

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Aplikasi

Tahap implementasi menerangkan ini menjelaskan metodologi perencanaan sebelumnya. Pada bab ini juga akan dijelaskan pemafaatan macam-macam *tools*.

4.1.1 Batasan Implementasi Aplikasi

Dalam implementasinya terdapat beberapa batasan yang terdapat pada Aplikasi Pengenalan Kelembagaan Mahasiswa Baru UII di Fakultas Teknologi Industri Berbasis Flash, diantaranya adalah :

1. Pengguna tidak dapat menambah dan mengurangi data.
2. Hanya digunakan untuk media pembelajaran.
3. Terdapat 3 kelembagaan dan 1 unit kegiatan mahasiswa yang ada di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.

4.1.2 Implemetasi Pembuatan Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi ini tentunya dibutuhkan adanya perangkat keras untuk menjalankan *software-software* yang digunakan untuk membuat item-item yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi ini. Perangkat keras tersebut diantaranya adalah :

1. Komputer dengan prosesor Intel(R) Core(TM)2 Solo CPU U3500
@1.40GHz
2. Ram 2GB
3. Hardisk : 500GB
4. Mouse
5. Keyboard

Selain perangkat lunak tentunya dalam pembangunan Aplikasi Pengenalan Kelembagaan Mahasiswa Baru Universitas Islam Indonesia di Fakultas Teknologi

Industri Berbasis Flash ini dibutuhkan beberapa *software* untuk merancang atau membuat item-item yang dibutuhkan dalam pembuatannya. *Software-software* tersebut diantaranya ialah sebagai berikut :

1. Adobe Flash CS 6

Software ini digunakan untuk membangun *interface* dari Aplikasi Pengenalan Kelembagaan Mahasiswa Baru UII di Fakultas Teknologi Industri. Berbagai macam item seperti gambar *backgraound*, tombol-tombol, dan video yang telah dibuat dimasukkan dan akan disusun sebagai bagian penting dalam pembuatan aplikasi ini. Teks *coding* perpindahan halaman sampai tampilan animasi tak lepas dari *software* ini. *Coding* yang digunakan adalah *Action Script 3.0*

2. Corel Draw X4

Software ini dikhususkan untuk membuat segala item yang berkaitan dengan gambar. Disinilah cikal bakal dari semua item-item yang berbentuk gambar dibuat sebelum masuk pada tahapan pembangunan *interface*, dari pemilihan warna, pembuatan bentuk-bentuk gambar, pembuatan bingkai, *background*, sampai pada tombol-tombol semua dibuat dengan *software* ini

4.2 Hasil Implementasi Aplikasi

Hasil dari program aplikasi pengenalan kelembagaan ini terdiri dari beberapa halaman yang memiliki beberapa menu. Halaman yang ditampilkan berupa halaman *flash* yang berubah dengan menu yang akan dipilih oleh *useri*.

4.2.1 Halaman *Home*

Halaman *home* merupakan halaman pembuka saat aplikasi dijalankan. Pada halaman ini terdapat tiga menu utama dari aplikasi ini, yang terdiri dari tombol kelembagaan, tombol tentang, dan tombol bantuan. Masing-masing tombol akan menuju pada halaman-halaman selanjutnya yang sesuai menu yang akan dipilih. Halaman *home* ditunjukkan pada **Gambar 4.1** sebagai berikut.



Gambar 4.1 Halaman *Home*

Pada **gambar 4.1** adalah tampilan dari halaman utama atau halaman *home*. Pada halaman ini terdapat beberapa tombol yang berfungsi untuk menuju kehalaman yang diinginkan.

4.2.2 Halaman Menu Kelembagaan

Pada halaman menu kelembagaan terdapat empat menu utama dari aplikasi ini, yang di wakili oleh empat tombol yang terdiri dari tombol DPM F, tombol LEM F, tombol HM, tombol UKM. Masing-masing tombol akan menuju pada halaman-halaman selanjutnya sesuai menu yang dipilih. Ada omol kembali yang berfungsi untuk kembali kehalaman *home*. Halaman Kelembagaan ditunjukkan pada **gambar 4.2**

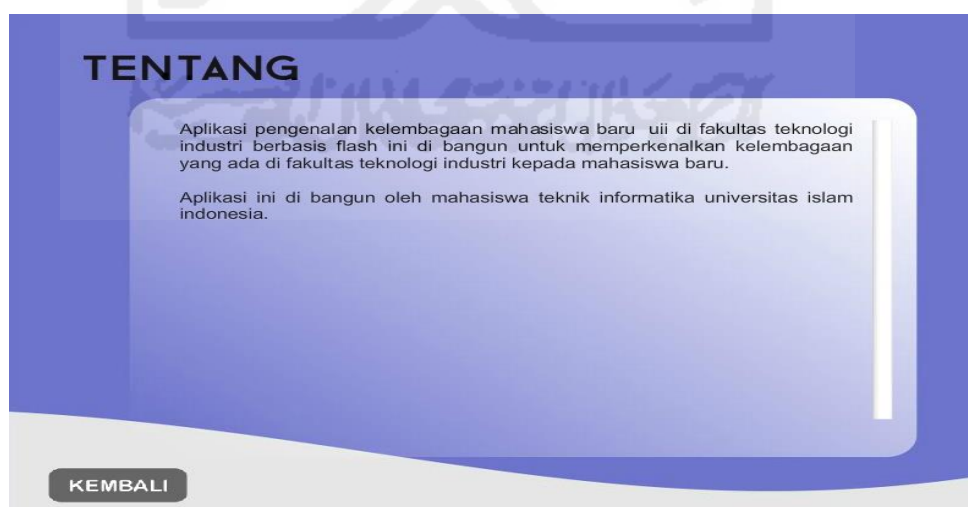


Gambar 4.2 Halaman Menu Kelembagaan

Pada **gambar 4.2** terdapat 4 tombol yang berfungsi untuk menuju kehalaman selanjutnya. Setiap tombol tersebut menuju kehalaman yang berbeda-beda.

4.2.3 Halaman Menu Tentang

Halaman ini menampilkan informasi pembuat aplikasi. Terdapat tombol kembali yang berfungsi untuk kembali kehalaman menu *home*. Halaman menu tentang ditunjukkan pada **gambar 4.3**



Gambar 4.3 Halaman Menu Tentang

Pada **gambar 4.3** merupakan halaman dari menu tentang. Di halaman ini user akan mengetahui isi informasi tentang pembuat aplikasi.

4.2.4 Halaman Menu Bantuan

Halaman ini merupakan halaman menu bantuan. Halaman bantuan ditunjukkan pada **Gambar 4.4**



Gambar 4.4 Halaman Menu Bantuan

Pada **gambar 4.4** menampilkan halaman menu bantuan yang menampilkan informasi tentang singkatan-singkatan yang ada didalam aplikasi. Terdapat tombol kembali yang berfungsi untuk kembali ke halaman menu *home*.

4.2.5 Halaman Informasi Kelembagaan

Pada halaman ini akan menampilkan informasi di setiap menu kelembagaan, berikut contoh halaman menu kelembagaannya :







Gambar 4.7 Halaman Menu UKM

Pada **gambar 4.7** merupakan halaman menu UKM. Halaman menu tersebut berisikan informasi seputar UKM yang ada di FTI UII.

4.3 Hasil Pengujian Aplikasi

Pada pengujian ini ditujukan agar bisa mengetahui apakah aplikasi Pengenalan Kelembagaan Mahasiswa Baru UII di Fakultas Teknologi Industri Berbasis Flash i ini sudah berjalan dengan semestinya atau masih ada hal-hal yang perlu diperbaiki.

4.3.1 Pengujian Unit

Pengujian dilakukan dengan menguji tombol-tombol pada Aplikasi Pengenalan Kelembagaan Mahasiswa Baru UII di Fakultas Teknologi Industri Berbasis Flash ini apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Berikut hasil dari pengujian tombol-tombol pada Aplikasi Pengenalan Kelembagaan mahasiswa Baru UII di Fakultas Teknologi Industri Berbasis Flash.

1. Pengujian Halaman *Home*

Terdapat tiga skenario uji dalam pengujian halaman *home*, yakni memilih tombol kelembagaan, tombol tentang, tombol bantuan.

Tabel 4.1 Pengujian Halaman *Home*

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
Halaman <i>Home</i>	Memilih tombol kelembagaan	Masuk dan menampilkan halaman kelembagaan	Sukses
	Memilih tombol tentang	Masuk dan menampilkan halaman tentang	Sukses
	Memilih tombol bantuan	Masuk dan menampilkan tentang halaman bantuan	Sukses

2. Pengujian Halaman Kelembagaan

Terdapat empat skenario uji dalam pengujian halaman pengertian, yakni memilih tombol DPM F, LEM F, HM, UKM dan tombol kembali.

Tabel 4.2 Pengujian Halaman Kelembagaan

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
	Memilih tombol DPM F	Masuk dan menampilkan halaman DPM F	Sukses

Halaman Kelembgaan	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
	Memilih tombol LEM F	Masuk dan menampilkan halaman LEM F	Sukses
	Memilih tombol HM	Masuk dan menampilkan halaman HM	Sukses
	Memilih tombol UKM	Masuk dan menampilkan halaman UKM	Sukses
	Memilih tombol Kembali	Kembali ke halaman <i>home</i>	Sukses

3. Pengujian Halaman Dewan Perwakilan Mahasiswa Fakultas (DPM F)

Dalam pengujian halaman DPM ini terdapat empat tombol. Tombol Ketua Umum, tombol Sekjend, tombol Komisi dan tombol kembali.

Tabel 4.3 Pengujian Halaman DPM F

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
Halaman DPM F	Memilih tombol Ketua Umum	Menampilkan informasi tentang Ketua Umum dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Sekjend	Menampilkan informasi tentang Sekjend di bagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Komisi	Menampilkan informasi tentang Komisi di bagian kanan struktur	Sukses

	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
	Memilih tombol kembali	Kembali ke halaman sebelumnya dan kehalaman <i>home</i>	Sukses

4. Pengujian Halaman Lembaga Eksekutif Mahasiswa Fakultas (LEM F)

Dalam pengujian halaman LEM F ini terdapat sepuluh tombol yang diuji, yaitu tombol Ketua Umum, tombol Sekum & Wasekum, tombol Bendum & Wabendum, tombol Bidang Biro Usaha, tombol Bidang KPSDM, tombol Bidang JPK, tombol Bidang KASTRAT, tombol Bidang MIKAT, tombol Bidang MEDIN, dan tombol kembali.

Tabel 4.4 Pengujian Halaman LEM F

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
Halaman LEM F	Memilih tombol Ketua Umum	Menampilkan informasi tentang Ketua Umum dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Sekum & Wasek	Menampilkan informasi tentang Sekum dan Wasekum dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bendum & Wabendum	Menampilkan informasi tentang Bendum dan Wabendum dibagian kanan struktur	Sukses
	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
	Memilih	Menampilkan informasi	Sukses

tombol Bidang Biro Usaha	tentang Bidang Biro Usaha dibagian kanan struktur	
Memilih tombol Bidang KPSDM	Menampilkan informasi tentang Bidang KPSDM dibagian kanan struktur	Sukses
Memilih tombol Bidang JPK	Menampilkan informasi tentang Bidang JPK dibagian kanan struktur	Sukses
Memilih tombol Bidang KASTRAT	Menampilkan informasi tentang Bidang KASTRAT dibagaian kanan struktur	Sukses
Memilih tombol Bidang MIKAT	Menampilkan informasi tentang Bidang MIKAT dibagian kanan struktur	Sukses
Memilih tombol Bidang MEDIN	Menampilkan informasi tentang Bidang MEDIN dibagian kanan struktur	Sukses
Memilih tombol kembali	Untuk kembali ke halaman sebelumnya dan kehalaman <i>Home</i>	Sukses

5. Pengujian Halaman Himpunan Mahasiswa (HM)

Dalam pengujian halaman HM ini terdapat enam tombol yang diuji, yaitu tombol Himpunan Mahasiswa Teknik Kimia & Teknik Tekstil, tombol Himpunan Mahasiswa Teknik Industri, tombol Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika, tombol Himpunan Mahasiswa Teknik Elektro, tombol Himpunan Mahasiswa Teknik Mesin, dan tombol kembali.

Tabel 4.5 Pengujian Halaman HM

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Halaman HM	Memilih tombol Himpunan Mahasiswa Teknik Kimia & Teknik Tekstil	Masuk dan manampilkan informasi Himpunan Mahasiswa Teknik Kimia & Teknik Tekstil	Sukses
	Memilih Himpunan Mahasiswa Teknik Industri	Masuk dan manampilkan informasi Himpunan Mahasiswa Teknik Industri	Sukses
	Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika	Masuk dan manampilkan informasi Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika	Sukses
	Himpunan Mahasiswa Teknik Elektro	Masuk dan manampilkan informasi Himpunan Mahasiswa Elektro	Sukses
	Himpunan Mahasiswa Teknik Mesin	Masuk dan manampilkan informasi Himpunan Mahasiswa Teknik Mesin	Sukses
	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
	Memilih tombol	Untuk kembali ke halaman sebelumnya dan	Sukses

	kembali	kehalaman <i>Home</i>	
--	---------	-----------------------	--

6. Pengujian Halaman Himpunan Mahasiswa Teknik Kimia dan Teknik Tekstil (HMTKTT)

Dalam pengujian halaman Himpunan Mahasiswa Teknik Kimia & Teknik Tekstil ini terdapat sepuluh tombol yang diuji, yaitu tombol Ketua, tombol Wakil Ketua, tombol Sekretaris, tombol Wasek, tombol Waben, tombol Bidang PUBKOM, tombol Bidang Akademik, tombol Bidang LITBANG, tombol Bidang PM, tombol Bidang KREMA, tombol Bidang DANUS, dan tombol kembali.

Tabel 4.6 Pengujian Halaman HMTKTT

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
Halaman HMTKTT	Memilih tombol Ketua	Menampilkan informasi tentang Ketua dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Wakil Ketua	Menampilkan informasi tentang Sekum dan Wakil Ketua dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Sekre	Menampilkan informasi tentang Sekretaris dibagian kanan struktur	Sukses
	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
	Memilih tombol Wasek	Menampilkan informasi tentang Wakil Sekretaris dibagian	Sukses

		kanan struktur	
	Memilih tombol Bendahara	Menampilkan informasi tentang Bendahara dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Waben	Menampilkan informasi tentang Wakil Bendahara dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bidang PUBKOM	Menampilkan informasi tentang Bidang PUBKOM dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bidang Akademik	Menampilkan informasi tentang Bidang Akademik dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bidang LITBANG	Menampilkan informasi tentang Bidang LITBANG dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bidang PM	Menampilkan informasi tentang Bidang PM dibagian kanan struktur	Sukses
	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
	Memilih tombol Bidang KREMA	Menampilkan informasi tentang Bidang KREMA dibagian	Sukses

		kanan struktur	
	Memilih tombol kembali	Untuk kembali ke halaman sebelumnya dan kehalaman <i>Home</i>	Sukses

7. Pengujian Halaman Himpunan Mahasiswa Teknik Industri (HMTI)

Dalam pengujian halaman Himpunan Mahasiswa Teknik Industri ini terdapat sepuluh tombol yang diuji, yaitu tombol Ketua, tombol Sekretaris dan Wakil Sekretaris, tombol Bendahara dan Wakil Bendahara, tombol Bidang PSDM, tombol Bidang RTPM, tombol Bidang LITBANG, tombol Bidang KWU, tombol Bidang INFOKOM, tombol Bidang MIKAT, tombol dan tombol kembali.

Tabel 4.7 Pengujian Halaman HMTI

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
Halaman HMTI	Memilih tombol Ketua	Menampilkan informasi tentang Ketua dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Sekre & Wasek	Menampilkan informasi tentang Sekre dan Wasek dibagian kanan struktur	Sukses
	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
	Memilih tombol Bendahara & Wabendum	Menampilkan informasi tentang Bendahara dan Wabendum dibagian kanan struktur	Sukses

	Memilih tombol Bidang PSDM	Menampilkan informasi tentang Bidang PSDM dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bidang RTPM	Menampilkan informasi tentang Bidang RTPM dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bidang LITBANG	Menampilkan informasi tentang Bidang LITBANG dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bidang KWU	Menampilkan informasi tentang Bidang KWU dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bidang INFOKOM	Menampilkan informasi tentang Bidang INFOKOM dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bidang MIKAT	Menampilkan informasi tentang Bidang MIKAT dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol kembali	Untuk kembali ke halaman sebelumnya dan kehalaman <i>Home</i>	Sukses

8. Pengujian Halaman Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika (HMTF)

Dalam pengujian halaman Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika ini terdapat tujuh tombol yang diuji, yaitu tombol Ketua, tombol Sekretaris dan Wakil Sekretaris, tombol Bendahara dan Wakil Bendahara , tombol

Bidang HUMAS, tombol Bidang LITBANG, tombol Bidang BATAS, tombol Bidang Biro Usaha, dan tombol kembali.

Tabel 4.8 Pengujian Halaman HMTF

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
Halaman HMTF	Memilih tombol Ketua	Menampilkan informasi tentang Ketua dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Sekre & Wasek	Menampilkan informasi tentang Sekretaris dan Waksek dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bendahara & Waben	Menampilkan informasi tentang Bendahara & Wakben dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bidang HUMAS	Menampilkan informasi tentang Bidang HUMAS dibagian kanan struktur	Sukses
	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
	Memilih tombol Bidang LITBANG	Menampilkan informasi tentang Bidang LITBANG	Sukses

		dibagian kanan struktur	
	Memilih tombol Bidang BATAS	Menampilkan informasi tentang Bidang BATAS dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bidang Biro Usaha	Menampilkan informasi tentang Bidang Biro Usaha dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol kembali	Untuk kembali ke halaman sebelumnya dan kehalaman <i>Home</i>	Sukses

9. Pengujian Halaman Himpunan Mahasiswa Teknik Elektro (HMTE)

Dalam pengujian halaman Himpunan Mahasiswa Teknik Elektro ini terdapat sepuluh tombol yang diuji, yaitu tombol Ketua dan Wakil Ketua, tombol Sekretaris dan Wakil Sekretaris, tombol Bendahara dan Wakil Bendahara, tombol Bidang INFORMED, tombol Bidang RISTEK, tombol Bidang PSDM, tombol Bidang SOSGAM, tombol Bidang MIKARE, tombol Bidang DANUS, dan tombol kembali.

Tabel 4.9 Pengujian Halaman HMTE

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
Halaman HMTE	Memilih tombol Ketua	Menampilkan informasi tentang Ketua dan	Sukses

	dan Wakil Ketua	Wakil Ketua dibagian kanan struktur	
	Memilih tombol Sekre dan Wasek	Menampilkan informasi tentang Sekre dan Wasek dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bendahara dan Waben	Menampilkan informasi tentang Bendahara dan Waben dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bidang INFORMED	Menampilkan informasi tentang Bidang INFORMED dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bidang RISTEK	Menampilkan informasi tentang Bidang RISTEK dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bidang PSDM	Menampilkan informasi tentang Bidang PSDM dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bidang SOSGAM	Menampilkan informasi tentang Bidang SOSGAM dibagian kanan struktur	Sukses
	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
	Memilih tombol Bidang MIKARE	Menampilkan informasi tentang Bidang MIKARE dibagian kanan struktur	Sukses

	Memilih tombol Bidang DANUS	Menampilkan informasi tentang Bidang DANUS dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol kembali	Untuk kembali ke halaman sebelumnya dan kehalaman <i>Home</i>	Sukses

10. Pengujian Halaman Himpunan Mahasiswa Teknik Mesin (HMTM)

Dalam pengujian halaman Himpunan Mahasiswa Teknik Mesin ini terdapat sepuluh tombol yang diuji, yaitu tombol Ketua Umum, tombol Sekretaris dan Wakil Sekretaris, tombol Bendahara dan Wakil Bendahara , tombol Bidang LITBANG, tombol Bidang HUMAS, tombol Bidang IPTEK, tombol Bidang MIKAT, tombol Bidang LOGISTIK, tombol Bidang KWU, dan tombol kembali.

Tabel 4.10 Pengujian Halaman HMTM

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
Halaman HMTE	Memilih tombol Ketua Umum	Menampilkan informasi tentang Ketua Umum dibagian kanan struktur	Sukses
	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
	Memilih tombol Sekre dan Wasek	Menampilkan informasi tentang Sekre dan Wasek dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih	Menampilkan informasi	Sukses

	tombol Bendahara dan Waben	tentang Bendahara dan Waben dibagian kanan struktur	
	Memilih tombol Bidang LITBANG	Menampilkan informasi tentang Bidang LITBANG dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bidang HUMAS	Menampilkan informasi tentang Bidang HUMAS dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bidang IPTEK	Menampilkan informasi tentang Bidang IPTEK dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bidang MIKAT	Menampilkan informasi tentang Bidang MIKAT dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol Bidang LOGISTIK	Menampilkan informasi tentang Bidang LOGISTIK dibagian kanan struktur	Sukses
	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
	Memilih tombol Bidang KWU	Menampilkan informasi tentang Bidang KWU dibagian kanan struktur	Sukses
	Memilih tombol kembali	Untuk kembali ke halaman sebelumnya dan kehalaman <i>Home</i>	Sukses

11. Pengujian Halaman Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM)

Dalam pengujian halaman UKM ini hanya terdapat satu tombol yang diuji, yaitu tombol kembali

Tabel 4.11 Pengujian Halaman UKM

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
Halaman UKM	Memilih tombol kembali	Kembali ke halaman sebelumnya dan kehalaman <i>home</i>	Sukses

12. Pengujian Halaman Tentang

Dalam pengujian halaman tentang ini hanya terdapat satu tombol yang diuji, yaitu tombol kembali

Tabel 4.12 Pengujian Halaman Tentang

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
Halaman Tentang	Memilih tombol kembali	Kembali ke kehalaman <i>home</i>	Sukses

13. Pengujian Halaman Bantuan

Dalam pengujian halaman bantuan ini hanya terdapat satu tombol yang diuji, yaitu tombol kembali

Tabel 4.13 Pengujian Halaman Bantuan

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
Halaman	Memilih	Kembali ke kehalaman	Sukses

Bantuan	tombol kembali	<i>home</i>	
---------	-------------------	-------------	--

4.3.2 Evaluasi Responden

Pada tahap ini dilakukan pengujian kuesioner yang berisi tentang pertanyaan seputar Aplikasi Pengenalan Kelembagaan Mahasiswa Baru UII di Fakultas Teknologi Industri berbasis Flash yang akan diisi oleh responden.

Dalam proses pengujian terdapat 30 responden untuk Pengenalan Kelembagaan Mahasiswa Baru UII di Fakultas Teknologi Industri Berbasis Flash, di sini responden adalah *user*. Proses pengujian dilakukan di lingkungan kelembagaan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia yang ada di kampus penulis.

Dari kuesioner tersebut diberikan beberapa nilai untuk memudahkahkan penghitungan hasilnya, yaitu:

Nilai 1 untuk jawaban Sangat Kurang (SK)

Nilai 2 untuk jawaban Kurang (K)

Nilai 3 untuk jawaban Cukup (C)

Nilai 4 untuk jawaban Baik (B)

Nilai 5 untuk jawaban Sangat Baik (SB)

Nilai-nilai tersebut kemudian digunakan untuk menghitung nilai akhir dari jawaban responden, rumus untuk menghitung nilai akhir tersebut adalah :

Total Skor : $T \times P_n$

T = Jumlah responden yang memilih

P_n = Pilihan nilai untuk masing-masing jawaban

Y = Skor tertinggi dari pilihan nilai X jumlah responden

X = Skor terendah dari Pilihan Nilai X jumlah responden

$$Y : 5 \times 5 = 25$$

$$X = 1 \times 5 = 5$$

Nilai akhir : $\text{Total Skor} / Y \times 100$

Nilai Interval : $1 = 100 / \text{jumlah pilihan nilai}$

$$1 = 100 / 5 = 20$$

Angka 0% - 199,99%	= Sangat Kurang
Angka 20%	- 39,99% = Kurang
Angka 40%	- 59,99% = Cukup
Angka 60%	- 79,99% = Baik
Angka 80%	- 100% = Sangat Baik

Berikut daftar pertanyaan yang diajukan beserta hasil kuesioner yang memberikan jawaban masing-masing. Pertanyaan dan nilai rata-rata diperlihatkan pada **tabel 4.14**.

Tabel 4.14 Hasil Kuesioner

No.	Pertanyaan	Jumlah Responden					Rata-rata (%)
		SK	K	C	B	SB	
		1	2	3	4	5	
1.	Bagaimana kelengkapan informasi yang ada pada aplikasi Pengenalan Kelembagaan Mahasiswa Baru UII di Fakultas Teknologi Industri Berbasis Flash.	-	1	4	25	-	76%
No.	Pertanyaan	Jumlah Responden					Rata-rata (%)
		SK	K	C	B	SB	
		1	2	3	4	5	
2.	Bagaimana kejelasan informasi yang terdapat pada aplikasi Pengenalan Kelembagaan Mahasiswa Baru UII di Fakultas Teknologi Industri Berbasis	-	1	8	19	2	75%

	Flash.						
3.	Bagaimana manfaat yang diperoleh setelah penggunaan aplikasi Pengenalan Kelembagaan Mahasiswa Baru UII di Fakultas Teknologi Industri Berbasis Flash.	-	1	5	15	9	80%
4.	Bagaimana pengaruh dari aplikasi Pengenalan Kelembagaan Mahasiswa Baru UII di Fakultas Teknologi Industri Berbasis Flash..	-	-	8	20	2	76%
5.	Bagaimana bentuk Aplikasi Pengenalan Kelembagaan Mahasiswa Baru UII di Fakultas Teknologi Industri Berbasis Flash.	-	1	11	18	-	71%
6.	Bagaimana menurut anda kemudahan dalam penggunaan Aplikasi Pengenalan Kelembagaan Mahasiswa Baru UII di Fakultas Teknologi Industri Berbasis Flash.	-	-	3	22	5	81%

Dari hasil kuesioner di atas, dapat dilakukan analisis terhadap aplikasi Pengenalan Kelembagaan Mahasiswa Baru UII di Fakultas Teknologi Industri Berbasis Flash. Berikut adalah hasil uraian perhitungan kuesioner.

1. Kejelasan Informasi

Dari hasil kuisioner yang disebarakan pada 30 responden, didapat hasil bahwa kelengkapan informasi yang ditampilkan pada data pengenalan kelembagaan FTI UII sudah cukup lengkap. Bagian ini mewakili pertanyaan dari nomor 1 dan nomor 2 yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata 76% dan 74%.

2. Manfaat dan pengaruh

Dari hasil kuisisioner yang disebarakan pada 30 responden, didapat bahwa manfaat dan pengaruh yang di tampilkan pada data pengenalan kelembagaan FTI UII sudah cukup bermanfaat dan berpengaruh penting. Bagian ini ditampilkan pada pertanyaan nomor 3 dan nomor 4 dengan nilai rata-rata 80% dan 76%.

3. Desain aplikasi

Dari hasil kuisisioner yang disebarakan pada 30 responden, didapat bahwa bentuk dari aplikasi pengenalan kelembagaan ini sudah cukup bagus, menarik dan sederhana. Bagian ini meakili dari pertanyaan nomor 5 dengan nilai rata-rata 71%.

4. Kemudahan pengguna

Dari hasil kuisisioner yang di sebarakan pada 30 responden, didapat bahwa kemudahan dalam penggunaan aplikasi pengenalan kelembagaan ini sangat mudah. Terbukti dari pertanyaan nomor 6 dengan nilai rata-rata 81%.

4.3.3 Kelebihan dan Kekurangan

Dari hasil kuisisioner, dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

1. Kelebihan :

- Tampilan yang lebih mudah dipahami.
- Bermanfaat untuk meningkatkan minat pengguna untuk mengetahui informai kelembagaan.

2. Kekurangan :

- Data belum terlalu lengkap.