

Usability Testing Sistem Informasi Infak Dhafa Pondok Pesantren

Testing the Usability of the Dhafa Infak Information System Islamic Boarding

Ratih Hafsarah Maharrani^{1*}, Heru Anafi², Prih Diantono Abda'u³

^{1,2,3}Jurusan D3 Teknik Elektronika, Politeknik Negeri Cilacap

Email: ¹ratih.hafsarah@pnc.ac.id, ²heanheruanafi@gmail.com, ³abdau@pnc.ac.id

*Penulis korespondensi: ratih.hafsarah@pnc.ac.id

ABSTRAK

Pondok pesantren baitul Qur'an asy suyuti maribaya purbalingga adalah lembaga sosial yang didirikan sebagai langkah konkret yang berfokus dalam bidang dakwah. Kegiatan yang dilakukan antara lain yaitu setiap satu bulan sekali melakukan santunan terhadap anak yatim piatu, dan dhuafa. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Donatur menginfakan dengan menyetorkan langsung atau melalui petugas yang akan mengambil infak dari rumah ke rumah, kemudian dana infak yang dikelola tercatat pada buku pencatatan pengelolaan perhitungan masuk dan pengeluaran, proses pencatatan yang masih ditulis di buku mengakibatkan terjadi kesalahan baik dalam penulisan maupun lupa belum ditulis. Permasalahan lain yang dialami yaitu terbatasnya jumlah petugas menyebabkan pengambilan dana infak memerlukan waktu yang lama serta dalam pembuatan laporan masih diinputkan ke dalam buku yang kemungkinan besar akan mengalami kesalahan baik dari sisi penjumlahan infak, hal ini mengurangi integritas dari pondok pesantren dari lembaga sosial. Penelitian ini berfokus pada pengembangan Sistem Informasi Infak Dhafa Pada Pondok Pesantren Baitul Quran Asy-syuyuti Purbalingga berdasarkan tingkat *usability testing* agar mempermudah petugas dalam pengelolaan data donatur, pemasukan, pengeluaran keuangan, dan pelaporan yang lebih akurat. Berdasarkan hasil perhitungan *usability testing* didapatkan nilai pengujian sebesar 87,52 yang dapat disimpulkan bahwa sistem sudah memberikan kepuasan kepada sebagian besar pengguna karena termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

Kata kunci: infak, sistem informasi, usability testing

ABSTRACT

The Baitul Qur'an Asy Suyuti Maribaya Purbalingga Islamic Boarding School is a social institution that was established as a concrete step that focuses on the field of da'wah. The activities carried out include, once a month, giving compensation to orphans and the poor. Based on observations made by researchers. Donors donate by depositing directly or through officers who will take infaq from house to house, then the managed infaq funds are recorded in the record book for the management of incoming and outgoing calculations, the recording process which is still written in the book results in errors occurring either in writing or forgetting to write it down. Another problem experienced is the limited number of officers causing the collection of infaq funds to take a long time and in making reports they are still inputted into books which are likely to experience errors both in terms of the amount of infaq, this reduces the integrity of Islamic boarding schools and social institutions. This research focuses on the development of the Dhafa Infak Information System at the Baitul Quran Asy-Syuyuti Purbalingga Islamic Boarding School based on the level of usability testing to make it easier for officers to manage donor data, income, financial expenditure, and more accurate reporting. Based on the calculation results of usability testing, the test value is 87.52, which can be concluded that the system has provided satisfaction to most users because it is included in the "Very Good" category.

Keywords: infak, information system, usability testing

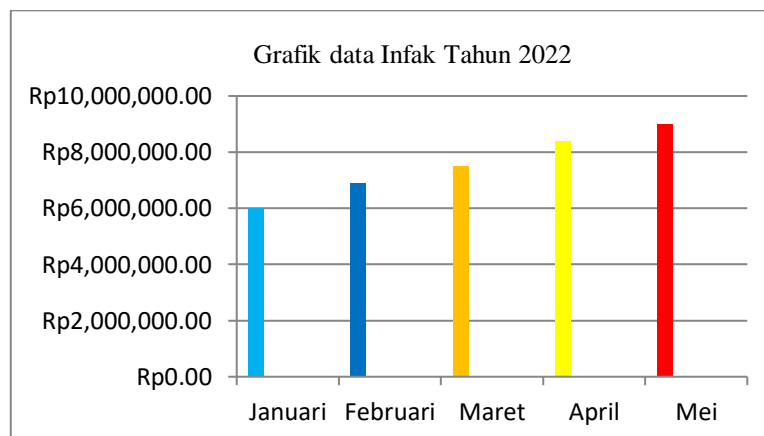
1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin lama menjadi praktis dan pesat di setiap jamannya disebabkan karena adanya aktivitas manusia yang menggunakan bantuan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya dalam dunia pendidikan [1]. Perubahan terhadap segala proses pembelajaran di Indonesia sendiri disebabkan karena adanya perkembangan teknologi dan informasi, dimana dalam hal ini pembelajaran merupakan factor penting dalam menentukan kualitas pendidikan[2]. Seperti halnya dalam Pondok Pesantren

Baitul Qur'an Asy-Suyuti Maribaya Purbalingga yang membutuhkan sebuah *website* yang digunakan sebagai sistem informasi yang dikelola untuk pengelolaan data donatur, pemasukan, pengeluaran keuangan, dan laporan yang lebih akurat.

Pondok Pesantren Baitul Qur'an Asy Suyuti Maribaya Purbalingga adalah lembaga sosial yang didirikan sebagai langkah konkret yang berfokus dalam bidang dakwah. Kegiatan yang dilakukan antara lain yaitu setiap satu bulan sekali melakukan santunan terhadap anak yatim piatu, dan dhuafa. Berdiri pada tahun 2015 terletak di Kabupaten Purbalingga tepatnya pada Desa Maribaya (Dusun Karang Tengah), Kecamatan Karanganyar yang diasuh oleh ustad Yasin Yusuf Eva Nurdianto, S.Pd,I. Pondok pesantren ini telah mendirikan MTS Sainstech Al-Quran Maribaya dengan tujuan untuk menunjang pendidikan para santri agar bisa melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Terdapat program gratis beasiswa bagi Hafidz/Hafidza, anak yatim dan dhuafa, Dalam melaksanakan program tersebut terdapat gerakan infak sehari 1000 rupiah dalam bentuk kaleng infak dan saat ini telah terdapat 300 kaleng yang tersebar di beberapa daerah.

Pada Gambar-1 menunjukkan bahwa dalam 5 bulan terakhir di tahun 2022 terjadi peningkatan jumlah uang infak yang masuk pada pondok pesantren baitul quran asy-suyuti maribaya purbalingga. pada bulan Januari- Mei terdapat peningkatan jumlah infak dimana pada bulan januari ada pada kisaran angka Rp.6000.000, pada bulan Februari ada pada kisaran angka Rp.6.500.000, pada bulan Maret ada pada kisaran angka Rp.7.500.000, pada bulan April ada pada kisaran angka Rp. 8.400.000, dan pada bulan Mei ada pada kisaran angka Rp.9.000.000. jumlah keseluruhan pada 5 bulan terakhir pada tahun 2022, infak dhafa pada Pondok Pesantren Baitul Qur'an Asy-Suyuti Maribaya Purbalingga ada pada kisaran angka Rp. 37.800.000.



Gambar- 1. Perolehan Infak Dhafa Pada Pondok Pesantren

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan donatur yang akan menginfakan dananya menyetorkan kepada petugas dengan datang secara langsung ke pondok pesantren hal ini mengakibatkan donatur yang berasal dari luar daerah seringkali meminta agar menggunakan fitur transfer untuk melakukan infak hal itu untuk memudahkan donatur akan tetapi petugas seringkali tidak mendapatkan konfirmasi infak dari si donatur hal itu mengakibatkan sulitnya untuk menghitung jumlah pemasukan infak yang diperoleh, atau petugas yang akan mengambil infak dari rumah donatur yang sebelumnya telah terdaftar sebagai donatur infak, kemudian dana infak dikelola pada buku pencatatan berupa pengelolaan perhitungan masuk infak dan pengeluaran infak proses pencatatan masih ditulis di buku mengakibatkan terjadi kesalahan baik dalam penulisan maupun lupa belum ditulis karena jumlah uang infak yang masuk setiap bulan berbeda, dan masing masing donatur melakukan infak dengan jumlah yang tidak tetap. Permasalahan lain yang dialami pondok pesantren Baitul Qur'an Maribaya yaitu terbatasnya jumlah petugas yang saat ini hanya terdapat 2 orang yang menyebabkan pengambilan dana infak memerlukan waktu yang lama diakibatkan rumah donatur yang jauh, serta dalam pembuatan laporan masih ditulis ke dalam buku yang kemungkinan besar akan mengalami kesalahan baik dari sisi penjumlahan infak, hal ini mengurangi integritas dari pondok pesantren Baitul Qur'an Maribaya dari lembaga sosial.

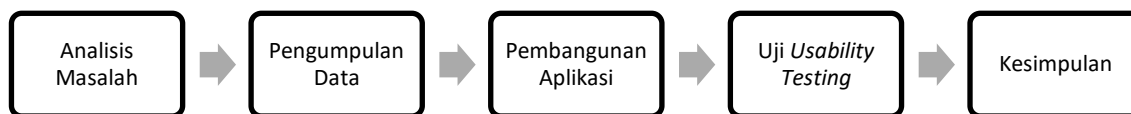
Penelitian sejenis telah dilakukan oleh Susi Susilowati pada sebuah perusahaan yang bergerak untuk mengelola zakat yakni Baitul Maal Bogor . Pada perusahaan tersebut pengelolaannya masih dilakukan secara manual sehingga dikembangkan sebuah sistem informasi berbasis komputer yang dapat digunakan untuk mengelola zakat. Pengembangan sistem menggunakan metode waterfall dengan tujuan mempermudah

pengelolaan data penyaluran ataupun penerimaan ziswah agar dapat lebih cepat dan efisien sehingga mengurangi kesalahan dan lebih menghemat waktu [3]. Selain itu bagi Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS) yang utama adanya kepercayaan masyarakat luas dan hal tersebut bisa didapatkan dari adanya akuntabilitas dan transparansi pengelolaan dana public [4]. Untuk itulah perlu dilakukan perancangan aplikasi website manajemen masjid yang dapat dibuka melalui smartphome, dimana aplikasi ini dapat di manfaatkan untuk manajemen pengelolaan sesuai kebutuhan para pengurus BAZNAS dan LAZ masing-masing. Penelitian lainnya juga telah dilakukan lembaga pengelolaan ZISWAF khususnya di daerah Pontianak menggunakan metode *waterfall* [5]. Penelitian ini dilakukan karena melihat beberapa tempat pada kota tersebut belum memiliki sistem informasi yang dapat digunakan dalam pengelolaan ZISWAF.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka pada penelitian ini bertujuan untuk membangun Aplikasi Sistem Informasi Kaleng Infak Dhafa Pada Pondok Pesantren Baitul Quran Asy-syuyuti Purbalingga yang kemudian akan diujikan dengan *usability testing* dengan tujuan untuk membantu petugas dalam pengelolaan dana infak, membantu donatur dalam melakukan infak menggunakan fitur transfer, mempermudah donatur dalam lihat transparansi dana dari pengeluaran infak, dan membantu pimpinan yayasan dalam lihat laporan,

2. METODE PENELITIAN

Tahapan awal penelitian dimulai dengan analisis masalah dimana permasalahan yang terjadi yakni dalam pengelolaan kaleng donatur Infak Dhafa BQM. Setelah itu dilakukan pengumpulan data, dimana data ini yang akan diolah dalam pengembangan selanjutnya berasal dari Pondok Pesantren Asy Syuyuti Maribaya Purbalingga, dalam tahap pengumpulan data didapatkan beberapa data yang di perlukan diantaranya data donatur, data petugas, data infak, data pemasukan dan pengeluaran keuangan infak. Dari hasil analisis permasalahan dan tahapan pengumpulan data kemudian dilanjutkan tahapan pembangunan aplikasi yang berbasis *website*, penggambaran diperlihatkan pada Gambar 2.



Gambar- 2. Alur penelitian yang dilakukan

Pembangunan aplikasi didasarkan atas *mockup* yang telah disetujui. Pembangunan sistem ini diharapkan dapat membantu petugas dalam pengelolaan dana infak dari donatur yang nantinya akan dioperasikan terhadap pendidikan dan juga konsumsi para santri penghafal Al-Quran. Kemudian sebelum digunakan oleh pengguna atau *user* maka sistem diuji terlebih dahulu menggunakan *usability testing*, dengan pengujian ini diharapkan sistem yang dibangun dapat menyesuaikan dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna.

2.1 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah asosiasi yang terdiri dari modul-modul terintegrasi digunakan untuk penyajian informasi dan pengolahan data, serta diolah sesuai dengan kebutuhan pelanggan, *source code*, *database* dan *model design*. Sistem informasi ini digunakan untuk mempermudah dalam maintenance dan pengembangan [6]. Perusahaan atau organisasi dalam pencapaian tujuannya dapat didukung oleh sistem informasi karena dapat merorganisasikan untuk pengumpulan, pemrosesan data, penyimpanan, pengelolaan, pengontrolan dan pelaporan. Dengan perkembangan ini para organisasi mencapai tahapan sistem informasi dengan cepat, akurat dan relevan. Sehingga disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan rangkaian prosedur yang menggabungkan subsistem-subsistem yang mempertemukan kebutuhan organisasi dengan laporan yang diperlukan [7][8].

2.2 Infak

Pengertian infaq dari segi bahasa adalah “Anfaqa”, yang diartikan pemberian sesuatu kepada orang lain. Infaq menurut syariat adalah mengeluarkan atau pemberian Sebagian pendapatan untuk kepentingan yang disarankan oleh agama Islam. Dalam infaq tidak pernah ditentukan bagaimana penggunaan dan jumlah pengeluarannya karena sasarannya sangat luas demi kepentingan pembangunan umat [9].

2.3 Uji Usability

Uji *usability* merupakan sebuah teknik yang dapat digunakan dalam evaluasi layanan produk dengan melibatkan *user* aplikasi secara langsung dengan melihat kualitas, sehingga diketahui informasi mengenai permasalahan dari aplikasi yang diujikan difokuskan pada pengukuran informasi pengguna melalui pelaksanaan beberapa pertanyaan yang sebelumnya sudah disiapkan berdasarkan *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, *satisfaction* [10].

Berdasarkan definisi tersebut *usability* diukur berdasarkan beberapa komponen diantaranya [11] [12] :

- 1) *Learnability*, merupakan seberapa cepat pengguna dalam menggunakan suatu sistem dan kemudahan yang diberikan suatu fungsi yang diinginkan oleh pengguna.
- 2) *Efisiensi*, merupakan kecepatan yang diberikan dari sumber daya yang dikeluarkan dan kelengkapan yang ada disebuah sistem.
- 3) *Memorability*, merupakan kemampuan pengguna untuk mempertahankan pengetahuannya untuk mengingat setelah menjalankan suatu sistem dengan waktu yang telah ditentukan.
- 4) *Errors*, merupakan seberapa besar kesalahan yang telah dilakukan oleh pengguna yang meliputi ketidaksesuaian dengan apa yang disajikan oleh sistem dan apa yang dipikirkan.
- 5) *Satisfaction*, merupakan ketidaknyamanan sebuah kebebasan dari sikap positif terhadap penggunaan sebuah produk atau ukuran subjektif pengguna tentang penggunaan sebuah sistem.

2.4 Usability

Usability yakni suatu pengalaman dari *aktor* atau pengguna dalam melakukan interaksi saat menggunakan situs web ataupun aplikasi sampai dengan pengoperasian dengan lebih cepat dan mudah. Kemudian dari proses tersebut dapat diketahui sejauh manakah produk tersebut dapat digunakan oleh *user* dalam pencapaian tujuan dengan efektif dan efisien sehingga tercapai kepuasan pengguna [13].

Komponen utama *usability* yang didasarkan pada ISO 9241-11 dapat dijelaskan sebagai berikut [14]:

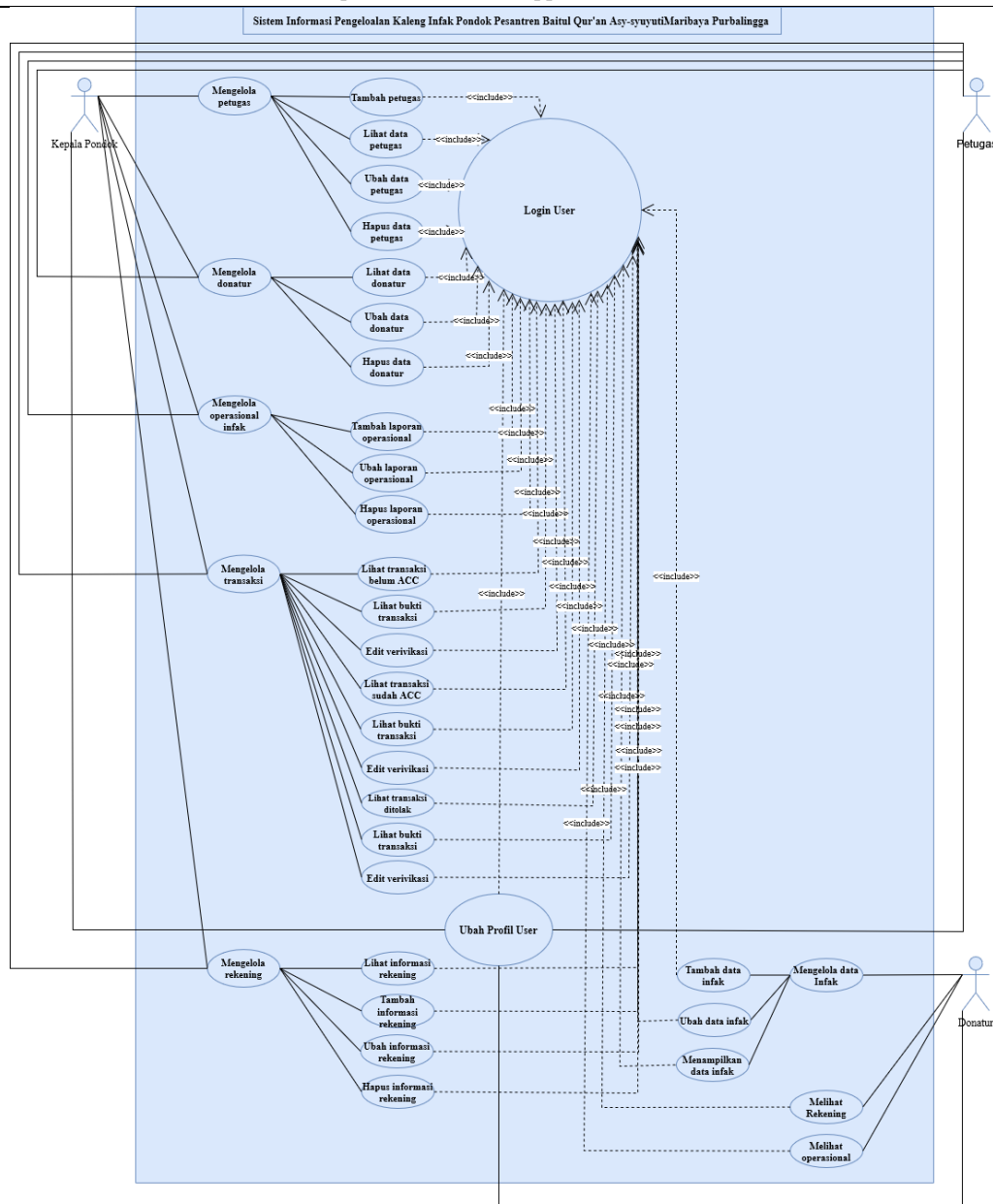
- 1) *Efficiency*, *User* diberikan tugas mempelajari desain yang diberikan lalu *user* menyelesaikan tugas yang telah diberikan.
- 2) *Effectiveness*, berapa banyak kesalahan yang ada pada sistem, karena sistem yang baik adalah sistem yang sedikit kesalahan dalam penggunaan oleh *user*.
- 3) *Satisfaction*, merupakan kepuasan *user* pada saat menggunakan sistem, jika pengguna berhasil melakukan tugas dengan baik atau sesuai harapan maka tingkat kepuasan yang diperoleh pengguna tinggi sehingga aplikasi tersebut dapat digunakan secara berlanjut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan interaksi diantara sistem informasi dengan aktor yang akan dikerjakan. Selain itu *use case* juga dapat dijelaskan sebagai hal-hal didalam penyelesaian sebuah pekerjaan oleh seorang aktor [15] [16]. Dalam *use case* dapat digunakan untuk menggambarkan secara sederhana mengenai personil yang akan memakai sistem serta apa yang dapat dilakukan para aktor atau *user* yang terlibat dalam perancangan Aplikasi Sistem Informasi Kaleng Infak Dhafa Pada Pondok Pesantren Baitul Quran Asy-syuyuti Purbalingga Berbasis *Website*.

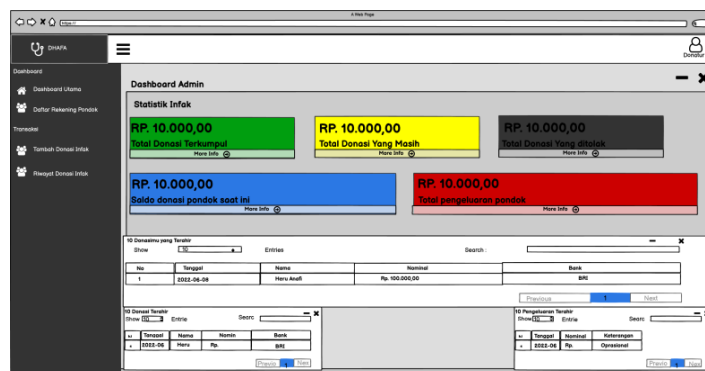
Deskripsi interaksi diantara aktor dengan sistem informasi yang akan dikembangkan dapat diinformasikan dalam *use case*, selain itu dapat diketahui siapa saja yang diperbolehkan mengakses sistem tersebut serta fungsi apa saja yang terdapat pada sebuah sistem. Pada gambar 3 dijelaskan mengenai *use case diagram* mengenai system yang akan dikembangkan.



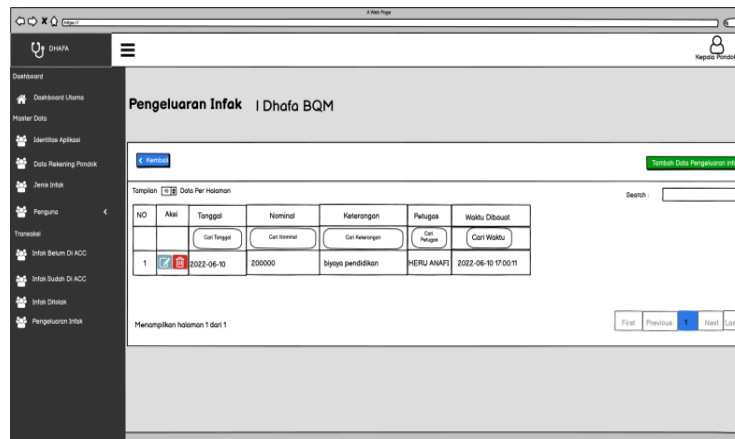
Gambar- 3. Use Case Diagram

3.2 Desain Mockup

Gambar-4 menggambarkan mengenai rancangan antarmuka menampilkan data infak yang dilakukan oleh donatur. Adapun rancangan antarmuka lihat informasi operasional infak yang dapat dioperasikan oleh kepala pondok diperlihatkan pada Gambar 5.



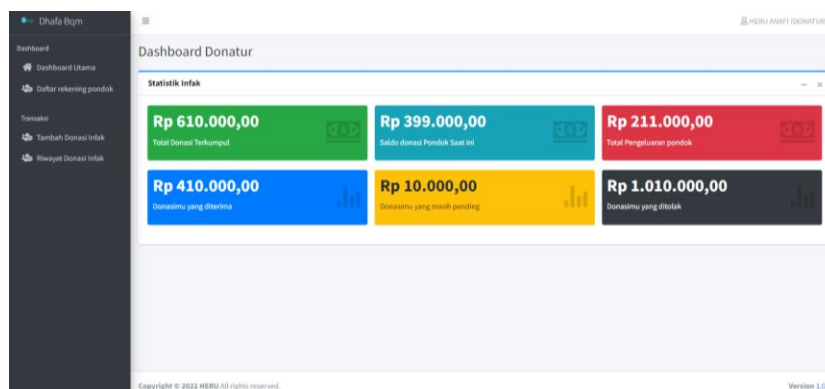
Gambar- 4. Rancangan Antarmuka Tampil Data Infak



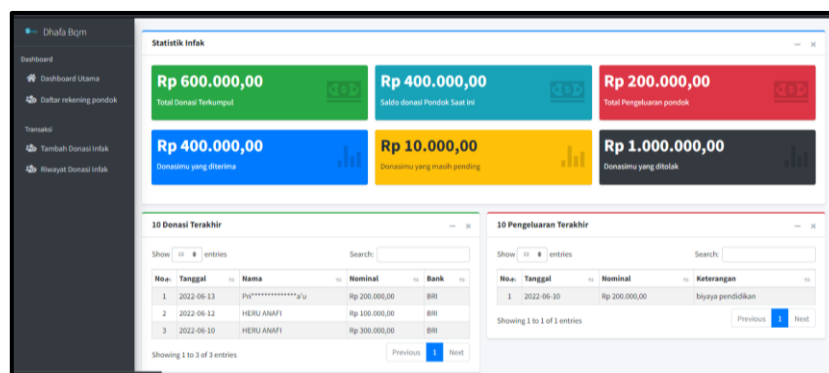
Gambar- 5. Rancangan Antarmuka Lihat Informasi Operasional Infak

3.3 Tampilan Antarmuka

Tampilan Dashboard Donatur diperlihatkan pada Gambar 6, donatur dapat mengelola beberapa data dan informasi, diantaranya informasi rekening untuk melakukan transaksi infak, menambah donasi infak dan melihat riwayat donasi infak. Halaman lihat informasi operasional infak pada Gambar 7 berfungsi untuk melihat informasi operasional infak, terdapat data statistik infak berupa total donasi terkumpul, saldo donasi pondok saat ini, total pengeluaran pondok saat ini, total pengeluaran, donasi yang terkumpul, donasi yang masih pending, dan donasi yang ditolak. Terdapat juga data 10 donasi terakhir serta, 10 pengeluaran terakhir. Pada gambar 7 ditampilkan mengenai halaman lihat informasi operasional infak

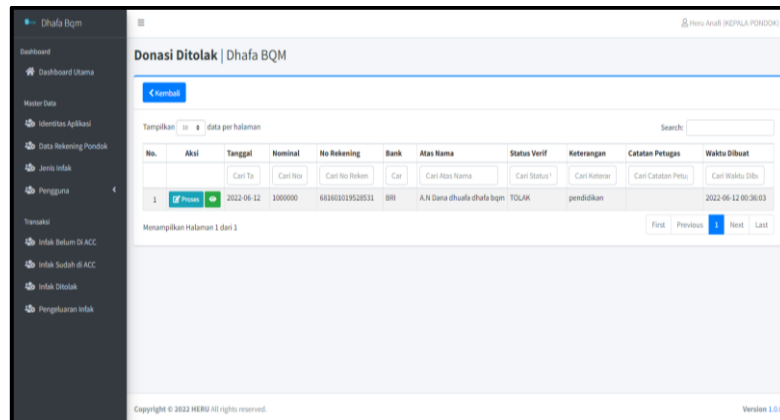


Gambar- 3. Tampilan Dashboard Donatur



Gambar – 7. Halaman Lihat Informasi Operasional Infak

Halaman lihat infak yang ditolak pada Gambar 8 bertujuan untuk melihat informasi infak yang dikirim oleh donatur sudah ditolak oleh kepala pondok. Pada gambar 8 dapat dilihat mengenai halaman lihat infak ditolak.



Gambar – 8. Halaman Lihat Infak Yang Ditolak

Terdapat keterangan ketika kepala pondok lihat infak yang sudah ditolak berupa tanggal, nominal, nomor rekening, bank, atas nama, status verifikasi, keterangan, catatan kepala pondok, dan waktu dibuat. *Button* “Kembali” digunakan oleh kepala pondok apabila ingin kembali ke halaman sebelumnya dan apabila proses lihat infak ditolak sudah selesai.

3.4 Usability Testing

Pada tahapan uji *usability* dapat dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengukuran kualitas penggunaan berdasarkan pengalaman ketika berinteraksi langsung dengan sistem atau produk. Pada penelitian ini uji *usability* oleh responden dilakukan berdasarkan hasil pengisian instrument. Pada instrument yang diisikan terbagi menjadi 20 butir (item) yang dikelompokkan menjadi 4 (empat) variable. Kemudian pada tahapan pengukuran *usability* digunakan pertanyaan-pertanyaan yang memiliki komponen tertentu, dimaksudkan dalam menggali pendapat dari responden, diantaranya yakni *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, dan *Satisfaction*. Tabel Instrumen Penelitian diperlihatkan pada Tabel 1.

Tabel- 1. Tabel Instrumen Penelitian

LEARNABILITY	
1.	Apakah antarmuka aplikasi mudah dimengerti?
2.	Apakah tampilan menu pada aplikasi dapat mempermudah dalam mencari informasi?
3.	Apakah formulir mudah digunakan dari menu dalam aplikasi?
4.	Apakah ikon, tombol, dan label aplikasi mudah dipahami?
EFFICIENCY	
5.	Apakah dapat mengakses informasi di setiap halaman menggunakan menu klik cepat?
6.	Apakah informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan akurat setelah memasukkan istilah pencarian?
7.	Aplikasi ini akan menjadi dana infaq dari donatur yang nantinya akan digunakan untuk beasiswa pendidikan bagi siswa untuk menghafal Al Quran.
8.	Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat membantu donatur dalam melakukan infak dengan menggunakan fitur transfer?
9.	Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah donatur dalam melihat transparansi dana pengeluaran infak?
10.	Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat membantu pimpinan yayasan dalam melihat laporan?
MEMORABILITY	
11.	Seberapa baik Anda mengingat menu dan tampilan halaman aplikasi Anda?
12.	Apakah Anda dapat dengan mudah mengingat setiap jalur navigasi yang

diinginkan?

13. Dapatkah Anda dengan cepat dan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang Anda butuhkan?

ERRORS

14. Apakah Anda mendapatkan pesan kesalahan setiap kali Anda melakukan kesalahan dalam pengelolaan data
15. Pesan kesalahan apa yang Anda lihat jika kesalahan tersebut sesuai dengan yang tertulis?

SATISFACTION

16. Apakah anda dapat membaca teks informatif yang mudah dipahami
17. Apakah bahasa yang digunakan dalam aplikasi mudah dipahami
18. Apakah tema warna dan tata letak mudah dilihat
19. Apakah penempatan gambar dan logo terlihat bagus
20. Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan Anda?
-

Instrument yang terdiri dari 20 butir (item) tersebut menggunakan skala likert 4 (empat) poin. Penggunaan skala likert sebagai pengukuran sikap, pendapat serta persepsi perorangan ataupun kelompok orang mengenai fenomena sosial. Variabel yang akan diukur kemudian dijabarkan menjadi indikator melalui skala likert dimana setiap butir jawaban dalam instrumennya memiliki gradasi dari Sangat Baik sampai dengan Sangat Kurang. Pada penelitian kuantitatif jawaban di setiap item instrument diberi penilaian berupa skor seperti tampak pada table 2.

Tabel- 2. Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Baik	1
Baik	0,66
Kurang	0,33
Sangat Kurang	0

3.5 Pembahasan Kuesioner

Setelah penyusunan instrument diatas, kemudian dilakukan pengujian yang dilakukan terhadap 14 responden yang terdiri dari Petugas, Donatur, dan Kepala Pondok. Adapun hasil pengisian instrumen dijabarkan lebih lanjut pada tabel 3.

Tabel- 3. Hasil Pengisian Instrumen Oleh Responden

NO	PERTANYAAN	SKOR	MAX
LEARNABILITY			
1.	Apakah antarmuka aplikasi mudah dimengerti?	12,3	14
2.	Apakah tampilan menu pada aplikasi dapat mempermudah dalam mencari informasi?	12,3	14
3.	Apakah formulir mudah digunakan dari menu dalam aplikasi?	12,98	14
4.	Apakah ikon, tombol, dan label aplikasi mudah dipahami?	12,3	14
TOTAL		49,88	56
EFFICIENCY			
5.	Apakah dapat mengakses informasi di setiap halaman menggunakan menu klik cepat?	11,96	14
6.	Apakah informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan akurat setelah memasukkan istilah pencarian?	12,3	14
7.	Aplikasi ini akan menjadi dana infaq dari donatur yang nantinya akan digunakan untuk beasiswa pendidikan bagi siswa untuk menghafal Al Quran.	11,28	14
8.	Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat membantu donatur dalam melakukan infak dengan menggunakan fitur transfer?	12,3	14
9.	Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah donatur dalam melihat transparansi dana pengeluaran infak?	12,31	14

10.	Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat membantu pimpinan yayasan dalam melihat laporan?	11,28	14
TOTAL		71,43	84
MEMORABILITY			
11.	Seberapa baik Anda mengingat menu dan tampilan halaman aplikasi Anda?	12,65	14
12.	Apakah Anda dapat dengan mudah mengingat setiap jalur navigasi yang diinginkan?	11,97	14
13.	Dapatkah Anda dengan cepat dan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang Anda butuhkan?	11,97	14
TOTAL		36,59	42
ERRORS			
14.	Apakah Anda mendapatkan pesan kesalahan setiap kali Anda melakukan kesalahan dalam pengelolaan data	11,3	14
15.	Pesan kesalahan apa yang Anda lihat jika kesalahan tersebut sesuai dengan yang tertulis?	11,29	14
TOTAL		22,59	28
SATISFACTION			
16.	Apakah anda dapat membaca teks informatif yang mudah dipahami	12,98	14
17.	Apakah bahasa yang digunakan dalam aplikasi mudah dipahami	12,64	14
18.	Apakah tema warna dan tata letak mudah dilihat	12,98	14
19.	Apakah penempatan gambar dan logo terlihat bagus	12,64	14
20.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan Anda?	13,32	14
TOTAL		64,56	70
TOTAL KESELURUHAN		245,05	280

Selanjutnya data akan diolah kembali melalui perhitungan nilai uji *usability* dari setiap komponen. Nilai *usability* dari masing – masing komponen dihitung melalui persamaan (1).

N = jumlah responden

Nilai Maximal = jumlah responden x 1 (nilai tertinggi)

$$Usability = \frac{\text{Nilai Perolehan}}{\text{Nilai Maximal}} \times 100\% \quad (1)$$

Nilai masing-masing diimplementasikan ke dalam persamaan sehingga menghasilkan nilai sebagai berikut:

$$Usability_{learnability} = \frac{49,88}{56} \times 100\% = 89,07$$

$$Usability_{efficiency} = \frac{71,43}{84} \times 100\% = 85,04$$

$$Usability_{memorability} = \frac{36,59}{42} \times 100\% = 87,12$$

$$Usability_{errors} = \frac{22,59}{628} \times 100\% = 80,68$$

$$Usability_{satisfaction} = \frac{64,56}{70} \times 100\% = 92,23$$

Nilai dari masing-masing komponen dijumlahkan kemudian dibagi dengan nilai maximum yang ada dan menghasilkan nilai berikut:

$$\begin{aligned} Usability_{keseluruhan} &= \frac{245,05}{280} \times 100\% \\ &= 87,52\% \end{aligned}$$

Tabel kuantitatif hasil perhitungan dalam pengukuran nilai uji *usability* Sistem Informasi Infak Dhafa Pada Pondok Pesantren Baitul Quran Asy Suyuti Purbalingga diperlihatkan pada Tabel-4.

Tabel 4 Tabel Kuantitatif

Skor	Kualifikasi	Hasil
85% – 100%	Sangat Baik	Berhasil
65% – 84%	Baik	Berhasil
55% – 64%	Kurang	Tidak Berhasil
0% – 54%	Sangat Kurang	Tidak Berhasil

Pada saat pengujian usability sistem, komponen Learning Ability dengan nilai uji usability sebesar 89,07% masuk dalam kategori penilaian “Sangat Baik” berdasarkan tabel interpretasi sistem. Nilai uji kegunaan sebesar 85,04% dan komponen efficiency termasuk dalam kategori penilaian “sangat baik”. Dengan nilai usability test sebesar 87,00% komponen memorability termasuk dalam kategori penilaian “sangat baik”. Komponen error tergolong “baik” dengan nilai usability test sebesar 80,68%. Faktor satisfaction dengan nilai uji kegunaan sebesar 92,23% termasuk dalam kategori penilaian “sangat baik”. Secara keseluruhan, nilai uji kegunaan adalah 87,52% yang termasuk dalam peringkat “sangat baik”.

4 KESIMPULAN

Dari pembahasan yang telah dijelaskan diatas, pengujian perangkat lunak Sistem Informasi Infak Dhafa Pada Pondok Pesantren Baitul Quran Asy-suyuti Purbalingga Berbasis *Website* setelah diimplementasikan dapat diambil kesimpulan bahwa sistem dapat membantu petugas dalam pengelolaan dana infak dari donatur yang nantinya akan dioperasionalkan terhadap beasiswa pendidikan santri penghafal Al-Quran, membantu donatur dalam melakukan infak yaitu dengan menggunakan fitur transfer dan melihat transparansi dana dari pengeluaran infak serta sistem juga dapat membantu pimpinan yayasan dalam melihat laporan. Hal ini dibuktikan berdasarkan dari hasil pembahasan evaluasi *usability testing* dapat diambil kesimpulan didapatkan nilai rata-rata sebesar 87,52. Dengan hal ini maka berdasarkan tabel kuantitatif nilai tersebut dalam kategori “Sangat Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Aprianti and U. Maliha, “Sistem Informasi Kepadatan Penduduk Kelurahan Atau Desa Studi Kasus Pada Kecamatan Bati-Bati,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 2, no. 2013, pp. 21–28, 2016.
- [2] C. A. Cholik, “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia,” *J. Ilm. Indones.*, vol. 93, no. 1, p. 259, 2017.
- [3] S. Susilowati and M. Informatika, “Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Zakat , Infaq , Shadaqoh , Waqaf dan Hibah Menggunakan Metode Waterfall,” *J. Pradigma*, vol. 19, no. 1, pp. 52–60, 2017.
- [4] N. Anwar, “Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat; e-ISSN: 2686-2964,” no. November, pp. 199–208, 2020.
- [5] L. Kartika Handayani, Nurmalsari, Anna, “Sistem Informasi Pengelolaan Ziswaf (Zakat , Infaq ,” *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. VIII, no. 2, p. 114, 2020.
- [6] T. Hidayat and M. Muttaqin, “Pengujian sistem informasi pendaftaran dan pembayaran wisuda online menggunakan black box testing dengan metode equivalence partitioning dan boundary value analysis,” *J. Tek. Inform. UNIS*, vol. 6, no. 1, pp. 2252–5351, 2018.
- [7] J. I. Maanari, R. Sengkey, I. H. F. Wowor, M. Kom, and Y. D. Y. Rindengan, “Perancangan Basis Data Perusahaan Distribusi Dengan Menggunakan Oracle,” *J. Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–11, 2013.
- [8] F. Nofi, Z. Rahman, and R. Anjarwati, “Pengumpulan dan pendayagunaan zakat infak dan sedekah,” *Jurnal*, vol. 2, no. 2, pp. 279–285, 2015.
- [9] H. Abdurahman, A. R. Riswaya, and A. Id, “Aplikasi Pinjaman Pembayaran Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti STMIK Mardira Indonesia, Bandung,” *J.*

- Comput. Bisnis*, vol. 8, no. 2, pp. 61–69, 2014.
- [10] B. S. WA and M. R. Arief, “Evaluasi Website Pemerintah Kabupaten Rembang Dengan Metode Usability Testing,” *Respati*, vol. XIV, no. November, pp. 18–24, 2019.
- [11] R. A. Setyawan and W. F. Atapukan, “Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert,” *Compiler*, vol. 7, no. 1, pp. 54–61, 2018.
- [12] A. Fitriah, ... E. H.-J. (Jurnal, and undefined 2022, “Evaluasi Sistem Informasi Dapodik Pada SDN 023 Penajam Paser Utara Menggunakan Metode Usability Testing,” *Ejurnal.Stmik-Budidarma.Ac.Id*, vol. 9, no. 2, pp. 456–463, 2022.
- [13] A. W. Soejono, A. Setyanto, A. F. Sofyan, and W. Anova, “Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan S ystem Usability Scale (Studi Kasus : Website UNRIYO),” vol. XIII, pp. 29–37, 2018.
- [14] F. S. Putra, H. M. Az-zahra, and L. Fanani, “Evaluasi Usability Aplikasi Perangkat Bergerak AlgoritmaKopi menggunakan Metode Usability Testing,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, pp. 8130–8139, 2019.
- [15] Y. D. Wijaya, “Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall,” pp. 273–276, 2019.
- [16] S. Peter, S. #1, and H. Toba, “Integrasi Proses Akademik dan Keuangan Dalam Pengajuan Beasiswa Universitas Kristen Maranatha,” vol. 4, 2022.