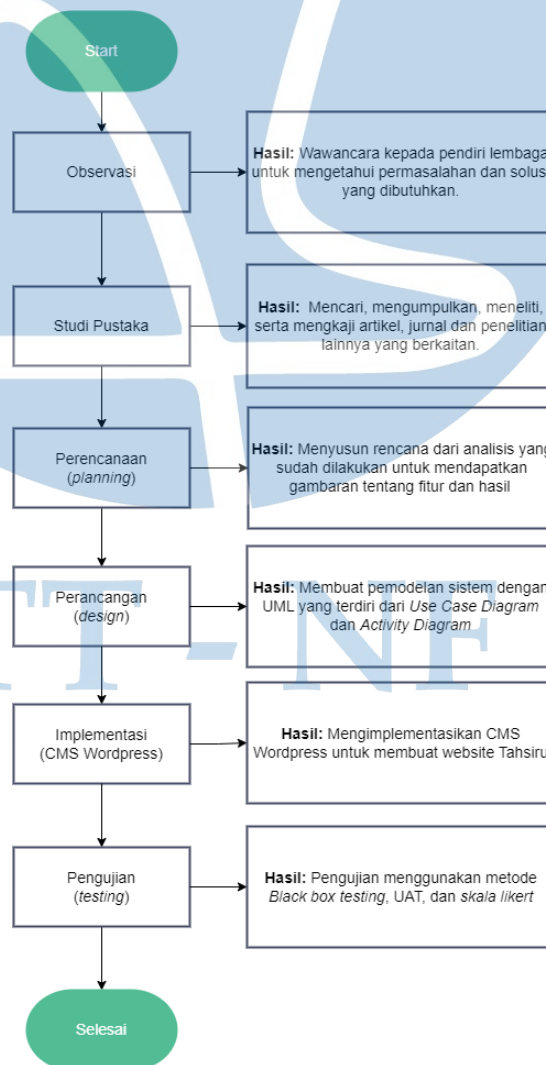


BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan tentang langkah-langkah melakukan penelitian, mulai dari tahapan, rancangan, metode penelitian, pengumpulan data, lingkungan penelitian. Kemudian dilanjutkan menjelaskan mengenai proses analisis dan implementasi sistem menggunakan *Unified Model Language* (UML). Model yang digunakan yaitu *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram* serta tampilan aplikasi dalam bentuk *mock-up* aplikasi web.

3.1 Tahapan Penelitian

Berikut ini merupakan tahapan yang akan dilakukan dirancang dalam pembuatan aplikasi menggunakan 6 tahap yaitu observasi, analisis, perencanaan, perancangan, implementasi, dan pengujian.



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian

Pada gambar 3.1 tahapan penelitian, observasi dilakukan oleh peneliti pada saat saat memulai penyusunan proposal tugas akhir. Observasi yang dilakukan berkaitan dengan studi kasus yang sedang penulis lakukan. Hal ini dilakukan untuk mengkaji lebih dalam mengenai proses kegiatan di lembaga Tahsiru. Observasi berupa wawancara yang penulis lakukan dengan ketua lembaga Tahsiru untuk mengetahui permasalahan dan solusi yang dibutuhkan pada kegiatan di lembaga Tahsiru.

Kajian literatur dilakukan untuk memperkuat observasi yang sudah dilakukan oleh penulis. Kajian literatur ini penulis lakukan dengan cara mencari, mengumpulkan, meneliti, mengkaji artikel, jurnal, dan penelitian lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian. Hasil yang didapatkan adalah bagaimana implementasi dari penelitian terkait yang sudah dilakukan, mengetahui kekurangan pada penelitian sebelumnya sehingga penulis dapat menghindari kesalahan yang sama dan memperbaiki kekurangan yang ada.

Pada perencanaan (*planning*) penulis melakukan analisis kebutuhan berdasarkan hal yang telah penulis dapatkan pada tahap sebelumnya. Sehingga penulis dapat memahami alur sistem yang dibutuhkan dan mendapatkan gambaran yang jelas mengenai fitur utama dan hasil yang dibutuhkan.

Pada tahap perancangan (*Design*) ini penulis membuat pemodelan sistem berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pemodelan sistem yang digunakan adalah Unified Modelling Language (UML) yang terdiri dari *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.

Tahapan implementasi merupakan tahapan lanjutan dari *design* model sistem yang telah dibuat sebelumnya dengan cara bantuan CMS Wordpress dengan plugin didalamnya sehingga kita tidak perlu untuk membuat code dari awal. Dalam implementasi CMS Wordpress berbasis web ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan untuk implementasi basis data menggunakan MySQL.

Pada tahapan pengujian (*testing*) ini dilakukan pengujian terhadap CMS Wordpress yang sudah dibuat, tahapan ini ditentukan oleh pengguna sistem dan berfokus pada fitur dan fungsionalitas dari keseluruhan sistem untuk kemudian ditinjau oleh pengguna. Metode yang digunakan dalam pengujian adalah *Black Box Testing*, *User Acceptance Test (UAT)* untuk melihat apakah sudah sesuai dengan

requirement sebelumnya, dan *Skala Likert* untuk mengetahui apakah sistem dapat beroperasi sesuai harapan dengan membuat kuesioner.

3.2 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini disusun sebagai tahap awal yang akan menjelaskan lebih rinci mengenai langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian meliputi jenis penelitian, metode pengumpulan data, tempat dan lokasi penelitian, bahan dan alat yang digunakan serta waktu penelitian.

3.2.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan adalah Implementasi System. System tersebut yaitu penerapan Sistem informasi lembaga dengan *e-learning* berbasis web menggunakan CMS WordPress yang akan digunakan oleh lembaga Tahsiru.

3.2.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengamati permasalahan yang ada secara langsung sehingga dapat memahami kesulitan yang ada. Sedangkan wawancara dilakukan untuk menguatkan hasil observasi yang dilakukan sehingga dapat memvalidasi masalah yang ada.

Pada tahapan observasi, penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan Tahsiru dan melihat secara langsung proses pengelolaan kegiatan tersebut.

Pada tahapan wawancara, penulis melakukan tanya jawab dengan ketua lembaga Tahsiru yang terlibat langsung dalam pengelolaan kegiatan. Proses wawancara dilakukan untuk menambah wawasan baru tentang apa saja kendala yang dialami selama mengelola kegiatan belajar mengajar dan mengenalkan lembaga. Selain itu, dalam proses wawancara penulis juga mendapatkan masukan terkait fitur yang dibutuhkan sehingga nantinya dapat membantu selama proses implementasi sistem.

3.2.3 Tempat dan Lokasi Penelitian

Penelitian terhadap implementasi CMS Wordpress untuk sistem informasi ini dilakukan di Kantor Tahsiru yang terletak di Komplek Timah Kelapa Dua, Tugu, Kec. Cimanggis, Kota Depok, Jawa Barat 16951.

3.2.4 Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. PC dengan spesifikasi :
 - a. *Processor* AMD Ryzen 3 2200G with Radeon Vega Graphics
 - b. RAM 12.00 GB
 - c. Kapasitas Memori 128 SSD dan 2TB HDD
 - d. Sistem Operasi Windows 11
 - e. system type 64 bit

2. Alat pengembangan yang akan digunakan :
 - a. XAMPP
 - b. Database MySQL
 - c. Wordpress
 - d. Google Chrome



STT - NF

3.2.5 Jadwal Penelitian

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	Tahun	2022																2023							
		Bulan	Sep				Oct				Nov				Des				Jan				feb			
		Minggu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	Analisa Kebutuhan Sistem																									
2	Perancangan Bisnis Proses																									
3	<i>Planning</i>																									
4	<i>Design</i>																									
5	Implementasi																									
6	<i>Testing</i>																									
7	Pengujian dan Hasil																									
8	Sidang Akhir																									

STT - NF

Pada tabel 3.1 jadwal penelitian yang dibuat penulis, terdapat 24 pekan dengan 6 bulan durasi penelitian dimulai dengan menganalisa kebutuhan sistem yang memakan waktu hingga 7 pekan kemudian perancangan bisnis proses yang memakan waktu sebanyak 5 pekan. Durasi terbanyak dipegang oleh proses implementasi dengan total 15 pekan yang berisi 4 pekan untuk *planning*, 3 pekan untuk *design*, 8 pekan untuk proses implementasi dengan bantuan CMS Wordpress dan terakhir *testing* dengan durasi 6 pekan. Setelah semua proses dijalankan maka terakhir adalah pengujian dan hasil di pekan sebelum sidang akhir dengan masing-masing 1 pekan.

3.3 Analisis Sistem

Analisis sistem adalah tahap awal untuk menganalisa sistem yang sedang berjalan yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan sistem yang perlu dibangun. Dalam tahap ini akan dilakukan analisis *User Requirement* dan *Use Case Diagram* untuk menentukan kebutuhan pengguna aplikasi CMS Wordpress berbasis web.

3.3.1 User Requirement

Proses pengumpulan *user requirement* dilakukan dengan analisis terhadap masalah yang ada. Saat ini proses penyebaran informasi lembaga seperti program, pendaftaran dan video *learning* menggunakan platform yang berbeda beda seperti sosial media instagram, youtube dan *google form* yang disimpan dalam spreadsheet. Berikut adalah tabel yang menjelaskan platform yang digunakan serta deskripsi kegunaannya.

Tabel 3. 2 *User Requirement*

No	Nama	Deskripsi
1	Instagram	Penyebaran seluruh informasi lembaga
2	<i>Google form</i>	Pendaftaran peserta dan kerjasama lembaga
3	Youtube	Berisi video <i>learning</i> untuk pembelajaran peserta

Pada tabel 3.2 berdasarkan analisa yang dihadapi pada proses penyajian dan penyampaian informasi diatas, maka dilakukan analisis terkait kebutuhan pengguna ketika ingin mendapatkan informasi lembaga, pendaftaran, dan belajar menggunakan video *learning*. Setelah proses analisis dilakukan, maka diperoleh

kebutuhan pengguna pada aplikasi CMS Wordpress berbasis web.

1. Kategori Kebutuhan *User*

Tabel 3. 3 Kebutuhan *User*

Kode	Deskripsi	<i>User</i>
R.001	Melihat konten informasi	Admin, Peserta, Tamu
R.002	<i>Login</i> dan <i>logout</i>	Admin, Peserta
R.003	Kelola <i>e-learning</i>	Admin
R.004	Kelola data artikel dan berita	Admin
R.005	Kelola pendaftaran	Admin
R.006	Kelola infaq <i>live</i>	Admin
R.007	Kelola data kerjasama lembaga	Admin
R.008	Kelola sistem <i>website</i>	Admin
R.009	Kelola hak akses Peserta	Admin
R.010	Mengisi pendaftaran	Tamu
R.011	Melihat <i>e-learning</i>	Peserta
R.012	Mengisi Infaq <i>Live</i>	Tamu

Pada tabel 3.3 kebutuhan *user*, terdapat 3 kategori *user* yaitu admin, peserta dan tamu. Admin dapat melihat konten informasi, *login* dan *logout*, mengelola *e-learning*, artikel, berita, pendaftaran, infaq *live*, kerjasama lembaga, sistem *website*, dan hak akses peserta. Peserta dapat melihat konten informasi, *login* dan *logout*, dan melihat *e-learning*. Sedangkan tamu dapat melihat konten informasi, mengisi pendaftaran dan mengisi Infaq *Live*.

2. Kategori User Aplikasi

Tabel 3. 4 Kategori *user*

<i>User</i>	Deskripsi
Admin	Admin yang mengelola aplikasi secara keseluruhan
Peserta	<i>User</i> yang dapat melihat konten informasi serta <i>login</i> dan <i>logout</i> untuk melihat <i>e-learning</i> .
Tamu	<i>User</i> yang dapat melihat konten informasi, mengisi pendaftaran, dan mengisi <i>live</i> infaq

Pada tabel 3.4 dijelaskan bahwa kategori *user* memiliki hak akses yang berbeda. Kategori *user* dibagi menjadi 3 yaitu admin, peserta dan tamu.

3. Kategori Menu Aplikasi

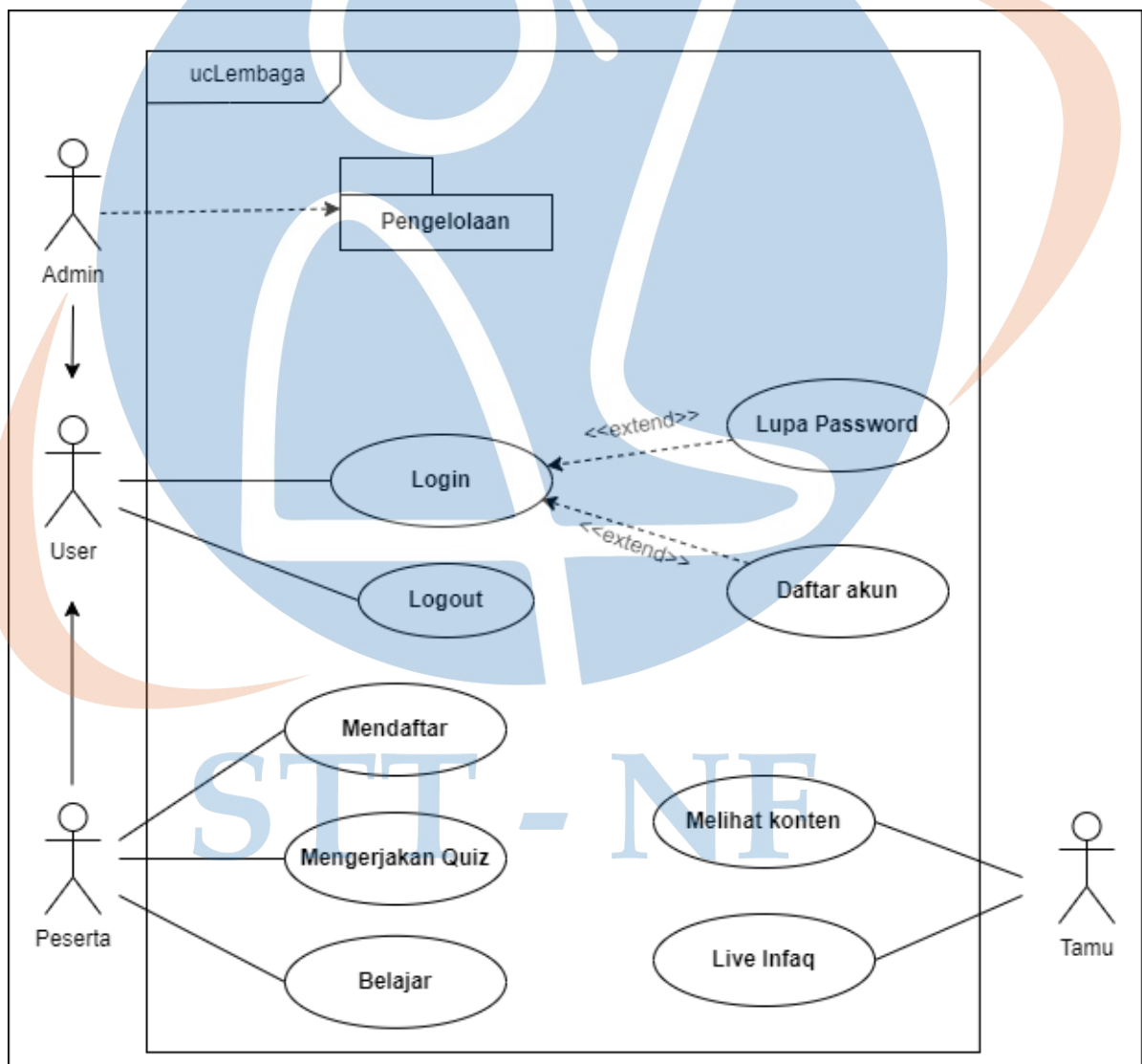
Tabel 3. 5 Kategori menu

<i>User</i>	Menu
Admin	<ol style="list-style-type: none">1. Mengelola sistem2. Mengelola <i>e-learning</i>3. Mengelola pendaftaran4. Mengelola <i>user</i> tamu5. Mengelola informasi lembaga
Peserta	<ol style="list-style-type: none">1. Melihat informasi lembaga2. Mengisi pendaftaran3. Melihat <i>e-learning</i>
Tamu	<ol style="list-style-type: none">1. Melihat informasi lembaga2. Mengisi <i>live</i> infaq

Pada tabel 3.5 *user* Tamu hanya dapat melihat informasi lembaga dan *live* infaq. *User* peserta hanya dapat melihat *e-learning*, mengisi pendaftaran dan melihat informasi lembaga, sedangkan admin dapat mengelola pendaftaran, *e-learning*, dan informasi lembaga. Kemudian admin dapat mengelola data *user* tamu dengan menambahkan, menghapus, atau mengubah data yang ada.

3.3.2 Use Case Diagram

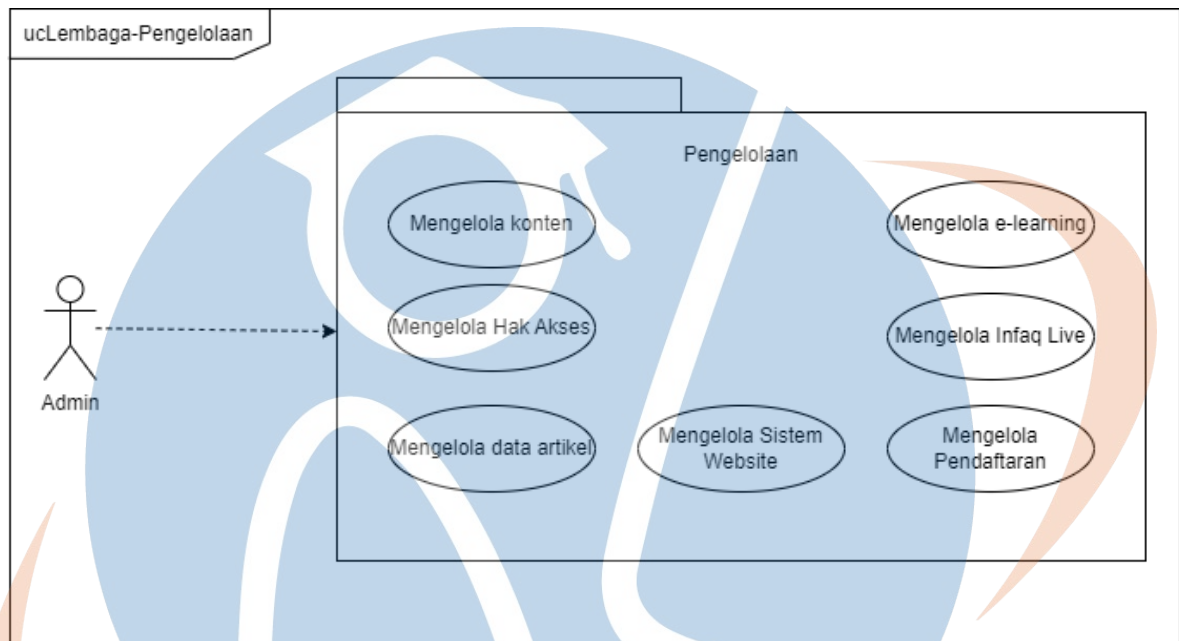
Pada bagian ini akan dijelaskan tentang *Use Case Diagram* implementasi CMS Wordpress untuk *company profile* di lembaga Tahsir berdasarkan hasil analisis.



Gambar 3. 2 *Use Case Diagram*

Pada gambar 3.2 *use case* utama diatas menggambarkan ada 3 *user*, pertama admin yang mampu mengelola berbagai macam pengelolaan yang

berkumpul dalam *use case package* diagram pengelolaan. Kemudian *user* peserta yang mampu melihat mendaftar untuk menjadi peserta atau kerjasama lembaga, kemudian belajar pada *e-learning* dan mengerjakan *quiz* yang diwajibkan untuk *login* terlebih dahulu dan jika tidak mempunyai akun bisa mendaftar atau mengubah *password*. Terakhir tamu yang hanya mampu melihat konten informasi dan donasi pada fitur *live* infaq.



Gambar 3. 3 *Use Case* Pengelolaan

Pada gambar 3.3 *use case package* diagram pengelolaan diatas admin mampu untuk mengelola konten, hak akses tamu, data artikel dan berita, sistem *website* seperti plugin, merubah link atau judul pendaftaran, mengelola *live* infaq, serta mengelola *e-learning* seperti menambahkan *course* atau menghapusnya.

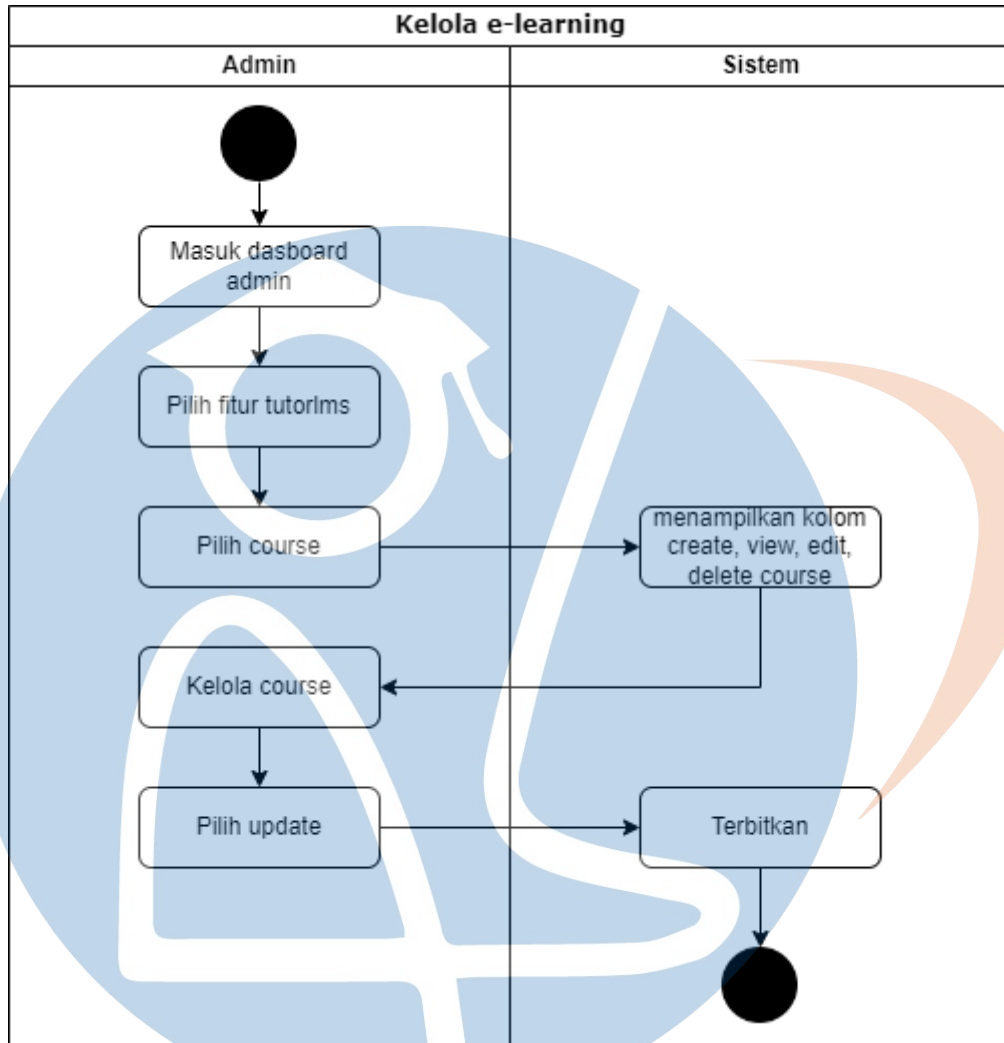
3.4 Perancangan Sistem

Pada tahap setelah analisis yaitu akan dibuat perancangan sistem menggunakan *Activity Diagram* dan *User interface* dari aplikasi web.

3.4.1 *Activity Diagram*

Activity Diagram bertujuan untuk menggambarkan aktifitas apa saja yang terjadi pada *use case* di atas, seperti yang terlihat pada gambar berikut:

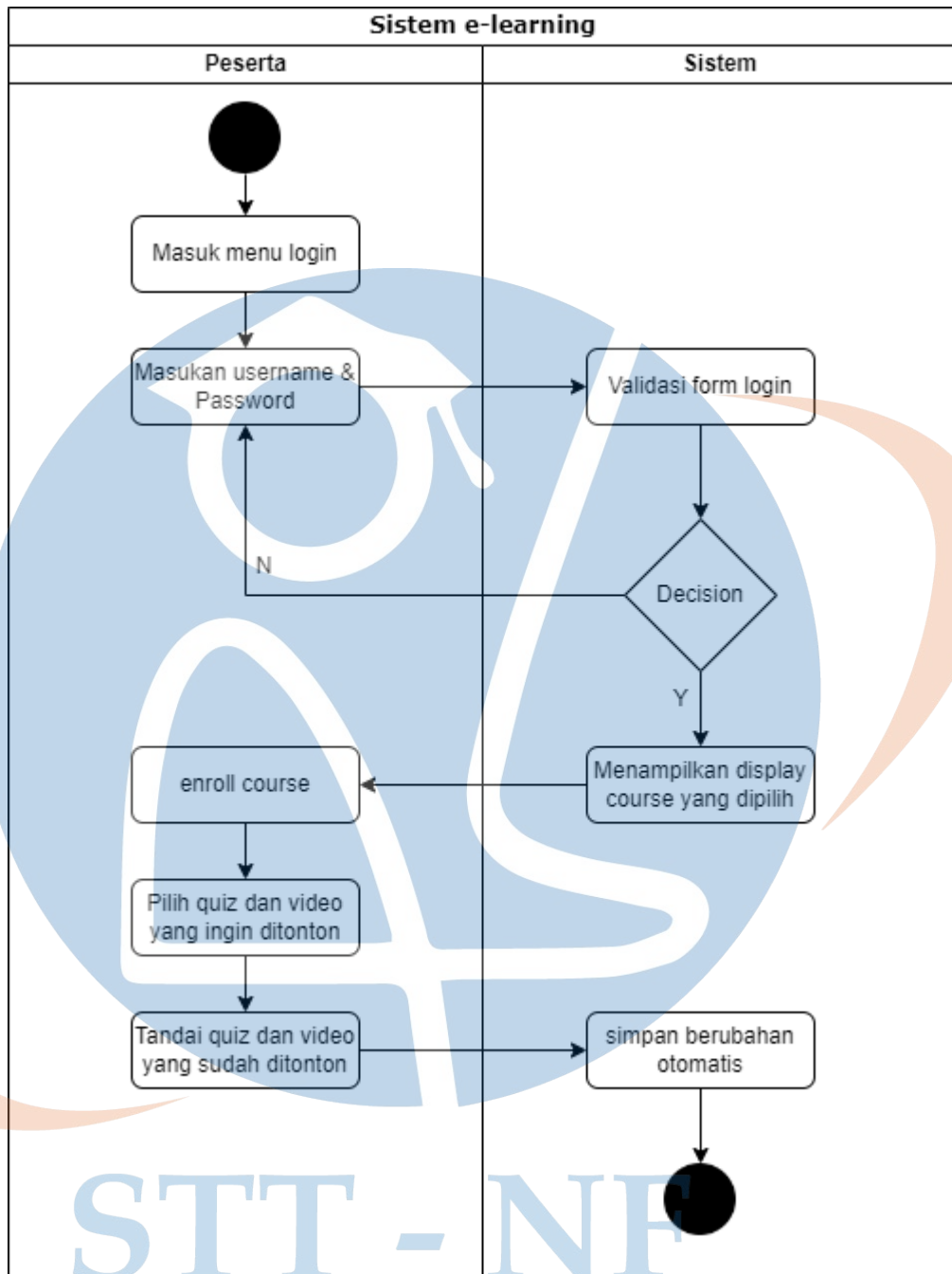
a. Activity Admin



Gambar 3.4 Activity Diagram *e-learning* admin

Pada gambar 3.4 admin mengelola *e-learning* dengan kemampuan membuat *course*, melihat, mengedit, dan mendelete *course*, setelah itu pilih *update* dan terbitkan agar aktifitas terekam secara *online*.

b. Activity Peserta



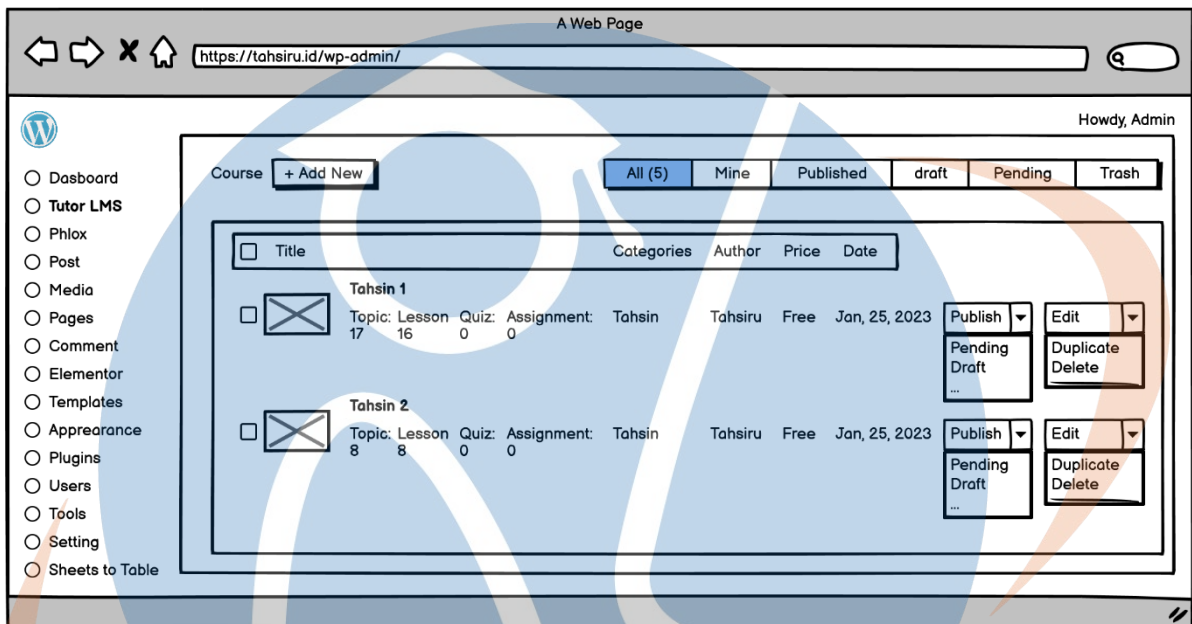
Gambar 3.5 Activity Diagram *e-learning* tamu

Pada gambar 3.5 peserta ketika ingin melihat *e-learning* wajib memasukkan *username* dan *password*, ketika sudah berhasil maka akan diarahkan ke *display course* untuk membuka *course* yang dipilih. Kemudian pilih *quiz* dan video yang ingin ditonton kemudian tandai yang sudah.

3.4.2 User Interface

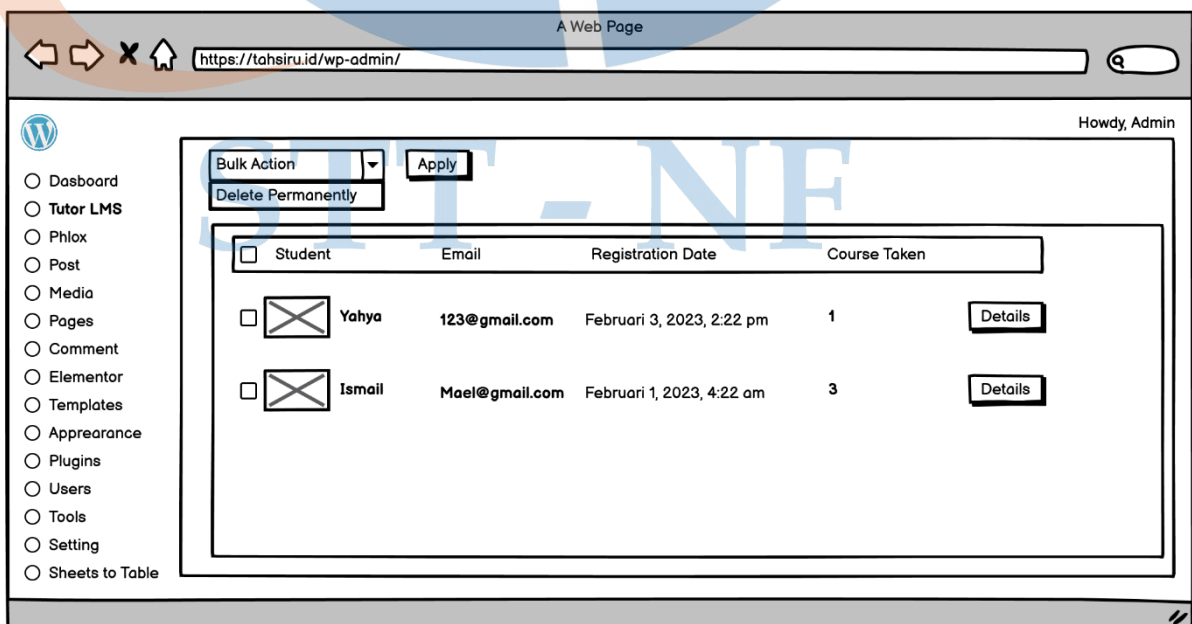
User Interface merupakan tahapan terakhir dalam perancangan sistem yang bertujuan supaya fitur yang tersedia mudah dipahami. Perancangan *user interface* akan menggunakan aplikasi bernama *Balsamiq wireframes*.

a. *User interface* admin



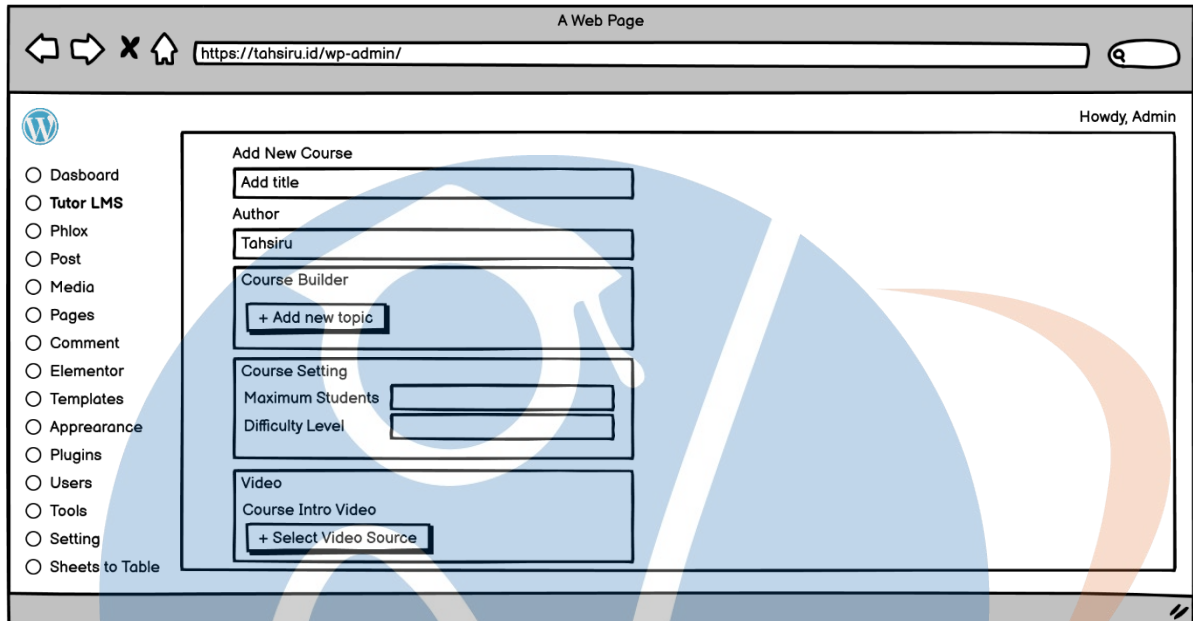
Gambar 3. 6 *User Interface* kelola course

Pada gambar 3.6 diperlihatkan tampilan *user interface* admin mengelola *course* dengan cara menambah *course* baru, mengedit, menduplikat, dan delete serta bisa juga menduplikasi *course* dan melihat *course* yang dibuang di tempat sampah.



Gambar 3. 7 *User Interface* kelola tamu

Pada gambar 3.7 memperlihatkan admin mengelola *user* tamu atau student dengan satu aktifitas yaitu delete akun. Admin dibatasi aktifitasnya dengan tidak diperbolehkannya melihat *password user*.

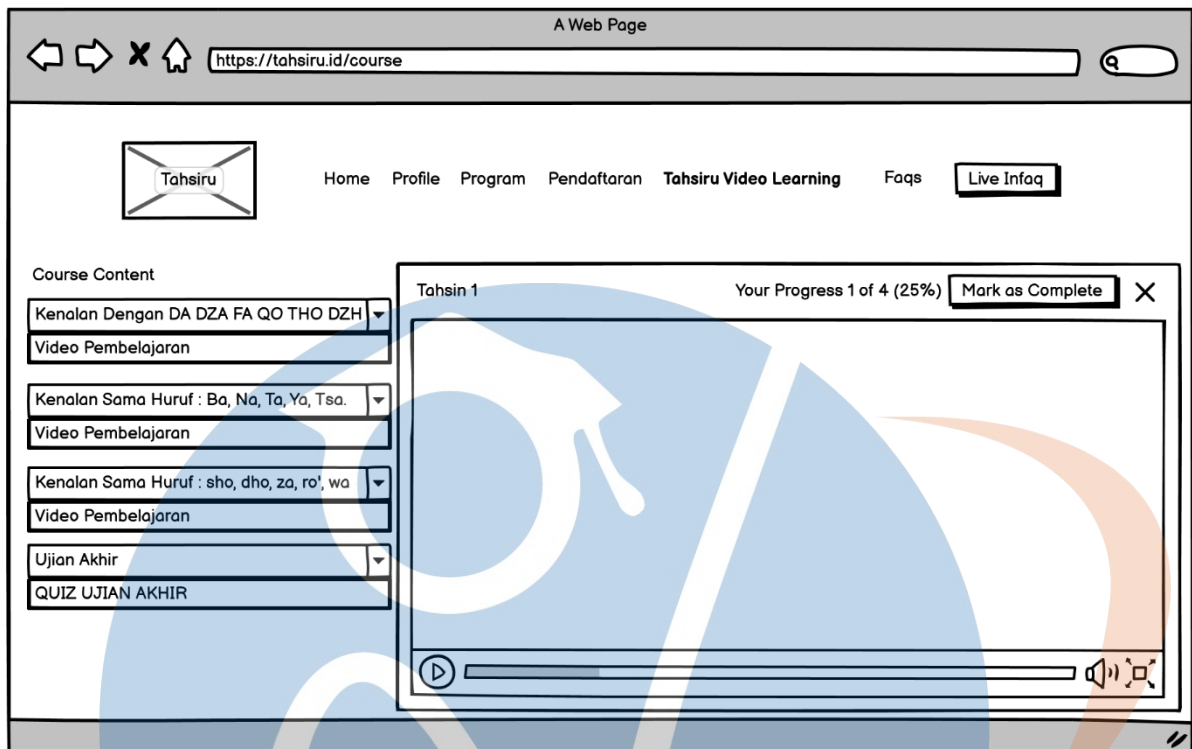


Gambar 3. 8 User Interface menambah course

Pada gambar 3.8 memperlihatkan detail menambah *course* baru, dengan mengisi judul pelajaran, pembuat pelajaran, tambah topic pada pelajaran, batas murid, level pembelajaran, sampai menambahkan video pembelajaran dengan link source video seperti youtube.

STT - NF

b. User interface peserta



Gambar 3. 9 user interface peserta

Pada gambar 3.9 memperlihatkan *user interface* peserta dalam belajar menggunakan *e-learning* tahsiru, dalam prosesnya terdapat beberapa video yang harus ditonton, kemudian diakhiri dengan ujian akhir menggunakan *quiz*.

3.5 Rancangan Pengujian

Rancangan pengujian adalah tahapan evaluasi sistem yang telah dibuat dengan tujuan mendapatkan hasil yang menyatakan apakah sistem sesuai dengan yang direncanakan. Pengujian akan menggunakan metode *black box*, *User Acceptance Testing* dan kuesioner.

3.5.1 Black Box

Pada tahapan pertama yaitu *black box testing* akan dilakukan pengujian terhadap seluruh aspek fungsionalitas sistem. Pengujian dilakukan dengan cara melihat *user*, ekspetasi, dan hasilnya.

Tabel 3. 6 *Black Box*

No	Pengujian	Ekspetasi	Hasil
1	Admin dan peserta dapat <i>login</i>	Berhasil <i>login</i>	Berhasil atau tidak berhasil
2	Admin dapat mengakses halaman <i>dashboard</i>	Menampilkan halaman <i>dashboard</i>	Berhasil atau tidak berhasil
3	Admin dapat mengakses halaman kelola <i>e-learning</i>	Menampilkan halaman kelola <i>e-learning</i>	Berhasil atau tidak berhasil
4	Admin dapat mengakses halaman <i>course</i>	Menampilkan halaman <i>course</i>	Berhasil atau tidak berhasil
5	Admin dapat menambah <i>course</i> baru	Dapat menambah <i>course</i> baru	Berhasil atau tidak berhasil
6	Admin dapat mengedit <i>course</i>	Dapat mengedit <i>course</i>	Berhasil atau tidak berhasil
7	Admin dapat menghapus <i>course</i>	Dapat menghapus <i>course</i>	Berhasil atau tidak berhasil
8	Admin dapat mengakses halaman akses <i>user</i>	Menampilkan halaman akses <i>user</i>	Berhasil atau tidak berhasil
9	Admin dapat menghapus akses <i>user</i> secara permanen	Dapat menghapus akses <i>user</i> secara permanen	Berhasil atau tidak berhasil
10	Admin dapat mengakses halaman kelola artikel	Menampilkan halaman kelola artikel	Berhasil atau tidak berhasil
11	Admin dapat menambahkan artikel baru	Dapat menambahkan artikel baru	Berhasil atau tidak berhasil
12	Admin dapat mengedit artikel	Dapat mengedit artikel	Berhasil atau tidak berhasil
13	Admin dapat menghapus artikel	Dapat menghapus artikel	Berhasil atau tidak berhasil
14	Admin dapat menambahkan form pendaftaran	Dapat menambahkan form pendaftaran	Berhasil atau tidak berhasil
15	Admin dapat menghapus form pendaftaran	Dapat menghapus form pendaftaran	Berhasil atau tidak berhasil
16	Admin dapat mengelola konten informasi	Dapat mengelola konten informasi	Berhasil atau tidak berhasil
17	Admin dapat mengelola fitur <i>live infaq</i>	Dapat mengelola fitur <i>live infaq</i>	Berhasil atau tidak berhasil
18	Admin dapat mengakses halaman kelola sistem web	Menampilkan halaman kelola sistem web	Berhasil atau tidak berhasil
19	Admin dapat menambahkan plugin	Dapat menambahkan plugin	Berhasil atau tidak berhasil
20	Admin dapat mengupdate plugin	Dapat mengupdate plugin	Berhasil atau tidak berhasil

No	Pengujian	Ekspetasi	Hasil
21	Admin dapat menghapus plugin	Dapat menghapus plugin	Berhasil atau tidak berhasil
22	Admin dapat menambahkan halaman baru	Dapat menambahkan halaman baru	Berhasil atau tidak berhasil
23	Admin dapat menghapus halaman	Dapat menghapus halaman	Berhasil atau tidak berhasil
24	Admin dapat mengedit halaman	Dapat mengedit halaman	Berhasil atau tidak berhasil
25	Peserta dapat melihat konten informasi	Dapat melihat konten informasi	Berhasil atau tidak berhasil
26	Peserta dapat belajar pada <i>e-learning</i> berdonasi	Menampilkan <i>e-learning</i>	Berhasil atau tidak berhasil
27	Peserta dapat mendaftar	Dapat mendaftar	Berhasil atau tidak berhasil
28	Tamu dapat melihat konten informasi	Dapat melihat konten informasi	Berhasil atau tidak berhasil
29	Tamu dapat berdonasi	Dapat berdonasi	Berhasil atau tidak berhasil

Pada tabel 3.6 terdapat 29 rancangan pengujian untuk *user* admin, peserta dan tamu yang diuji dengan *blackbox testing* dan juga disertai ekspetasi keberhasilan dan hasilnya.

3.5.2 User Acceptance Testing

Pada tahapan kedua dilakukan *User Acceptance Testing* yang bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi sudah dibangun sesuai dengan kebutuhan *user* atau *user requirement*. Pengujian ini dilakukan oleh 3 *user* yaitu admin, peserta dan tamu.

Tabel 3. 7 UAT Admin

Admin			
No	Pengujian	Hasil	Catatan
1	Dapat melakukan <i>login</i> ke <i>website</i>	Sesuai atau tidak sesuai	
2	Dapat mengakses halaman <i>dashboard</i>	Sesuai atau tidak sesuai	
3	Dapat mengakses halaman <i>e-learning</i>	Sesuai atau tidak sesuai	
4	Dapat mengakses halaman kelola <i>course</i>	Sesuai atau tidak sesuai	
5	Dapat menambahkan <i>course</i>	Sesuai atau tidak sesuai	

Admin			
No	Pengujian	Hasil	Catatan
6	Dapat mengedit <i>course</i>	Sesuai atau tidak sesuai	
7	Dapat menghapus <i>course</i>	Sesuai atau tidak sesuai	
8	Dapat mengakses halaman kelola akses <i>user</i>	Sesuai atau tidak sesuai	
9	Dapat mendelete <i>user</i> tamu secara permanen	Sesuai atau tidak sesuai	
10	Dapat mengakses halaman kelola artikel	Sesuai atau tidak sesuai	
11	Dapat menambahkan artikel baru	Sesuai atau tidak sesuai	
12	Dapat mengedit artikel	Sesuai atau tidak sesuai	
13	Dapat menghapus artikel	Sesuai atau tidak sesuai	
14	Dapat menambahkan form pendaftaran	Sesuai atau tidak sesuai	
15	Dapat dapat menghapus form pendaftaran	Sesuai atau tidak sesuai	
16	Dapat mengelola fitur <i>live</i> infaq	Sesuai atau tidak sesuai	
17	Dapat mengakses halaman kelola sistem	Sesuai atau tidak sesuai	
18	Dapat menambahkan plugin	Sesuai atau tidak sesuai	
19	Dapat mengupdate plugin	Sesuai atau tidak sesuai	
20	Dapat menghapus plugin	Sesuai atau tidak sesuai	
21	Dapat menambahkan halaman baru	Sesuai atau tidak sesuai	
22	Dapat menghapus halaman	Sesuai atau tidak sesuai	
23	Dapat mengedit halaman	Sesuai atau tidak sesuai	
24	Dapat menambahkan bar menu	Sesuai atau tidak sesuai	
25	Dapat mengedit bar menu	Sesuai atau tidak sesuai	
26	Dapat menghapus bar menu	Sesuai atau tidak sesuai	

Pada tabel 3.7 ditampilkan rancangan pengujian menggunakan *user acceptance testing* pada *user* admin yang terdapat 26 pengujian disertai kolom hasil

dengan jawaban sesuai atau tidak sesuai beserta kolom catatan jika ada tambahan yang harus dituliskan.

Tabel 3. 8 UAT Peserta

Peserta			
No	Pengujian	Hasil	Catatan
1	Dapat melihat konten informasi di setiap halaman	Sesuai atau tidak sesuai	
2	Dapat register dan <i>login</i> untuk melihat <i>course</i>	Sesuai atau tidak sesuai	
3	Dapat mengakses halaman <i>e-learning</i>	Sesuai atau tidak sesuai	
4	Dapat enroll <i>course</i>	Sesuai atau tidak sesuai	
5	Dapat melihat <i>course</i>	Sesuai atau tidak sesuai	
6	Dapat mendaftar pada halaman pendaftaran	Sesuai atau tidak sesuai	
7	Dapat memberi infaq dalam halaman <i>live infaq</i>	Sesuai atau tidak sesuai	

Pada tabel 3.8 *user* peserta juga diuji dengan total 7 pengujian *user acceptance testing* kemudian dilengkapi dengan kolom hasil untuk jawaban sesuai atau tidak sesuai serta kolom catatan untuk menuliskan catatan tambahan jika ada.

Tabel 3. 9 UAT Tamu

Tamu			
No	Pengujian	Hasil	Catatan
1	Dapat melihat konten informasi di setiap halaman	Sesuai atau tidak sesuai	
2	Dapat memberi infaq dalam halaman <i>live infaq</i>	Sesuai atau tidak sesuai	

Pada tabel 3.9 *user* tamu dilakukan rancangan pengujian dengan 2 pengujian *user acceptance testing* disertai kolom hasil untuk jawaban sesuai atau tidak sesuai serta kolom catatan untuk menuliskan catatan tambahan jika ada.

3.5.3 Kuesioner

Tahapan yang ketiga atau terakhir yaitu kuesioner yang bertujuan untuk menilai implementasi CMS Wordpress untuk lembaga yang telah dibuat. *Skala likert* digunakan dalam kuesioner ini dengan 4 skala jawaban yaitu Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2, Setuju (S) dengan skor 3, dan Sangat Setuju (SS) dengan skor 4, berikut adalah nilai dan kuesioner yang disajikan

dalam bentuk tabel:

Tabel 3. 10 Nilai Kuesioner

Variabel	Keterangan	Nilai
Sangat Tidak Setuju	STS	1
Tidak Setuju	TS	2
Setuju	S	3
Sangat Setuju	SS	4

Pada tabel 3.10 variabel nilai pada kuesioner terbagi menjadi 4 bagian, mulai dari sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, sampai sangat setuju dengan nilai masing masing seperti yang tertera pada tabel.

Tabel 3. 11 Kuesioner

No	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1	Apakah aplikasi <i>website</i> ini mudah di akses?				
2	Apakah menu yang tersedia sudah sesuai kebutuhan?				
3	Apakah aplikasi <i>website</i> ini memiliki tampilan yang menarik?				
4	Apakah penyajian informasi melalui aplikasi <i>website</i> ini menjadi lebih rapih dan menarik?				
5	Apakah tampilan pada aplikasi <i>website</i> mudah dipahami?				
6	Apakah dengan aplikasi <i>website</i> ini kegiatan pembelajaran lembaga Tahsiru menjadi lebih terbantu?				

No	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
7	Apakah dengan aplikasi <i>website</i> ini memudahkan untuk calon peserta dan donatur mendapatkan informasi terbaru?				
8	Secara keseluruhan apakah penggunaan aplikasi <i>website</i> ini memuaskan?				
9	Apakah fitur pada aplikasi <i>website</i> berjalan dengan baik?				
10	Apakah aplikasi memiliki kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan?				

Pada tabel 3.11 terdapat 10 pertanyaan pada kolom kuesioner dengan berbagai macam pertanyaan seputar aplikasi *website* yang telah dibuat seperti contoh kemudahan mengakses aplikasi, tampilan mudah dipahami, fitur aplikasi berjalan dengan baik hingga kemampuan dan fungsi aplikasi sesuai dengan harapan *user*.

Adapun hasil yang diperoleh dari kuesioner terbagi menjadi beberapa kategori sebagai berikut:

Tabel 3. 12 Interpretasi

No	Interpretasi	Angka
1	Sangat Buruk	0% - 25%
2	Buruk	26% - 50%
3	Baik	51% - 75%
4	Sangat Baik	76% - 100%

Pada tabel 3.12 kategori interpretasi pada kuesioner terbagi menjadi 4 bagian mulai dari sangat buruk, buruk, baik, dan sangat baik. Angka interpretasi secara lengkap bisa dilihat pada tabel.