

**APLIKASI E-PASAR PADA PASAR INDUK WONOSOBO
PADA PERANGKAT ANDROID**



المعهد الإسلامي
الاستدرا الباندو

Disusun Oleh:

N a m a : Faishol Ibnu Khibban
NIM : 15523250

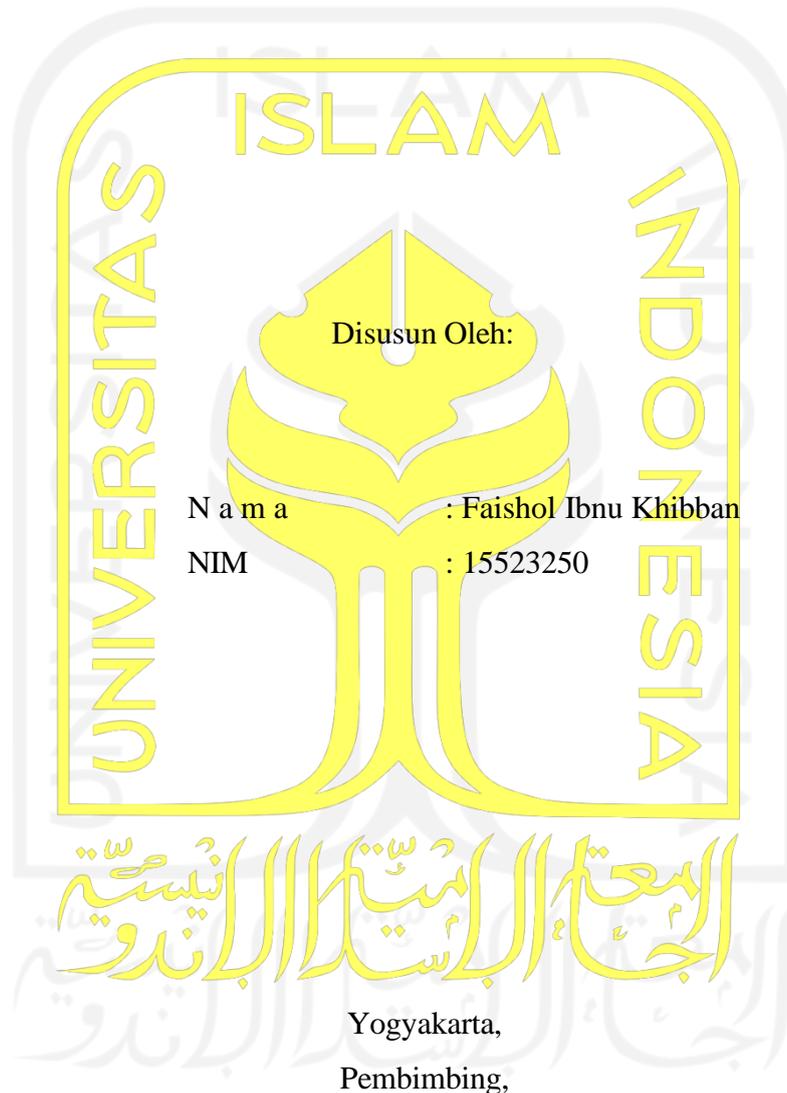
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA - PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

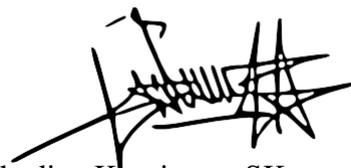
2022

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**APLIKASI E-PASAR PADA PASAR INDUK WONOSOBO
PADA PERANGKAT ANDROID**

TUGAS AKHIR




(Rahadian Kurniawan SKom., MKom.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**APLIKASI E-PASAR PADA PASAR INDUK WONOSOBO
PADA PERANGKAT ANDROID****TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 21 Juli 2022

Tim Penguji

Rahadian Kurniawan, S.Kom., M.Kom.

Anggota 1

Rian Adam Rajagede, S.Kom, M.Cs

Anggota 2

Lizda Iswari, S.T., M.Sc.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika - Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia

(Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faishol Ibnu Khibban

NIM : 15523250

Tugas akhir dengan judul:

**APLIKASI E-PASAR PADA PASAR INDUK WONOSOBO
PADA PERANGKAT ANDROID**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,



(Faishol Ibnu Khibban)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga karya yang sederhana ini dapat diselesaikan dengan baik. Saya persembahkan karya ini kepada:

1. Kedua Orang Tua saya, Ayahanda Kharir dan Ibunda Rohanah yang telah membimbing, mendoakan, dan memberikan dukungan kepada saya. Semoga dengan karya ini dapat mewujudkan sebagian dari cita-cita dan harapan kedua orang tua.
2. Kedua kakak saya, Anita Ika Rizqia dan Farida Nur Azizah yang telah memberikan dukungan secara penuh dan doa kepada saya.



HALAMAN MOTO

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan"

(QS. Al- Insyirah: 6)

"Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan salat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar)

(QS Al Baqoroh:153).

"Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, maka Allah memudahkan untuknya jalan menuju surga."

(HR Bukhari dan Muslim).

"Jika bersungguh-sungguh, maka kita bisa memperoleh kesuksesan".

"Jika Anda lahir miskin, itu bukan kesalahan Anda, tetapi jika Anda meninggal miskin, itu kesalahan Anda."

(Bill Gates)

المعجزة الإسلامية
الاستدلال بالانوار

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Allhamdulillah, segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul "APLIKASI E-PASAR PADA PASAR INDUK WONOSOBO PADA PERANGKAT ANDROID". Tidak lupa shalawat serta salam kita ucapkan kepada baginda Rasulullah SAW yang senantiasa kita nantikan syafaatnya di dunia dan di akhirat nanti.

Pembuatan laporan ini disusun untuk memenuhi tugas akhir guna sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Sarjana Informatika Universitas Islam Indonesia. Dalam penulisannya penulis mendapatkan bantuan dari orang-orang terkasih di sekelilingnya. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Kedua Orang tua saya, Bapak Kharir, Ibu Rohanah serta kedua kakak saya Anita Ika Rizqia dan Farida Nur Azizah.
2. Bapak Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D. Selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Hari Purnomo, Prof., Dr., Ir., M.T. Selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Hendrik, S.T,M.Eng, Selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia
5. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc., Selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Rahadian Kurniawan SKom., MKom., Selaku dosen Pembimbing Tugas Akhir
7. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Informatika, yang telah memberikan ilmu selama penulis kuliah di Universitas Islam Indonesia.
8. Ibu kos saya dan teman teman kos saya yang sudah banyak membantu saya selama saya menempuh kuliah di Universitas Islam Indonesia.
9. Teman-teman Informatika dan segala pihak, yang telah memberikan doa maupun dukungan.

Semoga dari hasil penelitian tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak guna mewujudkan bangsa yang terdepan dalam teknologi. Amin.

Yogyakarta, 30 Juni, 2022



(Faishol Ibnu Khibban)



SARI

Seiring berkembangnya zaman, teknologi semakin berkembang dan banyak berpengaruh terhadap aspek kehidupan. Salah satunya perkembangan teknologi internet. Banyak aspek yang sudah beralih dari menggunakan teknologi internet atau yang selama ini kita kenal dengan istilah *online*, termasuk pasar. Pasar sendiri terdapat pasar tradisional dan modern. Pada era seperti ini pasar modern sudah banyak yang memanfaatkan teknologi *internet* untuk memperluas jangkauan dari pasar tersebut. Sedangkan untuk pasar tradisional sendiri masih belum menggunakan teknologi internet untuk melakukan transaksinya (penjual datang secara langsung) salah satunya yaitu Pasar Induk Wonosobo. Oleh karena itu, banyak pasar tradisional yang kalah saing dengan pasar modern dalam jangkauan pembeli terutama pada kota-kota besar. Dengan adanya aplikasi *e-pasar* pada Pasar Induk Wonosobo ini diharapkan dapat memperluas jangkauan pembeli dan diharapkan dapat lebih bersaing dengan pasar modern

Proses pembuatan aplikasi sendiri melalui beberapa tahapan penelitian seperti mempelajari tentang pengembangan aplikasi *e-commerce* yang sudah ada. Kemudian melakukan analisis tentang hal-hal yang dibutuhkan. Perancangan sistem terkait pengembangan aplikasi menggunakan metode *Waterfall*, serta kerangka kerja menggunakan pemrograman *flutter* dan *firebase* sebagai basis data. Pada pengujian aplikasi ini menggunakan metode *SUS (System Usability Scale)*.

Hasil uji *SUS (System Usability Scale)* mendapatkan skor 65,75% pada aplikasi pembeli, 64.25% pada aplikasi penjual, dan 59.5% pada aplikasi *driver*. Berdasarkan kategorisasi kesimpulan dengan metode *SUS (System Usability Scale)*, ketiga aplikasi termasuk ke dalam kategori baik (*good*). Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran yang diberikan, aplikasi ini dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan Pasar Induk Wonosobo. Dengan demikian, aplikasi ini sudah cukup mampu menjawab permasalahan pada Pasar Induk Wonosobo.

Kata kunci : *SUS, Waterfall, e-commerce, pasar, flutter*

GLOSARIUM

Activity diagram	diagram penggambaran aktivitas aplikasi
Android	salah satu sistem operasi
Driver	aktor tukang ojek pada aplikasi
E-commerce	pasar online
Google maps	aplikasi kembangan google untuk menampilkan peta
Home	bagian awal aplikasi
Login	masuk ke sistem
Logout	keluar dari sistem
Mock up	penggambaran aplikasi sebelum dibuat
Packing	pengemasan
Role	peran pengguna
Software	perangkat lunak
System engineering	pembuatan aplikasi
Usability	kegunaan dari aplikasi
Use case	interaksi antara aktor dan sistem
User	pengguna aplikasi
User friendly	ramah terhadap pengguna
Waterfall	salah satu metode pengembangan perangkat lunak
Webapp	aplikasi berbasis website

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI.....	ix
GLOSARIUM	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metodologi Penelitian	2
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Sistem Informasi <i>E-Commerce</i>	5
2.2 Pasar Induk Wonosobo.....	6
2.3 Metode <i>Waterfall</i>	7
2.4 <i>Usability Testing</i>	9
2.5 <i>Android</i>	12
2.6 <i>Kepasar</i>	13
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	14
3.1 <i>System Engineering</i>	14
3.2 Analisis.....	17
3.3 Desain.....	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Implementasi sistem	39
4.2 Pengujian Sistem	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Relasi antar aktor bisnis	5
Tabel 2.2 Tabel perbedaan kedua aplikasi	13
Tabel 3.1 Daftar Kebutuhan Perangkat Lunak	17
Tabel 3.2 Tabel Pernyataan Pengujian SUS	37
Tabel 4.1 Tabel Rekapitulasi Kuesioner <i>SUS</i> pembeli.....	58
Tabel 4.2 Tabel Perhitungan <i>SUS</i> pembeli.....	59
Tabel 4.3 Tabel Rekapitulasi Kuesioner <i>SUS</i> Penjual	59
Tabel 4.4 Tabel Perhitungan <i>SUS</i> Penjual	60
Tabel 4.5 Tabel Rekapitulasi Kuesioner <i>SUS driver</i>	60
Tabel 4.6 Tabel Perhitungan <i>SUS driver</i>	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model <i>waterfall</i> Winston Royce	7
Gambar 2.2 Model <i>Waterfall</i> Pressman	8
Gambar 2.3 Contoh <i>form SUS</i>	11
Gambar 2.4 Contoh isi <i>form SUS</i>	11
Gambar 2.5 <i>SUS Score</i>	12
Gambar 3.1 <i>usecase</i>	16
Gambar 3.2 desain gambar desain halaman login	18
Gambar 3.3 Desain tampilan halaman pendaftaran	19
Gambar 3.4 Desain tampilan halaman awal pembeli	19
Gambar 3.5 desain tampilan <i>appbar</i>	20
Gambar 3.6 Desain tampilan halaman keranjang belanjaan	20
Gambar 3.7 Desain tampilan halaman daftar pesanan	21
Gambar 3.8 Desain tampilan halaman histori pesanan	21
Gambar 3.9 Desain tampilan halaman pencarian toko	22
Gambar 3.10 Desain tampilan halaman alamat	22
Gambar 3.11 Desain tampilan halaman home penjual	23
Gambar 3.12 Desain tampilan halaman menu	23
Gambar 3.13 Desain <i>appbar</i>	24
Gambar 3.14 Desain tampilan halaman histori penjualan	24
Gambar 3.15 desain tampilan tambah barang	25
Gambar 3.16 Desain tampilan halaman pendapatan	25
Gambar 3.17 desain tampilan <i>home</i>	26
Gambar 3.18 Desain tampilan halaman pesanan baru	26
Gambar 3.19 Desain tampilan halaman pesanan berjalan dan belum terkirim	27
Gambar 3.20 Desain tampilan halaman histori pengiriman	27
Gambar 3.21 Desain tampilan halaman pendapatan	28
Gambar 3.22 desain tampilan halaman login	28
Gambar 3.23 desain tampilan halaman <i>home</i>	29
Gambar 3.24 desain tampilan halaman akun pembeli, penjual, dan driver	29
Gambar 3.25 desain tampilan halaman akun terblokir	30
Gambar 3.26 <i>activity diagram</i> memesan barang	31
Gambar 3.27 <i>activity diagram</i> pendaftaran akun	32

Gambar 3.28 <i>activity diagram</i> pembuatan menu dagangan	32
Gambar 3.29 <i>activity diagram</i> menambah barang dagangan	33
Gambar 3.30 <i>activity diagram</i> menambah alamat pengiriman	34
Gambar 3.31 <i>activity diagram</i> proses pembayaran	35
Gambar 3.32 Proses pesanan dan pengiriman	36
Gambar 3.33 <i>activity diagram</i> penerimaan uang penjual dan <i>driver</i>	36
Gambar 4.1 halaman awal pembeli	39
Gambar 4.2 <i>appbar</i> pembeli	40
Gambar 4.3 pencarian kios	40
Gambar 4.4 menu pedagang	41
Gambar 4.5 daftar barang pada menu	42
Gambar 4.6 masukkan jumlah barang	42
Gambar 4.7 keranjang belanjaan	43
Gambar 4.8 pemilihan alamat	44
Gambar 4.9 tambah alamat	45
Gambar 4.10 pesan barang	46
Gambar 4.11 pesanan baru	47
Gambar 4.12 tambah menu	48
Gambar 4.13 tambah menu	48
Gambar 4.14 halaman menu	49
Gambar 4.15 tambah barang	50
Gambar 4.16 <i>home driver</i>	50
Gambar 4.17 halaman pesanan baru tersedia	51
Gambar 4.18 halaman detail pesanan	52
Gambar 4.19 Halaman pengambilan barang	53
Gambar 4.20 Halaman pengiriman barang	53
Gambar 4.21 <i>maps</i>	54
Gambar 4.22 Halaman pembayaran pedagang	55
Gambar 4.23 <i>home admin</i>	56
Gambar 4.24 halaman blokir akun	56
Gambar 4.25 halaman <i>unblock</i> akun	57
Gambar 4.26 Halaman Edit Ongkir	57

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pasar merupakan tempat bertemunya para penjual dan pembeli. Banyak barang di sediakan di pasar. Dari bahan pangan, pakaian, alat-alat rumah tangga, dan masih banyak lagi barang-barang yang terjual di pasar.

Pasar sendiri dibagi menjadi 2 kategori, pasar modern dan pasar tradisional. Pasar modern yakni tempat bertemunya penjual dengan pembeli namun tidak terjadi proses tawar-menawar dikarenakan semua barang sudah terdapat label harganya. Sedangkan pasar tradisional yakni tempat bertemunya penjual dan pembeli namun terdapat proses tawar-menawar dikarenakan tidak adanya label harga pada barang yang diperjualbelikan (RONALDIN, 2019).

Di era modern seperti ini, pasar modern lebih digandrungi daripada pasar tradisional. Dikarenakan masyarakat berpikir pasar modern lebih berpikir bahwa pasar modern jauh lebih bersih daripada pasar tradisional. Dan juga dengan jelasnya harga suatu barang pada pasar modern menjadi daya tarik tersendiri bagi orang-orang yang malas untuk melakukan proses tawar-menawar. Di Kabupaten Wonosobo terdapat pasar tradisional yang cukup terkenal bagi masyarakat Wonosobo, yakni Pasar Induk Wonosobo. Pasar tersebut dulunya sangat ramai dikunjungi oleh pembeli. Tetapi setelah munculnya beberapa pasar modern di Wonosobo, pasar tersebut sudah mulai ditinggalkan. Terjadinya kebakaran pada tahun 2014 dan 2018 (*Pasar Induk Wonosobo Terbakar - ANTARA Jateng*, n.d.) juga menjadi penyebab pasar tersebut ditinggalkan. Mereka yang dulunya sudah berlangganan di suatu kios, dikarenakan terjadi kebakaran pasar tersebut yang kemudian merubah tatanan pasar, pembeli jadi tidak tahu lagi letak kios tempat langganannya yang membuat mereka memilih membeli di tempat lain.

Dan juga sepiunya pasar tersebut juga berimbas kepada sektor transportasi umum seperti ojek pasar. Biasanya jasa transportasi tersebut digunakan para pembeli untuk mengangkut barang belanjaan mereka. Tetapi dikarenakan sepiunya pasar tersebut membuat penghasilan mereka menurun pula.

Oleh karena itu penulis ingin membantu para penjual dan tukang ojek di sekitar Pasar Induk Wonosobo dengan membuat sebuah aplikasi belanja online di Pasar Induk Wonosobo guna menjangkau pembeli lebih luas lagi dan membuat pasar tersebut lebih ramai lagi. Aplikasi ini nantinya akan bergerak pada sistem operasi android. Pemilihan android

tersebut dikarenakan android merupakan sistem operasi yang paling banyak dipilih oleh sebagian besar pengguna smartphone di Indonesia. Berdasarkan laman StatCounter (2019) dari 100% pengguna smartphone di Indonesia tercatat 92.5% pengguna smartphone di Indonesia menggunakan sistem operasi android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi untuk memperluas jangkauan pembeli pada Pasar Induk Wonosobo?
2. Bagaimana cara meningkatkan transaksi ojek disekitar Pasar Induk Wonosobo?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pengembangan aplikasi ini yaitu:

1. Hanya mencakup Pasar Induk Wonosobo.
2. Pada aplikasi pembeli, cakupan hanya di Kecamatan Wonosobo saja.
3. Belum tersedianya untuk layanan jasa yang terdapat pada Pasar Induk Wonosobo.
4. Pembayaran hanya bisa dilakukan secara tunai.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini yaitu:

1. Memperluas jangkauan pembeli pada Pasar Induk Wonosobo.
2. Meningkatkan transaksi ojek di sekitar Pasar Induk Wonosobo.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya pengembangan penelitian ini dapat diambil manfaat yaitu meningkatkan pendapatan dari supir ojek di Pasar Induk Wonosobo. Serta meningkatkan pendapatan penjual di Pasar Induk Wonosobo.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian tersebut peneliti menggunakan metode *Waterfall*. Berikut tahap-tahap dari metode waterfall beserta penjelasannya:

- Pengumpulan Data

Dalam pembangunan aplikasi tersebut peneliti akan mengumpulkan data dari pihak-pihak terkait. Dalam pengumpulan data tersebut peneliti memilih menggunakan cara:

1. Survey

Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan untuk keperluan pembuatan aplikasi tersebut. Dengan mendatangi secara langsung Pasar Induk Wonosobo.

2. Studi pustaka

Tahap ini dilakukan untuk mencari jurnal maupun buku yang dapat membantu dalam pengembangan aplikasi tersebut.

1. Perancangan Sistem

Pada tahap ini akan dibuat *mock up*, *use case*, dan *activity diagram*. Dalam pembuatannya akan didukung dari data-data yang sudah terkumpul pada tahap pengumpulan data.

2. Pengembangan Sistem

Pada tahap ini aplikasi akan dikembangkan. Dalam pengembangannya aplikasi tersebut berdasarkan *mock up*, *use case*, dan *actifity diagram* yang sudah dibuat pada tahap perancangan sistem.

3. Pengujian Sistem

Pada tahap ini sistem akan diuji apakah sistem sudah berjalan sesuai dengan apa yang sudah ditentukan. Pada tahap ini ketidaksesuaian dan kesesuaian sistem akan terlihat. • Perbaikan Sistem Pada tahap ini ketidaksesuaian yang terjadi pada tahap pengujian sistem akan diperbaiki. Sehingga sistem berjalan sesuai dengan apa yang sudah ditentukan dan sistem siap untuk digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk memudahkan dalam memahami laporan tugas akhir ini. Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan teori - teori yang terkait dengan topik penelitian dari tinjauan penelitian-penelitian yang sudah ada.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan uraian dan metode yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi e-pasar Pasar Induk Wonosobo.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang tampilan dan fungsionalitas sistem secara keseluruhan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran yang diberikan jika penelitian ini akan dikembangkan oleh peneliti lain

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi *E-Commerce*

Teknologi sangat erat kaitannya dengan kehidupan modern di kala sekarang ini. Hampir semua kegiatan tidak lepas kaitannya dengan teknologi. Salah satunya yaitu kegiatan berbelanja. Pada era sekarang berbelanja tidak mengharuskan seseorang untuk datang secara langsung ke tempat/toko tempat barang yang diinginkan dijual. Mereka bisa melakukan kegiatan belanja hanya menggunakan telepon pintar (*smartphone*) tanpa batasan jarak dan waktu. Hal ini dibantu dengan adanya *E-commerce*. R Cahyo Prabowo menuturkan "*E-Commerce* telah merubah kehidupan manusia dan bahkan banyak ritel-ritel di pusat perbelanjaan dan ritel sepi pembeli dan bahkan tutup ritelnya" (*Kompasiana.Com*, 2018).

Menurut Rania Nemat (Nemat, 2011) terdapat lima aktor pelaku bisnis dalam *e-commerce*. Aktor-aktor tersebut meliputi *business* (B) adalah pelaku bisnis berupa perusahaan, *customer* (C) adalah pelaku bisnis berupa konsumen / pelanggan, *government* (G) adalah pelaku bisnis berupa pemerintah, *manager* (M) adalah pelaku bisnis berupa *manager* di sebuah perusahaan, dan *employee* (E) adalah sebuah pelaku bisnir berupa karyawan di perusahaan. Kelima aktor ini saling berelasi dalam melakukan bisnisnya. Relasi antar ketiganya dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2.1 Relasi antar aktor bisnis

Relasi	Penjelasan
B2B (Business to Business)	Relasi bisnis yang dilakukan antar perusahaan. Seperti antara pabrik dan penjual grosir, atau penjual grosir dan pengecer.
B2C (Business to Customer)	Relasi bisnis yang melayani konsumen akhir dengan produk dan / atau layanan. Seperti seseorang membeli sepasang sepatu di toko.
B2E (Business to Employee)	Relasi bisnis dimana perusahaan menyediakan produk / layanan untuk karyawannya. Seperti

	perusahaan menyediakan asuransi untuk karyawannya.
B2G (Business to Government)	Relasi bisnis yang dilakukan antara perusahaan dan pemerintah. Seperti perusahaan bekerja sama dengan pemerintah dalam pelayanan publik.
B2M (Business to Manager)	Relasi bisnis yang dilakukan antara perusahaan dan manager profesional. Seperti perusahaan meminta manager profesional untuk memberikan informasi mengenai total pendapatan mereka.
C2B (Customer to Business)	Relasi bisnis dimana konsumen (perorangan) menawarkan produk mereka kepada perusahaan. Seperti seseorang menjual hak patennya kepada perusahaan.
C2C (Customer to Customer)	Relasi bisnis yang terjadi antar konsumen. Seperti seseorang menjual barang pribadi kepada orang lain.

Berdasarkan jenis relasi bisnis yang sudah dijelaskan dalam tabel diatas. Relasi bisnis yang cocok untuk Pasar Induk Wonosobo yaitu B2C. Dimana penjual akan langsung bertemu dengan pembeli tingkat akhir.

2.2 Pasar Induk Wonosobo

Pasar Induk Wonosobo merupakan pasar tradisional terbesar yang terletak di Kabupaten Wonosobo. Pasar tersebut dibangun pada tahun 1861 dan mengalami pembangunan total pada tahun 2005(PPID, 2018).

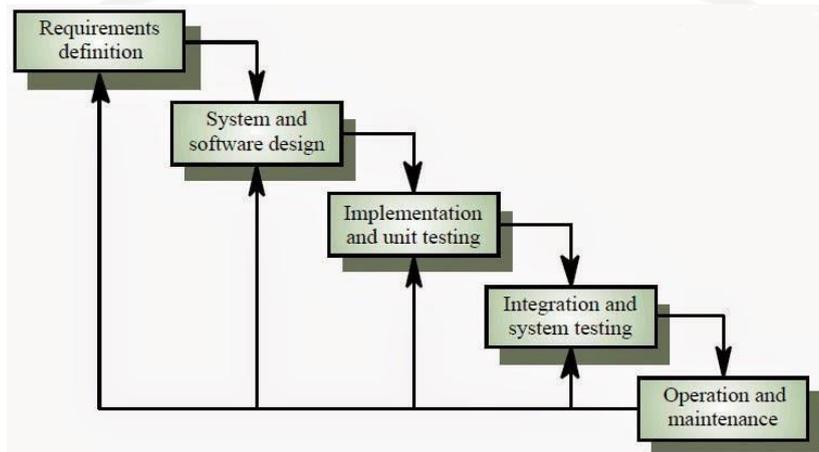
Pasar tersebut memiliki luas tanah 17.945 m² dan luas bangunan 14.434 yang terletak di Kecamatan Wonosobo Kabupaten Wonosobo. Kios tersebut terdapat pedagang yang terbagi dalam 2746 los dan 320 buah kios. Kios dan los tersebut terdiri dari berbagai macam jenis pedagang mulai dari pedagang sandang dan pangan sampai penyedia jasa seperti tukang cukur dan penggilingan daging.

Disamping Pasar Induk Wonosobo terdapat sebuah terminal yang biasa digunakan untuk angkutan umum mencari penumpang. Tidak hanya untuk mengangkut penumpang, angkutan

umum itu juga sering disewa untuk mengangkut barang belanjaan yang dibeli di Pasar Induk Wonosobo.

2.3 Metode *Waterfall*

Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce pada tahun 70-an. Model ini adalah model yang sederhana dengan aliran sistem yang keluarannya linier dari tahap sebelumnya merupakan masukan untuk tahap berikutnya. Berikut merupakan gambar dari tahap metode *waterfall* versi Winston Royce:



Gambar 2.1 Model *waterfall* Winston Royce

1. *Requirements definition*

Dalam tahap ini semua kebutuhan yang diperlukan akan dianalisa.

2. *System and Software design*

Pada tahap ini akan diterjemahkan syarat kebutuhan ke dalam perancangan perangkat lunak yang akan diperkirakan sebelum proses koding berlangsung.

3. *Implementation and unit testing*

Pada tahap ini akan dilakukan proses koding di mana semua desain yang sudah dibuat pada proses sebelumnya akan diterjemahkan kedalam bahasa yang dimengerti oleh komputer.

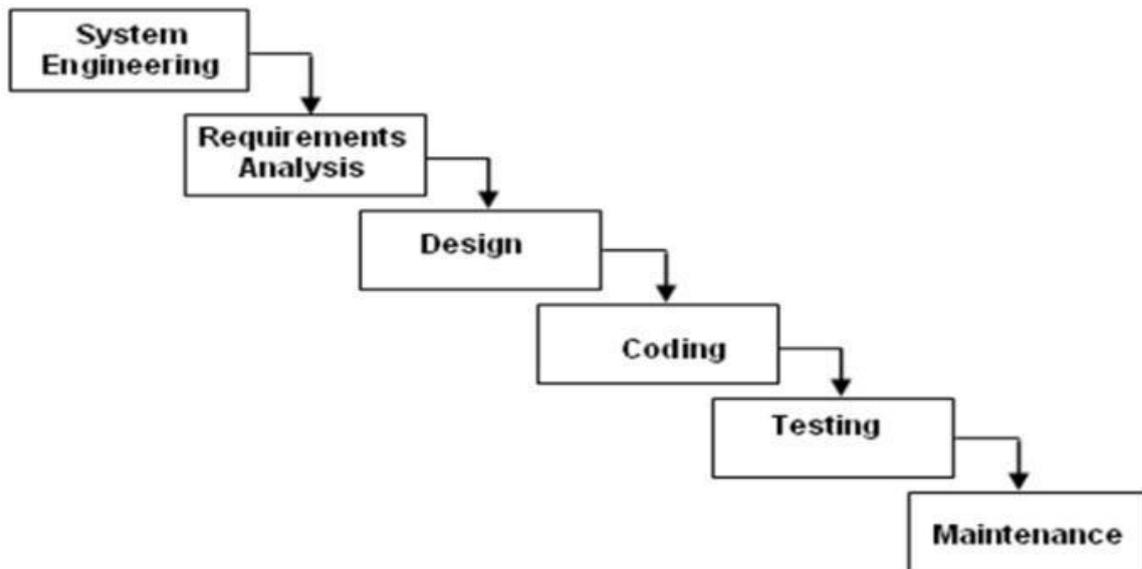
4. *Integration and system testing*

Tahapan ini merupakan tahapan akhir dalam pembuatan sistem. Sistem akan dilakukan uji coba terhadap *user*.

5. *Operation and maintenance*

Sistem yang sudah jadi dan sudah disampaikan kepada *user* akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut diakibatkan oleh *user* atau mengalami kesalahan akibat harus beradaptasi dengan lingkungan baru, atau sistem membutuhkan pengembangan baru.

Tetapi kemudian (ROGER S. PRESSMAN, 2002) membaginya lagi menjadi 6 tahapan seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 2.2 Model *Waterfall* Pressman

1. *System Engineering*

Pada tahap ini akan dilakukan pencarian kebutuhan pada keseluruhan sistem yang akan dibuat dalam bentuk perangkat lunak. Hal ini sangat penting untuk dilakukan dikarenakan perangkat lunak harus saling berinteraksi antar elemen didalamnya. Tahap ini juga disebut *project definition*.

2. *Requirements analysis*

Pada tahap ini masih dilakukan pencarian kebutuhan tetapi lebih intensif. Pada tahap ini hal-hal yang dibutuhkan pada pembuatan perangkat lunak akan ditentukan. Seperti menggunakan *software* apa perangkat lunak itu akan dibuat dan versi berapa *software* yang dibutuhkan.

3. *Design*

Pada tahap ini kebutuhan-kebutuhan yang sudah didapatkan akan direpresentasikan kedalam bentuk "*blueprint*" *software* sebelum proses koding dimulai.

4. *Coding*

Pada tahap ini seluruh desain yang sudah dibuat akan diubah kedalam bahasa yang dimengerti oleh mesin. Dalam hal ini yakni komputer.

5. *Testing*

Setelah proses koding selesai, akan dilakukan uji coba terhadap sistem. Semua fungsi yang ada akan dilakukan uji coba agar *software* bebas dari *error* dan *software* harus sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan pada tahap sebelumnya.

6. *Maintenance*

Pada tahap ini *software* yang sudah jadi akan dijaga agar *software* bebas dari *error* dan tetap bekerja seperti yang seharusnya.

Pada tahap ini penulis akan menggunakan metode *waterfall* versi Pressman.

2.4 *Usability Testing*

Usability testing merupakan sebuah metode yang bertujuan untuk mengevaluasi antarmuka yang terdapat pada sebuah *website* maupun aplikasi. Menurut Christopher Hass (Hass, 2019) *usability testing* mempunyai 6 karakteristik meliputi :

1. Fokus terletak pada kegunaan.
2. Partisipan adalah pengguna akhir atau yang berpotensi menjadi pengguna akhir.
3. Adanya produk atau sistem untuk dievaluasi.
4. Partisipan yang melakukan tugas, biasanya berpikir keras.
5. Data direkam dan dianalisa.
6. Hasil dari tes dikomunikasikan ke audiens yang tepat.

Usability testing bisa dilakukan pada semua produk atau teknologi. Jangkauannya meliputi:

1. Produk dengan *user interfaces* keseluruhannya merupakan perangkat lunak, seperti sistem manajemen basis data. Atau juga yang keseluruhannya merupakan perangkat

keras, seperti pena berteknologi tinggi. Atau juga yang terdapat keduanya, seperti telepon pintar.

2. Produk yang ditujukan untuk tipe pengguna yang berbeda, seperti petugas medis, insinyur, pengelola jaringan, murid SMA, dan yang lainnya.
3. Produk yang digunakan untuk digunakan oleh sekelompok orang, seperti program perangkat lunak perusahaan.
4. Produk dengan berbagai tingkat pengembangan, seperti penggambaran antar muka pada perangkat lunak, *prototype*, produk yang masih dalam *beta testing*, dan produk yang sudah selesai dibuat.
5. Komponen yang terdapat atau menemani sebuah produk, seperti buku panduan, tutorial produk, cetak biru, dan yang lainnya.

Pada Penelitian ini penulis akan menggunakan metode pengujian *System Usability Scale* (SUS) untuk menguji sistem yang dibuat.

2.4.1 *System Usability Scale* (SUS)

Menurut John Brooke (Brooke, 2020) tuntutan untuk mengevaluasi kegunaan sistem dalam konteks industri sering terjadi hal ini jelas akan mengakibatkan tidak hemat biaya atau praktis untuk melakukan analisis dan pemilihan konteks lengkap metrik yang sesuai. Seringkali, semua yang dibutuhkan adalah indikasi umum dari tingkat kegunaan secara keseluruhan dari suatu sistem dibandingkan dengan pesaingnya atau pendahulunya. Begitu pula, saat memilih metrik, Seringkali diinginkan untuk memiliki tindakan yang tidak membutuhkan usaha dan biaya yang besar untuk mengumpulkannya dan menganalisis data.

Dalam menanggapi kebutuhan akan hal itu, terciptalah *System usability scale* dimana sistem ini lebih mudah. Dengan memberikan rentang skala angka tentang pandangan penilaian kegunaan dalam sebuah produk. SUS digunakan saat sistem sudah terbentuk dan siap digunakan oleh pengguna untuk dilakukan evaluasi. Berikut merupakan contoh *form* pengambilan data dari *System Usability Scale* :

	tidak setuju		setuju		
	1	2	3	4	5
1. Saya akan menggunakan program ini					
2. Program ini terlalu kompleks					
3. Saya rasa program ini mudah digunakan					
4. Saya rasa saya membutuhkan bantuan untuk menggunakan program ini					

Gambar 2.3 Contoh *form SUS*

Cara menghitung data dari SUS yaitu dengan menghitung skor setiap item. Skor setiap mempunyai batasan 1-5. Untuk pertanyaan bernomor ganjil, cara menghitungnya yaitu dengan mengurangi angka yang dipilih dengan angka 1. Dan untuk pertanyaan bernomor genap, dengan cara 5 dikurangi angka yang dipilih. Kemudian kalikan jumlah dari angka keseluruhan dengan 2.5. Skor SUS berkisar antara 0-100. Berikut merupakan cara pengambilan datanya:

	tidak setuju		setuju		
	1	2	3	4	5
1. Saya akan menggunakan program ini					v
2. Program ini terlalu kompleks		v			
3. Saya rasa program ini mudah digunakan				v	
4. Saya rasa saya membutuhkan bantuan untuk menggunakan program ini	v				

Gambar 2.4 Contoh isi *form SUS*

Perhitungan data diatas yaitu :

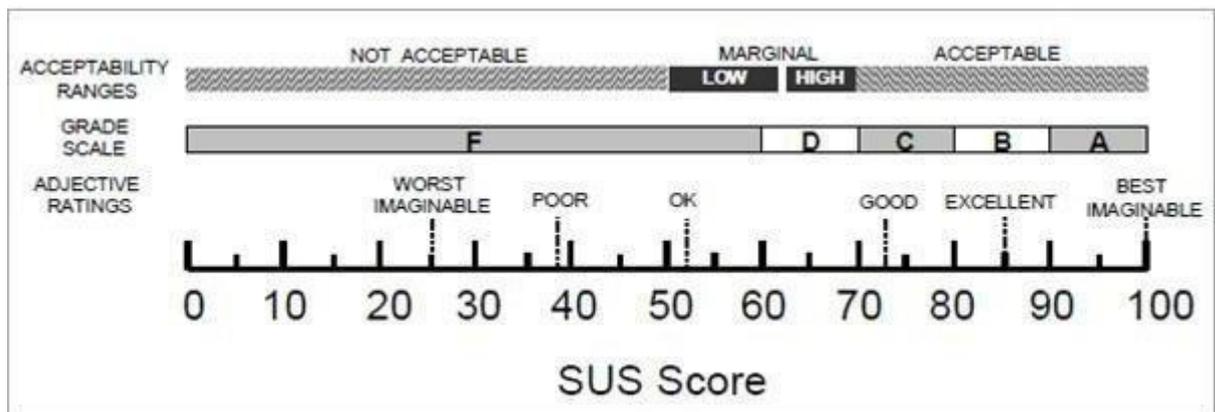
$$1. = ((5-1) + (5-2) + (4-1) + (5-1)) \cdot 2.5$$

$$2. = (4 + 3 + 3 + 4) \cdot 2.5$$

$$3. = (14) \cdot 2.5$$

$$4. = 35$$

Kemudian setelah melakukan perhitungan diatas, akan didapat skor rata - rata dari perhitungan kuesioner *SUS*. Kemudian skor rata-rata tersebut akan dikategorikan kedalam katategori penilaian *SUS*. Skor penelitian rata rata dari banyaknya penelitian yang ada yaitu 68%. Berikut merupakan gambar dari kategorisasi penilaian pada *SUS*.



Gambar 2.5 *SUS Score*

2.5 *Android*

Android adalah kumpulan perangkat lunak untuk perangkat seluler yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi kunci. Seiring berjalannya waktu perangkat genggam semakin populer, peran sistem operasi berkembang secara pesat. Sistem operasi *android* mentenagai perangkat dengan integrasi perangkat keras secara penuh seperti kamera , *gyroscopes*, *accelerometers*, *WiFi*, *Bluetooth*, dan perangkat layar sentuh (Gilski & Stefanski, 2015).

Android sendiri pada awalnya dibentuk oleh *Android Inc.* yang kemudian dibeli oleh *Google* dan dirilis sebagai *AOSP (Android Open Source Project)* pada tahun 2007. Pengumuman ini didampingi dengan pembentukan *OHA (Open Handset Alliance)*, adalah kelompok yang dibentuk untuk membentuk dan mendistribusikan *android*. *OHA* terdiri dari beberapa persahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan perusahaan komunikasi termasuk *Google*, *HTC* dan *T-Mobile*.

Pada perilsan awal, *android* dirilis dengan versi 1.5 (*Cupcake*) pada tahun 2009. Dan hingga saat ini *android* masih terus berkembang.

2.6 Kepasar

Kepasar merupakan aplikasi yang dipergunakan pada pasar induk di daerah BSD Tangerang. Sama halnya dengan aplikasi E-Pasar Pasar Induk Wonosobo, aplikasi ini juga memungkinkan pembeli untuk memesan barang yang terdapat pada pasar tradisional secara online. Berikut penulis cantumkan perbedaan antara aplikasi Kepasar dengan aplikasi E-Pasar Pasar Induk Wonosobo.

Tabel 2.2 Tabel perbedaan kedua aplikasi

No	Pembeda	E-Pasar Pasar Induk Wonosobo	Kepasar
1	Cakupan Wilayah	Kecamatan Wonosobo	Wilayah Tangerang
2	Pengiriman	Bekerjasam dengan ojek konvensional di Pasar Induk Wonosobo	Bekerja sama dengan aplikasi Gojek
3	Pembayaran	Cash	Online
4	Penjual	Pedagang di Pasar Induk Wonosobo	Pedagang pasar BSD Tangerang
5	Pembeli	Pengguna aplikasi di wilayah Kecamatan Wonosobo	Pengguna aplikasi di wilayah Tangerang
6	Adanya <i>tracking maps</i>	Tersedia	Tidak tersedia

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 *System Engineering*

Pada tahap ini akan ditentukan aktor siapa saja yang terlibat dalam sistem tersebut, apa saja yang dibutuhkan dari setiap aktor yang harus ada pada sistem, dan hubungan pada setiap aktor satu dan yang lainnya.

3.1.1 Analisis Aktor

Pada tahap ini, penulis melakukan survey terhadap Pasar Induk Wonosobo guna mengetahui kebutuhan siapa saja aktor yang terlibat dan apa saja kebutuhan yang dibutuhkan setiap aktor yang harus ada pada sistem yang akan dibuat.

Terdapat berbagai macam barang yang dijual di Pasar Induk Wonosobo. Dari mulai bahan pangan seperti sayuran maupun daging. Di sini juga terdapat pedagang elektronik dan juga pakaian.

Selain itu, di Pasar Induk Wonosobo juga tersedia penyedia jasa transportasi seperti angkutan umum, kuli angkut barang, dan tukang ojek guna memudahkan penjual maupun membeli dalam melakukan proses jual beli.

Pasar ini juga terdapat struktur organisasi yang berguna untuk mengatur keberlangsungan Pasar Induk Wonosobo.

Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa aktor yang terlibat yakni :

- a. Pedagang
- b. *Driver*
- c. Pembeli
- d. Admin

Dari aktor tersebut masing-masing mempunyai tujuan/fitur yang terdapat pada sistem yang akan dijelaskan sebagai berikut :

- a) Pedagang
 1. Dapat menambahkan, mengedit, dan menghapus barang dagangan.
 2. Dapat membuat akun pedagang.
 3. Melihat sejarah penjualan.
 4. Dapat menerima pembayaran.

b) *Driver*

1. Dapat membuat akun *driver*.
2. Dapat melihat histori pengiriman.
3. Dapat menerima pembayaran.
4. Dapat melihat lokasi pengiriman.

c) Pembeli

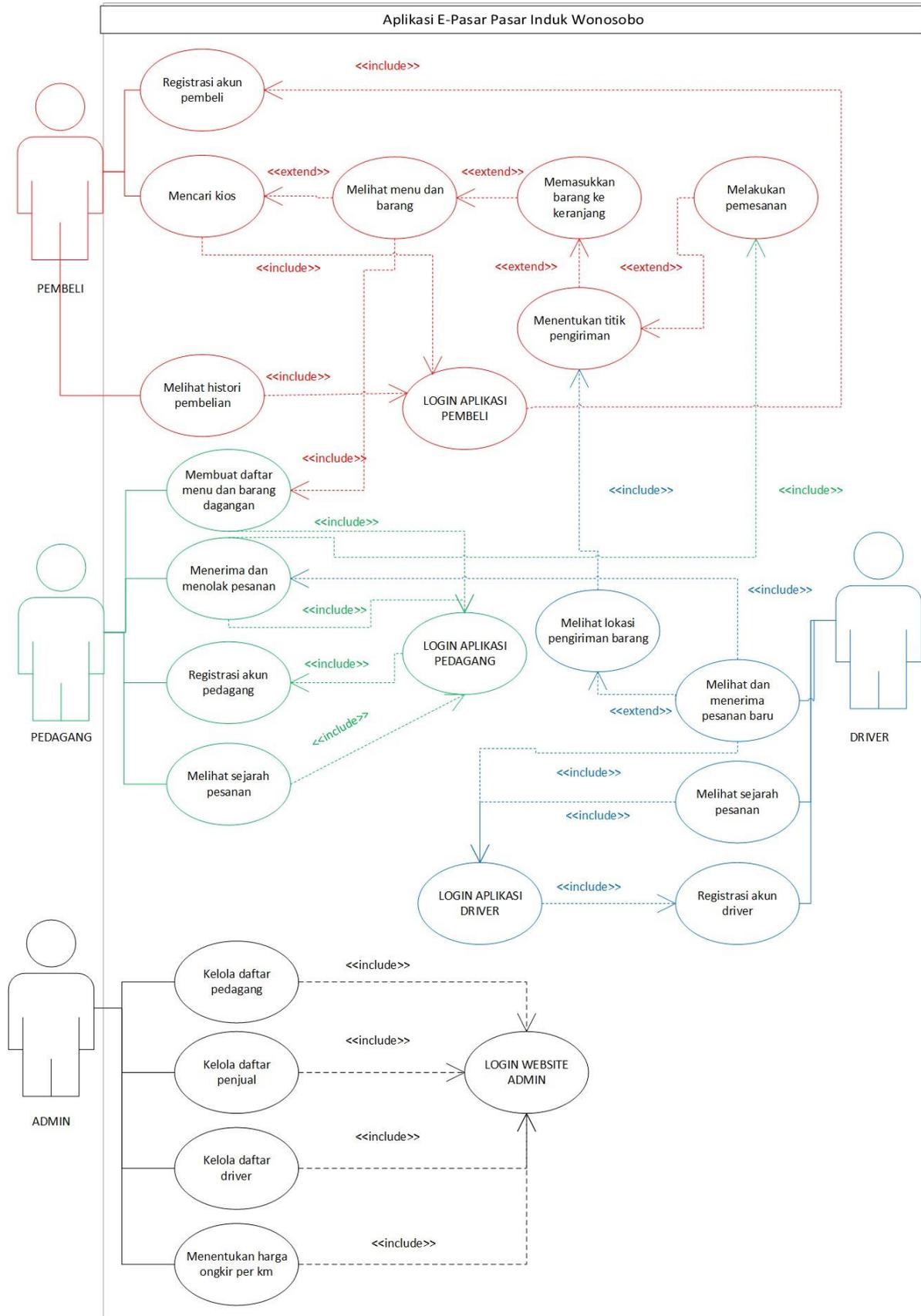
1. Dapat membuat akun pembeli.
2. Dapat melihat histori pembelian.
3. Dapat melakukan pembelian.
4. Dapat menentukan lokasi pengiriman.

d) Admin

1. Dapat mengelola akun pembeli.
2. Dapat mengelola akun pedagang.
3. Dapat mengelola akun *driver*.

3.1.2 Analisis *Use Case*

Seperti yang sudah dijelaskan diatas. Bahwa kebutuhan dan aktor yang akan terlibat dalam sistem sudah dijabarkan. Penjabaran dari kebutuhan dan aktor tersebut akan diubah menjadi dalam bentuk *use case*. *Use case* tersebut akan memudahkan untuk menentukan fungsionalitas setiap aktor. Berikut merupakan *use case* pada sistem yang akan digambarkan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 usecase

Pada use case tersebut terdapat beberapa aktor yaitu pembeli, *driver*, penjual, dan admin. Pembeli bisa melihat produk dan melakukan pembelian barang yang dijual dengan melakukan registrasi akun terlebih dahulu dan melakukan login pada sistem. Dalam melakukan pembelian pembeli menggunakan metode tunai.

Pada akun pedagang bisa membuat daftar dagangan yang akan dibeli oleh pembeli. Sama seperti pembeli untuk berinteraksi terhadap sistem pedagang harus melakukan registrasi dan login pada sistem. Dan juga *driver* akan membantu pedagang dalam proses pengiriman barang yang sudah dibeli oleh pembeli.

3.2 Analisis

Pada bagian analisis akan dijelaskan kebutuhan-kebutuhan pada sistem yang mengacu kepada perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membuat sistem tersebut. Kebutuhan perangkat lunak tersebut akan dijelaskan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Daftar Kebutuhan Perangkat Lunak

No.	Nama	Jenis	Keterangan
1.	Microsoft Visual Studio 1.54.1	<i>Tools</i>	Text editor yang digunakan untuk membangun program.
2.	<i>Flutter</i>	<i>Framework</i>	<i>Framework</i> yang dikhususkan untuk membangun aplikasi mobile <i>hybrid</i> dengan HTML5, CSS, dan AngularJS.
3.	Google Chrome	<i>Tools</i>	Sebuah perangkat lunak <i>browser</i> besutan <i>google</i> .
4.	<i>Firebase</i>	<i>Library</i>	<i>Library</i> yang digunakan untuk menyimpan data yang terdapat pada sistem.
5.	<i>Dart</i>	<i>Language</i>	<i>Dart</i> merupakan bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh <i>Google</i> yang merupakan bahasa resmi <i>Flutter</i> .

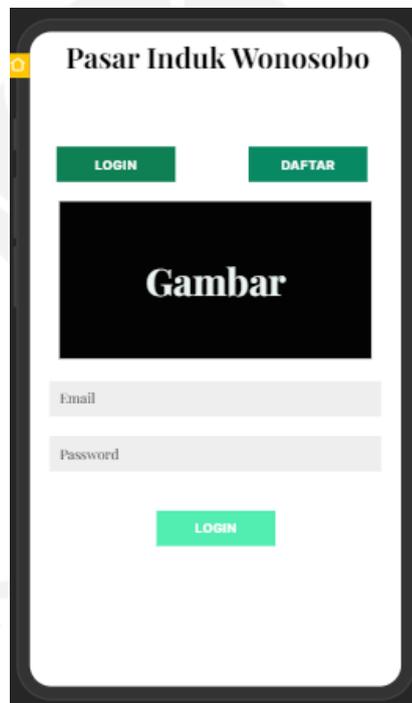
3.3 Desain

Sebelum proses koding akan dilakukan proses desain terlebih dahulu. Di mana dalam proses ini akan digambarkan garis besar dari tampilan sistem (*mockup*) yang akan dibuat, rancangan pengujian pada sistem dan juga akan dibuat *activity diagram* guna menjelaskan alur yang terjadi dalam sistem tersebut

3.3.1 *Mockup*

Pada tahap ini akan digambarkan tampilan kasar dari sistem yang akan dibuat atau juga bisa disebut *low fidelity prototyping*. Penggunaan metode ini dikarenakan proses pembuatan relatif singkat dan mudah. Disini akan terdapat

1. Desain tampilan halaman login



Gambar 3.2 desain gambar desain halaman login

Pada halaman ini akan ditampilkan gambar depan dan form untuk mengisi *email* dan *password* dan tombol *login*.

2. Desain tampilan halaman pendaftaran

Gambar 3.3 Desain tampilan halaman pendaftaran

Pada halaman ini akan ditampilkan gambar dari pengguna, dan form yang diperlukan untuk melakukan pendaftaran. Dan tombol daftar untuk melakukan pendaftaran.

Tampilan yang ada akan dibagi menjadi 4, yakni untuk pembeli, penjual, *driver*, dan admin.

1. Desain tampilan halaman pembeli

a) Desain tampilan halaman *home* pada halaman pembeli



Gambar 3.4 Desain tampilan halaman awal pembeli

Pada halaman ini akan ditampilkan gambar kios dan nama penjual.

b. Desain tampilan *Appbar*.



Gambar 3.5 desain tampilan *appbar*

Pada *appbar* terdapat gambar dari pembeli pada bagian atas, serta pilihan seperti *home*, pesanan, histori , pencarian, dan keluar.

c. Desain tampilan halaman keranjang belanjaan



Gambar 3.6 Desain tampilan halaman keranjang belanjaan

Pada halaman ini akan ditampilkan gambar barang, nama barang, jumlah barang yang dipesan, total harga dari belanjaan, dan tombol untuk melakukan pembayaran.

- d. Desain tampilan halaman daftar pesanan



Gambar 3.7 Desain tampilan halaman daftar pesanan

Pada halaman ini akan ditampilkan gambar barang dan nama barang.

- e. Desain tampilan halaman pesanan histori pesanan



Gambar 3.8 Desain tampilan halaman histori pesanan

Pada halaman ini akan ditampilkan gambar barang dan nama barang.

f. Desain tampilan halaman pencarian toko



Gambar 3.9 Desain tampilan halaman pencarian toko

Pada halaman ini akan ditampilkan form untuk melakukan pencarian dan tombol pencarian berupa kaca pembesar. Dan di bawahnya akan muncul gambar dan nama dari kios yang dicari.

g. Desain tampilan halaman tambah alamat



Gambar 3.10 Desain tampilan halaman alamat

Pada halaman ini akan ditampilkan tombol untuk mendapatkan lokasi saat ini dan juga form untuk mengisikan nama dan nomor telepon.

2. Tampilan desain halaman penjual

a) Desain tampilan halaman *home*



Gambar 3.11 Desain tampilan halaman home penjual

Pada halaman ini akan ditampilkan gambar menu dan nama menu.

b) Desain tampilan halaman tambah menu



Gambar 3.12 Desain tampilan halaman menu

Pada halaman ini akan ditampilkan gambar menu, form untuk menamai menu pesanan dan form untuk menambahkan info dari menu tersebut.

c) Desain tampilan *appbar*Gambar 3.13 Desain *appbar*

Pada *appbar* akan ditampilkan foto dari penjual dan di bawahnya terdapat pilihan yang dapat membantu penjual dalam menggunakan aplikasi tersebut. Seperti *home*, pesanan, histori, pendapatan, dan tombol keluar.

d) Desain tampilan halaman histori penjualan



Gambar 3.14 Desain tampilan halaman histori penjualan

Pada halaman ini akan ditampilkan gambar barang dan nama barang.

e) Desain tampilan halaman tambah barang



Gambar 3.15 desain tampilan tambah barang

Pada halaman ini akan ditampilkan gambar barang, form untuk menamai barang, form untuk menambah keterangan dari barang, dan form untuk mengisi harga barang.

f) Desain tampilan halaman pendapatan



Gambar 3.16 Desain tampilan halaman pendapatan

Pada pada halaman ini akan ditampilkan nominal uang dengan kurs rupiah.

3. Desain tampilan halaman *driver*

a) Desain tampilan halaman *home*



Gambar 3.17 desain tampilan *home*

Pada halaman ini akan ditampilkan opsi seperti pesanan tersedia, pesanan berjalan, pesanan belum terkirim, histori, pendapatan, dan tombol keluar.

b) Desain tampilan halaman pesanan baru



Gambar 3.18 Desain tampilan halaman pesanan baru

Pada halaman ini akan ditampilkan gambar dari barang dari pesanan yang tersedia untuk diambil dan nama barang, total barang, dan total harga.

- c) Desain tampilan halaman pesanan berjalan dan belum terkirim



Gambar 3.19 Desain tampilan halaman pesanan berjalan dan belum terkirim

Pada halaman ini akan ditampilkan gambar dari barang dari pesanan yang belum terselesaikan dan nama barang, total barang, dan total harga.

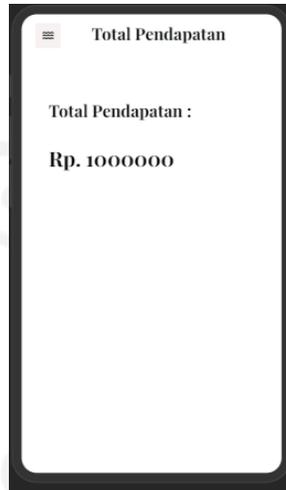
- d) Desain tampilan halaman histori pengiriman



Gambar 3.20 Desain tampilan halaman histori pengiriman

Pada halaman ini akan ditampilkan gambar dari barang dari pesanan yang sudah terselesaikan dan nama barang, total barang, dan total harga.

- e) Desain tampilan halaman pendapatan



Gambar 3.21 Desain tampilan halaman pendapatan

4. Desain tampilan halaman admin

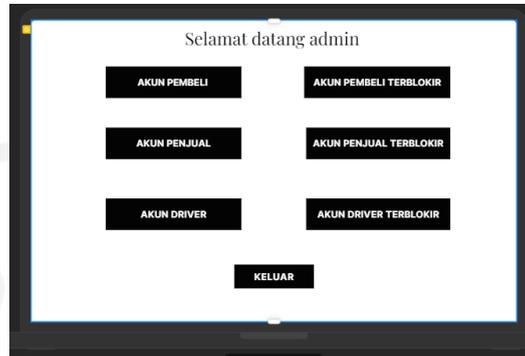
- a) Desain tampilan halaman *login*



Gambar 3.22 desain tampilan halaman login

Pada halaman ini akan ditampilkan form untuk mengisi *email* dan *password* dan juga tombol untuk *login*.

b) Desain tampilan halaman *home*



Gambar 3.23 desain tampilan halaman *home*

Pada halaman ini akan ditampilkan tombol seperti akun pembeli, akun pembeli terblokir, akun penjual, akun penjual terblokir, akun *driver*, akun *driver* terblokir, dan tombol keluar.

c) Desain tampilan halaman akun pembeli, penjual, dan *driver*



Gambar 3.24 desain tampilan halaman akun pembeli, penjual, dan *driver*

Pada halaman ini akan ditampilkan gambar dari akun dan *email* akun, serta tombol untuk memblokir akun.

d) Desain tampilan halaman akun terblokir

The image shows a web form for account registration. At the top right, the title 'Daftar akun' is displayed. On the left side, there is a label 'Gambar akun' next to a dark grey rectangular box. To the right of this box are two input fields: 'Email' and 'Password'. Below these fields is a button with the text 'MENGHIDUPKAN AKUN'.

Gambar 3.25 desain tampilan halaman akun terblokir

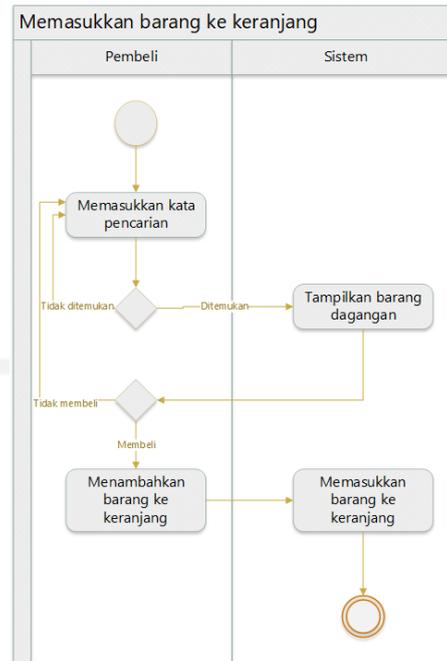
Pada halaman ini akan ditampilkan gambar dari akun dan *email* akun, serta tombol untuk menghidupkan akun.

3.3.2 Desain Diagram Aktivitas

Di sini akan dijelaskan hal-hal yang bisa dilakukan oleh masing-masing aktor pada sistem. Berikut merupakan penjelasan mengenai hal tersebut:

1. Memesan barang

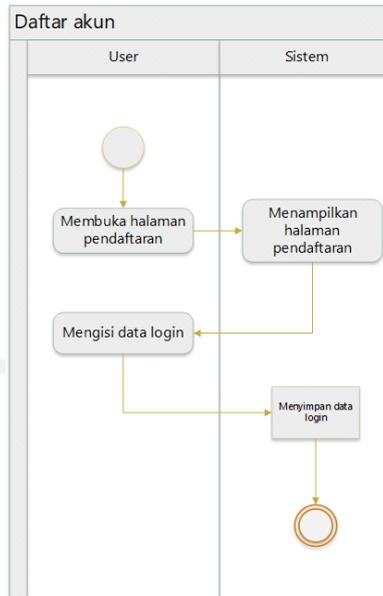
Pada bagian ini dilakukan oleh aktor pembeli yang berhubungan dengan sistem. Dalam mencari barang yang dibeli, pembeli akan memasukkan kata kunci yang sudah disediakan dalam sistem. Kata kunci berupa nama toko maupun nama barang yang akan dicari. Apabila barang/toko yang dicari ditemukan maka akan ditampilkan oleh sistem dan apabila tidak ditemukan maka pembeli akan memasukkan kata kunci lain. Kemudian setelah toko/barang ditemukan pembeli akan memasukkan barang yang dibeli ke dalam keranjang pembelian. Untuk lebih jelas bisa melihat Gambar 3.26.



Gambar 3.26 *activity diagram* memesan barang

2. Daftar akun

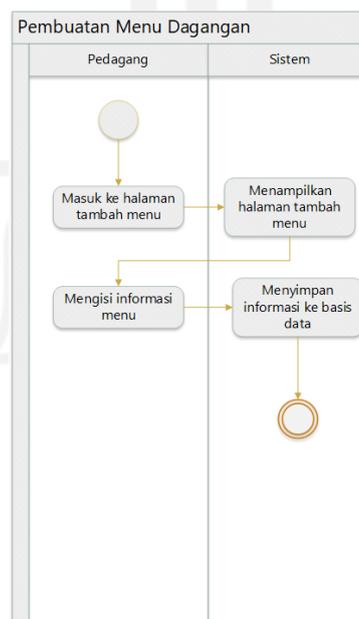
Pada bagian ini dilakukan oleh aktor pembeli, penjual, dan *driver*. Untuk melakukan *login* terhadap sistem. *User* diharuskan melakukan pendaftaran pada sistem terlebih dahulu. Untuk melakukan itu, *user* harus masuk pada halaman pendaftaran kemudian mengisi *form* sesuai dengan data diri. Data tersebut akan otomatis disimpan oleh sistem. Setelah data tersimpan pada sistem, *user* dapat melakukan *login* pada aplikasi. Untuk lebih jelasnya bila melihat Gambar 3.27.



Gambar 3.27 *activity diagram* pendaftaran akun

3. Menambah menu dagangan

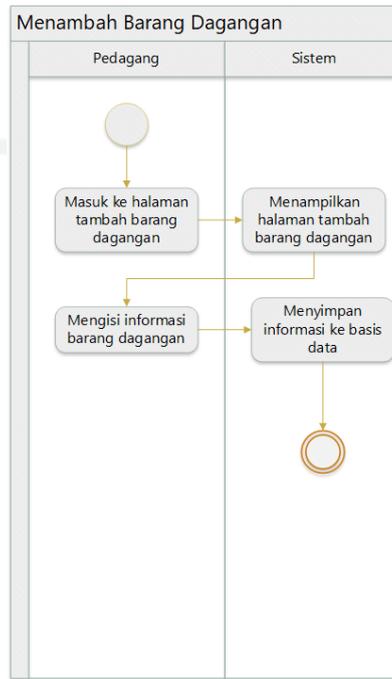
Pada tahap ini dilakukan oleh aktor penjual. Sebelum melakukan penjualan barang, penjual diminta untuk menambahkan daftar menu dagangan pada sistem. Dengan cara masuk ke halaman tambah menu dagangan. Setelah itu pedagang diminta mengisi informasi tentang menu dagangan guna mengelompokkan barang dagangan. Untuk lebih jelasnya bisa melihat Gambar 3.28.



Gambar 3.28 *activity diagram* pembuatan menu dagangan

4. Menambah barang dagangan pada menu

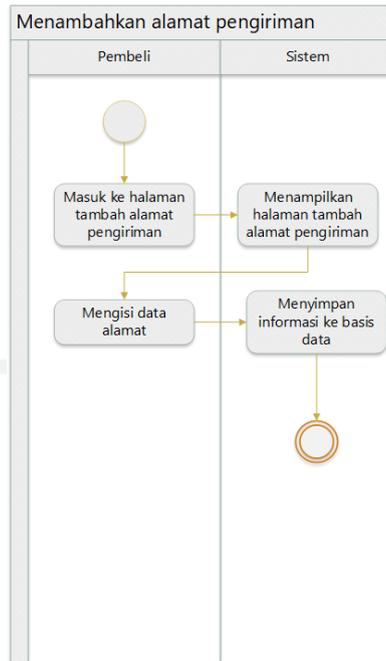
Setelah pedagang menambahkan menu barang dagangan. Pembeli dapat menambahkan barang dagangan yang sesuai dengan kategori berdasarkan menu yang sudah dibuat. Untuk lebih jelasnya bisa melihat Gambar 3.29.



Gambar 3.29 *activity diagram* menambah barang dagangan

5. Menambah alamat pengiriman

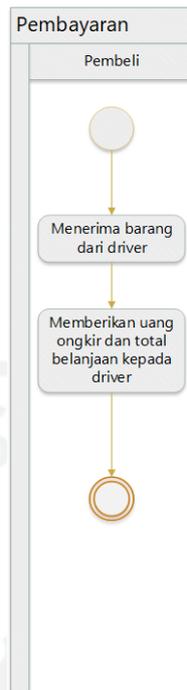
Untuk melakukan pesanan, pembeli diwajibkan untuk menambahkan alamat pengiriman terlebih dahulu. Penambahan alamat dapat dilakukan dengan masuk ke halaman penambahan alamat. Untuk lebih jelasnya bisa melihat Gambar 3.30.



Gambar 3.30 *activity diagram* menambah alamat pengiriman

6. Pembayaran

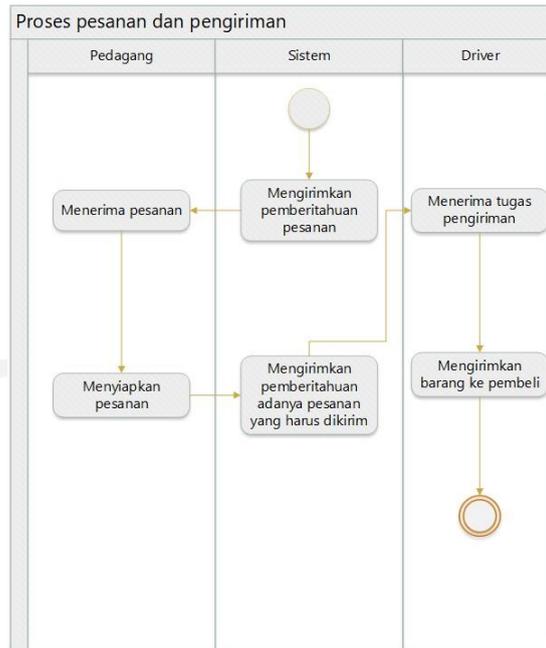
Setelah proses pengiriman barang dagangan selesai dilakukan oleh *driver*. Pembeli akan menerima pesanan sesuai yang sudah dipesan. Kemudian pembeli akan memberikan uang ongkir dan total belanjaan kepada *driver*. Untuk lebih jelasnya bisa melihat Gambar 3.31.



Gambar 3.31 *activity diagram proses pembayaran*

7. Pesanan dan pengiriman

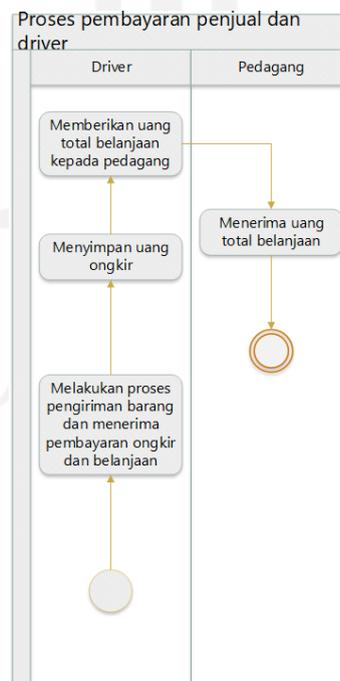
Setelah proses pembayaran yang dilakukan oleh pembeli selesai. Maka sistem akan mengirimkan notif kepada penjual bahwa ada pesanan masuk. Kemudian pembeli akan menyiapkan pesanan untuk diantar. Kemudian *driver* akan mengambil pesanan yang terletak pada kios pedagang. Setelah *driver* mengambil barang yang akan dikirim pada pedagang. Kemudian *driver* mengirimkan pesanan sesuai dengan alamat yang tertera pada *maps*. Untuk lebih jelasnya bisa melihat Gambar 3.32.



Gambar 3.32 Proses pesanan dan pengiriman

8. Penerimaan uang penjual dan *driver*

Pada proses ini setelah *driver* melakukan pengiriman barang. *Driver* akan mendapatkan uang ongkir dan uang total belanjaan dari pembeli. *Driver* akan menyimpan uang ongkir untuk dirinya dan kemudian akan memberikan uang total belanjaan kepada pedagang yang bersangkutan. Untuk lebih jelasnya bisa melihat Gambar 3.33.



Gambar 3.33 *activity diagram* penerimaan uang penjual dan *driver*

3.3.3 Rancangan Pengujian Sistem

Seperti yang sudah dijelaskan pada Bab I bahwa dalam melakukan pengujian terhadap sistem penulis akan menggunakan metode SUS (*System Usability scale*). Dalam hal ini untuk menjawab rumusan masalah dan untuk mengukur apakah sistem sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna (pembeli, penjual, dan *driver*).

Pada pengujian SUS ini akan dilakukan dengan membuat 10 buah pertanyaan yang akan disuguhkan kepada calon pengguna. Dan pada setiap pertanyaan yang disuguhkan mempunyai nilai yang berskala 1-5 yang dipresentasikan ke dalam huruf yakni A=5, B=4, C=3, D=2, dan E=1. Dimana semakin tinggi angka yang dipilih maka semakin setuju pula responden terhadap pernyataan yang diberikan. Untuk pernyataan dengan nomor ganjil merupakan pertanyaan negatif. Dan untuk pertanyaan dengan nomor genap merupakan pertanyaan positif. Untuk lebih jelasnya bisa melihat Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tabel Pernyataan Pengujian SUS

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut					
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan					
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan					
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini					
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik					
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi					
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini					
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan					
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus					
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini					

Untuk pengambilan sampel hasil uji coba, disini penulis menggunakan metode *Purposive Sampling*. Dimana setiap responden harus memenuhi kriteria yang ditetapkan. Dalam hal ini kriteria untuk setiap aktor yang terlibat dalam sistem, berbeda-beda. Berikut merupakan responden yang cocok beserta perannya terhadap sistem:

1. Warga Wonosobo sebagai aktor pembeli.
2. Pedagang Pasar Induk Wonosobo sebagai aktor penjual.
3. Tukang ojeg Pasar Induk Wonosobo sebagai aktor *driver*.

Sebelum dilakukan pengambilan hasil dari uji coba SUS. Penulis akan melakukan demo terlebih dahulu terhadap tiap responden/calon aktor yang akan menggunakan sistem. Setelah itu penulis akan memberikan responden pengalaman untuk mencoba sistem guna mengetahui fungsionalitas sistem. Setelah responden melakukan percobaan pada sistem. Penulis akan menyebarkan kuesioner terhadap responden untuk menilai keberhasilan fungsionalitas yang ada pada sistem. Setelah kuesioner diisi oleh responden penulis akan melanjutkan menghitung nilai keberhasilan sistem yang mengacu pada sistem menggunakan metode SUS.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi sistem

Pada implementasi, terdapat skenario yang dapat dilakukan oleh masing masing pengguna berdasarkan perannya terhadap sistem. Pada sistem terdapat 4 pengguna dengan peran yang berbeda, yaitu pembeli, penjual, *driver*, dan admin.

4.1.1 Pembeli

Pada Pembeli, terdapat skenario yaitu memesan produk

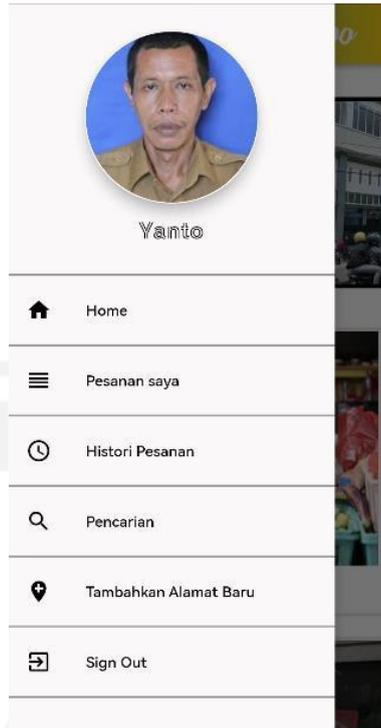
1. Memesan Produk

Pada halaman awal sistem akan ditunjukkan gambar dari pedagang yang tersedia pada sistem. Pada halaman ini juga terdapat *appbar* yang bisa digunakan untuk membantu pembeli dalam menggunakan aplikasi. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.1.



Gambar 4.1 halaman awal pembeli

Apabila pembeli ingin melakukan pencarian kios pembeli dapat membuka *appbar* yang terdapat pada pojok kanan atas aplikasi. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.2



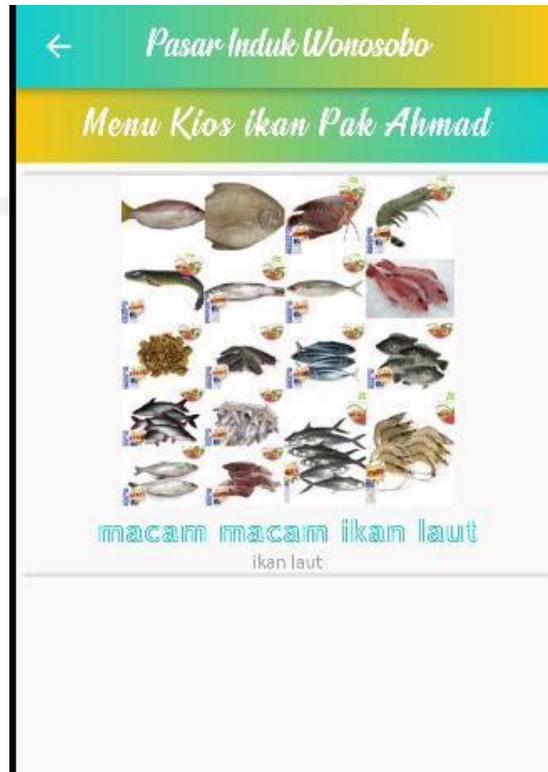
Gambar 4.2 *appbar* pembeli

Setelah itu pembeli memilih menu pencarian yang terdapat pada *appbar* untuk melakukan pencarian kios. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.3.



Gambar 4.3 pencarian kios

Setelah pembeli melakukan pencarian dan menemukan kios yang dicari. Pembeli akan disuguhkan beberapa pilihan menu yang terdapat pada kios tersebut. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.4.



Gambar 4.4 menu pedagang

Setelah memilih menu yang diinginkan pembeli akan disuguhkan pilihan barang yang terdapat pada menu tersebut. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.5



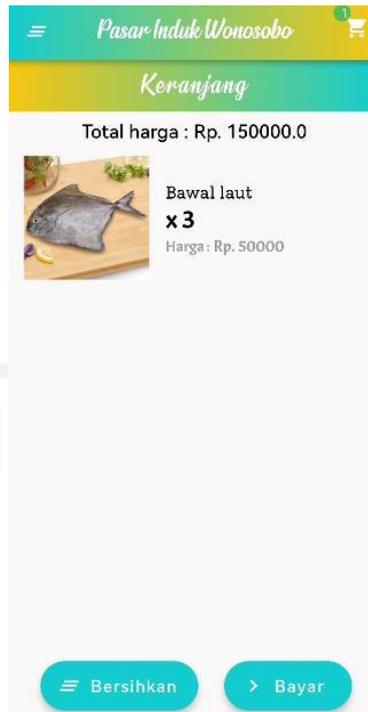
Gambar 4.5 daftar barang pada menu

Apabila terdapat barang yang diinginkan oleh pembeli, pembeli akan memasukkan jumlah barang yang akan dibeli. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.6



Gambar 4.6 masukkan jumlah barang

Setelah pembeli memasukkan jumlah yang ingin dibeli. Barang tersebut akan dimasukkan ke dalam keranjang belanjaan. Dalam melakukan pemesanan, pembeli hanya bisa melakukan pemesanan di satu toko. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.7



Gambar 4.7 keranjang belanjaan

Setelah pembeli memasukkan barang ke keranjang belanjaan. Pembeli akan disuguhkan apakah mau membersihkan keranjang atau lanjut ke pembayaran. Apabila pembeli memilih membersihkan keranjang, keranjang akan dibersihkan dan pembeli akan kembali ke *home*. Dan apabila pembeli memilih untuk membayar. Pembeli akan dialihkan ke menu pemilihan alamat pengiriman. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.8.



Gambar 4.8 pemilihan alamat

Apabila alamat sudah ada, pembeli dapat menggunakan alamat tersebut untuk pengiriman. Tetapi apabila alamat belum ada pembeli harus menambahkan alamat dengan memencet tombol "tambahkan alamat baru". Kemudian pembeli akan dialihkan ke halaman untuk menambahkan alamat baru. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.9.



← Pasar Induk Wonosobo

Simpan Alamat Baru :

📍 Bawah, Kalibeyer Kecamatan Mojote

📍 Dapatkan lokasi saya

ahmad
08922233344
Bawah
Kalibeyer Kecamatan Mojotengah

✓ Simpan

Gambar 4.9 tambah alamat

Pembeli akan memencet tombol "dapatkan lokasi saya" dan otomatis sistem akan membaca lokasi pembeli. Dan mengisi nama dan nomor telepon. Tetapi apabila sistem membaca bahwa lokasi pembeli di luar Kecamatan Wonosobo. Alamat tidak akan tersimpan. Kemudian setelah alamat tersimpan, pembeli akan kembali ke halaman sebelumnya dan memilih alamat yang sudah disimpan. Kemudian pembeli akan dialihkan ke halaman untuk melihat biaya yang harus dikeluarkan yaitu ongkir, total belanjaan, dan total. Dan terdapat tombol "pesan" untuk melakukan pemesanan. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.10.



Gambar 4.10 pesan barang

4.1.2 Penjual

Pada penjual terdapat skenario dalam menerima pesanan , menambahkan menu, menambahkan barang dagangan.

1. Menerima pesanan

Setelah pembeli melakukan proses pemesanan barang maka akan terdapat pesanan baru yang harus dipersiapkan oleh pedagang. Pesanan ini akan muncul pada halaman pesanan baru pada aplikasi penjual. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.11.



Gambar 4.11 pesanan baru

Setelah memilih pesanan baru yang tersedia. Penjual akan melakukan pengemasan barang dan apabila sudah dikemas pembeli akan memberi tahu sistem apabila barang sudah dikemas dengan menekan tombol "*Packing* barang - selesai". Kemudian sistem akan mengirimkan pesan ke aplikasi seluruh *driver* apabila terdapat pesanan baru. Dimana nantinya *driver* akan berebut untuk mengambil pesanan tersebut. Dan apabila penjual ingin menolak pesanan, penjual bisa menekan tombol tolak pesanan. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.12.



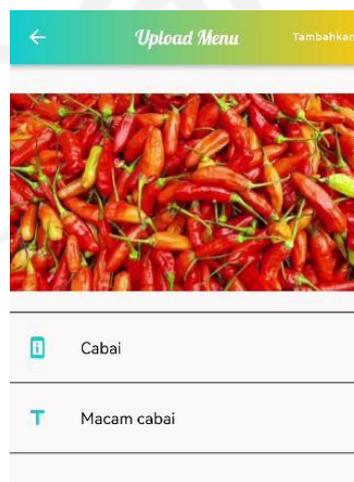
2. Menambahkan menu

Sebelum menambahkan barang, penjual diharuskan untuk menambahkan menu terlebih dahulu. Menu ini dimaksudkan untuk mengelompokkan barang kepada kategori tertentu. Menambahkan menu dapat dilakukan dengan menekan tombol tambah menu yang terdapat pada halaman *home* pada pojok kanan atas. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.13.



Gambar 4.12 tambah menu

Setelah menekan tombol tambah menu penjual akan dialihkan ke halaman untuk menambah menu. Penjual diharuskan memilih gambar dari menu dan mengisi informasi tentang menu yang akan ditambahkan. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.14.



Gambar 4.13 tambah menu

3. Tambah barang dagangan

Setelah penjual menambahkan menu, penjual dapat menambahkan barang dagangan pada setiap menu dengan cara menekan menu yang akan ditambahkan barang dagangannya yang terdapat pada halaman *home* (Gambar 4.13). Setelah memilih menu yang akan ditambahkan barang dagangannya penjual akan dialihkan ke halaman menu tersebut. Untuk menambahkan barang dagangan penjual dapat memilih menekan tombol tambah barang dagangan yang terdapat pada pojok kanan atas. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.15.



Gambar 4.14 halaman menu

Kemudian penjual akan dialihkan ke halaman untuk menambahkan barang dagangan penjual diharuskan mengisi informasi sesuai dengan form yang tersedia. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.16.



Gambar 4.15 tambah barang

4.1.3 Driver

Pada *driver* terdapat skenario dalam mengirim pesanan

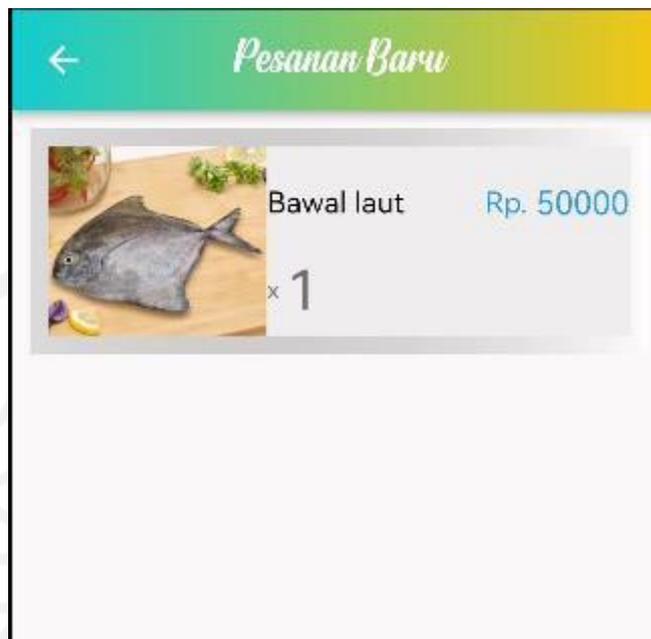
1. Mengirim pesanan

Pesanan yang tersedia akan masuk pada halaman pesanan baru tersedia yang terdapat pada *home*. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.17

Gambar 4.16 *home driver*

Setelah *driver* memilih menu pesanan baru tersedia. *Driver* akan dialihkan ke halaman pesanan baru tersedia dan disitu terdapat pesanan yang tersedia untuk dipilih oleh *driver*.

Driver akan berebut untuk mengambil pesanan yang tersedia pada halaman pesanan baru. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.18.



Gambar 4.17 halaman pesanan baru tersedia

Apabila *driver* sudah menentukan pesanan yang akan diambil, *driver* akan dialihkan ke halaman detail pesanan tersebut. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.19.



Gambar 4.18 halaman detail pesanan

Pada halaman detail pesanan terdapat detail dari pesanan yang dibuat. Pada halaman ini *driver* melakukan konfirmasi untuk melakukan pengiriman barang. Setelah melakukan konfirmasi *driver* diharuskan mengambil barang dari pedagang. Pada aplikasi, *driver* akan dialihkan pada halaman yang menunjukkan nama pedagang dan lokasi pedagang. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.19



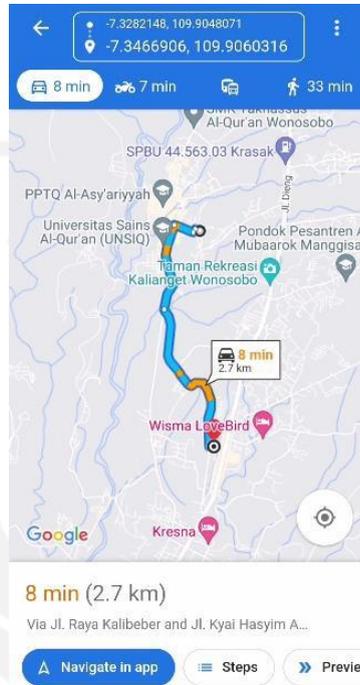
Gambar 4.19 Halaman pengambilan barang

Setelah *driver* mengambil pesanan pada pedagang. *Driver* akan menekan tombol "Pesanan sudah diambil". Kemudian *driver* akan dialihkan ke halaman untuk mengetahui lokasi pengiriman barang. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.20.



Gambar 4.20 Halaman pengiriman barang

Untuk mengetahui lokasi dari pengiriman. *Driver* dapat menekan tombol "Tunjukkan Lokasi Pengiriman Pesanan". Kemudian *driver* akan dialihkan ke *google maps*. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.21.



Gambar 4.21 *maps*

Setelah *driver* sampai di lokasi pembeli. *Driver* akan menerima uang dari pembeli uang tersebut berupa uang ongkir dan uang belanjaan. *Driver* akan menyimpan uang ongkir untuk dirinya dan akan memberikan uang belanjaan kepada penjual. *Driver* diharuskan membuka aplikasi lagi dan menekan tombol "pesanan sudah dikirim" yang terdapat pada Gambar 4.20 untuk menyelesaikan proses pesanan. Kemudian *driver* akan dialihkan ke halaman pemberian uang ke pedagang. Lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.22.



Gambar 4.22 Halaman pembayaran pedagang

Pada halaman ini *driver* diharuskan kembali lagi ke kios pedagang yang bersangkutan untuk memberikan uang belanjaan sesuai dengan total belanjaan. Kemudian apabila sudah diberikan, *driver* bisa melakukan konfirmasi dengan menggeser tombol "uang sudah diberikan". Dan pesanan selesai.

4.1.4 Admin

Pada admin terdapat skenario untuk memblokir akun, mengaktifkan akun yang terblokir dan mengedit harga ongkir per km.

1. Blokir akun

Setelah admin melakukan login pada sistem admin akan ditunjukkan halaman *home* dari *web app* admin. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.23.



Gambar 4.23 *home admin*

Kemudian admin memilih akun yang akan diblokir sesuai dengan perannya pada sistem. Dalam hal ini terdapat 3 peran yaitu pembeli, penjual, dan *driver*. Setelah menentukan akun yang akan diblokir, admin memilih tombol yang terdapat kata "terverifikasi" sesuai dengan perannya. Kemudian admin akan dialihkan ke halaman untuk memblokir akun. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.24.



Gambar 4.24 halaman blokir akun

Pada halaman akun terverifikasi akan ditampilkan akun yang hidup. Apabila admin ingin memblokir akun. Admin harus menekan tombol "*Block* akun ini" untuk memblokir akun tersebut. Kemudian akun tersebut akan dikirimkan ke halaman akun terblokir.

2. Mengaktifkan akun terblokir

Setelah admin melakukan blokir akun. Untuk menghidupkan akun tersebut maka pada halaman *home* (Gambar 4.23) admin dapat memilih tombol yang terdapat kata "terblokir" sesuai dengan perannya. Kemudian admin akan dialihkan ke halaman daftar akun yang terblokir. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.25.

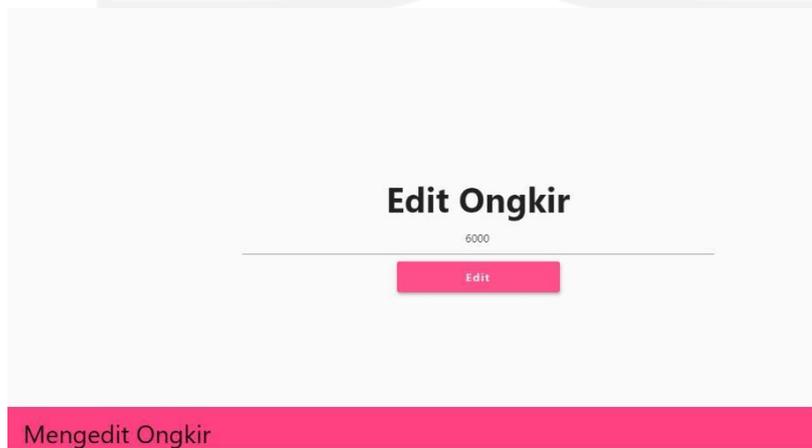


Gambar 4.25 halaman *unblock* akun

Untuk mengaktifkan akun yang sudah terblokir. Maka admin cukup menekan tombol "aktifkan akun ini". Maka akun akan dikirimkan ke halaman akun terverifikasi dan akun tersebut dapat digunakan kembali.

3. Edit ongkir

Pada halaman ini admin bisa melakukan edit ongkir pada setiap pembelian. Harga ongkir ini merupakan harga dasar untuk setiap km dan nantinya akan dikalikan dengan jarak. Untuk lebih jelasnya bisa melihat Gambar 4.25



Gambar 4.26 Halaman Edit Ongkir

4.2 Pengujian Sistem

Pada pengujian sistem ini digunakan untuk mengukur apakah sistem sudah dapat menyelesaikan masalah yang terdapat pada rumusan masalah atau belum. Pengujian dilakukan dengan cara mendatangi langsung para aktor yang bersangkutan dan melakukan demo penggunaan aplikasi tersebut. Untuk mengumpulkan data pengujian, penulis menyebarkan kuesioner *SUS*. Pada pengujian telah diisi berdasarkan *role* mereka terhadap sistem. Pengujian aplikasi penjual dilakukan pada penjual di Pasar Induk Wonosobo. Pengujian aplikasi pembeli dilakukan pada masyarakat Wonosobo. Pengujian aplikasi *driver* dilakukan pada tukang ojeg Pasar Induk Wonosobo

Hasil Pengujian *SUS* (*System Usability Scale*)

Dari pengujian ini, penulis membuat rekap dari data kuesioner yang sudah diisi oleh masing masing aktor. Dari kuesioner, akan dikonversi terlebih dahulu menjadi angka sesuai dengan pilihan. Pilihan A bernilai 5, B bernilai 4, C bernilai 3, D bernilai 2, E bernilai 1. Untuk lebih jelasnya bisa melihat Tabel 4.1.

a. Pembeli

Tabel 4.1 Tabel Rekapitulasi Kuesioner *SUS* pembeli

No.	Nama	Pertanyaan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Sumirah	4	3	4	3	3	3	3	4	3	2
2.	Parman	5	1	5	2	4	2	4	1	5	5
3.	Rina	5	1	4	1	5	3	3	2	4	3
4.	Untung	3	2	3	3	2	3	4	3	4	3
5.	Ilah	5	3	3	3	3	3	3	4	3	3
6.	Haryati	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2
7.	Rifka	5	3	4	3	3	4	2	3	3	1
8.	Ahmad Hasani	4	2	3	3	3	3	4	2	3	3
9.	Rodliyah	5	3	3	2	3	3	2	3	4	3

Dari hasil rekapitulasi Tabel 4.1, kemudian akan dikonversi kedalam perhitungan *SUS*. Hasil dari perhitungannya akan dimasukkan pada tabel. Untuk lebih jelasnya bisa melihat Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Tabel Perhitungan *SUS* pembeli

No.	Nama	Pertanyaan										Sub total	Sub total x 2,5
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Sumirah	4	3	4	3	3	3	3	4	3	2	32	80
2.	Parman	5	1	5	2	4	2	4	1	5	5	34	85
3.	Rina	5	1	4	1	5	3	3	2	4	3	31	77,5
4.	Untung	3	2	3	3	2	3	4	3	4	3	30	75
5.	Ilah	5	3	3	3	3	3	3	4	3	3	33	82,5
6.	Haryati	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	31	77,5
7.	Rifka	5	3	4	3	3	4	2	3	3	1	31	77,5
8.	Ahmat Hasani	4	2	3	3	3	3	4	2	3	3	30	75
9.	Rodliyah	5	3	3	2	3	3	2	3	4	3	31	77,5
Rata rata												78,61	

b. Penjual

Tabel 4.3 Tabel Rekapitulasi Kuesioner *SUS* Penjual

No.	Nama	Pertanyaan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Ahmad	4	2	2	4	4	4	3	4	4	4
2.	Lilik	3	4	3	3	2	3	4	2	3	3
3.	Jumariyah	3	3	4	2	3	4	3	3	2	2
4.	Siti	5	4	5	4	3	3	3	2	4	3
5.	Rohmah	5	1	4	3	4	2	4	3	4	2
6.	Suwarno	2	3	3	3	3	4	2	2	3	2
7.	Liya	4	4	2	4	2	2	2	4	4	4

Dari hasil rekapitulasi Tabel 4.3, kemudian akan dikonversi kedalam perhitungan *SUS*. Hasil dari perhitungannya akan dimasukkan pada tabel. Untuk lebih jelasnya bisa melihat Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Tabel Perhitungan *SUS* Penjual

No.	Nama	Pertanyaan										Sub total	Sub total x 2,5
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Ahmad	4	2	2	4	4	4	3	4	4	4	35	87,5
2.	Lilik	3	4	3	3	2	3	4	2	3	3	30	75
3.	Jumariyah	3	3	4	2	3	4	3	3	2	2	29	72,5
4.	Siti	5	4	5	4	3	3	3	2	4	3	36	90
5.	Rohmah	5	1	4	3	4	2	4	3	4	2	32	80
6.	Suwarno	2	3	3	3	3	4	2	2	3	2	27	67,5
7.	Liya	4	4	2	4	2	2	2	4	4	4	32	80
Rata - rata												78,93	

c. driver

Tabel 4.5 Tabel Rekapitulasi Kuesioner *SUS* driver

No.	Nama	Pertanyaan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Rohmat	3	5	3	3	4	3	3	3	3	3
2.	Aan Novariyanto	4	3	2	2	3	3	2	2	3	3
3.	Tono	4	4	3	5	2	4	3	5	2	3
4.	Nasukha	3	4	4	3	4	3	5	4	5	3
5.	Abdullah	3	2	3	4	2	4	4	3	3	2
6.	Supoyo	2	2	3	3	2	4	3	5	2	4
7.	Pawit	2	3	3	4	3	4	2	1	4	3
8.	Nurul Huda	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3

Dari hasil rekapitulasi Tabel 4.5, kemudian akan dikonversi kedalam perhitungan *SUS*. Hasil dari perhitungannya akan dimasukkan pada tabel. Untuk lebih jelasnya bisa melihat Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Tabel Perhitungan *SUS driver*

No.	Nama	Pertanyaan										Sub total	Sub total x 2,5
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Rohmat	3	5	3	3	4	3	3	3	3	3	33	82,5
2.	Aan Novariyanto	4	3	2	2	3	3	2	2	3	3	27	67,5
3.	Tono	4	4	3	5	2	4	3	5	2	3	35	87,5
4.	Nasukha	3	4	4	3	4	3	5	4	5	3	38	95
5.	Abdullah	3	2	3	4	2	4	4	3	3	2	30	75
6.	Supoyo	2	2	3	3	2	4	3	5	2	4	30	75
7.	Pawit	2	3	3	4	3	4	2	1	4	3	29	72,5
8.	Nurul Huda	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	29	72,5
Rata - rata												78,4375	

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

- a. Berdasarkan hasil kuesioner *SUS* yang dilakukan kepada masing masing aktor yang terdapat pada sistem. Ketiganya masing masing mendapatkan skor rata rata akhir yakni 78.61% pada aplikasi pembeli, 78.93% pada aplikasi penjual, dan 78.44% pada aplikasi *driver*.
- b. Berdasarkan pengelompokan pemberian skor metode *SUS* pada ketiga aplikasi termasuk dalam kategori Sangat Baik (*Excellent*). Sehingga aplikasi ini sudah mampu menjawab pada rumusan masalah.

5.2 Saran

Berdasarkan dari implementasi dan pengujian sistem berbasis *android* dan *website* ini, sistem yang dikembangkan masih memiliki kekurangan. Untuk itu perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut dengan beberapa saran sebagai berikut :

1. Menambahkan opsi *login* menggunakan social media.
2. Menambahkan fitur untuk mengedit profil.
3. Menambahkan fitur untuk melakukan negosiasi pada aplikasi pembeli.
4. Menambahkan *maps* pada aplikasi *driver*.
5. Menambahkan fitur pembelian secara non tunai.
6. Memperbaiki desain aplikasi agar lebih *user friendly*.
7. Menambahkan fitur perpesanan antar pengguna.
8. Menambahkan notifikasi aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Brooke, J. (2020). SUS: A "Quick and Dirty" Usability Scale. *Usability Evaluation In Industry*, July, 207-212. <https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>
- E-Commerce Mengubah Hidup Manusia - Kompasiana.com*. (n.d.).
- Gilski, P., & Stefanski, J. (2015). Android OS: A Review. *TEM Journal*, 4(1), 116-120. <http://www.temjournal.com/content/41/14/temjournal4114.html>
- Hass, C. (2019). A Practical Guide to Usability Testing. In *Consumer Informatics and Digital Health* (pp. 107-124). https://doi.org/10.1007/978-3-319-96906-0_6
- Nemat, R. (2011). Taking a look at different types of e-commerce. *World Applied Programming*, 1(June), 100-104.
- Pasar Induk Wonosobo Terbakar - ANTARA Jateng*. (n.d.). Retrieved July 27, 2022, from <https://jateng.antaranews.com/berita/199331/pasar-induk-wonosobo-terbakar>
- PPID*. (n.d.).
- ROGER S. PRESSMAN. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Buku 1 Edisi 7*. 260.

LAMPIRAN

- a. Demonstrasi kepada aktor yang bersangkutan.



الجمهورية الإسلامية اندونيسية





الجمعية الإسلامية الأندلسية

b. Hasil Pengujian Tingkat Kepuasan Pengguna

a. Pembeli

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : *Sumirah*
PEKERJAAN :

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut		✓			
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan			✓		
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan		✓			
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini			✓		
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik			✓		
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi			✓		
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini			✓		
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan		✓			
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus			✓		
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini				✓	

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : *Papman*

PEKERJAAN :

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut	✓				
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan					✓
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan	✓				
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini				✓	
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik		✓			
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi				✓	
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini		✓			
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan					✓
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus	✓				
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini	✓				

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

الجمهورية العربية السورية
الجامعة الإسلامية
الدرعية

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : *Ping*
PEKERJAAN : *pembeli*

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut	✓				
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan					✓
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan		✓			
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini					✓
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik	✓				
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi			✓		
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini			✓		
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan				✓	
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus		✓			
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini			✓		

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

INDONESIA

الجمهورية الإسلامية اندونيسية

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : *Uuheng*
PEKERJAAN :

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut			✓		
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan				✓	
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan			✓		
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini			✓		
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik				✓	
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi			✓		
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini		✓			
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan			✓		
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus		✓			
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini			✓		

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : Ilah

PEKERJAAN : pembeli

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut	✓				
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan			✓		
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan			✓		
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini			✓		
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik			✓		
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi			✓		
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini			✓		
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan		✓			
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus			✓		
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini			✓		

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : HARYATI
PEKERJAAN :

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut			✓		
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan			✓		
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan		✓			
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini		✓			
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik			✓		
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi			✓		
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini			✓		
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan			✓		
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus			✓		
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini				✓	

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

INDONESIA

الجمهورية الإسلامية اندونيسية

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : *Rifka*

PEKERJAAN :

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut	✓				
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan			✓		
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan		✓			
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini			✓		
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik			✓		
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi		✓			
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini				✓	
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan			✓		
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus			✓		
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini					✓

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

INDONESIA

الجمهورية الإسلامية اندونيسية

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : *Amad Hasani*

PEKERJAAN :

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut		✓			
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan				✓	
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan			✓		
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini			✓		
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik			✓		
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi			✓		
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini		✓			
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan				✓	
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus			✓		
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini			✓		

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

INDONESIA

الجامعة الإسلامية
الاستاذة الاندوية

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : *Fitriyah*

PEKERJAAN :

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut	✓				
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan			✓		
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan			✓		
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini				✓	
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik			✓		
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi			✓		
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini				✓	
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan			✓		
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus		✓			
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini			✓		

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

b. Penjual

الجمهورية الإسلامية اندونيسية

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : Siti
PEKERJAAN : pedagang

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut	✓				
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan		✓			
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan	✓				
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini		✓			
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik			✓		
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi			✓		
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini			✓		
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan				✓	
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus		✓			
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini			✓		

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : ROHMAH
PEKERJAAN : PEDAGANG

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut	✓				
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan	⊗				✓
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan		✓			
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini			✓		
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik		✓			
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi				✓	
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini		✓			
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan			✓		
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus		✓			
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini				✓	

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : Juwariyah
PEKERJAAN : Dagang

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut			✓		
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan			✓		
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan		✓			
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini				✓	
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik			✓		
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi		✓			
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini			✓		
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan			✓		
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus				✓	
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini					✓

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : *ahmad*
PEKERJAAN : *bagang*

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut		✓			
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan				✓	
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan					
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini		✓			
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik		✓			
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi		✓			
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini			✓		
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan		✓			
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus		✓			
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini		✓			

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : *Rilik*
PEKERJAAN : *Dagang*

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut			✓		
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan		✓			
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan			✓		
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini			✓		
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik				✓	
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi			✓		
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini		✓			
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan			X	✓	
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus			✓		
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini			✓		

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : Suwoto

PEKERJAAN : Pedagang

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut				✓	
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan			✓		
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan			✓		
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini			✓		
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik			✓		
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi		✓			
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini				✓	
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan				✓	
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus			✓		
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini				✓	

Keterangan :

A. Sangat Baik

B. Baik

C. Cukup

D. Kurang

E. Sangat Kurang

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : Ilya
PEKERJAAN : buruh

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut		✓			
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan		✓			
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan				✓	
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini		✓		✗	
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik				✓	
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi				✓	
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini	✗			✓	
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan		✓			
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus		✓			
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini		✓			

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

c. Driver

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : ROHMAT

PEKERJAAN : SWASTA

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut			✓		
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan	✓				
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan			✓		
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini			✓		
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik		✓			
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi			✓		
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini			✓		
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan			✓		
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus			✓		
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini			✓		

Keterangan :

A. Sangat Baik

B. Baik

C. Cukup

D. Kurang

E. Sangat Kurang

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : Alan Mawarixanto
PEKERJAAN : Ojek Pangbalan

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut		✓			
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan			✓		
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan				✓	
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini				✓	
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik			✓		
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi			✓		
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini				✓	
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan				✓	
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus			✓		
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini			✓		

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : *Tonu*
PEKERJAAN : *ojek*

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut		✓			
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan		✓			
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan			✓		
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini	✓				
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik				✓	
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi		✓			
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini			✓		
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan	✓				
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus				✓	
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini			✓		

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : Nasuthe
PEKERJAAN : Swasta

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut			✓		
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan		✓			
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan		✓			
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini			✓		
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik		✓			
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi			✓		
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini	✓				
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan		✓			
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus	✓				
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini			✓		

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : *abdullah*
PEKERJAAN : *Objek Penjualan*

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut			✓		
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan				✓	
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan			✓		
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini		✓			
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik				✓	
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi		✓			
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini		✓			
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan			✓		
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus			✓		
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini		✓			

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

الجمهورية الإسلامية اندونيسية

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : Supoyo
PEKERJAAN : Tukang Ojek

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut				✓	
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan				✓	
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan			✓		
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini			✓		
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik				✓	
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi		✓			
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini			✓		
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan	✓				
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus				✓	
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini		✓			

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

الجامعة الإسلامية
الاستاذ الدكتور

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : *Ravit*

PEKERJAAN : *Tukang ojek*

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut				✓	
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan			✓		
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan			✓		
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini		✓			
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik			✓		
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi		✓			
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini				✓	
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan					✓
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus		✓			
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini			✓		

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

KUESIONER UJI KELAYAKAN PENGGUNA

NAMA : Nurul Huda

PEKERJAAN : QJ2K

No.	Pernyataan	Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Menurut saya, saya akan menggunakan aplikasi tersebut		✓			
2.	Menurut saya, terdapat fitur yang merepotkan			✓		
3.	Menurut saya, aplikasi ini mudah untuk digunakan			✓		
4.	Menurut saya, sepertinya saya akan membutuhkan bantuan untuk menggunakan aplikasi ini			✓		
5.	Menurut saya, fitur pada aplikasi sudah terintegrasi dengan baik			✓		
6.	Menurut saya, terdapat hal yang tidak konsisten yang terdapat pada aplikasi			✓		
7.	Menurut saya, pengguna akan cepat untuk bisa dengan lancar menggunakan aplikasi ini			✓		
8.	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan				✓	
9.	Menurut saya, desain aplikasi sudah bagus				✓	
10.	Menurut saya, banyak hal yang harus saya pelajari untuk memahami aplikasi ini			✓		

Keterangan :

- A. Sangat Baik
- B. Baik
- C. Cukup
- D. Kurang
- E. Sangat Kurang

INDONESIA

الجمهورية الإسلامية اندونيسية