

Aplikasi Event Organizer Berbasis Android Menggunakan Metode User Acceptance Test pada CV. Compromise

Egga Asoka¹,
Lailatur Rahmi²,
Farid Rusdyanto³

¹Politeknik Negeri Sriwijaya

*Corresponding author email:
egga.asoka@polsri.ac.id

Manuscript history:

Diterima 10-7-2023
Direvisi 1-8-2023
Diterima untuk terbit 1-9-2023

ABSTRAK

Penerapan teknologi internet di bidang jasa saat ini sangat dibutuhkan dalam rangka meningkatkan promosi. Terutama pada event organizer guna meningkatkan mutu pelayanan dalam membantu penyelenggaraan acara. CV. Compromise yang bergerak dibidang jasa pengelola suatu kegiatan, masih menggunakan pencatatan secara manual untuk pendaftaran klien. Sering terjadi penumpukan data lama dan baru sehingga dalam pencarian data sulit ditemukan. Hal ini mendorong peneliti untuk membuat aplikasi pengelola event organizer berbasis online, untuk memberikan solusi terhadap permasalahan dalam segi pengolahan dan pendaftaran data klien, pengolahan dan pendaftaran data peserta, serta pengolahan data laporan di setiap event. Peneliti menggunakan Menggunakan Metode user acceptance test sebagai metode pembangunan perangkat lunak, untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap aplikasi yang akan diimplementasikan.

Kata Kunci: Aplikasi Android, User Acceptance Test, Event Organizer

I. Pendahuluan

Setiap instansi saat ini memanfaatkan teknologi informasi sebagai kebutuhan utama. Perkembangan yang sangat pesat tersebut tidak dapat dicegah oleh siapapun karena kebutuhan dan masalah manusia yang sangat beragam akan memicu setiap orang untuk membuat teknologi yang dapat menyelesaikan masalahnya. Kebutuhan terhadap informasi tidak mampu terlepas dari peran teknologi. Oleh karena itu teknologi informasi dan komunikasi sangat berperan penting pada pelaksanaan kegiatan baik itu secara personal juga nonpersonal mirip halnya dalam suatu organisasi. Selain itu perkembangan teknologi informasi saat ini didukung dengan adanya internet yang semakin mudah untuk didapat, setiap orang dapat mengakses informasi dimanapun dan kapanpun. Saat ini penerapan teknologi internet di bidang penjualan jasa seperti *event organizer* akan sangat dibutuhkan dalam rangka meningkatkan promosi guna meningkatkan mutu pelayanan dalam membantu penyelenggaraan acara. Berbagai macam aplikasi suatu perangkat lunak sangat banyak digunakan oleh berbagai macam perusahaan atau organisasi. Tujuan dari pemanfaatan aplikasi perangkat lunak tersebut diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat kinerja karyawan, selain itu juga meningkatkan produktivitas perusahaan atau organisasi tersebut.

Event Organizer sendiri adalah salah satu instansi yang bergerak di bidang jasa pengelola suatu kegiatan. Setiap kegiatan yang diselenggarakan bertujuan memperoleh laba di kedua belah pihak, baik penyelenggara maupun yang hadir di ketika aktivitas berlangsung. Keuntungan ini tidak wajib bersifat material tetapi pula bisa bersifat non material. Bentuk sebuah *event organizer* sendiri sebenarnya telah dikenal di berbagai macam organisasi kemasyarakatan, lingkungan pekerjaan, juga dalam lingkungan bisnis. Ada yang membedakan sebuah *event organizer* dengan bentuk kepanitiaan, dalam bentuk kepanitiaan, jika sesudah kegiatan selesai dilaksanakan maka selesai pula tugas pihak yang terlibat pada kepanitiaan, sedangkan dalam *event organizer* yang mengarah kepada profesi, meskipun kegiatan telah berakhir, tanggung jawab akan tetap berlangsung hingga mencapai target. Namun pelayanan pada CV. Compromise masih menggunakan pencatatan secara manual pada buku pendaftaran klien. Kunjungan klien untuk menggunakan jasa dalam penyelenggara acara, seringkali pihak CV. Compromise sedang tidak berada dilokasi, sehingga permintaan klien tidak dapat terpenuhi pada saat bersamaan. Hal ini dianggap kurang efektif karena tidak dapat menyelesaikan keluhan klien dengan tanggap. Promosi jasa dari CV. Compromise sendiri juga masih menggunakan fasilitas sosial media dan brosur saja.

Bahkan untuk pendaftaran peserta sebuah *event*, pihak pengelola masih menggunakan *google form* dan belum terintegrasi dengan *database*. Sehingga pengelola *event* akan melakukan pendataan ulang terhadap peserta yang sudah mendaftar. Adapun penggunaan komputer pada perusahaan penjual jasa

ini, hanya menggunakan aplikasi Microsoft word dan Microsoft excel untuk pembuatan laporan seperti laporan data klien, data *audience*, sertifikasi, dan konsumsi. Akibatnya terjadi penumpukan data lama dan data baru sehingga pencarian data sangat sulit ditemukan. Maka dari itu, permasalahan yang tidak ditangani dengan baik akan berkembang menjadi permasalahan-permasalahan baru yang tentunya semakin kompleks dan merugikan perusahaan. Dengan demikian, diperlukan adanya sebuah sistem baru yang mampu untuk membuat pekerjaan setiap karyawan lebih mudah, yang nantinya dapat terwujud suatu pelayanan yang efektif, efisien dan mutu pelayanan yang berkualitas. Adanya Aplikasi Pengolahan Jasa pada *Event Organizer* diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang timbul baik dari segi pengolahan data dan pendaftaran klien, pengolahan data dan pendaftaran peserta, serta pengolahan data laporan di setiap *event*. Dari latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, hal inilah yang mendorong peneliti untuk membuat dan menerapkan Aplikasi Pengelola *Event Organizer* Berbasis Android pada CV. Compromise Menggunakan Metode *User Acceptance Test*.

II. Landasan Teori

Sebagai bahan acuan peneliti mengambil beberapa landasan teori yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi pengelola *event organizer* berbasis android

A. Aplikasi

Menurut Hengky W. Pramana. (2006) yang dikutip oleh (Susanty et al., 2019) Aplikasi ialah satu unit software yang sengaja didesain buat memenuhi kebutuhan akan berbagai kegiatan ataupun pekerjaan, mirip kegiatan perniagaan, periklanan, pelayanan warga, game dan aneka macam kegiatan lainnya yang dilakukan setiap orang. Menurut Irawan, Deni. (2013) dalam bukunya "Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi" yang di kutip oleh (Suhimarita & Susianto, 2019) menyatakan bahwa, Aplikasi atau bisa disebut juga dengan perangkat lunak aplikasi merupakan software jadi yang siap untuk digunakan.

B. Android

Menurut Hengky (2006) dalam (Susanty et al., 2019) Android adalah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux yang meliputi sistem operasi, middleware dan aplikasi, bersama menggunakan lebih asal 34 perusahaan akbar di dunia manunggal membuat aliansi bernama OHA (Open Handset Alliance) yang berguna buat menyempurnakan sistem operasi baru ini. Menurut (Ardian Andre, 2021), Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang buat membangun perangkat lunak mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti berkiprah. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc pendatang baru yang menghasilkan peranti lunak buat ponsel. kemudian buat membuatkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, serta telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, serta Nvidia.

Menurut Juansyah dalam (Metafani & Djamaludin, 2020) Android Studio adalah IDE (Integrated Development Environment) pengembangan aplikasi Android dan bersifat open source atau gratis. Peluncuran Android Studio ini diumumkan oleh Google pada 16 mei 2013 di event Google I/O Conference buat tahun 2013. semenjak itu, Android Studio menggantikan Eclipse menjadi pandangan baru resmi menyebarkan software Android. Android studio sendiri dikembangkan berdasarkan IntelliJ IDEA yang mirip dengan Eclipse disertai menggunakan ADT plugin (Android Development Tools). Android Studio ialah sebuah ide untuk Android Development yang diperkenalkan google di acara Google I/O 2013. Android Studio ialah pengembangan dari Eclipse ide, dan didesain berdasarkan inspirasi Java populer, yaitu IntelliJ IDEA. Android Studio adalah ide resmi untuk pengembangan perangkat lunak Android. menjadi pengembangan dari Eclipse, Android Studio mempunyai banyak fitur-fitur baru dibandingkan dengan Eclipse ide (Susanty et al., 2019).

C. Basis Data

Basis data merupakan istilah yang sudah tidak asing lagi saat ini. Basis data terdiri dari 2 kata yaitu basis dan data. Basis dapat diartikan sebagai kumpulan, markas, atau gudang. Sedangkan data adalah fakta, keterangan, atau peristiwa yang didapatkan melalui proses pengamatan atau pencarian pada sumber-sumber tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat kita simpulkan bahwa basis data adalah kumpulan data-data atau fakta yang saling berkorelasi serta dapat disimpan, dimanipulasi ataupun dipanggil kembali oleh penggunaannya sesuai dengan kebutuhan (S.Waruwu, 2019).

D. Event Organizer

Event Organizer (EO) menurut (Juniansyah et al., 2020), ialah penyedia jasa organisasi professional dimana didalamnya ada sekumpulan orang-orang yang menyelenggarakan sebuah acara yang dimana didalamnya terdapat banyak pembagian tugas-tugas pada tiap anggota yang mengacu kepada semua tujuan yang sama di pada suatu acara. Sedangkan menurut (Rumerung, 2018), event organizer merupakan sekumpulan orang-orang yang ahli dibidangnya, dalam menyelenggarakan sebuah acara atau event.

E. User Acceptance Testing (UAT)

Menurut (Suprpto, 2021), *User Acceptance Testing* (UAT) ialah proses pembuktian bahwa solusi yang didesain dalam sistem sudah sesuai buat pengguna. Proses ini tidak selaras menggunakan pengujian sistem (memastikan perangkat lunak tidak crash dan sesuai dengan dokumen permintaan pengguna), melainkan memastikan bahwa solusi dalam sistem tersebut akan bekerja buat pengguna (yaitu, tes bahwa pengguna menerima solusi pada dalam sistem).

Sedangkan Menurut A.B. Mutiara (2014) dalam (Pratama, 2018), *User Acceptance Testing* (UAT) merupakan sekumpulan urutan langkah pengujian sebuah aplikasi di sisi pengguna, menggunakan format yang telah disepakati bersama, yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman pengguna terhadap perangkat lunak yang tersaji, dan apakah aplikasi sudah cukup bisa memenuhi kebutuhan pengguna dan menuntaskan permasalahan yang terjadi, menggunakan yang akan terjadi akhir sebuah dokumen pelengkap pengembangan perangkat lunak. UAT umum digunakan pada industri perangkat lunak dan enterprise, sebagai sebuah langkah untuk memenuhi kebutuhan pengguna, aspirasi dan masukan mereka, yang dapat menjadi bahan untuk pengembangan dan perbaikan aplikasi ke depannya.

UAT menjadi langkah akhir di dalam pengembangan aplikasi, yang dilanjutkan dengan perbaikan aplikasi, serta dipadukan dengan dokumentasi pengembangan dan publikasi. Dengan demikian, peran dari UAT di dalam siklus pengembangan sebuah aplikasi, sangat penting. Melalui UAT, pengembang dapat memahami pengguna dari aplikasi yang dikembangkan, serta pengguna dapat berkomunikasi lebih lanjut dengan pengembang terkait dengan kebutuhan mereka terhadap aplikasi tersebut. Maka dari itu, dipilih UAT sebagai topik untuk penelitian ini.

III. Metode Penelitian

A. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang dilakukan dengan melakukan *user requirement* (elisitasi) hingga tahap 3 (tiga). Elisitasi tahap I merupakan daftar yang diperoleh dari hasil pengumpulan data dari lapangan yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dengan staff CV. Compromise untuk membuat data pengelola event pada CV. Compromise yang terkomputerisasi.

Tabel 1. Elisitasi Tahap 1

Functional Analisis kebutuhan	
No.	Keterangan
1	Sistem memiliki fitur login
2	Sistem memiliki fitur Registrasi
3	Sistem memiliki fitur Pengelola event
4	Sistem memiliki fitur update profile
5	Sistem memiliki fitur update status
6	Sistem memiliki fitur perubahan tampilan
7	Sistem memiliki fitur tampilan yang dinamis
8	Sistem mampu menampilkan lokasi event yang terintegrasi dengan google map
9	Sistem memiliki fitur design brosur pada narasumber
10	Sistem mampu menampung masukan dari audiens
11	Sistem mampu menampung masukan dari narasumber
12	Sistem memiliki fitur laporan harian/bulanan
13	Sistem memiliki fitur pembatalan pendaftaran event
14	Sistem memiliki fitur otoritas oleh admin
15	Sistem memiliki fitur reward untuk narasumber dan audiens
16	Sistem memiliki validasi inputan event dari pendaftaran

17	Sistem menampilkan logo CV. Compromise
18	Sistem menampilkan data audiens & narasumber
19	Sistem menampilkan rekap pembayaran event dari narasumber dan audiens
20	Sistem memiliki fitur e-walet untuk transaksi
21	Sistem memiliki fitur e-certifikat
22	Sistem memiliki fitur upload ebook event
23	Sistem memiliki fitur pilihan pengelolaan event dari narasumber atau CV.Compromise
Non Functional	
Saya ingin sistem dapat:	
1	Mudah digunakan user
2	Memiliki tampilan yang menarik
3	Memiliki tampilan yang Responsif

Tahap kedua disusun berdasarkan dari elisitasi tahap I, yang diklasifikasikan sesuai dengan ruang lingkup penelitian.

Tabel 2. Elisitasi Tahap 2

Functional				
Analisis Kebutuhan				
No.	Keterangan	M	D	I
1	Sistem memiliki fitur login	√		
2	Sistem memiliki fitur Registrasi	√		
3	Sistem memiliki fitur Pengelola event	√		
4	Sistem memiliki fitur update profile	√		
5	Sistem memiliki fitur update status	√		
6	Sistem memiliki fitur perubahan mode tampilan			√
7	Sistem memiliki fitur tampilan yang dinamis		√	
8	Sistem mampu menampilkan lokasi event yang terintegrasi dengan google map		√	
9	Sistem memiliki fitur design brosur pada narasumber		√	
10	Sistem mampu menampung masukan dari audiens	√		
11	Sistem mampu menampung masukan dari narasumber	√		
12	Sistem memiliki fitur laporan harian/bulanan	√		
13	Sistem memiliki fitur pembatalan pendaftaran event	√		
14	Sistem memiliki fitur otoritas oleh admin	√		
15	Sistem memiliki fitur reward untuk narasumber dan audience	√		
16	Sistem memiliki validasi inputan event dari pendaftaran	√		
17	Sistem menampilkan logo CV. Compromise	√		
18	Sistem menampilkan data audiens & narasumber	√		
19	Sistem menampilkan rekap pembayaran event dari narasumber dan audiens	√		
20	Sistem memiliki fitur e-walet untuk transaksi			√
21	Sistem memiliki fitur e-certifikat	√		
22	Sistem memiliki fitur upload ebook event	√		
23	Sistem memiliki fitur pilihan pengelolaan event dari narasumber atau CV.Compromise	√		
Non Functional				
Saya ingin system dapat:				
1	Mudah digunakan user	√		
2	Memiliki tampilan yang menarik	√		
3	Memiliki tampilan yang Responsif	√		
Keterangan:				
M (Mandatory): Dibutuhkan/penting				
D (desirable): Diinginkan/tidak terlalu penting				
I (Inessential): Diluar sistem/dieliminasi				

Dari elisitasi tahap II yang telah di susun diatas dibentuklah elisitasi tahap ketiga, sama seperti sebelumnya pilihan-pilihan yang ada diklasifikasikan kembali dengan metode TOE dengan pilihan HML, jika terdapat requirement dengan opsi High (H) harus dieliminasi.

Tabel 3. Elisitasi Tahap 3

Functional										
Analisis Kebutuhan										
No	Keterangan	T			O			E		
		L	M	H	L	M	H	L	M	H
1	Sistem memiliki fitur login		√		√				√	
2	Sistem memiliki fitur Registrasi	√			√				√	
3	Sistem memiliki fitur Pengelola event		√		√				√	
4	Sistem memiliki fitur update profile	√			√				√	
5	Sistem memiliki fitur update status	√			√			√		
6	Sistem memiliki fitur tampilan yang dinamis	√			√			√		
7	Sistem mampu menampilkan lokasi event yang terintegrasi dengan google map			√			√			√
8	Sistem memiliki fitur design brosur pada narasumber			√			√			√
9	Sistem mampu menampung masukan dari audiens	√			√				√	
10	Sistem mampu menampung masukan dari narasumber	√			√				√	
11	Sistem memiliki fitur laporan harian/bulanan		√		√				√	
12	Sistem memiliki fitur pembatalan pendaftaran event		√		√			√		
13	Sistem memiliki fitur otoritas oleh admin		√		√			√		
14	Sistem memiliki fitur reward untuk narasumber dan audiens		√		√			√		
15	Sistem memiliki validasi inputan event dari pendaftaran	√			√			√		
16	Sistem menampilkan logo CV. Compromise	√			√			√		
17	Sistem menampilkan data audiens & narasumber	√			√				√	
18	Sistem menampilkan rekap pembayaran event dari narasumber dan audiens	√			√				√	
19	Sistem memiliki fitur e-certifikat		√		√				√	
20	Sistem memiliki fitur upload ebook event		√		√				√	
21	Sistem memiliki fitur pilihan pengelolaan event dari narasumber atau CV.Compromise		√		√				√	
Non Functional										
Saya ingin system dapat:										
1	Mudah digunakan user		√		√			√		
2	Memiliki tampilan yang menarik		√		√				√	
3	Memiliki tampilan yang Responsif		√		√			√		

Keterangan Elisitasi Tahap 3:

T (Technical)	Tingkat kesulitan dalam pengembangan sistem yang akan dibuat
O (Operational)	Tingkat kesulitan dalam penggunaan sistem oleh <i>user</i> nya
E (Economical)	Tingkat biaya yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem
H (High)	Sulit untuk dikerjakan, karena teknik pembuatan dan pemakaiannya sulit serta biayanya mahal. Sehingga requirement tersebut harus dieliminasi
M (Middle)	Mampu untuk dikerjakan
L (Low)	Mampu untuk dikerjakan

Final draft elisitasi merupakan bentuk akhir dari tahap – tahap elisitasi yang dapat dijadikan acuan dan dasar pengembangan sistem yang akan dibuat. Berikut penulis lampirkan *Final Draft* Elisitasi.

Tabel 3. Final Draft Elisitasi

Functional	
Analisis Kebutuhan	
No	Keterangan
1	Sistem memiliki fitur login
2	Sistem memiliki fitur Registrasi
3	Sistem memiliki fitur Pengelola event
4	Sistem memiliki fitur update profile
5	Sistem memiliki fitur update status
6	Sistem memiliki fitur tampilan yang dinamis
7	Sistem mampu menampung masukan dari audiens
8	Sistem mampu menampung masukan dari narasumber
9	Sistem memiliki fitur laporan harian/bulanan
10	Sistem memiliki fitur pembatalan pendaftaran event
11	Sistem memiliki fitur otoritas oleh admin
12	Sistem memiliki fitur reward untuk narasumber dan audiens

13	Sistem memiliki validasi inputan event dari pendaftaran
14	Sistem menampilkan logo CV. Compromise
15	Sistem menampilkan data audiens & narasumber
16	Sistem menampilkan rekap pembayaran event dari narasumber dan audiens
17	Sistem memiliki fitur e-certifikat
18	Sistem memiliki fitur upload ebook event
19	Sistem memiliki fitur pilihan pengelolaan event dari narasumber atau CV.Compromise
Non Functional	
Saya ingin system dapat:	
1	Mudah digunakan <i>user</i>
2	Memiliki tampilan yang menarik
3	Memiliki tampilan yang Responsif

B. Data

Usecase Diagram menjelaskan perilaku fungsional dari sistem. Sebuah *usecase* merepresentasikan sebuah interaksi antara actor dengan sistem. Dengan adanya *usecase diagram* ini diharapkan user atau pengguna mengetahui gambaran atau kelakuan dari sistem tersebut. Usecase diagram juga dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya. Adapun usecase diagram Aplikasi Pengelola Event Organizer Berbasis Android Menggunakan Metode UAT sebagai berikut:



Gambar 1 Usecase diagram rancangan sistem

IV. Hasil Dan Pembahasan

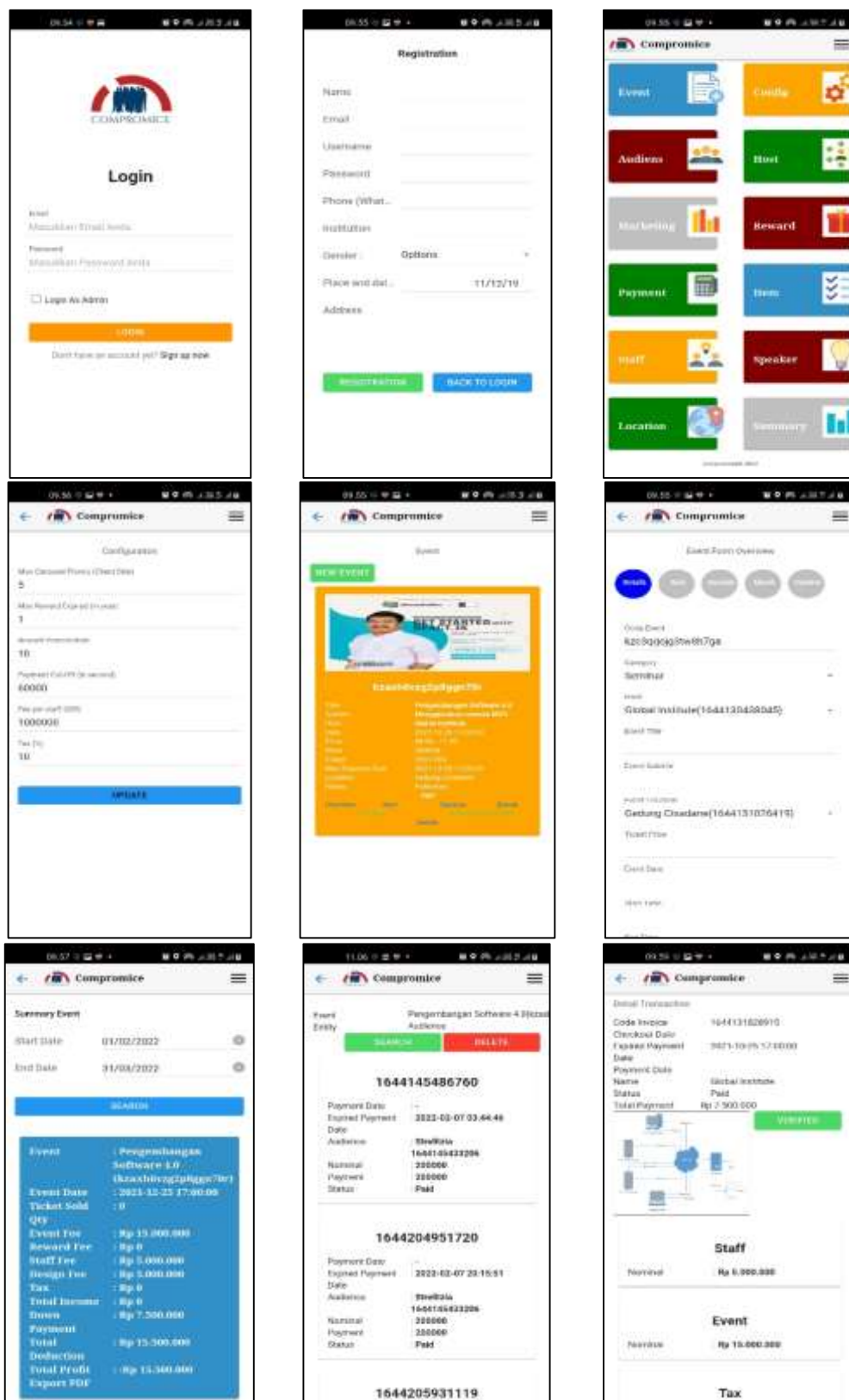
A. Hasil

Sistem yang dibangun dengan nama aplikasi *event organizer* adalah sistem dengan format .apk yang terdiri dari dua aplikasi berbasis android dan dapat di *install* tanpa menggunakan bantuan aplikasi lain. Berikut adalah spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membuat aplikasi :

Tabel 4. Spesifikasi Hardware dan Software

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Processor	OctaCore 1.8 GHz atau yang terbaru
2	RAM	2 GB atau lebih
3	Penyimpanan Internal	16 GB atau lebih
4	Sistem Operasi	Android 6.0 atau yang terbaru
No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	WindowsOS, LinuxOS, atau MacOS.
2	Database	PostgreSQL
3	Web Server	Apache Tomcat
4	Bahasa Pemrograman	Javascript dan Java

Berikut adalah tangkapan layar dari implementasi pembuatan aplikasi *event organizer* di CV. Compromise :



Gambar 2 Tangkapan Layar Aplikasi

B. Pengujian User Acceptance Test

Pembahasan Pengujian UAT dilakukan dengan cara memberikan table test case kepada *user*, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui respon dari *user* kepada sistem yang telah dibangun, juga untuk mengetahui kesalahan dan ketidaksesuaian yang tidak ditemukan oleh pengembang. Pengujian ini juga untuk mengetahui apakah sistem telah memenuhi tujuan.

Tabel 5. Pengujian UAT Role Admin

No.	Feature	Test Case	Expected Result	Unexpected Result	Status
1	Login	Login dengan <i>username</i> dan <i>password</i> benar	<i>User</i> dapat login ke APK dan menampilkan menu utama	<i>User</i> tidak dapat login ke APK dan menampilkan pesan " <i>Username</i> atau <i>Password</i> salah"	Valid
		Login dengan <i>username</i> dan <i>password</i> salah	<i>User</i> tidak dapat login ke APK dan menampilkan pesan " <i>Username</i> atau <i>Password</i> salah"	<i>User</i> dapat login ke APK dan menampilkan pesan " <i>Username</i> atau <i>Password</i> salah"	Valid
		Login dengan <i>username</i> atau <i>password</i> kosong	<i>User</i> tidak dapat login ke APK	<i>User</i> dapat login ke APK	Valid
2	Logout	<i>User</i> melakukan logout	Berhasil logout dan menampilkan halaman login	Tidak berhasil logout dan tetap di halaman menu utama	Valid
3	Melihat data master event	<i>User</i> melakukan klik menu event pada menu utama	Berhasil menampilkan list data master event	Tidak dapat menampilkan data master event	Valid
4	Create data event	Melakukan create event dengan mengisi semua kolom input	Berhasil menambahkan event baru dan menampilkannya di list menu event	Tidak berhasil menambahkan data event dan menampilkan halaman form event	Valid
		Melakukan create event tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal menambahkan data event dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil menambahkan event baru dan menampilkannya di list menu event	Valid
5	Update data event	Melakukan update data event dengan mengisi semua kolom input	Berhasil update data event dan menampilkannya di list menu event	Tidak berhasil update data event	Valid
		Melakukan update data event tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal update data event dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil update data event dan menampilkannya di list menu event	Valid
6	Delete data event	<i>User</i> melakukan delete data event	Berhasil delete data dan menampilkan data terupdate pada list data event	Tidak berhasil delete data dan masih menampilkan data lama	Valid
7	Melihat data <i>audience</i>	<i>User</i> melakukan klik menu <i>audience</i> pada menu utama	Berhasil menampilkan list data master <i>audience</i>	Tidak dapat menampilkan data master <i>audience</i>	Valid
8	Create data <i>audience</i>	Melakukan create <i>audience</i> dengan mengisi semua kolom input	Berhasil menambahkan <i>audience</i> baru dan menampilkannya di list menu <i>audience</i>	Tidak berhasil menambahkan data <i>audience</i> dan menampilkan halaman form <i>audience</i>	Valid
		Melakukan create <i>audience</i> tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal menambahkan data <i>audience</i> dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil menambahkan <i>audience</i> baru dan menampilkannya di list menu <i>audience</i>	Valid
9	Update data <i>audience</i>	Melakukan update data <i>audience</i> dengan mengisi semua kolom input	Berhasil update data <i>audience</i> dan menampilkannya di list menu <i>audience</i>	Tidak berhasil update data <i>audience</i>	Valid
		Melakukan update data <i>audience</i> tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal update data <i>audience</i> dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil update data <i>audience</i> dan menampilkannya di list menu <i>audience</i>	Valid
10	Delete data <i>audience</i>	<i>User</i> melakukan delete data <i>audience</i>	Berhasil delete data dan menampilkan data terupdate pada list data <i>audience</i>	Tidak berhasil delete data dan masih menampilkan data lama	Valid
11	Melihat data host	<i>User</i> melakukan klik menu host pada menu utama	Berhasil menampilkan list data master host	Tidak dapat menampilkan data master host	Valid
12	Create data host	Melakukan create host dengan mengisi semua kolom input	Berhasil menambahkan host baru dan menampilkannya di list menu host	Tidak berhasil menambahkan data host dan menampilkan halaman form host	Valid
		Melakukan create host tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal menambahkan data host dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil menambahkan host baru dan menampilkannya di list menu host	Valid
13	Update data host	Melakukan update data host dengan mengisi semua kolom input	Berhasil update data host dan menampilkannya di list menu host	Tidak berhasil update data host	Valid
		Melakukan update data host tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal update data host dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil update data host dan menampilkannya di list menu host	Valid
14	Delete data host	<i>User</i> melakukan delete data host	Berhasil delete data dan menampilkan data terupdate pada list data host	Tidak berhasil delete data dan masih menampilkan data lama	Valid
15	Melihat data item	<i>User</i> melakukan klik menu item pada menu utama	Berhasil menampilkan list data master item	Tidak dapat menampilkan data master item	Valid
16	Create data item	Melakukan create host item dengan mengisi semua kolom input	Berhasil menambahkan item baru dan menampilkannya di list menu item	Tidak berhasil menambahkan data host dan menampilkan halaman form item	Valid
		Melakukan create item tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal menambahkan data item dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil menambahkan item baru dan menampilkannya di list menu item	Valid

17.	Update data item	Melakukan update data item dengan mengisi semua kolom input	Berhasil update data item dan menampilkannya di list menu item	Tidak berhasil update data item	Valid
		Melakukan update data item tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal update data item dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil update data item dan menampilkannya di list menu item	Valid
18.	Delete data item	User melakukan delete data item	Berhasil delete data dan menampilkan data terupdate pada list data item	Tidak berhasil delete data dan masih menampilkan data lama	Valid
19	Melihat data staff	User melakukan klik menu staff pada menu utama	Berhasil menampilkan list data master staff	Tidak dapat menampilkan data master staff	Valid
20	Create data staff	Melakukan create staff item dengan mengisi semua kolom input	Berhasil menambahkan staff baru dan menampilkannya di list menu staff	Tidak berhasil menambahkan data staff dan menampilkan halaman form staff	Valid
		Melakukan create staff tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal menambahkan data staff dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil menambahkan staff baru dan menampilkannya di list menu staff	Valid
21	Update data staff	Melakukan update data staff dengan mengisi semua kolom input	Berhasil update data staff dan menampilkannya di list menu staff	Tidak berhasil update data staff	Valid
		Melakukan update data staff tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal update data staff dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil update data staff dan menampilkannya di list menu staff	Valid
22	Delete data staff	User melakukan delete data staff	Berhasil delete data dan menampilkan data terupdate pada list data staff	Tidak berhasil delete data dan masih menampilkan data lama	Valid
23	Melihat data speaker	User melakukan klik menu speaker pada menu utama	Berhasil menampilkan list data master speaker	Tidak dapat menampilkan data master speaker	Valid
24	Create data speaker	Melakukan create speaker item dengan mengisi semua kolom input	Berhasil menambahkan speaker baru dan menampilkannya di list menu speaker	Tidak berhasil menambahkan data speaker dan menampilkan halaman form speaker	Valid
		Melakukan create speaker tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal menambahkan data speaker dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil menambahkan speaker baru dan menampilkannya di list menu speaker	Valid
25	Update data speaker	Melakukan update data speaker dengan mengisi semua kolom input	Berhasil update data speaker dan menampilkannya di list menu speaker	Tidak berhasil update data speaker	Valid
		Melakukan update data speaker tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal update data speaker dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil update data speaker dan menampilkannya di list menu speaker	Valid
26	Delete data speaker	User melakukan delete data speaker	Berhasil delete data dan menampilkan data terupdate pada list data speaker	Tidak berhasil delete data dan masih menampilkan data lama	Valid
27	Melihat data location	User melakukan klik menu location pada menu utama	Berhasil menampilkan list data master location	Tidak dapat menampilkan data master location	Valid
28	Create data location	Melakukan create location item dengan mengisi semua kolom input	Berhasil menambahkan location baru dan menampilkannya di list menu location	Tidak berhasil menambahkan data location dan menampilkan halaman form location	Valid
		Melakukan create location tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal menambahkan data location dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil menambahkan location baru dan menampilkannya di list menu location	Valid
29	Update data location	Melakukan update data location dengan mengisi semua kolom input	Berhasil update data location dan menampilkannya di list menu location	Tidak berhasil update data location	Valid
		Melakukan update data location tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal update data location dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil update data location dan menampilkannya di list menu location	Valid
30	Delete data location	User melakukan delete data location	Berhasil delete data dan menampilkan data terupdate pada list data location	Tidak berhasil delete data dan masih menampilkan data lama	Valid
31	Melihat semua data laporan event	User melakukan klik menu summary pada menu utama	Berhasil menampilkan list data laporan event	Tidak berhasil menampilkan list data laporan event	Valid
32	Melihat data laporan berdasarkan tanggal	Melakukan search data dengan mengisi semua kolom input	Berhasil menampilkan data laporan berdasarkan tanggal input	Tidak berhasil menampilkan data laporan	Valid
		Melakukan search data tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal menambahkan data event dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil menampilkan data laporan.	Valid
33	Melihat data marketing design	User melakukan klik menu marketing pada menu utama	Berhasil menampilkan list data marketing design	Tidak dapat menampilkan data marketing design	Valid
34	Update data marketing design	Melakukan update data dengan mengisi semua kolom input	Berhasil update data dan menampilkannya di list menu marketing design	Tidak berhasil update data	Valid
		Melakukan update data tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal update data dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil update data dan menampilkannya di list menu marketing design	Valid
35	Publish event	User melakukan publish event pada menu event	Berhasil melakukan publish event	Tidak berhasil melakukan publish event	Valid
36	Uptada configuration	Melakukan update configuration dengan mengisi semua kolom input yang ada pada menu config	Berhasil update configuration dan menampilkannya pesan "success"	Tidak berhasil update configuration	Valid

		Melakukan update configuration tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal update data dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil update configuration	Valid
37	Verified payment	Melakukan verifikasi pembayaran	Berhasil melakukan verifikasi dan menampilkan pesan sudah dibayar	Gagal melakukan verifikasi dan tidak menampilkan pesan apapun	Valid
38	Reward	Melihat data poin reward audience	Berhasil menampilkan list data reward audience	Tidak berhasil menampilkan data reward audience	Valid

Tabel 6. Pengujian UAT Role Narasumber

No.	Feature	Test Case	Expected Result	Unexpected Result	Status
1	Login	Login dengan username dan password benar	User dapat login ke APK dan menampilkan menu utama	User tidak dapat login ke APK dan menampilkan pesan "Username atau Password salah"	Valid
		Login dengan username dan password salah	User tidak dapat login ke APK dan menampilkan pesan "Username atau Password salah"	User dapat login ke APK dan menampilkan pesan "Username atau Password salah"	Valid
		Login dengan username atau password kosong	User tidak dapat login ke APK	User dapat login ke APK	Valid
2	Registrasi	Melakukan registrasi dengan mengisi semua kolom input	Registrasi berhasil dan menampilkan halaman login	Registrasi gagal dan kembali ke halaman registrasi	Valid
		Melakukan registrasi tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Registrasi gagal dan menampilkan pesan "Semua data harus diisi"	Registrasi berhasil dan menampilkan halaman login	Valid
3	Logout	User melakukan logout	Berhasil logout dan menampilkan halaman login	Tidak berhasil logout dan tetap di halaman menu utama	Valid
4	Melihat data master event	User melakukan klik menu event pada menu utama	Berhasil menampilkan list data master event	Tidak dapat menampilkan data master event	Valid
5	Create data event	Melakukan create event dengan mengisi semua kolom input	Berhasil menambahkan event baru dan menampilkannya di list menu event	Tidak berhasil menambahkan data event dan menampilkan halaman form event	Valid
		Melakukan create event tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal menambahkan data event dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil menambahkan event baru dan menampilkannya di list menu event	Valid
6	Update data event	Melakukan update data event dengan mengisi semua kolom input	Berhasil update data event dan menampilkannya di list menu event	Tidak berhasil update data event	Valid
		Melakukan update data event tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal update data event dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil update data event dan menampilkannya di list menu event	Valid
7	Delete data event	User melakukan delete data event	Berhasil delete data dan menampilkan data terupdate pada list data event	Tidak berhasil delete data dan masih menampilkan data lama	Valid
8	Melihat data laporan event	User melakukan klik menu summary pada menu utama	Berhasil menampilkan list data laporan event	Tidak berhasil menampilkan list data laporan event	Valid
9	Melihat data laporan berdasarkan tanggal	Melakukan search data dengan mengisi semua kolom input	Berhasil menampilkan data laporan berdasarkan tanggal input	Tidak berhasil menampilkan data laporan	Valid
		Melakukan search data tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal menambahkan data event dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil menampilkan data laporan.	Valid
10	Uptada configuration	Melakukan update configuration dengan mengisi semua kolom input yang ada pada menu config	Berhasil update configuration dan menampilkannya pesan "success"	Tidak berhasil update configuration	Valid
		Melakukan update configuration tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Gagal update data dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil update configuration	Valid
11	Payment	Submit payment dengan mengisi semua form input	Berhasil melakukan pembayaran dan menunggu verifikasi dari admin	Gagal melakukan pembayaran dan menampilkan pesan "semua kolom harus diisi"	Valid
		Submit payment tanpa mengisi form input	Gagal melakukan pembayaran dan menampilkan pesan "Semua kolom input harus diisi"	Berhasil melakukan pembayaran dan menunggu verifikasi dari admin	Valid

Tabel 7. Pengujian UAT Role Audience

No.	Feature	Test Case	Expected Result	Unexpected Result	Status
1	Login	Login dengan username dan password benar	User dapat login ke APK dan menampilkan menu utama	User tidak dapat login ke APK dan menampilkan pesan "Username atau Password salah"	Valid
		Login dengan username dan password salah	User tidak dapat login ke APK dan menampilkan pesan "Username atau Password salah"	User dapat login ke APK dan menampilkan pesan "Username atau Password salah"	Valid
		Login dengan username atau password kosong	User tidak dapat login ke APK	User dapat login ke APK	Valid
2	Registrasi	Melakukan registrasi dengan mengisi semua kolom input	Registrasi berhasil dan menampilkan halaman login	Registrasi gagal dan kembali ke halaman registrasi	Valid

		Melakukan registrasi tanpa mengisi data atau hanya sebagian data yang diisi	Registrasi gagal dan menampilkan pesan "Semua data harus diisi"	Registrasi berhasil dan menampilkan halaman login	Valid
3	Logout	User melakukan logout	Berhasil logout dan menampilkan halaman login	Tidak berhasil logout dan tetap di halaman menu utama	Valid
4	Melihat semua event	User melakukan klik pada All Event	Menampilkan semua event	Tidak menampilkan apapun	Valid
5	Melihat detail event	User memilih event tertentu untuk mengetahui detail informasi event tersebut	Menampilkan detail informasi event yang dipilih oleh user	Tidak menampilkan informasi apapun	Valid
6	Transaksi	User melakukan add to cart	Berhasil menambahkan data ke cart dan menampilkannya	Tidak berhasil menambahkan data ke cart	Valid
		User melakukan checkout	Berhasil melakukan checkout dan menampilkannya di menu transaction	Tidak berhasil melakukan checkout dan tidak menampilkan apapun	Valid
		User melakukan pembayaran dengan mengupload bukti pembayaran	Berhasil melakukan pembayaran dan menunggu verifikasi dari admin	Gagal melakukan pembayaran	Valid
		User melakukan pembayaran tanpa mengupload bukti pembayaran	Gagal melakukan pembayaran	Berhasil melakukan pembayaran dan menunggu verifikasi dari admin	Valid
7	Reward	User melakukan cek poin reward setelah melakukan transaksi	Menampilkan daftar kode referral beserta jumlah nominal	Tidak menampilkan apapun	Valid
		User melakukan cek poin reward sebelum melakukan transaksi	Tidak menampilkan daftar kode referral	Menampilkan daftar kode referral	Valid
8	E-Certificate	User melihat data E-Certificate event yang pernah diikuti	Menampilkan data E-Certificate	Tidak menampilkan data E-Certificate	Valid

V. Kesimpulan

Setelah melewati tahapan perancangan dan implementasi sistem, kemudian dapat diambil kesimpulan bahwa dengan dibuatnya aplikasi *event organizer* berbasis android dengan metode UAT yang sesuai dengan kebutuhan *user* ini dapat memudahkan pihak CV. Compromise dan klien dalam melakukan transaksi dengan mengakses informasi terbaru melalui android kapanpun dan dimanapun.

Daftar Rujukan

- Ardian, A. (2021). Perancangan Aplikasi Pengolah Data Siswa Berbasis Android (Studi Kasus : MIS Nurul Huda Labuhan Batu Selatan). *Journal of Computer Science and Information Systems (JCoInS)*, 2(2), 113-123.
- Juniansyah, B.D., Susanto, E.R., Wahyudi, A.D.(2020). Pembuatan E-Commerce Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven Entertainment. *Jurnal TEKNO KOMPAK*. 14(1). 41-46.
- Metafani, N., & Djamaludin, D. (2020). Aplikasi Pengenalan Cagar Budaya Tangerang Berbasis Android Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Tangerang. *Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik*, 1(1), 66-73.
- Suprpto, E. (2021). User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang. *Jurnal CIVRONLIT*, 6(2), 54-58.
- Susanty, W., Astari, I. & Thamrin, T. (2019). Aplikasi GIS Menggunakan Metode *Location Based Service* (Lbs) Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi dan Telematika Explore*, 10(1), 53-58.
- S Waruwu, T. (2019). Implementasi Postgresql Sebagai Sistem Manajemen Basis Data Pada Pendaftaran Mahasiswa Baru Berbasis Web. *Jurnal Mahajana Informasi*, 4(1), 57-61.