

# Pengujian Aplikasi Bangbeli Pada Perusahaan PT. Doa Anak Digital Menggunakan User Acceptance Test Dan Regression Testing

I Dewa Gde Satria Pramana Erlangga<sup>1</sup>, Sugiarto<sup>2</sup>, Afina Lina Nurlaili<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Informatika, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur  
[119081010149@student.upnjatim.ac.id](mailto:119081010149@student.upnjatim.ac.id)

<sup>2</sup>[sugiarto.if@upnjatim.ac.id](mailto:sugiarto.if@upnjatim.ac.id)

<sup>3</sup>[afina.lina.if@upnjatim.ac.id](mailto:afina.lina.if@upnjatim.ac.id)

<sup>2</sup>Informatika, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Corresponding author email: [19081010149@student.upnjatim.ac.id](mailto:19081010149@student.upnjatim.ac.id)

**Abstrak**—Aplikasi bangbeli bertujuan 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 Dalam upaya untuk meningkatkan jumlah pengguna aplikasi Bangbeli dilakukan pengembangan perangkat lunak, dalam pengembangan ini perlu adanya pengujian dengan tujuan memastikan bahwa perubahan dan penambahan yang dilakukan tidak mengganggu fungsionalitas yang sudah ada sebelumnya. Untuk mencapai hal ini, diperlukan pengujian yang meliputi regression testing dan user acceptance test. Regression testing digunakan untuk memvalidasi perubahan yang telah dilakukan pada aplikasi, sementara user acceptance test bertujuan untuk mendapatkan validasi dari pengguna terkait persyaratan bisnis dan fungsionalitas aplikasi yang dikembangkan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan memiliki tingkat efektivitas sebesar 80,38%. Selain itu, hasil user acceptance test mencakup penilaian terhadap tiga aspek yaitu desain tampilan, kemudahan penggunaan, dan efisiensi. Persentase setuju dari pengguna terhadap masing-masing aspek adalah 69,64% untuk desain tampilan, 71,12% untuk kemudahan penggunaan, dan 68,76% untuk efisiensi.

**Kata Kunci**— regression testing, user acceptance test, pengujian, fungsionalitas, aplikasi.

## I. PENDAHULUAN

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 Indonesiannya 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 [2].

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 [1].

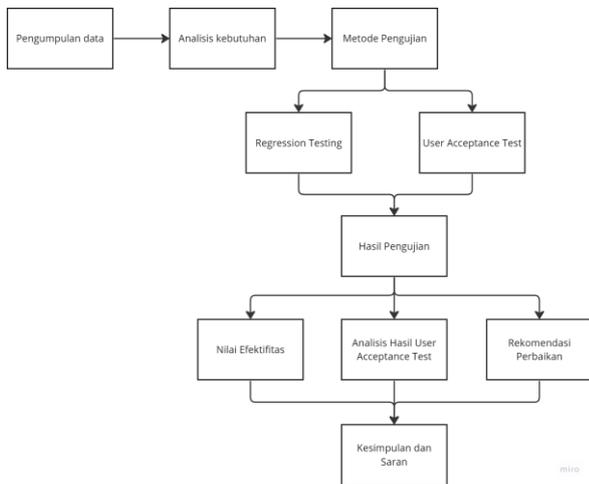
Adanya pengembangan fitur terbaru dari aplikasi Bangbeli adalah salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan jumlah pengguna. Pengembangan fitur baru ini memungkinkan adanya perubahan pada fungsional yang lain. Oleh karena itu diperlukan pengujian untuk memastikan perubahan dan penambahan pada aplikasi 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 testing*. *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 [3]. Sedangkan *user acceptance testi* 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 [5].

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua metode yaitu *user acceptance test* untuk melakukan validasi kepada responden terhadap sistem yang telah dibangun[6]. serta

*regression testing* yang digunakan untuk menemukan cacat atau kesalahan pada perangkat lunak yang muncul setelah perubahan yang dilakukan pada struktur kode yang telah ada atau penambahan fitur pada aplikasi [3]. Dalam pengujian ini peneliti menggunakan pendekatan *Black Box Equivalence Partitioning* yang merupakan sebuah pengujian perangkat lunak dimana menampilkan perangkat lunak sebagai sebuah “kotak hitam” atau sistem yang tidak terlihat bagaimana proses di dalamnya. [7]. Penelitian ini dilakukan berdasarkan alur seperti yang terlihat pada gambar 1 Agar pengujian dapat berjalan secara terstruktur.



Gbr 1. Alur Penelitian

#### A. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan proses mengumpulkan informasi yang relevan dan akurat dari berbagai sumber, baik itu sumber internal maupun eksternal. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan tiga cara yaitu Studi Literatur, Observasi dan Kuesioner.

#### B. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan sangat penting dalam tahap pengujian sistem karena merupakan langkah awal yang membantu mengetahui kebutuhan dan tujuan aplikasi. Dengan analisis kebutuhan yang teliti, akan diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang kebutuhan dan tujuan aplikasi. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini terbagi menjadi analisis kebutuhan sistem dan analisis kebutuhan perangkat lunak. Pada pengujian ini metode user acceptance test menggunakan kuesioner yang di dalamnya terdapat task yang harus di selesaikan kemudian mengisi kuesioner yang terdapat 15 pertanyaan yang dibagi menjadi 3 kategori yaitu desain, kemudahan dan efisien. Sedangkan untuk regression testing menggunakan kombinasi antara automation testing dengan kuesioner studio dan manual testing dengan excel.

#### C. Regression testing

Regression testing adalah pengujian yang dilakukan untuk menemukan cacat atau kesalahan pada perangkat lunak yang muncul setelah perubahan dilakukan pada kode yang telah ada. Proses pelaksanaan regression testing melibatkan pengulangan dari test case yang telah dilakukan sebelumnya untuk memeriksa apakah ada cacat baru atau cacat yang telah diperbaiki yang muncul kembali setelah perubahan dilakukan dengan menggunakan regression testing dapat memastikan bahwa setiap perubahan yang dilakukan pada kode tidak mempengaruhi kualitas dan fungsionalitas perangkat lunak secara keseluruhan [4]. Berikut merupakan skenario pengujian dari Aplikasi Bangbeli yang dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1

Skenario Pengujian aplikasi bangbeli

#### D. User Acceptance Test

User acceptance test adalah metode evaluasi respons pengguna terhadap sistem yang telah dibangun, menggunakan teknik angket skala Likert. Angket ini digunakan untuk mendapatkan tanggapan dari para pengguna akhir terhadap pertanyaan yang diajukan, dengan lima atau tujuh tingkatan jawaban. Dalam User acceptance test, angket skala Likert digunakan untuk memperoleh masukan dari pengguna mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan sistem, sehingga dapat memberikan masukan berguna bagi pengembangan dan peningkatan kualitas sistem [6]. Berikut ini merupakan skenario pengujian dari kuesioner yang dijelaskan pada Tabel 2.

Tabel 2  
Tabel Kuesioner UAT

Aspek	No	Pertanyaan
Desain	P1	Apakah Tampilan dari aplikasi bangbeli menarik?
	P2	Apakah fitur-fitur dari aplikasi bangbeli ini mudah di pahami?
	P3	Apakah penggunaan warna dan kontras pada aplikasi ini sudah sesuai?
	P4	Apakah informasi dan petunjuk yang terdapat pada aplikasi bangbeli mudah di pahami?
	P5	Apakah ikon-ikon yang digunakan dalam tampilan aplikasi ini memperjelas fungsionalitasnya?
Kemudahan	P6	Apakah aplikasi mudah dipelajari bahkan bagi pengguna baru?
	P7	Apakah Anda merasa aplikasi memberikan dukungan yang cukup untuk membantu Anda memecahkan masalah?
	P8	Apakah aplikasi bangbeli memungkinkan Anda untuk melakukan tugas yang ingin Anda lakukan dengan cepat dan efisien?
	P9	Apakah Anda merasa aplikasi memberikan umpan balik yang cukup untuk tindakan yang Anda lakukan?

ID
TC016
TC017
TC018
TC019

	P10	Apakah Anda merasa aplikasi memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan mudah digunakan?
Efisien	P11	Apakah Anda merasa aplikasi membeli membutuhkan lebih sedikit waktu untuk menyelesaikan tugas dibandingkan dengan aplikasi sejenis?
	P12	Apakah Anda merasa aplikasi tidak memerlukan banyak tindakan atau klik untuk menyelesaikan tugas sederhana?
	P13	Apakah Anda merasa aplikasi memiliki fitur atau fungsi yang meningkatkan efisiensi bagi penggunaan?
	P14	Apakah Anda merasa performa atau kecepatannya aplikasi sudah baik?
	P15	Apakah aplikasi memberikan saran atau rekomendasi yang berguna untuk membantu Anda menyelesaikan tugas dengan lebih efisien?

[9]

#### E. Nilai efektifitas

Nilai efektifitas merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan dari Aplikasi Bangbeli milik PT. Doa Anak Digital. Nilai efektifitas yang dihasilkan akan berupa persentase yang mencerminkan seberapa baik dan berhasilnya aplikasi dalam menjalankan fungsinya. Dengan melakukan pengujian terhadap seluruh skenario pengujian yang telah ditetapkan, maka akan memungkinkan untuk mendapatkan hasil evaluasi yang lebih akurat dan terperinci mengenai kinerja dan efektifitas dari Aplikasi Bangbeli. Berikut cara menghitung nilai efektifitas.

##### a. Menghitung Nilai Efektifitas Tiap tabel

$$\frac{\sum \text{pengujian berhasil}}{\sum \text{Skenario pengujian}} \times 100\%$$

Gbr 2 menghitung nilai efektifitas tiap tabel

##### b. Menghitung Nilai Efektifitas Seluruh tabel

$$\frac{\text{Nilai ef tabel A} + \text{Nilai ef tabel B} + \dots + \text{Nilai ef tabel n}}{\text{Jumlah tabel yang di ujikan}} \times 100\%$$

Gbr 3 menghitung nilai efektifitas tiap tabel

#### F. Analisa Hasil User Acceptance Test

skenario dan kuesioner dibuat dan disebar kemudian dilakukan perhitungan. Perhitungan dalam *user acceptance test* dilakukan berdasarkan hasil data kuesioner. Setelah data diperoleh kemudian diolah dengan tabel bobot nilai sesuai Tabel 2.

Tabel 3

Bobot nilai jawaban user acceptance test

Keterangan Jawaban	Bobot/Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup (C)	3

Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

[6]

Dengan mengacu pada tabel bobot yang sudah ditentukan pada tabel 3. perhitungan dapat dilakukan dengan cara berikut ini.

1. Total skor responden sangat setuju = Total skor sangat setuju  $\times$  5.
2. Total skor responden setuju = Total skor setuju  $\times$  4.
3. Total skor responden cukup = Total skor cukup  $\times$  3.
4. Total skor responden tidak setuju = Total skor Tidak Setuju  $\times$  2.
5. Total skor responden menjawab sangat tidak setuju = total skor sangat tidak setuju  $\times$  1.

Menentukan skor total responden, Dapat dicari prosentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad [8]$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi jawaban

n = Jumlah responden dikali dengan skor tertinggi

Hasil dari UAT dapat diinterpretasi sehingga dapat diambil Sebuah kesimpulan, apakah aplikasi yang telah diuji dapat diterima atau tidak. Kriteria interpretasi skornya dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4

Bobot nilai jawaban user acceptance test

0% - 20%	Sangat Tidak Setuju
21% - 40%	Tidak Setuju
41% - 60%	Kurang Setuju
61% - 80%	Setuju
81% - 100%	Sangat Setuju

[6]

### III. PEMBAHASAN

Hasil pengujian aplikasi Bangbeli dibagi menjadi dua yaitu hasil pengujian dengan regression testing dan hasil pengujian dengan user acceptance test.

#### 1. Pengujian Regression testing

Pengujian aplikasi bangbeli dengan metode regression berfokus pada sisi fungsionalitas Pendekatan yang digunakan dalam pengujian ini adalah blackbox testing dengan di bantu oleh tool katalon studio dan manual testing. Hasil pengujian aplikasi Bangbeli telah dilakukan berdasarkan skenario yang telah dibuat sebelumnya. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memverifikasi apakah output aplikasi sesuai dengan harapan yang telah ditetapkan. Hasil pengujian ini dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu "sesuai" dan "gagal". Kategori "sesuai" berarti output yang dihasilkan sesuai dengan harapan yang telah ditetapkan, sedangkan kategori "gagal" berarti

output yang dihasilkan tidak sesuai dengan harapan yang telah ditetapkan.

Tabel 5  
Hasil Pengujian *Regression testing*

Login Nomor Whatsapp				
ID	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
TC01	Login dengan Memasukan Nomor Whatsapp yang valid dan terdaftar pada aplikasi	Menampilkan halaman One Time Password (OTP)	Menampilkan halaman One Time Password (OTP)	Sesuai
TC02	Login dengan Memasukan Nomor Whatsapp yang tidak terdaftar	Akses ditolak, Muncul peringatan "Gagal"	Akses ditolak, Muncul peringatan "Gagal"	Sesuai
TC03	Login dengan Memasukan Oprasi perhitungan pada Nomor Whatsapp	Akses ditolak, Muncul peringatan "Gagal"	Akses ditolak, Muncul peringatan "Gagal"	Sesuai
TC04	Login dengan Tidak memasukan input pada input Nomor Whatsapp	Akses ditolak, Muncul peringatan "Data Tidak Boleh Ada Yang Kosong"	Akses ditolak, Muncul peringatan "Data Tidak Boleh Ada Yang Kosong"	Sesuai

Dari pengujian aplikasi Bangbeli, nilai efektivitas dapat ditentukan dengan informasi jumlah tabel uji, skenario pengujian, dan hasilnya. Hasil pengujian secara kekeluruhan dapat di lihat pada tabel 6:

Tabel 6  
hasil data uji *regression testing*

Tabel Kesimpulan hasil data uji	
Keterangan	Jumlah
Tabel yang diujikan	23
Sampel data keseluruhan	163
Kesimpulan yang sesuai	132
Kesimpulan yang Gagal	31

Berdasarkan data uji pada tabel 6 tersebut kemudian dapat di hitung nilai efektifitasnya. Nilai efektifitas tiap tabel dapat di lihat pada tabel 7.

Tabel 7  
Hasil Nilai efektifitas tiap tabel

No.	Skenario	Tingkat kesuksesan
1	Skenario Pengujian Onboarding dan Registrasi	80%
2	Skenario Pengujian Halaman login Whatsapp	100%
3	Skenario Pengujian Login Email	66,67%
4	Pengujian Halaman OTP	100%
5	Skenario Pengujian halaman PIN	100%
6	Skenario Pengujian halaman Top-Up	80%
7	Skenario Halaman Riwayat	71,4%
8	Skenario Pengujian Halaman Tukar Point	66,67%
9	Skenario Pengujian Isi Pulsa	66,67%
10	Skenario Pengujian Paket Data	57,14%
11	Skenario Pengujian Halaman Voucher	66,67%
12	Skenario Pengujian halaman Paket Telp	66,67%
13	Skenario Pengujian halaman Listrik PLN	60%
14	Skenario Pengujian Halaman Top-Up Game	75%
15	Skenario Pengujian Halaman Flash Sale	80%
16	Skenario Pengujian Halaman Edit Data Diri	80%
17	Skenario Pengujian Top-Up E-Wallet	66,67%
18	Skenario pengujian login dari sisi admin	100%
19	Skenario pengujian halaman member dari sisi admin	89,47%
20	Skenario pengujian halaman Transaksi dari sisi admin	100%
21	Skenario pengujian halaman poin dari sisi admin	100%
22	Skenario pengujian halaman flash sale dari sisi admin	90
23	Skenario pengujian halaman produk dari sisi admin	85,7

Dari hasil nilai efektifitas tiap tabel tersebut kemudian di hitung nilai efektifitas secara keseluruhan:

$$= (80+100+66,67+100+100+80+71,4+66,67+66,67+57,14+66,67+66,67+60+75+80+80+66,67+100+89,47+100+100+90+85,7)/23$$

$$= 1848,93/23$$

$$= 80,38\%$$

Dari hasil pengujian regression yang di lakukan aplikasi Bangbeli memiliki nilai efektifitas tertinggi pada Pengujian Halaman login Whatsapp, Pengujian Halaman OTP, Pengujian halaman PIN, pengujian login dari sisi admin, pengujian halaman Transaksi dari sisi admin, pengujian halaman poin dari sisi admin yaitu 100%, sedangkan tabel Skenario Pengujian Paket Data memiliki nilai efektifitas terendah yaitu 57,14%. Secara keseluruhan, nilai efektifitas aplikasi Bangbeli adalah 80,38%.

#### 1. User Acceptance Test

Berikut ini merupakan hasil data dari 50 responden dari masyarakat umum ditambah 11 responden yang merupakan

karyawan bangbeli dan 15 pertanyaan yang di bagi menjadi tiga bidang evaluasi yaitu desain, kemudahan, dan efisien.

Tabel 8  
Hasil Jawaban User Acceptance Test

No	Variabel	Pertanyaan	Nilai				
			5	4	3	2	1
1	Desain	P1	5	32	23	1	0
		P2	3	32	21	2	0
		P3	1	27	30	3	0
		P4	6	25	26	4	0
		P5	1	26	27	7	0
2	Kemudahan	P6	6	27	24	4	0
		P7	5	30	21	5	0
		P8	4	27	25	5	0
		P9	3	37	19	1	1
		P10	3	28	27	3	0
3	Efisien	P11	3	24	25	9	0
		P12	3	20	32	5	1
		P13	3	36	18	3	1
		P14	4	35	16	5	1
		P15	3	30	25	3	0

Data yang diperoleh dari tabel di atas kemudian di olah dengan cara mengkalikan setiap poin jawaban dengan bobot yang telah di tentukan. Sehingga di sapatkan hasil pada tabel 9.

Tabel 9  
Analisis Hasil Quesioner

No	Variabel	Pertanyaan	Nilai					Jml
			SS x 5	S x 5	C x 3	TS x 2	STS x 1	
1	Desain	P1	25	128	69	2	0	224
		P2	15	128	63	6	0	212
		P3	5	108	90	4	0	207
		P4	30	100	78	8	0	216
		P5	5	104	81	14	0	204
2	Kemudahan	P6	30	108	72	8	0	218
		P7	25	120	63	10	0	218
		P8	20	108	75	10	0	213
		P9	15	148	57	2	1	223
		P10	15	112	81	6	0	214
3	Efisien	P11	15	96	75	18	0	204
		P12	15	80	96	10	1	202
		P13	15	144	54	6	1	220
		P14	20	140	48	10	1	208
		P15	15	120	75	6	0	216

Setelah mengetahui jumlah skor pada tiap pertanyaan kemudian di hitung persentasenya dengan:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad [8]$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi jawaban

Sehingga di dapat hasil analisis kuesioner seperti pada tabel

Tabel 10  
Hasil Pengolahan data Quesioner

No	Variable	Pertanyaan	Jumlah	Jumlah / responden	(%)	AVG
1	Desain	P1	224	3,67	73,4	69,64
		P2	212	3,47	69,4	
		P3	207	2,39	67,8	
		P4	216	3,54	70,8	
		P5	204	3,34	66,8	
2	Kemudahan	P6	218	3,57	71,4	71,12
		P7	218	3,57	71,4	
		P8	213	3,49	69,8	
		P9	223	3,65	73	
		P10	214	3,55	70	
3	Efisien	P11	204	3,34	66,8	68,76
		P12	202	3,31	66,2	
		P13	220	3,6	72	
		P14	208	3,4	68	
		P15	216	3,54	70,8	
<b>Rata – Rata Total Skor</b>						<b>69,84%</b>

Berdasarkan hasil analisis kuesioner di atas, rata-rata total sebesar 69,84% menunjukkan bahwa responden setuju terhadap aplikasi bangbeli. Hasil pengolahan data pada tabel 10 di atas dideskripsikan melalui tiga indikator yang ditunjukkan pada tabel 11 di bawah ini:

Tabel 11  
Hasil Akhir Pengolahan data Quesioner

No	Aspek yang dinilai	indikator	Jumlah butir	(%)	Keterangan
1	Penerimaan Sistem	Desain	5	69,64	Setuju
2		Kemudahan	5	71,12	Setuju
3		Efisien	5	68,76	Setuju

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap hasil pengujian kuesioner yang melibatkan 61 responden dan diolah menggunakan metode user acceptance test didapatkan persentase yang berbeda-beda untuk tiga indikator utama, yaitu desain, kemudahan, dan efisiensi. Dalam hal desain, sebanyak 69,64% responden menyatakan setuju dengan penggunaan desain tampilan yang terdapat dalam aplikasi Bangbeli. Mengenai kemudahan penggunaan, sebanyak 71,12% responden menyatakan setuju bahwa aplikasi Bangbeli mudah digunakan. Sedangkan untuk efisiensi, sebanyak 68,76% responden menyatakan setuju bahwa aplikasi Bangbeli efektif dan dapat digunakan.

#### IV. KESIMPULAN

Pengujian aplikasi bangbeli telah berhasil dilakukan menggunakan metode regression testing dan user acceptance test menggunakan pendekatan black box testing dengan teknik equivalence partitioning dengan cara melakukan analisis kebutuhan, identifikasi masalah menentukan data uji dan skenario pengujian, melakukan pengujian regression dan user Acceptance test, menentukan nilai efektifitas, analisis user acceptance test dan memberikan rekomendasi perbaikan.

1. Hasil evaluasi aplikasi Bangbeli dengan metode User Acceptance Test menunjukkan mayoritas responden setuju dengan tiga aspek berikut: desain tampilan, kemudahan penggunaan, dan efisiensi. Persentase setuju untuk masing-masing aspek adalah 69,64%, 71,12%, dan 68,76%.
2. Pengujian menggunakan metode Regression Testing menunjukkan dari total 163 skenario, 31 pengujian tidak sesuai dengan yang diharapkan dan 132 pengujian sesuai dengan yang diharapkan. Nilai efektivitas aplikasi Bangbeli dari hasil pengujian adalah 80,38%.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penelitian ini. Peneliti sangat berterima kasih atas dukungan dan bantuan yang telah diberikan, dan peneliti berharap dapat terus bekerja sama dengan Anda semua di masa depan.

#### REFERENSI

- [1] Bangbeli. (2022). *Profil Bangbeli*. <https://bangbeli.id/>
- [2] Departemen Komunikasi Bank Indonesia. (2020, December 11). *Mengenal Financial Teknologi*. <https://www.bi.go.id/edukasi/Pages/mengenal-Financial-Teknologi.aspx>
- [3] Luginawati, S., & Wahyu, A. P. (2023). *Pengujian Perangkat Lunak Menggunakan Metode Regression Testing Pada Aplikasi Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Tingkat Smp Berbasis Android*. JURNAL SYNTAX IDEA, 5(1). <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i6.1227>
- [4] Maspupah, A., & Bakhrun, A. (2021). *Perbandingan Kemampuan Regression Testing Tool Pada Regression Test Selection: Starts Dan Ekstazi*. JTT (Jurnal Teknologi Terapan) 7(1). <https://github.com/TestingResearchIllinois/starts>.
- [5] Munthe, R., Santosa, P. I., & Ferdiana, R. (2020). *User Acceptance Test Terhadap Aplikasi Augmented Reality Quivervision 3d Sebagai Media Pembelajaran Mewarnai*. SYSTEMATICS, 2(3).
- [6] Priyatna, B., Hananto, A. L., & Nova, M. (2020). *Application of UAT (User Acceptance Test) Evaluation Model in Minggon E-Meeting Software Development*. SYSTEMATICS, 2(3), 110–117.
- [7] Rianto, I. (2021). *Rekayasa Perangkat Lunak (I. Rianto, Ed.; Keenam, Vol. 239)*. Lakeisha.
- [8] Alfian, A. N., Putra, M. Y., Rafsanjani, R., & Witjaksono, A. P. (2022). *User Acceptance Test Terhadap Aplikasi Augmented Reality Quivervision 3d Sebagai Media Pembelajaran Mewarnai*. INFORMATICS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS, 6(2). <http://www.quivervision.com/coloring-packs/>