

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	12
1. Latar Belakang.....	12
2. Batasan Masalah	14
3. Permasalahan	14
4. Tujuan	14
5. Manfaat	14
6. Keaslian	15
II. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	16
1. Tinjauan Pustaka	16
1.1. Sekolah Lapang Pengelolaan Hama Terpadu (SLPHT)	16
1.2. Petani Millennial dan Revolusi 4.0	16
1.3. Aplikasi Pertanian.....	18
1.4. Instructional Engineering.....	18
1.5. Software Testing	19
1.6. Pengetahuan	21
1.7. Sikap.....	21
2. Landasan Teori	21
3. Devinisi Operasional.....	22
III. METODE PENELITIAN	23
1. Bahan dan Alat Penelitian	23
2. Waktu dan Tempat	23
3. Prosedur Penelitian.....	23
3.1. Analisis Kebutuhan.....	25
3.2. Desain.....	25
3.3. Pengembangan	25

3.4. Functional Suitability	25
3.5. Compatibility	26
3.6. Usability	26
3.7. Pengukuran Aspek Pengetahuan dan Sikap	27
3.8. Respon	27
4. Pengumpulan Data	27
4.1. Karakteristik Populasi	27
4.2. Metode Pemilihan Sampel	27
4.3. Sumber Data	30
4.4. Metode Pengumpulan Data	30
5. Analisis Data	30
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	31
1. Desain Aplikasi E SLPHT	31
1.1. Fitur Aplikasi E SLPHT Mobile	31
1.2. Alur Kerja Aplikasi E SLPHT	32
2. Functional Suitability	32
3. Compatibility	34
4. Usability Testing	34
4.1. Efektivitas	34
4.2. Efisiensi	35
4.3. System Usability Scale (SUS)	37
4.4. Think Aloud dan Observasi	39
5. Aspek Pengetahuan dan Sikap	40
5.1. Karakteristik Responden	40
5.2. Kenaikan Aspek Pengetahuan dan Sikap	42
7. Respon	43
8. Rancangan Tindak Lanjut	44
V. KESIMPULAN DAN SARAN	45
1. Kesimpulan	45
2. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	50