BAB 4
IMPLEMENTTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan dilakukan implementasi dan pengujian terhadap aplikasi yang dibangun. Tahapan ini dilakukan setelah analisis dan perancangan selesai dilakukan dan selanjutnya akan diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman. Setelah implementasi maka dilakukan pengujian terhadap aplikasi. Aplikasi yang telah dibangun akan dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah sistem tersebut dapat berjalan sesuai dengan tujuan atau tidak yang selanjutnya diadakan untuk pengembangan sistem.

4.1. Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap untuk menerapkan perancangan yang telah dilakukan terhadap sistem sehingga siap untuk dioperasikan. Implementasi sistem meliputi implementasi perangkat keras, implementasi perangkat lunak, implementasi data, implementasi antar muka.

4.1.1. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk membangun sistem di *platform mobile* untuk aplikasi Desa Siaga Bencana di Desa Dayeuhkolot dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut :

Tabel 4.1 Implementasi Perangkat Keras

Nama Perangkat Keras	Spesifikasi
Proccessor	Quad-core 1.2 GHz
Memory Internal	8 GB
RAM	1 GB
Layar	4.7 inches
Sistem Operasi	Android 4.4.2 Kitkat
Kamera	4MP

4.1.2. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*software*) untuk proses implementasi sistem meliputi sistem operasi, IDE, perambah dan text editor untuk menulis kode. tabel 4.2 merupakan implementasi perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi Desa Siaga Bencana di Desa Dayeuhkolot.

Tabel 4.2 Implementasi Perangkat Lunak

Nama Perangkat Lunak	Spesifikasi
Sistem Operasi	Windows 7 Ultimate 64 bit
IDE	Android Studio 1.2
Perambah	Google Chrome
Text Editor	Sublime Text 3

4.1.3. Implementasi Data

Pembuatan basis data (*database*), dilakukan dengan menggunakan aplikasi MySQL. Implementasi basis data (*dataibase*) dalam bahasa SQL adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3 Implementasi *Database*

No	Nama Table	SQL Query
1	db_siapp	CREATE DATABASE db_siapp
2	tbl_laporan	CREATE TABLE tbl_laporan (id_laporan int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT, id_pengguna int(11) NOT NULL, deskripsi_laporan text NOT NULL, gambar_laporan varchar(100) NOT NULL, lokasi_laporan varchar(100) NOT NULL, tanggal_laporan varchar(100) NOT NULL, lat_laporan double NOT NULL, long_laporan double NOT NULL, PRIMARY KEY (id_ laporan), KEY laporan_fk (id_ pengguna), FOREIGN KEY (id_ pengguna) REFERENCES tbl_pengguna (id_ pengguna) ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE) ENGINE=InnoDB;
3	tbl_pengguna	CREATE TABLE tbl_pengguna (id_pengguna int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT, nama_depan varchar(100) NOT NULL, nama_belakang varchar(100) NOT NULL, nomor_ktp varchar(30) NOT NULL, email varchar(100) NOT NULL, password varchar(100) NOT NULL, img_pengguna varchar(100) NOT NULL, gcm_id varchar(200) NOT NULL, hash varchar(32) NOT NULL, active int(1) NOT NULL, PRIMARY KEY (id_pengguna)

		) ENGINE=InnoDB;
4	tbl_lokasi	CREATE TABLE tbl_laporan (id_lokasi int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT, id_pengguna int(11) NOT NULL, lat_lokasi double NOT NULL, long_lokasi double NOT NULL, alamat varchar(100) NOT NULL, id_tipe int(11) NOT NULL, PRIMARY KEY (id_ lokasi), KEY pengguna_lokasi_fk (id_ pengguna), KEY tipe_lokasi_fk (id_pengguna), FOREIGN KEY (id_pengguna) REFERENCES tbl_pengguna (id_ pengguna) ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE, FOREIGN KEY (id_tipe) REFERENCES tbl_tipe_lokasi (id_tipe) ON DELETE CASCADE ON UPDATE CASCADE
5	tbl_tipe_lokasi	CREATE TABLE tbl_laporan (id_tipe int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT, nama_tipe varchar(200) NOT NULL, PRIMARY KEY (id_ lokasi)) ENGINE=InnoDB;

4.1.4. Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka dilakukan terhadap setiap tampilan program yang dibagun dan pengkodeannya dalam bentuk file program. Tabel 4.4 Berikut ini adalah Implementasi Antarmuka di *Platform Mobile.*

Tabel 4.4 Implementasi Antarmuka di *Platform Mobile*

Menu	Deskripsi	Nama File
Buat Laporan	Form yang berfungsi untuk membuat dan mengirimkan laporan.	Activity_lapor.xml
Lihat Laporan	Untuk melihan laporan-laporan yang telah di kirim oleh pengguna.	Activity_list.xml
Kirim Lokasi	Untuk mengirimkan lokasi bantuan evakuasi, tempat pengungsian, lokasi terdekat tim SAR dan tempat pelayanan imunisasi.	Activity_maps.xml
Peta Lokasi	Menampilkan lokasi pengguna aplikasi.	Activity_lokasi.xml
Profil	Menampilkan profil pengguna	Activity_profil.xml

4.2. Pengujian Sistem

Tahap yang selanjutnya adalah tahap pengujian sistem pada aplikasi Siaga Bencana di Desa Dayeuhkolot. Tahap ini merupakaan hal terpenting yang bertujuan untuk menemukan kesalahan–kesalahan ataupun kekurangan–kekurangan pada aplikasi yang dibangun. Pengujian ini bermaksud untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat telah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan aplikasi atau belum. pengujian secara fungsional (alpha) dan beta. Metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah pengujian blackbox yang berfokus pada persyaratan fungsional dari perangkat lunak yang dibangun.

4.2.1. Pengujian Alpha

Pengujian alpha dilakukan dengan menggunakan metode *black-box* yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

4.2.1.1. Metode Pengujian

Sebuah aplikasi yang akan diterapkan haruslah bebas dari kesalahan – kesalahan. Oleh karena itu, aplikasi harus diuji coba terlebih dahulu untuk menemukan kesalahan – kesalahan yang mungkin terjadi.

4.2.1.2. Rencana Pengujian

Pengujian program ini menggunakan metode *black-box*. Pengujian *black-box* merupakan pengujian program berdasarkan fungsional dari program. Tujuan dari metode *black-box* ini adalah untuk menemukan kesalahan fungsi pada program. Pengujian dengan metode *black-box* dilakukan dengan cara memberikan sejumlah data masukan pada aplikasi yang kemudian diproses sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya untuk melihat apakah aplikasi yang kemudian diproses sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya untuk melihat apakah aplikasi menghasilkan keluaran yang digunakan dan sesuai dengan fungsi dari program tersebut. Apabila dari data masukan yang diberikan proses menghasilkan keluaran yang sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya, maka aplikasi yang telah dibuat telah benar. Tetapi jika keluaran yang dihasilkan tidak sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya, maka masih terdapat kesalahan pada program aplikasi.

Pengujian dilakukan dengan mencoba semua kemungkinan yang terjadi dan pengujian dilakukan berulang-ulang jika dalam pengujian ditemukan kesalahan maka akan dilakukan penelusuran atau perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi. Jika telah selesai melakukan perbaikan, maka akan dilakukan secara terus menerus sehingga diperoleh hasil yang terbaik. Rencana pengujian alpha yang akan dilakukan pada perangkat lunak ini dapat dilihat pada tabel 4.5 Rencana Pengujian Alpha sebagai berikut:

Tabel 4.5 Rencana Pengujian Alpha

Pengujian Pada Aplikasi		
Item Uji	Detail Pengujian	Jenis Uji
Membuat Laporan	1. Pengguna memilih Menu buat Laporan. 2. Sistem menampilkan kamera. 3. Pengguna mengambil foto kejadian. 4. Sistem menampilakn form buat Laporan. 5. Pengguna Mengisi deskripsi laporan 6. Menekan tombol kirim laporan.	*Black box*
Melihat Laporan	1. Pengguna memilih Menu Lihat Laporan. 2. Sistem menampilkan form lihat laporan. 3. Pengguna memilih laporan yang sudah dikirim. 4. Sistem menampilkan laporan dan kolom komentar yang sudah dikirim. 5. Pengguna mengomentari laporan yang sudah di beri bantuan.	*Black box*
Kirim Lokasi	1. Pengguna memilih Menu Kirim Lokasi. 2. Sistem menampilkan form kirim Lokasi. 3. Pengguna memilih tombol kirim Lokasi. 4. Sistem menampilkan pilihan keterangan lokasi. 5. pengguna memilih salah satu keterangan lokasi. 6. Sistem menampilkan *marker* sesuai dengan loaksi yang di pilih.	*Black box*
Peta Lokasi	1. Pengguna memilih Menu Peta Lokasi. 2. Sistem Menampilkan peta lokasi pengguna lain.	*Black box*
Profil	1. Pengguna memilih Menu Profil. 2. Sistem menampilkan from profil pengguna. 3. pengguna dapat memilih edit profil. 4. Sistem menampilkan form edit profil. 5. Pengguna dapat mengubah data di profil. 6. Pengguna menekan tombol edit. 7. Sistem menyimpan data profil pengguna yang telah di ubah. 8. Pengguna memilih tombol *logout.* 9. Akun pengguna di keluarkan dari sistem. 10. Sistem menampilkan form *login.*	*Black box*

4.2.1.3. Kasus dan Hasil Pengujian

Berikut adalah cara-cara pengujian untuk aplikasi menggunakan *Black Box*.

4.2.1.3.1. Pengujian *Black Box*

Pengujian *black box* bertujuan untuk mengukur kinerja dari perangkat lunak yang dibangun, apakah fungsinya dapat berjalan dengan baik atau tidak. Adapun kasus dan hasil pengujian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Pengujian Membuat Laporan

Berikut ini pengujian dari membuat laporan yang dapat dilihat pada tabel 4.6 pengujian membuat laporan.

Tabel 4.6 Pengujian Membuat Laporan

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Mengambil gambar dan mengisi deskripsi laporan.	Dapat mengirim laporan.	Berhasil mengirim laporan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukkan	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Mengambil gambar dan tidak mengisi deskripsi laporan.	Tidak dapat mengirim laporan.	Gagal mengirim laporan.	[√] Diterima [ ] Ditolak

2. Pengujian Melihat Laporan

Berikut ini pengujian dari melihat laporan yang dapat dilihat pada tabel 4.7 pengujian melihat laporan.

Tabel 4.7 Pengujian Melihat Laporan

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Membuka aplikasi pilih menu lihat laporan.	Mendapatkan melihat seluruh laporan.	Berhasil melihat seluruh laporan.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukkan	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Membuka aplikasi pilih menu lihat laporan.	Tidak dapat melihat seluruh laporan.	Pengguna tidak dapat melihat seluruh laporan.	[√] Diterima [ ] Ditolak

3. Pengujian Kirim Lokasi

Berikut ini pengujian dari kirim lokasi yang dapat dilihat pada tabel 4.8 pengujian kirim lokasi.

Tabel 4.8 Pengujian Kirim Lokasi

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Membuka aplikasi pilih menu kirim lokasi.	Dapat memilih salah satu lokasi yang diinginkan.	Berhasil mendapatkan lokasi yang diinginkan.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			

Data Masukkan	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Membuka aplikasi pilih menu kirim lokasi.	Tidak dapat memilih satu lokasi yang diinginkan.	Pengguna tidak dapat memilih satu lokasi yang diinginkan.	[√] Diterima [ ] Ditolak

4. Pengujian Peta Lokasi

Berikut ini pengujian dari peta lokasi yang dapat dilihat pada tabel 4.9 pengujian peta lokasi.

Tabel 4.9 Pengujian Peta Lokasi

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Membuka aplikasi pilih menu kirim lokasi.	Dapat melihat lokasi pengguna lain.	Berhasil melihat lokasi pengguna lain.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukkan	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Membuka aplikasi pilih menu kirim lokasi.	Tidak dapat melihat lokasi pengguna lain.	Pengguna tidak dapat melihat lokasi.	[√] Diterima [ ] Ditolak

5. Pengujian Profil

Berikut ini pengujian dari profil yang dapat dilihat pada tabel 4.10 pengujian profil.

Tabel 4.10 Pengujian Profil

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukkan	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Membuka aplikasi pilih menu profil.	Dapat melihat profil pengguna	Berhasil melihat profil pengguna.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukkan	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Membuka aplikasi pilih menu profil.	Tidak dapat melihat profil pengguna.	Pengguna tidak dapat melihat profil.	[√] Diterima [ ] Ditolak

4.2.2. Pengujian Beta

Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif yang dilakukan secara langsung oleh pengguna yang nantinya akan menggunakan perangkat lunak Desa Siaga Bencana di Desa Dayeuhkolot di Kota Bandung. Penelitian ini dilakukan di Kota Bandung dengan menggunakan teknik kuesioner untuk pengguna. Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui sejauh mana aplikasi yang dibangun ini dapat membantu dan dapat menyelesaikan masalah yang sudah dijelaskan pada perumusan masalah.

4.2.2.1. Skenario Pengujian Beta

Kuesioner Pengujian merupakan teknik pengolahan data yang merupakan langkah dalam mengolah data yang telah didapat untuk dijadikan hasil penelitian sehinggan dapat ditarik kesimpulan. Berikut ini adalah pertanyaan kuesioner yang akan diajukan kepada pengguna yang nantinya akan menggunakan aplikasi ini. Pertanyaannya untuk pengguna adalah sebagai berikut:

1. Apakah anda setuju aplikasi Desa Siaga Bencana di Desa Dayeuhkolot dapat membantu warga mempermudah menghubungi pihak Desa ?
2. Apakah anda setuju aplikasi ini dapat mempermudah menemukan lokasi anda saat meminta bantuan kepada petugas desa ?
3. Apakah aplikasi dapat mempermudah petugas menyebarkan informasi kepada warga ?
4. Apakah aplikasi dapat mempermudah petugas dalam menangani bencana yang sedang terjadi ?
5. Apakah anda setuju tampilan/antarmuka aplikasi Desa Siaga Bencana di Desa Dayeuhkolot ini mudah dimengerti ?
6. Apakah aplikasi Desa Siaga Bencana di Desa Dayeuhkolot mudah digunakan ?
7. Saran

Jawaban untuk kuesioner :

a. Sangat Setuju
b. Setuju
c. Cukup Setuju
d. Tidak Setuju
e. Sangat Tidak Setuju

Penghitungan kuisioner menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono, skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau

kelompok orang tentang fenomena sosial. Fenomena sosial disini adalah tanggapan responden mengenai aplikasi Desa Siaga Bencana di Desa Dayeuhkolot yang dibuat untuk mempermudah warga dan petugas dalam melaporkan kan menangani bencana . Berikut adalah langkah – langkah penelitian untuk menghitung Hasil Kuesioner.

a. Pada kuisioner ini, memberikan lima kategori nilai pilihan jawaban beserta skor dari masing – masing jawaban yang dapat dilihat pada Tabel 4.11 kategori nilai.

Tabel 4.11 Kategori Nilai

Kategori	Nilai	Presentase (%)
Sangat Setuju	5	81-100
Setuju	4	61-80
Cukup Setuju	3	41-60
Tidak Setuju	2	21-40
Sangat Tidak Setuju	1	0-20

b. Untuk menghitung jumlah maksimum skor kriterium jumlah pertanyaan = 5, dan jumlah responden = 43 yaitu dengan rumus :

   Kriterium = Jumlah soal X Jumlah responden

   Maka nilai dari kuesioner yang dibuat adalah 5 X 43 = 215

c. Sedangkan untuk mengetahui jumlah jawaban dari responden dalam bentuk presentase, digunaka rumus sebagai berikut.

   P = $\frac{total\ nilai}{skor\ ideal} X\ 100\%$

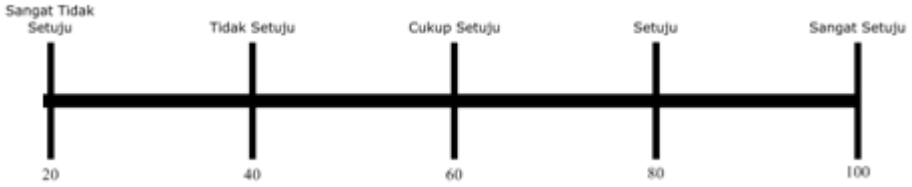
   Keterangan:

   P : Nilai presentase yang dicari

   Total nilai : Jumlah frekuensi dikalikan nilai yang ditetapkan jawaban

   Skor ideal : Nilai tertinggi dilakukan dengan jumlah sampel

d. Skor yang telah didapat selanjutnya dimasukkan kedalam bentuk *Interval Ratting Scale* untuk pengguna seperti pada gambar 4.1 berikut :



Gambar 4. 1 *Interval Ratting*

4.2.2.2. Penghitungan Hasil Kuisioner Pengguna

1. Apakah anda setuju aplikasi Desa Siaga Bencana di Desa Dayeuhkolot dapat membantu warga mempermudah menghubungi pihak Desa ?

Tabel 4.12 Kuesioner Pengguna Pertanyaan 1

Kategori Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Jumlah Skor	Nilai Presentase (%)
Sangat Setuju	5	13	65	(176 / (43 x 5)) x 100 = 81.86%
Setuju	4	23	92	
Cukup Setuju	3	5	15	
Tidak Setuju	2	2	4	
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		43	176	

Berdasarkan perhitungan diatas, jumlah skor yang didapat adalah sebanyak 176 skor dengan skala kategori jawaban diantara setuju dan sangat setuju. Sedangkan hasil dari nilai presentasi responden adalah 81.86% dari nilai yang diharapkan sebesar 100%. Maka dapat disimpulkan, responden sangat setuju bahwa aplikasi ini dapat mempermudah menghubungi petugas. Secara kontinium dapat digambarkan seperti pada gambar 4.2.



Gambar 4. 2 *Interval Ratting Scale* Kuesioner Pengguna Pertanyaan 1

2. Apakah anda setuju aplikasi ini dapat mempermudah menemukan lokasi anda saat meminta bantuan kepada petugas desa ?

Tabel 4.13 Kuesioner Pengguna Pertanyaan 2

Kategori Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Jumlah Skor	Nilai Presentase (%)
Sangat Setuju	5	16	80	(181 / (43 x 5)) x 100 = 84.19%
Setuju	4	20	80	
Cukup Setuju	3	7	21	
Tidak Setuju	2	0	0	
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		43	181	

Berdasarkan perhitungan diatas, jumlah skor yang didapat adalah sebanyak 181 skor dengan skala kategori jawaban diantara setuju dan sangat setuju. Sedangkan hasil dari nilai presentasi responden adalah 84.19% dari nilai yang diharapkan sebesar 100%. Maka dapat disimpulkan, responden sangat setuju bahwa aplikasi ini dapatmenemukan lokasi saat meminta bantuan kepada petugas. Secara kontinium dapat digambarkan seperti pada gambar 4.3.



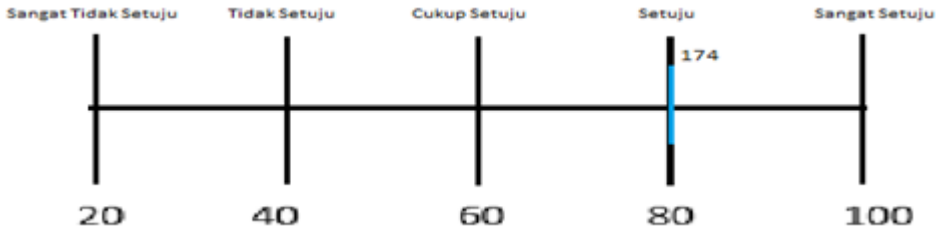
Gambar 4. 3 *Interval Ratting Scale* Kuesioner Pengguna Pertanyaan 2

3. Apakah aplikasi dapat mempermudah petugas menyebarkan informasi kepada warga ?

Tabel 4. 14 Kuesioner Pengguna Pertanyaan 3

Kategori Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Jumlah Skor	Nilai Presentase (%)
Sangat Setuju	5	10	50	(174 / (43 x 5)) x 100 = 80.93%
Setuju	4	25	100	
Cukup Setuju	3	8	24	
Tidak Setuju	2	0	0	
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		43	174	

Berdasarkan perhitungan diatas, jumlah skor yang didapat adalah sebanyak 174 skor dengan skala kategori jawaban diantara setuju dan sangat setuju. Sedangkan hasil dari nilai presentasi responden adalah 80.93% dari nilai yang diharapkan sebesar 100%. Maka dapat disimpulkan responden setuju bahwa aplikasi ini dapat mempermudah menyebarkan informasi kepada warga dapat digambarkan seperti pada gambar 4.4.



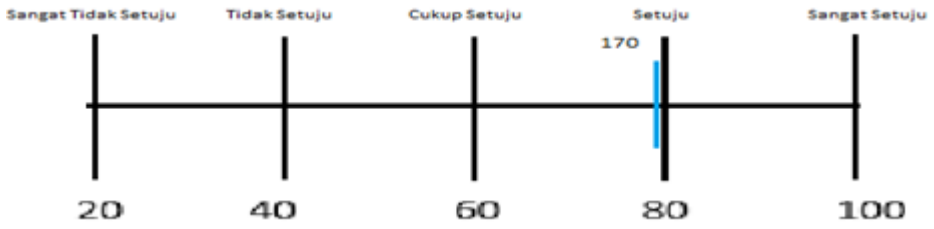
Gambar 4. 4 *Interval Ratting Scale* Kuesioner Pengguna Pertanyaan 3

4. Apakah aplikasi dapat mempermudah petugas dalam menangani bencana yang sedang terjadi ?

Tabel 4. 15 Kuesioner Pengguna Pertanyaan 4

Kategori Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Jumlah Skor	Nilai Presentase (%)
Sangat Setuju	5	10	50	(170 / (43 x 5)) x 100 = 79.06%
Setuju	4	24	96	
Cukup Setuju	3	8	24	
Tidak Setuju	2	1	2	
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		43	170	

Berdasarkan perhitungan diatas, jumlah skor yang didapat adalah sebanyak 181 skor dengan skala kategori jawaban diantara setuju dan sangat setuju. Sedangkan hasil dari nilai presentasi responden adalah 79.06% dari nilai yang diharapkan sebesar 100%. Maka dapat disimpulkan, responden setuju bahwa aplikasi ini dapat mempermudah petugas dalam menangani bencana yang sedang terjadi. Secara kontinium dapat digambarkan seperti pada gambar 4.5.



Gambar 4. 5 *Interval Ratting Scale* Kuesioner Pengguna Pertanyaan 4

5. Apakah anda setuju tampilan/antarmuka aplikasi Desa Siaga Bencana di Desa Dayeuhkolot ini mudah dimengerti ?

Tabel 4. 16 Kuesioner Pengguna Pertanyaan 5

Kategori Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Jumlah Skor	Nilai Presentase (%)
Sangat Setuju	5	13	65	(175 / (43 x 5)) x 100 = 81.40%
Setuju	4	20	80	
Cukup Setuju	3	10	30	
Tidak Setuju	2	0	0	
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		43	175	

Berdasarkan perhitungan diatas, jumlah skor yang didapat adalah sebanyak 181 skor dengan skala kategori jawaban diantara setuju dan sangat setuju. Sedangkan hasil dari nilai presentasi responden adalah 81.40% dari nilai yang diharapkan sebesar 100%. Maka dapat disimpulkan, responden sangat setuju bahwa tampilan/antarmuka aplikasi Desa Siaga Bencana di Desa Dayeuhkolot ini mudah dimengerti. Secara kontinium dapat digambarkan seperti pada gambar 4.6.



Gambar 4. 6*Interval Ratting Scale* Kuesioner Pengguna Pertanyaan 5

6. Apakah aplikasi Desa Siaga Bencana di Desa Dayeuhkolot mudah digunakan ?

Tabel 4. 17 Kuesioner Pengguna Pertanyaan 6

Kategori Jawaban	Skor	Frekuensi Jawaban	Jumlah Skor	Nilai Presentase (%)
Sangat Setuju	5	15	75	(180 / (43 x 5)) x 100 = 83.72%
Setuju	4	21	84	
Cukup Setuju	3	7	21	
Tidak Setuju	2	0	0	
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah		43	180	

Berdasarkan perhitungan diatas, jumlah skor yang didapat adalah sebanyak 181 skor dengan skala kategori jawaban diantara setuju dan sangat setuju. Sedangkan hasil dari nilai presentasi responden adalah 83.72% dari nilai yang diharapkan sebesar 100%. Maka dapat disimpulkan, responden sangat setuju bahwa aplikasi Desa Siaga Bencana di Desa Dayeuhkolot mudah digunakan. Secara kontinium dapat digambarkan seperti pada gambar 4.7.



Gambar 4. 7 *Interval Ratting Scale* Kuesioner Pengguna Pertanyaan 6

4.2.2.3. Kesimpulan Pengujian Beta

Berdasarkan hasil pengujian beta, dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Aplikasi Desa Siaga Bencana di Desa Dayeuhkolot dapat membantu warga mempermudah menghubungi pihak Desa
2. Aplikasi Desa Siaga Bencana di Desa Dayeuhkolot ini dapat mempermudah menemukan lokasi anda saat meminta bantuan kepada petugas desa.
3. Aplikasi Desa Siaga Bencana di Desa Dayeuhkolot dapat mempermudah petugas menyebarkan informasi kepada warga.
4. Aplikasi Desa Siaga Bencana di Desa Dayeuhkolot dapat mempermudah petugas dalam menangani bencana yang sedang terjadi.
5. Setuju tampilan/antarmuka aplikasi Desa Siaga Bencana di Desa Dayeuhkolot ini mudah dimengerti.
6. Aplikasi Desa Siaga Bencana di Desa Dayeuhkolot mudah digunakan.