

PENERAPAN PENGUJIAN ALPHA DAN BETA PADA APLIKASI FURNITURE (IKEA)

Muhammad Ramsa Sabil¹

Email: muhammadramsa413@gmail.com

Qaisya Nathaniela Febriana²

Email: qaisyanathaniela19@gmail.com

Aditya Ristanto Mukti³

Email: adityaristanto70@gmail.com

Alya Karina⁴

Email: alyakarina164@gmail.com

Obed One Putra Zalukhu⁵

Email: obedzalukhu@gmail.com

^{1,2,3,4,5}Universitas Bina Insani

ABSTRAK

Hampir semua perusahaan ritel di seluruh dunia saat ini menggunakan situs web dan aplikasi termasuk objek penelitian kali ini adalah Aplikasi IKEA untuk menyebarkan dan mengelola informasi produk dan layanan mereka. Metode *Software Testing Life Cycle* (STLC) digunakan dalam penelitian ini untuk menguji aplikasi *mobile* IKEA. Penelitian fokus pada pengujian Alpha dan Beta, yang dimaksudkan untuk menemukan dan menghilangkan bug secepat mungkin, sedangkan pengujian beta dimaksudkan untuk memverifikasi aplikasi dengan pengguna akhir. *Software Testing Life Cycle* (STLC) merupakan proses terstruktur yang digunakan dalam pengujian perangkat lunak. Ketika melakukan tahap pengujian tersebut pengujian juga menemukan bug yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas aplikasi melalui perbaikan bug fungsional. Hasil untuk pengujian Beta menunjukkan bahwa aplikasi mobile IKEA layak digunakan dengan skor 77,05% dan Hasil pengujian secara keseluruhan menunjukkan bahwa aplikasi mobile IKEA memiliki banyak potensi, tetapi masih diperlukan beberapa perbaikan.

Kata Kunci: Pengujian Perangkat Lunak, Software Testing Life Cycle, Mobile, Pengujian Alpha, Pengujian Beta, Aplikasi Ikea

ABSTRACT

Almost all retail companies worldwide currently use websites and applications, including the subject of this study, the IKEA application, to disseminate and manage their product and service information. The Software Testing Life Cycle (STLC) method was used in this study to test the IKEA mobile application. The research focused on Alpha and Beta testing, aimed at

detecting and eliminating bugs as quickly as possible, while Beta testing was intended to verify the application with end-users. The Software Testing Life Cycle (STLC) is a structured process used in software testing. During the testing phases, the testing also found functional bugs that need to be addressed to improve the application's quality. The Beta testing results showed that the IKEA mobile application is usable with a score of 77.05%, and the overall testing results indicate that the IKEA mobile application has great potential but still requires some improvements.

Keywords: *Software Testing, Software Testing Life Cycle, Mobile, Alpha Testing, Beta Testing, IKEA Application.*

1. PENDAHULUAN

Di era digital ini, informasi adalah kunci utama untuk kesuksesan di berbagai sektor, termasuk bisnis dan organisasi. Perusahaan membutuhkan cara yang efisien dan efektif untuk menyebarkan dan mengelola informasi produk dan layanan kepada pelanggan dan stakeholder [1]. Teknologi informasi, khususnya internet, telah menjadi alat penting dalam memenuhi kebutuhan informasi ini dengan menyediakan platform untuk menjangkau audiens yang luas dengan cepat dan mudah. Hampir semua perusahaan ritel menggunakan situs web dan aplikasi untuk menyebarkan dan mengelola informasi produk dan layanan mereka, memungkinkan pelanggan mencari informasi, membandingkan harga, dan melakukan pembelian online. Namun, sebelum dirilis kepada publik, penting memastikan bahwa situs web dan aplikasi berfungsi dengan benar dan memenuhi kebutuhan pengguna melalui pengujian perangkat lunak, yang memastikan perangkat lunak berfungsi sesuai dengan spesifikasi dan memenuhi kebutuhan pengguna [2]. Misalnya, IKEA mengembangkan aplikasi furnitur yang memungkinkan pengguna melihat-lihat produk, membandingkan harga, dan melakukan pemesanan online [3].

Pengujian fungsionalitas aplikasi sangat penting untuk membuat implementasi lebih mudah bagi pengguna. Terdapat dua metode umum: White Box dan Black Box. White Box menguji bagaimana aplikasi bekerja sesuai prosedur dan spesifikasi, sedangkan Black Box menguji apakah aplikasi dapat memenuhi fungsinya dengan baik tanpa memerlukan source code, sehingga tidak memerlukan instrumentasi dan ketersediaan source code [4]. Ketika source code tidak tersedia, White Box tidak berlaku, sehingga studi kasus ini menggunakan Black Box Testing untuk menguji aplikasi IKEA. Pengujian ini memastikan semua proses atau fungsi berjalan sesuai dengan harapan pengguna, berdasarkan detail aplikasi seperti tampilan,

fungsi, dan kesesuaian alur fungsi dengan proses bisnis yang diinginkan. Pengujian harus dilakukan di setiap tahap pengembangan aplikasi, mulai dari pengujian unit hingga pengujian penerimaan

2. TINJAUAN PUSTAKA

Riset sebelumnya telah menegaskan pentingnya pengujian dalam siklus pengembangan perangkat lunak, menunjukkan bahwa tahap ini tidak boleh diabaikan oleh para pengembang. Melalui pengujian alpha dan beta, pengembang aplikasi ikea dapat memastikan bahwa aplikasi tersebut bebas dari cacat, sehingga tidak ada bug atau kesalahan yang dapat mengganggu pengguna. Selain itu, pengujian ini juga memastikan bahwa aplikasi tersebut memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, sehingga fungsionalitas dan fitur yang disediakan benar-benar bermanfaat dan sesuai dengan keinginan mereka. Oleh karena itu, pengujian ini sangat penting untuk memastikan bahwa aplikasi ikea siap digunakan dan dapat memberikan pengalaman yang memuaskan bagi para penggunanya, menjamin kualitas dan keandalan produk.

Tujuan Penelitian

1. Menguji bahwa fitur tambahan seperti IKEA Family, dukungan pelanggan, daftar belanja, inspirasi desain, perencanaan ruang, dan fitur eksklusif lainnya berfungsi dengan baik dan meningkatkan pengalaman pengguna.
2. Memastikan bahwa semua fitur yang disediakan berjalan dengan baik dan memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan melalui pengujian menyeluruh dan implementasi yang efektif.

Ruang Lingkup Penelitian

1. Fitur utama untuk desain dan pembuatan produk diperkenalkan dalam aplikasi furniture IKEA, dengan fokus pada keandalan dalam pengujian.
2. Pengujian Alpha memvalidasi aplikasi sesuai spesifikasi pada tahap awal pengembangan sebelum diuji lebih lanjut dengan pengguna akhir.
3. Pengujian beta dilakukan untuk menemukan masalah, mengumpulkan umpan balik, dan meningkatkan pengalaman pengguna.

Teknik pengujian mencakup pendekatan detail, uji fungsionalitas, keamanan, dan kinerja

dengan menggunakan alat dan teknik seperti uji regresi dan beban

3. METODE PENELITIAN

Software Testing Life Cycle (STLC) merupakan proses terstruktur yang digunakan dalam pengujian perangkat lunak. STLC seringkali dianggap sebagai bagian dari siklus hidup pengembangan perangkat lunak. Proses yang terlibat dalam STLC terdiri dari beberapa tahap, setiap tahap memiliki kriteria dan hasil yang telah ditetapkan untuk memastikan kualitas aplikasi. Untuk pengujian aplikasi ini, digunakan metode Blackbox Testing dalam tahap eksekusi pengujian. Blackbox Testing adalah teknik pengujian yang menguji fungsionalitas aplikasi tanpa melihat struktur internal atau kode programnya. Dalam pengujian alfa, pendekatan black box digunakan untuk memverifikasi bahwa aplikasi berperilaku sesuai dengan spesifikasi fungsional tanpa memerlukan pengetahuan detail tentang implementasi internalnya

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini mengevaluasi aplikasi menggunakan alpha dan beta testing. Pada tes alpha, ditemukan 2 kesalahan dan 10 keberhasilan yang menghasilkan skor 81,8%. Kesalahan 1 berkaitan dengan ekspektasi nama belakang, sedangkan kesalahan 2 berkaitan dengan fitur hyperlink. Namun, dari hasil itu menunjukkan bahwa beberapa fitur pada aplikasi IKEA bekerja dengan sesuai harapan. Skor kepuasan yang diperoleh yaitu sebanyak 77,05% (kategori layak digunakan) dari beta tes yang melibatkan 25 end user.

Pembahasan

Pembahasan terhadap pengujian aplikasi IKEA melibatkan 2 metode, yaitu pengujian alpha dan beta. Dalam pengujian alpha, dilakukan uji skenario terlebih dahulu untuk menentukan lingkup pengujian, kemudian dilanjutkan dengan pengujian alpha untuk menguji secara menyeluruh fitur-fitur aplikasi yang telah ditetapkan.

Berikut adalah uji skenario pengujian alpha:

Tabel 1. Tabel Uji Skenario

Kelas Uji	Detail Uji	Jenis Pengujian
-----------	------------	-----------------

Halaman Daftar Akun	Menu Registrasi	<i>Black Box</i>
Halaman Login	Menu Login	<i>Black Box</i>
Halaman List Belanja	Menu List Belanja	<i>Black Box</i>
Halaman Keranjang Belanja	Menu Keranjang Belanja	<i>Black Box</i>
Halaman Inspirasi	Menu Inspirasi	<i>Black Box</i>
Halaman Liat Produk	Menu Produk	<i>Black Box</i>

Setelah skenario pengujian disusun, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian alpha, berikut adalah hasil pengujian alpha.

Tabel 2. Tabel Pengujian Alpha

Detail Uji	Kode Uji	Deskripsi Uji Kasus	Pra Kondisi	Data Tes	Langkah Uji Kasus	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Hasil Uji
------------	----------	---------------------	-------------	----------	-------------------	-----------------------	--------------	-----------

Menu	A.	User	User	Nomor telepon	User	User	User	[√]
Regis	01	mengisi	berad	:	mengisi	berhasil	berhasil	Berh
trasi		form	a di	082247413832	form	mendapa	membua	asil
		Daftar	halam	Email : obed	Daftar	tkan	t akun	[]
		Akun	an	zalukhu@gmail	Akun	kode	dan	Gag
		dengan	Dafta	.com	(nomor	OTP	masuk	al
		data diri	r	Nama depan :	telepon,	dan	kedalam	
		(nomor	Akun	Obed	email,	berhasil	menu.	
		telepon,		Nama belakang	nama	melakuk		
		nama		: Zalukhu	depan,	an		
		depan,		Alamat :	nama	Daftar		
		nama		Rawalumbu	belakang,	Akun.		
		belakan		Kode pos :	alamat,			
		g,		Sepanjang Jaya	kode pos,			
		alamat,		Rawalumbu	kata			
		kode		17114	sandi,			
		pos,		Katasandi :	ketik			
		kata		Obed0110	ulang			
		sandi,		Katasandi ulang	katasandi			
		ulangi		: obed0110	).			
		kata			User			
		sandi.			mengklik			
					chek-box			
					untuk			
					mendapat			
					kode			
					verifikasi			
					menuju			
					ke			
					WhatsApp			
					p.			
					User			

					mengklik chek-box untuk perstujua n Daftar Akun.			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

	A. 02	User memasukkan data diri kedalam form Daftar Akun (nomor telepon, nama depan, alamat, kode pos, kata sandi, ketik ulang katasandi). Kecuali nama belakang.	User berada di halaman Daftar Akun.	Nomor telepon: 0895631911093 Email: alyakarina164@gmail.com Nama depan : Alya Nama belakang : - Alamat : rawalumbu123 Kode pos : Kedaung Kali Angke 11710 Katasandi : Alya1234 Katasandi ulang : Alya1234	1. User mengisi data Daftar Akun (nomor telepon, email, nama depan, nama belakang, alamat, kode pos, katasandi, ketik ulang katasandi). 2. User mengklik chek-	User berhasil mendapatkan kode OTP dan berhasil melakukan Daftar Akun.	User gagal mendapatkan kode OTP dan gagal melakukan Daftar Akun dikarenakan wajib mengisi field nama belakang.	[] Berhasil [√] Gagal
--	-------	---	--	--	---	---	---	---------------------------------

					box untuk mend apat kode verifi kasi menu ju ke whats App. User mengklik chek-box untuk persetuju an Daftar Akun.			
Menu Login	B. 01	User memasu kkan email/no mer telpon dan katasandi.	User berad a di halam an Login .	Nomor telepon: 082247413832 Kata sandi : obed0110	1. User meng isi email /nom er telpo n dan kata sandi. User	User berhasil melakuk an login dan masuk ke halaman dashboar d.	User berhasil melakuk an login dan masuk ke halaman dashboa rd.	[√] Berh asil [] Gag al

					meng klik button login.			
	B. 02	User memasu kkan email/no mer telpon dan kata sandi yang tidak sesuai.	User berad a di halam an Login .	Nomor telepon: 082247413832 Kata sandi: obed0111	User mengisi email/no mer telpon dan kata sandi User meng klik button login.	User gagal melakuk an login dan mendapa t kan pemberit ahuan.		[√] Berh asil [] Gag al
List belanj a	C. 01	Menam bahkan Produk belanja dari Beranda kedalam list belanja.	User berad a dihala man produ k .		1. User menc ari produ k yang akan di ingink an. 2. user masu k	Produk berhasil masuk ke dalam daftar list belanja.	User berhasil menamb ahkan Produk kedalam list belanja.	[√] Berh asil [] Gag al

					kehal aman produ k. User mengklik icon favorit .			
Keran jang belanj a	D. 01	Menam bahkan Produk belanja dari Beranda kedalam keranjang. g.	User berad a didala m halam an beran da.	Menambahkan produk	1. User memil ih produ k yang di ingink an. User menekan Button tambahka n ke keranjang belanja.	Produk berhasil ditamba hkan kedalam keranjang g belanja.	User berhasil menamb ahkan Produk kedalam keranjang g belanja .	[√] Berh asil [] Gag al

	D. 02	Menambahkan Produk belanja dari list belanja kedalam keranjang.	User berada di halaman list belanja.	Menambahkan produk.	User menekan button “tambahkan ke keranjang” untuk produk yang diinginkan.	Produk berhasil ditambahkan kedalam keranjang belanja.	User berhasil menambahkan Produk kedalam keranjang belanja.	[√] Berhasil [] Gagal
	E. 01	User membaca isi artikel .	User berada di halaman inspirasi.	User memilih menu artikel yang ingin dibaca.	User memilih menu artikel.	Isi Content pada fitur inspirasi menampilkan semua artikel yang sesuai menu yang dipilih.	User berhasil membaca artikel yang diinginkan.	[√] Berhasil [] Gagal
	E. 02	User menyimpan artikel pada menu favorit.	User berada di halaman artikel.	User memilih artikel yang diinginkan.	User menekan button icon bintang.	Artikel berhasil disimpan kedalam menu favorit.	User berhasil menyimpan artikel yang diinginkan.	[√] Berhasil [] Gagal

							kedalam	
Lihat Produk	F.01	User melihat produk sesuai isi artikel.	User berada di halaman artikel yang dibaca.	User memilih artikel dan melihat produk.	User menekan tombol lihat produk setelah memilih artikel.	User dapat memilih produk sesuai isi artikel yang ditampilkan.	User berhasil melihat produk.	[√] Berhasil [] Gagal

Detail Uji	Kode Uji	Deskripsi Uji Kasus	Pra Kondisi	Data Tes	Langkah Uji Kasus	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Hasil Uji
Menu Registrasi	A.01	User mengisi form Daftar Akun dengan data diri (nomor telepon, nama depan, nama	User berada di halaman Daftar Akun	Nomor telepon : 082247413832 Email : obed zalukhu@gmail.com Nama depan : Obed Nama belakang : Zalukhu Alamat :	User mengisi form Daftar Akun (nomor telepon, email, nama depan, nama belakang, alamat, kode pos, kata sandi, ketik ulang katasandi).	User berhasil mendapatkan kode OTP dan berhasil melakukan n Daftar Akun.	User berhasil membuat akun dan masuk kedalam menu.	[√] Berhasil [] Gagal

	belakang, alamat, kode pos, kata sandi, ulangi kata sandi.		Rawalumbu Kode pos : Sepanjang Jaya Rawalumbu 17114 Katasandi : Obed0110 Katasandi ulang : obed0110	User mengklik chek-box untuk mendapat kode verifikasi menuju ke WhatsApp. User mengklik chek-box untuk persetujuan Daftar Akun.			
A. 02	User memasukkan data diri kedalam form Daftar Akun (nomor telepon, nama depan, alamat, kode pos, kata sandi, ketik ulang katasandi	User berada di halaman an Daftar Akun.	Nomor telepon: 0895631911093 Email: alyakarina164@gmail.com Nama depan : Alya Nama belakang : - Alamat : rawalumbu123 Kode pos : Kedaung Kali Angke 11710 Katasandi : Alya1234 Katasandi	User mengisi data Daftar Akun(nomor telepon, email, nama depan, nama belakang, alamat, kode pos, katasandi, ketik ulang katasandi). User mengklik chek-box untuk mendapat kode verifikasi menuju ke whatsApp.	User berhasil mendapatkan kode OTP dan berhasil melakukan n Daftar Akun.	User gagal mendapatkan kode OTP dan melakukan Daftar Akun dikarenakan wajib mengisi field nama belakang.	[] Berhasi 1 [√] Gagal

		). Kecuali nama belakang.		ulang : Alya1234	User mengklik chek-box untuk persetujuan Daftar Akun.			
Menu Login	B.0 1	User memasuk kan email/no mer telpon dan katasandi.	User berada di halam an Login.	Nomor telepon: 082247413832 Kata sandi : obed0110	User mengisi email/nomer telpon dan kata sandi. User meng klik button login.	User berhasil melakuka n login dan masuk ke halaman dashboard .	User berhasil melakukan login dan masuk ke halaman dashboard.	[√] Berhasi 1 [] Gagal
	B.0 2	User memasuk kan email/no mer telpon dan kata sandi yang tidak sesuai.	User berada di halam an Login.	Nomor telepon: 082247413832 Kata sandi: obed0111	User mengisi email/nomer telpon dan kata sandi User meng klik button login.	User gagal melakuka n login dan mendapat kan pemberita huan.		[√] Berhasi 1 [] Gagal

List belanja	C.01	Menambahkan Produk belanja dari Beranda kedalam list belanja.	User berada dihalaman produk .		User mencari produk yang akan diinginkan. user masuk kehalaman produk. User mengklik icon favorit .	Produk berhasil masuk ke dalam daftar list belanja.	User berhasil menambahkan Produk kedalam list belanja.	[√] Berhasil 1 [] Gagal
Keranjang belanja	D.01	Menambahkan Produk belanja dari Beranda kedalam keranjang .	User berada dihalaman beranda.	Menambahkan produk	User memilih produk yang diinginkan. User menekan Button tambahkan ke keranjang belanja.	Produk berhasil ditambahkan ke keranjang belanja.	User berhasil menambahkan Produk kedalam keranjang belanja .	[√] Berhasil 1 [] Gagal
	D.02	Menambahkan Produk belanja dari list belanja kedalam keranjang .	User berada dihalaman list belanja.	Menambahkan produk.	User menekan button “tambahkan ke keranjang ” untuk produk yang diinginkan.	Produk berhasil ditambahkan ke keranjang belanja.	User berhasil menambahkan Produk kedalam keranjang belanja.	[√] Berhasil 1 [] Gagal
Inspirasi	E.01	User membaca isi artikel .	User berada di halaman	User memilih menu artikel yang ingin dibaca.	User memilih menu artikel.	Isi Content pada fitur inspirasi	User berhasil membaca artikel yang diinginkan.	[√] Berhasil 1 []

			an inspira si.			menampil akan semua artikel yang sesuai menu yang dipilih.		Gagal
	E.0 2	User menyimp an artikel pada menu favorit.	User berada dihala man artikel.	User memilih artikel yang di inginkan.	User menekan button icon bintang.	Artikel berhasil di simpan kedalam menu favorit.	User berhasil menyimpan artiker yang di inginkan kedalam.	[√] Berhasi 1 [] Gagal
Lihat Produ k	F.0 1	User melihat produk sesuai isi artikel.	User berada di halam an artikel yang dibaca .	User memilih artikel dan melihat produk.	User menekan tombol lihat produk setelah memilih artikel.	User dapat memilih produk sesuai isi artikel yang di tampilkan .	User berhasil melihat produk.	[√] Berhasi 1 [] Gagal
Search	G. 01	User memasuk an nama produk yang ingin di cari	User berada di halam an pencar ian	User mencari produk sesuai yang di inginkan	User menekan tombol serch		User berhasil menemukan produk	[√] Berhasi 1 [] Gagal

Pengujian beta dilakukan oleh pengguna akhir melalui pengisian kuesioner yang berisi pertanyaan tentang aplikasi serta kepuasan mereka terhadap penggunaan aplikasi tersebut. Kuesioner ini mencakup skala penilaian dari 1 hingga 5, dimana pengguna memberikan penilaian seberapa setuju mereka terhadap setiap pertanyaan. Setelah itu para pengguna akan menjawab pertanyaan yang disertai dengan skala penilaian tersebut. Berikut adalah skala penilaian dari 1 hingga 5.

Tabel 3. Tabel Skala Penilaian

Skala Penilaian		
No.	Keterangan	Skala(N)
1.	Sangat mudah	5
2.	Mudah	4
3.	Cukup	3
4.	Sulit	2
5.	Sangat sulit	1

Setelah menyusun skala penilaian, langkah selanjutnya adalah merancang pertanyaan untuk mendapatkan skor penilaian terhadap aplikasi menggunakan pengujian beta. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang digunakan dalam pengujian beta. Untuk menghitung seberapa setuju pengguna terhadap pertanyaan, digunakan rumus berikut:

$$Y = (\text{skor ideal} \times X) \times 100$$

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

1. “Seberapa mudah menemukan produk yang Anda cari di aplikasi IKEA?”

Tabel 4. Tabel Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 1

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N x R
1	1	Sangat mudah	5	8	40

	2	Mudah	4	9	36
	3	Cukup	3	6	18
	4	Sulit	2	1	2
	5	Sangat sulit	1	1	1
Jumlah				25	97
Skor Ideal				125	

Hasil pengujian beta menunjukkan bahwa skala 1 - 5 dari 25 responden memberi nilai 97 sehingga diperoleh nilai $Y = 97/125 \times 100 = 77,6\%$.

1. “Bagaimana pengalaman Anda dalam menambahkan produk ke keranjang belanja?”

Tabel 5. Tabel Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 2

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N x R
2	1	Sangat mudah	5	10	50
	2	Mudah	4	14	56
	3	Cukup	3	0	0
	4	Sulit	2	0	0
	5	Sangat sulit	1	1	1
Jumlah				25	107
Skor Ideal				125	

Hasil pengujian beta menunjukkan bahwa skala 1- 5 dari 25 responden memberi nilai 107 sehingga diperoleh nilai $Y = 107/125 \times 100 = 85,6\%$.

1. “Seberapa mudah Anda dapat melakukan checkout dan menyelesaikan pembelian?”

Tabel 6. Tabel Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 3

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N x R
3	1	Sangat Mudah	5	7	35
	2	Mudah	4	12	48
	3	Cukup Mudah	3	5	15
	4	Sulit	2	0	0
	5	Sangat Sulit	1	1	1
Jumlah				25	99
Skor Ideal				125	

Hasil pengujian beta menunjukkan bahwa skala 1 - 5 dari 25 responden memberi nilai 99 sehingga diperoleh nilai $Y = 99/125 \times 100 = 79,2\%$.

1. “Seberapa mudah menemukan informasi produk seperti deskripsi dan harga?”

Tabel 7. Tabel Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 4

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N x R
3	1	Sangat Mudah	5	7	35
	2	Mudah	4	12	48
	3	Cukup Mudah	3	5	15
	4	Sulit	2	0	0
	5	Sangat Sulit	1	1	1
Jumlah				25	99
Skor Ideal				125	

Hasil pengujian beta menunjukkan bahwa skala 1 - 5 dari 25 responden memberi nilai 72 sehingga diperoleh nilai $Y = 72/125 \times 100 = 57,6\%$.

1. “Bagaimana pengalaman Anda dalam menggunakan fitur wishlist di aplikasi?”

Tabel 8. Tabel Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 5

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N x R
5	1	Sangat Mudah	5	4	20
	2	Mudah	4	11	44
	3	Cukup Mudah	3	8	24
	4	Sulit	2	1	2
	5	Sangat Sulit	1	1	1
Jumlah				25	91
Skor Ideal				125	

Hasil pengujian beta menunjukkan bahwa skala 1 - 5 dari 25 responden memberi nilai 91 sehingga diperoleh nilai $Y = 91/125 \times 100 = 72,8\%$.

1. “Bagaimana pengalaman Anda dalam mengelola akun pengguna di aplikasi IKEA? ”

Tabel 9. Tabel Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 6

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N x R
6	1	Sangat Mudah	5	4	20
	2	Mudah	4	12	48
	3	Cukup Mudah	3	8	24
	4	Sulit	2	0	0
	5	Sangat Sulit	1	1	1
Jumlah				25	89
Skor Ideal				125	

Hasil pengujian beta menunjukkan bahwa skala 1 - 5 dari 25 responden memberi nilai 89 sehingga diperoleh nilai $Y = 89/125 \times 100 = 71,2\%$

1. “Seberapa mudah menghubungi layanan pelanggan melalui aplikasi IKEA?”

Tabel 10. Tabel Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 7

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N x R
7	1	Sangat Mudah	5	4	20
	2	Mudah	4	10	40
	3	Cukup	3	9	27
	4	Sulit	2	1	2
	5	Sangat Sulit	1	1	1
Jumlah				25	90
Skor Ideal				125	

Hasil pengujian beta menunjukkan bahwa skala 1 - 5 dari 25 responden memberi nilai 90 sehingga diperoleh nilai $Y = 90/125 \times 100 = 72\%$.

1. “Bagaimana pengalaman Anda dalam menggunakan fitur rekomendasi produk di aplikasi?”

Tabel 11. Tabel Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 8

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N x R
8	1	Sangat Mudah	5	6	30
	2	Mudah	4	10	40
	3	Cukup	3	7	21
	4	Sulit	2	1	2
	5	Sangat Sulit	1	1	1
Jumlah				25	94
Skor Ideal				125	

Hasil pengujian beta menunjukkan bahwa skala 1 - 5 dari 25 responden memberi nilai sehingga diperoleh nilai $Y = 94/125 \times 100 = 75,2\%$

1. “Seberapa mudah mengakses dan menggunakan fitur favorit produk di aplikasi?”

Tabel 12. Tabel Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 9

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N x R
9	1	Sangat Mudah	5	6	30
	2	Mudah	4	14	56
	3	Cukup	3	4	12
	4	Sulit	2	0	0
	5	Sangat Sulit	1	1	1
Jumlah				25	99
Skor Ideal				125	

Hasil pengujian beta menunjukkan bahwa skala 1 - 5 dari 25 responden memberi nilai sehingga diperoleh nilai $Y = 99/125 \times 100 = 79,2\%$.

1. " Bagaimana pengalaman Anda dalam menggunakan fitur pembayaran digital (e-wallet) di aplikasi?"

Tabel 13. Tabel Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 10

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N x R
10	1	Sangat mudah	5	9	45
	2	Mudah	4	8	32
	3	Cukup mudah	3	6	18
	4	Sulit	2	1	2
	5	Sangat sulit	1	1	1
Jumlah				25	98
Skor Ideal				125	

Hasil pengujian beta menunjukkan bahwa skala 1 - 5 dari 25 responden memberi nilai 98 sehingga diperoleh nilai $Y = 98/125 \times 100 = 78,4\%$.

1. " Seberapa mudah menemukan inspirasi dekorasi rumah melalui aplikasi IKEA? "

Tabel 14. Tabel Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 11

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N x R
11	1	Sangat mudah	5	7	35
	2	Mudah	4	13	52
	3	Cukup mudah	3	4	12
	4	Sulit	2	0	0
	5	Sangat sulit	1	1	1
Jumlah				25	100
Skor Ideal				125	

Hasil pengujian beta menunjukkan bahwa skala 1 - 5 dari 25 responden memberi nilai 100 sehingga diperoleh nilai $Y = 100/125 \times 100 = 80\%$.

1. ” Seberapa mudah mengelola alamat pengiriman yang tersimpan di aplikasi? ”

Tabel 16. Tabel Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 12

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N x R
12	1	Sangat mudah	5	4	20
	2	Mudah	4	12	48
	3	Cukup mudah	3	7	21
	4	Sulit	2	1	2
	5	Sangat sulit	1	1	1
Jumlah				25	92
Skor Ideal				125	

Hasil pengujian beta menunjukkan bahwa skala 1 - 5 dari 25 responden memberi nilai 92 sehingga diperoleh nilai $Y = 92/125 \times 100 = 73,6\%$

1. ” Seberapa mudah memahami notifikasi yang dikirim oleh aplikasi IKEA? ”

Tabel 16. Tabel Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 13

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N x R
13	1	Sangat mudah	5	8	40
	2	Mudah	4	8	32
	3	Cukup mudah	3	7	21
	4	Sulit	2	1	2
	5	Sangat sulit	1	1	1
Jumlah				25	96
Skor Ideal				125	

Hasil pengujian beta menunjukkan bahwa skala 1 - 5 dari 25 responden memberi nilai 95 sehingga diperoleh nilai $Y = 95/125 \times 100 = 76,8\%$.

5. KESIMPULAN

Hasil dari setiap kasus uji dievaluasi. Hasil pengujian termasuk halaman registrasi, halaman login, daftar belanja, keranjang belanja, inspirasi, dan produk. Hasil menunjukkan bahwa beberapa fitur bekerja sesuai dengan harapan, tetapi beberapa perlu diperbaiki untuk memastikan aplikasi berjalan dengan lancar dan tanpa masalah. Sebagai kesimpulan dari pengujian alfa yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar aplikasi IKEA memenuhi spesifikasi fungsional yang diharapkan. Hasil pengujian beta aplikasi IKEA menunjukkan bahwa mereka layak digunakan dengan skor 77,05%,

DAFTAR PUSTAKA

- C. Sylvia, dan Angela, J. Sistem Informasi, and S. Mikroskil Medan, "PERENCANAAN STRATEGIS SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI PADA STMIK-STIE MIKROSKIL MENGGUNAKAN METODE WARD & PEPPARD."
- I. A. Aziz, B. Setiawan, R. Khanh, G. Nurdiyansyah, and Y. Yulianti, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Kasir Berbasis Website Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, vol. 3, no. 2, p. 82, Apr. 2020, doi: 10.32493/jtsi.v3i2.4693.
- M. T. Abdillah *et al.*, "Implementasi Black box Testing dan Usability Testing pada Website Sekolah MI Miftahul Ulum Warugunung Surabaya," *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain*

Komunikasi Visual, vol. 8, no. 1, 2023.

H. Raihan and A. Voutama, “Pengujian Black Box Pada Aplikasi Database Perguruan Tinggi dengan Teknik Equivalence Partition,” *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, vol. 17, no. 1, pp. 1–18, May 2023, doi: 10.35457/antivirus.v17i1.2501