BAB 4
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Implementasi sistem merupakan tahap representasi perangkat lunak sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan. Setelah implementasi maka dilakukan pengujian 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 pengembang sistem untuk dilakukan perbaikan agar sistem menjadi lebih baik.

4.1.1 Perangkat Lunak Pembangunan

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan sistem aplikasi *Majmu' Syarif* berbasis android adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi *Windows 7 Ultimate.*
2. *Eclipse Juno* 4.2 sebagai perangkat lunak pembangunan.
3. Adobe Photoshop CS3 sebagai perangkat lunak pengolahan *image.*

4.1.2 Perangkat Keras Pembangunan

Kebutuhan perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk mengimplementasikan program aplikasi yang dibangun adalah sebuah laptop atau PC. Semakin tinggi spesifikasi komputer yang digunakan untuk membangun aplikasi, maka akan semakin baik aplikasi tersebut dapat diproses. Perangkat keras yang digunakan untuk membangun aplikasi *Majmu' Syarif* berbasis android yaitu :

1. *Processor* : AMD Brazos Dual Core 1.65GHz
2. RAM : 4GB
3. *Hardisk* : 320GB
4. VGA : 1GB

4.1.3 Perangkat Lunak Penguji

Berikut adalah spesifikasi minimum perangkat lunak yang digunakan dalam mengimplementasikan aplikasi *Majmu' Syarif*.

1. Sistem Operasi *Windows* 7 *Ultimate*.
2. Aplikasi IDE Eclipse Juno 4.2.
3. JDK versi 1.7.0_40.
4. ADT versi 22.2.
5. *Platform* Android versi 4.0 *Ice Cream Sandwich.*

4.1.4 Perangkat Keras Penguji

Berikut ini adalah spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam mengimplementasikan aplikasi *Majmu' Syarif* :

Dimensi Layar: 3,5 inches
Memori : 4 GB
RAM : 512 MB
CPU : 1,2 GHz
Resolusi : 480 x 800

4.1.5 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap halaman yang dibuat di perangkat *mobile*. Berikut ini beberapa tampilan antarmuka yang telah diimplementasikan.

1. **Tampilan *Splash Screen***

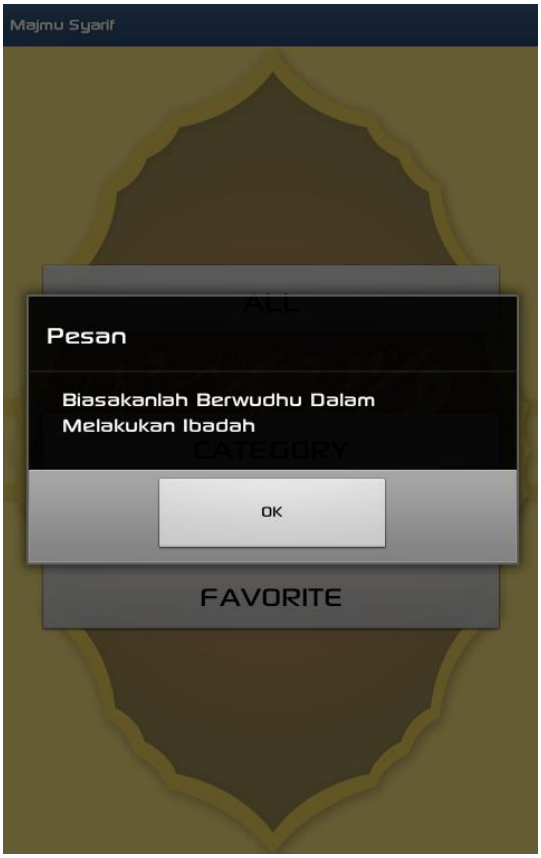
Antarmuka *Splash Screen* adalah tampilan awal saat masuk ke aplikasi. Implementasi tampilan *Splash Screen* dapat digambarkan seperti Gambar 4.1 berikut :



Gambar 4.1 Tampilan *Splash Screen*

2. Tampilan *Pop up Message*

Antarmuka *Pop up Message* adalah tampilan setelah tampilan *Splash Screen*. Implementasi tampilan *Pop up Message* dapat digambarkan seperti Gambar 4.2 berikut :



Gambar 4.2 Tampilan *Pop Up Message*

3. Tampilan *Main Menu*

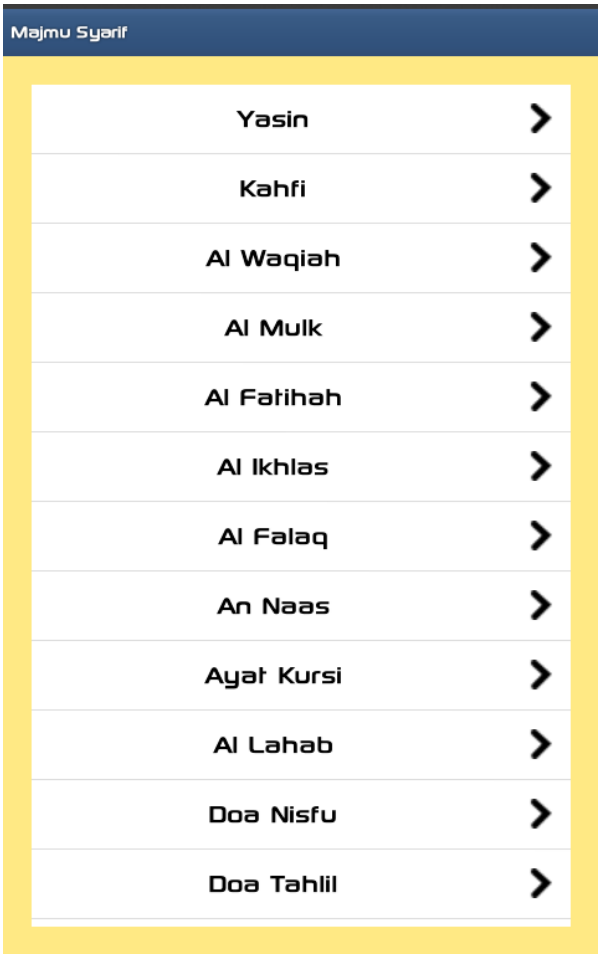
Antarmuka *Main Menu* adalah tampilan menu utama aplikasi *Majmu' Syarif*. Implementasi tampilan *Main Menu* dapat digambarkan seperti gambar 4.3 berikut :



Gambar 4.3 Tampilan *Main Menu*

4. Tampilan Halaman *All*

Antarmuka halaman *All* adalah tampilan halaman seluruh surah dan doa yang ada pada aplikasi. Implementasi tampilan halaman *All* dapat digambarkan seperti gambar 4.4 berikut :



Gambar 4.4 Tampilan Halaman *All*

5. Tampilan Halaman Kategori

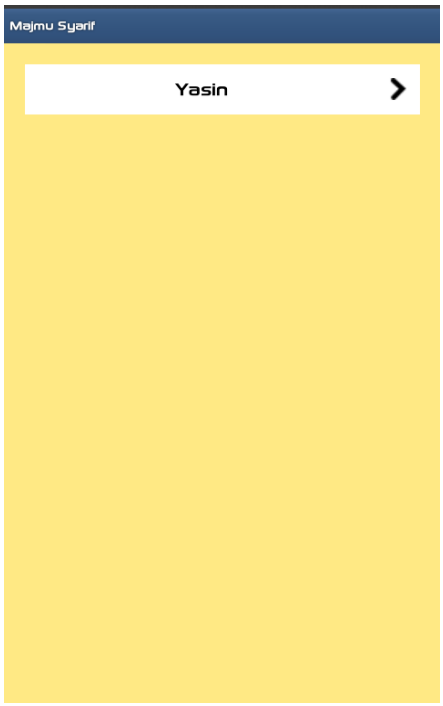
Antarmuka halaman Kategori adalah tampilan halaman kategori surah dan doa yang ada pada aplikasi. Implementasi tampilan halaman Kategori dapat digambarkan seperti gambar 4.5 berikut :



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Kategori

6. Tampilan Halaman *Favorite*

Antarmuka halaman *Favorite* adalah tampilan halaman *Favorite* yang telah ditambahkan oleh pengguna. Implementasi tampilan halaman *Favorite* dapat digambarkan seperti gambar 4.6 berikut :



Gambar 4.6 Tampilan Halaman *Favorite*

7. Tampilan Halaman *Setting*

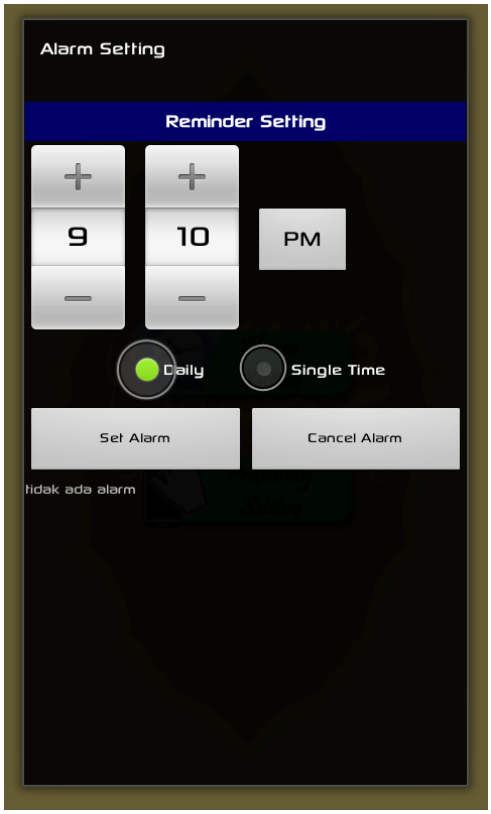
Antarmuka halaman *Setting* merupakan fungsionalitas bagi pengguna yang ingin melakukan pengaturan dalam aplikasi, dimana dalam menu pengaturan ada dua pengaturan, pengaturan sensor *proximity* dan pengaturan *reminder*. Implementasi tampilan halaman *setting* dapat digambarkan seperti gambar 4.7 berikut :



Gambar 4.7 Tampilan Halaman *Setting*

8. Tampilan Halaman Pengaturan Reminder

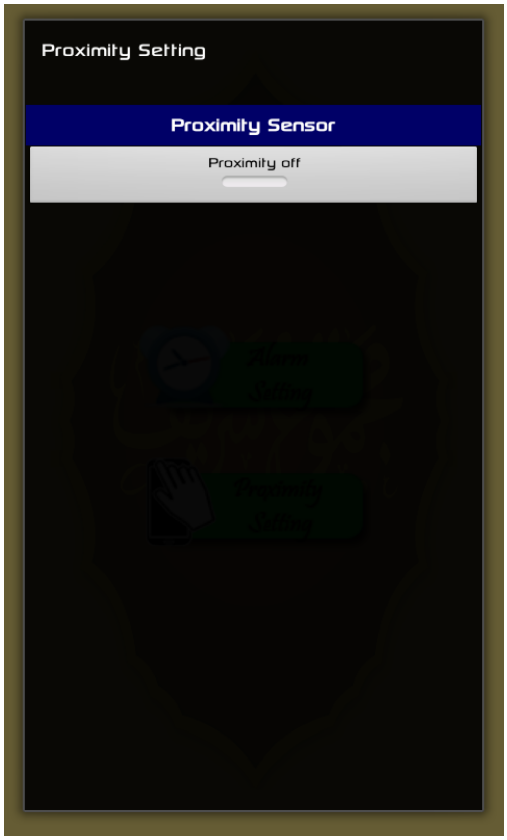
Antarmuka halaman pengaturan *reminder* merupakan fungsionalitas bagi pengguna yang ingin melakukan pengaturan pengingat dalam aplikasi. Implementasi tampilan halaman pengaturan *reminder* dapat digambarkan seperti gambar 4.8 berikut :



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Pengaturan *Reminder*

9. Tampilan Pengaturan Sensor *Proximity*

Antarmuka halaman pengaturan sensor *proximity* merupakan fungsionalitas bagi pengguna yang ingin mengaktifkan sensor *proximity* dalam menggunakan aplikasi. Implementasi tampilan halaman pengaturan sensor *proximity* dapat digambarkan seperti gambar 4. 9 berikut :



Gambar 4.9 Tampilan Pengaturan Sensor *Proximity*

10. Tampilan Halaman About

Antarmuka halaman *About* adalah tampilan halaman mengenai tentang pembuat aplikasi. Implementasi tampilan halaman *About* dapat digambarkan seperti gambar 4.10 berikut :



Gambar 4.10 Tampilan Halaman *About*

4.2 Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak merupakan tahapan untuk menemukan kesalahan - kesalahan dan kekurangan – kekurangan pada perangkat lunak yang dibangun sehingga bias diketahui apakah perangkat lunak tersebut telah memenuhi kriteria sesuai dengan tujuan atau tidak. Adapun metode pengujian yang digunakan pada perangkat lunak ini adalah metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Metode pengujian *black box* ini terdiri dari dua tahapan pengujian, yaitu tahapan pengujian *alpha* dan tahapan pengujian *beta*.

4.2.1 Pengujian *Alpha*

Pengujian *alpha* merupakan pengujian fungsional yang diadakan di lingkungan pembangunan oleh sekumpulan pengguna yang akan menggunakan perangkat lunaknya. Pihak pembangun mendampingi serta mencatat kesalahan – kesalahan maupun permasalahan yang dirasakan oleh pengguna. Pengujian *alpha* yang dilakukan pada aplikasi *mobile Majmu' Syarif* dibagi menjadi tiga bagian, yaitu skenario pengujian, kasus dan hasil pengujian serta kesimpulan pengujian.

4.2.1.1 Skenario Pengujian

Skenario pengujian memaparkan urutan dan hal yang diuji pengujian yang dilakukan pada aplikasi *mobile Majmu' Syarif,* adapun skenario pengujian yang dilakukan dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut :

Tabel 4.1 Skenario Pengujian Aplikasi *Mobile Majmu' Syarif*

Kelas Uji	Detail Uji	Jenis Pengujian
Main Menu	Menampilkan aplikasi *Majmu' Syarif*	*Black Box*
All	Menampilkan semua surah, doa dan zikir	*Black Box*
	Memilih surah yang akan ditampilkan	
	Memilih doa yang akan ditampilkan	
	Memilih zikir yang akan ditampilkan	
Category	Menampilkan kategori surah, doa dan zikir	*Black Box*
	Memilih surah yang akan ditampilkan	
	Memilih doa yang akan ditampilkan	
	Memilih zikir yang akan ditampilkan	
Favorite	Menampilkan surah, doa dan zikir	*Black Box*
	Memilih surah yang akan ditampilkan	
	Memilih doa yang akan ditampilkan	
	Memilih zikir yang akan ditampilkan	
Proximity	Mengaktifkan dan menonaktifkan sensor pada aplikasi	*Black Box*
Reminder	Mengaktifkan dan menonaktifkan pengingat pada aplikasi	*Black Box*

About	Menampilkan informasi pembuat aplikasi	*Black Box*
Help	Menampilkan petunjuk penggunaan aplikasi	*Black Box*

4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus dan hasil pengujian berisi pemaparan dari rencana pengujian yang telah disusun pada skenario pengujian. Pengujian ini dilakukan secara *black box* dengan hanya memperhatikan masukan ke dalam sistem dan keluaran dari masukan tersebut. Berikut ini pemaparan dari setiap butir pengujian yang terdapat pada skenario pengujian :

1. **Pengujian *Main Menu***

Pengujian *Main Menu* merupakan pengujian fungsionalitas untuk menampilkan daftar menu yang ada pada aplikasi.

Tabel 4.2 Pengujian *Main Menu*

Kasus da Hasil Uji (Data Normal)			
Kasus/Diuji	**Skenario Uji**	**Hasil yang Diharapkan**	**Hasil Pengujian**
Main Menu	Memilih *icon launcher* aplikasi *Majmu' Syarif*	Ketika *icon* diklik/disentuh maka aplikasi akan berjalan dan masuk ke *main menu*	[√] Berhasil [ ] Gagal

2. **Pengujian *All***

Pengujian *All* merupakan pengujian fungsionalitas untuk menampilkan list semua judul surah, doa dan zikir.

Tabel 4.3 Pengujian *All*

Kasus da Hasil Uji (Data Normal)			
Kasus/Diuji	**Skenario Uji**	**Hasil yang Diharapkan**	**Hasil Pengujian**
All	Memilih menu *All*	Ketika menekan tombol "*All*", maka akan tampil seluruh surah, doa dan zikir	[√] Berhasil [ ] Gagal
	Memilih "Yasin"	Sistem menampilkan data surah "Yasin"	[√] Berhasil [ ] Gagal
	Tekan lama pada surah, doa atau zikir yang diinginkan	Menampilkan pilihan untuk menambahkan item yang dipilih ke *favorite*	[√] Berhasil [ ] Gagal
Kasus da Hasil Uji (Data Salah)			
Kasus/Diuji	**Skenario Uji**	**Hasil yang Diharapkan**	**Hasil Pengujian**
Menambahkan item ke favorite	Memilih item yang telah dimasukan kedalam favorite untuk dipilih kembali	Tampil pesan "*Item Already In Favorite"*	[√] Berhasil [ ] Gagal

3. Pengujian *Category*

Pengujian *Category* merupakan pengujian fungsionalitas untuk menampilkan list judul berdasarkan kategori.

Tabel 4.4 Pengujian *Category*

Kasus da Hasil Uji (Data Normal)			
Kasus/Diuji	**Skenario Uji**	**Hasil yang Diharapkan**	**Hasil Pengujian**
Category	Memilih menu *Category*	Ketika menekan tombol "*Category*", maka akan menampilkan list kategori	[√] Berhasil [ ] Gagal
	Memilih "Surah"	Sistem menampilkan list kategori surah	[√] Berhasil [ ] Gagal
	Memilih "Doa dan Zikir"	Sistem menampilkan list kategori doa dan zikir	[√] Berhasil [ ] Gagal

4. Pengujian *Favorite*

Pengujian *Favorite* merupakan pengujian fungsionalitas untuk menampilkan list judul surah, doa dan zikir yang telah ditambahkan ke *favorite*.

Tabel 4.5 Pengujian *Favorite*

Kasus da Hasil Uji (Data Normal)			
Kasus/Diuji	**Skenario Uji**	**Hasil yang Diharapkan**	**Hasil Pengujian**
Favorite	Memilih menu *Favorite*	Ketika menekan tombol "*Favorite*", maka akan menampilkan list item *favorite*	[√] Berhasil [ ] Gagal

	Memilih “Yasin”	Sistem menampilkan data surah “Yasin”	[√] Berhasil [ ] Gagal
Kasus da Hasil Uji (Data Salah)			
Kasus/Diuji	**Skenario Uji**	**Hasil yang Diharapkan**	**Hasil Pengujian**
Menghapus item yang ada di *favorite*	Memilih item *favorite* yang akan dihapus	Tampil pesan “*Are You Sure to Delete From Your Favorite*”	[√] Berhasil [ ] Gagal

5. Pengujian *Proximity*

Pengujian *Proximity* merupakan pengujian fungsionalitas untuk menggunakan sensor *proximity* pada aplikasi.

Tabel 4.6 Pengujian *Proximity*

Kasus da Hasil Uji (Data Normal)			
Kasus/Diuji	**Skenario Uji**	**Hasil yang Diharapkan**	**Hasil Pengujian**
Proximity	Memilih menu *Proximity*	Ketika menekan “*Proximity*”, maka aplikasi akan menggunakan sensor *proximity* untuk memindahkan halaman	[√] Berhasil [ ] Gagal

6. Pengujian *Reminder*

Pengujian *Reminder* merupakan pengujian fungsionalitas untuk menggunakan pengingat dalam menggunakan aplikasi.

Tabel 4.7 Pengujian *Reminder*

Kasus da Hasil Uji (Data Normal)			
Kasus/Diuji	**Skenario Uji**	**Hasil yang Diharapkan**	**Hasil Pengujian**
Reminder	Memilih menu *Reminder*	Ketika menekan "*Reminder*", maka aplikasi akan menampilkan pengaturan *reminder* untuk pengingat dalam penggunaan aplikasi	[√] Berhasil [ ] Gagal

7. Pengujian *About*

Pengujian *About* merupakan pengujian fungsionalitas untuk menampilkan halaman yang berisi tentang pembuat aplikasi.

Tabel 4.8 Pengujian *About*

Kasus da Hasil Uji (Data Normal)			
Kasus/Diuji	**Skenario Uji**	**Hasil yang Diharapkan**	**Hasil Pengujian**
About	Memilih menu *About*	Menampilkan informasi tentang pembuat aplikasi	[√] Berhasil [ ] Gagal

8. Pengujian *Help*

Pengujian *Help* merupakan pengujian fungsionalitas untuk menampilkan halaman yang berisi petunjuk penggunaan aplikasi.

Tabel 4.9 Pengujian *Help*

Kasus da Hasil Uji (Data Normal)			
Kasus/Diuji	**Skenario Uji**	**Hasil yang Diharapkan**	**Hasil Pengujian**
Help	Memilih menu *Help*	Menampilkan informasi tentang petunjuk penggunaan aplikasi	[√] Berhasil [ ] Gagal

4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian *Alpha*

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *mobile Majmu' Syarif* berbasis Android yang dibangun sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan baik itu dari segi validasi maupun proses penanganan kesalahan.

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 kuesioner. 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 aplikasi *Majmu' Syarif* untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi yang dibangun. Kuesioner ini disebarkan menggunakan teknik *sampling* yaitu *Simple Random Sampling* yang disebarkan kepada banyak pengguna. Dari hasil kuesioner tersebut akan dilakukan perhitungan agar dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian penerapan aplikasi yang dibangun. Kuisioner ini terdiri dari 7 pertanyaan dengan menggunakan skala likert dari skala 1 sampai 5. Adapun pertanyaan dari kuesioner pengujian *beta* adalah sebagai berikut :

1. Menurut anda, apakah tampilan antarmuka aplikasi *Majmu' Syarif* ini menarik?
   A. Sangat Setuju D. Kurang Setuju
   B. Setuju E. Tidak Setuju
   C. Cukup Setuju
2. Menurut anda, apakah aplikasi *Majmu' Syarif* bermanfaat bagi kamu?
   A. Sangat Setuju D. Kurang Setuju
   B. Setuju E. Tidak Setuju
   C. Cukup Setuju
3. Menurut anda, apakah aplikasi *Majmu' Syarif* ini mudah untuk digunakan?
   A. Sangat Setuju D. Kurang Setuju
   B. Setuju E. Tidak Setuju
   C. Cukup Setuju
4. Menurut anda, apakah teknologi sensor *proximity* yang sudah diterapkan dalam aplikasi mempermudah anda dalam memindahkan halaman?
   A. Sangat Setuju D. Kurang Setuju
   B. Setuju E. Tidak Setuju
   C. Cukup Setuju
5. Menurut anda, apakah penyampaian surah pada aplikasi *Majmu' Syarif* sudah interaktif?
   A. Sangat Setuju D. Kurang Setuju
   B. Setuju E. Tidak Setuju
   C. Cukup Setuju
6. Menurut anda, apakah teknologi sensor *proximity* yang sudah diterapkan dapat memindahkan halaman yang sudah optimal?
   A. Sangat Setuju D. Kurang Setuju
   B. Setuju E. Tidak Setuju
   C. Cukup Setuju

7. Menurut anda, apakah aplikasi *Majmu' Syarif* bisa dijadikan media alternatif dalam membaca *Majmu' Syarif* yang mudah digunakan dimanapun?

   A. Sangat Setuju
   B. Setuju
   C. Cukup Setuju
   D. Kurang Setuju
   E. Tidak Setuju

Berikut ini adalah skor penilaian yang diberikan dengan menggunakan skala likert pada setiap pertanyaannya, yang ditunjukan oleh tabel 4.10 berikut :

Tabel 4.10 Tabel Penilaian

Tingkat Kepuasan	Skala
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

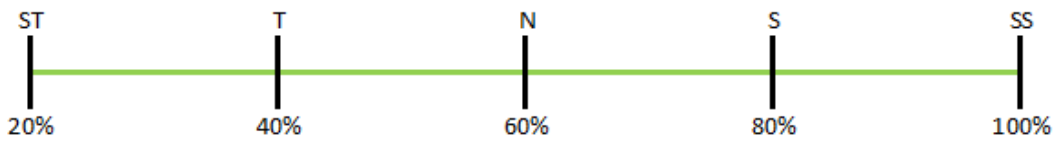
Berdasarkan data hasil kuesioner tersebut, dapat dicari persentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus :

$$Y = \frac{X}{Skor\,ideal}\ x\ 100\%$$

Keterangan :

Y	=	Nilai persentase yang dicari
X	=	Jumlah nilai kategori jawaban dikalikan dengan frekuensi ($\sum$ = N . R)
N	=	Nilai dari setiap jawaban
R	=	Frekuensi
Skor ideal	=	Nilai tertinggi dikalikan dengan jumlah sampel (5 X 30 = 150)

Setelah diperoleh nilai Y maka interpresentasi nilai dapat dilihat sebagai berikut :



1. Menurut anda, apakah tampilan antarmuka aplikasi *Majmu' Syarif* ini menarik?

   A. Sangat Setuju
   B. Setuju
   C. Cukup Setuju
   D. Kurang Setuju
   E. Tidak Setuju

Tabel 4.11 Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomer 1

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N . R
1	1	Sangat Setuju	5	9	45
	2	Setuju	4	18	72
	3	Cukup Setuju	3	3	9
	4	Kurang Setuju	2	0	0
	5	Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah				**30**	**126**

$$Y = \frac{126}{150}\ 100\% = 84\%$$

Berdasarkan jawaban responden terhadap pertanyaan pertama, hasil persentase diperoleh 84%. Maka dapat disimpulkan bahwa tampilan aplikasi *Majmu' Syarif* ini sudah menarik.

2. Menurut anda, apakah aplikasi *Majmu' Syarif* bermanfaat bagi kamu?

   A. Sangat Setuju
   B. Setuju
   C. Cukup Setuju
   D. Kurang Setuju
   E. Tidak Setuju

Tabel 4.12 Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomer 2

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N . R
2	1	Sangat Setuju	5	14	70
	2	Setuju	4	15	60
	3	Cukup Setuju	3	1	3
	4	Kurang Setuju	2	0	0
	5	Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah				**30**	**133**

$$Y = \frac{133}{150}\ 100\% = 88{,}67\%$$

Berdasarkan jawaban responden terhadap pertanyaan kedua, hasil persentase diperoleh 88,67%. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Majmu' Syarif* ini bermanfaat bagi pengguna.

3. Menurut anda, apakah aplikasi *Majmu' Syarif* ini mudah digunakan?

   A. Sangat Setuju
   B. Setuju
   C. Cukup Setuju
   D. Kurang Setuju
   E. Tidak Setuju

Tabel 4.13 Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomer 3

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N . R
3	1	Sangat Setuju	5	9	45
	2	Setuju	4	18	72
	3	Cukup Setuju	3	3	9
	4	Kurang Setuju	2	0	0
	5	Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah				**30**	**126**

$$Y = \frac{126}{150}\ 100\% = 84\%$$

Berdasarkan jawaban responden terhadap pertanyaan ketiga, hasil persentase diperoleh 84%. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Majmu' Syarif* ini mudah digunakan bagi pengguna.

4. Menurut anda, apakah teknologi sensor *proximity* yang sudah diterapkan dalam aplikasi mempermudah anda dalam memindahkan halaman?

   A. Sangat Setuju
   B. Setuju
   C. Cukup Setuju
   D. Kurang Setuju
   E. Tidak Setuju

Tabel 4.14 Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomer 4

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N . R
4	1	Sangat Setuju	5	12	60
	2	Setuju	4	12	48
	3	Cukup Setuju	3	5	15
	4	Kurang Setuju	2	1	2
	5	Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah				**30**	**125**

$$Y = \frac{125}{150}\ 100\% = 83{,}33\%$$

Berdasarkan jawaban responden terhadap pertanyaan keempat, hasil persentase diperoleh 83,33%. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan teknologi sensor *proximity* dalam memindahkan halaman dapat mempermudah pengguna dalam memindahkan halaman.

5. Menurut anda, apakah penyampaian surah pada aplikasi *Majmu' Syarif* sudah interaktif?

   A. Sangat Setuju
   B. Setuju
   C. Cukup Setuju
   D. Kurang Setuju
   E. Tidak Setuju

Tabel 4.15 Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomer 5

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N . R
5	1	Sangat Setuju	5	4	20
	2	Setuju	4	20	80
	3	Cukup Setuju	3	6	18
	4	Kurang Setuju	2	0	0
	5	Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah				**30**	**118**

$$Y = \frac{118}{150}\ 100\% = 78{,}67\%$$

Berdasarkan jawaban responden terhadap pertanyaan kelima, hasil persentase diperoleh 78,67%. Maka dapat disimpulkan bahwa penyampaian surah dalam aplikasi sudah cukup interaktif.

6. Menurut anda, apakah teknologi sensor *proximity* yang sudah diterapkan dapat memindahkan halaman yang sudah optimal?

   A. Sangat Setuju
   B. Setuju
   C. Cukup Setuju
   D. Kurang Setuju
   E. Tidak Setuju

Tabel 4.16 Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomer 6

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N . R
6	1	Sangat Setuju	5	8	40
	2	Setuju	4	15	60
	3	Cukup Setuju	3	5	15
	4	Kurang Setuju	2	1	2
	5	Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah				**30**	**117**

$$Y = \frac{117}{150}\ 100\% = 78\%$$

Berdasarkan jawaban responden terhadap pertanyaan keenam, hasil persentase diperoleh 78%. Maka dapat disimpulkan bahwa teknologi sensor *proximity* yang diterapkan dalam aplikasi cukup optimal.

7. Menurut anda, apakah aplikasi *Majmu' Syarif* bisa dijadikan media alternatif dalam membaca *Majmu' Syarif* yang mudah digunakan dimanapun?

   A. Sangat Setuju
   B. Setuju
   C. Cukup Setuju
   D. Kurang Setuju
   E. Tidak Setuju

Tabel 4.17 Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomer 7

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N . R
7	1	Sangat Setuju	5	12	60
	2	Setuju	4	15	60
	3	Cukup Setuju	3	3	9
	4	Kurang Setuju	2	0	0
	5	Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah				**30**	**129**

$$Y = \frac{129}{150}\ 100\% = 86\%$$

Berdasarkan jawaban responden terhadap pertanyaan ketujuh, hasil persentase diperoleh 86%. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Majmu' Syarif* bisa dijadikan media alternatif yang mudah digunakan dimanapun.

4.2.2.2 Kesimpulan Pengujian *Beta*

Berdasarkan hasil persentase pengujian beta pengguna aplikasi *mobile Majmu' Syarif* maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembanguna aplikasi *Majmu' Syarif* ini sudah sesuai dengan tujuan, yaitu mudah digunakan (*user friendly*), bermanfaat dan bisa menjadi media altrenatif dalam membaca *Majmu' Syarif* dimanapun dan kapanpun.