

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu cepat telah memberikan banyak kemudahan bagi masyarakat dalam melakukan berbagai aktivitas, tak terkecuali pada bidang *financial technology*. *Financial technology* atau dalam bahasa Indonesianya adalah teknologi keuangan merupakan hasil gabungan antara jasa keuangan dan teknologi, yang mengubah model bisnis tradisional menjadi lebih modern. Transaksi keuangan sekarang dapat dilakukan jarak jauh dan dengan pembayaran yang cepat, tanpa harus bertatap muka dan membawa uang tunai (Departemen Komunikasi Bank Indonesia, 2020).

Aplikasi Bangbeli merupakan salah satu aplikasi yang bergerak pada bidang *financial technology* di bawah naungan PT. Doa Anak Digital. Aplikasi Bangbeli memiliki tujuan untuk memberdayakan segmen *unbanked* dan *underbanked* untuk mendapatkan manfaat paling ekonomis melalui layanan keuangan dan bisnis dengan tingkat keamanan yang tinggi serta pengalaman pengguna yang nyaman. Misi dari aplikasi Bangbeli adalah untuk memberdayakan pertumbuhan, mendemokratisasi layanan keuangan dan mendorong masyarakat tanpa uang tunai di Indonesia. Pada Januari 2023 ini Bangbeli telah memiliki sekitar 14.000+ mitra terdaftar yang tersebar di 11 provinsi di seluruh Indonesia (Bangbeli, 2022).

Adanya pengembangan fitur terbaru dari aplikasi Bangbeli adalah salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan jumlah pengguna. Pengembangan fitur baru ini memungkinkan adanya perubahan pada fungsional yang lain. Oleh karena itu diperlukan pengujian untuk memastikan perubahan dan penambahan pada aplikasi Bangbeli agar tidak mempengaruhi fungsional yang sudah ada sebelumnya. Selain itu perlu adanya validasi dari pengguna untuk memastikan bahwa aplikasi yang di kembangkan dapat memenuhi persyaratan bisnis dan fungsionalitas yang ditentukan agar dapat memberikan manfaat bagi perusahaan dan pengguna akhir.

Dari permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti akan melakukan pengujian menggunakan *regression testing* dan *user acceptance test*. *Regression testing* merupakan sebuah pengujian yang bertujuan untuk memvalidasi perubahan yang di

buat terhadap sebuah perangkat lunak atau aplikasi. *Regression testing* dapat dilakukan pada fungsionalitas aplikasi yang bertujuan untuk memastikan bahwa perubahan pada aplikasi, atau lingkungan eksekusinya tidak menghasilkan sebuah *defect* baru (Luginawati & Wahyu, 2023). Sedangkan *user acceptance test* merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengetahui bagaimana tanggapan responden pengguna terhadap sebuah sistem yang telah dibuat, dengan menyebarkan angket skala *likert* yang umumnya digunakan dalam riset berupa survei dan memberikan pertanyaan terhadap responden yang mana jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut terdiri dari beberapa tingkatan yang dapat di pilih (Munthe et al., 2020).

Penelitian terkait *regression testing* pernah dilakukan oleh Luginawati & Wahyu., (2023) penelitian yang berjudul Pengujian Perangkat Lunak Menggunakan Metode *Regression Testing* Pada Aplikasi Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Tingkat SMP Berbasis Android. Pada penelitian ini membahas terkait aplikasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam perangkat gawai bagi peserta didik untuk memudahkan kegiatan. Namun, aplikasi pembelajaran tersebut kemungkinan memiliki celah kerentanan dan kesalahan yang perlu diperbaiki agar dapat digunakan secara massal. Pada penelitian ini membahas terkait aplikasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam perangkat gawai peserta didik untuk memudahkan kegiatan Namun, aplikasi tersebut memiliki celah kerentanan dan kesalahan yang perlu diperbaiki agar dapat digunakan secara massal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesiapan aplikasi saat digunakan secara massal. kesalahan yang terjadi untuk menjaga keutuhan aplikasi agar dapat digunakan dengan baik oleh pengguna dengan menggunakan metode *regression testing*. metode *black box* dengan teknik *regression* ini mempermudah tester dalam mengetahui kesesuaian alur fungsi dengan hasil yang diharapkan dan dapat melihat hasil pada setiap prosesnya. Dengan bantuan instrumen berupa dokumen *traceability matrix* dalam proses pengujian pencatatan dalam setiap keputusan pada kasus uji/*test case* jauh lebih ringkas dan mudah dipahami. Dalam pengujian ini masih terdapat kekurangan dan hal – hal yang perlu dikaji dan dikembangkan lagi yang dapat digunakan untuk pengujian selanjutnya yaitu penguji menyarankan agar pada pengujian selanjutnya metode *regression testing* dapat berkembang

menggunakan *tools automated test*, Penguji menyarankan agar pada pengujian selanjutnya *automated test* yang diimplementasikan dapat diintegrasikan dengan *tools open-source version control* seperti git untuk mempermudah *monitoring* perubahan *script*.

Penelitian mengenai *user acceptance testing* pernah dilakukan oleh (Alfian et al., 2022) yang berjudul *User Acceptance Test Terhadap Aplikasi Augmented Reality Quivervision 3D Sebagai Media Pembelajaran Mewarnai*. Pada penelitian ini membahas terkait evaluasi kelayakan, kenyamanan, dan efisiensi dari aplikasi aplikasi QuiverVision sebagai media pembelajaran, dikarenakan pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif seperti AR yang dapat menender gambar 2D menjadi tampilan 3D yang realistis pada buku mewarnai menggunakan aplikasi tersebut. Sebanyak 28 siswa dan 2 guru dari SMK Teratai Putih Global 4 terlibat dalam penelitian ini dengan metode campuran yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif. Pengujian penerimaan pengguna dilakukan untuk memprediksi beban aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi QuiverVision diterima dengan baik dalam segi desain dan kegunaan. Sebanyak 91,56% responden sangat setuju dengan desain tampilan aplikasi sebagai media pembelajaran buku mewarnai. Dari segi kegunaan, 92,8% responden sangat setuju bahwa penggunaan aplikasi ini sebagai media pembelajaran mewarnai sangat mudah, efektif, dan efisien. Penggunaan aplikasi ini dinilai cepat dan efektif, sehingga dapat direkomendasikan bagi sekolah yang ingin memperkenalkan teknologi informasi dalam pembelajaran mewarnai melalui aplikasi QuiverVision 3D.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul Pengujian Aplikasi Bangbeli menggunakan *Regression Testing* dan *User Acceptance Test*.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan diatas. Dapat di rumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menguji fungsionalitas pada aplikasi Bangbeli menggunakan metode *regression testing*?

2. Bagaimana memvalidasi aplikasi Bangbeli berdasarkan pengguna menggunakan metode *user acceptance test*?
3. Bagaimana menentukan nilai efektivitas aplikasi Bangbeli berdasarkan metode *regression testing*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan di atas, perlu adanya batasan-batasan masalah yang ditetapkan agar pembahasan yang terdapat pada penelitian ini tidak menyimpang. Berikut adalah batasan masalah dari penelitian ini

1. Pengujian ini dilakukan pada aplikasi Bangbeli milik PT Doa Anak Digital versi 1.2.2 (v10),
2. *Tools* yang di gunakan dalam pengujian *regression testing* adalah katalon studio dan juga manual testing.
3. Pengujian *regression testing* ini menggunakan pendekatan *black box testing* dengan teknik *equivalence partitioning*.
4. Pada pengujian *user acceptance test* kriteria pengguna adalah pernah melakukan/bernavigasi pada layanan yang terdapat pada aplikasi Bangbeli.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah debarking diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui fungsionalitas aplikasi Bangbeli sudah sesuai dengan yang di harapkan.
2. Mengetahui kelayakan aplikasi Bangbeli berdasarkan penilaian pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari Pengujian aplikasi bangbeli menggunakan *regression testing* dan *user acceptance testing* adalah.

1. Bagi Peneliti, Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan mengenai *regression testing* secara manual dan otomatis testing dengan bantuan *tools* katalon stuido dan *User Acceptance Test* pada aplikasi Bangbeli.

2. Bagi Pembaca, Penelitian ini untuk menambah wawasan dan pengetahuan terkait bagaimana melakukan proses pengujian aplikasi Bangbeli (PT Doa Anak Digital).
3. Bagi Perusahaan PT. Doa Anak Digital, Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan evaluasi pada aplikasi Bangbeli agar dapat memenuhi dari segi persyaratan bisnis dan fungsionalitas.