

USER ACCEPTANCE TESTING VIRTUAL TOUR DESA WISATA CAU BELAYU TABANAN

Ni Ketut Pradani Gayatri Sarja¹⁾ I Putu Krisna Arta Widana²⁾ Ni Luh Ayu Kartika Yuniastari Sarja³⁾

Program Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak¹⁾

Program Studi Usaha Perjalanan Wisata^{2) 3)}

Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Bali, Badung, Bali¹⁾

Jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali, Badung, Bali^{2) 3)}

pradanigayatri@pnb.ac.id⁽¹⁾ krisnaarta.widana@pnb.ac.id²⁾ yuniastari@pnb.ac.id³⁾

ABSTRACT

Virtual tours can provide new travel experiences, although they cannot replace the tour experience if visiting tourist attractions directly, but can provoke the desire of participants to be able to tour directly as well as a promotional tool. The virtual tour was then developed for one of the tourist villages in Tabanan Regency, Bali, namely the Cau Belayu Tourism Village. Because it is included in the new technology used for tourism village promotion media, it is necessary to test the satisfaction or feedback from users of the virtual tour that was built. User satisfaction testing or user acceptance testing uses a questionnaire instrument with the tested variables, namely appearance, quality, information quality and functionality. The respondent selection method used is purposive sampling where the respondents are tourists as many as 30 people. The test results show that the test results for the display variable get a percentage value of 83.67% which falls into the category of strongly agree, so it can be concluded that respondents strongly agree that the menu naming is easy to understand and the system display is attractive and attractive. The results of testing the system quality variable get a percentage value of 84.33% which is included in the category of strongly agree, so it can be concluded that respondents strongly agree that the system is easy to understand and user friendly. The results of testing the information quality variable get a percentage value of 82.67% which falls into the category of strongly agree, so it can be concluded that respondents strongly agree that the information produced by the system is clear and according to user needs. The results of testing the system functionality variable get a percentage value of 85.67% which falls into the category of strongly agree, so it can be concluded that the respondents strongly agree that the menus and features on the system work well while helping users.

Keywords: Tourism Village, Virtual Tour, User Acceptance Testing (UAT)

ABSTRAK

Virtual tour dapat memberikan pengalaman wisata baru meskipun belum dapat menggantikan pengalaman tur jika berkunjung ke tempat wisata secara langsung namun dapat memancing keinginan peserta untuk dapat melakukan tur secara langsung sekaligus alat promosi. Virtual tour kemudian dikembangkan untuk salah satu desa wisata yang ada di Kabupaten Tabanan, Bali yaitu Desa Wisata Cau Belayu. Karena termasuk dalam teknologi baru yang digunakan untuk media promosi desa wisata, maka diperlukan adanya pengujian terhadap kepuasan atau feedback dari pengguna terhadap virtual tour yang dibangun. Pengujian kepuasan pengguna atau user acceptance testing menggunakan instrumen kuisioner dengan variabel yang diuji yaitu tampilan, kualitas, kualitas informasi dan fungsionalitas. Metode pemilihan responden yang digunakan adalah purposive sampling dimana responden merupakan wisatawan sebanyak 30 orang. Hasil pengujian menunjukkan bahwa hasil pengujian untuk variabel tampilan mendapatkan persentase nilai 83,67% yang masuk dalam kategori sangat setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju penamaan menu mudah dipahami serta tampilan sistem menarik dan atraktif. Hasil pengujian variabel kualitas sistem

mendapatkan persentase nilai 84,33% yang masuk dalam kategori sangat setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju sistem mudah dipahami dan user friendly. Hasil pengujian variabel kualitas informasi mendapatkan persentase nilai 82,67% yang masuk dalam kategori sangat setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju informasi yang dihasilkan sistem jelas dan sesuai kebutuhan pengguna. Hasil pengujian variabel fungsionalitas sistem mendapatkan persentase nilai 85,67% yang masuk dalam kategori sangat setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju menu dan fitur pada sistem bekerja dengan baik sekaligus membantu pengguna.

Kata Kunci : Desa Wisata, Virtual Tour, User Acceptance Testing (UAT)

PENDAHULUAN

Virtual tour merupakan sebuah media agar pengguna dapat melihat lokasi secara nyata baik dalam bentuk gambar ataupun video yang dapat mencakup pandangan secara 360 derajat, sehingga seolah-olah pengguna berada pada lokasi tersebut [1]. *Virtual tour* dapat memberikan pengalaman wisata baru meskipun belum dapat menggantikan pengalaman tur jika berkunjung ke tempat wisata secara langsung namun dapat memancing keinginan peserta untuk dapat melakukan tur secara langsung sekaligus alat promosi. Salah satu desa di Bali yaitu Desa Wisata Cau Belayu sedang mengembangkan virtual tour untuk promosi desanya. Pengembangan virtual tour ini diharapkan dapat meningkatkan minat para wisatawan untuk berkunjung ke desa wisata tersebut. Karena termasuk dalam teknologi baru yang digunakan untuk media promosi desa wisata, maka diperlukan adanya pengujian terhadap kepuasan atau feedback dari pengguna terhadap virtual tour yang dibangun.

Penelitian yang dilakukan oleh [2] menyatakan bahwa User Acceptance Testing dalam bentuk kuesioner yang di berikan kepada user sebagai sebuah penilaian seberapa besar kepuasan user dalam menggunakan program atau aplikasi. Penelitian lain oleh [3] menyatakan bahwa pengujian User Acceptance Testing juga berfokus untuk mengukur kenyamanan user dalam menggunakan sistem serta dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Penelitian yang dilakukan oleh [4] menyatakan bahwa user acceptance testing digunakan untuk Proses memastikan terkait solusi yang terdapat didalam sistem akan bekerja untuk

user serta dalam pengujiannya ini dilakukan oleh pengguna langsung secara langsung.

Penelitian terkait implementasi pengujian user acceptance testing dilakukan oleh [5] untuk menguji CRMS (customer relationship management system) yang dikembangkan dengan pendekatan Kalakota dan Robinson akan menghasilkan suatu sistem yang sesuai dengan kebutuhan organisasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa 59% pengguna sangat setuju terhadap sistem BPRS Al-Salaam yang dibuat dan yang lainnya menyatakan setuju sebanyak 41%. Penelitian lain oleh [6] melakukan uji untuk membuktikan Sistem Informasi pengisian jabatan Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Subang dapat diterima oleh user menggunakan pengujian user acceptance testing dengan persentase 76% yang termasuk kedalam kategori baik atau sudah bisa digunakan oleh user.

Mengacu pada permasalahan serta penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penelitian ini melakukan pengujian terhadap kepuasan pengguna atau user acceptance testing dengan empat variabel yang diuji yaitu tampilan sistem, kualitas sistem, kualitas informasi dan fungsionalitas sistem. Variabel ini kemudian diturunkan menjadi beberapa pertanyaan yang akan disusun dalam bentuk kuisisioner dan akan disebarkan ke responden. Diharapkan dengan dilakukannya pengujian ini implementasi virtual tour untuk Desa Wisata Cau Belayu dapat diterima dengan baik oleh wisatawan serta meningkatkan minat mengunjungi desa wisata.

TINJAUAN PUSTAKA

Virtual Tour

Virtual tour adalah sebuah simulasi dari suatu tempat yang benar-benar ada, biasanya terdiri

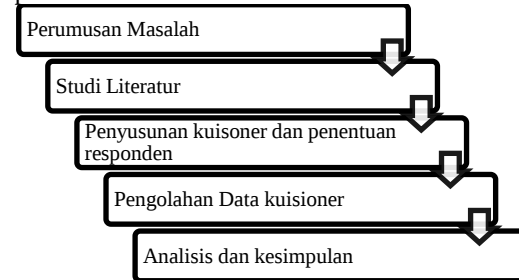
dari kumpulan foto-360 foto panorama, kumpulan gambar yang terhubung oleh hyperlink, ataupun video. *Virtual tour* juga dapat menggunakan beberapa elemen multimedia lain, contohnya seperti *sound effect*, musik, narasi, dan teks [7]. *Virtual tour* menggunakan teknologi informasi yang canggih sehingga pengguna yang melihatnya seolah-olah berada di tempat yang mereka. Manfaat *Virtual tour* adalah sebagai media promosi online (media interaktif *virtual tour* meyakinkan calon pengunjung lokasi mengekspose fasilitas lokasi secara detail sebagai dokumentasi lokasi secara 360°), menjadi inspirator dalam proses membangun sebuah usaha atau bisnis, dan terciptanya sebuah konsep produk dan jasa yang dapat menjembatani kebutuhan informasi serta promosi ditengah kemajuan teknologi yang semakin pesat lihat [8].

User Acceptance Testing (UAT)

User Acceptance Testing (UAT) merupakan proses verifikasi bahwa solusi yang dibuat dalam sistem sudah sesuai untuk pengguna [9]. Pengujian UAT pada umumnya dilakukan sebelum peluncuran sebuah fitur baru di dalam aplikasi. Dengan melakukan ini pengembang dapat memahami apakah rancangan yang dibuat sudah memenuhi harapan pengguna (Syafarwan, 2019). Setelah dilakukan pengujian sistem, selanjutnya dapat dinyatakan bahwa sistem tersebut telah memenuhi persyaratan. Pengujian UAT adalah tahapan yang terakhir dari beberapa proses dalam pengujian perangkat lunak [10]. Metode UAT untuk mengetahui tanggapan responden (user) terhadap sistem yang telah dibangun yaitu dengan Angket Skala Likert yang umumnya digunakan untuk dalam riset berupa survei dan memberikan pertanyaan kepada responden (user) dimana jawaban dari pertanyaan tersebut [11]. Tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan perangkat lunak yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Bukan hanya sekedar memenuhi spesifikasi sistem dan dapat digunakan saja, tetapi juga untuk memvalidasi apakah sistem dapat diterima atau tidak [12].

METODE PENELITIAN

Tahapan penelitian secara umum terdiri dari enam tahapan yaitu studi literatur, penyusunan instrument, pengambilan data, analisis dan kesimpulan. Tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Gambar 1 menampilkan tahapan penelitian yang dijelaskan sebagai berikut.

1. **Perumusan Masalah**
Tahapan ini merupakan tahap awal dimana ditemukan permasalahan yaitu bagaimana penerimaan serta kebermanfaatan virtual tour desa wisata dari sisi pengguna.
2. **Studi Literatur**
Tahapan ini mencari referensi terkait dengan penggunaan pengujian UAT.
3. **Penyusunan Kuisioner dan Penentuan Responden**
Tahapan ini menyusun instrumen yang digunakan untuk penelitian berupa kuisioner dan penentuan responden.
4. **Pengolahan Kuisioner**
Tahapan ini dilakukan pengambilan data dengan cara menyebarkan kuesioner kepada pengguna yaitu wisatawan secara acak. Setelah data terkumpul, dilakukan pengolahan data sehingga diperoleh data yang lengkap dari masing-masing obyek untuk setiap variable yang diteliti.
5. **Analisis dan Kesimpulan**
Tahapan ini dilakukan analisis data terhadap hasil kuesioner menggunakan bantuan Microsoft excel kemudian dari hasil analisis kemudian ditarik kesimpulan.

PEMBAHASAN

Pengujian Kepuasan Pengguna

Analisa sistem ini dilakukan dengan metode penelitian *survey*, penerapan *variable*, pengumpulan data, penyajian data dan analisa

untuk mengelola data. Hasil dari analisa kuisioner ini didapatkan nilai persentase kriteria tertinggi dan terendah pada masing-masing aspek. Tahap pengisian kuisioner dilakukan secara langsung didampingi oleh peneliti. *Survey* melibatkan 30 responden dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 1. Detail Responden

Kota Asal	Usia (tahun)	Jumlah Responden (orang)
Denpasar	17	1
	20	1
	21	3
	22	4
	28	1
	29	1
	32	1
Badung	22	1
Tabanan	22	3
Singaraja	21	1
Surabaya	22	2
	23	1
Tulungagung	22	1
Jakarta	20	1
	22	1
Bandung	18	1
	25	1
Tangerang	21	1
Semarang	22	1
	25	1
Bandar Lampung	28	1
Kupang	19	1
Jumlah		30

Kriteria Variabel

Pengujian kuisioner menggunakan beberapa variabel yang diteliti yaitu aspek tampilan sistem (*user interface*), aspek kualitas sistem, aspek kualitas informasi dan aspek fungsionalitas sistem.

a. Aspek Tampilan Sistem (*User Interface*)

Aspek tampilan sistem (*user interface*) digunakan untuk menentukan presentase nilai tampilan sistem dari sisi pengguna. Pertanyaan untuk menilai aspek tampilan sistem (*user interface*) sebagai berikut.

1. Penamaan menu dan *button* mudah dipahami
2. Tampilan VT menarik dan atraktif

b. Aspek Kualitas Sistem

Aspek kualitas sistem digunakan untuk menentukan presentase nilai kualitas sistem menurut pengguna. Pertanyaan untuk menilai kualitas sistem sebagai berikut.

1. VT mudah digunakan
2. VT mudah dipelajari oleh pengguna (*user friendly*)

c. Aspek Kualitas Informasi

Aspek kualitas informasi digunakan untuk menentukan presentase nilai kualitas informasi yang dihasilkan sistem dari menurut pengguna. Pertanyaan untuk menilai aspek kualitas informasi sebagai berikut.

1. Informasi yang diberikan VT sesuai dengan kebutuhan pengguna
2. Informasi yang diberikan VT jelas

d. Aspek Fungsionalitas

Aspek fungsionalitas digunakan untuk menentukan presentase nilai ketepatan fungsi yang ada pada sistem dari sisi pengguna. Pertanyaan untuk menilai aspek fungsionalitas sebagai berikut.

1. Menu dan fitur yang ada pada VT bekerja dengan baik
2. Pengguna terbantu dengan adanya VT

Proses Pengolahan Data Kuisioner

Pengolahan data kuisioner dilakukan dengan menggunakan skala likert untuk mengkonversi data kuisioner yang bersifat kuantitatif ke kualitatif. Proses pengolahan data kuisioner dengan skala likert dimulai dari menentukan nilai bobot setiap kategori jawaban. Penjelasan bobot dari masing-masing kategori jawaban sebagai berikut.

- a. Sangat Tidak Setuju (STS) = skor 1
- b. Tidak Setuju (TS) = skor 2
- c. Ragu-ragu (RG) = skor 3
- d. Setuju (S) = skor 4
- e. Sangat Setuju (SS) = skor 5

Langkah selanjutnya adalah menentukan interval digunakan untuk menginterpretasi

penilaian responden terhadap sistem sehingga dapat diambil kesimpulannya. Cara menentukan interval sebagai berikut.

Cara menentukan interval sebagai berikut.

$$\text{Interval } (I) = 100 / \text{jumlah kategori jawaban}$$

$$\text{Interval } (I) = 100 / 5$$

$$\text{Interval } (I) = 20$$

Indeks penilaian skor likert berdasarkan hasil perhitungan interval sebagai berikut.

Indeks 0% - 19,99% = Sangat Tidak Setuju

Indeks 20% - 39,99% = Tidak Setuju

Indeks 40% - 59,99% = Ragu-ragu

Indeks 60% - 79,99% = Setuju

Indeks 80% - 100% = Sangat Setuju

Proses selanjutnya adalah menghitung total skor likert untuk masing-masing pertanyaan dan aspek. Perhitungan total skor untuk masing-masing pertanyaan dan aspek akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Aspek Tampilan Sistem (User Interface)

Penilaian pada aspek ini ditujukan untuk mengetahui penilaian pengguna terhadap tampilan dari sistem dan penamaan *button* serta menu apakah menarik dan mudah dipahami. Aspek tampilan sistem dinilai melalui 30 responden masyarakat umum berdasarkan rincian sebagai berikut.

Tabel 2. Penilaian Responden Terhadap Aspek Tampilan Sistem

N o	Pertanyaan	ST S	T S	R G	S	S S
1	Penamaan menu dan <i>button</i> mudah dipahami	-	-	-	2 3	7
2	Tampilan VT menarik dan atraktif	-	2	-	2 0	8
Jumlah		-	2	-	4 3	15

Tabel 2 menampilkan rincian penilaian responden terhadap aspek tampilan sistem dari

dua buah pertanyaan. Proses perhitungan skala likert untuk pertanyaan nomor 1 yaitu penamaan menu dan *button* mudah dipahami pada aspek tampilan sistem sebagai berikut.

Tabel 3. Skor Likert Aspek Tampilan Sistem (Pertanyaan 1)

N o	Pertanyaan	ST S	T S	R G	S	S S
1	Penamaan menu dan <i>button</i> mudah dipahami	-	-	-	2 3	7
Jumlah		0	0	0	2 3	7
Skor Likert (jumlah responden*bobot nilai jawaban)		0	0	0	9 2	3 5
Total Skor Likert (Skor likert STS+TS+RG+S+S S)		127				

Tabel 3 menampilkan skor likert dan total skor likert untuk pertanyaan nomor 1 pada aspek tampilan sistem, dimana didapatkan total skor likert dengan nilai 127. Untuk mendapatkan hasil interpretasi, harus diketahui dulu skor tertinggi (X) dan angka terendah (Y) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut.

$$X = \text{jumlah responden} * \text{bobot nilai tertinggi}$$

$$X = 30 * 5 = 150$$

$$Y = \text{jumlah responden} * \text{bobot nilai terendah}$$

$$Y = 30 * 1 = 30$$

Cara mencari persentase *Indeks* (%) untuk menentukan interval akhir dari aspek penilaian sebagai berikut.

$$\text{Indeks } (\%) = (\text{total skor likert} / X) * 100\%$$

$$\text{Indeks } (\%) = (127 / 150) * 100\%$$

$$\text{Indeks } (\%) = 84,67\%$$

Hasil perhitungan indeks persentase menunjukkan bahwa nilai 84,67% yang masuk dalam kategori sangat setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju penamaan menu dan *button* pada VT mudah dipahami. Proses perhitungan skala likert untuk pertanyaan nomor 2 yaitu tampilan

sistem menarik dan atraktif pada aspek tampilan sistem sebagai berikut.

Tabel 4. Skor Likert Aspek Tampilan Sistem (Pertanyaan 2)

N o	Pertanyaan	ST S	T S	R G	S	S S
2	Tampilan sistem menarik dan atraktif	-	2	-	2 0	8
Jumlah		0	2	0	2 0	8
Skor Likert (jumlah responden*bobot nilai jawaban)		0	4	0	8 0	4 0
Total Skor Likert (Skor likert STS+TS+RG+S+S)		124				

Tabel 4 menampilkan skor likert dan total skor likert untuk pertanyaan nomor dua pada aspek tampilan sistem, dimana didapatkan total skor likert dengan nilai 124. Hasil perhitungan indeks persentase menunjukkan bahwa nilai 82,67% yang masuk dalam kategori sangat setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju tampilan sistem menarik dan atraktif. Penilaian responden untuk aspek tampilan sistem secara keseluruhan sebagai berikut.

Tabel 5. Skor Likert Aspek Tampilan Sistem

N o	Pertanyaan	ST S	T S	R G	S	S S
1	Penamaan menu dan button mudah dipahami	-	-	-	23	7
2	Tampilan sistem menarik dan atraktif	-	2	-	20	8
Jumlah		-	2	-	43	1 5

Skor Likert (jumlah responden*bobot nilai jawaban)	0	4	0	17 2	7 5
Total Skor Likert (Skor likert STS+TS+RG+S+SS)	251				

Tabel 5 menampilkan skor likert dan total skor likert untuk aspek tampilan sistem secara keseluruhan, dimana didapatkan total skor likert dengan nilai 251. Hasil perhitungan indeks persentase menunjukkan bahwa nilai 83,67% yang masuk dalam kategori sangat setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa penamaan menu mudah dipahami serta tampilan VT menarik dan atraktif.

2. Aspek Kualitas Sistem

Penilaian pada aspek ini ditujukan untuk mengetahui penilaian pengguna terhadap kualitas sistem. Aspek kualitas sistem dinilai melalui 30 responden masyarakat umum berdasarkan rincian sebagai berikut.

Tabel 6. Skor Likert Aspek Kualitas Sistem

N o	Pertanyaan	ST S	T S	R G	S	S S
1	Sistem ini mudah digunakan	-	-	-	23	7
2	Sistem mudah dipelajari oleh pengguna (user friendly)	-	1	-	21	8
Jumlah		-	1	-	44	1 5
Skor Likert (jumlah responden*bobot nilai jawaban)		0	2	0	17 6	7 5
Total Skor Likert (Skor likert STS+TS+RG+S+SS)		253				

Tabel 6 menampilkan skor likert dan total skor likert untuk aspek kualitas sistem secara keseluruhan, dimana didapatkan total skor likert dengan nilai 253. Hasil perhitungan indeks persentase menunjukkan bahwa nilai 84,33% yang masuk dalam kategori sangat setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju VT mudah dipahami dan *user friendly*.

3. Aspek Kualitas Informasi

Penilaian pada aspek ini ditujukan untuk mengetahui penilaian pengguna terhadap kualitas informasi yang dihasilkan sistem. Aspek kualitas informasi dinilai melalui 30 responden masyarakat umum berdasarkan rincian sebagai berikut.

Tabel 7. Skor Likert Aspek Kualitas Informasi

N o	Pertanyaan	ST S	T S	R G	S	S S
1	Informasi yang diberikan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna	-	1	-	22	7
2	Informasi yang diberikan sistem jelas	-	1	-	24	5
Jumlah		-	2	-	46	12
Skor Likert (jumlah responden*bobot nilai jawaban)		0	4	0	184	60
Total Skor Likert (Skor likert STS+TS+RG+S+SS)		248				

Tabel 7. menampilkan skor likert dan total skor likert untuk aspek kualitas informasi secara keseluruhan, dimana didapatkan total skor likert dengan nilai 248. Hasil perhitungan indeks persentase menunjukkan bahwa nilai 82,67% yang masuk dalam kategori sangat setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju

informasi yang dihasilkan VT jelas dan sesuai kebutuhan pengguna.

4. Aspek Fungsionalitas Sistem

Penilaian pada aspek ini ditujukan untuk mengetahui penilaian pengguna terhadap kualitas informasi yang dihasilkan sistem. Aspek fungsionalitas sistem dinilai melalui 30 responden masyarakat umum berdasarkan rincian sebagai berikut.

Tabel 8. Skor Likert Aspek Fungsionalitas Sistem

N o	Pertanyaan	ST S	T S	R G	S	S S
1	Menu dan fitur yang terdapat pada sistem bekerja dengan baik	-	1	-	19	10
2	Pengguna terbantu dengan adanya sistem	-	-	-	21	9
Jumlah		-	1	-	40	19
Skor Likert (jumlah responden*bobot nilai jawaban)		0	2	0	160	95
Total Skor Likert (Skor likert STS+TS+RG+S+SS)		257				

Tabel 8. menampilkan skor likert dan total skor likert untuk aspek fungsionalitas sistem secara keseluruhan, dimana didapatkan total skor likert dengan nilai 257. Hasil perhitungan indeks persentase menunjukkan bahwa nilai 85,67% yang masuk dalam kategori sangat setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju menu dan fitur pada VT bekerja dengan baik sekaligus membantu pengguna

SIMPULAN

Pengujian UAT untuk aplikasi virtual tour desa wisata cau belayu menggunakan 4 variabel uji yaitu tampilan, kualitas sistem, kualitas informasi dan fungsionalitas sistem. Berdasarkan hasil pengujian untuk variabel tampilan mendapatkan persentase nilai 83,67% yang masuk dalam kategori sangat setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju penamaan menu mudah dipahami serta tampilan sistem menarik dan atraktif. Hasil pengujian variabel kualitas sistem mendapatkan persentase nilai 84,33% yang masuk dalam kategori sangat setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju sistem mudah dipahami dan *user friendly*. Hasil pengujian variabel kualitas informasi mendapatkan persentase nilai 82,67% yang masuk dalam kategori sangat setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju informasi yang dihasilkan sistem jelas dan sesuai kebutuhan pengguna. Hasil pengujian variabel fungsionalitas sistem mendapatkan persentase nilai 85,67% yang masuk dalam kategori sangat setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju menu dan fitur pada sistem bekerja dengan baik sekaligus membantu pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Bakre, A. Deshmukh, P. Sapaliga, and Y. Doulatramani, "Campus Virtual Tour," *Int. J. Adv. Res. Comput. Eng. Technol.*, vol. 6, no. 4, pp. 2278–1323, 2017, [Online]. Available: www.vit.edu.in.
- [2] P. S. Sutopo and S. Sulkhan, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Monitoring Teknisi Alat Blood Gas Analyzer Dengan Metode Pengujian User Acceptance Test (UAT) (Studi Case: PT. Grahacipta Prima Sentosa)," *Akselerator J. Sains Terap. dan Teknol.*, vol. 3, no. 1, pp. 11–20, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.ubd.ac.id/index.php/aksel/article/view/1458>.
- [3] M. A. Chamida, A. Susanto, and A. Latubessy, "Analisa User Acceptance Testing Terhadap Sistem Informasi Pengelolaan Bedah Rumah Di Dinas Perumahan Rakyat Dan Kawasan Permukiman Kabupaten Jepara," *Indones. J. Technol. Informatics Sci.*, vol. 3, no. 1, pp. 36–41, 2021, doi: 10.24176/ijtis.v3i1.7531.
- [4] M. Arif Bastari and D. Putra Rakhmadani, "Sistem Informasi Jasa Cuci Interior Rumah dan Mobil Menggunakan Metode User Acceptance Test," *J. Ris. Komput.*, vol. 9, no. 2, pp. 2407–389, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i2.3926.
- [5] S. Anisah, "Customer Relationship Management Menggunakan Metode Prototyping Untuk Produk Pembiayaan BPRS Al-Salam," *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.*, vol. 5, no. 3, p. 324, 2021, doi: 10.30998/string.v5i3.7794.
- [6] S. Rahayu, T. H. Apandi, and G. R. Yunita, "Rancang Bangun Sistem Pengambil Keputusan Untuk Pengisian Jabatan Menggunakan Metode Profile Matching," *J. Tekno Kompak*, vol. 16, no. 1, p. 41, 2022, doi: 10.33365/jtk.v16i1.1480.
- [7] E. A. Baura, V. Tulenan, X. B. N. Najoan, T. Informatika, U. Sam, and R. Manado, "Virtual Tour Panorama 360 Derajat Tempat Wisata Kota Tobelo," *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 3, 2018, doi: 10.35793/jti.13.3.2018.28072.
- [8] W. Setianto, Risqiati, H. A. B, and E. E. Purnama, "IMPLEMENTASI VIRTUAL TOUR SEBAGAI MEDIA INFORMASI DESWITA PANDANSARI BERBASIS WEB," *RISTEK J. Riset, Inov. dan Teknol. Vol.*, vol. 4, no. 2, pp. 22–30, 2020.
- [9] E. Suprpto, "User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang," *J. Civronlit Unbari*, vol. 6, no. 2, p. 54, 2021, doi: 10.33087/civronlit.v6i2.85.
- [10] Richasanty Septima S, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Objek Wisata Menggunakan Metode Ahp Berbasis Java," *Elkom J.*

- Elektron. dan Komput.*, vol. 13, no. 2, pp. 169–181, 2020, doi: 10.51903/elkom.v13i2.215.
- [11] B. Priyatna, A. Lia Hananto, M. Nova, and P. Studi Sistem Informasi, “Application of UAT (User Acceptance Test) Evaluation Model in Minggon E-Meeting Software Development,” *Systematics*, vol. 2, no. 3, pp. 110–117, 2020.
- [12] E. L. Hady, K. Haryono, and N. W. Rahayu, “User Acceptance Testing (UAT) pada Purwarupa Sistem Tabungan Santri (Studi Kasus : Pondok Pesantren Al-Mawaddah) User Acceptance Testing (UAT) of the Prototype of Students ’ Savings Information System (Case Study : Al-Mawaddah Islamic Boarding Scho,” *J. Ilm. Multimed. dan Komun.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2020.