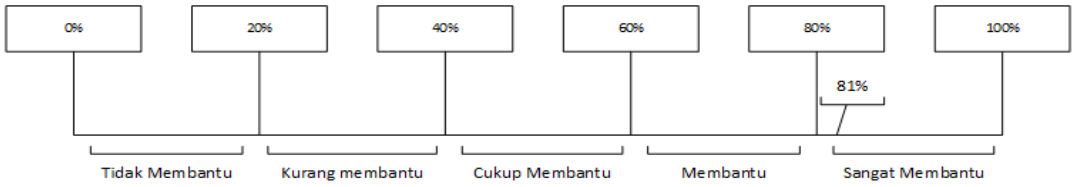
n = Jumlah Sampel

Maka persentase rata-rata pengolahan kuisioner adalah $\bar{x} = \frac{806}{10} = 81\ \%$ dapat disimpulkan bahwa kepuasan pengguna aplikasi alat bantu pembuatan *backlink* dengan memanfaatkan *blog zombie* ini dapat dilihat pada tabel 4.20.

Tabel 4.21 Interprestasi Presentase kepuasan pengguna

Nilai	Keterangan
0%-20%	Tidak Membantu
21%-40%	Kurang Membantu
41%-60%	Cukup Membantu
61%-80%	Membantu
81%-100%	Sangat Membantu

Dari persentase kepuasan pengguna yang mencapai 81% yang artinya aplikasi ini sangat membantu pengguna sebagai aplikasi alat bantu pembuatan *backlink* dengan memanfaatkan *blog zombie.*



Gambar 4.5 Persentase Kepuasan Pengguna

4.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian alpha dan beta yang dilakukan pada aplikasi alat bantu pembuatan *backlink* dengan memanfaatkan *blog zombie* didapatkan bahwa aplikasi alat bantu pembuatan *backlink* dengan memanfaatkan *blog zombie* yang dibangun sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan baik itu dari segi pegujian alpha maupun dari pengujian beta.