

# LAMPIRAN



## Lampiran.1 Rekap Data Wisata Kabupaten Buleleng Tahun 2019

**REKAP DATA KUNJUNGAN WISATAWAN KE KABUPATEN BULELENG TAHUN 2019**

NO	BULAN	DOMESTIK			MANCANEGARA			TOTAL
		L	P	TOTAL	L	P	TOTAL	
1	JANUARI	21.792	11.734	33.526	16.492	8.880	25.372	58.898
2	PEBRUARI	26.177	14.096	40.273	19.085	10.277	29.362	69.635
3	MARET	28.835	15.527	44.362	22.934	12.349	35.283	79.645
4	APRIL	29.719	16.003	45.722	19.261	10.372	29.633	75.355
5	MEI	35.635	19.188	54.823	29.427	15.845	45.272	100.095
6	JUNI	35.639	19.190	54.829	22.143	11.923	34.066	88.895
7	JULI	26.993	14.534	41.527	23.899	12.869	36.768	78.295
8	AGUSTUS	63.871	34.392	98.263	47.408	25.528	72.936	171.199
9	SEPTEMBER	41.842	22.530	64.372	28.595	15.397	43.992	108.364
10	OKTOBER	44.422	23.920	68.342	27.543	14.831	42.374	110.716
11	NOPEMBER	43.131	23.225	66.356	27.771	14.954	42.725	151.806
12	DESEMEBR							0
		398.057	214.338	612.395	284.559	153.224	437.783	1.050.178
	PERBANDINGAN (%)			58,31			41,69	

(Sumber : [dispar.bulelengkab.go.id](http://dispar.bulelengkab.go.id))

UNDIKSHA

Lampiran.2 Perbandingan Model Kualitas

No	Faktor Kualitas	Mc Call (1977)	Boehmm (1978)	ISO 9126 (2000)	ISO 25010 (2010)
1	Accuracy	-	-	X	X
2	Adaptability	-	-	-	X
3	Analyzability	-	-	X	X
4	Attractiveness	-	-	X	X
5	Changeability	-	-	X	X
6	Correctness	X	-	-	X
7	Efficiency	X	X	X	X
8	Flexibility	X	-	-	-
9	Functionality	-	-	X	X
10	Human Engineering	-	X	-	-
11	Installability	-	-	x	X
12	Integrity	X	-	-	X
13	Interoperability	X	-	-	X
14	Maintainability	X	-	X	X
15	Maturity	-	-	X	X
16	Modifiability	-	-	-	X
17	Operability	-	-	X	X
18	Performance	-	-	X	X
19	<i>Portability</i>	X	X	X	X
20	<i>Reliability</i>	X	X	X	X
21	<i>Resource Utilization</i>	-	-	X	X
22	<i>Reusability</i>	X	-	-	X
23	Stability	-	-	X	X
24	Suitability	-	-	X	X
25	<i>Supportability</i>	-	-	X	X
26	Testability	X	X	X	X
27	Transferability	-	-	-	X
28	Understandability	X	X	X	X
20	<i>Usability</i>	-	-	X	X

(Sumber : Izzatillah, 2019)

### Lampiran.3 Dokumentasi Instrumen Pengujian Aspek Usability pada

#### Angket Uji Usability : EVALUASI KUALITAS MOBILE APPLICATION Si DOLPIN (Buleleng Tourism) BERDASARKAN ISO/IEC 25010

Petunjuk Pengisian Kuisisioner :

1. Melengkapi identitas.
2. Pastikan telah membaca dan memahami panduan pengisian yang diberikan oleh peneliti.
3. Cermati setiap pertanyaan yang tertera pada kuisisioner ini sebelum responden memilih jawaban.
4. Memberi tanda centang (V) pada jawaban yang anda pilih. Jawaban terdiri dari : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).
5. Setiap pertanyaan hanya memilih dari satu jawaban.
6. Memeriksa kembali apabila telah selesai mengisi kuisisioner ini guna menghindari kesalahan yang mungkin terjadi.
7. Apabila terdapat hal yang tidak dimengerti terkait pengisian, harap bertanya secara langsung pada peneliti atau melalui email : [alikasidolpin@gmail.com](mailto:alikasidolpin@gmail.com)

\* Wajib

Nama \*

Jawaban Anda

Usia \*

Jawaban Anda

Dalam sehari seberapa lama anda menghabiskan waktu untuk menggunakan smartphone anda? \*

Jawaban Anda

Keperluan seperti apa yang biasanya anda cari ketika menggunakan smartphone?

- Sosial Media
- Mencari Informasi
- Bermain Game
- Mencari hiburan lainnya (video,musik,gambar dll)
- Semua opsi diatas

Apakah anda sudah merasa memahami kegunaan dan terbiasa dalam menggunakan berbagai aplikasi yang tersedia pada smartphone?

- Ya
- Belum

Berikutnya

Usia \*

Jawaban Anda

Pekerjaan \*

Jawaban Anda

Alamat \*

Jawaban Anda

Email \*

Jawaban Anda

Apakah anda sering menggunakan smartphone? \*

- Ya
- Tidak

#### Angket Uji Usability : EVALUASI KUALITAS MOBILE APPLICATION Si DOLPIN (Buleleng Tourism) BERDASARKAN ISO/IEC 25010

##### Sub-karakteristik Usefulness

Mengukur manfaat yang didapatkan dari penggunaan aplikasi Buleleng Tourism (Si Dolphin)

Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif (It helps me to be more effective)

- Sangat Setuju
- Setuju
- Ragu-ragu
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif (It helps me to be more productive).

- Sangat Setuju
- Setuju
- Ragu-ragu
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

## Sub-Karakteristik Easy Of Learning

Mengukur tingkat kemudahan dalam mempelajari penggunaan aplikasi Buleleng Tourism (Si Dolphin)

Saya belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat (I learned to use it quickly).

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Ragu-ragu  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

Saya dengan mudah mengingat cara menggunakan aplikasi ini (I easily remember how to use it).

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Ragu-ragu  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

## Sub-Karakteristik Ease Of Use

Mengukur tingkat kemudahan penggunaan dari aplikasi Buleleng Tourism (Aplikasi Dolphin)

Aplikasi ini mudah digunakan (It is easy to use)

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Ragu-ragu  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

Aplikasi ini praktis untuk digunakan (It is simple to use)

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Ragu-ragu  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

Aplikasi ini mudah dipahami (It is user friendly).

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Ragu-ragu  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

## Sub-Karakteristik Satisfaction

Menyimpulkan keseluruhan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi Buleleng Tourism (Aplikasi Dolphin)

Saya puas dengan aplikasi ini (I am satisfied with it).

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Ragu-ragu  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman (I would recommend it to a friend).

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Ragu-ragu  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

## Penutup

peneliti mengucapkan terimakasih atas partisipasi dari responden dan memohon maaf apabila masih terdapat kekurangan-kekurangan dalam proses penelitian ini, guna memaksimalkan hasil penelitian ini peneliti memohon kepada responden agar dapat menyampaikan kendala-kendala yang dihadapi ketika menggunakan aplikasi buleleng tourism (aplikasi Si Dolphin) ataupun masukan yang bersifat membangun pada kolom dibawah ini, segala data yang didapatkan dalam penelitian ini adalah murni digunakan sebagai bahan penelitian sehingga keamanan dan kerahasiannya akan terjaga.

kendala-kendala yang dihadapi saat menggunakan aplikasi Buleleng Tourism (Si Dolphin).

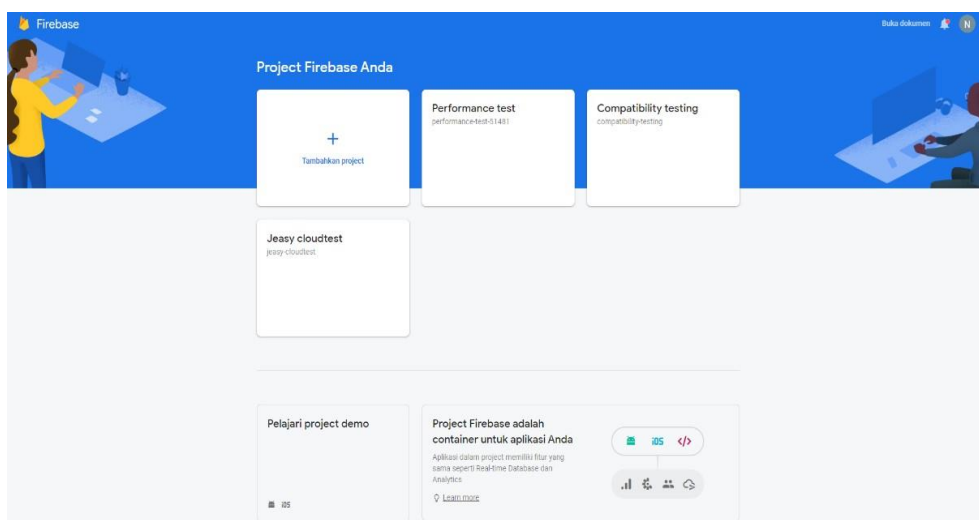
Jawaban Anda

[Kembali](#)

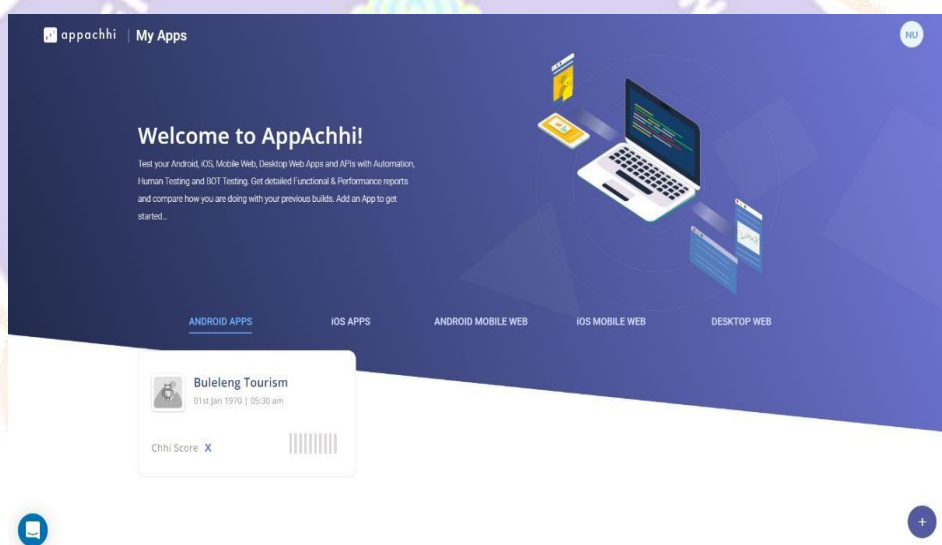
[Kirim](#)

UNDIKSHA

## Lampiran.4 Dokumentasi

Tampilan Google *Firestore*

(sumber : <https://console.firebase.google.com/w/0/>)



## Tampilan Appachhi

(Sumber : [v2appachhi.com](http://v2appachhi.com))

Food & Travel

## Selamat! Bali Jadi Destinasi Terbaik Nomor 5 Dunia Versi TripAdvisor

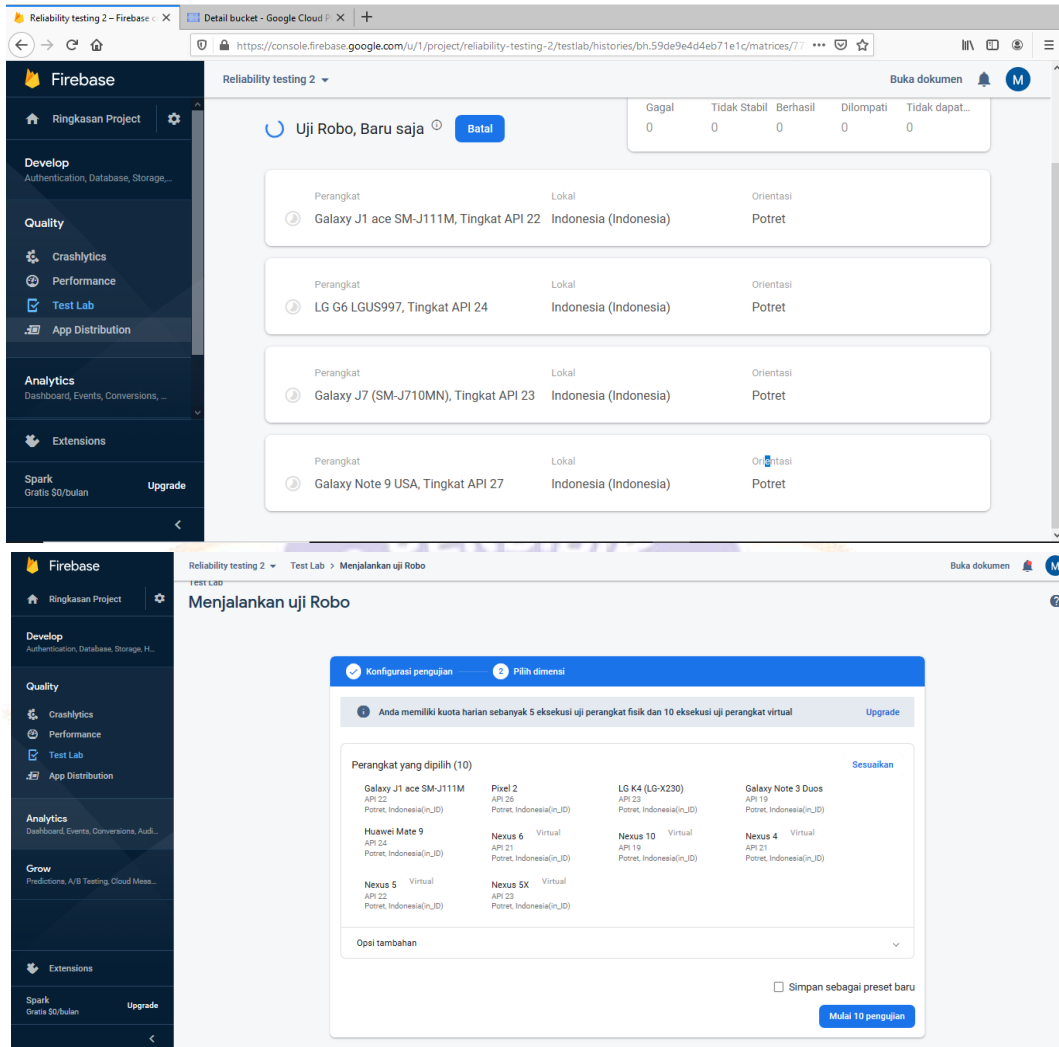


Bali jadi destinasi terbaik nomor 5 versi TripAdvisor (sumber : kumparan.com)

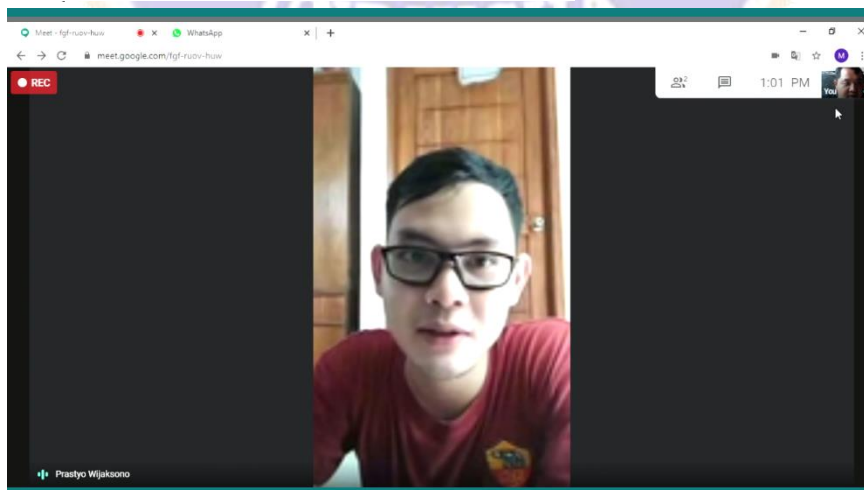


Berkunjung ke Dinas Kominfo guna mencari informasi terkait aplikasi Si Dolpin (Buleleng *Tourism*).

### Lampiran.5 Dokumentasi Uji Reliability Dengan Memanfaatkan 10 perangkat



### Lampiran.6 Dokumentasi Uji Usability dengan

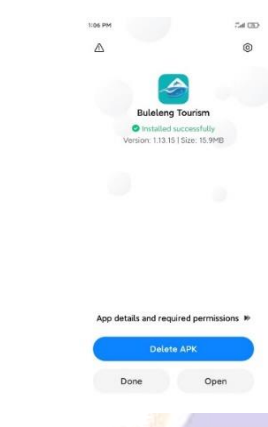
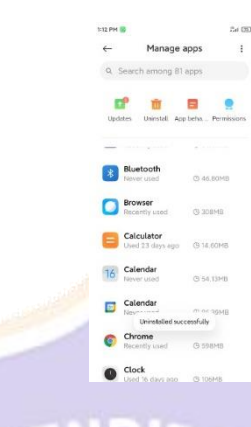
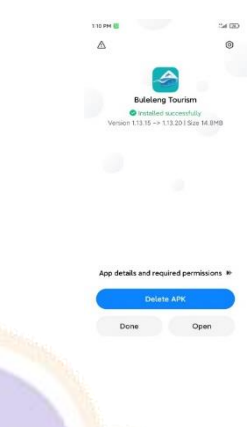

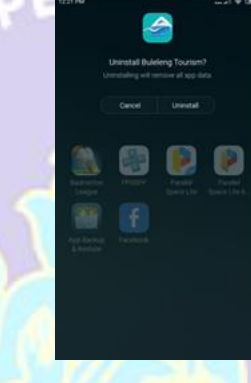
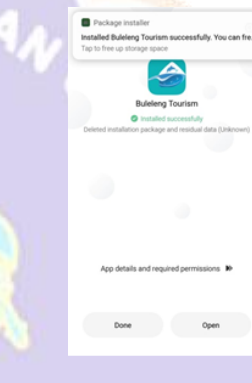
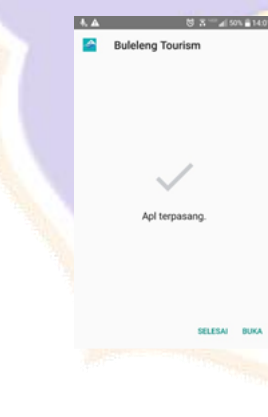
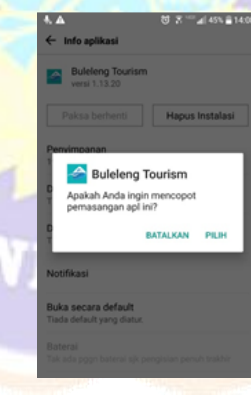
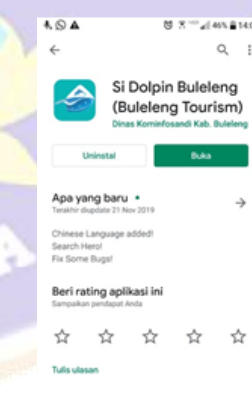


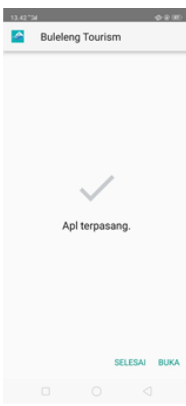
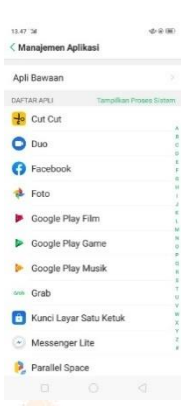
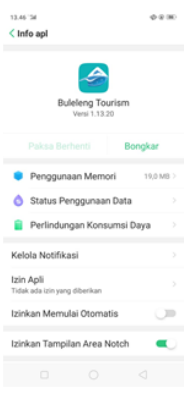

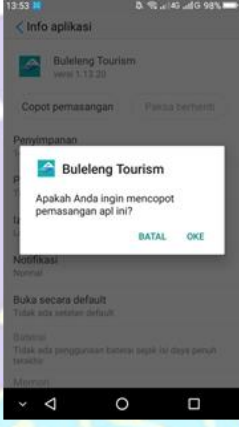
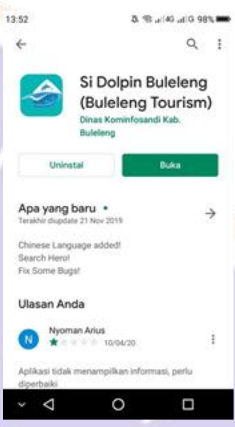


Lampiran.7 Dokumentasi Penggunaan *CPU,Memory dan Threads* Pada



Lampiran.8 Dokumentasi Proses Uji Portability : *Install, Uninstall, Update.*

Nama Perangkat	<i>Install</i>	<i>Uninstall</i>	<i>Update</i>	Kesimpulan
Xiaomi Redmi 6 Pro (Android 9 Pie)				Berhasil
Xiaomi Mi5X (Android 8.1 Oreo)				Berhasil
LG G5 SE (Android 7.0 Nougat)				Berhasil

<p>Oppo A3s (Android 8.1 Oreo)</p>				<p>Berhasil</p>
<p>LG G1 (Android 6.0 Marsmellow)</p>				<p>Berhasil</p>
<p><b>TOTAL BERHASIL</b></p>				<p><b>5</b></p>

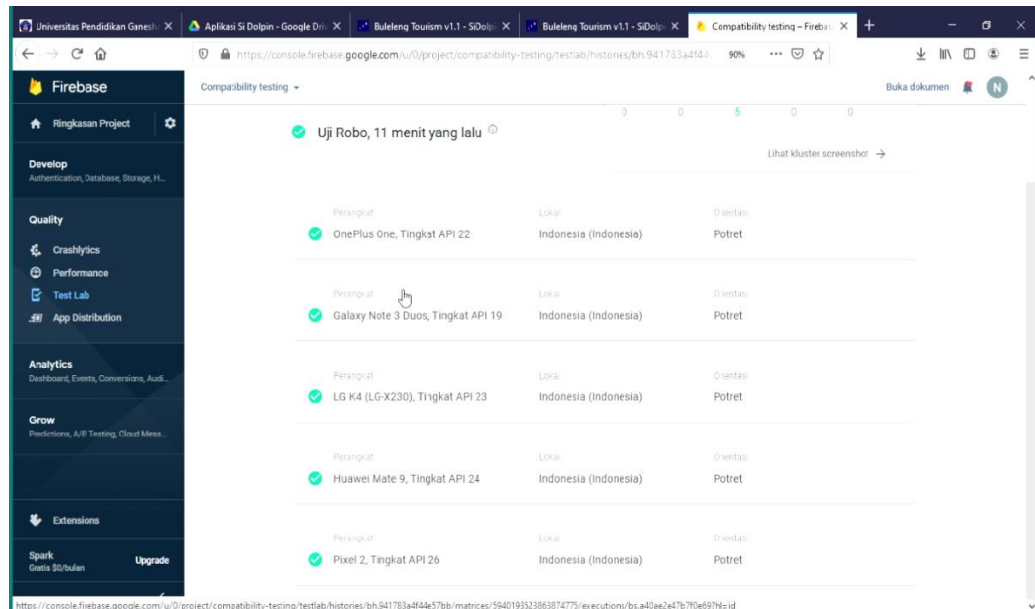


## Lampiran.9 Task Scenario pada uji Usability

**TASK SKENARIO UJI USABILITY**  
**“EVALUASI KUALITAS MOBILE APPLICATION SI DOLPIN**  
**(BULELENG TOURISM) BERDASARKAN ISO/IEC 25010”**

Nomor Task	Fungsi	Instruksi
TS-1	Masuk / Daftar	Masuk/Daftarkan diri anda sebagai user pada aplikasi Si Dolpin dengan menggunakan akun google.
TS-2	Kategori Wisata	Pada suatu hari anda tertarik untuk berwisata ke alam atau pantai, gunakan aplikasi Si Dolpin untuk melihat daftar wisata Alam dan Pantai terdekat.
TS-3	Jadwal Festival	Buleleng Festival adalah festival terbesar yang diselenggarakan oleh Pemkab Buleleng, pada aplikasi Si Dolpin carilah detail terkait Buleleng Festival.
TS-4	Hotline	Anda sedang menyaksikan musibah kebakaran dan perlu penanganan yang cepat, pada aplikasi Si Dolpin temukan kontak pemadam kebakaran.
TS-5	Detail Wisata	Anda ingin berkunjung ke Pura Bukit Kursi, pada aplikasi Si Dolpin temukan tuntunan destinasi menuju Pura Bukit Kursi.
TS-6	Menambahkan komentar/ <i>review</i> .	Anda menyukai wisata di Pura Bukit Kursi dan ingin membagikan <i>review</i> anda, tambahkan komentar/ <i>review</i> terkait wisata Pura Bukit Kursi.
TS-7	Mengganti Bahasa	Kerabat anda dari Amerika sedang berwisata ke Buleleng dan ingin mencoba menggunakan aplikasi Si Dolpin namun kerabat anda tidak memahami bahasa Indonesia, Bantu kerabat anda untuk mengganti bahasa pada aplikasi menjadi bahasa inggris.

## Lampiran 10. Hasil Uji Berbagai Tipe Perangkat dengan Google



The screenshot displays the Firebase Test Lab interface. At the top, a progress bar shows the test status: 'Uji Robo, 11 menit yang lalu'. Below this, a table lists the tested devices, their locations, and the test results.

Perangkat	Lokasi	Dianalisa
OnePlus One, Tingkat API 22	Indonesia (Indonesia)	Potret
Galaxy Note 3 Duos, Tingkat API 19	Indonesia (Indonesia)	Potret
LG K4 (LG-X230), Tingkat API 23	Indonesia (Indonesia)	Potret
Huawei Mate 9, Tingkat API 24	Indonesia (Indonesia)	Potret
Pixel 2, Tingkat API 26	Indonesia (Indonesia)	Potret



## Lampiran 11 Analisa Task yang mengalami Kegagalan

Kode Task yang mengalami kegagalan	Responden yang tidak berhasil	Kendala yang dialami/Penyebab
TS-3	Semua Responden	Masalah internal pada aplikasi khususnya pada fitur “jadwal festival” yakni loading data yang sangat lama dan setelah menunggu lama halamannya tidak menampilkan data apapun (Halaman Kosong).
TS-2	R2,R3,R4,R5,R7,R8, R9,R10,R11,R12	Terdapat beberapa kendala pada task ini yang pertama adalah : 1) Sebagian besar pengguna tidak menemukan atau menampilkan Daftar Wisata Alam dengan kategori “terdekat”, hanya sampai halaman kategori saja. 2) Masalah internal aplikasi pada fitur “Kategori Wisata” yang dialami oleh beberapa responden, yakni seperti pada task-3, loading data yang sangat lama setelah itu halaman tersebut tidak menampilkan data apapun (Halaman Kosong).
TS-6	R5,R7,R8,R9,R10 R11,R12	Adapun kendala yang dialami oleh beberapa pengguna pada task ini adalah tidak dapat menginputkan <i>review</i> setelah mencoba beberapa kali, hanya muncul notifikasi “Gagal! Coba lagi”
TS-5	R7,R8,R9	Terdapat beberapa kendala yang terjadi ketika beberapa pengguna menjalankan task-5 yakni : 1) Pengguna tidak melakukan fungsi tuntunan destinasi, melainkan hanya sampai pada halaman “detail Pura Bukit Kursi” saja. 2) Kendala pada jaringan pengguna sehingga halaman hanya menampilkan loading yang cukup lama sehingga pengguna jenuh untuk menunggu. 3) Pengguna melewati task ini.
TS4	R4	Pengguna melewati task ini.

## Lampiran 12 Rekap Hasil Pengerjaan task scenario oleh Responden

Kode Responden	Task							Total
	TS-1	TS-2	TS-3	TS-4	TS-5	TS-6	TS-7	
R1	Berhasil	Berhasil	gagal	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	6
R2	Berhasil	gagal	gagal	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	5
R3	Berhasil	gagal	gagal	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	5
R4	Berhasil	gagal	gagal	gagal	berhasil	Berhasil	Berhasil	4
R5	Berhasil	gagal	gagal	berhasil	berhasil	gagal	Berhasil	4
R6	Berhasil	Berhasil	gagal	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	6
R7	Berhasil	gagal	gagal	berhasil	gagal	gagal	berhasil	3
R8	Berhasil	Gagal	Gagal	Berhasil	Gagal	gagal	Berhasil	3
R9	Berhasil	gagal	gagal	Berhasil	gagal	gagal	Berhasil	3
R10	Berhasil	gagal	Gagal	Berhasil	Berhasil	gagal	berhasil	4
R11	Berhasil	gagal	gagal	Berhasil	berhasil	gagal	berhasil	4
R12	Berhasil	gagal	gagal	Berhasil	Berhasil	Gagal	Berhasil	4

\*Warna merah pada task menandakan pengguna gagal mengerjakan task tersebut.



## Lampiran 13 Prinsip Eight Golden Rules

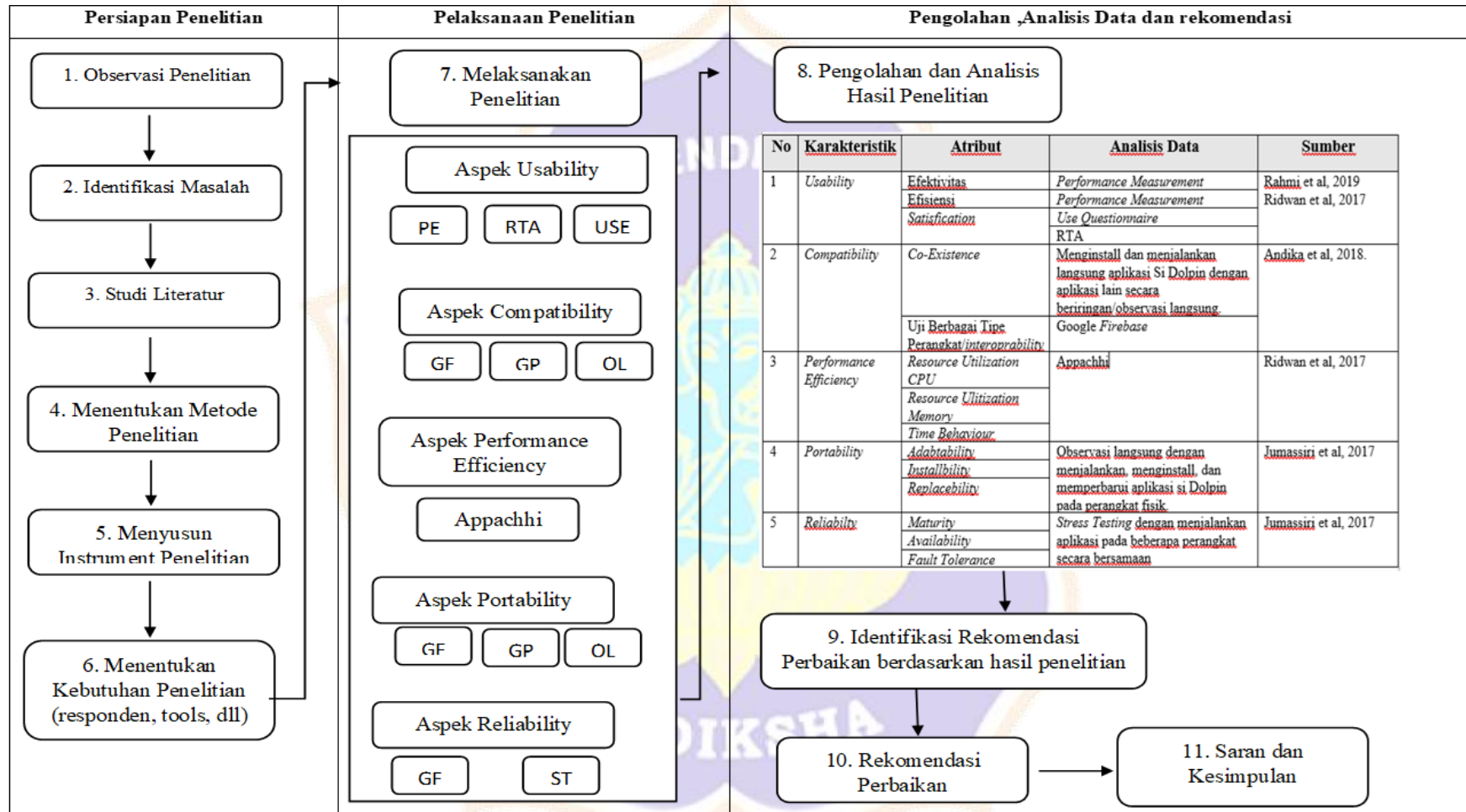
No	Prinsip	Keterangan
1	Strive For Consistency	Prinsip yang menekankan konsistensi dalam sebuah perangkat lunak.
2	Seek Universal Usability	Prinsip yang mengharuskan sebuah perangkat lunak untuk mampu mengenali kebutuhan pengguna yang beragam dan desain yang tidak kaku.
3	Offer informative Feedback	Prinsip yang dimana mengharuskan sebuah perangkat lunak untuk dapat memberikan feedback pada setiap tindakan yang dilakukan oleh pengguna feedback tidak harus selalu dengan jawaban dari aplikasi ke user, tetapi dapat berupa perubahan antarmuka setiap user melakukan aksi, dengan demikian user paham bahwa aksinya sudah direspon oleh aplikasi.
4	Design dialogue to yield closure	Prinsip yang dimana mengharuskan sebuah software untuk dapat menyampaikan dialog/ Pernyataan ketika telah selesai melakukan atau menjalankan sebuah proses / fungsi, sehingga pengguna tidak kebingungan dan paham terkait dengan apa yang harus dilakukan selanjutnya
5	Prevent error	Prinsip yang menuntut agar aplikasi dapat menjaga user kesalahan-kesalahan yang mungkin dapat terjadi ketika melakukan suatu tugas, adanya prinsip ini dirasa sangat diperlukan guna menghindarkan user dari rasa jenuh ketika menggunakan aplikasi yang disebabkan tidak bisa menemukan Langkah yang tepat pada saat mencoba suatu fungsi.



6	Keep Users in Control	Prinsip yang mengharuskan aplikasi dapat memberikan sebuah “control” bagi pengguna untuk mengatur sendiri tampilan yang mereka inginkan.
7	Permit Easy Reversal of Actions	Poin prinsip ini adalah salah satu poin yang cukup penting dalam hal membangun sisi UX yang baik dari suatu aplikasi.
8	Reduce short-term memory load	Prinsip adalah prinsip yang ditekankan pada desain tata letak menu dan tombol ataupun sebuah tampilan yang tidak menghabiskan banyak kapasitas pengguna dalam mengolah informasi.



Lampiran 14 Gambar Alur Penelitian



Lampiran 15 Faktor Kualitas

No	Karakteristik	Faktor Kualitas	Teknik Pengujian	Hasil Pengujian	Keterangan
1	<i>Usability</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Appropriateness</i></li> <li>• <i>recognizability</i></li> <li>• <i>Learnability</i></li> <li>• <i>Operability</i></li> <li>• <i>User error protection</i></li> <li>• <i>User interface aesthetics</i></li> <li>• <i>Accessibility</i></li> </ul>	<i>Use Questionnaire</i>	Tingkat keberhasilan <i>usability</i>	Aplikasi Si Dolpin merupakan aplikasi yang berfokus pada masyarakat sebagai pengguna, sehingga kemudahan penggunaan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam sebuah aplikasi maka dari itu Aspek <i>usability</i> yang dilakukan guna mengetahui kemudahan serta pengguna dalam menggunakan aplikasi.

2	<i>Compatibility</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Co-existence</i></li> <li>• <i>Interoperability</i></li> </ul>	<i>Tools</i> Google <i>Firestore &amp; live test</i>	Tingkat keberhasilan kompatibilitas	Penting bagi sebuah aplikasi untuk dapat saling berbagi resource dengan aplikasi lainnya sehingga tidak saling mengganggu peran masing-masing sehingga aspek ini perlu dilakukan guna mengetahui kemampuan aplikasi dalam berbagi sumberdaya dengan <i>software</i> lainnya.
4	<i>Portability</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Adaptability</i></li> <li>• <i>Installability</i></li> <li>• <i>Replaceability</i></li> </ul>	<i>Live test &amp; Data dari</i> <i>Google playstore</i>	Tingkat keberhasilan <i>portability</i>	Aplikasi memerlukan sebuah perangkat agar dapat dijalankan, dengan kondisi serta jenis perangkat yang beragam