

Penerapan Pengujian Website Siapkerja Menggunakan Uji Alpha Dan Beta

Ramadhan Adiansyah^{1*}, Dhiya Rifqi Zain², Khansa Danish Aqeela³, Kevin Mubarak⁴, Putra Aldhyansyah⁵

^{1,2,3,4,5}Informatika, Teknik Informatika, Universitas Bina Insani, Kota Bekasi, Indonesia

Email: ^{1*}adi.rmdh@gmail.com, ²dhiyazain123@gmail.com, ³khansadanishaqeela@gmail.com,
⁴kevinmubarak.rpl3.2019@gmail.com, ⁵putraaldhyansyah@gmail.com

(* : coressponding author)

Abstrak – Di era digital, pencarian kerja online menjadi kebutuhan penting. Implementasi UU No. 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah memerlukan kerjasama dan koordinasi yang tinggi antara pemerintah pusat dan daerah di bidang ketenagakerjaan. Website SIAPkerja hadir untuk membantu pencari kerja menemukan peluang sesuai. Pengujian alpha dan beta dilakukan untuk memastikan kualitas dan stabilitas situs. Pengujian alpha menggunakan metode *black box* untuk memeriksa fungsi fitur, sedangkan pengujian *beta* melibatkan pengguna akhir dalam mengevaluasi pengalaman. Hasil pengujian alpha menemukan beberapa *bug* yang perlu diperbaiki, sementara pengujian *beta* mendapat skor rata-rata 80%, menunjukkan situs layak digunakan. Rekomendasi meliputi perbaikan tombol yang tidak berfungsi, pengembangan fitur yang belum optimal, serta pengujian berkala untuk memastikan kualitas. Tujuannya adalah menciptakan platform yang stabil, fungsional, dan memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal.

Kata Kunci: Pengujian Alpha dan Beta, Pengujian Website, Website SIAPkerja

Abstract – In the digital era, online job search has become an important necessity. The implementation of UU No. 23 of 2014 on Regional Government requires high levels of cooperation and coordination between the central and regional governments in the field of labor. The SIAPkerja website is here to help job seekers find suitable opportunities. Alpha and beta testing was conducted to ensure the quality and stability of the site. Alpha testing uses the black box method to check the function of features, while beta testing involves end users in evaluating the experience. Alpha testing results found some bugs that needed to be fixed, while beta testing scored an average of 80%, indicating the site was fit for use. Recommendations include fixing buttons that don't work, developing features that are not yet optimised, and periodic testing to ensure quality. The goal is to create a platform that is stable, functional, and optimally meets user needs.

Keywords: Alpha and Beta Testing, Website Testing, SIAPkerja Website

1. PENDAHULUAN

Dalam era *digital* saat ini, pencarian pekerjaan melalui media *online* telah menjadi kebutuhan yang mendesak. Berdasarkan UU No. 23 tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah, urusan pemerintah bidang ketenagakerjaan menjadi urusan konkuren yang pelaksanaannya juga dibagi oleh pemerintah provinsi, kabupaten/kota. Dari perspektif teknis, keberhasilan implementasi ini memerlukan tingkat kerjasama, kolaborasi, dan koordinasi yang tinggi antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah. Setiap tingkatan pemerintahan harus bekerja secara sinergis untuk memastikan bahwa semua aspek operasional, regulasi, dan administratif berjalan dengan lancar. Ini mencakup penyusunan kebijakan yang sejalan, pengalokasian sumber daya yang efektif, serta pelaksanaan program yang konsisten dan efisien di seluruh wilayah (Kusuma & Wardoyo, 2023).

Website SIAPkerja hadir sebagai platform yang memfasilitasi para pencari kerja untuk menemukan peluang pekerjaan yang sesuai dengan keahlian dan minat mereka. SIAPkerja adalah suatu ekosistem *digital* yang menjadi platform bagi segala jenis layanan publik dan aktivitas bidang ketenagakerjaan, baik di pusat maupun daerah.

Agar website ini dapat berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna, diperlukan serangkaian pengujian yang menyeluruh. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa website SIAPkerja bebas dari kesalahan (*bug*) dan dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Pengujian *alpha* (*black box*) dan *beta* menjadi metode yang dipilih untuk mencapai tujuan tersebut, dimana keduanya memiliki peran penting dalam proses pengembangan *software*.

Vijay dalam Menora menyatakan metode ini dapat digunakan untuk membantu mengungkap *bug* yang tidak ditemukan selama aktivitas pengujian sebelumnya. Selain karena itu, alasan lainnya adalah karena melalui metode ini, pihak pengembang dapat mengetahui bagaimana perspektif dan pendapat pengguna atau tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi yang dikembangkan tersebut (Menora et al., 2023). Pengujian *Black box* memastikan tiap proses sudah berfungsi sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan. Sehingga pengujian merupakan suatu cara pelaksanaan program yang bertujuan menemukan kesalahan atau *error* kemudian memperbaikinya sehingga sistem dapat dikatakan layak untuk digunakan (B. A. Maulana et al., 2023).

Teknik *Black box* merupakan teknik pengujian yang berfokus pada fungsi luar suatu aplikasi, serta dapat digunakan untuk memperoleh *feedback* mengenai fitur tertentu, seperti halnya fungsi yang masih belum berjalan dengan baik, basis dan struktur data yang masih perlu dikembangkan, begitu pula dari segi antarmuka, dari saat pengguna menggunakan aplikasi, *performance* yang dimiliki, maupun berbagai potensi *error* lainnya (Hendra & Kristianto, 2024).

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metodologi Pengujian Website

Metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah metode *Black Box* tahap *alpha* dan metode kuesioner untuk pengujian *beta*. Pengujian merupakan sebuah tahapan dalam melakukan pengecekan terhadap kesalahan yang ada pada sistem yang dibuat. Tujuannya ialah agar pihak pengembang sistem dapat melakukan perbaikan, sehingga sistem menjadi optimal dan disebut layak untuk digunakan (Putri, 2022). Dengan pengujian *alpha* yang dilakukan dengan metode *black box* dan pengujian *beta* yang melibatkan penyebaran kuesioner, dimana pengguna akan menilai seberapa baik fungsi aplikasi sesuai dengan tujuannya (Puspaningrum et al., 2024).

2.2 Metode Black Box

Metode *black box* testing merupakan pengujian untuk menunjukkan kesalahan pada sistem aplikasi seperti kesalahan pada fungsi sistem aplikasi, serta menu aplikasi yang hilang (Uminingsih et al., 2022). Tujuan dari pengujian *black box* pada sistem informasi adalah untuk memastikan bahwa sistem informasi berfungsi sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan dan memenuhi kebutuhan pengguna (Fitriani et al., 2024).

2.3 Metode Kuesioner

Metode kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden berdasarkan pengalaman pribadi (Yasin et al., 2024). Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dari pengguna terkait pengalaman, persepsi, dan tingkat kepuasan mereka terhadap *website*.

2.4 Pengujian Alpha

Pengujian *alpha* merupakan bentuk pengujian perangkat lunak yang dilakukan oleh tim pengembang sebelum produk tersebut dirilis kepada pengguna eksternal. Pengujian ini berlangsung di lingkungan yang terkendali dan bertujuan untuk menemukan kecacatan atau *bug* yang mungkin terlewat selama proses pengembangan (Bachtiar et al., 2024). Hasil *alpha* testing mencakup identifikasi *bug*, validasi fungsionalitas, evaluasi kualitas, dan umpan balik tim pengembang (Saputra et al., 2023). Proses pengujian *alpha* dimulai dengan menentukan ruang lingkup pengujian, penyusunan rencana kasus uji, dan perencanaan skenario pengujian.

2.5 Pengujian Beta

Pengujian *beta* adalah pengujian yang dilakukan secara objektif dimana diuji secara langsung kelapangan. Dengan membuat kuesioner mengenai kegunaan sistem yang dibangun, apakah sistem tersebut sudah dapat memberikan apa yang diinginkan oleh pengguna atau tidak (Feni Yulianti et al., 2023). Pada *beta* testing langkah awal adalah dengan memilih tester penguji eksternal, yang dibagi menjadi dua, yaitu pada pengujian *beta* tertutup dan pada pengujian *beta*

terbuka(P, 2024). Pengujian *Beta* terdiri dari Penilaian fungsionalitas dan kesesuaian fitur pada *Website*, Penilaian desain Tampilan *interface Website*, dan Penilaian kinerja dan performa *Website*.

2.6 Website SIAPkerja

Website SIAPkerja merupakan sebuah platform *online* yang dirancang oleh Kementerian Ketenagakerjaan untuk memudahkan dalam melakukan pencarian pekerjaan dan manajemen karier bagi para pencari kerja. Dalam *Website* SIAPkerja ini menjadi pelayanan yang *Sistem Online Single Submission (OSS)* yang sistemnya menjadi satu, sehingga hal tersebut membuat masyarakat perlu melakukan pengalihan identitas dari pelayanan SISNAKER menjadi *website* SIAPkerja yang terpadu menjadi satu sehingga pelayanannya menjadi lebih efisien(Ilmiah & Pendidikan, 2024).

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Kasus Uji Pengujian Alpha

Pengujian *alpha* adalah proses yang bertujuan untuk memastikan bahwa *website* yang sedang diuji berfungsi dengan baik tanpa adanya hambatan atau gangguan seperti kesalahan dan kegagalan. Cholifah dalam Muslim menyatakan metode ini dapat diketahui jika fungsionalitas masih dapat menerima masukan data yang diharapkan maka menyebabkan data yang disimpan kurang valid(Muslim et al., 2023).

Pengujian *alpha* terdiri kelas Halaman *Login* bagian Menu *Login* dan Menu Daftar Akun, Halaman Beranda bagian Menu Layanan KarirHub dan Menu Layanan SkillHub, Halaman Berita Bagian Menu Berita , Halaman Aktivitas Menu Lamaranku, dan Halaman Akun bagian Menu Akun.

3.2 Skenario Pengujian

Skenario pengujian adalah serangkaian tindakan atau prosedur yang digunakan untuk menguji fungsionalitas dan kinerja. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa *website* berfungsi sesuai dengan spesifikasi dan rencana awal yang ditetapkan untuk menemukan kesalahan atau kegagalan. Pengujian ini sering kali berfokus pada data *input* dan *output*, serta digunakan untuk memastikan bahwa perangkat lunak berfungsi sesuai dengan standar dan persyaratan yang telah ditetapkan (A. Maulana et al., 2024).

Tabel 1. Kasus Uji

Kelas Uji	Detail Uji
Halaman <i>Login</i>	Menu <i>Login</i> , Menu Daftar Akun
Halaman Beranda	Menu Layanan KarirHub, Menu Layanan SkillHub
Halaman Berita	Menu Berita
Halaman Aktivitas	Menu Lamaranku
Halaman Akun	Menu Akun

3.3 Kasus Uji Pengujian Beta

Pengujian *beta* dilakukan kepada pengguna akhir dengan mengisi soal kuesioner untuk mengetahui kualitas *website*. Kuesioner dibuat terdiri dari 10 pertanyaan yang disebar kepada 32 responden yang dipilih untuk menjawab. Pengujian ini menggunakan skala likert sebagai *Usability Testing* berdasarkan persentase dan metode teks klasifikasi digunakan sebagai kluster saran apakah saran tersebut masuk kedalam label baik atau kurang (Erinsyah et al., 2024). Berikut adalah rumus perhitungan persentase tingkat kepuasan atau skor penilaian menggunakan Skala Likert

$$Y = \frac{x}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

$$x = \sum (N \times R)$$

Skor ideal = nilai likert tertinggi X jumlah responden

4. IMPLEMENTASI

4.1 Hasil Pengujian Alpha

Berdasarkan hasil pengujian alpha yang dilakukan melalui uji test case, diperoleh beberapa temuan penting yang dapat memberikan gambaran terkait performa dan fungsionalitas sistem. Berikut ini adalah ringkasan hasil pengujian yang disajikan dalam tabel test case.

Tabel 2. Test Case

Detail Uji	Kode Uji	Deskripsi Uji Kasus	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Uji
Menu Login	A.01	Mengisi data login (Email/No. Hp dan password) dengan benar	User berhasil masuk ke halaman Beranda	Berhasil
Menu Login	A.02	Mengisi data login, salah satu field kosong/tidak diisi	User gagal masuk ke halaman Beranda Dan di bawah field password muncul pesan "Password belum di isi"	Berhasil
Menu Login	A.03	Mengisi data login, (Email/Nomor Handphone dan password) diisi dengan benar dan password diisi salah	User gagal masuk ke halaman Beranda dan muncul pesan "No. Hp / Email / NIK atau password tidak tepat"	Berhasil
Menu Daftar Akun	A 04	Mengisi data daftar akun, (NIK, Nama Lengkap, Email, Nomor Handphone, password dan Ibu Kandung) di isi dengan benar	User berhasil masuk ke halaman Beranda	Berhasil
Menu Daftar Akun	A.05	Mengisi data daftar akun, (NIK, Nama Lengkap, Email, Nomor Handphone,	User gagal mendaftar akun dan muncul pesan di bawah field bahwa field tidak boleh	Berhasil

		password dan Ibu Kandung) di isi kosong	kosong “Nomor Induk tidak boleh kosong”	
Menu Daftar Akun	A.06	Mengisi data daftar akun, (NIK, Nama Lengkap, Email, Nomor Handphone, password dan Ibu Kandung) di isi sudah terdaftar	User gagal mendaftar akun dan muncul pesan “nomor ktp sudah terdaftar” dan “Terdapat beberapa data yang tidak cocok dengan sumber data kependudukan sesuai dengan NIK yang kamu input”	Berhasil
Menu Beranda	B.01	Melakukan pelamaran kerja Layanan KarirHub	User berhasil melakukan lamaran kerja dan muncul status "menunggu jawaban" pada lamaran	Berhasil
Menu Beranda	B.02	Melakukan pendaftaran pelatihan layanan SkillHub	User berhasil melakukan pendaftaran pelatihan dan muncul tampilan "Pendaftaran Berhasil" serta mendapatkan kode pendaftaran	Berhasil
Menu Berita	C 01	Menekan Menu Berita	Menampilkan isi berita	Berhasil
Menu Berita	C 02	Mengirim kolom komentar	User gagal mengirim komentar saat menekan tombol kirim tidak ada action	Gagal
Menu Aktivitas	D.01	Menekan menu Lamaranku	Menampilkan Menu Lamaranku	Berhasil
Menu Akun	E.01	Melengkapi Profil Biodata Diri	Menampilkan form lengkapi profil bagian	Berhasil

			langkah Foto Profil	
Menu Akun	E.02	Mengisi data lengkapi profil bagian Foto Profil dengan data yang benar	User berhasil mengupload foto dan muncul pemberitahuan “Berhasil mengubah foto profile”	Berhasil
Menu Akun	E.03	Mengisi data lengkapi profil bagian Biodata dengan data yang benar	User berhasil melengkapi data dan muncul pemberitahuan “Berhasil mengubah biodata”	Berhasil
Menu Akun	E.04	Mengisi data bagian Riwayat Pendidikan dengan data yang benar	User berhasil melengkapi data dan muncul pemberitahuan “Berhasil menambah pendidikan”	Berhasil
Menu Akun	E.05	Mengisi data bagian Pengalaman kerja tanpa menginput data	Menampilkan langkah lengkapi profil selanjutnya	Berhasil
Menu Akun	E.06	Mengisi data bagian Pelatihan tanpa menginput data	Menampilkan langkah lengkapi profil selanjutnya	Berhasil
Menu Akun	E.07	Mengisi data bagian Sertifikasi tanpa menginput data	Menampilkan langkah lengkapi profil selanjutnya	Berhasil
Menu Akun	E.08	Mengisi data bagian Pencapaian tanpa menginput data	Menampilkan langkah lengkapi profil selanjutnya	Berhasil
Menu Akun	E.09	Mengisi data bagian Bahasa dengan data yang benar	User berhasil menyimpan data muncul pemberitahuan “Berhasil menambah Bahasa”	Berhasil
Menu Akun	E.10	Mengisi data bagian Keahlian	User berhasil melengkapi	Berhasil

		dengan data yang benar	Kolom Keahlian dan muncul pemberitahuan “Berhasil menambah Keahlian”	
--	--	------------------------	--	--

4.2 Hasil Pengujian Beta

Berdasarkan hasil pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir, diperoleh sejumlah umpan balik dan penilaian yang menggambarkan pengalaman pengguna terhadap fitur dan performa sistem. Berikut ini adalah hasil evaluasi yang disajikan dalam tabel pengujian beta.

1. Apakah tampilan antarmuka *website* SIAPkerja nyaman dan menarik untuk digunakan :

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	(N) X (R)
1	1	Sangat Setuju	5	12	60
	2	Setuju	4	12	48
	3	Netral	3	7	21
	4	Tidak Setuju	2	1	2
	5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah				32	131
Skor Ideal				160	

Gambar 1. Hasil Kuesioner No. 1

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Hasil pengujian *beta* pada gambar 1 menunjukkan bahwa 12 dari 32 responden memilih skala sangat setuju, 12 dari 32 memilih nilai setuju, 7 dari 32 responden memilih skala setuju, 1 dari 32 responden memilih skala tidak setuju, maka nilai yang diperoleh adalah $Y = 131/160 \times 100$ adalah 82%.

2. Apakah tampilan antarmuka *website* SIAPkerja nyaman dan menarik untuk digunakan :

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	(N) X (R)
2	1	Sangat Setuju	5	15	75
	2	Setuju	4	9	36
	3	Netral	3	6	18
	4	Tidak Setuju	2	2	4
	5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah				32	133
Skor Ideal				160	

Gambar 2. Hasil Kuesioner No. 2

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Hasil pengujian *beta* pada gambar 2 menunjukkan bahwa 15 dari 32 responden memilih skala sangat setuju, 9 dari 32 memilih skala setuju, 6 dari 32 responden memilih skala setuju, 2 dari 32 responden memilih skala tidak setuju, sehingga diperoleh nilai $Y = 133/160 \times 100 = 83\%$.

3. Apakah desain *website* SIAPkerja konsisten di seluruh halaman

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	(N) X (R)
3	1	Sangat Setuju	5	12	60
	2	Setuju	4	13	52
	3	Netral	3	4	12
	4	Tidak Setuju	2	2	4
	5	Sangat Tidak Setuju	1	1	1
Jumlah				32	129
Skor Ideal				160	

Gambar 3. Hasil Kuesioner No. 3

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Hasil pengujian *beta* pada gambar 3 menunjukkan bahwa 12 dari 32 responden memilih skala sangat setuju, 13 dari 32 memilih skala setuju, 4 dari 32 responden memilih skala setuju, 2 dari 32 responden memilih skala tidak setuju, 1 dari 32 responden memilih skala sangat tidak setuju, sehingga diperoleh nilai $Y = 129/160 \times 100 = 81\%$.

4. Apakah *website* SIAPkerja berfungsi dengan baik tanpa mengalami *crash* atau *bug*

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	(N) X (R)
4	1	Sangat Setuju	5	10	50
	2	Setuju	4	9	36
	3	Netral	3	7	21
	4	Tidak Setuju	2	4	8
	5	Sangat Tidak Setuju	1	2	2
Jumlah				32	117
Skor Ideal				160	

Gambar 4. Hasil Kuesioner No. 4

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Hasil pengujian *beta* pada gambar 4 menunjukkan bahwa 10 dari 32 responden memilih skala sangat setuju, 9 dari 32 memilih skala setuju, 7 dari 32 responden memilih skala netral, 4 dari 32 responden memilih skala tidak setuju, 2 dari 32 responden memilih skala sangat tidak setuju, sehingga diperoleh nilai $Y = 117/160 \times 100 = 73\%$.

5. Apakah waktu halaman pada *website* SIAPkerja cepat dan responsif

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	(N) X (R)
5	1	Sangat Setuju	5	12	60
	2	Setuju	4	9	36
	3	Netral	3	6	18
	4	Tidak Setuju	2	4	8
	5	Sangat Tidak Setuju	1	1	1
Jumlah				32	123
Skor Ideal				160	

Gambar 6. Hasil Kuesioner No. 5

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Hasil pengujian *beta* pada gambar 5 menunjukkan bahwa 12 dari 32 responden memilih skala sangat setuju, 9 dari 32 memilih skala setuju, 6 dari 32 responden memilih skala netral, 4 dari 32 responden memilih skala tidak setuju, 1 dari 32 responden memilih skala sangat tidak setuju, sehingga diperoleh nilai $Y = 123/160 \times 100 = 77\%$.

6. Apakah *website* SIAPkerja berfungsi baik di berbagai *browser* (*Chrome, Firefox, Safari*, dll)

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	(N) X (R)
6	1	Sangat Setuju	5	14	70
	2	Setuju	4	13	52
	3	Netral	3	3	9
	4	Tidak Setuju	2	2	4
	5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah				32	135
Skor Ideal				160	

Gambar 6. Hasil Kuesioner No. 6

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Hasil pengujian *beta* pada gambar 6 menunjukkan bahwa 14 dari 32 responden memilih skala sangat setuju, 13 dari 32 memilih skala setuju, 6 dari 32 responden memilih skala netral, 3 dari 32 responden memilih skala tidak setuju, sehingga diperoleh nilai $Y = 135/160 \times 100 = 84\%$.

7. Apakah *website* SIAPkerja stabil dan tidak mengalami gangguan selama penggunaan

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	(N) X (R)
7	1	Sangat Setuju	5	12	60
	2	Setuju	4	8	32
	3	Netral	3	7	21
	4	Tidak Setuju	2	3	6
	5	Sangat Tidak Setuju	1	2	2
Jumlah				32	121
Skor Ideal				160	

Gambar 7. Hasil Kuesioner No. 7

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Hasil pengujian *beta* pada gambar 7 menunjukkan bahwa 12 dari 32 responden memilih skala sangat setuju, 8 dari 32 memilih skala setuju, 7 dari 32 responden memilih skala netral, 3 dari 32 responden memilih skala tidak setuju, 2 dari 32 responden memilih skala sangat tidak setuju, sehingga diperoleh nilai $Y = 121/160 \times 100 = 76\%$.

8. Apakah fitur pencarian lowongan kerja pada *website* SIAPkerja memberikan hasil yang relevan?

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	(N) X (R)
8	1	Sangat Setuju	5	11	55
	2	Setuju	4	13	52
	3	Netral	3	6	18
	4	Tidak Setuju	2	1	2
	5	Sangat Tidak Setuju	1	1	1
Jumlah				32	128
Skor Ideal				160	

Gambar 8. Hasil Kuesioner No. 8

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Hasil pengujian *beta* pada gambar 8 menunjukkan bahwa 11 dari 32 responden memilih skala sangat setuju, 13 dari 32 memilih skala setuju, 6 dari 32 responden memilih skala netral, 1 dari 32 responden memilih skala tidak setuju, 1 dari 32 responden memilih skala sangat tidak setuju, sehingga diperoleh nilai $Y = 128/160 \times 100 = 80\%$.

9. Apakah fitur notifikasi pada *website* SIAPkerja efektif dalam memberikan informasi terbaru

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	(N) X (R)
9	1	Sangat Setuju	5	14	70
	2	Setuju	4	12	48
	3	Netral	3	4	12
	4	Tidak Setuju	2	2	4
	5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah				32	134
Skor Ideal				160	

Gambar 9. Hasil Kuesioner No. 9

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Hasil pengujian *beta* pada gambar 9 menunjukkan bahwa 14 dari 32 responden memilih skala sangat setuju, 12 dari 32 memilih skala setuju, 4 dari 32 responden memilih skala netral, 2 dari 32 responden memilih skala tidak setuju, sehingga diperoleh nilai $Y = 134/160 \times 100 = 84\%$.

10. Apakah *website* SIAPkerja memiliki semua fitur yang anda butuhkan dalam mencari pekerjaan

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	(N) X (R)
10	1	Sangat Setuju	5	11	55
	2	Setuju	4	12	48
	3	Netral	3	7	21
	4	Tidak Setuju	2	1	2
	5	Sangat Tidak Setuju	1	1	1
Jumlah				32	127
Skor Ideal				160	

Gambar 10. Hasil Kuesioner No. 10

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Hasil pengujian *beta* pada gambar 10 menunjukkan bahwa 11 dari 32 responden memilih skala sangat setuju, 12 dari 32 memilih skala setuju, 7 dari 32 responden memilih skala netral, 1 dari 32 responden memilih skala tidak setuju, 1 dari 32 responden memilih skala sangat tidak setuju, sehingga diperoleh nilai $Y = 127/160 \times 100 = 79\%$.

Berdasarkan hasil pengujian *beta* terhadap sepuluh pertanyaan yang diajukan kepada responden mengenai *website* SIAPkerja, maka dilakukan perhitungan total nilai dari seluruh pertanyaan untuk menentukan seberapa layak *website* SIAPkerja digunakan.

Pertanyaan	Persentase
1	82%
2	83%
3	81%
4	73%
5	77%
6	84%
7	76%
8	80%
9	84%
10	79%

Gambar 11. Presentase Hasil Kuesioner Setiap Pertanyaan

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Persentase Penilaian	Interpretasi
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

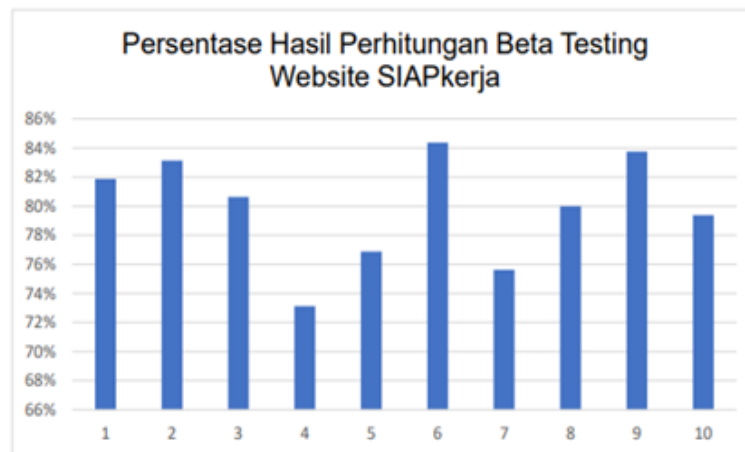
Gambar 12. Tabel Kriteria Kualitas

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Berikut merupakan hasil dari perhitungan pengujian *beta* :

$$\begin{aligned}
 \text{Total} &= 82 + 83 + 81 + 73 + 77 + 84 + 76 + 80 + 84 + 79 \\
 &= \frac{799}{10} \times 100\% \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa *website* SIAPkerja **Layak** untuk digunakan.



Gambar 13. Grafik Hasil Perhitungan Pengujian *Beta*

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

5. KESIMPULAN

Pengujian *website* SIAPkerja dilakukan dengan mengimplementasikan pengujian menggunakan metode *black box* tahap *alpha* dan metode kuesioner untuk pengujian *beta*, metode ini memungkinkan pengujian fungsi-fungsi *website* tanpa memerlukan pengetahuan khusus seperti bahasa pemrograman tertentu.

Pengujian *alpha* memberikan informasi mengenai performa, keandalan, dan kegunaan sistem, yang akan menjadi landasan untuk peningkatan yang diperlukan sebelum *website* SIAPkerja dapat dikembangkan lebih lanjut. Hasil pengujian *alpha* menunjukkan bahwa terdapat beberapa skenario pengujian yang berbeda dari hasil yang diharapkan, terdapat 1 *error* yang ditemukan dari 21 skenario pengujian. Secara keseluruhan, pengujian *alpha* pada *website* SIAPkerja mengindikasikan bahwa sebagian besar fitur berfungsi dengan baik.

Pengujian *beta* testing digunakan untuk melibatkan pengguna langsung mengevaluasi kualitas dan kegunaan *website*. Dari hasil pengujian *beta* dengan penyebaran kuesioner langsung yang telah dilakukan menghasilkan nilai rata-rata 80% yang berarti layak untuk digunakan meskipun masih ada beberapa *bug*.

REFERENCES

- Bachtiar, A., Lestanti, S., & Budiman, S. N. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Diagnosis Kerusakan Mesin Photocopy Dengan Menggunakan Metode Dempster Shafer Di Siswa Fotocopy & Printing Kota Blitar. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(3), 2601–2611.
- Erinsyah, M. F., Sasmito, G. W., Wibowo, D. S., & Bakti, V. K. (2024). Sistem Evaluasi Pada Aplikasi Akademik Menggunakan Metode Skala Likert Dan Algoritma Naïve Bayes. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 13(1), 74–82. <https://doi.org/10.34010/komputa.v13i1.10940>
- Feni Yulianti, Nahar Mardiyantoro, Erna Dwi Astuti, Adi Suwondo, & Sukowiyono. (2023). Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Siswa Terbaik Di Smp Pelita Al-Qur'an Dengan Metode Simple Additive Weighting. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 2(2), 48–54. <https://doi.org/10.55123/storage.v2i2.1962>
- Fitriani, N., Apriansyah, & Dedi, H. (2024). Analisis Manfaat Penggunaan Aplikasi PLN Mobile Menggunakan Pengujian Sistem Black Box. *Jurnal Multidisiplin Saintek*, 3(1), 21–26.
- Hendra, H., & Kristianto, R. P. (2024). Pengujian Aplikasi Game Puzzle Indonesia Berbasis Android Dengan Teknik Black-Box Testing. *Infotech: Journal of Technology Information*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.37365/jti.v10i1.224>
- Ilmiah, J., & Pendidikan, W. (2024). 1, 2, 3. 10(5), 899–907.
- Kusuma, M. E. A., & Wardoyo, B. (2023). Implementasi E-Government Pada Platform Karirhub. *Jurnal Kebijakan Publik*, 14(2), 131. <https://doi.org/10.31258/jkp.v14i2.8188>
- Maulana, A., Purnamasari, I., & Maulana, I. (2024). Rancang Bangun Website Layanan Jasa Reparasi Alat Elektronik Rumah Tangga Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus: Cv. Xyz). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4859>
- Maulana, B. A., Mawarni, E., Hidayattuloh, M. Y., Suryawijaya, V., & Saifudin, A. (2023). Pengujian Black Box pada Sistem Informasi Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Boundary Value Analysis. *Oktal: Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 2(6), 1747–1753.
- Menora, T., Primasari, C. H., Wibisono, Y. P., Sidhi, T. A. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Implementasi Pengujian Alpha dan Beta Testing Pada Aplikasi Gamelan Virtual Reality. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 48–60. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i1.6625>
- Muslim, B., Puspita, D., & Syahri, R. (2023). Implementasi Metode Weighted Product (WP) Dalam Menentukan Sistem Pendukung Keputusan Penerima Beasiswa Kurang Mampu. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 14(2), 305–312.
- P, N. L. (2024). *GAME*. 7(Amelia 2023), 3045–3050.
- Puspaningrum, E. Y., K, D. S. Y., Utami, H. W., Via, Y. V., & Prakarsa, E. (2024). *SIMAPA System Testing Using Alpha and Beta Tests*. 2024, 212–218.
- Putri, D. I. (2022). Teknik Equivalence Partitions untuk Pengujian Aplikasi Manajemen Kas dan Inventaris Berbasis Web. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 6(2), 193. <https://doi.org/10.51211/imbi.v6i2.1922>
- Saputra, U., Astrianda, N., Nasution, B. R., Anggara, A. A., Qaisa, R. S., & Jakfar, A. E. (2023). Analisa Pengujian Sistem Informasi Website E-Commerce Bali-Store Menggunakan Metode Black Box Testing. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 95. <https://doi.org/10.35308/jti.v2i2.7847>
- Uminingsih, Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., & Suraya, S. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.55123/storage.v1i2.270>
- Yasin, M., Garancang, S., & Hamzah, A. A. (2024). Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Metodologi Penelitian Untuk Public Relations Kuantitatif Dan Kualitatif*, 2(3), 161–173.