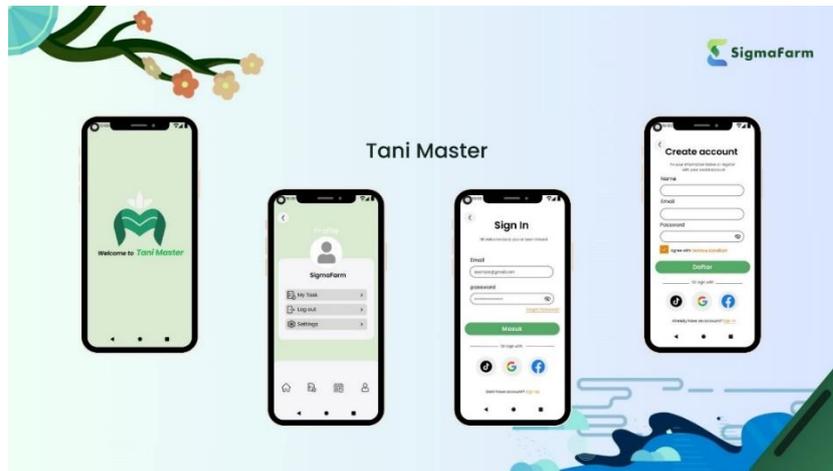


BAB V

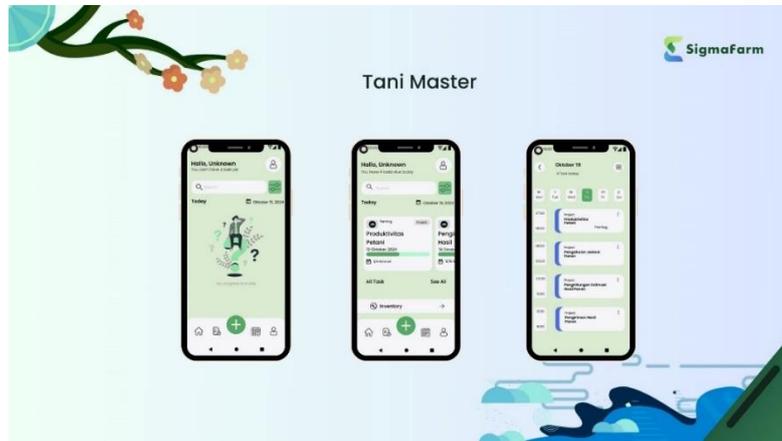
IMPLEMENTASI TANI MASTER

5.1 PROTOTYPE



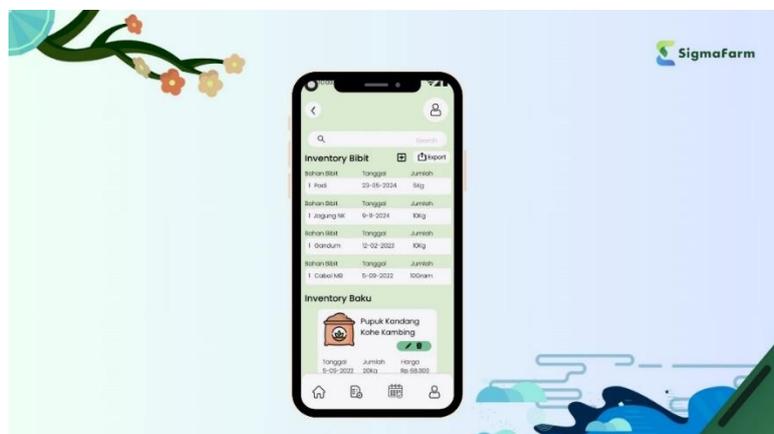
Gambar 5. 1 Prototype 1

Pada gambar 5.1 ditampilkan *mockup* aplikasi Tani Master, yang mencakup empat halaman utama. Halaman awal, yang menampilkan nama aplikasi dan logo sebagai identitas visual utama. Selanjutnya, terdapat halaman *Sign In* yang memungkinkan pengguna *log in* ke aplikasi dengan akun yang telah terdaftar. Untuk pengguna baru, tersedia halaman *Register* untuk mendaftar dan membuat akun. Halaman profil, di mana pengguna dapat mengelola informasi pribadi mereka secara mandiri.



Gambar 5.2 Prototype 2

Gambar 5.2 menampilkan menu utama dari aplikasi Tani Master, termasuk fitur-fitur unggulan seperti menu *Time line*. Menu ini dirancang untuk membantu pengguna dalam mengatur jadwal kegiatan secara efisien dan terstruktur, mendukung produktivitas mereka dalam pengelolaan pertanian.



Gambar 5.3 Prototype 3

Pada gambar 5.3 terdapat menu *Inventory* yang memberikan akses ke data bahan baku dan pupuk. Menu ini memudahkan pengguna untuk memantau stok dan kebutuhan logistik secara terorganisir, membantu optimalisasi manajemen gudang mereka.

5.2 TESTING

Tahap pengujian bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik dari calon pengguna berdasarkan prototype yang telah dirancang. Proses ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah solusi yang ditawarkan sudah mampu menjawab dan mengatasi masalah pengguna. Pengujian dilakukan menggunakan metode Sistem Usability Scale (SUS), yang berfokus pada tiga aspek utama: efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Setiap aspek ini dianalisis secara mendalam untuk menyempurnakan rancangan solusi agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna [28].

Dalam proses pengembangan, penulis melakukan uji coba kegunaan dengan responden sebanyak sepuluh orang. Dengan sistem memberikan kusioner melalui *zoom meeting*.

Tabel 5. 1 pertanyaan sus

No	Pertanyaan
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan fitur desain aplikasi ini
2	Saya merasa fitur desain aplikasi ini terlalu rumit padahal dapat dibuat lebih sederhana

3	Saya rasa fitur desain aplikasi ini mudah untuk digunakan
4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis unntuk dapat menggunakan fitur desain aplikasi ini
5	Saya menemukan bahwa terdapat berbagai macam fitur desain aplikasi yang terintegrasi dengan baik dalam prototype
6	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada fitur desain aplikasi ini
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari fitur desain aplikasi ini dengan cepat
8	Saya menemukan bahwa fitur desain aplikasi ini sangat tidak praktis ketika digunakan
9	Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur desain aplikasi ini
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan fitur desain aplikasi ini

Pada tabel 5.1 merupakan pertanyaan yang diberikan kepada peserta. Selanjutnya pertanyaan SUS terdiri dari 5 jawaban yaitu: 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Netral), 4 (Setuju) dan 5 (Sangat Setuju). Adapun jawaban dari responden dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. 2 jawaban

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	5	2	5	2	4	2	5	2	5	2
2	Responden 2	4	2	4	3	4	2	4	2	4	4

3	Responden 3	5	2	4	4	4	2	4	2	4	3
4	Responden 4	4	2	5	2	4	2	5	2	5	1
5	Responden 5	4	2	4	4	4	2	5	2	5	4
6	Responden 6	4	1	5	2	4	3	5	1	4	4
7	Responden 7	5	2	4	4	4	3	4	4	4	4
8	Responden 8	5	2	5	3	5	1	5	1	5	2
9	Responden 9	5	4	5	4	4	1	5	1	5	4
10	Responden 10	4	3	4	4	4	1	5	1	4	5

Berdasarkan tabel 5.2 kita dapat mengetahui jawaban. Selanjutnya untuk menghitung skor SUS, setiap pertanyaan bernomor ganjil, kurangi 1 dari skornya, setiap pertanyaan bernomor genap, kurangi nilainya dengan 5, ambil nilai-nilai baru yang telah ditemukan, dan jumlahkan skor totalnya, lalu kalikan hasilnya dengan 2,5 terakhir total dari nilai SUS responden dibagi total responden untuk mendapat SUS skor.

Tabel 5. 3 skor

No	Peserta	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total	*
1	Resp 1	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	34	85
2	Resp 2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	5	33	82,5
3	Resp 3	4	3	3	5	3	3	3	3	3	4	34	85
4	Resp 4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	2	32	80

5	Resp 5	3	3	3	5	3	3	4	3	4	5	36	90
6	Resp 6	3	2	4	3	3	4	4	2	3	5	33	82,5
7	Resp 7	4	3	3	5	3	4	3	5	3	5	38	95
8	Resp 8	4	3	4	4	4	2	4	2	4	3	34	85
9	Resp 9	4	5	4	5	3	2	4	2	4	5	38	95
10	Resp 10	3	4	3	5	3	2	4	2	3	5	34	85
Total												865	

Berdasarkan pada tabel 5.3 kita dapat mengetahui skor. perhitungan SUS hasil skor total 865 selanjutnya dibagi dengan jumlah 10 responden maka $(865 / 10) = 86,5$ skor ini menunjukkan bahwa prototype memenuhi standar kegunaan pengalaman pengguna yang dapat diterima dan menggambarkan sesuatu yang bagus .