

## LAMPIRAN

### 1. Quisioner Pengujian

Berikut adalah hasil pengujian yang telah dilakukan, diantaranya sebagai berikut :

Nama : Kemas

**TABEL 1.1 ANKET PENGUJIAN ASPEK *FUNCTIONALITY***

NO	PERTANYAAN	NILAI				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
<b>Sub-Karakteristik <i>Suitability</i></b>						
1.	Sistem dapat menampilkan Menu Utama dan menampilkan menu-menu yang dibutuhkan admin dalam melakukan masukan data atau informasi yang dibutuhkan dalam reservasi tiket kapal	√				
2.	Sistem dapat mengelola data tarif seperti : tambah data, simpan data, ubah data, dan hapus data	√				
3.	Sistem dapat mengelola data kapal seperti : tambah data, simpan data, ubah data, dan hapus data	√				
4.	Sistem dapat mengelola data pelabuhan seperti : tambah data, simpan data, ubah data, dan hapus data	√				
5.	Sistem dapat mengelola data pelayaran seperti : tambah data, simpan data, ubah data, dan hapus data	√				
6.	Sistem dapat memberikan informasi yaitu mengenai data tiket	√				
<b>Sub-Karakteristik <i>Interoperability</i></b>						
7.	Sistem memberi pesan berupa pemberitahuan terhadap login, seperti : jika berhasil masuk	√				

NO	PERTANYAAN	NILAI				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
	kesistem, maka sistem akan menampilkan pesan, "Login Berhasil".					
8.	Sistem memberi pesan berupa pemberitahuan terhadap aksi tertentu, seperti : jika berhasil menambah data, menyimpan data, mengubah data, atau menghapus data pada <i>database</i>	√				
9.	Sistem memberi pesan berupa <i>dialog box</i> terhadap aksi tertentu, seperti : jika ingin menghapus salah satu data maka sistem menampilkan <i>dialog</i> , "Yakin ingin menghapus data ?"	√				
10.	Sistem memberi pesan berupa peringatan terhadap aksi tertentu, seperti : jika ingin menambah data dengan kondisi salah satu <i>field</i> masih kosong maka sistem akan menampilkan pesan, "Harap lengkapi data"	√				
<b>Sub-Karakteristik Accuracy</b>						
11.	Sistem dapat menampilkan informasi booking dengan cepat dan tepat		√			
12.	Sistem dapat menampilkan informasi jadwal	√				
13.	Sistem dapat menampilkan rincian informasi tiket	√				
<b>Sub-Karakteristik Security</b>						
14.	Sistem dapat melakukan <i>login</i> dengan baik	√				
15.	Sistem dapat melakukan <i>logout</i> dengan baik	√				
16.	Sistem dapat melakukan <i>exit</i> dengan baik	√				

**TABEL 1.2 ANKET PENGUJIAN ASPEK *USABILITY***

NO	PERTANYAAN	NILAI				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
<b>Sub-Karakteristik <i>Understandability</i></b>						
1.	Apa anda merasa bahwa aplikasi ini tidak kompleks (sederhana)		√			
2.	Apa anda merasa bahwa aplikasi ini mudah digunakan	√				
3.	Apa anda merasa nyaman menggunakan aplikasi ini		√			
<b>Sub-Karakteristik <i>Learnability</i></b>						
4.	Apa anda merasa setiap orang dapat mempelajari dengan cepat bagaimana menggunakan aplikasi ini		√			
5.	Apa anda merasa puas dengan kemudahan dalam menggunakan sistem ini		√			
6.	Apa anda merasa informasi dalam sistem ini mudah untuk dipahami		√			
<b>Sub-Karakteristik <i>Operability</i></b>						
7.	Sistem ini dapat merespon dengan baik	√				
8.	Sistem ini dapat digunakan oleh setiap pengguna tanpa memerlukan pengetahuan lebih khususnya pada bidang teknologi		√			
9.	Apa anda tidak membutuhkan bantuan teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini		√			
<b>Sub-Karakteristik <i>Attaractiveness</i></b>						
10.	Apa tampilan <i>background</i> pada sistem ini memiliki kesesuaian warna yang menarik		√			
11.	Apa tampilan menu pada sistem ini membuat anda nyaman dan mudah	√				

NO	PERTANYAAN	NILAI				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
12.	Apa tampilan tombol pada sistem ini memiliki ketepatan letak dan kesesuaian warna yang menarik		√			
13.	Apa anda setuju jika aplikasi ini, digunakan untuk membantu proses reservasi kapal		√			

Nama : Anita

**TABEL 1.3 ANKET PENGUJIAN ASPEK *FUNCTIONALITY***

NO	PERTANYAAN	NILAI				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
<b>Sub-Karakteristik <i>Suitability</i></b>						
1.	Sistem dapat menampilkan Menu Utama dan menampilkan menu-menu yang dibutuhkan admin dalam melakukan masukan data atau informasi yang dibutuhkan dalam reservasi tiket kapal	√				
2.	Sistem dapat mengelola data tarif seperti : tambah data, simpan data, ubah data, dan hapus data	√				
3.	Sistem dapat mengelola data kapal seperti : tambah data, simpan data, ubah data, dan hapus data	√				
4.	Sistem dapat mengelola data pelabuhan seperti : tambah data, simpan data, ubah data, dan hapus data	√				
5.	Sistem dapat mengelola data pelayaran seperti : tambah data, simpan data, ubah data, dan hapus data	√				
6.	Sistem dapat memberikan informasi yaitu mengenai data tiket	√				
<b>Sub-Karakteristik <i>Interoperability</i></b>						
7.	Sistem memberi pesan berupa pemberitahuan terhadap login, seperti : jika berhasil masuk kesistem, maka sistem akan menampilkan pesan, "Login Berhasil".	√				
8.	Sistem memberi pesan berupa pemberitahuan terhadap aksi tertentu, seperti : jika berhasil menambah data, menyimpan data, mengubah data, atau menghapus data pada <i>database</i>	√				

NO	PERTANYAAN	NILAI				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
9.	Sistem memberi pesan berupa <i>dialog box</i> terhadap aksi tertentu, seperti : jika ingin menghapus salah satu data maka sistem menampilkan <i>dialog</i> , "Yakin ingin menghapus data ?"	√				
10.	Sistem memberi pesan berupa peringatan terhadap aksi tertentu, seperti : jika ingin menambah data dengan kondisi salah satu <i>field</i> masih kosong maka sistem akan menampilkan pesan, "Harap lengkapi data"	√				
<b>Sub-Karakteristik Accuracy</b>						
11.	Sistem dapat menampilkan informasi booking dengan cepat dan tepat		√			
12.	Sistem dapat menampilkan informasi jadwal		√			
13.	Sistem dapat menampilkan rincian informasi tiket	√				
<b>Sub-Karakteristik Security</b>						
14.	Sistem dapat melakukan <i>login</i> dengan baik	√				
15.	Sistem dapat melakukan <i>logout</i> dengan baik	√				
16.	Sistem dapat melakukan <i>exit</i> dengan baik	√				

**TABEL 1.4 ANGGKET PENGUJIAN ASPEK *USABILITY***

NO	PERTANYAAN	NILAI				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
<b>Sub-Karakteristik <i>Understandability</i></b>						
1.	Apa anda merasa bahwa aplikasi ini tidak kompleks (sederhana)		√			
2.	Apa anda merasa bahwa aplikasi ini mudah digunakan		√			
3.	Apa anda merasa nyaman menggunakan aplikasi ini		√			
<b>Sub-Karakteristik <i>Learnability</i></b>						
4.	Apa anda merasa setiap orang dapat mempelajari dengan cepat bagaimana menggunakan aplikasi ini		√			
5.	Apa anda merasa puas dengan kemudahan dalam menggunakan sistem ini		√			
6.	Apa anda merasa informasi dalam sistem ini mudah untuk dipahami		√			
<b>Sub-Karakteristik <i>Operability</i></b>						
7.	Sistem ini dapat merespon dengan baik	√				
8.	Sistem ini dapat digunakan oleh setiap pengguna tanpa memerlukan pengetahuan lebih khususnya pada bidang teknologi		√			

NO	PERTANYAAN	NILAI				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
9.	Apa anda tidak membutuhkan bantuan teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini		√			
<b>Sub-Karakteristik <i>Attaractiveness</i></b>						
10.	Apa tampilan <i>background</i> pada sistem ini memiliki kesesuaian warna yang menarik		√			
11.	Apa tampilan menu pada sistem ini membuat anda nyaman dan mudah		√			
12.	Apa tampilan tombol pada sistem ini memiliki ketepatan letak dan kesesuaian warna yang menarik	√				
13.	Apa anda setuju jika aplikasi ini, digunakan untuk membantu proses reservasi kapal	√				

Nama : Ayu

**TABEL 1.5 ANGGKET PENGUJIAN ASPEK *FUNCTIONALITY***

NO	PERTANYAAN	NILAI				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
<b>Sub-Karakteristik <i>Suitability</i></b>						
1.	Sistem dapat menampilkan Menu Utama dan menampilkan menu-menu yang dibutuhkan admin dalam melakukan masukan data atau informasi yang dibutuhkan dalam reservasi tiket kapal	√				
2.	Sistem dapat mengelola data tarif seperti : tambah data, simpan data, ubah data, dan hapus data	√				
3.	Sistem dapat mengelola data kapal seperti : tambah data, simpan data, ubah data, dan hapus data	√				
4.	Sistem dapat mengelola data pelabuhan seperti : tambah data, simpan data, ubah data, dan hapus data	√				
5.	Sistem dapat mengelola data pelayaran seperti : tambah data, simpan data, ubah data, dan hapus data	√				
6.	Sistem dapat memberikan informasi yaitu mengenai data tiket	√				
<b>Sub-Karakteristik <i>Interoperability</i></b>						
7.	Sistem memberi pesan berupa pemberitahuan terhadap login, seperti : jika berhasil masuk	√				

NO	PERTANYAAN	NILAI				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
	kesistem, maka sistem akan menampilkan pesan, "Login Berhasil".					
8.	Sistem memberi pesan berupa pemberitahuan terhadap aksi tertentu, seperti : jika berhasil menambah data, menyimpan data, mengubah data, atau menghapus data pada <i>database</i>	√				
9.	Sistem memberi pesan berupa <i>dialog box</i> terhadap aksi tertentu, seperti : jika ingin menghapus salah satu data maka sistem menampilkan <i>dialog</i> , "Yakin ingin menghapus data ?"	√				
10.	Sistem memberi pesan berupa peringatan terhadap aksi tertentu, seperti : jika ingin menambah data dengan kondisi salah satu <i>field</i> masih kosong maka sistem akan menampilkan pesan, "Harap lengkapi data"	√				
<b>Sub-Karakteristik Accuracy</b>						
11.	Sistem dapat menampilkan informasi booking dengan cepat dan tepat	√				
12.	Sistem dapat menampilkan informasi jadwal		√			
13.	Sistem dapat menampilkan rincian informasi tiket		√			
<b>Sub-Karakteristik Security</b>						
14.	Sistem dapat melakukan <i>login</i> dengan baik	√				
15.	Sistem dapat melakukan <i>logout</i> dengan baik	√				
16.	Sistem dapat melakukan <i>exit</i> dengan baik	√				

**TABEL 1.6 ANGGKET PENGUJIAN ASPEK *USABILITY***

NO	PERTANYAAN	NILAI				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
<b>Sub-Karakteristik <i>Understandability</i></b>						
1.	Apa anda merasa bahwa aplikasi ini tidak kompleks (sederhana)		√			
2.	Apa anda merasa bahwa aplikasi ini mudah digunakan	√				
3.	Apa anda merasa nyaman menggunakan aplikasi ini		√			
<b>Sub-Karakteristik <i>Learnability</i></b>						
4.	Apa anda merasa setiap orang dapat mempelajari dengan cepat bagaimana menggunakan aplikasi ini		√			
5.	Apa anda merasa puas dengan kemudahan dalam menggunakan sistem ini		√			
6.	Apa anda merasa informasi dalam sistem ini mudah untuk dipahami		√			
<b>Sub-Karakteristik <i>Operability</i></b>						
7.	Sistem ini dapat merespon dengan baik		√			
8.	Sistem ini dapat digunakan oleh setiap pengguna tanpa memerlukan pengetahuan lebih khususnya pada bidang teknologi		√			

NO	PERTANYAAN	NILAI				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
9.	Apa anda tidak membutuhkan bantuan teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini		√			
<b>Sub-Karakteristik <i>Attaractiveness</i></b>						
10.	Apa tampilan <i>background</i> pada sistem ini memiliki kesesuaian warna yang menarik		√			
11.	Apa tampilan menu pada sistem ini membuat anda nyaman dan mudah		√			
12.	Apa tampilan tombol pada sistem ini memiliki ketepatan letak dan kesesuaian warna yang menarik		√			
13.	Apa anda setuju jika aplikasi ini, digunakan untuk membantu proses reservasi kapal		√			

A. HASIL PENILAIAN KUESIONER *FUNGSIONALITY*

Hasil penilaian kuesioner *functionality* pada aplikasi sebanyak 16 pertanyaan. Berikut hasil penilaian kuesioner *functionality* admin dapat dilihat pada tabel 1.7 di bawah ini :

**TABEL 1.7 PENILAIAN KUESIONER *FUNGSIONALITY***

Responden	Pertanyaan															
	<i>Suitability</i>						<i>Interoper-ability</i>				<i>Accuracy</i>			<i>Security</i>		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Responden 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
Responden 2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5
Responden 3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5

HASIL PERHITUNGAN PENGUJIAN FUNCTIONALITY BERIKUT TABEL PERHITUNGAN PENGUJIAN FUNCTIONALITY PADA APLIKASI DAPAT DILIHAT PADA TABEL 1.8 DI BAWAH INI :

**TABEL 1.8 PERHITUNGAN PENGUJIAN *FUNCTIONALITY***

Kriteria Jawaban	Bobot	Aspek Fungsionalitas																Total
		Suitability						Interoperability				Accuracy			Security			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Sangat Setuju	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	44
Setuju	4											3	1					4
Netral	3																	
Tidak Setuju	2																	
Sangat Tidak Setuju	1																	
<b>Jumlah Responden</b>		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
<b>Skor Aktual</b>		15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	12	14	15	15	15	15	236
<b>Skor Ideal</b>		15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	240
<b>Perhitungan</b>		Skor Aktual / Skor Ideal x 100%																
<b>Functional</b>		98,33																

BERDASARKAN HASIL PENGUJIAN KUALITAS PERANGKAT LUNAK YANG DIBANGUN DALAM KARAKTERISTIK *FUNCTIONALITY* ADMIN PADA APLIKASI YANG DIBANGUN MEMILIKI HASIL PERSENTASE KEBERHASILAN SEBESAR 98,33%. NILAI YANG DIPEROLEH TERSEBUT SELANJUTNYA Dikonversi Berdasarkan Skala Konversi Nilai Produk. Dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas perangkat lunak karakteristik *FUNCTIONALITY* mempunyai skala “Sangat Baik” sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi yang dibangun sudah memenuhi karakteristik *FUNCTIONALITY*.

#### B. HASIL PENILAIAN KUESIONER *USABILITY*

Hasil penilaian kuesioner *usability* pada aplikasi dengan butir pertanyaan sebanyak 13 buah Berikut hasil penilaian kuesioner *usability* dapat dilihat pada tabel 1.9 di bawah ini :

**TABEL 1.9 PENILAIAN KUESIONER *USABILITY***

Responden	Pertanyaan												
	Understandability			Learnability			Operability			Attractiveness			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Responden 1	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4
Responden 2	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5
Responden 3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Berikut tabel perhitungan pengujian *usability* pada aplikasi perhitungan Sentosa dapat dilihat pada tabel 1.10 di bawah ini :

**TABEL 1.10 PERHITUNGAN PENGUJIAN *USABILITY***

Kriteria Jawaban	Bobot	Aspek Usability												Total		
		Understandi- bility			Learnbility			Operability			Attaractive-ness					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		13	
Sangat Setuju	5		2					2					1	1	1	4
Setuju	4	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	2	26
Netral	3															0
Tidak Setuju	2															
Sangat Tidak Setuju	1															
<b>Jumlah Responden</b>		<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>30</b>
<b>Skor Aktual</b>		<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>124</b>
<b>Skor Ideal</b>		<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>150</b>
<b>%Skor Aktual</b>		<b>Skor Aktual / Skor Ideal x 100%</b>														
<b>Functional</b>		<b>82,67</b>														

Berdasarkan hasil pengujian kualitas perangkat lunak yang dibangun dalam karakteristik *usability* pada aplikasi memiliki hasil persentase keberhasilan sebesar **82,67%**. Nilai yang diperoleh tersebut selanjutnya dikonversi berdasarkan skala konversi nilai produk. Dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas perangkat lunak karakteristik *usability* mempunyai skala “**Baik**” sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi yang dibangun sudah memenuhi karakteristik *usability*

### C. HASIL KESELURUHAN PENGUJIAN ISO

Berikut hasil pengujian ISO secara keseluruhan pada aplikasi dapat dilihat pada tabel 1.11 di bawah ini:

**TABEL 1.11 HASIL KESELURUHAN PENGUJIAN ISO 9126**

Aspek	Skor Aktual	Skor Ideal	% Skor Aktual	Kriteria
<i>Functionality</i>	236	240	98,33	Sangat Baik
<i>Usability</i>	124	150	82,67	Baik
<b>Total</b>	<b>360</b>	<b>390</b>	<b>92,30769231</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil pengujian ISO 9126 yang telah dilakukan dengan melibatkan 3 Responden bahwa kesimpulan kualitas kelayakan perangkat lunak yang dihasilkan memiliki persentase keberhasilan dengan total rata-rata **92,30%**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan mempunyai skala “**Sangat Baik**”.

## 2. Wawancara

## HASIL WAWANCARA

Nama : Kemas Andrian Saputra

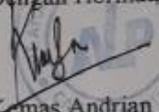
Jabatan : Logistik

Tanggal : 10-03-2020

Pertanyaan	Jawaban
1. Sekilas tentang PT Atosim Lampung Pelayaran ?	PT Atosim Lampung Pelayaran adalah perusahaan yang bergerak pada bidang jasa. Jenis pengangkutan kapal terdiri dari kapal penumpang dan kendaraan. PT Atosim Lampung Pelayaran ini berdiri sejak tahun 2012, direktur utama PT Atosim Lampung Pelayaran adalah Bapak Ryan Bernandus. Selain itu PT Atosim Lampung memiliki beberapa golongan kabin kapal seperti ekonomi dan eksklusif. PT Atosim Lampung Pelayaran memiliki beberapa rute seperti Panjang sampai Tj Priok terdapat 8 kapal, Bakauheni sampai Merak 4 Kapal, Jakarta 3 Kapal, dan menambah 3 kapal untuk melayani <i>Short Sea Shipping</i> .
2. Bagaimana sistem yang berjalan dalam pengolahan data bunker minyak kapal?	pengolahan data dilakukan secara manual yaitu dicatat kedalam bukti pencatatan bunker kemudian di input ke dalam aplikasi <i>microsoft office excel</i> untuk dibuatkan laporan pemakaian bunker minyak
3. Adakah kendala yang dihadapi dalam proses tersebut ?	sering terjadi keterlambatan jadwal pengisian minyak dikarenakan tidak adanya informasi kapan kapal tiba di pelabuhan sehingga mobil bunker minyak menunggu dan terkadang telat dalam pengisian bunker minyak, sering terjadi kesamaan data bunker minyak, memungkinkan pemanipulasian data, kehilangan data serta kerusakan laporan, dan belum terdapat laporan perperiode.
4. Bagaimana jadwal pengisian minyak kapal ?	tidak adanya jadwal waktu pukul berapa kapal harus dilakukan pengisian bunker minyak, hanya saja pengisian dilakukan

	jika kapal tiba.
5. berapa lama dalam proses pelaporan yang dilakukan?	Kurang lebih 30 menit
6. Adakah aplikasi penyimpanan dokumen?	Tidak ada, Banyaknya dokumen yang disimpan dalam bentuk konvensional media penyimpanan <i>real</i> seperti lemari penyimpanan dokumen
7. Bagian apakah yang mengelola data bunker minyak?	Bagian Logistik dan pihak kapal
8. Apakah setuju jika dibuatkan sistem pengolahan data untuk memonitoring bunker minyak kapal?	Setuju jika sistem ini membantu dan mempermudah karyawan dan perusahaan.
9. Bagaimana sistem yang diharapkan ?	Dapat membantu dalam pelaporan bunker minyak kapal

Dengan Hormat,

  
Kemas Andrian Saputra

### 3. Kantor dan Kapal







#### 4. Aploud Play Store

(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.taufiqurohman.tiketing>)

