

ANALISIS BLACKBOX TESTING DAN USER ACCEPTANCE TESTING TERHADAP SISTEM INFORMASI SOLUSIMEDSOSKU

Indra Wahyudi¹, Fahrullah², Faza Alameka³, Haerullah⁴

¹⁻⁴ Sistem Informasi (Kampus Kota Samarinda), Universitas Mulia, Samarinda, Indonesia

Email: indrawahyudi@students.universitasmulia.ac.id

Abstract

Indra Wahyudi, Analysis of User Acceptance Test Within Information System Solusimedssosku. Websites are very effectively used as information media because there are visual elements in the form of images and text that can impress consumers. Solusimedssosku is a form of e-commerce and an SMM panel platform in Indonesia that provides various social media services. The success and failure of a product development is largely determined by the test results. The testing and implementation that the researchers carried out aims to determine the level of acceptance of the Solusimedssosku website, both in terms of design, service and efficiency so that based on this evidence it can be concluded whether the system being tested has been acceptable or not. The purpose of this study was to find out and analyze the User Acceptance Test Within Information System Solusimedssosku. Based on the results of the analysis, it can be seen that the responses of respondents using the Solusimedssosku information system based on the level of system acceptance taken from 3 aspects of the assessment, namely design (appearance), service, and efficiency are very strong, with a percentage of 84%.

Keyword : User Acceptance Test (UAT); Information Systems; Blackbox; Social Media.

Abstrak

Indra Wahyudi, Analisis User Acceptance Test Terhadap Sistem Informasi Solusimedssosku. Website sangat efektif digunakan sebagai media informasi karena terdapat unsur visual berupa gambar dan teks yang dapat membuat konsumen terkesan. Solusimedssosku merupakan salah satu bentuk e-commerce dan platform panel SMM di Indonesia yang menyediakan berbagai layanan sosial media. Keberhasilan dan kegagalan suatu pengembangan produk sangat ditentukan oleh hasil pengujian. Pengujian dan implementasi yang peneliti laksanakan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penerimaan terhadap website Solusimedssosku, baik dari sisi desain, layanan, maupun efisiensi sehingga berdasarkan bukti inilah dapat diambil kesimpulan, apakah sistem yang diuji telah dapat diterima atau tidak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis User Acceptance Test terhadap Sistem Informasi Solusimedssosku. Berdasarkan hasil analisis, dapat diketahui bahwa tanggapan responden pengguna sistem informasi Solusimedssosku berdasarkan tingkat penerimaan sistem yang diambil dari 3 aspek penilaian yaitu desain (tampilan), layanan, dan efisien adalah sangat kuat yaitu dengan persentase 84%

Kata Kunci : User Acceptance Test (UAT), Sistem Informasi, Blackbox, Sosial Media

Analisis BlackBox Testing dan User Acceptance Testing Terhadap Sistem Informasi Solusimedssosku

**Indra Wahyudi,
Fahrullah,
Faza Alameka,
Haerullah,**

Jurnal Teknosains
Kodepena

pp. 1-9



1. PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di era digital dewasa ini, melalui perkembangan aplikasi perangkat lunak dan meningkatnya penggunaan internet yang mampu mempengaruhi pola penggunaan komputer serta pemanfaatan teknologi dengan penerapannya yang semakin intensif (Martani, 2022).

Solusimedsosku merupakan salah satu bentuk *e-commerce* dan *platform* panel SMM di Indonesia yang menyediakan berbagai layanan berkualitas dan terbaik dengan harga yang sangat terjangkau namun kualitas memukau. Sesuai namanya Solusimedsosku adalah solusi terbaik untuk sosial media, menggunakan SMM Panel termurah, tercepat dan terbaik yang menyediakan layanan untuk berbagai jenis sosial media, baik instagram, tiktok, dan sebagainya. Sebagai sebuah platform yang menyediakan berbagai jasa atau layanan bagi pelanggannya, Solusimedsosku perlu untuk melakukan verifikasi bahwa *website* yang digunakan dan diakses oleh pelanggan sudah sesuai dan berkualitas baik sehingga dapat mempengaruhi minat pelanggan dalam menggunakan fitur-fitur yang ada didalamnya. Keberhasilan dan kegagalan suatu pengembangan produk sangat ditentukan oleh hasil pengujian. Jika proses pengujian dapat dilakukan dengan baik, maka produk yang telah melewati tahapan pengujian akan dapat dipertanggungjawabkan kualitasnya.

Penelitian ini menggunakan metode *User Acceptance Test*, merupakan teori yang menawarkan landasan untuk mempelajari dan memahami perilaku pengguna teknologi dalam menerima dan menggunakan teknologi yang ditawarkan. Model ini dikembangkan dari teori psikologis yang menjelaskan perilaku pengguna teknologi berdasarkan keyakinan, sikap, niat dan hubungan perilaku pengguna (Hidayat & Putri, 2022).

2. METODE PENELITIAN

User Acceptance Testing merupakan pengujian yang dilakukan oleh *end user* yang langsung berinteraksi dengan sistem dan dilakukan verifikasi apakah fungsi yang ada telah berjalan sesuai dengan kebutuhan/fungsinya. *Acceptance testing* merupakan pengujian yang dilakukan oleh pengguna yang menggunakan teknik pengujian *black box* untuk menguji sistem terhadap spesifikasinya.

User Acceptance Testing menguji yang dilakukan oleh pengguna sistem. Hasil dari pengujian dapat dijadikan bukti bahwa sistem dapat membantu para pengguna. *User Acceptance Testing* dilakukan pada pengembangan perangkat lunak bertujuan untuk memastikan sistem memenuhi kebutuhan sebenarnya dari pengguna, bukan hanya spesifikasi sistem.

Pengujian penerimaan pengguna (UAT) adalah fase terakhir dari proses pengujian perangkat lunak. Selama UAT, perangkat lunak perangkat lunak diuji untuk memastikan tugas-tugas apakah sudah sesuai dengan spesifikasinya. UAT adalah salah satu prosedur proyek perangkat lunak final dan paling penting yang harus terjadi sebelum perangkat lunak tersebut dikembangkan dan diluncurkan ke pasar. UAT juga dikenal sebagai pengujian beta, pengujian aplikasi atau pengujian pengguna akhir (Cimperman & Rob, 2006:88).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian sistem dilakukan untuk melihat apakah sistem informasi yang telah dibangun sudah sesuai dengan perancangan dan menghasilkan output yang sesuai dengan apa yang diharapkan dari kebutuhan fungsionalnya dan kebutuhan pengguna sistem informasi tersebut, dengan menggunakan pengujian *User Acceptance Testing (UAT)*. Pengujian sistem berfokus untuk menguji sistem dari sudut pandang fungsional sistem, apakah sistem berfungsi sesuai dengan fungsionalitasnya dan apakah hasil yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diharapkan. Pengujian perangkat lunak yang dilakukan adalah dengan menggunakan pengujian *user acceptance testing (UAT)* menggunakan teknik pengujian *black box* untuk menguji sistem terhadap spesifikasinya dan dengan pembagian kuisioner.

Berikut ini beberapa kasus pengujian yang dilakukan terhadap sistem informasi Solusimedsosku dengan menggunakan teknik pengujian *blackbox*.

Tabel 1 Pengujian Login 1 (Data Normal)

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Nama Pengguna: admin Password: admin	Admin tercantum pada teks nama pengguna, admin tercantum pada teks <i>password</i>	Admin tercantum pada teks nama pengguna, ***** tercantum pada teks <i>password</i>	Berhasil Masuk
Klik tombol <i>login</i>	Data <i>user</i> dicari di tabel <i>user</i> , masuk ke halaman utama	Tombol <i>login</i> berfungsi sesuai yang diharapkan	Berhasil Masuk

Tabel 2 Pengujian Login 2

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Nama Pengguna: test Password: test	Admin tercantum pada teks nama pengguna, admin tercantum pada teks <i>password</i>	Admin tercantum pada teks nama pengguna, ***** tercantum pada teks <i>password</i>	Berhasil Masuk
Klik tombol <i>login</i>	Data <i>user</i> tidak terdapat di tabel pengguna, gagal masuk ke halaman utama	Gagal <i>login</i> dan menampilkan kesalahan	Gagal Masuk

Tabel 3 Pengujian Registrasi

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol daftar	Muncul <i>form</i> pendaftaran	Tampil <i>form</i> pendaftaran pengguna baru	Diterima
Form terdiri dari Email, nama lengkap, nama pengguna / <i>username</i> , kata sandi, dan kode <i>referral</i> , serta persetujuan syarat dan ketentuan layanan	Email, nama lengkap, nama pengguna / <i>username</i> , kata sandi, dan kode <i>referral</i> , serta persetujuan syarat dan ketentuan layanan tercantum pada <i>text box</i>	Dapat mengisi semua Email, nama lengkap, nama pengguna / <i>username</i> , kata sandi, dan kode <i>referral</i> , serta persetujuan syarat dan ketentuan layanan sesuai yang diminta	Diterima
Klik daftar	Data tersimpan pada <i>database</i> dan ditampilkan pada <i>datagrid</i>	Data tersimpan dalam <i>database</i>	Diterima

Tabel 4 Pengujian Tambah Pesanan

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol pesan	Muncul <i>form</i> pemesanan	Tampil <i>form</i> pemesanan	Diterima
<i>Form</i> terdiri pilihan kategori, layanan, harga, minimal pesan, maksimal pesan, waktu rata-rata, deskripsi layanan, target, jumlah pesan, dan total harga	Pilihan kategori, layanan, harga, minimal pesan, maksimal pesan, waktu rata-rata, deskripsi layanan, target, jumlah pesan, dan total harga tercantum pada <i>text box</i>	Dapat mengisi semua pilihan kategori, layanan, harga, minimal pesan, maksimal pesan, waktu rata-rata, deskripsi layanan, target, jumlah pesan, dan total harga	Diterima
Klik <i>submit</i>	Data tersimpan pada <i>database</i> dan pemesanan masuk daftar	Data tersimpan dalam <i>database</i>	Diterima
Klik <i>reset</i>	Data pada <i>form</i> isian terhapus otomatis dan harus mengisi <i>form</i> ulang	<i>Form</i> isian kosong	Diterima

Tabel 5 Pengujian Tambah Deposit

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol deposit baru	Muncul <i>form</i> deposit	Tampil <i>form</i> deposit	Diterima
<i>Form</i> terdiri pilihan tipe deposit, jenis pembayaran, metode pembayaran, jumlah deposit, dan saldo didapat	Pilihan tipe deposit, jenis pembayaran, metode pembayaran, jumlah deposit, dan saldo didapat muncul pada <i>form</i> deposit	Dapat memilih tipe deposit, jenis dan metode pembayaran, serta jumlah deposit. Saldo didapat terisi otomatis sesuai dengan pilihan metode pembayaran	Diterima
Klik <i>submit</i>	Data tersimpan pada <i>database</i> dan permintaan deposit masuk daftar	Data tersimpan dalam <i>database</i> dan proses untuk deposit diterima	Diterima
Klik <i>reset</i>	Data pada <i>form</i> isian terhapus otomatis dan harus mengisi <i>form</i> ulang	<i>Form</i> isian kosong	Diterima

Tabel 6 Pengujian Kirim Tiket

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol buat tiket	Muncul <i>form</i> kirim tiket	Tampil <i>form</i> kirim tiket	Diterima
<i>Form</i> terdiri dari subjek dan pesan	<i>Text box</i> untuk mengisi subjek dan pesan	Dapat mengisi subjek dan pesan	Diterima
Klik <i>submit</i>	Data tersimpan pada <i>database</i> dan tiket telah masuk	Data tersimpan dalam <i>database</i> dan tiket masuk dalam daftar tunggu	Diterima
Klik <i>reset</i>	Data pada <i>form</i> isian terhapus otomatis dan harus mengisi <i>form</i> ulang	<i>Form</i> isian kosong	Diterima

Pengujian UAT dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada 45 responden pengguna SolusimedSOSKU. Kuesioner tersebut bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat penerimaan sistem informasi telah diimplementasikan sehingga dapat membantu pengguna SolusimedSOSKU. Hasil persentase dari tiap pertanyaan yang diberikan kepada responden memiliki 5 skala menggunakan skala Likert. Kuesioner terdiri dari 19 pertanyaan, yang terdiri dari 5 pertanyaan berkaitan dengan desain, dan masing-masing 7 pertanyaan yang berkaitan dengan layanan dan efisiensi SolusimedSOSKU. Data yang telah di dapatkan dari hasil kuisisioner kemudian di pilah berdasarkan jawabannya dan kemudian menjumlahkan data tersebut ke dalam bentuk persentase dengan cara total jawaban dari tiap butir soal dikalikan 100 dan kemudian dibagi dengan jumlah

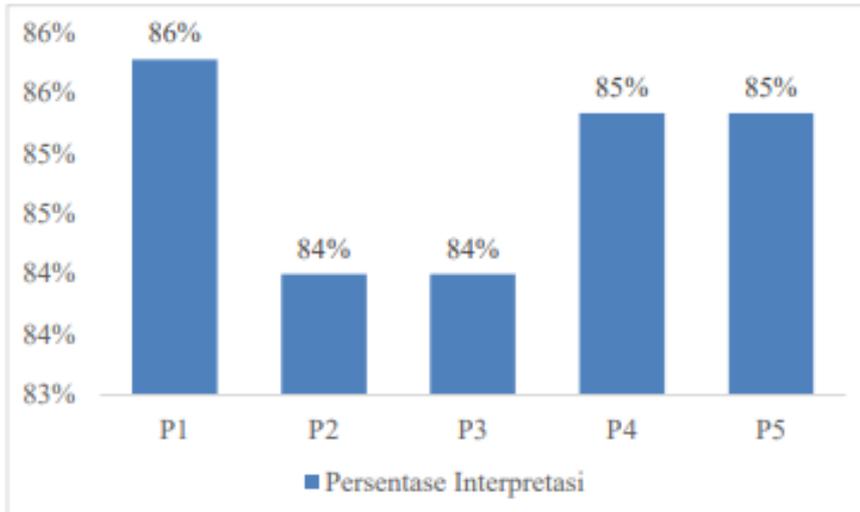
responden. Berdasarkan data hasil kuisioner tersebut, dapat dicari persentase masing - masing jawaban dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{S}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

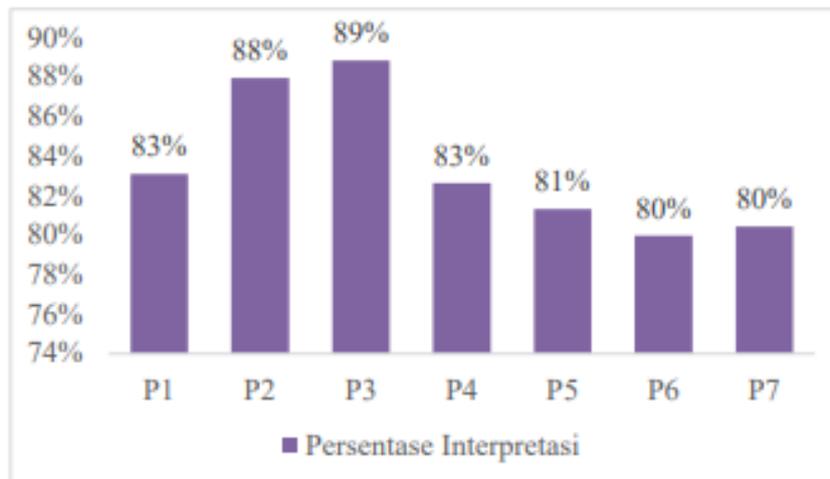
Tabel 7 Kuesioner

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
Desain						
1	Apakah tampilan Solusimed sosku ini menarik?					
2	Apakah menu atau fitur media Solusimed sosku ini mudah dipahami?					
3	Apakah penggunaan warna tulisan dengan latar belakang (<i>background</i>) sudah sesuai?					
4	Apakah sistem Solusimed sosku menarik?					
5	Apakah penggunaan tulisan (<i>font</i>) mudah dibaca?					
Layanan						
6	Apakah layanan yang diberikan Solusimed sosku mudah dipahami?					
7	Apakah dengan adanya Solusimed sosku membantu proses dalam penjualan?					
8	Apakah media Solusimed sosku ini dapat dijadikan alat bantu?					
9	Secara keseluruhan apakah penggunaan Solusimed sosku sudah memuaskan?					
10	Apakah Solusimed sosku ini sudah sesuai dengan kebutuhan?					
11	Apakah dengan adanya Solusimed sosku dapat membantu mengurangi beban?					
12	Menurut anda apakah Solusimed sosku ini memiliki kelebihan dibanding aplikasi lainnya?					
Efisien						
13	Apakah evaluasi lewat Solusimed sosku membantu pengukur pemahaman anda?					
14	Apakah evaluasi pada Solusimed sosku ini sudah sesuai dengan yang dibutuhkan?					
15	Apakah penggunaan Solusimed sosku sudah tepat?					
16	Apakah penggunaan Solusimed sosku ini menghemat biaya operasional?					
17	Apakah penggunaan Solusimed sosku efektif diterapkan dipenjualan?					
18	Apakah penggunaan Solusimed sosku lebih efesien dibandingkan dengan lainnya?					
19	Apakah dengan aplikasi Solusimed sosku ini kostumer lebih memahami?					

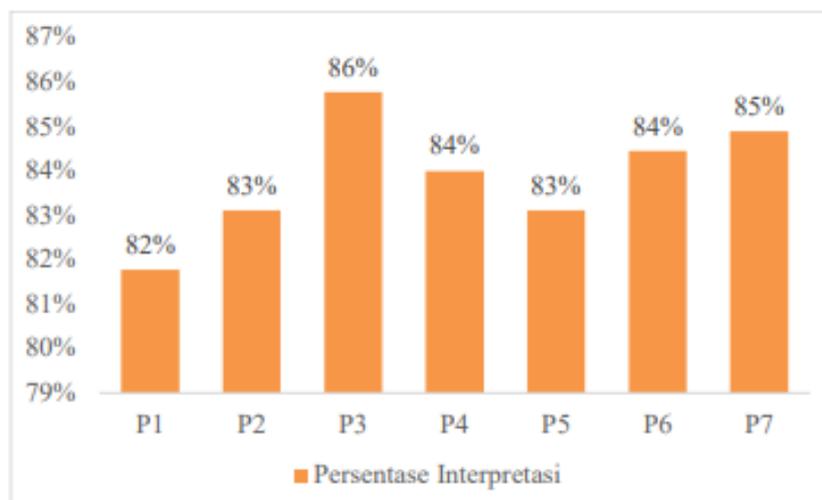
Rekapitulasi jawaban atas masing-masing item pertanyaan terhadap responden pengguna Solusimed sosku adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Persentase Interpretasi Responden Dari Sisi Desain



Gambar 2 Persentase Interpretasi Responden Dari Sisi Layanan



Gambar 3 Persentase Interpretasi Responden Dari Sisi Efisien

Tabel 8 Rekapitulasi Pengujian UAT Berdasarkan Indikator

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir	%	Keterangan
1	Sistem Informasi Solusimedsosku	Desain	5	85%	Sangat Setuju
2		Layanan	7	83%	Sangat Setuju
3		Efisien	7	84%	Sangat Setuju

Berdasarkan hasil di atas, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa tanggapan dari responden terhadap desain dari sistem informasi Solusimedsosku adalah menarik, ini dikarenakan dari hasil kuesioner nilai persentase mencapai 85% yang artinya tanggapan responden tersebut sangat setuju dengan desain yang ada. Kemudian tanggapan responden terhadap layanan dari sistem informasi Solusimedsosku ini adalah sangat baik, yaitu 83% responden menjawab setuju dengan layanan sistem informasi Solusimedsosku yang memudahkan pengguna untuk mencapai target dan kesesuaian dengan kebutuhannya. Tanggapan responden terhadap tingkat efisien dari sistem informasi Solusimedsosku adalah sangat baik, hasil persentasenya mencapai 84% responden menjawab sangat setuju dengan efisiensi terkait penggunaan sistem informasi Solusimedsosku untuk menunjang kebutuhan pengguna dalam mencapai target penjualan.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis, dapat diketahui bahwa tanggapan responden pengguna sistem informasi Solusimedsosku berdasarkan tingkat penerimaannya sistem yang diambil dari 3 aspek penilaian yaitu desain (tampilan), layanan, dan efisien adalah sangat kuat yaitu dengan persentase 84%. Berdasarkan ketiga aspek diatas, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa tanggapan dari responden terhadap desain dari sistem informasi Solusimedsosku adalah menarik, ini dikarenakan dari hasil kuesioner nilai persentase mencapai 85% yang artinya tanggapan responden tersebut sangat setuju dengan desain yang ada. Kemudian tanggapan responden terhadap layanan dari sistem informasi Solusimedsosku ini adalah sangat baik, yaitu 83% responden menjawab setuju dengan layanan sistem informasi Solusimedsosku yang memudahkan pengguna untuk mencapai target dan kesesuaian dengan kebutuhannya. Tanggapan responden terhadap tingkat efisien dari sistem informasi Solusimedsosku adalah sangat baik, hasil persentasenya mencapai 84% responden menjawab sangat setuju dengan efisiensi terkait penggunaan sistem informasi Solusimedsosku untuk menunjang kebutuhan pengguna dalam mencapai target penjualan. Untuk itu, penulis berharap hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan terkait analisis *User Acceptance Test* terhadap sistem informasi

5. DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, D. (2019). Sistem Informasi Pengelolaan Data Koperasi Ukm Berbasis Website Pada Dinas Koperasi Ukm Jawa Tengah. *Science and Engineering National Seminar 4 (SENS 4)*, 128-136.
- Chamida, MA., Susanto, A., dan Latubessy, A. (2021). Analisa *User Acceptance Testing* Terhadap Sistem Informasi Pengelolaan Bedah Rumah Di Dinas Perumahan Rakyat Dan Kawasan Permukiman Kabupaten Jepara. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 3(1), 36-41.

- Cimperman, Rob(2006) UAT Defined: A Guide to Practical User Acceptance Testing. Pearson Education.
- Fahrullah, F. (2021). IMPLEMENTASI PENGUJIAN BLACK BOX PADA SISTEM INFORMASI MONITORING AKADEMIK DENGAN PENDEKATAN TEKNIK EQUIVALENCE PARTITIONS. *JURNAL TEKNOSAINS KODEPENA*, 1(2), 94-100. Retrieved from <http://jtk.kodepena.org/index.php/jtk/article/view/25>
- Hady, EL., Haryono, K., dan Rahayu, NW. (2020). User Acceptance Testing (UAT) pada Purwarupa Sistem Tabungan Santri (Studi Kasus: Pondok Pesantren AlMawaddah). *Jurnal Ilmiah Multimedia dan Komunikasi*, 5(1), 1-10.
- Idhar Resmadi, Rendy Pandita Bastari (2022). Perancangan Media Informasi dan Promosi Label Rekaman Musik Independen Warkop Musik.
- Julianti, M. R., Dzulhaq,M.I.,&Subroto,A.(2019). Sistem Informasi Pendataan Alat Tulis Kantor Berbasis Web pada PT Astarti Niagara Internasional. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(2), 92–97
- Kharisma, N. A., & Mayangsari, I. D. (2021). Strategi Komunikasi Pemasaran Digital Lensolar Dalam Meningkatkan Brand Awareness Di Instagram. *EProceedings ...*, 8(6), 8979–8988.
- Nugroho, N., Napianto, R., Ahmad, I., & Saputra, W. A. (2021). Pengembangan Aplikasi Pencarian Guru Privat Editing Video Berbasis Android. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 9(1), 72–78.
- Nursani., Arifin, R., & Hufron, M. (2019). Analisis Pengaruh Kepercayaan, Keamanan, Harga, Kualitas Pelayanan, dan Persepsi Akan Resiko terhadap Keputusan Pembelian Pada Konsumen E-Commerce Melalui Shopee. *Jurnal Ilmiah Riset Manajemen, Vol. 8 No. 9*, Hal. 102-115.
- Perry, Williah E.(2006). *Effective Methods for Software Testing 3rd*. Indianapolis, Indiana.
- Romney, MB., & Steinbart, PJ. (2015). *Sistem Informasi Akuntansi Edisi 13. Alih bahasa Kikin Sakinah Nur Safira dan Novita Puspasari*. Jakarta: Salemba Empat.
- Su'uga, H. S. (2020). Media E-learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 605–6010
- Subakti, H., Widiastiwi, Y., Syamsiah, N., Nugroho, A., S, A., Wiyanto, Effendy, F. (2022). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyudi, S. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Klinik Berbasis Web (Studi Kasus: Klinik Surya Medika Pasir Pengaraian). *Riau Journal of Computer Science*, 06(1), 50–58.
- Wibowo, FA. (2020). Perancangan Aplikasi Digital & Social Media Service Berbasis Website Pada U-Commerce Agency. *Seminar Nasional Informatika, Sistem Informasi dan Keamanan Siber (SEINASI-KESI)*. ISBN 978-623- 93343-2-1