

User Acceptance Testing Guna mengetahui Reseptivitas Pengguna terhadap Sistem Informasi Pelatihan Softskill

User Acceptance Testing to Assess User Receptiveness Toward a Soft Skills Training Information System

¹Lutfi Hermansah, ²Murhadi*, ³Wahju Tjahjo Saputro

^{1,2,3}Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhamamdiyah Purworejo
^{1,2,3}Jl. K.H. Ahmad Dahlan 3, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah, Indonesia

*e-mail: murhadi@umpwr.ac.id

(received: 2 March 2025, revised: 19 June 2025, accepted: 20 June 2025)

Abstrak

Organisasi *softskill* menghadapi kendala signifikan akibat pengelolaan manual, menyebabkan data peserta tersebar, tidak terdokumentasi, dan pengarsipan masih dilakukan secara manual. Tantangan yang dihadapi organisasi belum tersedia sistem informasi *softskill*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji sistem informasi pelatihan *softskill* guna mengatasi kendala organisasi. Metode *Rapid Application Development* (RAD) dipilih karena kemampuannya mengakomodasi perubahan kebutuhan dan memungkinkan sistem segera digunakan. Pengujian penerimaan sistem dilakukan dengan menggunakan metode *User Acceptance Test* (UAT) terhadap 70 responden, mencakup 20 pertanyaan kuesioner mengenai fungsionalitas, pengalaman antarmuka, kinerja, serta efisiensi dan produktivitas sistem. Hasil pengujian UAT menunjukkan bahwa sistem informasi pelatihan *softskill* mendapatkan rata-rata persentase penerimaan 80,4% untuk fungsionalitas, 76,8% untuk pengalaman dan tampilan antarmuka, 77,3% untuk kinerja, dan 78,7% untuk efisiensi dan produktivitas. Hasil *User Acceptance Test* menunjukkan sistem informasi pelatihan *softskill* memenuhi kriteria kebutuhan pengguna dengan skor interpretasi "Baik". Hasil penelitian berupa Sistem Informasi Pelatihan *Softskill* yang dikembangkan dapat diterima dan sanggup mendukung kegiatan pelatihan *softskill* di Universitas Muhammadiyah Purworejo.

Kata kunci: *rapid application development, user acceptance testing, softskill, sistem informasi*

Abstract

Soft skills organizations face significant challenges due to manual management practices, leading to scattered participant data, lack of proper documentation, and manual archiving. The main issue is the absence of a dedicated soft skills training information system. This study aims to develop and evaluate a soft skills training information system to address these organizational problems. The Rapid Application Development (RAD) method was chosen for its ability to accommodate changing requirements and enable rapid deployment of the system. System acceptance testing was conducted using the User Acceptance Test (UAT) method with 70 respondents, covering 20 questionnaire items related to system functionality, user interface experience, performance, efficiency, and productivity. The UAT results indicated that the system received an average acceptance rate of 80.4% for functionality, 76.8% for user experience and interface design, 77.3% for performance, and 78.7% for efficiency and productivity. These results show that the soft skills training information system meets user requirements with an overall interpretation score of "Good." The developed system is considered acceptable and capable of supporting soft skills training activities at Universitas Muhammadiyah Purworejo.

Keywords: *rapid application development, user acceptance testing, softskill, information system*

1 Pendahuluan

Organisasi *softskill* merupakan sebuah kegiatan pelatihan pengembangan diri bagi mahasiswa. Organisasi *softskill* bertujuan untuk menyiapkan mahasiswa fokus pada *skill development*, *re-skilling* dan *up-skilling*. Dalam konteks mahasiswa, [1] penguasaan *softskill* yang baik merupakan faktor kunci penentu masa depan. *Softskill* berperan penting dalam membantu mereka meraih tujuan, baik di ranah akademik maupun non-akademik. Di Universitas Muhammadiyah Purworejo pelatihan *softskill* dilaksanakan secara berkelanjutan. Kegiatan ini dimulai sejak semester 1, dan kemudian dilanjutkan pada semester 3, 5, serta 7. Dengan demikian, para peserta pelatihan *softskill* harus mengikuti kegiatan pelatihan secara berjenjang mulai dari semester 1 hingga semester 7.

Dalam konteks pelatihan *softskill*, sebuah sistem informasi manajemen yang terintegrasi akan memungkinkan proses administrasi, penilaian, dan sertifikasi. Sistem ini akan mempermudah mahasiswa dan pengelola untuk mengakses informasi pelatihan secara daring dan mendapatkan hasil pelatihan secara langsung, serta memberikan data yang lebih terstruktur bagi pihak pengelola untuk melakukan evaluasi program secara lebih efektif.

Akan tetapi, Pelaksanaan pelatihan *softskill* selama ini menghadapi kendala signifikan akibat proses pengelolaan yang masih dilakukan secara manual, yang utamanya disebabkan oleh ketiadaan sistem khusus untuk mengelola kegiatan tersebut. Kondisi ini secara langsung menciptakan berbagai permasalahan. Pertama, proses administrasi menjadi tidak efisien, mulai dari pendaftaran, pendataan peserta, hingga pencatatan kehadiran yang memakan waktu dan rentan kesalahan. Kedua, pemantauan dan penilaian kemajuan mahasiswa menjadi rumit, karena data yang tersebar dan tidak terintegrasi mempersulit pelacakan partisipasi berjenjang dari semester 1 hingga 7. Ketiga, akses informasi bagi mahasiswa dan pengelola menjadi terbatas, menghambat mereka dalam mendapatkan hasil pelatihan secara langsung atau melihat jadwal secara daring. Terakhir, tanpa data yang terstruktur, evaluasi program *softskill* menjadi kurang efektif, menyulitkan pihak pengelola dalam mengidentifikasi area perbaikan dan mengukur dampak pelatihan secara akurat. Dengan demikian, dilakukannya pengembangan sistem informasi pelatihan *softskill* yang diinginkan untuk memperbaiki kendala dalam pengelolaan pelatihan. Hal ini termasuk peningkatan efisiensi dalam proses administrasi, pemantauan, dan evaluasi [2].

Tantangan utama dalam pengembangan sistem informasi pelatihan *softskill* terletak pada bagaimana sistem tersebut dapat dirancang secara tepat sesuai kebutuhan pengguna, mudah digunakan, serta mampu beradaptasi dengan cepat terhadap organisasi. Sistem harus mampu membantu proses bisnis pelatihan yang sudah dilakukan sebelumnya tanpa membuat perubahan besar pada kebiasaan atau cara kerja para pengelola pelatihan. Kebutuhan ini juga sangat mungkin berubah seiring waktu, terutama saat jenis pelatihan bertambah atau evaluasi sistem dilakukan berdasarkan pengalaman penggunaan awal. Terlebih lagi, sistem diharapkan bisa segera digunakan karena jadwal pelatihan yang sudah berjalan secara rutin.

Model Rapid Application Development (RAD) [3] menjadi pendekatan yang tepat, karena mampu mendukung pengembangan sistem dalam waktu singkat melalui pembuatan prototipe yang cepat, melibatkan pengguna langsung dalam proses pengembangan, dan memberikan fleksibilitas tinggi terhadap perubahan kebutuhan. Dengan menggunakan RAD, pengembang dapat membangun sistem secara bertahap dan iteratif, dapat memastikan bahwa setiap komponen yang dikembangkan dapat langsung diuji dan disesuaikan agar benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengelola pelatihan.

Akhir dari penelitian ini bertujuan menguji *User Acceptance Test* pada sistem informasi pelatihan *softskill* menggunakan metode *Rapid Application Development*. Metode *User Acceptance Test* dipilih [4] sebagai mengukur penerimaan desain sistem yang dikembangkan. Sedangkan Metode *Rapid Application Development* salah satu model pengembangan *System Development Life Cycle* [5] memiliki kemampuan mengembangkan perangkat lunak yang baik. Dimana melibatkan pengguna dalam proses pengembangan. Model SDLC menurut [6] merupakan siklus pengembangan sistem informasi yang terkenal, yang terdiri dari beberapa langkah. Langkah tersebut mencakup perencanaan, analisis, perancangan, pelaksanaan, pengujian, dan pemeliharaan. Hasil dari penelitian adalah untuk memahami sejauh mana sistem ini dapat diterima oleh pengguna akhir, baik dari segi fungsionalitas, pengalaman pengguna, kinerja, efisiensi dan produktivitas sistem dengan kebutuhan pelatihan *softskill*.

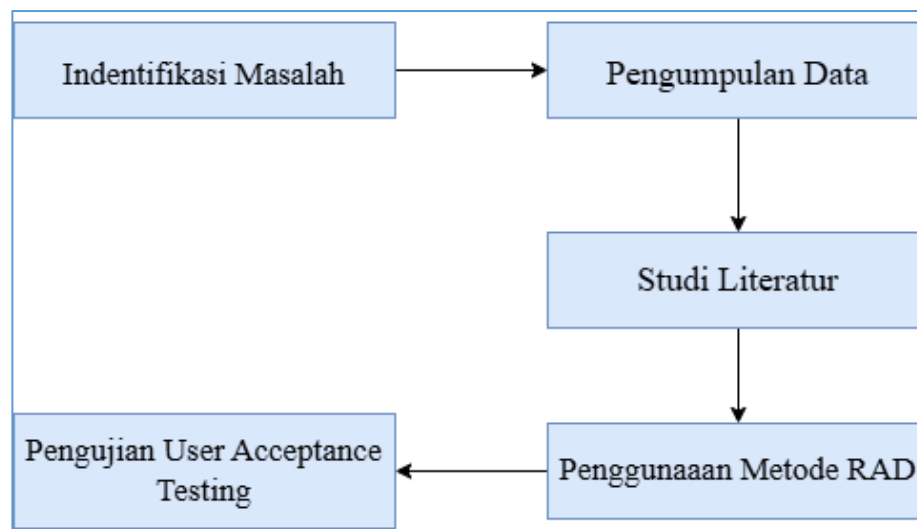
2 Tinjauan Literatur

Pengembangan sistem informasi pelatihan *softskill* dibuat untuk memfasilitasi pembelajaran, menyediakan pengelola pelatihan, dan memantau kemajuan peserta pelatihan *softskill* di Universitas Muhammadiyah Purworejo. Dalam hal ini, penelitian [7] menyarankan agar siswa memberikan perhatian lebih pada peningkatan *softskill* guna meraih peluang karir lebih baik di masa depan. Di dunia kerja, pengembangan keterampilan *softskill* [8] diprioritaskan perusahaan untuk menghadapi tantangan dalam menjalankan tugas sehari-hari. Hasil dari pengembangan sistem harus memenuhi uji kebutuhan pengguna. Penggunaan metode *User Acceptance Test* pada penelitian [9] dan [10] menunjukkan bahwa tingkat penerimaan sistem oleh pengguna dapat dijadikan sebagai acuan untuk menilai keberhasilan suatu teknologi informasi. Hal ini, didukung oleh [11] dan [12] bahwa pengujian *User Acceptance Test* digunakan dalam mengukur tingkat penerimaan pengguna dari pengembangan sebuah sistem. Dengan melibatkan pengguna akhir dalam proses *User Acceptance Test*, hasil dari penelitian ini dapat memberikan masukan untuk melakukan perbaikan kinerja sistem, fitur sistem, serta memvalidasi kualitasnya [13]. Penelitian yang dilakukan [14] dan [15] menunjukkan bahwa proses *Rapid Application Development* untuk pengembangan sistem informasi serta menggunakan *User Acceptance Test* dapat mengetahui keberhasilan seberapa jauh keberhasilan sistem yang diterapkan. Hal ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti dan pengembang sistem informasi dalam menerapkan teknik *Rapid Application Development* serta *User Acceptance Test* guna meningkatkan kualitas sistem dan memastikan tingkat penerimaannya di kalangan pengguna.

3 Metode Penelitian

3.1 Tahapan Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat susunan kerangka kerja yang terstruktur membantu melakukan analisis *User Acceptance Test* pada pengembangan sistem informasi pelatihan *softskill* di Universitas Muhammadiyah Purworejo. Kerangka kerja pada Gambar 1 merupakan suatu proses yang akan diterapkan dalam menganalisis pengujian *User Acceptance Testing*.



Gambar 1. Proses penelitian

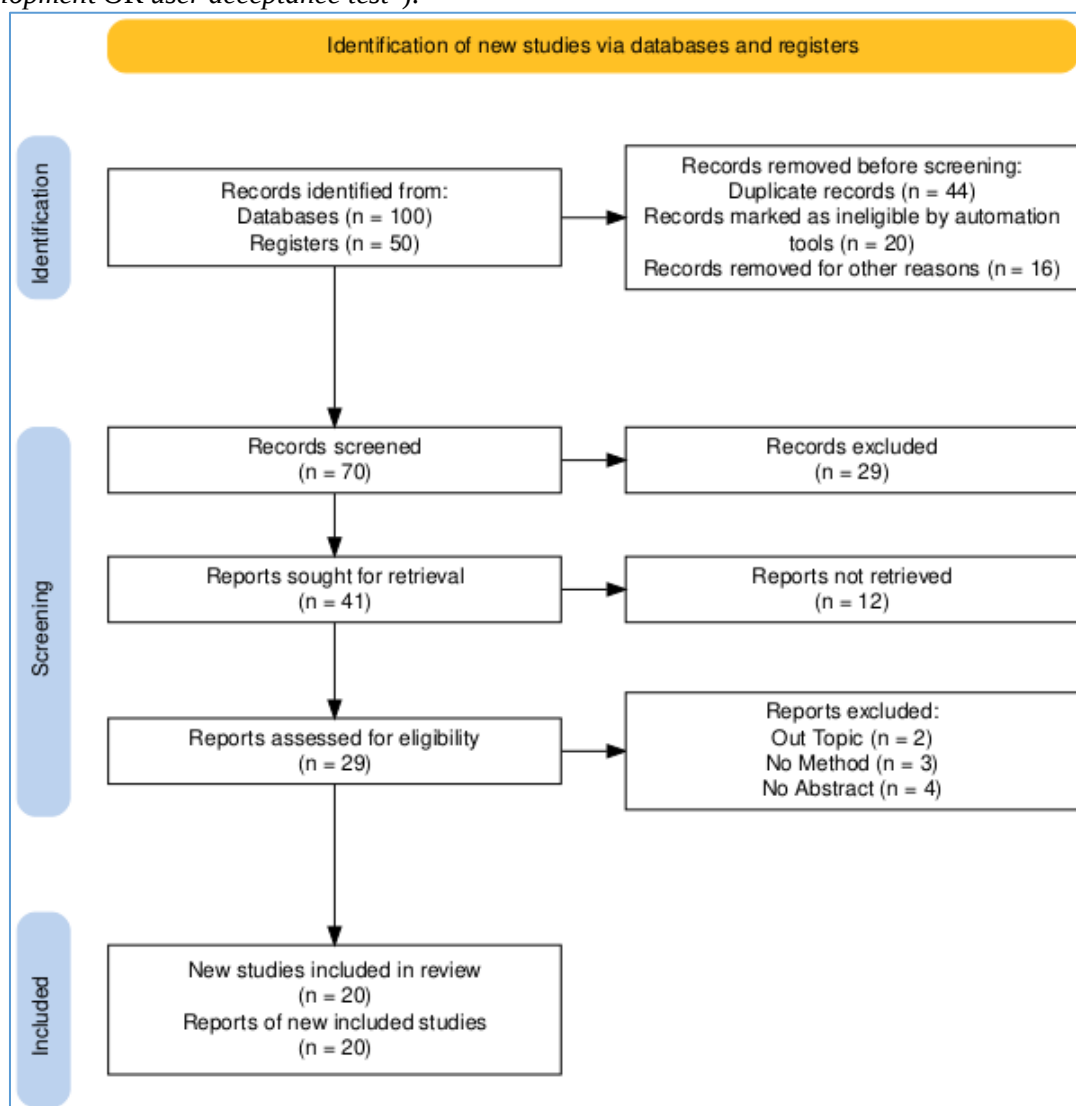
Langkah awal penelitian dengan proses identifikasi masalah pada organisasi pelaksana pelatihan *softskill* yang bertujuan untuk menemukan dan mendefinisikan permasalahan yang diteliti. Kedua, proses pengumpulan data. Langkah ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akan menjadi acuan penting dalam penelitian mengenai pengujian sistem informasi pelatihan *softskill*. Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup observasi dan wawancara. Observasi, dilakukannya dengan melihat kegiatan pembelajaran pelatihan secara langsung selama pelatihan *softskill*. Sedangkan wawancara, dilakukan tanya jawab tatap muka dengan pengelola pelatihan *softskill* yang bertujuan memperoleh informasi yang diperlukan untuk penelitian. Wawancara digunakan sebagai pengumpulan data responden pengujian sistem yang ditujukan kepada ketua pelatihan, peserta pelatihan, fasilitator, dan anggota yang berjumlah 70 responden.

Ketiga, Studi literatur dilakukan aktivitas penelusuran sejumlah buku, artikel ilmiah, jurnal, dan penelitian terdahulu yang terkait dengan masalah dan tujuan penelitian agar mendapatkan teori yang relevan untuk dijadikan rujukan dalam penelitian. Keempat, dilakukannya analisis proses pengembangan yang menggunakan siklus pengembangan *Rapid Application Development* (RAD). Analisis pengembangan dilakukan untuk memastikan bahwa proses pembuatan sistem telah mengikuti siklus *Rapid Application Development* (RAD).

Terakhir, dilakukannya pengujian tingkat penerimaan pengguna dengan memberikan kuesioner *acceptance test* kepada responden (pengguna dan pengelola sistem pelatihan *softskill*). Pengujian UAT [16] salah satu cara untuk menguji semua fungsionalitas yang dibangun di aplikasi atau sistem informasi dapat diterima oleh pengguna.

3.2 Studi Literatur

Studi literatur terhadap pustaka terkait penelitian, menggunakan metode Prisma ditunjukkan pada gambar 2. Proses identifikasi dengan pengumpulan 150 artikel dari *database Scholar*. Identifikasi data menggunakan kata kunci (“sistem informasi AND *softskill*”), (“*rapid application development* OR *user acceptance test*”).



Gambar 2. Diagram tinjauan literatur

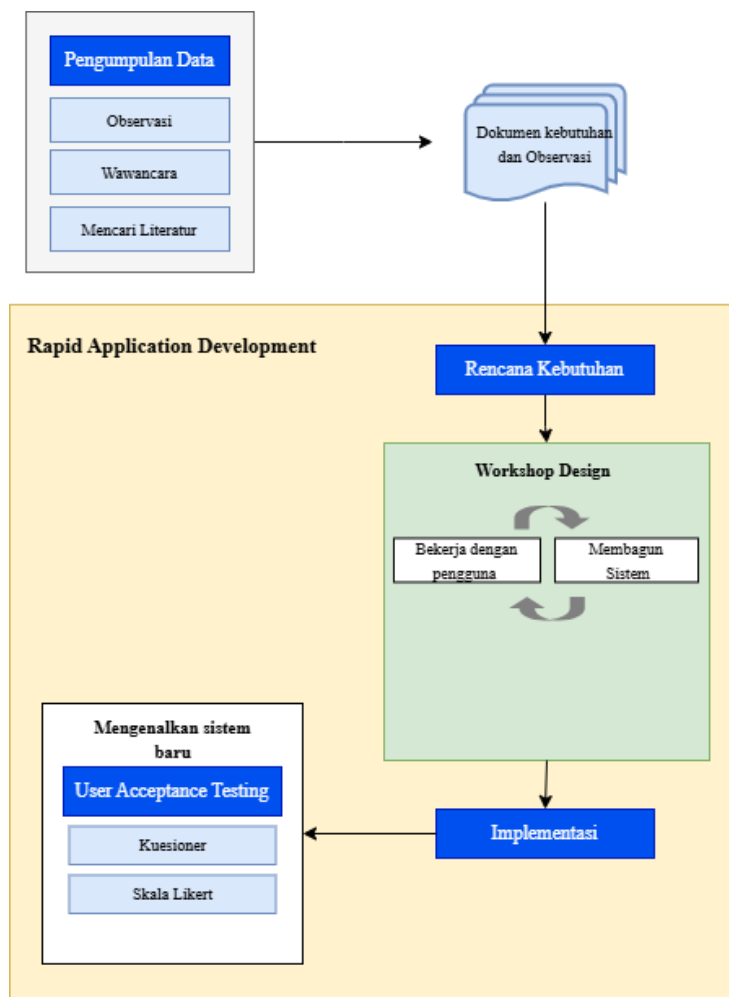
Diketahui dari gambar 2, hasil pengumpulan studi sebelumnya berjumlah 150 artikel. Dari jumlah tersebut, terdeteksi terdapat duplikasi berjumlah 44 artikel sehingga dilakukan penyingkiran artikel. Selain itu, 20 artikel secara otomatis disingkirkan karena tidak memenuhi kriteria dasar, dan 16 artikel disingkirkan karena ketidaksesuaiannya tahun publikasi. Dari hasil identifikasi awal, didapatkan 70 artikel. Selanjutnya, melalui proses penyaringan (*screening*) berdasarkan abstrak dan

judul, 29 artikel dieksklusi. Sebanyak 41 artikel kemudian dicari versi lengkapnya; namun, 12 di antaranya tidak berhasil ditemukan. Dari 29 artikel yang berhasil diakses versi lengkapnya, semua artikel tersebut tereliminasi setelah peninjauan mendalam karena tidak relevan dengan topik, ketiadaan metodologi yang jelas, atau tidak dilengkapi abstrak. Pada akhirnya, 20 studi dan laporan baru yang memenuhi seluruh kriteria berhasil dimasukkan ke dalam analisis untuk dijadikan rujukan penelitian.

3.3 Blok Penelitian

Metode pada penelitian ini terbagi menjadi dua tahapan ditunjukkan pada Gambar 3. Tahap pertama adalah pengumpulan data, diikuti dengan tahap kedua yang merupakan pengembangan aplikasi. Dalam proses pengumpulan data, menggunakan metode observasi dan wawancara. Sedangkan tahap pengembangan aplikasi pendekatan yang digunakan yaitu metode *Rapid Application Development* [17].

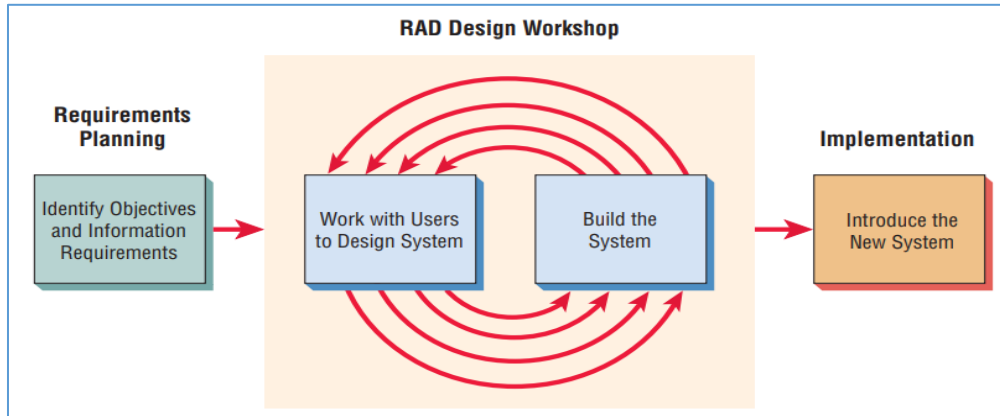
Berdasarkan penjelasan mengenai blok penelitian pada gambar 3. Dilakukannya proses pengumpulan data bertujuan mendapatkan informasi yang akan menjadi acuan penting dalam penelitian mengenai pengujian sistem informasi pelatihan *softskill*, yang kemudian menghasilkan pengumpulan data dokumen yang mencakup hasil kebutuhan dan observasi. Dokumen ini menjadi masukan penting dalam tahap pengembangan aplikasi yang menerapkan pendekatan RAD, khususnya untuk tahap *requirement planning*. Dalam pengembangan aplikasi yang menerapkan metode RAD, proses diawali dari *requirement planning*, kemudian dilanjutkan dengan desain, pembuatan sistem, dan diakhiri dengan implementasi. Implementasi dilakukan pengujian reseptivitas dengan menggunakan pengujian *User Acceptance Test* melalui kuesioner dengan pengguna. Tahapan ini digunakan untuk memastikan bahwa pengembang mengikuti langkah-langkah secara berurutan. Jika salah satu tahapan belum selesai, maka tidak akan memungkinkan untuk melanjutkan ke tahapan berikutnya.



Gambar 3. Blok diagram penelitian [17]

3.4 Metode Rapid Application Development

Dalam sistem ini, proses pengembangan sistem informasi dilakukan dengan memanfaatkan metode *Rapid Application Development*. Pendekatan pengembangan *Rapid Application Development* [5], [9], [18], [19] mengutamakan percepatan waktu pengembangan dan pengguna terlibat secara aktif dalam setiap proses tahapannya, sehingga perangkat lunak yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 4. Metodologi RAD [20]

Model *Rapid Application Development* adalah sebuah pendekatan dalam pengembangan sistem yang mengutamakan penyelesaian dalam waktu yang pendek [3] karena model ini tidak memerlukan waktu lama pada tahap perencanaan awal. Model tersebut [21] ada 3 tahapan penting dalam proses pengembangannya, seperti Perencanaan Kebutuhan (*Requirements Planning*), Perancangan RAD (*Design Workshop*) dan Implementasi. Hasil analisis kebutuhan pengguna akan diterapkan dalam proses pengembangan sistem dengan menggunakan pendekatan *Rapid Application Development*. Metode ini menyertakan penganalisis serta pengguna pada tahap penilaian, perancangan, dan penerapan. Sesuai dengan metodologi *Rapid Application Development*, proses pengembangan sistem informasi terdapat beberapa tahapan dari setiap fase *Rapid Application Development*, antara lain:

a. Perencanaan Kebutuhan

Wawancara tersebut berhasil menyusun daftar kebutuhan sistem yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi pelatihan *softskill*. Daftar pada tabel 1 mencakup berbagai elemen, seperti tugas, masukan, proses, dan keluaran.

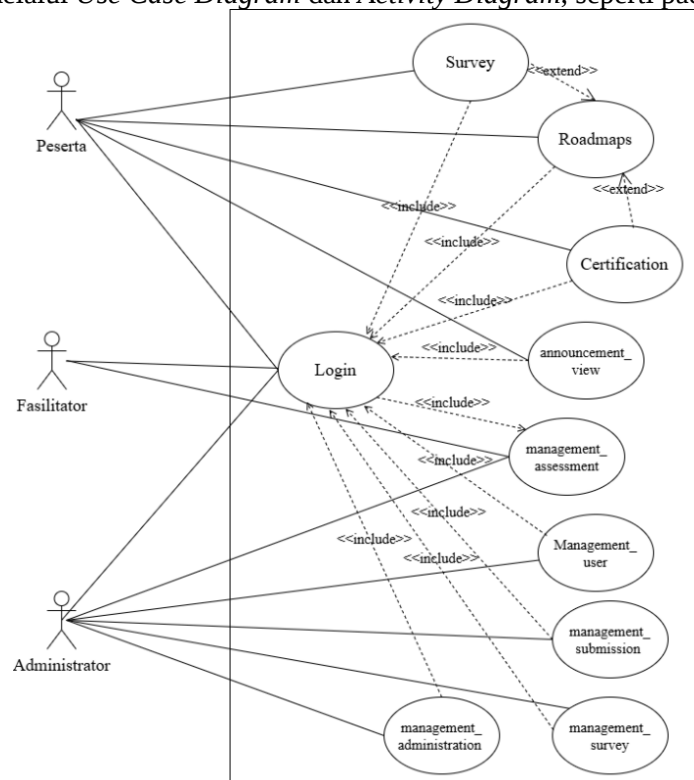
Tabel 1. Kebutuhan sistem

No.	Perintah	Masukan	Proses	Keluaran
1	Pendaftaran pengajuan Akun Peserta	Data email, nama lengkap, nim, program studi, angkatan	Proses menambah data ajuan	-
2	Verifikasi Peserta	Data Data peserta id_kelompok	Proses menambah data anggota	Laporan PDF Data Peserta
3	Tambah Pengguna (Fasilitator)	Data nim, nam_lengkap, prodi, kelas_1, kelas_2	Proses menambah data fasilitator	-
4	Tambah Pengguna (Administrator)	Data nim dan nama_lengkap	Proses menambah data administrator	-
5	Penilaian peserta	Data nilai_presensi, nilai_tugas	Proses menambah data nilai	-
6	Penugasan Peserta	Data nama_tugas, tenggat_tugas,	Proses menambah data penugasan	-
7	Unggahan	Data ide_tugas,	Proses menambahkan	-

	Penugasan Peserta		jawaban_tugas		unggahan	
8	Penilaian peserta		Data nilai_presensi, nilai_tugas	Proses menambah data nilai	-	
9	Penugasan Peserta		Data nama_tugas, tenggat_tugas,	Proses menambah data penugasan	-	
10	Buat Absensi		Data angkatan, kelompok, kolom_ttd	Proses mencetak absensi	Mencetak Data Absensi	
11	Buat Pendataan	Rekab	Data angatan, kelompok, level	Proses mencetak rekab	Mencetak Data Rekab Peserta	
12	Ubah sertifikat	data	Data No_sertif, lampiran, nidn, level, gambar_ttd, gambar_lb	Proses ubah sertifikat	-	
13	Unduh Sertifikat	Data	Data nama_lengkap, nim, grade	Proses unduh sertifikat	Mengunduh gambar sertifikat PNG	
14	Tambah survei	data	Data judul_survey dan level	Proses ubah data survei	-	
15	Unggah survei	data	Data responden, nim, rating	Proses simpan survei	-	
16	Tambah Pengumuman		Data judul_pengumuman, isi pengumuman	Proses simpan pengumuman	-	

b. *Workshop Design RAD*

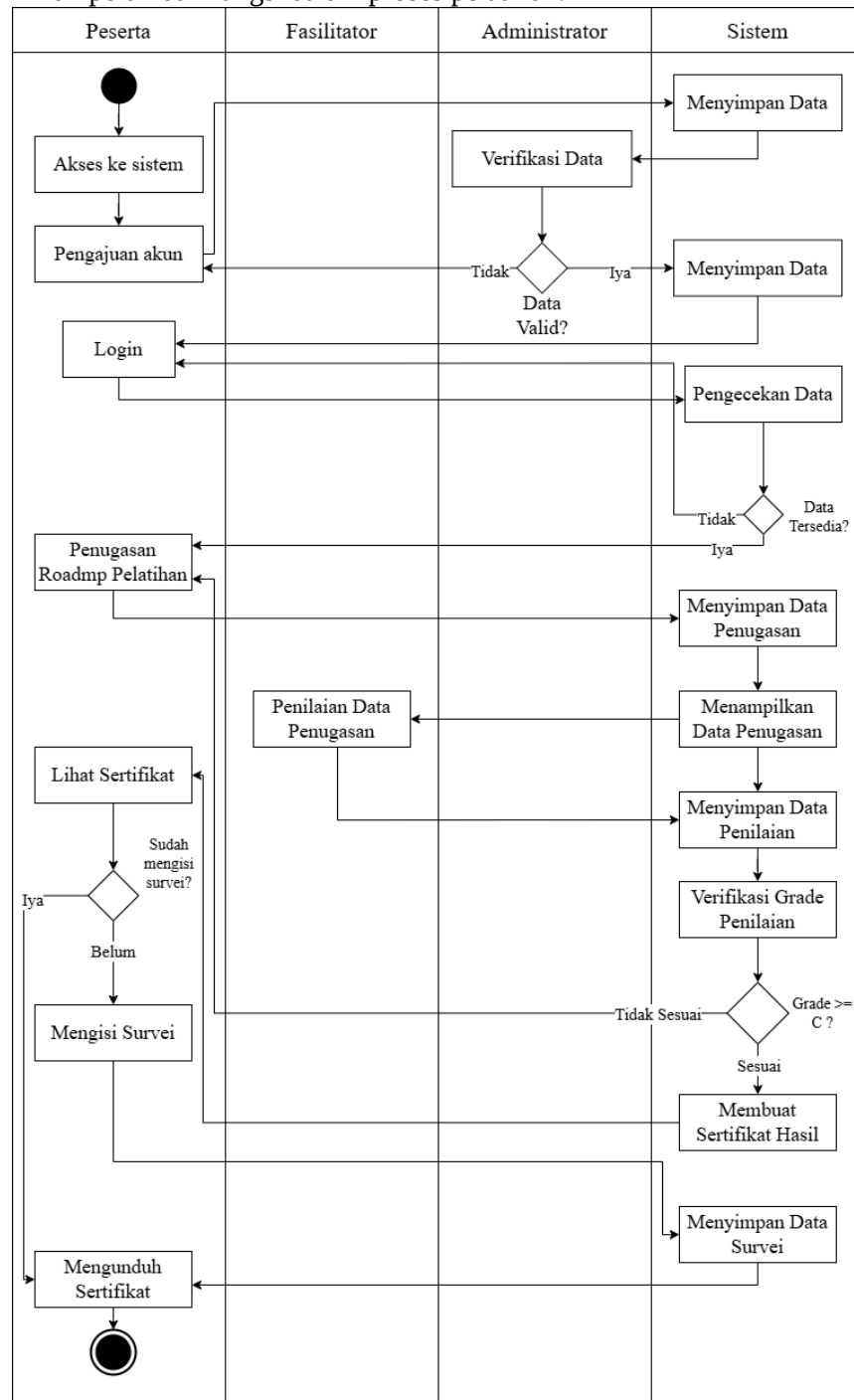
Dalam proses pengembangan, peneliti menggunakan *Rapid Application Development*. Pada tahap perancangan (*Workshop Design*), pemodelan *Unified Modeling Language* diilustrasikan melalui *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*, seperti pada Gambar 5 dan 6.



Gambar 5. Use case diagram sistem

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

Use Case Diagram pada sistem informasi pelatihan *softskill* menunjukkan interaksi hubungan pengguna dan sistem. Sistem informasi ini, terdapat tiga jenis pengguna: peserta, fasilitator dan administrator. Masing-masing pengguna memiliki hubungan yang berbeda dengan sistem, mencerminkan peran dan fungsi dalam proses pelatihan.



Gambar 6. Activity diagram sistem

Activity Diagram dalam sistem informasi pelatihan *softskill* menggambarkan serangkaian alur aktivitas yang terjadi dalam sistem. Dalam gambar 6, ditampilkan urutan alur aktivitas yang mencerminkan penggunaan sistem sesuai dengan peran dan fungsinya masing-masing pengguna.

c. Metode User Acceptance Test

Pada pengujian dan implementasi dimulai dari menentukan Skala Likert. Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 2. Langkah selanjutnya menyusun kuesioner menggunakan Microsoft Forms dengan Skala Likert berdasarkan pada tabel 2. Tahap

berikutnya kuesioner tersebut diberikan kepada 3 pihak, fasilitator 8 responden, peserta 52 responden dan pengelola organisasi 10 responden dengan total 70 responden. Daftar pertanyaan-pertanyaan kuesioner pada tabel 3 dibuat terdiri dari beberapa variabel pengujian yaitu fungsionalitas sistem, pengalaman & tampilan antarmuka sistem, kinerja sistem dan efisiensi & produktivitas [22].

Tabel 2. Persentase penilaian skala likert [11]

No.	Kriteria	Persentase
1	Sangat Setuju Sekali	80% -100%
2	Sangat Setuju	60% - 79,99%
3	Netral	40% - 59,99%
4	Tidak Setuju	20% - 39,99%
5	Sangat Tidak Setuju	0% - 19,99%

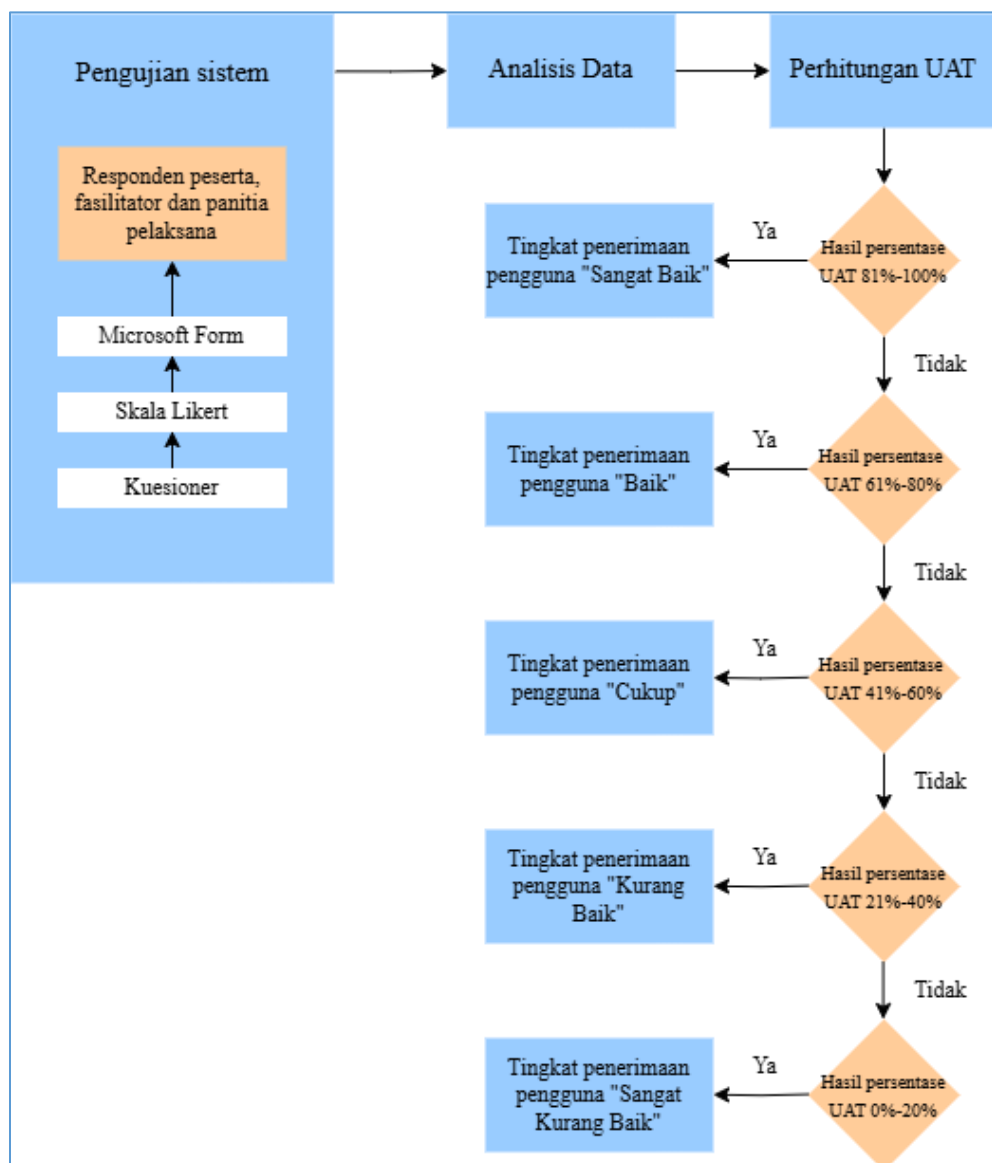
Tabel 3. Daftar pertanyaan

No	Variabel	Pertanyaan	Kode
1	Fungsionalitas Sistem	Penggunaan sistem informasi dapat mempercepat proses pelatihan dibandingkan metode konvensional.	A1
2		Sistem informasi mempermudah dalam memahami <i>roadmaps</i> kegiatan pelatihan <i>softskill</i>	A2
3		Sistem informasi membantu menyelesaikan pelatihan <i>softskill</i> dengan lebih cepat.	A3
4		Pengguna dapat dengan cepat memahami cara kerja fitur-fitur di sistem.	A4
5		Informasi pada sistem disajikan dengan jelas dan terstruktur	A5
6	Pengalaman dan tampilan antarmuka	Sistem mudah dipahami tanpa perlu panduan tambahan	B1
7		Pengguna dapat dengan mudah menemukan fitur yang dibutuhkan.	B2
8		Proses navigasi dalam sistem tidak membingungkan.	B3
9		Sistem dapat memberikan instruksi yang jelas saat pengguna mengalami kesulitan	B4
10		Sistem mudah diakses di berbagai perangkat (komputer, tablet, atau <i>smartphone</i>).	B5
11	Kinerja sistem	Fitur-fitur di sistem mendukung proses pelatihan <i>softskill</i> secara efektif.	C1
12		Fitur-fitur dalam sistem ini memudahkan dalam pengalaman pengguna (<i>User Experience</i>).	C2
13		Fitur dalam sistem sesuai dengan kebutuhan beberapa kategori pengguna (administrator, fasilitator dan peserta)	C3
14		Semua fitur yang ada di sistem ini dapat berjalan tanpa adanya kendala	C4
15		Sistem menyediakan laporan dan ringkasan hasil pelatihan yang berguna	C5
16	Efisiensi dan Produktivitas	Sistem ini dapat memenuhi kebutuhan terkait keperluan pelatihan <i>softskill</i>	D1
17		Sistem memberikan solusi atas kendala yang sering dialami dalam pelatihan <i>softskill</i>	D2
18		Sistem dapat meningkatkan produktivitas dalam mengelola pelatihan <i>softskill</i>	D3
19		Sistem menyediakan dukungan (FAQ, panduan, layanan pelanggan) yang memadai	D4
20		Sistem dapat memberikan pengalaman pelatihan yang interaktif dan menarik	D5

Hasil data penyebaran kuesioner yang telah didapat, dilakukan analisis dengan menghitung rata-rata dari jawaban yang didasarkan pada nilai yang diperoleh dari setiap jawaban responden. Menghitung rata-rata jawaban dilakukan dengan cara menjumlahkan jawaban yang ada dan mengalikannya dengan bobot penilaian yang tercantum pada tabel 2. Selanjutnya, hasil bobot penilaian digunakan untuk perhitungan persentase tingkat penerimaan pengguna dengan cara mencari nilai rata-rata pada setiap pertanyaan sesuai rumus (1) dan persentase sesuai rumus (2). Hasil perhitungan persentase [11] dijadikan sebagai acuan dalam menentukan tingkat penerimaan pengguna pada sistem yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah analisis pengujian *User Acceptance Test* dilakukan seperti gambar 7.

$$Mean = \frac{\text{Jumlah Bobot Penilaian Responden}}{\text{Total Responden}} \quad (1)$$

$$Persentase = \frac{\text{Nilai Mean}}{\text{Bobot Maksimum}} \times 100\% \quad (2)$$



Gambar 7. Diagram pengujian *user acceptance test*

4 Hasil dan Pembahasan

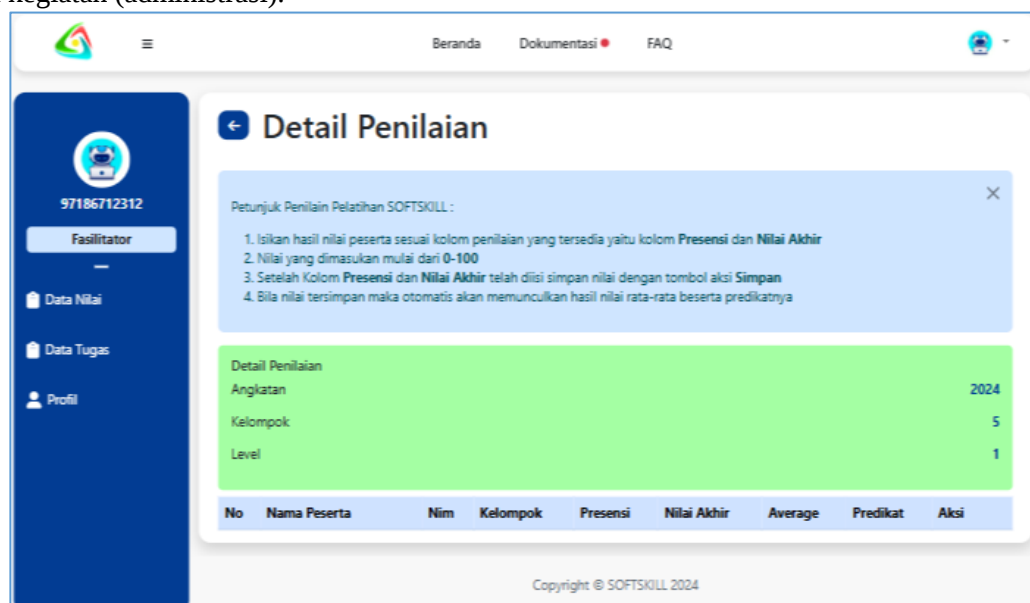
4.1 Pengembangan Sistem

Gambar 8, 9, 10 merupakan hasil pengembangan sistem informasi pelatihan *softskill* terdiri dari tiga kategori seperti laman peserta, laman fasilitator, dan laman administrator. Setiap kategori pengguna memiliki peran dan fungsi khusus yang berbeda satu sama lain.



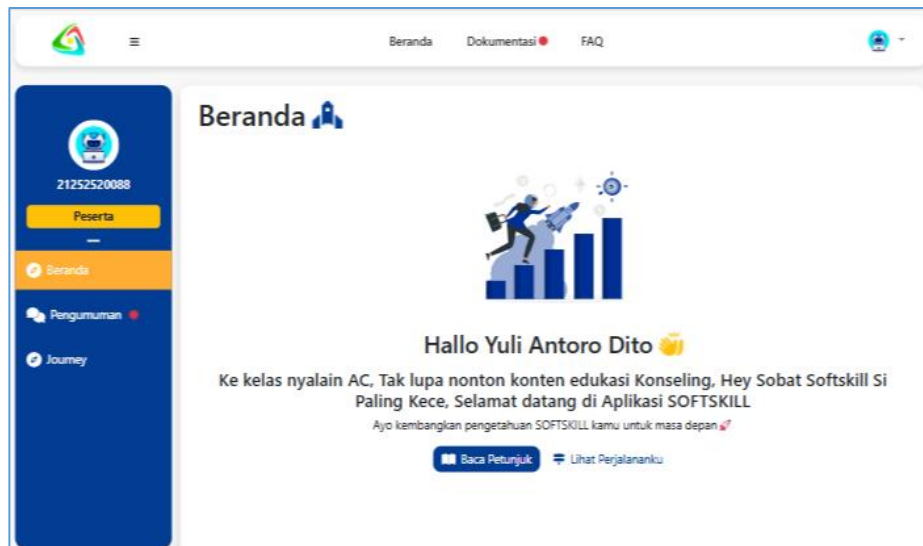
Gambar 8. Laman administrator

Gambar 8 merupakan hasil tampilan dari laman administrator yang berfungsi sebagai mengontrol proses pengelolaan data pada sistem pelatihan *softskill*. Halaman ini digunakan saat persiapan pelaksanaan kegiatan mulai dari verifikasi pengajuan peserta dilanjutkan dengan pengelolaan administrasi berkas peserta seperti berkas penilaian, penugasan dan sertifikasi. Fitur – fitur pada halaman administrator berisikan fitur statistik, pengelola pengguna, pengelola penugasan, pengelola administrasi, dan pengelola sertifikat. Modul administrator ini digunakan oleh pihak pelaksana kegiatan (administrasi).



Gambar 9. Laman fasilitator

Gambar 9 menunjukkan antarmuka laman fasilitator yang berfungsi sebagai alat penilaian bagi fasilitator pelatihan untuk menilai peserta pelatihan yang telah mengumpulkan tugas. Penilaian tugas tersebut secara otomatis akan menghasilkan sertifikat yang berisikan peringkat yang diperoleh peserta pelatihan.



Gambar 10. Laman peserta

Gambar 10 hasil antarmuka dari laman peserta yang berfungsi sebagai halaman untuk pembelajaran pelatihan *softskill* yang bertahap dimulai dari level 1 sampai level 4. Setiap level pelatihan menyajikan rincian kegiatan pembelajaran yang perlu diselesaikan oleh para peserta, yang mencakup informasi mengenai pengumuman, penugasan dan sertifikasi. Sertifikasi akan tersedia setelah peserta memenuhi kriteria yang ditetapkan dalam penilaian fasilitator.

4.2 Pengujian User Acceptance Test

4.2.1 Perhitungan User Acceptance Test

Hasil responden dari kuesioner uji reseptivitas sistem informasi pelatihan *softskill* dengan responden berjumlah 70 orang kemudian dihitung untuk mencari jumlah bobot pada setiap jawaban pertanyaan. Hasil dari jumlah bobot jawaban digunakan sebagai dasar untuk menghitung nilai rata-rata dan persentase, yang berfungsi untuk mengukur sejauh mana sistem ini diterima [13]. Berikut adalah perhitungannya:

- a. Perhitungan variabel fungsionalitas sistem

Tabel 4. Perhitungan variabel fungsionalitas sistem

Kode	SS x 5	S x 4	N x 3	KS x 2	STS x 1	Jumlah
A1	21 x 5 = 105	37 x 4 = 148	12 x 3 = 36	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	289
A2	15 x 5 = 75	41 x 4 = 164	14 x 3 = 42	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	281
A3	19 x 5 = 95	37 x 4 = 148	14 x 3 = 42	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	285
A4	16 x 5 = 80	36 x 4 = 144	17 x 3 = 51	1 x 2 = 2	0 x 1 = 0	277
A5	14 x 5 = 70	39 x 4 = 156	16 x 3 = 48	1 x 2 = 2	0 x 1 = 0	276

- b. Perhitungan variabel pengalaman & tampilan antarmuka sistem

Tabel 5. perhitungan variabel pengalaman & tampilan antarmuka sistem

Kode	SS x 5	S x 4	N x 3	KS x 2	STS x 1	Jumlah
B1	9 x 5 = 45	35 x 4 = 140	24 x 3 = 72	2 x 2 = 4	0 x 1 = 0	261
B2	10 x 5 = 50	42 x 4 = 168	17 x 3 = 51	1 x 2 = 2	0 x 1 = 0	271
B3	10 x 5 = 50	41 x 4 = 164	19 x 3 = 57	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	271
B4	7 x 5 = 35	42 x 4 = 168	19 x 3 = 57	2 x 2 = 4	0 x 1 = 0	264
B5	14 x 5 = 70	39 x 4 = 156	17 x 3 = 51	0 x 2 = 0	0 x 1 = 0	277

c. Perhitungan variabel kinerja sistem

Tabel 6. Perhitungan variabel kinerja sistem

Kode	SS x 5	S x 4	N x 3	KS x 2	STS x 1	Jumlah
C1	$13 \times 5 = 65$	$42 \times 4 = 168$	$15 \times 3 = 45$	$0 \times 2 = 0$	$0 \times 1 = 0$	278
C2	$8 \times 5 = 40$	$41 \times 4 = 164$	$21 \times 3 = 63$	$0 \times 2 = 0$	$0 \times 1 = 0$	267
C3	$13 \times 5 = 65$	$39 \times 4 = 156$	$18 \times 3 = 54$	$0 \times 2 = 0$	$0 \times 1 = 0$	275
C4	$8 \times 5 = 40$	$33 \times 4 = 132$	$29 \times 3 = 87$	$0 \times 2 = 0$	$0 \times 1 = 0$	259
C5	$10 \times 5 = 50$	$44 \times 4 = 176$	$16 \times 3 = 48$	$0 \times 2 = 0$	$0 \times 1 = 0$	274

d. Perhitungan variabel efisiensi & produktivitas

Tabel 7. Perhitungan variabel efisiensi & produktivitas

Kode	SS x 5	S x 4	N x 3	KS x 2	STS x 1	Jumlah
D1	$10 \times 5 = 50$	$43 \times 4 = 172$	$17 \times 3 = 51$	$0 \times 2 = 0$	$0 \times 1 = 0$	273
D2	$16 \times 5 = 80$	$35 \times 4 = 140$	$19 \times 3 = 57$	$0 \times 2 = 0$	$0 \times 1 = 0$	277
D3	$15 \times 5 = 75$	$40 \times 4 = 160$	$15 \times 3 = 45$	$0 \times 2 = 0$	$0 \times 1 = 0$	280
D4	$12 \times 5 = 60$	$33 \times 4 = 132$	$25 \times 3 = 75$	$0 \times 2 = 0$	$0 \times 1 = 0$	267
D5	$17 \times 5 = 85$	$37 \times 4 = 148$	$16 \times 3 = 48$	$0 \times 2 = 0$	$0 \times 1 = 0$	281

4.2.2 Interpretasi Skor

Interpretasi skor dalam pengujian UAT [23], [24] digunakan sebagai acuan hasil akhir tingkat penerimaan pengguna sistem. Adapun dalam interpretasi skor terdiri hasil “sangat baik”, “baik”, “cukup”, “kurang baik” dan “sangat kurang baik”. Hasil tersebut didapat dari nilai perhitungan persentase pada pengujian UAT.

Tabel 8. Interpretasi Skor [13]

Keterangan	Persentase
Sangat Kurang Baik	0% - 20%
Kurang Baik	21% - 40%
Cukup	41% - 60 %
Baik	61% - 80%
Sangat Baik	81% - 100%

Hasil dari perhitungan rata-rata untuk setiap jawaban, selanjutnya dilakukannya perhitungan persentase tingkat penerimaan pengguna dari setiap variabel, seperti berikut:

a. Perhitungan persentase variabel fungsionalitas sistem

Tabel 9. Persentase variabel fungsionalitas sistem

Kode	Nilai Mean	Persentase (%)	Rata-rata Variabel (%)
A1	$289 / 70 = 4,13$	$4,13 / 5 \times 100 = 82,57\%$	80,4%
A2	$281 / 70 = 4,01$	$4,01 / 5 \times 100 = 80,29\%$	
A3	$285 / 70 = 4,07$	$4,07 / 5 \times 100 = 81,43\%$	
A4	$277 / 70 = 3,96$	$4,96 / 5 \times 100 = 79,14\%$	
A5	$276 / 70 = 3,94$	$4,94 / 5 \times 100 = 78,86\%$	

Berdasarkan perhitungan persentase variabel fungsionalitas sistem pada tabel 9 didapatkan hasil persentase nilai sebesar 80,4% dengan kriteria interpretasi skor “Sangat Baik”. Pengujian pada variabel fungsionalitas sistem melibatkan lima pertanyaan kuesioner terkait kebutuhan fungsionalitas sistem. Hasil pengujian menandakan bahwa sistem pelatihan *softskill* memiliki kemampuan yang baik dalam pelaksanaan pelatihan *softskill*.

b. Perhitungan persentase variabel pengalaman dan tampilan antarmuka sistem

Tabel 10. persentase variabel pengalaman dan tampilan antarmuka sistem

Kode	Nilai Mean	Persentase (%)	Rata-rata Variabel (%)
B1	$261 / 70 = 3,73$	$4,73 / 5 \times 100 = 74,57\%$	76,8%
B2	$271 / 70 = 3,87$	$4,87 / 5 \times 100 = 77,43\%$	
B3	$271 / 70 = 3,87$	$4,87 / 5 \times 100 = 77,43\%$	
B4	$264 / 70 = 3,77$	$4,77 / 5 \times 100 = 75,43\%$	
B5	$277 / 70 = 3,96$	$4,96 / 5 \times 100 = 79,14\%$	

Berdasarkan perhitungan persentase variabel pengalaman dan tampilan antarmuka sistem pada tabel 10 didapatkan hasil persentase nilai sebesar 76,8% dengan kriteria interpretasi skor “Baik”. Pengujian pada variabel pengalaman dan tampilan antarmuka sistem melibatkan lima pertanyaan kuesioner terkait pengalaman pengguna dan tampilan sistem.. Hasil pengujian menandakan bahwa tampilan dan pengalaman pengguna sistem pelatihan *softskill* mudah dimengerti dan digunakan bagi para pengguna.

- c. Perhitungan persentase variabel kinerja sistem

Tabel 11. persentase variabel kinerja sistem

Kode	Nilai Mean	Persentase (%)	Rata-rata Variabel (%)
C1	$278 / 70 = 3,97$	$4,97 / 5 \times 100 = 79,43\%$	77,3%
C2	$267 / 70 = 3,81$	$4,81 / 5 \times 100 = 76,29\%$	
C3	$275 / 70 = 3,93$	$4,93 / 5 \times 100 = 78,57\%$	
C4	$259 / 70 = 3,70$	$4,70 / 5 \times 100 = 74,00\%$	
C5	$274 / 70 = 3,91$	$4,91 / 5 \times 100 = 78,29\%$	

Berdasarkan perhitungan persentase variabel kinerja sistem pada tabel 11 didapatkan hasil persentase nilai sebesar 77,3% dengan kriteria interpretasi skor “Baik”. Pengujian pada variabel kinerja sistem melibatkan lima pertanyaan kuesioner terkait pengujian kinerja sistem. Hasil pengujian menandakan bahwa sistem pelatihan *softskill* dapat bekerja dengan baik dalam menangani pelaksanaan pelatihan *softskill*.

- d. Perhitungan persentase variabel efisiensi & produktivitas

Tabel 12. persentase variabel efisiensi & produktivitas

Kode	Nilai Mean	Persentase (%)	Rata-rata Variabel (%)
D1	$273 / 70 = 3,90$	$4,90 / 5 \times 100 = 78,00\%$	78,7%
D2	$277 / 70 = 3,96$	$3,96 / 5 \times 100 = 79,14\%$	
D3	$280 / 70 = 4,00$	$4,00 / 5 \times 100 = 80,00\%$	
D4	$267 / 70 = 3,81$	$4,81 / 5 \times 100 = 76,29\%$	
D5	$281 / 70 = 4,01$	$4,01 / 5 \times 100 = 80,29\%$	

Berdasarkan perhitungan persentase variabel efisiensi & produktivitas pada tabel 12 didapatkan hasil persentase nilai sebesar 78,7% dengan kriteria interpretasi skor “Baik”. Pengujian pada variabel efisiensi & produktivitas melibatkan lima pertanyaan kuesioner terkait dengan efisiensi & produktivitas sistem dalam pelatihan *softskill*. Hasil pengujian menandakan bahwa sistem yang dikembangkan dapat menambah produktivitas proses bisnis pada kegiatan pelatihan *softskill*.

Pada tabel 13, dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan rata-rata persentase kuesioner pada variabel fungsionalitas sistem mencapai sebesar 80,4%, variabel pengalaman dan tampilan antarmuka sistem sebesar 76,8%, variabel kinerja sistem sebesar 77,3%, variabel efisiensi & produktivitas sebesar 78,7%.

Tabel 13. Hasil perhitungan kuesioner UAT

No	Variabel	Nilai Bobot (%)	Keterangan
1	Fungsionalitas sistem	80,4%	Sangat Baik
2	Pengalaman dan tampilan antarmuka sistem	76,8%	Baik
3	Kinerja sistem	77,3%	Baik
4	Efisiensi & produktivitas	78,7%	Baik

Berdasarkan hasil tersebut, maka diketahui sistem informasi pelatihan *softskill* mendapatkan hasil persentase “Baik” seperti interpretasi skor di tabel 8 yang menunjukkan reseptivitas sistem dapat diterima dalam Pelatihan *SoftSkill* di Universitas Muhammadiyah Purworejo.

5 Kesimpulan

Sistem informasi pelatihan *softskill* berhasil dikembangkan dengan metode *Rapid Application Development* sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian *User Acceptance Test* (UAT) pada sistem informasi pelatihan *softskill* dilakukan dengan melibatkan 70 responden. Dalam pengujian,

tersedia 20 pertanyaan kuesioner yang mencakup berbagai variabel kategori, yaitu fungsionalitas sistem, pengalaman dan tampilan antarmuka sistem, kinerja sistem, dan efisiensi & produktivitas. Pada variabel fungsionalitas, sistem ini mendapatkan rata-rata persentase kuesioner sebesar 80,4% menunjukkan bahwa sistem memiliki kemampuan yang baik dalam pelaksanaan pelatihan *softskill*. Selanjutnya, variabel pengalaman dan tampilan antarmuka memperoleh rata-rata persentase sebesar 76,8% menandakan bahwa tampilan dan pengalaman pengguna sistem pelatihan *softskill* mudah dimengerti dan digunakan bagi para pengguna. Variabel kinerja sistem mendapatkan hasil yang baik dengan rata-rata persentase mencapai 77,3% menandakan sistem dapat bekerja sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selanjutnya, variabel efisiensi & produktivitas memperoleh rata-rata persentase sebanyak 78,7%, hasil menandakan bahwa sistem yang dikembangkan dapat meningkatkan produktivitas proses bisnis pada kegiatan pelatihan *softskill*. Berdasarkan hasil tersebut, maka sistem informasi pelatihan *softskill* mendapatkan kriteria skor interpretasi “Baik” sesuai pada tabel 8. Hal ini menunjukkan bahwa sistem ini dapat diterima dan sanggup mendukung keberlangsungan kegiatan pelatihan *softskill* di Universitas Muhammadiyah Purworejo.

Referensi

- [1] D. Fitriana Rohmah *et al.*, “Urgensi Peningkatan Softskill pada Mahasiswa dalam Upaya mempersiapkan Masa Depan,” *J. Penelit. Pendidik. Indones.*, Vol. 1, No. 2, pp. 145–155, 2024, [Online]. Available: [http://repository.dharmawangsa.ac.id/529/1/Urgensi Penguasaan Soft Skill Bagi MAH](http://repository.dharmawangsa.ac.id/529/1/Urgensi%20Penguasaan%20Soft%20Skill%20Bagi%20MAH)
- [2] M. Arifin and F. Helmi, “Sistem Informasi Manajemen Pelatihan Kerja pada UPT Pelatihan Kerja Situbondo berbasis Web,” *JUSTIFY J. Sist. Inf. Ibrahimy*, Vol. 2, No. 1, pp. 30–37, 2023, doi: 10.35316/justify.v2i1.3247.
- [3] L. E. Zen and D. U. Iswavigra, “Critical Review: Analogi RAD, OOP dan EUD Method dalam Proses Development Sistem Informasi,” *J. Inf. Dan Teknol.*, 2023, [Online]. Available: <https://www.jidt.org/jidt/article/view/286>
- [4] O. Rizan and D. Wahyuningsih, “Prisoner and Goods Control System Design Evidence using MVC and UAT Models at the Provincial National Narcotics Agency,” Vol. 11, pp. 114–119, 2022, doi: 10.32736/sisfokom.v11i1.1380.
- [5] A. Munawir and N. Nugroho, “Penerapan Metode Rapid Application Development pada Sistem Informasi Monitoring Pelanggaran Siswa,” *J. Ilm. Sist. Inf. Akunt.*, 2023, [Online]. Available: <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/jimasia/article/view/3697>
- [6] S. Aswati, M. S. Ramadhan, A. U. Firmansyah, and K. Anwar, “Studi Analisis Model Rapid Application Development dalam Pengembangan Sistem Informasi,” *J. Matrik*, Vol. 16, No. 2, p. 20, 2017, doi: 10.30812/matrik.v16i2.10.
- [7] I. Detyane, “Pentingnya Soft Skills terhadap Pengembangan Karir Mahasiswa ke Depan,” *J. Rekam.*, Vol. 7, No. 1, pp. 68–75, 2023, <https://ojs.jurnalrekaman.com/index.php/rekaman/article/view/171>.
- [8] Y. A. Rosi, “Pentingnya Pengembangan Keterampilan Soft Skill dalam Administrasi Perkantoran,” Vol. 01, No. 01, pp. 148–155, 2023, <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/30>.
- [9] Z. Fahma, I. Gorby, C. Ramdani, and K. N. Meiah, “Website-Based Competence Certification Information System Using Rapid Application Development (RAD) Method Sistem Informasi Sertifikasi Kompetensi berbasis Website menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD),” *J. Tek. Inform.*, Vol. 3, No. 2, pp. 219–226, 2022, doi: 10.20884/1.jutif.2022.3.2.173 .
- [10] F. Fitriastuti, A. E. Putri, A. K. Sunardi, and R. A. Hidayat, “Analisis Website Siakad Universitas Janabadra menggunakan Metode UAT,” *J. Teknol. Sist. Inf.*, Vol. 5, No. 1, pp. 276–285, 2024, doi: 10.35957/jtsi.v5i1.6998.
- [11] N. Aini, S. A. Wicaksono, and I. Arwani, “Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan berbasis Web menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi pada : SMK Negeri 11 Malang),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, Vol. 3, No. 9, pp. 8647–8655, 2019, <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6236>.
- [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 School),” J. Ilm. Multimed. dan Komunikasi, Vol. 5, pp. 1–10, 2020, doi:10.56873/jimk.v5i1.64.*
- [13] N. Hartono and A. A. Muin, “Penggunaan *User Acceptance Testing (UAT)* pada Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan dan Inventaris Barang,” 2025, doi: 10.62951/switch.v3i1.330.
- [14] G. Gunadi, “Impelementasi Metode *Rapid Application Development* pada Rancang Bangun Sistem Informasi berbasis Web dengan *Framework W3.CSS*,” *Inform. J. Ilmu Komput.*, Vol. 17, No. 3, p. 246, 2021, doi: 10.52958/iftk.v17i3.3891.
- [15] F. L. Norhiza, S. K. Gusti, I. H. Umam, and M. Yola, “Rancang Bangun Sistem Informasi Mesjid Al- Jami ’ ah berbasis Web dengan menggunakan *Framework CI*,” pp. 1568–1580, doi : 10.35889/jutisi.v13i2.2174 .
- [16] S. Suryasari, J. Wiratama, and ..., “*The Development of Web-based Sales Reporting Information Systems using Rapid Application Development Method*,” ... *Ilmu Sist. Inf.*, 2022, [Online]. Available: <https://ejournals.umn.ac.id/index.php/SI/article/view/3005>
- [17] M. Al Hafidz *et al.*, “Implementasi Aplikasi Prestasi Siswa berbasis Web pada Sekolah Menengah Atas di Indonesia *Implementation of Web-based Student Achievement Applications in Senior High*,” Vol. 13, pp. 1464–1475, 2024, doi: 10.32520/stmsi.v13i4.4143 .
- [18] M. A. Fauzi, H. Tribiako, A. Moniva, F. Amir, and ..., “*Systematic Literature Reviews on Rapid Application Development Information System*,” *Bull. Comput. ...*, 2023, [Online]. Available: <http://bcsee.org/index.php/bcsee/article/view/1181>
- [19] M. Pratiwi, L. Mayola, V. K. H. Laoli, U. I. Arsyah, and ..., “*Medical Record Information System with Rapid Application Development (RAD) Method*,” *J. Inf. ...*, 2022, [Online]. Available: <https://journal.aira.or.id/index.php/jistr/article/view/170>
- [20] Kendall E., *Sytems Analysis and Design*, Eighth Edi. New Jersey: Prentice Hall, 2011.
- [21] N. K. P. Gumay, “Implementasi *Agile* dalam Perancangan Aplikasi Akademik *Learning Management System (LMS)* Institut Teknologi Kalimantan berbasis Website Apps,” *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*. core.ac.uk, 2023. [Online]. Available: <https://core.ac.uk/download/pdf/599135935.pdf>
- [22] M. R. H, A. Inayah, W. Putri, N. C. Indah, and B. Salsabila, “Evaluasi Pengujian Penerimaan Pengguna (*User Acceptance Testing*) pada Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi AKBA Makassar,” Vol. 3, No. 2, pp. 50–59, 2025, doi:10.37630/inventor.v3i2.2525.
- [23] A. R. Yusmita, H. Anra, and H. Novriando, “Sistem Informasi Pelatihan pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Latihan Kerja Industri (UPT LKI) Provinsi Kalimantan Barat,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, Vol. 8, No. 2, p. 160, 2020, doi: 10.26418/justin.v8i2.36797.
- [24] M. Haerul Anam, D. Tamara, W. Sri Widari, A. Farida, S. Saori, and B. Etikasari, “Pengembangan Sistem Informasi Tenaga Kesehatan Hewan Kabupaten Bondowoso berbasis Web,” *J. Autom. Comput. Inf. Syst.*, Vol. 3, No. 1, pp. 10–18, 2023, doi: 10.47134/jacis.v3i1.51.