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 Episiotomi 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 Multimedia Pembelajaran Interaktif Episiotomi 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 Multimedia Pembelajaran Interaktif Episiotomi 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 Multimedia Pembelajaran Interaktif Episiotomi. 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 Dasar dasar Episoiotomi	Halaman yang didalamnya terdapat materi yang membahas tentang dasar dasar episiotomi.
4.	Materi Anestesi	Halaman yang didalamnya terdapat materi yang membahas tentang anestesi.
5.	Materi Prosedur Episiotomi	Halaman yang didalamnya terdapat materi yang membahas tentang prosedur episiotomi.
6.	Materi Penjahitan Episiotomi`	Halaman yang didalamnya terdapat materi yang membahas tentang penjahitan episiotomi.
7.	Simulasi Persiapan Episiotomi	Halaman simulasi yang membahas persiapan apa saja yang harus dilakukan.
8.	Simulasi Episiotomi	Halaman simulasi yang membahas tahapan yang harus dilakukan saat melakukan episiotomi.
9.	Menu Evaluasi	Halaman yang didalamnya terdapat menu jenis latihan soal.
10.	Latihan Soal Pilihan Ganda	Halaman latihan soal yang membahas soal-soal

No	Nama Antarmuka	Keterangan
11.	Menu Materi Video	Halaman yang didalamnya terdapat kumpulan materi-materi berformat video.
12.	Pesan Total Nilai	Halaman pesan yang menginformasikan total nilai yang didapatkan dari keseluruhan tes.
13.	Menu Informasi	Halaman menu tentang berisi informasi tentang pembuat aplikasi.

Tabel 4.3 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 Episiotomi dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Rencana Pengujian Aplikasi

Pengujian Aplikasi Episiotomi			
No	**Kelas Uji**	**Butir Uji**	**Tipe Pengujian**
1	Halaman Menu Utama	Memilih Tombol “Materi Dasar Dasar Episiotomi” untuk mempelajari materi dasar dasar episiotomi	Black box
		Memilih Tombol “Anestesi”	Black box
		Memilih Tombol “Prosedur Episiotomi”untuk mempelajari materi prosedur episiotomi	Black box
		Memilih Tombol “Materi Penjahitan Episiotomi” untuk mempelajari penjahitan episiotomi	Black box
		Memilih Tombol “Evaluasi” untuk mengerjakan latihan soal episiotomi	Black box
		Memilih Tombol “Simulasi” untuk mempelajari langkah – langkah apa saja saat melakukan episiotomi	Black box
		Memilih Tombol “Video” untuk mempelajari video tentang episiotomi	Black box
		Memilih Tombol “Fullscreen” untuk memperbesar layar	Black box
		Memilih Tombol “ Suara” untuk mengatur suara	Black box
		Memilih Tombol “Info” untuk mengetahui orang yang membuat aplikasi	Black box
		Memilih Tombol “Keluar” untuk keluar dari aplikasi	Black box
2	Simulasi	Memilih Tombol “Persiapan Episiotomi” untuk mempelajari apa saja yang harus di persiapkan pada saat persiapan episiotomi	Black box
		Memilih Tombol “Episiotomi” untuk mempelajari langkah langkah apa saja yang harus di lakukan pada saat melakukan episiotomi	Black box
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 “Episiotomi” mempelajari video materi Episiotomi	Black box
		Memilih Tombol “Mediolateral” mempelajari video materi Mediolateral	Black box
		Memilih Tombol “Medialis”mempelajari video materi Medialis	Black box
		Memilih Tombol “Laserasi” mempelajari video materi laserasi	Black box
7	Pesan Total 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

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* Dasar dasar Episiotomi	Menampilkan Materi Dasar dasar Episiotomi	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	Button Anestesi	Menampilkan Materi Anestesi	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	Button Prosedur Episiotomi	Menampilkan Materi Prosedur Episiotomi	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	Button Penjahitan Episiotomi	Menampilkan Materi Penjahitan Episiotomi	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	Button Simulasi	Menampilkan pilihan simulasi mengenai mata kuliah Episiotomi	[√] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	Button Video	Menampilkan video mengenai mata kuliah Episiotomi	[√] 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 : Dasar dasar Episiotomi	Sistem menampilkan Materi Dasar dasar Episiotomi	Sistem Menampilkan Materi Dasar dasar Episiotomi	Diterima
Materi : Anestesi	Sistem Menampilkan Materi Anestesi	Sistem Menampilkan Materi Anestesi	Diterima
Materi : Prosedur Episiotomi	Sistem Menampilkan Materi Prosedur Episiotomi	Sistem Menampilkan Materi Prosedur Episiotomi	Diterima
Materi : Penjahitan Episiotomi	Sistem Menampilkan Materi Penjahitan Episiotomi	Sistem Menampilkan Materi Penjahitan Episiotomi	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 : Persiapan Episiotomi	Sistem menampilkan simulasi Persiapan Episiotomi	Sistem Menampilkan simulasi Persiapan Episiotomi	Diterima
Simulasi : Episiotomi	Sistem menampilkan simulasi Episiotomi	Sistem Menampilkan simulasi Episiotomi	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 Episiotomi	Sistem menampilkan Pilihan Video Yang Akan di Pelajari Mengenai Episiotomi	Sistem menampilkan Pilihan Video Yang Akan di Pelajari Mengenai Episiotomi	Diterima

4.2.1.1. Kesimpulan Pengujian *Alpha*

Berdasarkan hasil pengujian *alpha* dengan kasus uji diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Episiotomi 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 mahasiswa kebidanan dan wawancara dengan pengajar.

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

   Kuesioner ini terdiri dari 7 aspek kuesioner. Berikut adalah hasil perhitungan kuesioner setiap mahasiswa 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

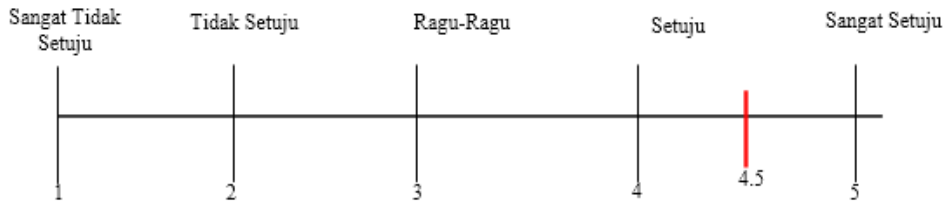
Tabel 4.11 Acuan Hasil Pengolahan Kuesioner

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

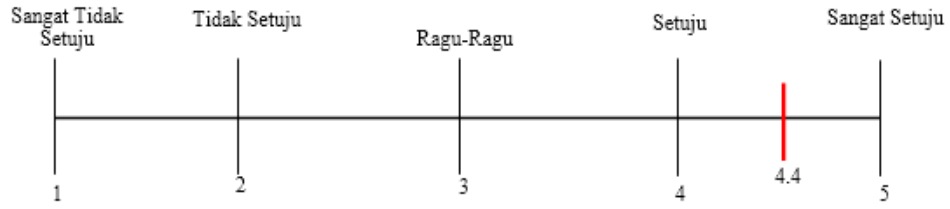
ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek Pertanyaan No. 1	Aplikasi Multimedia Interaktif ini dapat menarik minat anda dalam belajar				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	20	5	5	0	0
Sampel	30	30	30	30	30
Jumlah	(20 x 5) + (5 x 4) + (5 x 3) + (0 x 2) + (0 x 1) = 135				
Hasil	135 / 30 = 4.5				



Aspek pertanyaan pada tabel 4.12, dapat dilihat bahwa aplikasi multimedia interaktif pembelajaran Episiotomi ini dapat menarik minat belajar mahasiswa . 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

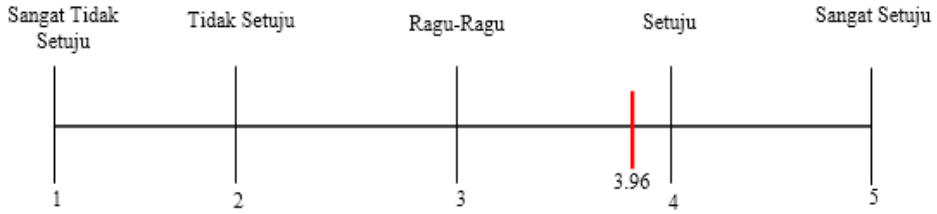
ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek Pertanyaan No. 2	Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Episiotomi ini memudahkan mahasiswa memahami materi kuliah				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	17	8	5	0	0
Sampel	30	30	30	30	30
Jumlah	(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 4.13, dapat dilihat bahwa Aplikasi Multimedia interaktif pembelajaran Episiotomi ini memudahkan mahasiswa memahami materi kuliah. Terlihat dari hasil pengolahan kuesioner mendapat nilai 4.4 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. 3	Tampilan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Episiotomi 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				

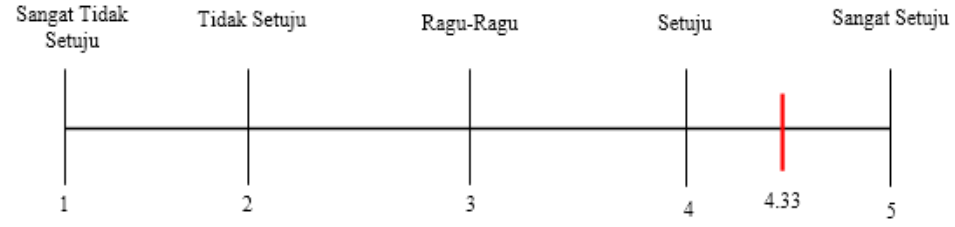


Aspek kuesioner pada tabel 4.14, dapat dilihat bahwa Aplikasi Multimedia interaktif pembelajaran Episiotomi ini memiliki tampilan yang menarik dan interaktif. Terlihat dari hasil pengolahan kuesioner mendapat nilai 3.96 yang

berada pada status jawaban sangat sesuai dengan aspek pertanyaan yang ditanyakan.

Tabel 4.15 Aspek Pertanyaan Nomor 4

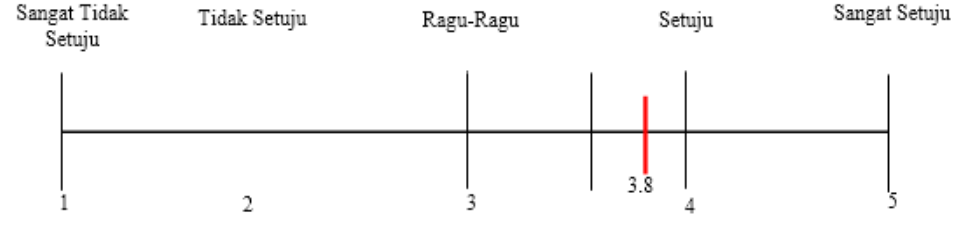
ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek Pertanyaan No. 4	Navigasi atau penempatan tombol pada aplikasi ini mudah dimengerti dan digunakan				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	17	8	3	2	0
Sampel	30	30	30	30	30
Jumlah	(17 x 5) + (8 x 4) + (3 x 3) + (2 x 2) + (0 x 1) = 130				
Hasil	130 / 30 = 4.33				



Aspek kuesioner pada tabel 4.15, dapat dilihat bahwa Aplikasi Multimedia interaktif pembelajaran Episiotomi ini memberikan kemudahan dari navigasi dan penempatan tombol. Terlihat dari hasil pengolahan kuesioner mendapat nilai 4.33 yang berada pada status jawaban sangat sesuai dengan aspek pertanyaan yang ditanyakan.

Tabel 4.16 Aspek Pertanyaan Nomor 5

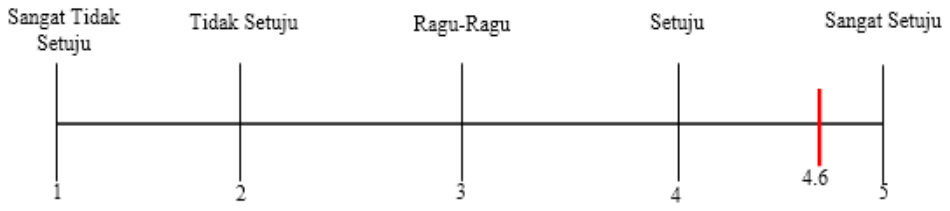
ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek Pertanyaan No. 5	Petunjuk audio, teks dan gambar pada pengerjaan latihan soal pilihan ganda mudah dimengerti				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	9	11	5	5	0
Sampel	30	30	30	30	30
Jumlah	(9 x 5) +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



Aspek kuesioner pada tabel 4.16, dapat dilihat bahwa Aplikasi Multimedia interaktif pembelajaran Episiotomi 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.

Tabel 4.17 Aspek Pertanyaan Nomor 6

ASPEK PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Aspek Pertanyaan No. 6	Simulasi yang ada dalam aplikasi mudah untuk digunakan sehingga menambah pemahaman anda untuk praktikum episiotomi				
Kategori Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Responden	19	11	0	0	0
Sampel	30	30	30	30	30
Jumlah	(19 x 5) + (11 x 4) + (0 x 3) + (0 x 2) + (0 x 1) = 139				
Hasil	139 / 30 = 4.6				



Aspek kuesioner pada tabel 4.17, dapat dilihat bahwa Aplikasi Multimedia interaktif pembelajaran Episiotomi ini memberikan simulasi yang mudah digunakan bagi para mahasiswa. Terlihat dari hasil pengolahan kuesioner mendapat nilai 4.6 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 mahasiswa terhadap Aplikasi Multimedia interaktif pembelajaran Episiotomi, menghasilkan hasil wawancara sebagai berikut:

1. Apakah Aplikasi Multimedia interaktif pembelajaran Episiotomi ini dapat membantu mahasiswa dalam memahami mata kuliah yang disampaikan?

   Jawaban:
   Menurut Marjani Khairunnisa.SST.,M.Keb, bahwa aplikasi simulasi pembelajaran interaktif ini dapat membantu mahasiswa dalam memahami mata kuliah episiotomi karena mahasiswa mendapatkan suatu media pembelajaran alternatif dari sebelumnya yang bersifat konvensional.

2. Apakah Aplikasi Multimedia interaktif pembelajaran Episiotomi ini dapat memberikan minat belajar terhadap mahasiswa POLTEKES TNI AU Ciumbuleuit ?

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

3. Apakah isi dari Aplikasi Multimedia interaktif pembelajaran Episiotomi ini sudah sesuai dengan pembelajaran di POLTEKES TNI AU Ciumbuleuit pada materi dan evaluasi nya?

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 multimedia interaktif.

4. Apakah Aplikasi Multimedia interaktif pembelajaran Episiotomi ini dapat membantu dari keterbatasan alat peraga ?

   Jawaban:

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

5. Bagaimana suasana siswa POLTEKES TNI AU Ciumbuleuit saat melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif ini?

   Jawaban:

   Menurut Marjani Khairunnisa.SST.,M.Keb bahwa aplikasi ini memberikan antusias bagi mahasiswa yang menggunakan karena mahasiswa diberikan suatu metode pembelajaran yang lebih menarik dari sebelumnya.

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 mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran dan membantu mahasiswa dalam meningkatkan minat belajar terlihat dari antusiasnya mahasiswa dalam menggunakan aplikasi ini namun masih perlunya pengarahan terhadap mahasiswa dalam menggunakan Aplikasi Mutlimedia Interaktif Pembelajaran Episiotomi ini.

4.2.3.2 Kesimpulan dari hasil wawancara

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan dosen/pengajar mata kuliah Episiotomi, Marjani Khairunnisa.SST.,M.Keb dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa kebidanan POLTEKES TNI AU Ciumbuleuit. Selain memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran yang sulit dimengerti Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Episiotomi ini juga memudahkan proses belajar mengajar dari kekurangan alat peraga. Aplikasi multimedia interaktif pembelajaran episiotomi telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik yaitu memberikan pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran di kelas sehingga dengan adanya aplikasi ini hambatan yang terjadi pada sistem konvensional dapat teratasi walaupun masih harus di tingkatkan lagi.