

# Mengukur Tingkat *Usability* Aplikasi Latihan Uji Kompetensi (*Silikon*) Kebidanan Menggunakan *USE Questionnaire*

Tilawati Aprina<sup>1</sup>, Muhammad Sony Maulana<sup>2</sup>

**Abstract**— *This study aims to measure the level of usability of the application of midwifery competency test training abbreviated with Silicone Midwifery based on the response of the results of the use of midwifery students. A high usability level will indicate the high level of benefits and ease of use of this application, as well as measure the level of performance achieved from the usefulness of making the application. If the measurement results of usability of this application has a low level, it will be done improvements that support ease of acceptance and use by users, especially for general midwives students on the use of IT. In facilitating the collection of research data using the method of distributing the questionnaire online, in the form of google form. Measuring the usability level of this application using USE Questionnaire, which is distributed and filled by taking samples from students and lecturers of one of the PTS Midwifery in Pontianak. The final result of the study shows that the application of the training of midwifery competence test as a whole has high usability and acceptance level, but still needs to be improved again ease in data processing student management, and the processing of obstetric training test questions, and processing of downloadable module of learning.*

**Intisari**— Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat *usability* dari aplikasi latihan uji kompetensi kebidanan yang disingkat dengan *Silikon Kebidanan* berdasarkan respon hasil penggunaan dari mahasiswa kebidanan. Tingkat *usability* yang tinggi akan menunjukkan tingginya tingkat manfaat dan kemudahan penggunaan aplikasi ini, serta mengukur tingkat capaian yang diraih dari kegunaan pembuatan aplikasi. Jika hasil pengukuran *usability* aplikasi ini memiliki tingkatan yang rendah, maka akan dilakukan perbaikan-perbaikan yang mendukung kemudahan penerimaan dan penggunaan oleh pengguna terutama bagi mahasiswa kebidanan yang umumnya awam terhadap penggunaan IT. Dalam mempermudah pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode penyebaran kuisioner online, dalam bentuk google form. Pengukuran tingkat *usability* aplikasi ini menggunakan *USE Questionnaire*, yang disebar dan diisi dengan mengambil sample dari mahasiswa dan dosen salah satu PTS Kebidanan yang ada di Pontianak. Hasil akhir penelitian menunjukan bahwa aplikasi latihan uji kompetensi kebidanan secara keseluruhan memiliki tingkat *usability* dan penerimaan yang cukup tinggi, namun masih perlu ditingkatkan lagi kemudahan dalam manajemen pengolahan data mahasiswa, dan pengolahan soal-soal latihan uji kompetensi kebidanan, serta pengolahan modul pembelajaran yang dapat diunduh.

**Kata Kunci**— Aplikasi Web, Kebidanan, *Usability*, Uji Kompetensi, *USE Questionnaire*.

## I. PENDAHULUAN

Tahapan pengembangan perangkat lunak (PL) memerlukan beberapa proses, salah satunya ujicoba penggunaan sebelum diimplementasikan secara utuh. Salah satu pengujian dapat dilakukan adalah pengukuran tingkat *usability* perangkat lunak. Pengukuran tingkat *usability* pada perangkat lunak ini mengacu pada evaluasi produk dengan mengujinya kepada beberapa perwakilan pengguna yang menggunakan perangkat lunak tersebut. Biasanya, selama menjalankan proses tersebut, peserta akan mencoba penggunaan perangkat lunak mulai dari proses akses menjalankan aplikasi, login ke dalam aplikasi, hingga menjalankan fitur-fitur di dalam perangkat lunak, sementara peneliti mengamati, mendengarkan, dan mencatat hasilnya. Tujuan pengukuran *usability* adalah untuk mendapatkan data seberapa besar kegunaan (manfaat) dan kemudahan yang didapat dari penggunaan perangkat lunak, dengan cara mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif dan menentukan kepuasan peserta uji kompetensi dengan produk perangkat lunak yang akan diimplementasikan.

Beberapa penelitian terkait pengukuran *usability* sistem, antara lain Pengukuran *Usability* Sistem Menggunakan *Use Questionnaire* Pada Aplikasi Android[1]. Penelitian ini mengemukakan bahwa faktor yang paling dominan mempengaruhi kenaikan tingkat *usability* adalah mudah diingat sekaligus berpengaruh positif dalam menaikkan tingkat akseptabilitas aplikasi Android.

Pengukuran *User Experience* Dengan Pendekatan *Usability*[2], bahwa "Fitur Bantuan dan Dokumentasi", "Standar dan Konsistensi", dan "Kendali dan Kebebasan Pengguna" memiliki severity rating yang lebih tinggi dari aspek *usability* yang lain.

Pengukuran *Usability* Website [www.staff.bsi.ac.id](http://www.staff.bsi.ac.id) Menggunakan *USE Questionnaire* Studi Kasus Pada AMIK BSI Pontianak[3], respon yang disampaikan dari pengukuran *usability* sistem dapat digunakan sebagai prioritas masukan dalam pengembangan dan perbaikan sistem.

Berdasarkan penelitian-penelitian diatas, pengukuran *usability* sebuah aplikasi baik yang sudah diimplementasikan maupun yang akan diimplementasikan sangat diperlukan demi pengembangan aplikasi yang mencapai tujuan dari pembuatan aplikasi tersebut. Untuk itu maka penulis melakukan pengukuran tingkat *usability* aplikasi latihan uji kompetensi kebidanan dengan menggunakan *USE Questionnaire* yang dibuat dengan

<sup>1</sup> Akademi Kebidanan Aisyiyah Pontianak, Jalan Ampera No.9 78113Pontianak Indonesia (telp: 0561 6655112; fax: 0561 6655115; e-mail: [tilawaty.aprina@gmail.com](mailto:tilawaty.aprina@gmail.com))

<sup>2</sup> Prodi Manajemen Informatika AMIK BSI Pontianak, Jln. A.R. Saleh No.18 A Pontianak Indonesia (telp: 0561-583924; fax: 0561-583934; e-mail: [muhammad.sony.mom@bsi.ac.id](mailto:muhammad.sony.mom@bsi.ac.id))

menggunakan Google Form dan sample pengguna dari mahasiswa dan dosen Akademi Kebidanan Aisyiyah Pontaiank.

## II. LANDASAN TEORI

### A. Uji Kompetensi

Uji kompetensi adalah proses pengukuran pengetahuan, keterampilan, dan perilaku peserta didik pada perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan tinggi bidang Kesehatan. Uji Kompetensi Nasional diselenggarakan oleh Perguruan Tinggi bekerja sama dengan Organisasi Profesi. Penyelenggaraan dilaksanakan oleh Panitia Penyelenggara yang ditetapkan melalui Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.[4]

### B. Kebidanan

Bidan dalam bahasa Inggris berasal dari kata *Midwife* yang artinya pendamping wanita, sedangkan dalam pengertian bidan dalam bahasa Sanksekerta adalah “Wirdhan” yang artinya wanita bijaksana. Dengan memperhatikan aspek sosial budaya dan kondisi masyarakat Indonesia, yang mana mempunyai adat dan budaya ketimuran yang memandang bahwa seorang perempuan akan lebih baik apabila ditangani oleh seorang perempuan, apalagi dalam proses kehamilan, persalinan dan nifas yang berfokus pada bagian tubuh yang sensitif pada wanita.

Kebidanan adalah satu bidang ilmu yang mempelajari keilmuan dan seni yang mempersiapkan kehamilan, menolong persalinan, nifas dan menyusui, masa interval dan pengaturan kesuburan, klimakterium dan menopause, bayi baru lahir dan balita, fungsi–fungsi reproduksi manusia serta memberikan bantuan/dukungan pada perempuan, keluarga dan komunitasnya.[5]

### C. Landasan Kompetensi Kebidanan

Dalam rangka penjaminan mutu dan standardisasi kompetensi lulusan pendidikan Program Diploma III Kebidanan, Diploma III Keperawatan dan Profesi Ners, maka dilakukan uji kompetensi nasional sebagai bagian dari proses evaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan sejak tahun 2013 dan diatur melalui Permenristekdikti No. 12 tahun 2016 tentang Tata Cara Pelaksanaan Uji Kompetensi Mahasiswa Bidang Kesehatan.

### D. Pengertian Usability

Usability didefinisikan melalui 5 komponen kualitas, yaitu[6]:

1. **Learnability:** mengukur seberapa mudah apa user dapat mempelajari cara penggunaan produk tersebut untuk pertama kali.
2. **Efficiency:** mengukur seberapa cepat apa user dapat melakukan tugasnya.
3. **Memorability:** sejauh mana user dapat mengingat langkah-langkah atau proses yang dilakukan dalam mencapai tujuannya.

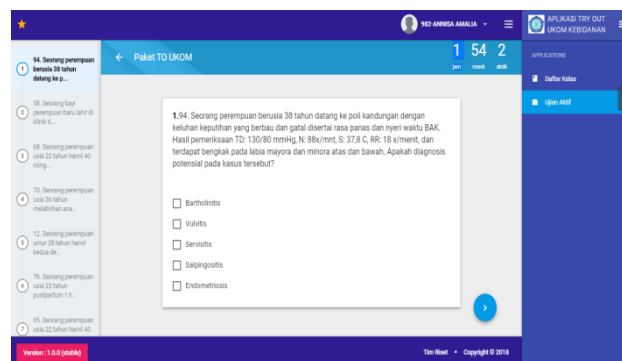
4. **Error :** sebanyak apa user melakukan error, dan sejauh mana akibat error tersebut, serta apakah mudah bagi user untuk mengatasi error tersebut.
5. **Satisfaction:** bagaimana perasaan user ketika menggunakan produk atau tanggapan terhadap desain produk secara keseluruhan.

### E. Aplikasi Silikon

Aplikasi silikon, adalah aplikasi yang dirancang untuk kemudahan melatih mahasiswa-mahasiswi akademi kebidanan dalam mempersiapkan diri untuk menghadapi ujian kompetensi (UKOM). Aplikasi ini berisikan soal-soal yang akan dijadikan bahan simulasi UKOM, dimana soal yang tampil itu sebanyak 100 soal yang harus dikerjakan dalam 100 menit. Soal yang ditampilkan juga diacak oleh aplikasi sehingga kemungkinan muncul soal yang sama secara berbarengan relative kecil.



Gbr 1. Tampilan Login Aplikasi Silikon



Gbr 2. Tampilan Latihan Soal Aplikasi Silikon

## III. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode survei kuisioner dengan penyebaran kuisioner secara online internet dengan memanfaatkan *google form*, setelah mahasiswa mencoba menggunakan aplikasi web latihan uji kompetensi kebidanan. Penelitian ini menggunakan data yang bersifat kuantitatif, sehingga pengolahan data menggunakan metode perhitungan statistik deskriptif, dimana peranan perhitungan statistik dalam penelitian ini hanya sebagai pengolah data penelitian saja, sedangkan hasil yang didapatkan dari pengolahan data ini akan dideskripsikan secara detail.

Metode statistik deskriptif yang digunakan dalam proses analisis pada penelitian ini bertujuan untuk melakukan perhitungan berupa jumlah data, nilai minimum,

nilai maksimum, *mean*, *modus*, dan simpangan baku, serta menggambarkan ringkasan data-data penelitian berdasarkan hasil perhitungan terhadap data yang dianalisis. Dari hasil pengolahan data tersebut maka didapatkanlah masukan mengenai tingkat *usability* dari aplikasi web latihan uji kompetensi kebidanan.

Guna mendukung perolehan data dan pengembangan penelitian ini, maka dalam melakukan pengumpulan data penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan sebagai berikut:

1. Observasi

Peneliti mengamati secara langsung proses memasukkan soal-soal latihan uji kompetensi oleh dosen Akbid Aisyiyah Pontianak yang ditunjuk dan mengamati ujicoba penggunaan aplikasi web latihan uji kompetensi kebidanan yang dicobakan kepada 50 mahasiswa Akbid Aisyiyah Pontianak.

2. Kuisisioner

Pemanfaatan kuesioner pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi secara tertulis dari responden-responden terkait dengan penggunaan aplikasi web latihan uji kompetensi kebidanan. Kuesioner ini didesain untuk mengetahui tingkat penerimaan dan pemahaman cara penggunaan terhadap aplikasi yang diujicobakan. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner menggunakan template *USE Questionnaire*, disajikan dalam bentuk *form* kuisisioner yang disebar menggunakan *google form* dan disajikan pada 60 mahasiswa dan 10 dosen Akbid Aisyiyah Pontianak.

3. Tinjauan Pustaka

Selain melakukan observasi dan pengumpulan data melalui kuisisioner, peneliti juga melakukan tinjauan terhadap paper-paper seputar penelitian terkait pengukuran *usability* suatu perangkat lunak.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Form *USE Questionnaire*  
(pada Lampiran 1)

Aplikasi web latihan uji kompetensi kebidanan merupakan aplikasi yang dirancang untuk memudahkan mahasiswa kebidanan dalam melakukan latihan soal-soal uji kompetensi berbasis komputer. Aplikasi ini dirancang untuk dapat dijalankan pada laboratorium komputer yang telah tersedia pada Akbid Aisyiyah Pontianak dengan memanfaatkan jaringan intranet apabila internet disana tidak memadai. Dengan dilakukannya pengukuran *usability* pada aplikasi ini diharapkan dapat menjawab pertanyaan? apakah aplikasi ini sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna baik dari sisi mahasiswi maupun dosen.

Secara umum fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi ini adalah: melihat modul uji kompetensi, memilih tipe soal yang akan diujikan, mengerjakan soal-soal latihan, mengatur kelas dan jumlah mahasiswa per kelas yang diujikan.

B. Hasil Pengolahan Data Kuisisioner

Berdasarkan data kuisisioner yang telah diisi maka didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Hasil Olahan Penilaian *Usefulness* Aplikasi Silikon

Poin penilaian *usefulness* adalah bagian dimana penilaian terhadap suatu aplikasi akan dinilai bermanfaat atau tidak? Poin ini terdiri dari delapan pernyataan yang terangkum ke dalam *use questionnaire*. Hasil perhitungan penilaian terhadap tingkat kebermanfaatan aplikasi berdasarkan perhitungan *mean*, *median*, *modus* terlihat pada tabel dibawah ini:

TABEL 1  
HASIL PENGOLAHAN DATA UNTUK  
TINGKAT *USEFULNESS* APLIKASI SILIKON

	1	2	3	4	5	6	7	8
<i>Mean</i>	5.94	6.03	5.95	5.95	6.14	5.90	5.94	5.86
<i>Median</i>	6	6	6	6	6	6	6	6
<i>Modus</i>	6	7	5	6	7	6	6	6

Sumber: Hasil penelitian 2018

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui perolehan nilai yang didapat dari pertanyaan poin satu sampai dengan delapan bahwa Aplikasi Silikon memiliki tingkat *usefulness* yang cukup tinggi berdasarkan nilai mean yang didapat yaitu sebesar 6.14, median sebesar 6, modus sebesar 6 dan *range* sebesar 6 dari skala nilai 7 yang merujuk kepada penilaian sangat setuju.. Hal ini menunjukkan bahwa penerimaan terhadap aplikasi silikon dinilai secara keseluruhan bermanfaat bagi responden.

2. Hasil Olah Penilaian *Ease of Use* Aplikasi Silikon

Poin penilaian *Ease of Use* adalah bagian dimana penilaian terkait dengan pernyataan-pernyataan tentang kemudahan dalam menggunakan suatu sistem. Bagian ini terdiri dari sebelas pernyataan. Dan berdasarkan hasil olahan data maka didapatkanlah data perhitungan *mean*, *median*, *modus* seperti yang terlihat pada tabel 2

TABEL 2  
HASIL PENGOLAHAN DATA UNTUK TINGKAT  
*EASE OF USE* APLIKASI SILIKON

	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
<i>Mean</i>	5.9	6.1	5.6	5.8	6.2	6.0	5.5	6.0	6.2	6.0	5.9
<i>Median</i>	4	0	8	7	9	2	7	5	7	5	4
<i>Modus</i>	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6

Sumber: Hasil penelitian 2018

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui untuk perolehan nilai dari pernyataan sembilan hingga sembilan belas dalam kuisisioner diperoleh gambaran bahwa aplikasi silikon ini secara keseluruhan mudah untuk digunakan bagi responden. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan rata-rata nilai mencapai bobot 6 dari nilai tertinggi 7 (sangat setuju).

### 3. Hasil Olah Penilaian *Ease of Learning* Aplikasi Silikon

Poin penilaian *Ease of Learning* adalah bagian dimana penilaian terletak pada pernyataan-pernyataan yang berisikan kemudahan penggunaan dan belajar menggunakan sebuah aplikasi oleh koresponden. Poin perhitungan ini terangkum dalam empat pertanyaan. Data perhitungan *mean, median, modus* yang dapat dilihat pada tabel 4.3.

TABEL 3  
HASIL PENGOLAHAN DATA UNTUK TINGKAT *EASE OF LEARNING* APLIKASI SILIKON

	20	21	22	23
<i>Mean</i>	5.78	6.19	5.78	5.79
<i>Median</i>	6	6	6	6
<i>Modus</i>	6	6	6	6

Sumber: Hasil penelitian 2018

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui untuk pertanyaan poin dua puluh hingga dua puluh tiga dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai yang didapatkan memiliki nilai rata-rata 6 yang merujuk pada skala tertinggi yaitu 7 (sangat setuju), dari data tersebut didapatkan nilai median sebesar 6, modus juga 6, dengan mean rata-rata mencapai 6 (pembulatan keatas). Hal ini mendeskripsikan bahwa aplikasi ini secara keseluruhan mudah untuk dipelajari bagi responden.

### 4. Hasil Olah Penilaian *Satisfaction* Aplikasi Silikon

Poin penilaian *Satisfaction* adalah bagian dimana penilaian dilakukan berdasarkan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi silikon. Hasil pengukuran *satisfaction* adalah tolak ukur yang sangat penting dalam menentukan lingkup kepuasan berdasarkan masukan koresponden. Hasil olah data perhitungan *mean, median, modus* dapat dilihat pada tabel 4.4.

TABEL 4  
HASIL PENGOLAHAN DATA UNTUK TINGKAT *SATISFACTION* APLIKASI SILIKON

	24	25	26	27	28	29	30
<i>Mean</i>	6.00	6.03	5.97	5.94	5.92	5.90	6.06
<i>Median</i>	6	6	6	6	6	6	6
<i>Modus</i>	6	7	5	6	7	6	6

Sumber: Hasil penelitian 2018

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui untuk hasil penilaian pertanyaan dua puluh empat sampai dengan pertanyaan tiga puluh dalam USE Questionnaire yang digunakan memiliki nilai rata-rata 6 (hasil pembulatan keatas) yang merujuk pada skala 7 (sangat setuju). Dari gambaran penilaian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi ini secara keseluruhan dapat diterima dan memberikan kepuasan bagi pengguna aplikasi.

Oleh karena itu maka berdasarkan pengolahan data kuisioner yang menunjukkan bahwa dari penilaian keseluruhan aspek USE Questionnaire mencapai angka rata-rata 6 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa secara keseluruhan aplikasi silikon dapat diterima secara baik oleh pengguna aplikasi. Namun, beberapa masukan dari pengguna perlu menjadi bahan pertimbangan sebagai langkah untuk lebih meningkatkan kualitas aplikasi yang lebih baik lagi dan sesuai dengan kebutuhan akademi kebidanan

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengukuran *usability* aplikasi silikon menggunakan USE Questionnaire, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penilaian-penilaian empat aspek yang didapat dari penyebaran kuisioner cukup diolah dengan menggunakan statistik deskriptif sederhana dengan mengamati nilai rata-rata setiap parameter.
2. Hasil pengukuran *usability website* aplikasi silikon menunjukkan bahwa secara umum aplikasi ini sudah dapat diterima dan sudah bekerja dengan baik, bermanfaat, dapat membantu pekerjaan, dan tingkat kepuasan pengguna yang cukup puas yang dinyatakan dalam bentuk skala 6, berdasarkan pendapat koresponden.
3. Hasil penelitian pengukuran *usability* di atas dapat digunakan sebagai bahan masukan dan saran prioritas bagi pengembangan dan perbaikan aplikasi silikon.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tim Jurnal TI STMIK Antar Bangsa yang telah meluangkan waktu untuk memberikan dan memeriksa template jurnal ini..

## REFERENSI

- [1] D. R. Rahadi, "Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android", Jurnal Sistem Informasi, Vol.6 No.1, 2014.
- [2] L. D. Farida, "Pengukuran User Experience Dengan Pendekatan Usability", Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia, 2016.
- [3] M.S. Maulana, "Pengukuran Usability Website www. staff. bsi. ac. id Menggunakan USE Questionnaire Studi Kasus Pada AMIK BSI Pontianak", Simposium Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, 2013.
- [4] M. Nasir, "Peraturan Menteri Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2016 Tentang Tata Cara Pelaksanaan Uji Kompetensi Mahasiswa Bidang Kesehatan", Kemristek Dikti, 2016.
- [5] R. Andriani, A. Triana, W. Juliarti, "Buku Ajar Biologi Reproduksi dan Perkembangan", deepublish, 2012. <https://books.google.co.id/books?id=vDj4CAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false> [Accessed : 14 Maret 2018].



- [6] J. Nielsen, "Usability 101: Introduction", Januari, 2012.  
<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>. [Accessed: 12 Maret 2018].



Tilawati Aprina, S.ST, M.Kes, lahir di Pontianak, 11 April 1980. Lulus Pasca Sarjana UNDIP tahun 2012 Program Studi Kesehatan Lingkungan. Bekerja sebagai Dosen Akbid Aisyiyah Pontianak. Paper yang pernah dipublikasikan diantaranya: Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Kejadian Kanker Leher Rahim Pada Wanita Usia Subur. Gambaran Angka Kematian Bayi Baru Lahir Di Rsud Dr Soedarso Pontianak Tahun 2014 S/D 2015.



Muhammad Sony Maulana, S.T., M.Kom. Lahir di Pontianak, 17 Nopember 1986. Lulus Pasca Sarjana pada tahun 2012 Program Studi Ilmu Komputer STMIK Nusa Mandiri Jakarta. Bekerja sebagai dosen AMIK BSI Pontianak. Paper yang pernah dipublikasi diantaranya : Pemanfaatan redmine, Subversion dan hamachi sebagai Manajemen proyek sistem informasi Pada jaringan VPN, Perancangan Dan Pengembangan Aplikasi Web Penjualan (Studi Kasus: CV. Herson Mitra Solusindo), Implementasi Sistem Informasi Biro

Administrasi Akademik Dan Kemahasiswaan Berbasis Internet (Studi Kasus: Akbid Aisyiyah Pontianak), Pengembangan Dan Implementasi Aplikasi Antrian Locket Pelayanan Masyarakat Menggunakan Metode Multi Chanel-Single Phase. Media Pembelajaran Pengenalan Hewan-Hewan Khas Kalimantan Berbasis Android Mobile Learning

LAMPIRAN 1 - Tampilan *Use Questionnaire* Aplikasi *Silikon*

Saya cepat mahir dalam dalam menggunakan Aplikasi ini \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya sangat puas dengan kinerja Aplikasi ini \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya akan merekomendasikan Aplikasi ini kepada rekan-rekan mahasiswa lainnya \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Aplikasi ini sangat menyenangkan untuk digunakan \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Aplikasi ini dapat bekerja dengan baik sesuai dengan yang saya inginkan \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Aplikasi ini sangat menakjubkan \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa harus memiliki akses terhadap Aplikasi ini \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Aplikasi ini sangat nyaman digunakan \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Adanya aplikasi ini membuat saya belajar soal-soal uji kompetensi dengan lebih efektif \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Adanya aplikasi ini membuat saya belajar lebih produktif \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Aplikasi ini sangat berguna bagi saya \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Aplikasi ini memberi saya lebih banyak kontrol dalam aktivitas belajar untuk lulus uji kompetensi \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Aplikasi ini dapat membantu saya mencapai kelulusan uji kompetensi dengan mudah \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Aplikasi ini dapat menghemat waktu belajar saya untuk uji kompetensi \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Aplikasi ini memberikan fitur-fitur uji kompetensi yang saya butuhkan \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Aplikasi ini memberikan gambaran uji kompetensi sesuai dengan harapan saya \*

	1	2	3	4	5	6	7	
--	---	---	---	---	---	---	---	--

## LAMPIRAN 2 - Data Hasil Pengisian Kuisisioner

1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
	Timestamp	Nama	NIK/NIM	Jenis Kelamin	Kelas	Browser yang	Adanya aplikasi	Adanya aplikasi	Aplikasi ini sangat	Aplikasi ini	Aplikasi ini dapat
2	4/23/2018 15:55:40	Tri Utari	15101054	Wanita	D3-BID 3B	Mozilla Firefox	5	5	5	5	
3	4/24/2018 11:54:27	SITI ANISSA	15101011	Wanita	D3-BID 3C	Chrome	6	5	6	7	
4	4/24/2018 11:56:39	ANDI NANDYA	15101059	Wanita	D3-BID 3C	Mozilla Firefox	6	5	6	6	
5	4/24/2018 11:58:40	AYU	15101060	Wanita	D3-BID 3C	Chrome	6	5	6	7	
6	4/24/2018 12:01:21	ANI PANGAYUNAN	15101060	Wanita	D3-BID 3C	Chrome	6	7	6	5	
7	4/24/2018 12:03:30	ATRI NUNINGSIH	15101061	Wanita	D3-BID 3C	Mozilla Firefox	6	5	6	7	
8	4/24/2018 12:05:42	DEA ISTWIRANDA	15101062	Wanita	D3-BID 3C	Mozilla Firefox	6	5	7	6	
9	4/24/2018 12:07:48	DESI KURNIASARI	15101063	Wanita	D3-BID 3C	Chrome	6	5	6	6	
10	4/24/2018 12:10:08	DEWI NURLELA	15101064	Wanita	D3-BID 3C	Chrome	5	6	7	6	
11	4/24/2018 12:12:00	DWI DETA	15101065	Wanita	D3-BID 3C	Mozilla Firefox	6	5	6	5	
12	4/24/2018 12:13:45	DZUL TIJANA	15101066	Wanita	D3-BID 3C	Chrome	6	6	5	6	
13	4/24/2018 12:15:34	ELTI ROSITA	15101067	Wanita	D3-BID 3C	Mozilla Firefox	6	7	5	6	
14	4/24/2018 12:17:41	ERMASARI	15101068	Wanita	D3-BID 3C	Chrome	7	6	5	6	
15	4/24/2018 12:19:21	FATIN NAZULLA	15101069	Wanita	D3-BID 3C	Mozilla Firefox	6	6	7	5	
16	4/24/2018 12:20:50	FETI FIRMANILA	15101070	Wanita	D3-BID 3C	Mozilla Firefox	6	6	7	5	
17	4/24/2018 12:22:24	INDAH ISLAMIATY	15101072	Wanita	D3-BID 3C	Chrome	6	7	5	6	
18	4/24/2018 12:24:06	KHINTAN NUR	15101073	Wanita	D3-BID 3C	Mozilla Firefox	6	5	7	6	
19	4/24/2018 12:27:16	LATIFAH SEPTIANI	15101074	Wanita	D3-BID 3C	Chrome	6	7	7	6	
20	4/24/2018 12:29:12	MARATUS	15101075	Wanita	D3-BID 3C	Chrome	6	5	6	6	
21	4/24/2018 12:30:55	MERI ASMIDA	15101076	Wanita	D3-BID 3C	Mozilla Firefox	6	5	6	6	
22	4/24/2018 12:32:31	MITA JULYANTI	15101077	Wanita	D3-BID 3C	Chrome	6	5	7	6	
23	4/24/2018 12:38:04	NADA INDAH	15101078	Wanita	D3-BID 3C	Mozilla Firefox	5	7	6	6	
24	4/24/2018 12:39:55	NIDHA ZULFA	15101079	Wanita	D3-BID 3C	Mozilla Firefox	6	7	6	5	
25	4/24/2018 12:41:37	NURHANISAH	15101080	Wanita	D3-BID 3C	Mozilla Firefox	7	7	6	6	
26	4/24/2018 12:43:20	NURUL HIDAYATI	15101081	Wanita	D3-BID 3C	Chrome	6	5	7	6	