

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan pada bab – bab sebelumnya hingga tahap implementasi program, maka dapat diambil kesimpulan yaitu :

1. Dalam melakukan pembuatan Buku Panduan Akademik Digital Berbasis Android pada STMIK AMIKOM Yogyakarta ini hal pertama yang dilakukan adalah melakukan penelitian pada STMIK AMIKOM Yogyakarta Bagian BAAK. Setelah itu melakukan analisis dengan menggunakan analisis SWOT. Setelah menganalisis masalah yang ada pada STMIK AMIKOM Yogyakarta selanjutnya melakukan perancangan sistem menggunakan UML. Tahap terakhir dalam pembuatan aplikasi ini yaitu melakukan pengujian dengan menggunakan *black box testing* sebagai tool pengujian aplikasi.
2. Berdasarkan dari pengujian yang telah dilakukan menggunakan black box testing disimpulkan bahwa aplikasi telah mampu menampilkan informasi akademik yang ada pada STMIK AMIKOM Yogyakarta, aplikasi mampu menampilkan kategori dan sub kategori, aplikasi mampu menampilkan FAQ, aplikasi mampu melakukan pencarian serta aplikasi mampu menerima dan menampilkan komentar yang diinputkan oleh user sehingga mempermudah mahasiswa dalam mengakses informasi akademik yang terdapat pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Dengan adanya *web service*, maka data dapat bersifat dinamis sehingga *admin* dapat melakukan operasi *input*, *edit*, dan *delete* melalui *website*, sehingga informasi yang didapatkan *user* adalah informasi yang *up to date* sesuai dengan *database server*.
4. Aplikasi ini sudah diuji kepada 10 (sepuluh) mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta, metode yang digunakan untuk mengetahui hasil dari kuesioner ini menggunakan skala likert. Rumus untuk dari perhitungan skala likert yaitu  $\frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$  dimana

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Audiens}}$$

Hasil dari kuesioner dapat dilihat pada Tabel 5.1.

Tabel 5.1 Hasil Perhitungan Kuesioner

Skor Pertanyaan	1	2	3	4	5	Jumlah	Perhitungan
1			1	9		39	$\frac{3,9}{5} \times 100\% = 78\%$
2		1	3	6		35	$\frac{3,5}{5} \times 100\% = 70\%$
3			1	4	5	44	$\frac{4,4}{5} \times 100\% = 88\%$
4			1	8	1	40	$\frac{4,0}{5} \times 100\% = 80\%$
5			2	7	1	39	$\frac{3,9}{5} \times 100\% = 78\%$
6			3	7		37	$\frac{3,7}{5} \times 100\% = 74\%$
7			3	2	5	42	$\frac{4,2}{5} \times 100\% = 84\%$
8			3	6	1	38	$\frac{3,8}{5} \times 100\% = 76\%$

Dari tabel diatas diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Untuk pertanyaan pertama yaitu seputar layout dan tampilan memperoleh nilai 78% - Baik.
2. Untuk pertanyaan kedua yaitu dari segi desain memperoleh nilai 70% - Baik.

3. Untuk pertanyaan ketiga yaitu dari segi kemudahan akses aplikasi yang menggunakan sistem operasi Android memperoleh nilai 88% – Sangat Baik.
4. Untuk pertanyaan keempat yaitu dari segi kesesuaian isi informasi atau konten, memperoleh nilai 80% – Sangat Baik.
5. Untuk pertanyaan kelima yaitu dari segi kategori dan sub kategori memperoleh nilai 78% – Baik.
6. Untuk pertanyaan keenam yaitu dari segi fitur FAQ memperoleh nilai 74% – Baik.
7. Untuk pertanyaan ketujuh yaitu dari segi fitur pencarian memperoleh nilai 84% – Sangat Baik.
8. Untuk pertanyaan kedelapan yaitu dari segi kelayakan penggunaan aplikasi memperoleh nilai 88% – Sangat Baik.

Dari data presentase hasil nilai yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa aplikasi ini pada segi kemudahan akses, kesesuaian informasi, fitur pencarian dan kelayakan mendapat nilai diatas 80% yang artinya sangat baik. Sedangkan untuk pertanyaan selebihnya mendapatkan nilai diatas 70% yang berarti baik.

### **5.1 Saran**

Pada penulisan skripsi ini tentu masih banyak kekurangan, sehingga kekurangan tersebut dapat disempurnakan oleh penelitian – penelitian berikutnya. Untuk lebih menyempurnakan aplikasi ini penulis memberikan beberapa saran diantaranya :

1. Dalam aplikasi ini dapat ditambahkan animasi misalnya simulasi kurikulum pada setiap prodi untuk mempermudah *user* dalam memahami penjelasan mengenai apa saja mata kuliah yang harus diambil pada prodi tersebut tanpa harus membaca konten.
2. Desain dalam aplikasi ini masih sangat simpel, sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya untuk dapat mempercantik tampilan *layout* misalnya pada *layout draw list* yang sekaligus merupakan *layout* kategori bisa ditambahkan *icon* pada setiap kategori agar lebih menarik.
3. Pada kategori denah lokasi dapat ditambahkan denah menggunakan map.

