

Application of UAT (User Acceptance Test) Evaluation Model in Minggon E-Meeting Software Development

¹Bayu Priyatna, ²April Lia Hananto, Muhammad Nova³

^{1,2,3} Program Studi Sistem Informasi, Universitas Buana Perjuangan Karawang

¹Bayu.priyatna@ubpkarawang.ac.id

²apriliah@ubpkarawang.ac.id

³si16.muhammadnova@mhs.ubpkarawang.ac.id

Abstract

The Sunday e-meeting application is an android application for controlling the results of a meeting which is an official face-to-face agenda activity carried out by two or more people with the aim of discussing a problem, finding a way out and making decisions in order to achieve individual or organizational goals. E-meeting is one solution to the problems contained in manual meetings. However, the system that has been built has not yet been evaluated so that the e-meeting system is not yet known whether it can be an effective and efficient system. The method used in the evaluation of this system uses the UAT (User Acceptance Test). The results of the evaluation of the system were different percentages, first in terms of design 45% of respondents answered that they did not agree with the appearance of the e-meeting system, then in terms of convenience 79.56% of respondents answered agreed with the use of the e-meeting system. facilitate the process of scheduling and setting the meeting time, and in terms of efficiency 85.47% of respondents answered that they strongly agree that this system will speed up the response of citizens to find out the schedule of meetings and meeting activities can be recapitulated automatically. So it can be concluded that the e-meeting system is acceptable and has good convenience, design and efficiency.

Keywords: E-meeting, UAT (User Acceptance Test), System, Android.

1. PENDAHULUAN

Rapat merupakan sesuatu yang sangat penting dilakukan untuk dapat mengetahui perkembangan demi perkembangan yang ada di sekitar kita. Salah satu bentuk rapat yang dihadiri oleh beberapa orang untuk membicarakan dan memecahkan permasalahan tertentu, melalui rapat tidak hanya memecahkan suatu masalah tetapi juga dapat merumuskan berbagai kebijakan suatu organisasi. Kegiatan rapat merupakan kegiatan yang sangat rutin diadakan terutama pada lingkungan instansi Kantor desa mulyajaya karawang. Meskipun desa mulyajaya pada saat ini mulai memfokuskan diri ke arah perkembangan teknologi informasi, akan tetapi tidak semua hal dilakukan dengan menerapkan konsep tersebut, masih ada kegiatan yang dilakukan secara konvensional salah satunya adalah kegiatan rapat. [1].

Di era modern ini banyak yang sudah memanfaatkan teknologi dengan baik, khususnya perkembangan menjadi elektronik. Dengan melihat dari banyaknya masalah yang timbul pada pelaksanaan kegiatan rapat, secara konvensional atau bertatap muka secara langsung dapat

mengakibatkan tujuan utama dari kegiatan rapat tidak dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu, tata cara pelaksanaan rapat secara bertatap muka masih memiliki banyak kendala, antara lain peserta rapat malas datang ke kantor dan lupa pada agenda rapat yang akan dilakukan, hasil rapat yang ditulis tidak dapat terdokumentasikan dan diarsipkan dengan baik. Hal ini menyebabkan suatu permasalahan yang didebatkan dalam rapat sering tidak memiliki titik terang, akibatnya banyak program kerja yang tidak berkesinambungan setiap harinya, ini membuat warga bingung dan sering terjadi kesalah pahaman.[2].

Untuk mengatasi masalah tersebut, Usulan suatu media dan solusi terhadap permasalahan-permasalahan yang timbul diatas, maka dibutuhkan suatu alternatif solusi model komunikasi yang tidak bergantung pada lokasi [6],[10] jarak maupun waktu pelaksanaan rapat. Salah satu alternatif nya yaitu dengan aplikasi e-rapat minggon berbasis android. Dengan adanya aplikasi ini peserta rapat tidak lagi ketinggalan apa yang sedang dibahas dalam rapat karena bisa mengakses melalui ponsel android nya masing – masing.

Akan tetapi agar aplikasi e-rapat yang dibangun dapat diterima dengan baik perlu dilakukan evaluasi terlebih dahulu sehingga didapat *feedback* untuk dijadikan acuan sebagai keberhasilan perangkat lunak yang dibangun.

2. METODE

Metode UAT untuk mengetahui tanggapan responden (user) terhadap sistem yang telah dibangun yaitu dengan Angket *Skala Likert* yang umumnya digunakan untuk dalam riset berupa survei dan memberikan pertanyaan kepada responden (user) dimana jawaban dari pertanyaan tersebut terdiri dari tingkatan yang dapat dipilih [3],[8],[9]. Seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Bobot nilai Jawaban

Jawaban	Bobot
A. Sangat Setuju	5
B. Setuju	4
C. Cukup	3
D. Kurang Setuju	2
E. Sangat Tidak Setuju	1

Dari data yang didapat kemudian diolah dengan cara mengkalikan setiap point jawaban dengan bobot yang sudah ditentukan dengan tabel bobot nilai [4]. Berdasarkan skor yang telah ditetapkan dapat dihitung sebagaimana berikut:

1. Jumlah skor dari responden yang menjawab SS	= TotalSS x 5	=
2. Jumlah skor dari responden yang menjawab S	= TotalS x 4	=
3. Jumlah skor dari responden yang menjawab K	= TotalRR x 3	=
4. Jumlah skor dari responden yang menjawab TS	= TotalTS x 2	=
5. Jumlah skor dari responden yang menjawab STS	= TotalSTS x 1	=
Jumlah Total Skor =		

Hasil jawaban dari responden sebanyak 35 orang tersebut di atas kemudian dapat dihitung nilai tertinggi dan terendah seperti berikut:

Nilai tertinggi = JumlahResponden x jumlah item pertanyaan x 5 = (seandainya semua menjawab SS).

Nilai terendah = JumlahResponden x jumlah item pertanyaan x 1 = (seandainya semua menjawab STS).

Jika total skor responden diperoleh [5], maka penilaian interpretasi responden terhadap sistem tersebut adalah hasil nilai yang dihasilkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Presentase

f = Frekuensi jawaban

n = Jumlah responden

Tabel 2. Nilai Presentase

Interval Presentase Pencapaian	Nilai	Kualifikasi
0% - 19.99%	1	Sangat Tidak Setuju
20% - 39.99%	2	Tidak Setuju
40% - 79.99%	3	Kurang Setuju
60% - 79.99%	4	Setuju
80% - 100%	5	Sangat Setuju

Hasil dari UAT adalah dokumen yang menunjukkan bukti pengujian, berdasarkan bukti pengujian inilah dapat diambil kesimpulan, apakah sistem yang diuji telah dapat diterima atau tidak. Dapat ditunjukkan pada Tabel 3:

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor

0% - 20%	Sangat Tidak Setuju
21% - 40%	Tidak Setuju

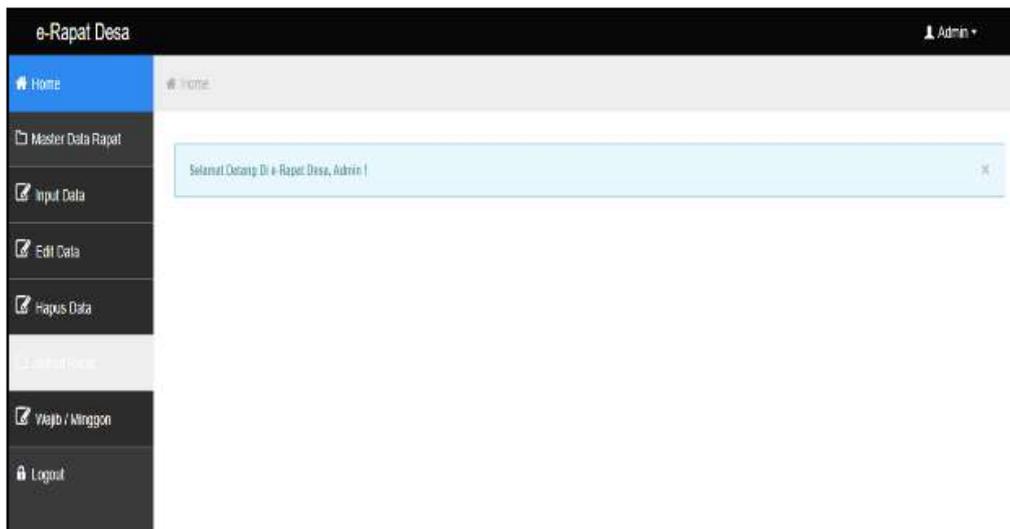
41% - 60%	Kurang Setuju
61% - 80%	Setuju
81% - 100%	Sangat Setuju

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi antarmuka merupakan tahap untuk menampilkan antarmuka perangkat lunak (e-rapat) yang sudah dirancang sebelumnya dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu sehingga siap digunakan oleh pengguna. Sedangkan daftar tampilan antarmuka secara umum dapat pada gambar berikut [7]. ini:

1. Menu Utama E-Rapat

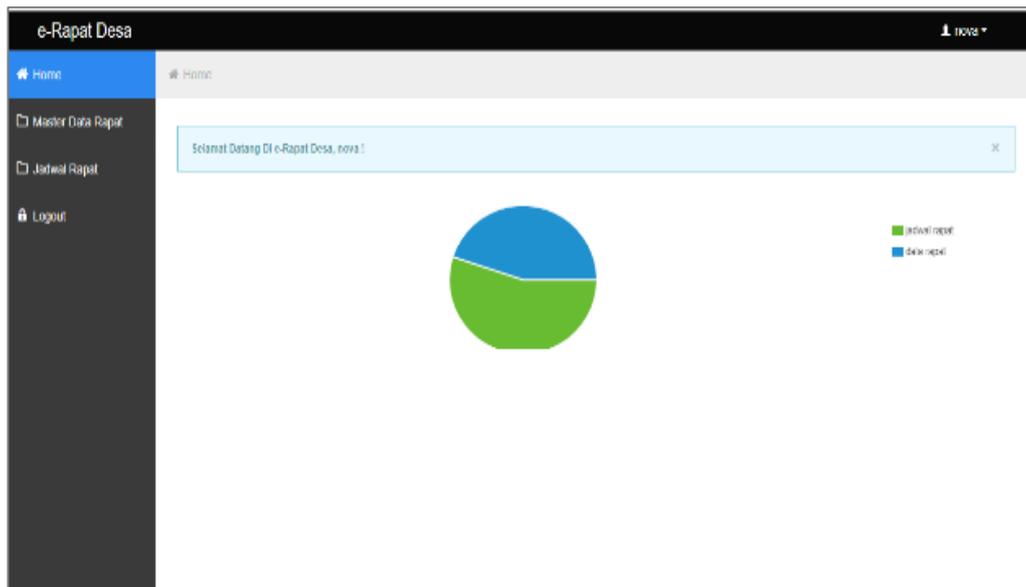
Tampilan menu utama ini berfungsi untuk sekretaris desa media untuk mengelola jadwal rapat dan memberikan informasi kepada warga desa, berikut ini Gambar 1 merupakan tampilan dari menu utama e-rapat:



Gambar 1. Halaman Menu Utama E-rapat

2. Tampilan Menu Sistem E-rapat untuk Kepala Desa

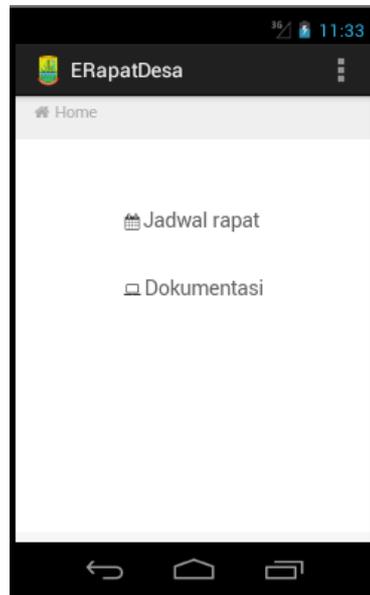
Halaman beranda website kepala desa ini ada beberapa menu untuk mengelolanya seperti data sekretaris desa, hanya saja kepala desa mempunyai akses acetpted atau tidaknya jadwal rapat yang diberikan sekretaris desa:



Gambar 2. Halaman Menu E-rapat untuk Kepala Desa

3. Tampilan Menu *Mobile* E-rapat

Aplikasi e-rapat minggon dengan *mobile android* ini digunakan oleh perangkat desa, agar bias melihat informasi jadwal dan hasil rapat perangkat desa.



Gambar 3. Tampilan Menu E-rapat pada *Mobile Android*

Tahapan berikut adalah Pengujian sistem e-rapat dilakukan untuk melihat apakah sistem yang telah dibangun sudah sesuai dengan perancangan dan menghasilkan nilai keluaran yang sesuai dengan apa yang diharapkan dari kebutuhan fungsionalnya dan kebutuhan pengguna sistem. 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. 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. Hasil pengujian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa aplikasi yang dibangun sudah memenuhi persyaratan fungsional. Akan tetapi, pada prosesnya masih memungkinkan untuk terjadi kesalahan. Secara fungsional sistem yang telah dibangun sudah dapat menghasilkan keluaran yang diharapkan.

Kemudian data yang telah di dapatkan dari hasil kuisioner 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, Berikut merupakan Tabel 4. Hasil dari Tanggapan Reponden terhadap desain, efesiensi dan kemudahan perangkat lunak E-rapat:

Tabel 4. asil Respon/Tanggapan Aparatur Desa dan Warga

No	Variabel	Soal	Skor Angket			
			Aparatur Desa	(%)	Warga	(%)
1	Desain	P1	10	40%	70	40%
		P2	14	56%	89	50,84%
		P3	10	40%	74	42,28%
2	Kemudahan	P4	20	80%	136	77,27%
		P5	21	84%	140	79,54%
		P6	19	76%	121	68,75%
		P7	22	88%	144	81,81%
3	Efesien	P8	18	72%	135	76,70%
		P9	17	68%	135	76,70%
		P10	18	72%	134	76,13%
Rata-Rata			169	676 %	1178	670%
Total			16,9	68 %	117,8	67%

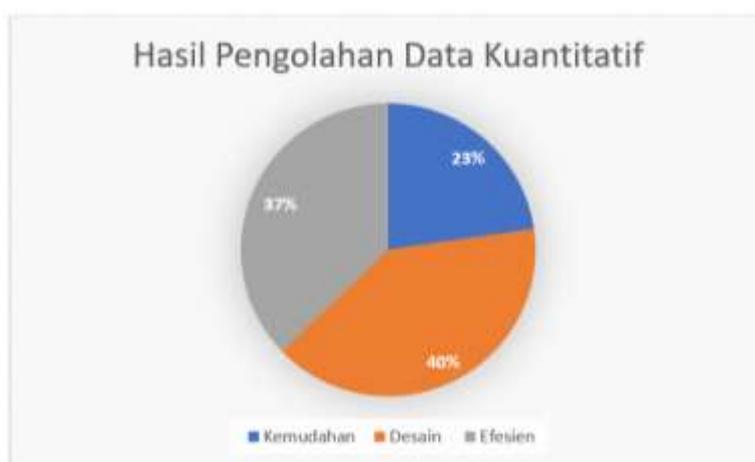
Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan diatas kemudian hasil tersebut diuraikan menjadi 3 indikator dan tanggapan Aparatur desa dan warga dapat dilihat pada Tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Akhir Pengolahan Data Kuantitatif

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah Butir	(%)	Keterangan
1	Penerimaan sistem	Kemudahan	3	45%	Tidak Setuju
2		Desain	4	79,42%	Setuju
3		Efisien	3	73,59%	Sangat Setuju

Berdasarkan Tabel 4 dari hasil pengujian kusioner yang telah jumlahkan berdasarkan opsi jawabannya dari 35 orang warga dan 5 aparat Desa, lalu diambil nilai rata-rata dari pengolahan tersebut berdasarkan tiga indikator yaitu desain, kemudahan dan efisien. Dari ketiga indikator tersebut memiliki persentase yang berbeda-beda, pertama dari segi desain 45% responden menjawab tidak setuju dengan tampilan yang ada pada sistem e-rapat, kemudian dari segi kemudahan 79,56% responden menjawab setuju dengan penggunaan sistem e-rapat ini dapat memudahkan proses penjadwalan dan pengaturan waktu rapat, dan dari segi efisien 85,47% responden menjawab sangat setuju dengan adanya sistem ini akan mempercepat responwarga untuk mengetahui jadwal rapat dan kegiatan rapat dapat ter rekap secara otomatis.

Dari hasil akhir pengolahan angket diatas, kemudian disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut ini:



Gambar 4. Grafik Hasil Akhir Pengolahan Data Kuantitatif

4. KESIMPULAN

Hasil dari evaluasi sistem terdapat persentase yang berbeda-beda, pertama dari segi desain 45% responden menjawab tidak setuju dengan tampilan yang ada pada sistem e-rapat, kemudian dari segi kemudahan 79,56% responden menjawab setuju dengan penggunaan sistem e-rapat ini dapat memudahkan proses penjadwalan dan pengaturan waktu rapat, dan dari segi efisien 85,47% responden menjawab sangat setuju dengan adanya sistem ini akan mempercepat responwarga untuk mengetahui jadwal rapat dan kegiatan rapat dapat ter rekap secara otomatis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem e-rapat dapat diterima dan memiliki kemudahan, desain dan efisiensi yang baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian sebagai prasyarat tri dharma perguruan tinggi, dan memberikan pelatihan kepada masyarakat betapa pentingnya rapat minggon desa. Ucapkan terima kasih kepada aparatur desa mulyajaya karawang yang telah memberikan banyak informasi terkait dengan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Mardiyati, U. (2017). Pengaruh Frekuensi Rapat Dewan Direktur Dan Jumlah Direktur Perempuan Terhadap Kinerja Perbankan. *EKUITAS (Jurnal Ekonomi Dan Keuangan)*.
- [2] Baenil Huda & Bayu Priatna, (2020). Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commers Dio. *Revista Brasileira de Ergonomia*, 9(2), 10.
- [3] B. Priyatna and F. Nurapriani, "Implementasi Koordinat Google dan Citra Kamera Pada Aplikasi Monitoring Petugas Berbasis Android," *BUANA ILMU*, vol. 5, no. 1, pp. 106–121, 2020.
- [4] A. A. Syahidi, H. Tolle, A. A. Supianto, T. Hirashima, and K. Arai, "Interactive M-Learning Media Technology to Enhance the Learning Process of Basic Logic Gate Topics in Vocational School and Engineering Education," *Int. J. Eng. Educ.*, 2020.
- [5] H. E. Kartikawati and S. C. Wibawa, "Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Metode Q&A Menggunakan Aplikasi Crossword Puzzle Game Terhadap Penerimaan Pembelajaran Mahasiswa Dengan User Acceptance Test," *IT-Edu J. Inf. Technol. Educ.*, vol. 5, no. 01, pp. 307–316, 2020.
- [6] A. H. Mawan, "Inventory Information System In Benostore Stores," *Emit. J. Tek. Elektro*, vol. 21, no. 1, 2021.
- [7] Romney, M. B., & Steinbart, P. J. (2015). Pengertian sistem menurut Marshall B Romney dan Paul John Steinbart. In *Sistem Informasi Akuntansi*.
- [8] Jensen, M. C. (2017). Eclipse of the public corporation. In *Corporate Business Responsibility*. <https://doi.org/10.4324/9781315259291-15>
- [9] Muhammad Safi'i, V. (2017). Perancangan Sistem Informasi Badan Penjaminan Mutu Internal SMK Balikpapan Berbasis Website Responsive. *Sebatik Stmik Wicida*.
- [10] A. L. Hananto, B. Priyatna, and A. Y. Rahman, "Penerapan Algoritma Djikstra Pada Sistem Monitoring Petugas Lapangan Pemkab Bekasi Berbasis Android," *JOINTECS (Journal Inf. Technol. Comput. Sci.)*, vol. 4, no. 3, pp. 95–102, 2019.