

INFORMASI PENJUALAN HEWAN QURBAN DAN AQIQAH DI KOTA PONTIANAK (APLIKASI PENCARIAN MENGGUNAKAN METODE LBS BERBASIS ANDROID)

Hengky Anra¹, Pratiwi Bagus Nanindah², Yus Sholva³, Udin Rinaldi⁴

Universitas Tajungpura Pontianak^{1,2,3}

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Pontianak⁴

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received : Oct 26th, 2023

Revised : Des 4th, 2023

Accepted : Januari 1st, 2024

Keywords:

information on sacrificial animals-
aqiqah
animal sellers,
Location Based Service

Kata Kunci:

Informasi hewan qurban-Aqiqah
Penjual hewan
Layanan Berbasis Lokasi

ABSTRACT

While there is still a dearth of knowledge about sacrifice animals and aqiqah, animal vendors continue to advertise their wares using traditional techniques. In the meanwhile, many find it difficult to locate nearby and reasonably priced dealers of sacrificial animals and aqiqah due to a lack of information. In order to solve this issue, a system that uses the Location Based Service technique to deliver information on the sale of sacrificial animals and aqiqah is required. With the use of this technology, vendors can advertise their sacrificial and aqiqah animals online, and buyers can view comprehensive animal details, the seller's location, and the distance between the seller and the buyer. The Android platform is used by the application, which helps users locate and market the closest sacrificial and aqiqah animals. Functionality testing was conducted with 23 scenarios, and the results (91.2% for customers and 90% for vendors) were appropriate and error-free. These findings demonstrate how important it is for buyers and sellers to have applications.

ABSTRAK

Masih terbatasnya informasi mengenai hewan qurban dan aqiqah, penjual hewan masih menggunakan cara konvensional dalam memasarkan produknya. Sementara masyarakat terhambat oleh keterbatasan informasi untuk menemukan penjual hewan qurban dan aqiqah yang berada dekat dan radius yang terjangkau. Untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan sebuah sistem yang dapat menyediakan informasi mengenai penjualan hewan qurban dan aqiqah yang menggunakan metode *Location Based Service*. Pada sistem ini, penjual dapat memasarkan hewan qurban dan aqiqahnya secara *online*, sedangkan pelanggan dapat melihat detail informasi hewan, lokasi penjual, jarak antara lokasi penjual dan pelanggan. Aplikasi menggunakan sistem Android yang berfungsi dalam membantu masyarakat untuk memasarkan dan mencari hewan qurban dan aqiqah yang terdekat. Pengujian fungsionalitas dengan menggunakan 23 kasus, hasil pengujian sesuai dan tanpa adanya kesalahan yaitu pengujian pelanggan 91,2% dan 90% untuk penjual. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi sangat dibutuhkan untuk digunakan oleh pelanggan dan penjual.

*Corresponding author :

Address : Untan Pontianak

E-mail : hengkyanra@informatika.untan.ac.id

PENDAHULUAN

Kemajuan informasi digital hampir tidak terbendung, terobosan baru dunia teknologi menjadi kekuatan untuk bersaing bagi semua usaha. Peluang usaha dimasa ini adalah bagi mereka yang memiliki kemampuan mengolah informasi. Informasi yang update, kecepatan, ketepatan merupakan cara dalam memenangkan persaingan usaha. Pelaku usaha mengupayakan semaksimal mungkin sumberdaya internal-eksternal dalam memenangkan persaingan. Demikian pula upaya ekspansi usaha atau langkah bertahan membutuhkan cara-cara mengolah dan menguasai informasi adalah jalan yang harus ditempuh (Samadi & Ali, 2009). Sehingga kebutuhan sumberdaya atau perangkat teknologi yang berbasis teknologi harus diupayakan.

Digitalisasi informasi melalui dunia maya yang dimanfaatkan pelaku usaha adalah salah satu cara jitu, sebab melalui dunia maya/internet mempunyai cakupan yang sangat luas, karena informasinya tersebar secara global. Sehingga pelaku usaha dipaksa untuk mengupdate sumberdayanya dan beralih ke digitalisasi dengan membangun jaringan informasi melalui sistem aplikasi. Diharapkan peningkatan penjualan dipengaruhi dengan penggunaan digitalisasi sistem aplikasi, salah satunya sistem android (Prasanti, 2018).

Warung dunia maya merupakan salah satu bentuk *e-commerce* artinya orang belanja melalui internet. Sarana belanja yang menyediakan fasilitas dan kemudahan akses, sehingga orang berbelanja tanpa harus beranjak dari rumah, tetapi barang-barang belanjaan akan diantar sesuai pesanan. Kemudahan pelayanan, kemudahan pembayaran yang disuguhkan kepada pembeli menjadi viral dan menjadi salah satu cara untuk bersaing. Akses tersebut cukup dilakukan dengan memiliki gadget atau smartphone yang didalamnya cukup dengan menginstal aplikasi (Setiowati *et al.*, 2012).

Pembeli merasa diuntungkan karena dapat melakukan transaksi cukup dirumah saja dan barang belanjaan diantar sampai ke tempat tujuan. Terjadi efisiensi waktu, efisiensi biaya transportasi, efisiensi tenaga dan peluang. Peluang kemudahan membandingkan harga yang murah, ketersediaan waktu yang panjang (hingga 24 jam) untuk belanja dan dapat dilakukan dimana saja.

Kelemahan yang sering terjadi ketika melakukan belanja di warung dunia maya antara lain ketika barang sudah dibayar adanya beda waktu dengan datangnya barang, artinya tidak *cash and carry*. Produk yang akan dibeli tidak bisa dicoba/test atau diperiksa sehingga timbul keraguan. Barang yang sudah diantar ke pembeli jika terjadi kerusakan, pengembaliannya harus melalui prosedur yang rumit. Bahkan pada beberapa kasus barang tidak sesuai dengan yang dijanjikan (Pakaya *et al*, 2018).

Upaya menghindari ketidakpastian dan kesalahan pemilihan khususnya pada informasi penjualan hewan qurban-aqiqah bahwa hewan yang menjadi objek tersebut tidak boleh cacat dan memiliki standar tertentu. Kondisi fisik hewan merupakan syarat mutlak ke-*summah*-an ibadah qurban-aqiqah, bahwa hewan yang diqurbankan tidak boleh cacat dan dalam kondisi sehat (hewan terbaik). Berdasarkan hasil wawancara dengan panitia qurban bahwa sering terjadi hewan qurban yang diterima tidak sesuai dengan kondisi hewan yang sebelumnya sudah disepakati di awal ketika diterima.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah solusi untuk memaksimalkan penyampaian informasi penjualan hewan qurban-aqiqah. Dalam hal ini diupayakan perancangan sebuah sistem digital yang menyediakan data-informasi tentang hewan qurban dalam bentuk gambar/video, taksiran berat, harga, lokasi peternak/penjual, tersedia pada aplikasi digunakan sebagai pembanding dan membantu pembeli agar hewan qurban layak untuk didatangi dan bukan sebagai keputusan akhir.

Informasi penjualan hewan qurban-aqiqah melalui aplikasi berdasarkan sistem kerja *smartphone/android* melalui *Location Based Service method* untuk mempermudah *customer*

mengetahui jarak lokasi (peta/*mapping*) penjualan hewan dengan lokasi pelanggan pada saat itu juga (Firdaus *et al*, 2022). Dengan adanya aplikasi pencarian dan informasi penjualan hewan qurban-aqiqah ini, pembuatan aplikasi digital dimungkinkan dapat mempermudah pembeli/penjual dalam menemukan informasi mengenai penjualan hewan melalui *smartphone* Android.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut pengertian pada kamus bahasa Indonesia, qurban dan aqiqah merupakan cara beribadah menurut ajaran agama Islam. Qurban adalah menyerahkan hewan ternak berupa kambing, sapi, kibas, unta, kerbau untuk disembelih pada hari Idul Adha dan dagingnya diberikan kepada orang yang berhak menerimanya. Qurban merupakan bentuk keikhlasan berbagi atas rezeki harta. Semenantara aqiqah merupakan penyerahan hewan untuk disembelih dan dagingnya diberikan kepada orang yang berhak menerimanya, merupakan bentuk rasa sukur atas bayi yang dianugerahkan kepada keluarga (<https://kbbi.web.id/kurban>).

Berdasarkan laman <https://www.cnnindonesia.com/> yang diakses tanggal 12 November 2023 menyebutkan macam-macam hewan yang dapat digunakan untuk berqurban antara lain hewan sapi, kerbau, unta, dan kambing. Beberapa syarat hewan yang boleh digunakan untuk berqurban salah satunya yaitu hewan tersebut harus bebas dari cacat, selain itu sudah cukup umur. Umumnya dalam memastikan kondisi hewan qurban yang sehat artinya tidak cacat dan tidak sakit, pihak pembeli selalu memeriksa serta memastikan kondisi hewan dengan seksama dan melihat langsung datang ke lokasi peternak/penjual. Jika terjadi kesepakatan jual/beli hewan qurban maka akan dilakukan transaksi dengan “Ijab Kabul” antara penjual dan pembeli (sakral dan *sunnah*). Mendatangi langsung hewan qurban merupakan langkah untuk menghindari penipuan hewan etalase berbeda dengan hewan aslinya.

Location Based Service teknologi digital penentuan berdasarkan titik lokasi pada peta/*mapping* umumnya menemukan letak perangkat pengguna pada titik tertentu. Menurut Harahap (2012) *Location Based Service* (LBS) atau layanan berbasis lokasi adalah akses perangkat yang memiliki kekuatan signal untuk ditemukan pada titik lokasi yang dapat saling berhubungan secara dua arah. Teknologi penentuan lokasi pada sebuah perangkat umumnya *smartphone* atau pencarian objek tertentu dalam penentuan lokasi.

Penelitian Saptony *et al* (2021) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Hewan Qurban Studi Kasus Yayasan XYZ”. Penelitian yang mengarahkan pada upaya peningkatan penjualan dan distribusi hewan qurban. Aplikasi ini berbasis android yang dapat menampilkan karakteristik produk berupa nilai jual atau harga dari hewan qurban. Aplikasi ini juga dapat memberikan keterangan tentang hewan yang tersedia beserta distribusi daging hasil pemotongan ke lokasi tujuan.

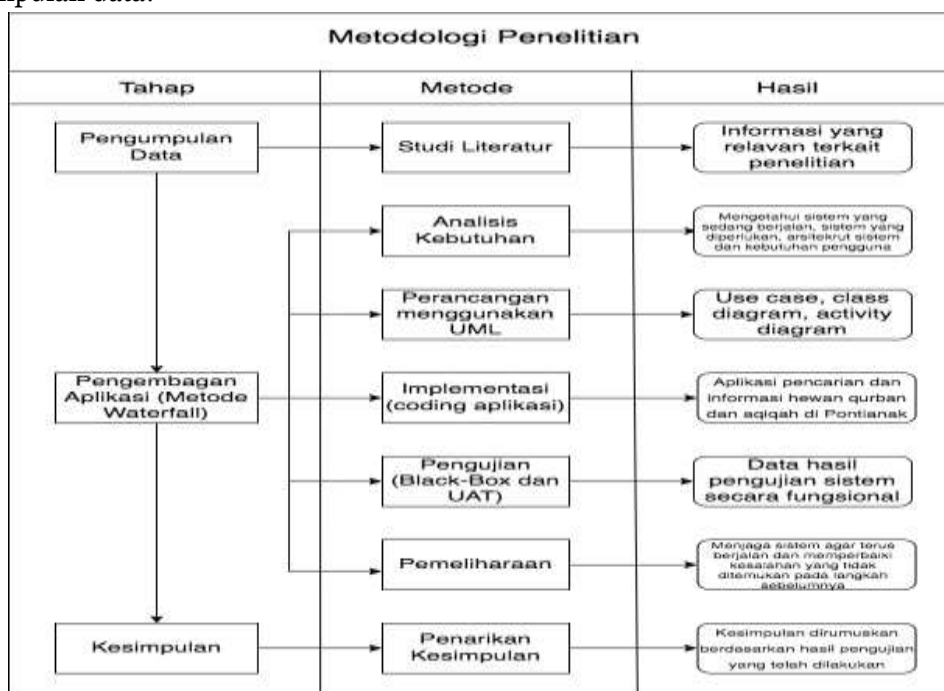
Penelitian Indrianto (2022) yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Jual Beli Hewan Qurban Berbasis *Mobile*”. Aplikasi android yang menyediakan fasilitas pencarian hewan, penentuan harga, transaksi pencatatan penjualan. Kemudahan aplikasi memungkinkan pembeli tidak perlu menyambangi lokasi hewan. Hasil penelitian yang menghubungkan antara kedua belah pihak pembeli-penjual yang saling terintegrasi.

Perbedaan penelitian ini berfokus pada jarak titik lokasi pembeli dengan penjual karena menggunakan metode *Location Based Service* serta aplikasi ini tidak hanya berfokus pada hewan untuk qurban-aqiqah saja tetapi juga hewan untuk kebutuhan lainnya.

METODA PENELITIAN

Penelitian dapat menemukan cara baru yang dapat digunakan manfaatnya oleh orang, melalui penelitian pula orang lebih memahami secara mendalam tentang sesuatu, melalui penelitian beberapa masalah dapat diselesaikan (Umar, 2015). Penggunaan analisis deskriptif dimaksudkan agar pengungkapan fakta dan temuan data dapat dijelaskan secara luas sesuai dengan sifat masing-masing data. Data yang telah dikumpulkan dikompilasi, disusun dengan sistematis dan diintrepetasikan sesuai dengan permasalahan (Sekaran, 2013). Sedangkan bentuk penelitian dalam menggunakan studi kasus yang menyangkut pada sumber-sumber penelitian pada pengguna aktif yang membutuhkan informasi hewan qurban-aqiqah di Kota Pontianak.

Seluruh pengguna hewan qurban-aqiqah di Kota Pontianak merupakan populasi, sedangkan sampel terdiri dari panita qurban/pelanggan, penjual hewan, petugas peternakan dan masyarakat yang berjumlah 23 orang. Pengambilan sampel secara *purposive* dengan alasan, karena sampel menguasai informasi dan kemungkinan lebih rinci menjelaskan objek penelitian (Kuncoro, 2014). Teknik wawancara dan observasi merupakan cara pengumpulan data.



Gambar 1. Diagram alir metodologi penelitian

Pengujian dilakukan beberapa tahap untuk menentukan kemampuan aplikasi yang baik, untuk pengembangan lebih lanjut atau perbaikan, tujuan pengujian ini adalah untuk memeriksa apakah aplikasi sudah sesuai dan berfungsi secara normal sesuai dengan tujuan penelitian ini. Terdapat tiga pengujian pada penelitian ini yaitu pengujian variasi radius, *black-box testing* dan *user acceptance testing (UAT)* (Utomo & Kurniawan, 2018).

User acceptance testing merupakan uji yang penilaiannya dilakukan oleh *and-user* dengan rentang penilaian 1 hingga 5, skala likert digunakan dalam mengkonversi jawaban responden untuk mengukur kualitas persepsi responden atau pendapat terhadap instrument penelitian. Pengukuran dilakukan oleh pengguna akhir terhadap aplikasi yang ditawarkan. Bentuk rentang skor penilaian adalah sebagai berikut: Jawaban sangat tidak setuju (nilai 1); Jawaban tidak setuju (nilai 2); Jawaban cukup setuju (nilai 3); Jawaban setuju (nilai 4); dan Jawaban sangat setuju (nilai 5). Interval Penilaian sebagai berikut: a)Indeks 0%–19,99% Sangat tidak setuju; b)Indeks 20%–39,99% Tidak setuju; c)Indeks 40%–59,99% Kurang setuju; d)Indeks 60%–79,99% Setuju; dan e)Indeks 80% – 100%: Sangat Setuju (Hidayat & Muttaqin, 2018).

$$UAT = \frac{(sangat\ tidak\ setuju \times 1) + (tidak\ setuju \times 2) + (cukup\ setuju \times 3) + (setuju \times 4) + (sangat\ setuju \times 5)}{jml\ responden \times jml\ bobot\ nilai} \times 100\%$$


(Sugiyono, 2014)

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kuesioner, dari keseluruhan sampel sebanyak 23 orang menunjukkan kelompok umur didominasi oleh usia 31-40 (43,75%), dengan tingkat pendidikan sarjana strata-1 (54,25%), dengan jenis kelamin adalah laki-laki (82,75%) dan status perkawinan sudah menikah (100%). Menurut Stroh *et.al* (2002) bahwa tingkat umur menunjukkan kematangan emosional berada pada usia 30-45 tahun. Dassler (2008) mengemukakan bahwa tingkat pendidikan strata-1 merupakan tingkat pendidikan managerial, sehingga lebih terarah dalam pengambilan keputusan. Dukungan status perkawinan menunjukkan tanggungjawab dalam bertindak (Hoyer & MacInnis, 2010). Sesuai pendapat Hawkins, dkk (2010) bahwa pekerja laki-laki memiliki ketegasan dalam bertindak, memiliki kemampuan fisik serta motivasi yang tinggi, namun kurang teliti dan kurang empati dalam memandang sesuatu.

Instrumen penelitian berupa kuisisioner untuk masing-masing pengujian, untuk lebih jelasnya disajikan pada tabel berikut :

Tabel 1. Hasil Pengujian Variasi Radius (untuk 10 km)

Radius (km)	Nama Penjual yang terbaca	Perhitungan jarak dari lokasi uji ke lokasi penjual	Gambar	Keterangan
10 km	Kandang Pak Mahmud	0.62 km		7 penjual berada di radius 10 km
	Ir. Moslich Riza	1.43 km		
	Bu Mahfud	1.54 km		
	Farmer Rita	1.81 km		
	Ponijo	1.85 km		
	Peternakan Berkah	2.14 km		
	Udin	5.81 km		

Sumber: Hasil Data Olahan, 2023

Pengujian Variasi Radius adalah pengujian dimana radius atau jangkauan lokasi yang dipilih oleh pengguna bervariasi untuk melihat sejauh mana aplikasi dapat menampilkan informasi atau konten yang relevan sesuai dengan jangkauan tersebut. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa fitur pencarian atau tampilan berdasarkan radius bekerja dengan tepat.

Tabel 2. Hasil *Black-Box Testing* pengelolaan hewan qurban dan aqiqah

No	Kasus Uji	Input	Output Yang Diharapkan	Hasil Uji
1	Melihat detail hewan qurban dan aqiqah	Tidak ada input	Menampilkan halaman hewan qurban dan aqiqah	Sesuai
2	Penjual menambah hewan qurban dan aqiqah	Kategori hewan; Subkategori hewan; Jenis kelamin; Jenis Hewan; Deskripsi; Berat; Harga;	Menampilkan halaman produk dengan pesan berhasil menambahkan hewan dan data hewan	Sesuai

No	Kasus Uji	Input	Output Yang Diharapkan	Hasil Uji
3	Mengubah detail hewan qurban dan aqiqah	Stok; Gambar hewan Kategori hewan; Subkategori hewan; Jenis kelamin; Jenis Hewan; Deskripsi; Berat; Harga; Stok; Gambar hewan	muncul di halaman produk Menampilkan halaman detail hewan dengan pesan berhasil <i>edit</i> hewan qurban dan aqiqah	Sesuai
4	Menghapus hewan qurban dan aqiqah	Tidak ada input	Menampilkan halaman list hewan qurban dan aqiqah dengan pesan berhasil hapus hewan dan data hewan yang dihapus hilang dari tabel	Sesuai

Sumber: Hasil Data Olahan, 2023

Tabel 3. Hasil *Black-Box Testing* pengelolaan Pesanan

No	Kasus Uji	Input	Output Yang Diharapkan	Hasil Uji
1	Membuat pesanan melalui smartphone	Nama Lengkap No Hp	Menampilkan pesan hewan berhasil <i>dibooking</i> dan data <i>booking</i> masuk ke riwayat pesanan	Sesuai
2	Melihat detail pesanan	Tidak ada input	Menampilkan halaman yang berisi detail pesanan	Sesuai
3	Membatalkan pesanan	Alasan pembatalan	Menampilkan pesan pesanan berhasil dibatalkan	Sesuai
4	Penjual Menyelesaikan pesanan	Tidak ada input	Menampilkan pesan pesanan selesai	Sesuai

Sumber: Hasil Data Olahan, 2023

Tabel 4. Hasil *Black-Box Testing Chat*

No	Kasus Uji	Input	Output Yang Diharapkan	Hasil Uji
1	Mengirim pesan teks	Memasukkan pesan teks	Pesan teks berhasil dikirim dan muncul di percakapan	Sesuai
2	Membuka Riwayat chat	Tidak ada input	Riwayat <i>chat</i> sebelumnya tampil dengan benar	Sesuai

Sumber: Hasil Data Olahan, 2023

Tabel 5. Hasil *Black-Box Location Based Service (LBS)*

No	Kasus Uji	Input	Output Yang Diharapkan	Hasil Uji
1	Menolak izin lokasi	Tidak ada input	Menampilkan pesan lokasi harus dinyalakan sampai lokasi diizinkan pelanggan	Sesuai
2	Mengurutkan hewan berdasarkan jarak terdekat	Tidak ada input	Mengurutkan hewan berdasarkan jarak penjual dan menampilkan jaraknya	Sesuai
3	Memilih jangkauan radius	Tidak ada input	Menampilkan marker penjual sesuai radius	Sesuai

Sumber: Hasil Data Olahan, 2023

Berdasarkan Tabel 2, 3, 4 dan 5 bahwa semua hasil *black-box testing* hewan qurban-aqiqah dinyatakan tidak mengalami kendala, artinya aplikasi berjalan dengan baik sesuai harapan.

Pengujian berikutnya adalah *User acceptance test* (UAT) merupakan pengujian yang dilakukan pada pengguna untuk melihat kegunaan aplikasi dalam mengatasi kebutuhan informasi mengenai hewan qurban-aqiqah. Pengujian ini untuk mengetahui tanggapan responden terhadap aplikasi informasi hewan qurban-aqiqah menggunakan metode *Location Based Service* di Kota Pontianak, maka dilakukan pengujian dengan memberikan beberapa pertanyaan yang dibedakan menjadi 3 bagian yaitu :

- 1) Aspek rekayasa perangkat lunak merupakan bagian yang menentukan kemampuan dari aplikasi seperti kemudahan, kelancaran, kenyamanan dalam pengoperasian aplikasi, dan kelengkapan informasi pada aplikasi.
- 2) Aspek fungsionalitas merupakan bagian yang menentukan kinerja layanan aplikasi yang berhubungan dengan fitur-fitur yang tertanam dalam aplikasi. Penilaian diarahkan

pada proses, kegunaan dan kesesuaian pada pengguna, penilaian akan berbeda-beda oleh masing-masing pengguna.

- 3) Aspek komunikasi visual merupakan bagian yang menentukan bentuk atau format, komposisi warna, kesesuaian dan konsistensi bagian-bagian disetiap menu. Bagian ini menilai tampilan pada masing-masing bagian secara keseluruhan.

Kuesioner dibuat dengan menggunakan Google Form dan koresponden untuk penjual berjumlah 2 orang dan pelanggan berjumlah 10 orang.

Tabel 6. Hasil *User acceptance testing* Penjual

No.	Pertanyaan	Tanggapan					Total
		1	2	3	4	5	
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
1.	Menu yang ditampilkan mudah diakses					2	2
2.	Kecepatan menjalankan setiap menu dalam aplikasi				1	1	2
3.	Konten dari bagian pada aplikasi sangat familiar			1	1		2
Aspek Fungsionalitas							
1.	Kinerja aplikasi cepat saat menambahkan hewan qurban dan aqiqah				1	1	2
2.	Kinerja aplikasi cepat saat melakukan <i>login</i>					2	2
3.	Proses penyebaran informasi hewan qurban dan aqiqah menjadi lebih mudah dengan aplikasi ini				1	1	2
Aspek Komunikasi Visual							
1.	Kesesuaian tampilan dan komposisi warna yang baik				1	1	2
2.	Ukuran font pada aplikasi sudah sesuai				1	1	2
3.	Tata letak menu dan fitur yang ada pada aplikasi sudah sesuai?					2	2
4.	Tampilan aplikasi yang disajikan bagus?				2		2
Jumlah				1	8	11	20
Persentase (%)		0%	0%	10%	35%	55%	100%

Sumber: Hasil Data Olahan, 2023

Berdasarkan Tabel 6, bahwa semua pertanyaan yang diberikan, penjual memilih cukup setuju berjumlah 1, sehingga memiliki bobot $1 \times 3 = 3$. Penjual memilih setuju berjumlah 7, sehingga memiliki bobot $8 \times 4 = 32$. Penjual memilih sangat setuju berjumlah 11, sehingga memiliki bobot $11 \times 5 = 55$. Jumlah bobot keseluruhan yaitu 2 (penjual) $\times 5$ (nilai tertinggi) $\times 10$ (jumlah pertanyaan) = 100

$$UAT = \frac{(1 \times 3) + (8 \times 4) + (11 \times 5)}{100} \times 100\%$$

$$UAT = \frac{90}{100} \times 100\% = 90\%$$

Sehingga hasil akhir dari *User acceptance testing* (UAT) memiliki persentase 90%

Tabel 7. Hasil *User acceptance testing* Pelanggan

No.	Pertanyaan	Tanggapan					Total
		1	2	3	4	5	
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
1.	Menu yang ditampilkan mudah diakses			3	4	3	10
2.	Kecepatan menjalankan setiap menu dalam aplikasi			1	6	3	10
3.	Konten dari bagian pada aplikasi sangat familiar				4	6	10
Aspek Fungsionalitas							
1.	Kinerja aplikasi cepat saat melakukan proses autentikasi mulai dari <i>registrasi</i> akun sampai dengan melakukan <i>login</i>			2	4	4	10
2.	Waktu respon aplikasi cepat saat memilih radius dan menampilkan marker			1	1	8	10

3.	Aplikasi berfungsi dengan cepat saat menampilkan hewan qurban dan aqiqah		1	3	5	1	10
Aspek Komunikasi Visual							
1.	Kesesuaian tampilan dan komposisi warna yang baik				2	8	10
2.	Ukuran font pada aplikasi sudah sesuai			1	2	7	10
3.	Tata letak menu dan fitur yang ada pada aplikasi sudah sesuai?			1	4	5	10
4.	Tampilan aplikasi yang disajikan bagus?			7	1	2	10
Jumlah			1	19	33	47	100
Persentase (%)		0%	1%	19%	33%	47%	100%

Sumber: Hasil Data Olahan, 2023

Berdasarkan Tabel 7, bahwa semua pertanyaan yang diberikan, pelanggan memilih tidak setuju berjumlah 1, sehingga memiliki bobot $1 \times 2 = 2$. Pelanggan memilih cukup setuju berjumlah 7, sehingga memiliki bobot $7 \times 3 = 21$. Pelanggan memilih setuju berjumlah 27, sehingga memiliki bobot $27 \times 4 = 108$. Pelanggan memilih sangat setuju berjumlah 65, sehingga memiliki bobot $65 \times 5 = 325$. Jumlah bobot keseluruhan yaitu 10 (pelanggan) $\times 5$ (nilai tertinggi) $\times 10$ (jumlah pertanyaan) $= 500$.

$$UAT = \frac{(1 \times 2) + (7 \times 3) + (27 \times 4) + (65 \times 5)}{500} \times 100\%$$

$$UAT = \frac{456}{500} \times 100\% = 91,2\%$$

Sehingga hasil akhir dari *User acceptance testing* (UAT) memiliki persentase 91,2%.

Berdasarkan *testing* kepada responden terhadap 3 metode pengujian yaitu pengujian variasi radius, black-box testing dan *user acceptance testing* (UAT), berikut hasil analisis hasil pengujian tersebut:

- 1) Pengujian Variasi Radius berjumlah 10 kasus pengujian disesuaikan variasi radius yang ada pada aplikasi memiliki hasil yang sesuai dan berjalan tanpa adanya kesalahan dari sistem. Sehingga hasil dari pengujian variasi radius menunjukkan bahwa *Location Based Service* pada aplikasi ini berjalan dengan baik.
- 2) *Black-Box Testing* berjumlah 23 kasus pengujian memiliki hasil yang sesuai dan berjalan tanpa adanya kesalahan sistem. Sehingga hasil dari *Black-Box Testing* dapat diartikan bahwa fungsional sistem seperti proses *input data*, *edit data*, *delete data* dan *view data* tanpa ada *error*.
- 3) *User acceptance testing* (UAT) yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan responden berjumlah 12 orang (terdiri dari 2 penjual dan 10 pelanggan). Sementara aspek penilaian meliputi aspek rekayasa perangkat lunak, aspek fungsionalitas, dan aspek komunikasi visual. Hasil penelitian memiliki nilai akhir dari persentase pembobotan nilai yaitu 90% dari UAT penjual dan 91,2% dari UAT pelanggan. Sehingga dari nilai yang didapatkan tersebut dapat menunjukkan bahwa sistem sangat setuju digunakan oleh penjual dan pelanggan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

- 1) Aplikasi berbasis android merupakan sistem yang dihasilkan dalam penelitian ini.
- 2) Dengan sistem ini masyarakat dapat mencari informasi yang lebih luas mengenai hewan qurban-aqiqah serta dapat melihat penjual hewan qurban dan aqiqah di area terdekat masyarakat.
- 3) Jarak terdekat titik lokasi posisi pembeli dan lokasi penjual hewan qurban merupakan sebuah garis lurus yang dinyatakan dalam radius jarak kilometer.
- 4) Hasil pengujian variasi radius menunjukkan bahwa *Location Based Service* dalam aplikasi ini berjalan dengan baik. Pengujian *Black-Box Testing* menunjukkan bahwa sistem

memiliki hasil yang sesuai dan berjalan tanpa adanya kesalahan atau error dari sistem. Selanjutnya *User acceptance testing* terhadap penjual dan pelanggan menunjukkan hasil sistem sangat setuju digunakan oleh penjual dan pelanggan.

Saran

Dalam penerapan informasi aplikasi hewan qurban masih terbatas pada pengorderan, booking, profil produk, lokasi, chatting dan harga. Pengembangan aplikasi sebaiknya pada proses transaksi dan distribusi serta di kembangkan mungkin dapat diterapkan oleh beberapa peternak hewan qurban yang memiliki cakupan jangkauan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Firdaus, Muhammad Bambang., Ummul Hairah., Medi Taruk., Rosmasari., Mohammad Yasin., dan Lathifah., (2022), Implementasi Metode Location Based Service Pada Aplikasi Pencarian Kost, *Jurnal Teknoinfo*, Vol 16, No 2, 384-394.
- Harahap, Nazarudin Safaat., (2012), *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika.
- Hawkins, Del I. dan David L. Mothersbaugh. 2010. *Consumer Behaviour: Building Marketing Strategy 11e*. Published by McGraw-Hill/Irwin, a business unit of The McGraw-Hill Companies, Inc., 1221 Avenue of the Americas, New York, NY, 10020
- Hidayat. T., dan Muttaqin. M., 2018, "Penguujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis," *Jurnal Teknik Informatika UNIS*, vol. 6, no. 1, 25-29.
- Hoyer, Wayne D. dan MacInnis, Deborah J. 2010. *Consumer Behavior*. SouthWestern. Cengage Learning.
- Indrianto, Rendra Ari., (2022), *Rancang Bangun Aplikasi Jual Beli Hewan Qurban Berbasis Mobile*, Undergraduate thesis, Surabaya: Universitas Dinamika.
- Kuncoro, M., 2014, *Metode Kuantitatif, Teori dan aplikasi Untuk Bisnis dan ekonomi*, Eidis-2, Yogyakarta: AMP YKPN.
- Pakaya, R., Tapate, A. R., & Suleman, S. (2018). Perancangan Aplikasi Penjualan Hewan Ternak Untuk Qurban Dan Aqiqah Dengan Metode Unified Modeling Language (UML). *JTech*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30869/jtech.v8i1.531>
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *JURNAL LONTAR*, 6(1), 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645>
- Saptony T, Nabhan Ghyats Bagas Putra, Shidqi Azmi Fadhil, Hafid Fauzan Ramadhito, Fauziah Syifa., 2021, Perancangan Sistem Informasi Penjualan Hewan Qurban Studi Kasus Yayasan XYZ, *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis*, Vol.12(2), 140-147.
- Samadi, Mansour dan Ali Yaghoob-Nejadi. 2009. A Survey of the Effect of Consumers' Perceived Risk on Purchase Intention in E-Shopping. *Business Intelligence Journal*. 261-275.
- Sekaran. U. 2013. *Research Methods for Business*, 4th ed. NY: John Wiley and Sons. Inc.
- Setiowati *et. al.* 2012. Sikap Online Shopping dan Niat Pencarian Informasi terhadap Niat dan Perilaku Belanja. *Jurnal Manajemen Bisnis* vol. 2 No. 01. Edisi April 2012.
- Stroh. L.K., Brett. J.M., & Reilly. A.H., 2002. All the right stuff: A comparison of female and male managers' career progression. *Journal of Applied Psychology*, 77(1), 251-260.
- Sugiyono, 2014, *Metode Penelitian Administrasi*, Bandung :Alfabeta.
- Umar, Husein., 2015, *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Utomo, D,W., Kurniawan, D., and Astuti, Y, P., 2018, "Teknik Pengujian Perangkat Lunak Dalam Evaluasi Sistem Layanan Mandiri Pemantauan Haji pada Kementerian Agama Provinsi Jawa Tengah," *Jurnal SIMETRIS*, vol. 9, no. 2, 731-746. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20230627160538-284-967222/sejarah-qurban-nabi-ibrahim-asal-mula-penyembelihan-hewan-idul-adha>