

## ANALISIS PENGUJIAN MENGGUNAKAN *USER ACCEPTANCE TEST (UAT)* PADA APLIKASI MANAJEMEN NOTULENSI RAPAT BAPPEDA KOTA PONTIANAK

Fauzan Asrin<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Teknik, Program Studi Informatika, Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

<sup>2</sup>Fakultas, Program Studi, Nama Institusi, Kota, Indonesia

Email: [asrin@informatika.untan.ac.id](mailto:asrin@informatika.untan.ac.id)

### Abstrak

Notulensi rapat merupakan catatan penting tentang perjalanan suatu kegiatan baik itu rapat, seminar, kuliah umum, forum diskusi, atau sidang yang dimulai dari awal sampai dengan akhir. Pada umumnya notulensi rapat di tulis oleh seorang notulis yang nantinya akan melaporkan hasil rapat kepada ketua rapat dengan tujuan untuk memberikan keputusan dari proses rapat yang berjalan. Keputusan yang disampaikan ketua akan dipertanggung jawabkan pada seluruh anggota maupun peserta rapat yang hadir maupun yang tidak hadir. Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) kota Pontianak sebelumnya selalu mendapatkan masalah terkait manajemen notulensi rapat yang tidak dikelola dengan baik. Setiap kali melaksanakan rapat proses berjalannya rapat selalu tidak terdokumentasi dengan baik fatalnya adalah data notulensi rapat selalu saja tidak tersimpan sehingga sewaktu-waktu pimpinan meminta dokumentasi rapat yang telah berlangsung staf tidak memiliki data lengkap dari proses kegiatan rapat yang telah berlangsung. Oleh sebab itu dirancanglah sebuah aplikasi manajemen notulensi rapat di lingkungan BAPPEDA kota Pontianak yang sudah digunakan, dengan tujuan dapat medokumentasikan hasil rapat secara sistematis dan praktis di sebuah sistem dan tersimpan secara baik apabila diperlukan. Namun aplikasi yang sudah berjalan dilakukan pengujian menggunakan *User Acceptance Test (UAT)* untuk menguji kelayakan. Hasil pengujian aplikasi yang dilakukan mendapatkan hasil 93% untuk operator bidang, 91,43% untuk operator ruangan, 90,90% untuk pegawai dan 90% untuk notulen. Hal ini menunjukkan bahwa Aplikasi yang telah dibangun sesuai dengan yang diperlukan.

**Kata Kunci:** Pengujian, UAT, Notulensi, BAPPEDA, Pontianak

### Abstract

Meeting minutes are an important record of the course of an activity, be it a meeting, seminar, public lecture, discussion forum, or trial from start to finish. In general, meeting minutes are written by a note taker who will later report the results of the meeting to the meeting chairman with the aim of providing decisions regarding the ongoing meeting process. The decisions conveyed by the chairman will be accountable to all members and meeting participants who are present or not present. Previously, the Pontianak City Regional Planning and Development Agency (BAPPEDA) always had problems related to the management of meeting minutes which were not managed properly. Every time a meeting is held, the process of the meeting is always not properly documented. The fatal thing is that the meeting minutes data is always not saved, so that whenever the leadership asks for documentation of meetings that have taken place, the staff does not have complete data from the process of meeting activities that have taken place. Therefore, a meeting minutes management application was designed within the Pontianak City BAPPEDA environment which has been used, with the aim of documenting meeting results systematically and practically in a system and storing them properly if needed. However, applications that are already running are tested using *User Acceptance Test (UAT)* to test feasibility. The results of the application testing carried out obtained results of 93% for field operators, 91.43% for room operators, 90.90% for employees and 90% for note takers. This shows that the application that has been built is as required.

**Keywords:** Testing, UAT, Meeting, BAPPEDA, Pontianak

## 1. PENDAHULUAN

Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda) Kota Pontianak adalah lembaga teknis daerah dibidang penelitian dan perencanaan pembangunan daerah yang dipimpin oleh seorang kepala badan yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada Walikota melalui Sekretaris Daerah. Tugasnya sebagai bidang penelitian dan perencanaan pembangunan daerah membuat Bappeda Kota Pontianak sering mengadakan pertemuan rapat untuk mencapai tujuan sebagaimana yang telah dikehendaki oleh master plan [1]. Terdapat dua jenis pertemuan rapat pada Bappeda Kota Pontianak yaitu rapat umum dan rapat bidang.

BAPPEDA Kota Pontianak terus mencoba berinovasi menyesuaikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi [2]. Maka ditahun 2023 dirancanglah sebuah aplikasi berbasis web untuk manajemen notulensi rapat yang dapat membantu pengelolaan rapat, dan notulensi pertemuan rapat secara digital [3]. Melalui aplikasi ini, informasi ketersediaan ruangan rapat dan pemesanan ruangan dapat dilakukan secara online dari berbagai perangkat seperti komputer, laptop, dan ponsel pintar [4]. Hal ini mengurangi risiko kesalahan dalam pengelolaan rapat secara konvensional dan dapat mempercepat pencarian informasi data rapat yang dibutuhkan ketika informasi pertemuan rapat suatu saat diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

Sejatinya aplikasi yang telah dibangun dan digunakan di BAPPEDA kota pontianak harus melalui proses pengujian agar kelayakan penggunaan aplikasi menjadi semakin baik. Berdasarkan pada metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *waterfall* [5]. Pada metode *waterfall* akan menggambarkan pendekatan yang sistematis dan berurutan pada pengembangan perangkat lunak sehingga meminimalisir kesalahan yang mungkin akan terjadi, dimulai dengan tahapan *Requirement Analysis, Design System, Implementation, Testing, Maintenance* [6]–[8].

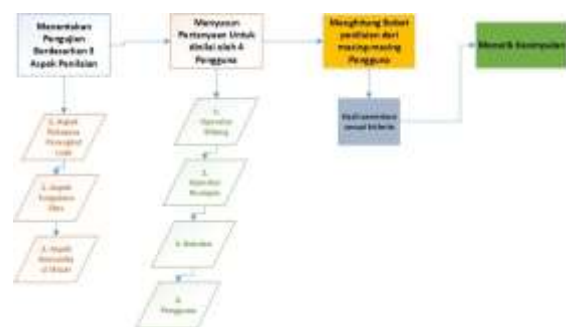
Fokus dari penelitian ini adalah pada tahap pengujian aplikasi notulensi rapat di BAPPEDA kota Pontianak dengan memastikan kelayakan aplikasi digunakan. Tahapan pengujian menggunakan *user acceptance test* (UAT). Pengujian UAT atau Uji Penerimaan Pengguna adalah suatu proses pengujian oleh pengguna yang dimaksudkan untuk menghasilkan dokumen yang dijadikan bukti bahwa software yang telah dikembangkan telah dapat diterima oleh pengguna, apabila hasil pengujian

(testing) sudah bisa dianggap memenuhi kebutuhan dari pengguna [9], [10]. User Acceptance Testing merupakan pengujian yang dilakukan oleh end-user dimana user tersebut adalah staff/pegawai perusahaan yang langsung berinteraksi dengan sistem dan dilakukan verifikasi apakah fungsi yang ada telah berjalan sesuai dengan kebutuhan/fungsinya [11], [12].

Oleh karena itu merujuk kepada pengetahuan diatas, dapat dikatakan bahwa UAT merupakan penilaian yang dilakukan oleh pengguna di dalam sistem untuk memastikan fungsi-fungsi yang ada pada sistem telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses dalam UAT adalah pemeriksaan dan pengujian terhadap hasil pekerjaan [13].

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian yang dilakukan maupun kerangka kerja pengujian yang dilakukan dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 1. Kerangka Kerja Pengujian

Gambar 1 diatas merupakan kerangka kerja pengujian yang dilakukan dimulai dari menentukan aspek-aspek pengujian ataupun penilaian. Kemudian menyusun pertanyaan dan menentukan siapa penilai dari pertanyaan tersebut. Tahapan ketiga adalah menghitung bobot penilaian dari masing-masing pengguna dan terakhir menarik sebuah kesimpulan untuk menjadi sebuah keputusan hasil pengujian.

### 2.1 Menentukan Aspek Penilaian

Pada tahap ini akan ditentukan tiga aspek penilaian yaitu rekayasa perangkat lunak, fungsionalitas, dan komunikasi visual [14]. Aspek rekayasa perangkat lunak untuk menilai kualitas dari aplikasi seperti kemudahan, kelancaran, kenyamanan dalam pengoperasian aplikasi, kelengkapan informasi pada aplikasi.

Aspek fungsionalitas untuk menilai kinerja dari semua layanan yang ada pada aplikasi seperti fitur-

fitur yang ada pada setiap pengguna aplikasi apakah sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing pengguna aplikasi.

Aspek komunikasi visual untuk menilai tampilan dari aplikasi seperti komposisi warna pada tampilan aplikasi, konsistensi disetiap menu aplikasi, dan kemudahan memahami data yang ditampilkan pada aplikasi. Rentang penilaian yaitu 1 – 5 dimana 1 adalah angka terendah dan 5 adalah angka tertinggi. Berikut adalah maksud dari rentang angka penilaian yang akan diberikan [15].

- a. 1 = Sangat Buruk
- b. 2 = Buruk
- c. 3 = Standar
- d. 4 = Baik
- e. 5 = Sangat Baik

## 2.2 Meyusun Pertanyaan

Setelah menentukan aspek-aspek penilaian maka disusunlah beberapa pertanyaan yang relevan dengan ketiga aspek yang telah ditentukan sebelumnya sebagai contoh tabel-tabel dibawah ini.

**Tabel 1.** Tabel UAT untuk operator bidang

No	Keterangan	Nilai Tanggapan				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
1	Kemudahan mengakses semua menu yang ada pada aplikasi					
2	Kelancaran dalam menggunakan aplikasi					
3	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi					
4	Kesesuaian aplikasi dengan yang diharapkan oleh operator bidang					
5	Kelengkapan informasi yang diberikan					
<b>Aspek Fungsionalitas</b>						
6	Kinerja aplikasi saat melakukan penambahan rapat					
7	Kinerja aplikasi saat melakukan pengelolaan data rapat					
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
8	Tampilan aplikasi yang disajikan					
9	Kemudahan untuk membaca tulisan					

10	Komposisi warna pada tampilan aplikasi				
11	Konsistensi tampilan layar untuk setiap menu				
12	Kemudahan memahami data yang ditampilkan pada aplikasi				

Tabel 1 diatas merupakan pertanyaan berdasarkan 3 aspek penilaian untuk aktor operator bidang pada aplikasi.

**Tabel 2.** Tabel UAT untuk operator ruangan

No	Keterangan	Nilai Tanggapan				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
1	Kemudahan mengakses semua menu yang ada pada aplikasi					
2	Kelancaran dalam menggunakan aplikasi					
3	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi					
4	Kesesuaian aplikasi dengan yang diharapkan oleh operator bidang					
5	Kelengkapan informasi yang diberikan					
<b>Aspek Fungsionalitas</b>						
6	Kinerja aplikasi saat melakukan penambahan rapat					
7	Kinerja aplikasi saat melakukan pengelolaan data rapat					
8	Kinerja aplikasi saat menampilkan jadwal ruangan					
9	Kinerja aplikasi saat melakukan aksi untuk merespon peminjaman ruangan					
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
10	Tampilan aplikasi yang disajikan					
11	Kemudahan untuk membaca tulisan					
12	Komposisi warna pada tampilan aplikasi					

13	Konsistensi tampilan layar untuk setiap menu					
14	Kemudahan memahami data yang ditampilkan pada aplikasi					

Tabel 2 diatas merupakan pertanyaan berdasarkan 3 aspek penilaian untuk aktor operator ruangan pada aplikasi.

13	Konsistensi tampilan layar untuk setiap menu					
14	Kemudahan memahami data yang ditampilkan pada aplikasi					

Tabel 3 diatas merupakan pertanyaan berdasarkan 3 aspek penilaian untuk aktor notulen pada aplikasi.

**Tabel 3.** Tabel UAT untuk notulen

No	Keterangan	Nilai Tanggapan				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
1	Kemudahan mengakses semua menu yang ada pada aplikasi					
2	Kelancaran dalam menggunakan aplikasi					
3	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi					
4	Kesesuaian aplikasi dengan yang diharapkan oleh operator bidang					
5	Kelengkapan informasi yang diberikan					
<b>Aspek Fungsionalitas</b>						
6	Kinerja aplikasi saat melakukan penambahan catatan hasil rapat					
7	Kinerja aplikasi saat melakukan perubahan catatan hasil rapat					
8	Kinerja aplikasi saat melakukan penambahan dokumentasi foto rapat					
9	Kinerja aplikasi saat melakukan pencetakan laporan rapat					
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
10	Tampilan aplikasi yang disajikan					
11	Kemudahan untuk membaca tulisan					
12	Komposisi warna pada tampilan aplikasi					

**Tabel 4.** Tabel UAT untuk pengguna

No	Keterangan	Nilai Tanggapan				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
1	Kemudahan mengakses semua menu yang ada pada aplikasi					
2	Kelancaran dalam menggunakan aplikasi					
3	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi					
4	Kesesuaian aplikasi dengan yang diharapkan oleh operator bidang					
5	Kelengkapan informasi yang diberikan					
<b>Aspek Fungsionalitas</b>						
6	Kinerja aplikasi saat melakukan presensi rapat					
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
7	Tampilan aplikasi yang disajikan					
8	Kemudahan untuk membaca tulisan					
9	Komposisi warna pada tampilan aplikasi					
10	Konsistensi tampilan layar untuk setiap menu					
11	Kemudahan memahami data yang ditampilkan pada aplikasi					

Tabel 4 diatas merupakan pertanyaan berdasarkan 3 aspek penilaian untuk aktor pengguna bidang pada aplikasi.

### 2.3 Menghitung Bobot Penilaian

Jawaban atas UAT yang diberikan kepada setiap pengguna aplikasi akan dihitung bobotnya untuk

menghasilkan persentase dengan informasi sebagai berikut [9]:

- 1 – 30% berarti aplikasi belum sesuai dengan yang diharapkan
- 40 – 70% berarti aplikasi sudah cukup baik dan memuaskan
- 80 – 100% berarti aplikasi sangat memuaskan dan sesuai harapan

prosentase masing - masing jawaban dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut [16]:

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

Keterangan:

P = Presentase

f = Frekuensi jawaban

n = Jumlah responden

## 2.4 Menarik Kesimpulan

ini merupakan tahapan akhir dari seluruh proses pengujian. Hasil dari UAT akan digabungkan menjadi satu kesatuan persentase kelayakan penggunaan sebuah aplikasi dan dilakukan penarikan kesimpulan yang merupakan sebuah keputusan kelayakan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuesioner dikelompokkan menjadi 3 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak untuk menilai kualitas dari aplikasi, aspek fungsionalitas untuk menilai kinerja dari semua layanan yang ada pada aplikasi, dan aspek komunikasi visual untuk menilai tampilan dari aplikasi. UAT akan diisi oleh responden pada masing-masing pengguna aplikasi dengan memberi tanggapan terhadap aplikasi yang telah dibuat. Hasil dari tanggapan setiap responden dapat dilihat pada tabel hasil UAT berdasarkan level pengguna aplikasi. Berikut tabel-tabel penilaian dari beberapa pengguna.

**Tabel 5.** Hasil UAT untuk operator bidang

No	Keterangan	Nilai Tanggapan				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
1	Kemudahan mengakses semua menu yang ada pada aplikasi					1
2	Kelancaran dalam menggunakan aplikasi					1

3	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi					1
4	Kesesuaian aplikasi dengan yang diharapkan oleh operator bidang					1
5	Kelengkapan informasi yang diberikan					1
<b>Aspek Fungsionalitas</b>						
6	Kinerja aplikasi saat melakukan penambahan rapat					1
7	Kinerja aplikasi saat melakukan pengelolaan data rapat					1
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
8	Tampilan aplikasi yang disajikan					1
9	Kemudahan untuk membaca tulisan					1
10	Komposisi warna pada tampilan aplikasi					1
11	Konsistensi tampilan layar untuk setiap menu					1
12	Kemudahan memahami data yang ditampilkan pada aplikasi					1
Jumlah		0	0	0	4	8
Total Bobot		0	0	0	14	60

Berdasarkan hasil UAT operator bidang pada tabel 5 diatas dapat diketahui informasi sebagai berikut:

- Responden operator bidang memiliki bobot 56 dari jumlah bobot total 60 sehingga memiliki persentase  $(56/60) \times 100\% = 93,33\%$
- Pilihan sangat baik (5) yang dipilih responden pengguna admin berjumlah 40 dan memiliki persentase  $(40/60) \times 100\% = 66,67\%$

**Tabel 6.** Hasil UAT untuk operator ruangan

No	Keterangan	Nilai Tanggapan				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
1	Kemudahan mengakses semua menu yang ada pada aplikasi					1
2	Kelancaran dalam menggunakan aplikasi					1

3	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi					1
4	Kesesuaian aplikasi dengan yang diharapkan oleh operator bidang					1
5	Kelengkapan informasi yang diberikan					1
<b>Aspek Fungsionalitas</b>						
6	Kinerja aplikasi saat melakukan penambahan rapat					1
7	Kinerja aplikasi saat melakukan pengelolaan data rapat				1	
8	Kinerja aplikasi saat menampilkan jadwal ruangan					1
9	Kinerja aplikasi saat melakukan aksi untuk merespon peminjaman ruangan			1		
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
10	Tampilan aplikasi yang disajikan					1
11	Kemudahan untuk membaca tulisan					1
12	Komposisi warna pada tampilan aplikasi				1	
13	Konsistensi tampilan layar untuk setiap menu					1
14	Kemudahan memahami data yang ditampilkan pada aplikasi					1
Jumlah		0	0	1	4	9
Total Bobot		0	0	3	1	4 6 5

Berdasarkan hasil UAT operator ruangan pada tabel 5 diatas dapat diketahui informasi sebagai berikut:

1. Responden operator ruangan memiliki bobot 64 dari jumlah bobot total 70 sehingga memiliki persentase  $(64/70) \times 100\% = 91,43\%$
2. Pilihan sangat baik (5) yang dipilih responden pengguna admin berjumlah 45 dan memiliki persentase  $(45/70) \times 100\% = 64,29\%$

**Tabel 7.** Hasil UAT untuk notulen

No	Keterangan	Nilai Tanggapan				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
1	Kemudahan mengakses semua menu yang ada pada aplikasi					1
2	Kelancaran dalam menggunakan aplikasi					1
3	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi					1
4	Kesesuaian aplikasi dengan yang diharapkan oleh operator bidang					1
5	Kelengkapan informasi yang diberikan					1
<b>Aspek Fungsionalitas</b>						
6	Kinerja aplikasi saat melakukan penambahan catatan hasil rapat					1
7	Kinerja aplikasi saat melakukan perubahan catatan hasil rapat					1
8	Kinerja aplikasi saat melakukan penambahan dokumentasi foto rapat					1
9	Kinerja aplikasi saat melakukan pencetakan laporan rapat					1
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
10	Tampilan aplikasi yang disajikan					1
11	Kemudahan untuk membaca tulisan					1
12	Komposisi warna pada tampilan aplikasi					1
13	Konsistensi tampilan layar untuk setiap menu					1
14	Kemudahan memahami data yang ditampilkan pada aplikasi					1
Jumlah		0	0	0	7	7
Total Bobot		0	0	0	2	3 8 5

Berdasarkan hasil UAT notulen pada tabel 7 diatas dapat diketahui informasi sebagai berikut:

1. Responden notulen memiliki bobot 63 dari jumlah bobot total 70 sehingga memiliki persentase  $(63/70) \times 100\% = 90\%$
2. Pilihan sangat baik (5) yang dipilih responden pengguna admin berjumlah 35 dan memiliki persentase  $(35/70) \times 100\% = 50\%$

1. Responden pegawai memiliki bobot 100 dari jumlah bobot total 110 sehingga memiliki persentase  $(100/110) \times 100\% = 90,90\%$
2. Pilihan sangat baik (5) yang dipilih responden pengguna admin berjumlah 65 dan memiliki persentase  $(65/110) \times 100\% = 59,09\%$

**Tabel 8.** Hasil UAT untuk pengguna

No	Keterangan	Nilai Tanggapan				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
1	Kemudahan mengakses semua menu yang ada pada aplikasi				1	1
2	Kelancaran dalam menggunakan aplikasi					2
3	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi				1	1
4	Kesesuaian aplikasi dengan yang diharapkan oleh operator bidang					2
5	Kelengkapan informasi yang diberikan			1	1	
<b>Aspek Fungsionalitas</b>						
6	Kinerja aplikasi saat melakukan presensi rapat					2
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
7	Tampilan aplikasi yang disajikan				1	1
8	Kemudahan untuk membaca tulisan				1	1
9	Komposisi warna pada tampilan aplikasi				1	1
10	Konsistensi tampilan layar untuk setiap menu				1	1
11	Kemudahan memahami data yang ditampilkan pada aplikasi				1	1
Jumlah		0	0	1	8	1
Total Bobot		0	0	3	3	6
				2	5	

Berdasarkan hasil UAT pegawai/pengguna pada tabel 8 diatas dapat diketahui informasi sebagai berikut:

Pengujian UAT merupakan pengujian untuk mengetahui tingkat kepuasan terhadap aplikasi yang telah dibuat dari pengguna aplikasi. Berdasarkan hasil UAT yang dilakukan maka dapat diketahui informasi sebagai berikut:

- a. Responden operator bidang memiliki bobot penilaian yaitu 93%
- b. Responden operator ruangan memiliki bobot penilaian yaitu 91,43%
- c. Responden pegawai memiliki bobot penilaian yaitu 90,90%
- d. Responden notulen memiliki bobot penilaian yaitu 90%

Jika dihitung rerata  $a+b+c+d$  maka didapatkan hasil sebagai berikut:

$$((a=93\%)+(b=91,43\%)+(c=90,90\%)+(d=90\%))/4=91,33\%.$$

Hasil kelayakan aplikasi dihitung keseluruhan respondena adalah 91,33%.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan perhitungan yang telah dibuat dari hasil pengujian UAT pada setiap responden bahwa aplikasi dapat disimpulkan rata-rata tingkat kepuasan terhadap aplikasi adalah 91,33%. Hasil persentase ini terkategori aplikasi sangat memuaskan dan sesuai harapan. Sehingga aplikasi notulensi rapat BAPPEDA kota Pontianak dapat digunakan dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan selanjutnya.

#### 5. REFERENCES

- [1] C. A. Maulana, Y. S. Riza, and F. Asrin, "Aplikasi Berbasis Web untuk Manajemen Ruangan, Presensi, dan Notulensi Rapat Pada Bappeda Kota Pontianak," *J. Ilm. Ilk. - Ilmu Komput. Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 191–203, 2023, doi: 10.47324/ilkominfo.v6i2.206.
- [2] R. A. Tantri, M. Maksin, S. Hidayat, and A. E. Ariyanto, "Pelaksanaan Program 'Asn Ber-Akhlak' Sebagai Bentuk Pengembangan Pegawai Untuk Meningkatkan Kualitas Dan Loyalitas Pegawai," *Restorica J. Ilm. Ilmu Adm. Negara dan Ilmu Komun.*, vol. 8, no. 1, pp. 27–34, 2022, doi: 10.33084/restorica.v8i1.3117.
- [3] E. Jamasnia, M. Assidiq, and U. Khairat, "Sistem Informasi Pengajuan Judul Skripsi Berbasis Web

- Service,” *J. Pegguruang Conf. Ser.*, vol. 3, no. 2, p. 554, 2021, doi: 10.35329/jp.v3i2.2107.
- [4] S. Khaeromah, F. Yuliani, and H. As’ari, “DIGITALISASI BIROKRASI MELALUI PEMBANGUNAN SMART ASN DI KANTOR REGIONAL XII BKN PEKANBARU Siti Khaeromah 1\* , Febri Yuliani 2 , Hasim As’ari 2 1,” *J. El-Riyasah*, vol. 12, pp. 140–158, 2021.
- [5] F. Asrin and G. V. Utami, “Implementing Website-Based School Information Systems in Public Elementary Schools Using Waterfall Model,” *J. Inf. Syst. Informatics*, vol. 5, no. 2, pp. 590–614, 2023, doi: 10.51519/journalisi.v5i2.495.
- [6] F. Nazoriyah, Amroni, and Y. Hartiwi, “Perancangan Sistem Informasi Inventaris Untuk Balai Latihan Kerja Pada Pondok Pesantren As’ad Kota Jambi Berbasis Web,” *J. Manaj. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 248–255, 2022, doi: 10.33998/jms.2022.2.2.83.
- [7] S. Rahma Widiyari and M. Agustine Bacsafra, “Perancangan Sistem Informasi Inventaris Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall,” *Kumpul. J. Ilmu Komput.*, vol. 09, no. 1, pp. 71–84, 2022.
- [8] K. Kirman and E. E. Saputra, “Metode SDLC Waterfall Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Sekolah SMP Negeri 10 Kaur,” *JUSIBI (Jurnal Sist. Inf. dan E-Bisnis)*, vol. 4, no. 2, pp. 112–118, 2022, doi: 10.54650/jusibi.v4i2.453.
- [9] N. K. P. G. Sarja, I. P. K. A. Widana, and N. L. A. K. Y. Sarja, “User Acceptance Testing Virtual Tour Desa Wisata Cau Belayu Tabanan,” *J. Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 8, no. 3, pp. 430–438, 2022.
- [10] Sambas and Ipan Ripai, “IMPLEMENTASI DAN USER ACCEPTANCE TEST (UAT) APLIKASI INTEGRATED LIBRARY SYSTEM (INLIS Lite) DI MTs NEGERI 7 KUNINGAN,” *ICT Learn.*, vol. 7, no. 1, 2022, doi: 10.33222/ictlearning.v6i1.2306.
- [11] H. Sujaini *et al.*, “Evaluasi Kinerja Internet Kampus Universitas Tanjungpura dengan Analisis Quality of Service dan User Acceptance Test,” *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 9, no. 1, p. 89, 2023, doi: 10.26418/jp.v9i1.63541.
- [12] Wulandari, Nofiyani, and H. Hasugian, “User Acceptance Testing (Uat) Pada Electronic Data Preprocessing Guna Mengetahui Kualitas Sistem,” *J. Mhs. Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 20–27, 2023.
- [13] V. M. Anjasmara and A. Hadi Sumitro, “Pengembangan Sistem Informasi Masjid Darul Arham Menggunakan Metode V-Model dan UAT (User Acceptance Testing),” *Inf. Syst. Educ. Prof. J. Inf. Syst.*, vol. 8, no. 1, p. 47, 2023, doi: 10.51211/isbi.v8i1.2443.
- [14] A. N. Alfian, M. Y. Putra, R. Rafsanjani, and A. P. Witjaksono, “User Acceptance Test Terhadap Aplikasi Augmented Reality Quivervision 3D Sebagai Media Pembelajaran Mewarnai,” *INFORMATICS Educ. Prof. J. Informatics*, vol. 6, no. 2, p. 197, 2022, doi: 10.51211/itbi.v6i2.1663.
- [15] A. S. Wulandari, A. Saepudin, M. P. Kinanti, Z. Sudesi, A. Saifudin, and Y. Yulianti, “Pengujian Aplikasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Metode Black Box Testing Equivalence Partitioning,” *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 5, no. 2, p. 102, 2022, doi: 10.32493/jtsi.v5i2.17561.
- [16] Z. Fauzia, Y. Wirani, and A. Rahmah, “Pengujian Sistem Admisi di STT Terpadu Nurul Fikri Menggunakan User Acceptance Testing dengan Metode Kuisioner,” *5th Conf. Innov. Appl. Sci. Technol. (CIASTECH 2022)*, no. Ciastech, pp. 499–508, 2022.