

## **BAB IV**

### **REVISI PRODUK DAN UJI COBA LAPANGAN DAN EVALUASI**

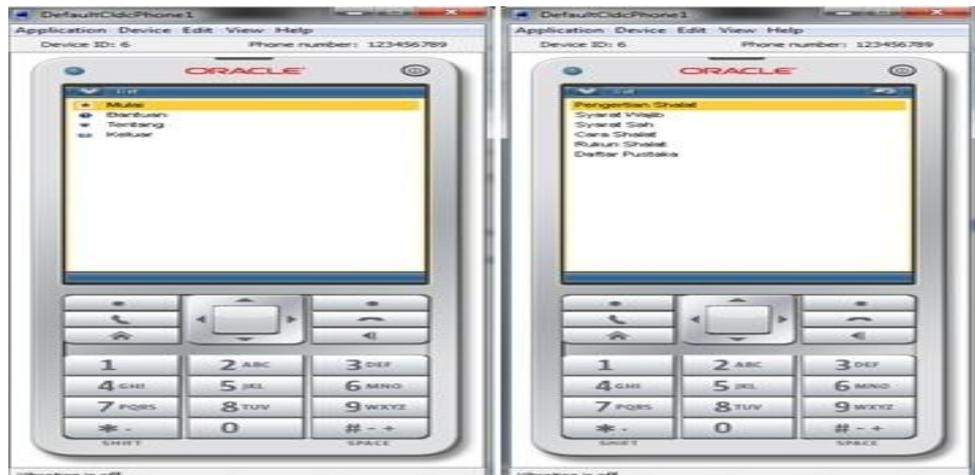
#### **4.1. Revisi Produk**

Revisi produk kali ini mengacu kepada masukan-masukan yang diperoleh dari para ahli. Karena keterbatasan biaya dan waktu serta pengetahuan tentang pemrograman, masukan-masukan tersebut peneliti seleksi lagi sehingga menghasilkan produk baru yang siap untuk diuji cobakan.

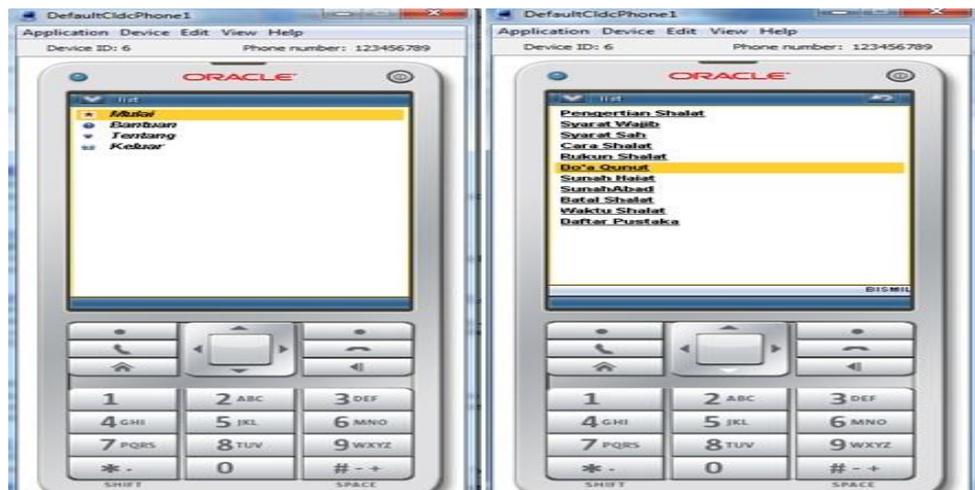
Berikut ini adalah masukan-masukan dari para ahli yang hendak dijadikan sebagai acuan:

1. Menurut Dr. H. Muhammad Sulthon, M.Ag. desain produk untuk antarmuka materi perlu di rinci lagi (tidak menjadi satu bagian utuh) supaya nantinya *user* tidak bosan dalam menggunakan aplikasi tersebut;
2. Drs. H. Ahmad Anas, M.Ag. mengatakan perlu adanya penambahan do'a qunut di dalam aplikasi tersebut, materi yang digunakan juga harus mempunyai tinjauan yang akademis.
3. Sedangkan menurut Wening Wihartati, S.Psi.,M.Si. beliau mengatakan bahwasannya untuk menghemat waktu uji coba lapangan hendaknya menggunakan wawancara angket.

Dari ketiga masukan tersebut hasil yang dicapai setelah merevisi ulang sebuah produk Panduan Shalat ini adalah adanya rincian aplikasi serta penambahan item do'a qunut, sunah haiat, sunah ab'ad, batal shalat, dan waktu shalat



**Gambar 4.1.** Antarmuka menu sebelum direvisi



**Gambar 4.2.** Antarmuka menu sesudah direvisi

## 4.2. Uji Coba Lapangan

Ujicoba lapangan dilaksanakan di IAIN Walisongo Semarang pada tanggal 27 November – 02 Desember 2013 di gedung laborat, gedung “T” dan “J”. Pada kesempatan kali ini jumlah *informan* yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 20 orang. Sama dengan uji validasi desain, peneliti kali ini juga

mempersentasikan terlebih dahulu akar permasalahan, potensi yang dimiliki hingga keunggulan desain yang dibuat.

#### **4.2.1. Tahap pencarian *Informan***

Tahap pencarian *informan* pada saat penelitian berlangsung, peneliti menetapkan standar *informan* yang dapat dijadikan sebagai narasumber. Adapun standar yang wajib dimiliki oleh *informan* atau narasumber dalam hal ini ialah mereka yang memiliki *handphone* dengan dukungan *java*.

Dalam pencarian narasumber tersebut, pertama-tama penulis mempertanyakan langsung mengenai kepemilikan *handphone* dengan dukungan *java*. Hal tersebut dilakukan untuk menjalankan aplikasi yang di buat oleh penulis sehingga *informan* bisa memahainya secara langsung, serta dapat berkomentar menurut penilainnya masing-masing.

#### **4.2.2. Konsep Kenyamanan Nilai dan Norma**

Sebelum uji coba lapangan dilaksanakan, ada beberapa hal yang dilakukan peneliti antara lain merumuskan konsep, untuk merancang pertanyaan yang akan diberikan kepada *informan*. Hal tersebut dilakukan supaya informasi yang didapat dari seorang *informan* tidak melebar.

## A. Konsep Kenyamanann

Kenyamanann adalah suatu kondisi perasaan dan sangat tergantung pada orang yang mengalami hal tersebut. Kita tidak dapat mengetahui tingkat Kenyamanann yang dirasakan oleh orang lain secara langsung atau dengan observasi; kita harus menanyakan pada orang tersebut untuk memberitahukan pada kita seberapa nyaman orang tersebut, biasanya menggunakan istilah-istilah tidak nyaman, mengganggu, sangat tidak nyaman, atau mengkhawatirkan. (digital\_124448-155.942 ARD p - Persepsi ketidaknyamanan-Literatur\_2.pdf, 2007:9)

## B. Nilai dan Norma

Nilai (*Value*) adalah harga, makna, isi dan pesan, semangat, atau jiwa yang tersurat dan tersirat dalam fakta, konsep, dan Teori sehingga bermakna secara fungsional. Sedangkan norma adalah aturan yang berisi rambu-rambu yang menggambarkan ukuran tertentu yang di dalamnya terkandung nilai benar atau salah (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Fathurrohman,%20S.Pd.,M.Pd/NORMA%20DAN%20MORAL.pdf>).

### 4.2.3. Hasil Uji Coba Lapangan

Dari kedua *Interview guide* tersebut kemudian disusunlah pertanyaan-pertanyaan yang akan digunakan dalam uji coba lapangan.

Pertanyaan tersebut mengenai nilai, tolak ukur, dan Kenyamanann *informan*.

Berikut ini adalah Prosentase pertanyaan yang ditanyakan kepada *informan*:

**Tabel 4.1.** Prosentase hasil uji coba lapangan pertanyaan mengenai aplikasi Panduan Shalat sebagai dakwah

No	Pertanyaan	Jawab	Prosentase	
01	Apakah anda setuju aplikasi Panduan Shalat ini bisa dikatakan sebagai dakwah?	Ya	20	100%
		Kurang	-	-
		Tidak	-	-
<b>Jumlah</b>			20	100%

Sumber data di atas diambil dari hasil wawancara dengan pengguna hanphone Java

Uji coba yang dilakukan terhadap 20 orang *informan*, 100% dari mereka mengatakan ya atau setuju apabila aplikasi Panduan Shalat ini dikatakan sebagai dakwah. Yakni dakwah menggunakan media aplikasi.

**Tabel 4.2.** Prosentase hasil uji coba lapangan pertanyaan mengenai kelengkapan materi aplikasi

No	Pertanyaan	Jawab	Prosentase	
02	Apakah materi aplikasi ini sudah lengkap, dibandingkan aplikasi yang sudah ada?	Ya	13	65%
		Kurang	4	20%
		Tidak	3	15%
<b>Jumlah</b>			20	100%

Sumber data di atas diambil dari hasil wawancara dengan pengguna handphone Java

Untuk perbandingan kelengkapan materi 65% dari 20 orang *informan* menyatakan materi aplikasi Panduan Shalat lebih lengkap daripada aplikasi mShalat, karena materi yang ada di aplikasi mShalat hanya ada rukun, sedangkan materi yang lainnya tidak dimasukkan. Adapun mereka yang menyatakan tidak sebanyak 15% dan yang 20% menyatakan kurang dengan alasan masih ada materi yang belum ada seperti hadits, shalat sunah.

**Tabel 4.3.** Prosentase hasil uji coba lapangan pertanyaan mengenai penyusunan materi

No	Pertanyaan	Jawab	Prosentase	
03	Dengan adanya petunjuk penggunaan (bantuan), Apakah materinya juga tersusun secara naratif atau masih membingungkan?	<b>Ya</b>	12	60%
		<b>Kurang</b>	6	30%
		<b>Tidak</b>	2	10%
<b>Jumlah</b>			20	100%

Sumber data di atas diambil dari hasil wawancara dengan pengguna handphone Java

Dengan adanya petunjuk penggunaan yang ada di dalam aplikasi Panduan Shalat yang penulis program, 60% dari 20 *informan* menyatakan materinya tersusun dan mudah dipahami karena adanya petunjuk pengguna, sedangkan 10% lainnya menyatakan tidak dipahami sedangkan yang menyatakan kurang faham sebanyak 30%.

**Tabel 4.4.** Prosentase hasil uji coba lapangan pertanyaan mengenai sumber materi yang akademis

No	Pertanyaan	Jawab	Prosentase	
04	Apakah sumber materi yang digunakan dalam aplikasi Panduan Shalat sudah akademis?	<b>Ya</b>	14	70%
		<b>Kurang</b>	5	25
		<b>Tidak</b>	1	5%
<b>Jumlah</b>			20	100%

Sumber data di atas diambil dari hasil wawancara dengan pengguna hanphone Java

Sebanyak 70% dari 20 Informan menyatakan sumber referensi yang digunakan dalam aplikasi Panduan Shalat sudah memenuhi standar akademis karena mengambil dari buku sedangkan mShalat rujukan yang di pakai berasal dari internet. Adapun mereka yang mengatakan tidak atau kurang akademis sebanyak 25% dan yang menyatakan tidak akademis sebanyak 5%.

**Tabel 4.5.** Prosentase hasil uji coba lapangan pertanyaan mengenai tampilan aplikasi

No	Pertanyaan	Jawab	Prosentase	
05	Bagaimana menurut anda dengan <i>screen</i> tampilan aplikasi Panduan Shalat ini?	<b>Ya</b>	12	60%
		<b>Kurang</b>	5	25%
		<b>Tidak</b>	3	15%
<b>Jumlah</b>			20	100%

Sumber data di atas diambil dari hasil wawancara dengan pengguna hanphone Java

Sebanyak 60% dari 20 informan menyatakan screen tampilan menarik karena kreatif. sedangkan 25% orang yang tersisa

mengatakan kurang menarik serta 15% menyatakan tidak menarik karena masih perlu adanya animasi tambahan, seperti adanya gerakan shalat yang diperagakan.

**Tabel 4.6.** Prosentase hasil uji coba lapangan pertanyaan mengenai manfaat pengguna

No	Pertanyaan	Jawab	Prosentase	
06	Apakah Panduan Shalat ini bisa membantu pengguna dalam melakukan ibadah shalat?	<b>Ya</b>	19	95%
		<b>Kurang</b>	-	-
		<b>Tidak</b>	1	5%
<b>Jumlah</b>			20	100%

Sumber data di atas diambil dari hasil wawancara dengan pengguna handphone Java

Dengan adanya aplikasi Panduan Shalat ini 95% dari 20 informan menyatakan sangat membantu karena praktis sedangkan 0% informan menyatakan kurang membantu, 5% menyatakan tidak membantu.

**Tabel 4.7.** Prosentase hasil uji coba lapangan pertanyaan mengenai kenyamanan pengguna

No	Pertanyaan	Jawab	Prosentase	
07	Dengan ukuran memori kurang dari 432KB, apakah para pengguna nyaman menggunakan aplikasi ini?	<b>Ya</b>	15	85%
		<b>Kurang</b>	2	10%
		<b>tidak</b>	1	5%
<b>Jumlah</b>			20	100%

Sumber data di atas diambil dari hasil wawancara dengan pengguna handphone Java

Dari segi Kenyamanan 85% dari 20 *informan* menyatakan nyaman menggunakan aplikasi ini karena memorinya yang masih relatif

rendah. Sedangkan 10% lainnya menyatakan kurang nyaman karena masih belum terbiasa dengan aplikasi Panduan Shalat tersebut, dan 5% tidak nyaman.

**Tabel 4.8.** Prosentase hasil uji coba lapangan pertanyaan mengenai ketertarikan pengembangan

No	Pertanyaan	Jawab	Prosentase	
08	Apakah anda tertarik untuk mengembangkan dakwah menggunakan model seperti ini?	<b>Ya</b>	14	85%
		<b>Kurang</b>	2	10%
		<b>Tidak</b>	1	5%
<b>Jumlah</b>			20	100%

Sumber data di atas diambil dari hasil wawancara dengan pengguna hanphone Java

Dari 20 *informan*, 85% dari mereka tertarik untuk mengembangkan dakwah seperti ini dengan alasan mengikuti kemajuan teknologi yang memudahkan para pengguna, sedangkan 10% lainnya menyatakan kurang tertarik dengan alasan pengembangan dakwah model seperti ini hanya dikuasai oleh orang yang ahli dibidangnya. Dan yang menyatakan tidak tertarik sebanyak 5% dengan alasan tidak mengerti bahasa pemrograman.

**Tabel 4.9.** Prosentase hasil uji coba lapangan pertanyaan mengenai perbandingan

No	Pertanyaan	Jawab	Prosentase	
09	Apakah aplikasi Panduan Shalat, sudah bisa mengatasi permasalahan yang ada di	<b>Ya</b>	14	70%
		<b>Kurang</b>	5	25%

	aplikasi mShalat?	<b>Tidak</b>	1	5%
<b>Jumlah</b>			20	100%

Sumber data di atas diambil dari hasil wawancara dengan pengguna hanphone Java

Dari 20 peserta uji coba 70% informan menyatakan bahwasannya aplikasi Panduan Shalat yang peneliti buat sudah melengkapi permasalahan yang ada di aplikasi mShalat sedangkan 25% informan menyatakan masih banyak lagi yang perlu di masukan dan yang menyatakan tidak melengkapi sebanyak 5%.

#### 4.3. Evaluasi

Setelah membaca berulang kali informasi yang didapat dari sumber *informan*, dapat disimpulkan bahwasannya:

- A. Uji coba yang dilakukan terhadap 20 orang *informan*, 100% dari mereka mengatakan iya atau setuju apabila aplikasi Panduan Shalat ini dikatakan sebagai dakwah. Yakni dakwah menggunakan media aplikasi.
- B. Untuk perbandingan kelengkapan materi 65% dari 20 orang *informan* menyatakan materi aplikasi Panduan Shalat lebih lengkap daripada aplikasi mShalat. Adapun mereka yang menyatakan tidak sebanyak 15% dan yang 20% menyatakan kurang dengan alasan masih ada materi yang belum ada seperti hadits, shalat sunah dan masih belum membaca;
- C. Dengan adanya petunjuk penggunaan 60% dari 20 *informan* menyatakan materinya tersusun dan mudah dipahami, 10% menyatakan tidak sedangkan yang menyatakan kurang sebanyak 30%;

- D. Sebanyak 70% dari 20 Informan menyatakan sumber referensi yang digunakan dalam aplikasi Panduan Shalat sudah memenuhi standar akademis. Adapun mereka yang mengatakan tidak atau kurang akademis sebanyak 25% dan yang menyatakan tidak akademis sebanyak 5%;
- E. Sebanyak 60% dari 20 informan menyatakan screen tampilan menarik karena kreatif. sedangkan 25 orang yang tersisa mengatakan kurang menarik serta 15% menyatakan tidak menarik karena masih perlu adanya animasi tambahan;
- F. Dengan adanya aplikasi Panduan Shalat ini 95% dari 20 informan menyatakan sangat membantu karena praktis sedangkan 0% informan menyatakan kurang membantu, 5% menyatakan tidak membantu;
- G. Dari segi Kenyamanan 85% dari 20 *informan* menyatakan nyaman menggunakan aplikasi ini karena memorinya yang masih relatif rendah. Sedangkan 10% lainnya menyatakan kurang nyaman dan 5% tidak nyaman;
- H. Dari 20 *informan*, 85% dari mereka tertarik untuk mengembangkan dakwah seperti ini dengan alasan mengikuti kemajuan teknologi yang memudahkan para pengguna, sedangkan 10% lainnya menyatakan kurang tertarik dengan alasan pengembangan dakwah model seperti ini hanya dikuasai oleh orang yang ahli dibidangnya. Dan yang menyatakan tidak tertarik sebanyak 5%;

- I. Dari 20 peserta uji coba 70% informan menyatakan bahwasannya aplikasi Panduan Shalat yang peneliti buat sudah melengkapi permasalahan yang ada di aplikasi mShalat sedangkan 25% informan menyatakan masih banyak lagi yang perlu di masukan dan yang menyatakan tidak melengkapi sebanyak 5%;

Masukan yang diberikan oleh *informan* antara lain berisi tentang :

1. Peningkatan materi misalnya materi tentang macam-macam shalat, waktu shalat.
2. Sedangkan dari segi media yang digunakan hendaknya diberi animasi yang menarik atau video tutorial supaya mudah di fahami lebih mendalam.