

**SISTEM INFORMASI PEMASARAN *HANDPHONE* PADA GROSIR PHONE
MENGUNAKAN *WORDPRESS***

SKRIPSI



Oleh :

Nafa Shelly Septiyaningtyas (20340035)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA ILMU PENGETAHUAN ALAM
DAN TEKNOLOGI INFORMASI**

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

2023

**SISTEM INFORMASI PEMASARAN *HANDPHONE* PADA GROSIR PHONE
MENGUNAKAN *WORDPRESS***

Skripsi

Diajukan kepada Universitas PGRI Semarang
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi



Oleh :

Nafa Shelly Septiyaningtyas (20340035)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA ILMU
PENGETAHUAN ALAM DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul

**SISTEM INFORMASI PEMASARAN *HANDPHONE* PADA GROSIR PHONE
MENGUNAKAN *WORDPRESS***

Yang disusun oleh Nafa Shelly Septiyaningtyas

NPM 20340035

Telah disetujui dan siap diujikan.

Semarang, *9 Agustus 2024*.

Pembimbing I



Dr. Supandi, S.Si., M.Si.

NIDN 0621067401

Pembimbing II



Drs. Sudargo, M.Si.

NIDN 0013116001

iii

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berjudul

**SISTEM INFORMASI PEMASARAN *HANDPHONE* PADA GROSIR PHONE
MENGUNAKAN *WORDPRESS***

Yang disiapkan dan disusun oleh Nafa Shelly Septiyaningtyas

NPM 20340035

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji hari.....dan
dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Panitia Ujian

Ketua

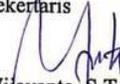


Dr. Supandi, S.Si., M.Si.

NIDN. 0621067401



Sekretaris

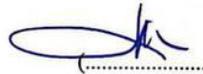


Wijayanto, S.T., M.Kom.

NIDN. 0607018101

Anggota Penguji

1. Dr. Supandi, S.Si., M.Si.
NIDN. 0621067401


(.....)

2. Drs. Sudargo, M.Si.
NIDN. 0013116001


(.....)

3. Andi Priyolistiyanto, M.Kom.
NIDN. 0007047301


(.....)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Kerja keras tidak pernah mengkhianati”

(Mario Teguh)

Persembahan :

1. Kepada Allah SWT. yang telah memperlancar dan memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada ibu saya Ibu Jumirah dan bapak saya Bapak Sariyadi. Terimakasih telah senantiasa memberikan dukungan, semangat, serta doa kepada anaknya.
3. Kepada kakak dan adik saya, Nurul Dianasari, Rossy Fara Februarini, Moh. Okka Rasya dan Nadine Lyra Febiolaningtyas. Terima kasih atas semangat dan dukungannya karena sudah membantu dan mau menemani penelitian saya.
4. Kepada Grosir Phone. Terima kasih telah berkenan memberikan izin penelitian dan dukungan.
5. Kepada Dosen Pembimbing satu Bapak Dr. Supandi, S.Si., M.Si. dan Dosen Pembimbing dua Bapak Drs. Sudargo, M.Si. serta Bapak Ibu Dosen Pendidikan Teknologi Informasi. Terima kasih karena telah memberikan tenaga, waktu, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan skripsi saya hingga saya dinyatakan lulus.
6. Kepada Almamater Universitas PGRI Semarang yang telah membantu saya dalam memperoleh ilmu.
7. Kepada teman teman angkatan 2020 Pendidikan Teknologi Informasi. Terima kasih karena senantiasa memberikan arahan, dukungan, serta motivasi.
8. Kepada pacar saya, Nanda Rizkia Erlangga. Terima kasih karena telah memberikan dukungan dan semangat, berkatmu aku mampu menyelesaikan tugas akhir ini.

9. Kepada saya sendiri, Nafa Shelly Septiyaningtyas. Saya berterima kasih kepada diri saya sendiri yang mampu dan ingin bertahan, berjuang, berusaha sekuat tenaga saya dan tidak menyerah meskipun banyak rasa dan keinginan untuk berhenti. Terima kasih karena telah bertahan sampai saat ini.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar – benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dan/ atau karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 12 Agustus 2024



Nafa Shelly Septiyaningtyas

NPM. 20340035

SISTEM INFORMASI PEMASARAN *HANDPHONE* PADA GROSIR PHONE MENGUNAKAN *WORDPRESS*

Oleh

Nafa Shelly Septiyaningtyas

20340035

ABSTRAK

Grosir Phone merupakan sebuah toko yang menjual berbagai macam *handphone* yang berpusat di Ungaran. Dalam mengembangkan pemasaran *handphone* selain menjual produk secara offline dan menawarkan produk secara online. Sistem informasi pemasaran *handphone* pada Grosir Phone menggunakan *Wordpress* bertujuan untuk memenuhi kebutuhan Grosir Phone dalam menyampaikan informasi produk, dan transaksi penjualan secara online menggunakan *Wordpress*. *Wordpress* menawarkan fleksibilitas dan kemudahan dalam mengelola konten dengan berbagai plugin dan template yang dapat meningkatkan fungsionalitas situs website. Penelitian sistem informasi ini menggunakan metode pengembangan waterfall. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan pada uji blackbox testing untuk semua fitur input, proses dan output sudah berjalan dengan sangat baik dan valid. Rata – rata uji validasi ahli materi mendapatkan tingkat kelayakan 89,5% dengan kategori sangat layak dan rata – rata uji responden mendapatkan tingkat kelayakan 90% dengan kategori sangat layak.

Kata Kunci : Sistem Informasi, *Wordpress*, Waterfall

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. yang telah memberi penulis kesempatan dan kesehatan untuk menyelesaikan skripsi berjudul “Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* Pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu pernyataan untuk menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Teknologi Informasi Universitas PGRI Semarang. Tidak lupa saya mengucapkan sholawat dan salam kepada Nabi besar kita Muhammad Saw. yang telah memberikan Al-Quran dan sunah sebagai pedoman hidup untuk keselamatan umat di dunia.

Penulis menyadari bahwa semua pihak telah membantu, mendorong, dan mengarahkan saya selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Sri Suciati, M.Hum, selaku rektor Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memperoleh ilmu di Universitas PGRI Semarang;
2. Dr. Supandi, S.Si., M.Si., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Matematika, Pendidikan Pengetahuan Alam dan Pendidikan Teknologi Informasi dan Dosen Pembimbing I yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dan memberikan bimbingan kepada penulis;
3. Wijayanto, S.T., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah memberikan berbagai ilmu dan pengetahuan bagi penulis;
4. Drs. Sudargo, M.Si., selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan tanggung jawab perkuliahan selama ini;
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang selalu meluangkan waktu untuk berbagi ilmu dan pengalaman selama ini di Universitas PGRI Semarang;

6. Ibu dan Bapak yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan doa untuk membantu saya menyelesaikan tugas akhir ini;
7. Teman – teman angkatan 2020 Pendidikan Teknologi Informasi dan orang orang tercinta yang telah mendukung dan menemani saya selama menyelesaikan tugas akhir ini;
8. Untuk saya sendiri, terima kasih karena bertahan dan berjuang sekuat tenaga untuk menyelesaikan tugas akhir ini;

Penulis menyadari terdapat banyak kekurangan dalam skripsi ini, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk memperbaiki skripsi ini. Demikian, penulis berharap skripsi ini bisa bermanfaat.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	3
BAB II TELAAH PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	5
A. Deskripsi Teori.....	5
B. Kerangka Berpikir.....	10
BAB III METODE PENELITIAN	12
A. Studi Pendahuluan.....	12

B. Rancangan Produk	14
1. Desain Produk	14
2. Uji.....	47
3. Revisi Produk.....	48
C. Uji Coba Produk.....	49
1. Subjek Penelitian.....	49
2. Teknik Pengumpulan Data.....	49
3. Instrumen Penelitian	51
4. Analisis Dan Interpretasi Data.....	54
5. Revisi Produk.....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil Penelitian	57
1. Hasil Studi Pendahuluan	57
2. Desain Produk	57
3. Hasil Uji Blackbox.....	75
4. Hasil Uji Validasi Ahli Materi	86
5. Hasil Uji Responden	89
B. Pembahasan.....	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pedoman Pengoperasian Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* Pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress*
2. Surat Usulan Tema Skripsi
3. Lembar Bimbingan Dosen I
4. Lembar Bimbingan Dosen II
5. Surat Izin Penelitian
6. Lembar Uji Validasi Ahli Materi I
7. Lembar Uji Validasi Ahli Materi II
8. Lembar Uji Blackbox I
9. Lembar Uji Blackbox II
10. Lembar Uji Responden I
11. Lembar Uji Responden II
12. Lembar Uji Responden III
13. Lembar Uji Responden IV
14. Lembar Uji Responden V
15. Lembar Uji Responden VI
16. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

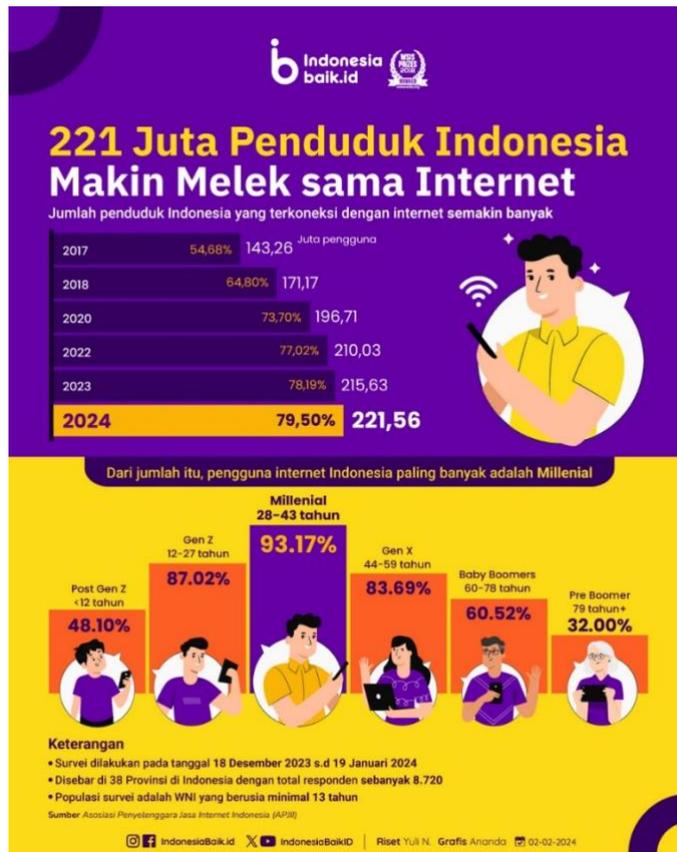
A. Latar Belakang

Dengan kemajuan teknologi, *handphone* telah berkembang dari sekadar alat komunikasi sederhana menjadi perangkat multifungsi yang sangat penting dalam kehidupan sehari – hari (Smith, 2020)

Dengan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi, *handphone* dilengkapi dengan berbagai fungsi selain menerima panggilan dan pesan singkat (*SMS*). *Handphone* sebagai alat komunikasi juga digunakan untuk hiburan oleh sebagian orang dan merupakan alat dengan fungsi tambahan selain komunikasi jarak jauh berupa alat untuk memotret, merekam, bermain *game*, mendengarkan lagu, radio, menonton televisi bahkan layanan internet.

Pemasaran adalah suatu proses yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan ide, penetapan harga, promosi, distribusi ide, barang, dan jasa untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan pelanggan dengan tujuan menciptakan pertukaran yang memuaskan. (Amstrong & Kotler, 2010) mengatakan bahwa proses pemasaran mencakup memahami dengan baik kebutuhan dan keinginan pasar, membuat produk atau jasa yang sesuai dengan kebutuhan tersebut, menetapkan harga yang tepat, melakukan promosi yang efektif, dan mengembangkan produk atau jasa yang sesuai.

Grosir Phone merupakan toko yang menjual berbagai merk *handphone* dengan berkembangnya internet dan tumbuhnya industri *handphone* di tanah air, kebutuhan akan *handphone* juga tinggi. Presentasi penggunaan *handphone* di Indonesia juga semakin meningkat dari tahun ke tahun.



Gambar 1. Data Pengguna Internet di Indonesia

(<https://indonesiabaik.id/infografis/221-juta-penduduk-indonesia-makin-melek-sama-internet>)

Hingga saat ini Grosir Phone hanya mengandalkan penjualan manual, mendirikan konter penjualan di toko, dan ada pula bantuan iklan di jejaring sosial. Sehingga pemasaran yang digunakan selama ini kurang efektif dalam penjualan.

Oleh karena itu, perlu adanya suatu media yang dapat memberikan informasi yang lebih baik kepada pembeli tentang berbagai jenis *handphone*,

serta kelebihan dan kekurangan setiap produk yang dijual di Grosir Phone. (Apriyanto, 2011) menjelaskan bahwa teknologi informasi memegang peranan penting dalam pengelolaan bisnis, salah satu teknologi informasi yang digunakan konsumen di seluruh dunia saat ini adalah internet. Dengan menggunakan sistem informasi penjualan toko berbasis *online* merupakan cara efektif untuk meningkatkan penjualan dan menarik calon pembeli.

Berdasarkan latar belakang diatas perlu dibuat Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone menggunakan *Wordpress*, sehingga membantu meningkatkan penjualan dan membawa Grosir Phone ke pasar nasional sebagai supplier produk *handphone* terlengkap.

B. Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan masalah sesuai dengan kasus yang ada di Grosir Phone:

Bagaimana merancang Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone menggunakan *Wordpress*?

C. Tujuan Masalah

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

Membuat Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone menggunakan *Wordpress*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat karyawan Grosir Phone
 - a. Memudahkan Grosir Phone dalam menghitung harga barang.
 - b. Memudahkan pelayanan Grosir Phone terhadap konsumen.

- c. Memudahkan Grosir Phone dalam memberikan informasi terhadap konsumen.
2. Manfaat bagi pemilik Grosir Phone
- a. Memudahkan Grosir Phone dalam mengecek stok yang disediakan.
 - b. Memudahkan Grosir Phone dalam menghitung barang.

BAB II

TELAAH PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teori

1. Pemasaran

Pemasaran merupakan suatu pendekatan yang menggabungkan berbagai konsep dan strategi untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan pelanggan dengan cara yang efektif. Untuk menciptakan pertukaran yang saling memuaskan pemasaran yang dipandang sebagai proses yang kompleks dari perencanaan hingga pelaksanaan, memerlukan pemahaman yang mendalam tentang pasar dan perencanaan strategis. Tidak hanya penjualan atau pemasaran produk, pemasaran juga mencakup hal hal seperti membuat produk yang inovatif, menetapkan harga yang tepat, melakukan promosi yang efektif, dan mengirimkan produk kepada pelanggan dengan cepat dan efisien.

Untuk menekankan betapa pentingnya segmentasi pasar sebagai langkah awal dalam proses pemasaran, pasar dibagi menjadi kelompok yang berbeda berdasarkan fitur tertentu. Selanjutnya, perusahaan harus mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi pasar dan membuat strategi pemasaran untuk memenuhi target pasar tersebut (Amstrong & Kotler, 2010).

2. Sistem

Suatu sistem terdiri dari sekumpulan elemen yang bekerja sama untuk mencapai tujuan sistem, dan elemen yang telah ada merupakan bagian dari

sistem yang lebih besar. Oleh karena itu, tujuan keberadaan sistem adalah untuk menangani, mengatur, dan mengkoordinasikan kegiatan rutin yang terjadi (Arifin, et al., 2022).

Dalam suatu sistem terdapat beberapa subsistem yang bekerja sama satu sama lain untuk mendukung semua kegiatan rutin perusahaan. Dengan menjalankan sistem dengan benar dan teratur sesuai dengan prosedur yang berlaku, sistem tersebut dapat membantu kelancaran semua kegiatan perusahaan sehingga tujuan perusahaan tercapai.

3. Informasi

Data yang telah diubah, dibentuk, atau diubah untuk memenuhi kebutuhan konsumen disebut informasi (Prabowo, 2020). Ini menghasilkan nilai yang lebih bermakna dan bermanfaat bagi penerima. Informasi adalah data yang telah diolah dan memiliki makna bagi konsumen dalam pengambilan keputusan, sehingga harus akurat, relevan, dan tepat waktu. Ini karena informasi digunakan untuk mengurangi ketidakpastian (Arifin, et al., 2022).

4. Sistem Informasi

Untuk mencapai tujuan, yaitu menghasilkan informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari berbagai macam komponen, seperti komponen dalam organisasi yang mencapai tujuan, yaitu menghasilkan informasi. Komponen komponen yang terkait dengan sistem informasi termasuk *software*, *hardware*, orang dan jaringan, yang terdiri dari seperangkat komputer yang saling berhubungan atau berinteraksi untuk melakukan pengolahan data menjadi informasi (Prabowo, 2020).

5. *Web Portal*

Sistem informasi berbasis *web* yang menyediakan informasi serta akses ke fitur sistem lainnya disebut *web portal*. Dalam hal ini, *web portal* dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi pengunjungnya.

Salah satu fitur unik *web portal* ini adalah menyediakan informasi yang dapat diakses melalui berbagai perangkat lunak. Pembaca diharapkan untuk melihat, membaca, dan berinteraksi dengan situs *web portal* ini. Portal *web* daerah, portal *web* pemerintah, portal *web* Perusahaan, dan portal *web* komunitas adalah beberapa contoh *web portal* (Iqbal, 2011)

6. *Internet*

Internet adalah jaringan komputer yang terdiri dari jutaan perangkat komputer yang terhubung melalui protokol tertentu yang digunakan untuk pertukaran informasi antar komputer dan menyediakan layanan telekomunikasi untuk mengakses sumber daya informasi yang dimiliki jutaan konsumen di seluruh dunia (Putri, 2020). Di antaranya, memiliki akses ke internet sangat bermanfaat bagi seseorang diantaranya:

- a. Informasi tentang dunia akademik, sains, teknologi, bisnis, saham, asosiasi profesional, forum komunikasi, diskusi, dan lain lain (Sopiyan, 2017).
- b. Informasi tentang kehidupan pribadi, seperti berbelanja, transaksi perbankan online, kesehatan, rekreasi, mencari informasi penelitian, berita terbaru, dan lain lain.

7. *Website*

Website adalah halaman *web* yang mengandung informasi digital seperti teks, gambar, audio, video, animasi, atau kombinasi dari semua ini. Banyak

orang diseluruh dunia dapat mengakses *website* ini dengan koneksi internet dan menggunakan browser seperti *Mozilla Firefox*, *Google Chrome*, atau yang lainnya. *Website* terdiri dari tiga bagian yaitu *words*, *pictures*, dan *code*. *Words* ialah kata kata yang digunakan untuk membuat konten *web* menjadi informasi yang dapat dipahami. *Pictures* ialah gambar yang menghiasi informasi dalam bentuk gambar yang dipandu oleh kata-kata sehingga maksudnya dapat dipahami. *Code* ialah baris baris perintah dalam bentuk kode, seperti *HTML (HyperText Markup Language)*, *CSS (Cascading Style Sheet)*, dan sebagainya (Sidik, 2019).

8. Metode *Waterfall*

Metode *waterfall*, juga dikenal sebagai “siklus hidup klasik”, menggambarkan pendekatan yang sistematis dan berurutan untuk pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak dan berjalan melalui fase perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan penyerahan sistem kepada konsumen.

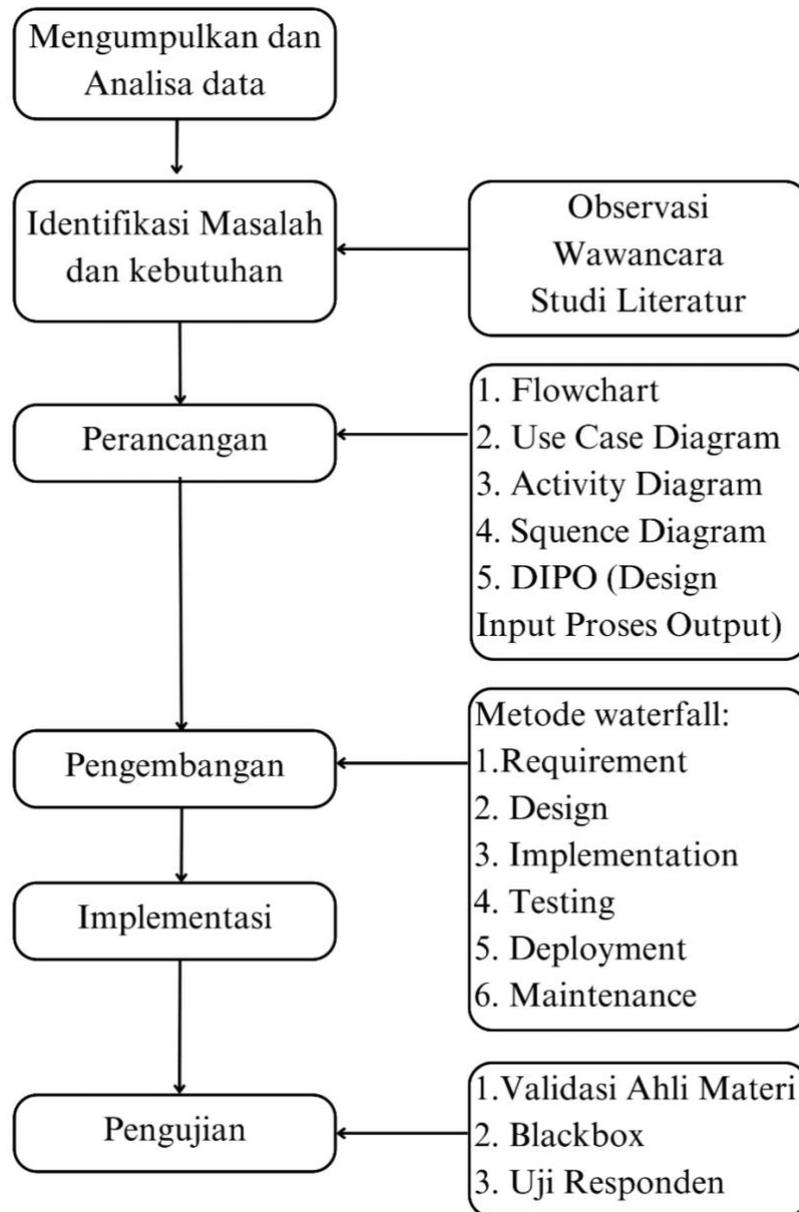
Sampai saat ini, model *waterfall* ini sering digunakan dalam *Software Engineering (SE)* karena pertama kali dikenal oleh Winston Royce sekitar tahun 1970. Pengembangan linear berarti bahwa tahapan berikutnya tidak dapat dilaksanakan sebelum tahapan sebelumnya selesai, dan tidak dapat kembali ke tahapan sebelumnya untuk mengulanginya.

9. *CMS Wordpress*

Dengan menggunakan software berbasis open source, *Content Management System (CMS)*, orang dapat mengubah dan mengelola *website* secara dinamis tanpa harus tahu banyak tentang teknologi. Selain itu, *Wordpress* menyediakan plugin yang membuat penambah situs yang diinginkan lebih mudah. Oleh karena itu, setiap orang termasuk editor dan

penulis secara bebas dapat membuat, menghapus, atau bahkan memperbarui konten situs *web* (Triyono & Risnaputra, 2020). *Wordpress* dibuat oleh Matt Mullenweg dan Mike Little pada tahun 2003. Ini dimulai dengan penutupan blog *b2/cafelog*. Pada tahun 2004, mereka berhasil merilis *Wordpress* 1.0, mengubah fungsi dasar *b2/cafelog*. Sejak saat itu *Wordpress* telah berkembang menjadi *CMS* paling populer di dunia (Goesderilidar, 2021).

B. Kerangka Berpikir



Gambar 2. Kerangka Berpikir

Adapun penjelasan kerangka berpikir di atas ialah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan dan menganalisis informasi untuk memberikan sumber informasi yang dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan.
2. Identifikasi permasalahan dan kebutuhan diperoleh dari hasil pengumpulan dan analisis data yang dilakukan melalui beberapa hal, antara lain:
 - a. Observasi yaitu mengumpulkan data secara langsung dari lapangan untuk mendapatkan informasi yang relevan.
 - b. Wawancara yaitu mengumpulkan data dengan melakukan wawancara tatap muka dengan pemilik Grosir Phone.
 - c. Studi Literatur adalah data yang diperoleh dari jurnal, *e-book*, skripsi, dan buku buku yang ada di perpustakaan.
3. Perancangan yaitu tahap dimana merancang sistem dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Perlu dibuat *flowchart*, *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan DIPO (*design input proses output*).
4. Pengembangan sistem merupakan suatu tahapan dimana mengembangkan suatu sistem dengan menggunakan metode *waterfall*, yaitu suatu metode perangkat lunak yang pengerjaannya harus dilakukan secara berurutan, dimulai dari tahap *requirements* (analisis kebutuhan sistem), *design* (perancangan), *implementation* (implementasi), *testing* (pengujian) *deployment* (penyebaran), dan *maintenance* (pengelolaan).
5. Implementasi sistem adalah langkah dalam proses dimana rencana desain diubah menjadi bentuk yang dapat dimengerti mesin.
6. Pengujian sistem merupakan tahap untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat sesuai dengan desainnya dan apakah terjadi kesalahan pada fungsi perangkat lunak atau tidak. Maka pengujian sistem ini menggunakan metode validasi ahli materi, pengujian *blackbox* dan uji responden.

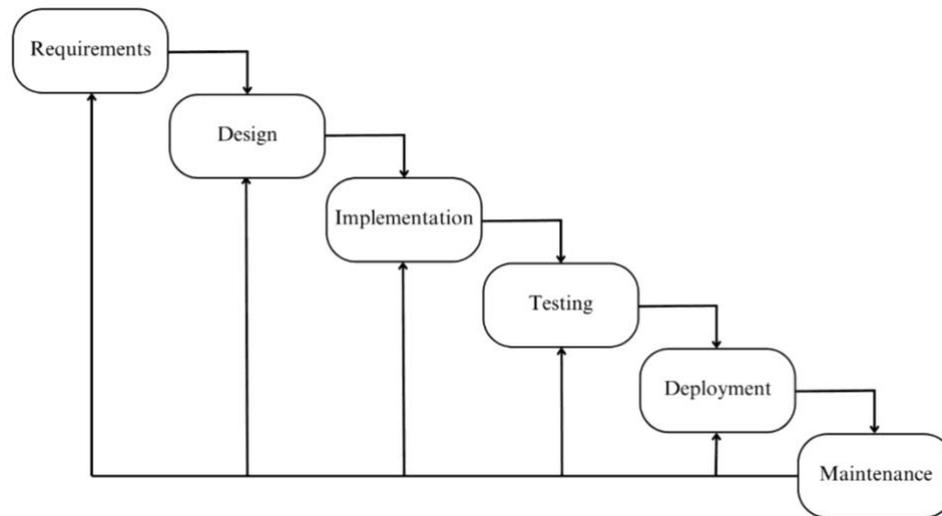
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Studi Pendahuluan

Penelitian ini menggunakan *system development life cycle* (SDLC) dengan metode *waterfall*. *System development life cycle* adalah proses bertahap untuk membangun sistem informasi dan metode pengembangan sistem informasi. SDLC metode *waterfall* adalah SDLC yang paling sering digunakan dalam pengembangan sistem karena pendekatan sistematisnya.

Untuk melakukan pengembangan sistem ini, perlu menggunakan metode *waterfall*, suatu metode pengembangan *software* di mana pekerjaan harus dilakukan secara berurutan atau terorganisis. Metode ini akan menghasilkan *website* berkualitas tinggi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan konsumen dan meminimalkan kesalahan dalam proses pembuatan *website*. Analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan adalah komponen tahapan model *waterfall* (Mulyati, 2020).



Gambar 3. Metode SDLC *Waterfall*

1. Tahap *Requirements*, yaitu analisa kebutuhan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan sistem dalam bentuk alur kerja yang dapat dipahami dan digunakan oleh konsumen yang terlibat dalam sistem. Pengembang dapat menggunakan metode seperti observasi, wawancara, dan sebagainya untuk memahami kebutuhan konsumen. Untuk mendapatkan kelengkapan data dari spesifikasi yang diperlukan untuk perangkat lunak yang akan dibangun.
2. Tahap *Design* adalah perancangan desain yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang lengkap tentang apa yang harus dilakukan. Selain itu, tahapan ini akan membantu pengembang mempersiapkan kebutuhan *hardware* selama proses pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan. Ini mencakup *flowchart*, *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan, DIPO (*design input proses output*).
3. Tahap *Implementation* adalah tahap di mana sebuah sistem dijalankan dengan melakukan rancangan yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya.

4. Tahap *Testing* adalah unit program yang diuji secara menyeluruh untuk mengetahui apakah sistem berjalan dengan baik atau memerlukan perbaikan. Pada tahap ini, konsumen menguji kinerja sistem.
5. Tahap *Deployment* yaitu melakukan peluncuran sistem informasi ke konsumen untuk mengkonfirmasi kesuksesan tahap *testing*, tahap ini menggunakan uji responden. Tujuan uji responden adalah memastikan sistem informasi siap untuk digunakan.
6. Tahap *Maintenance* yaitu perangkat lunak yang sudah dibangun kemudian akan dioperasikan oleh konsumen dan dilakukan *maintenance* adalah tahap *maintenance*. Kesalahan yang tidak terdeteksi dapat diperbaiki melalui *maintenance*, yang mencakup perbaikan kesalahan, perbaikan implementasi unit aplikasi, peningkatan, dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

B. Rancangan Produk

Produk yang dirancang adalah sistem informasi pemasaran *handphone* yang dirancang bertujuan untuk membantu pemasaran *handphone* dan berbasis *web*. Implementasi sistem memerlukan desain sistem yang dapat dipahami oleh *user*.

1. Desain Produk

Produk penelitian ini adalah Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone menggunakan *Wordpress*. Sebelum membuat sistem, perlu dianalisis kebutuhan untuk kemudian membuat desain sistem yang mencakup *flowchart*, *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan DIPO.

Proses yang sistematis untuk menemukan dan memahami kebutuhan *user* untuk pengembangan sistem atau perangkat lunak dikenal sebagai

analisis kebutuhan. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa solusi yang dikembangkan secara efektif dan efisien memenuhi kebutuhan dan ekspektasi konsumen. Berdasarkan hasil wawancara, analisis kebutuhan yang diperlukan adalah sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan

Dalam desain sistem dan desain perangkat lunak, analisis persyaratan melibatkan pekerjaan yang mendefinisikan kebutuhan atau kondisi yang harus dipenuhi untuk produk baru atau perubahan produk, dengan mempertimbangkan berbagai kebutuhan yang saling besinggungan dari berbagai kepentingan.

1) *User*

User adalah orang yang menggunakan komputer atau layanan online. Seringkali user memiliki akun *user* dan sistem mengidentifikasinya dengan ID *user*.

2) *Admin*

Admin adalah orang yang bertugas mengatur atau menjamin kelancaran seluruh pekerjaan administratif atau manajerial dalam perusahaan.

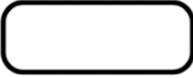
3) Kebutuhan sistem

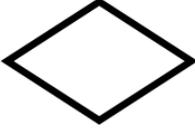
Analisis kebutuhan sistem adalah analisis yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem. Spesifikasi ini mencakup elemen atau komponen apa saja yang dibutuhkan untuk sistem yang akan dibangun sampai dengan implementasinya. Ditemukan bahwa sistem yang diperlukan adalah sebagai berikut:

- a) Perangkat keras (*Hardware*)
- (1) Laptop
 - (2) RAM 16 GB
 - (3) Processor berkecepatan 2.4GHz
- b) Perangkat lunak (*Software*)
- (1) Type system 64-bit operating system
 - (2) *Wordpress*
 - (3) *Google Search Console*

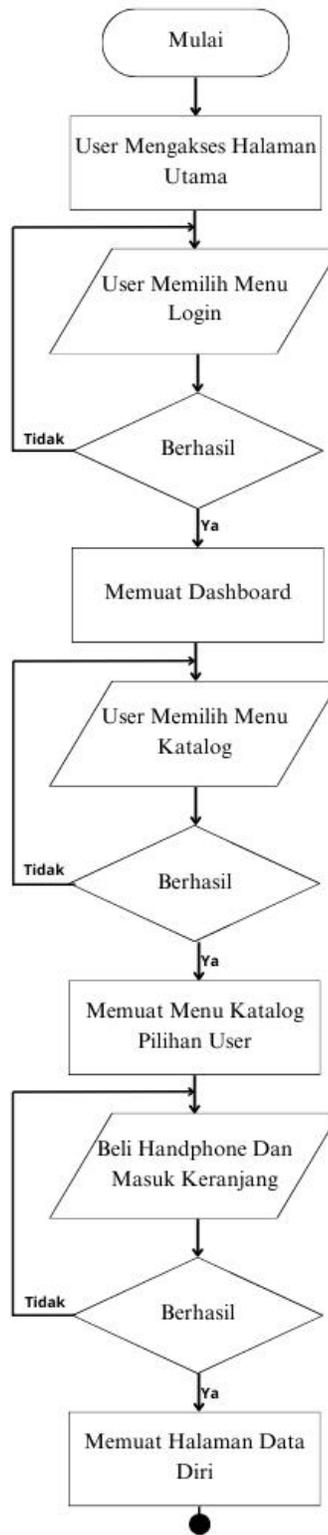
b. *Flowchart*

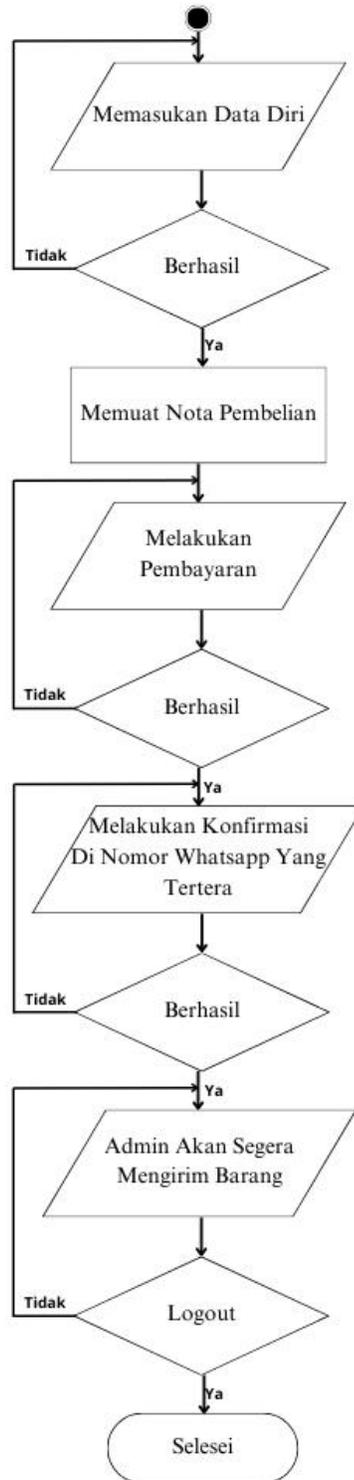
Flowchart (diagram alur) adalah sekumpulan diagram yang menampilkan algoritma atau ketentuan alur sistem. Jadi *flowchart* membantu mengatasi masalah ketika mengembangkan sistem. *Flowchart* menggunakan simbol berikut:

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Flow</i> / <i>Connecting</i> <i>Line</i>	Simbol yang digunakan untuk menggabungkan dua simbol
	<i>Terminator</i>	Simbol yang menunjukkan mulai dan akhir suatu program
	<i>Process</i>	Simbol yang menunjukkan proses komputer

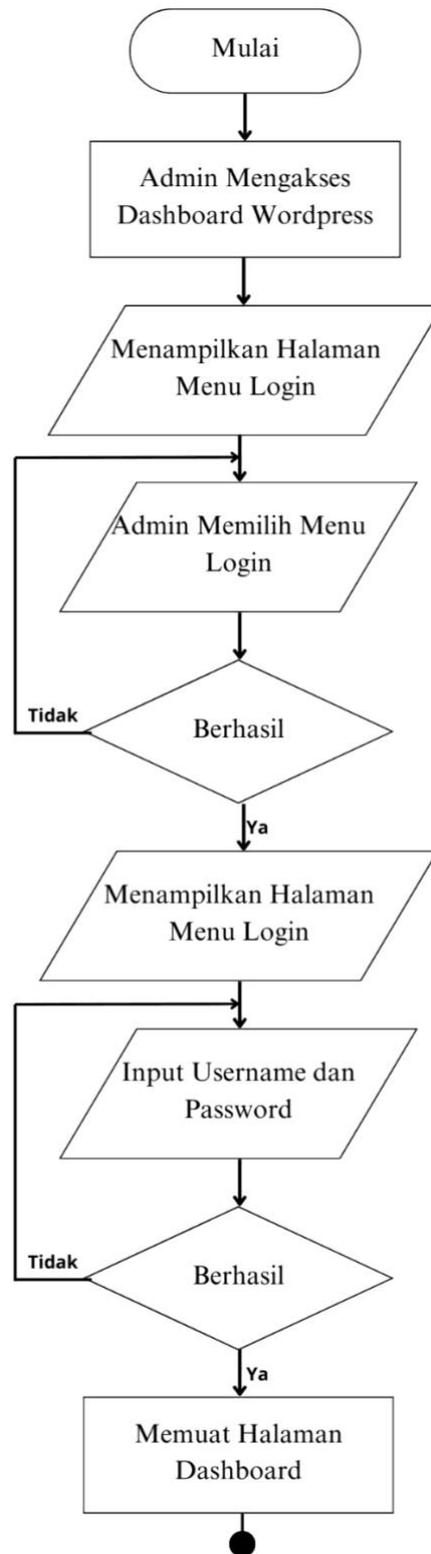
	<i>Decision</i>	Simbol yang menunjukkan kondisi tertentu, ada dua opsi yaitu ya atau tidak
	<i>Input</i> / <i>Output</i>	Simbol yang menunjukkan proses yang menghasilkan input atau output tanpa tergantung pada peralatan

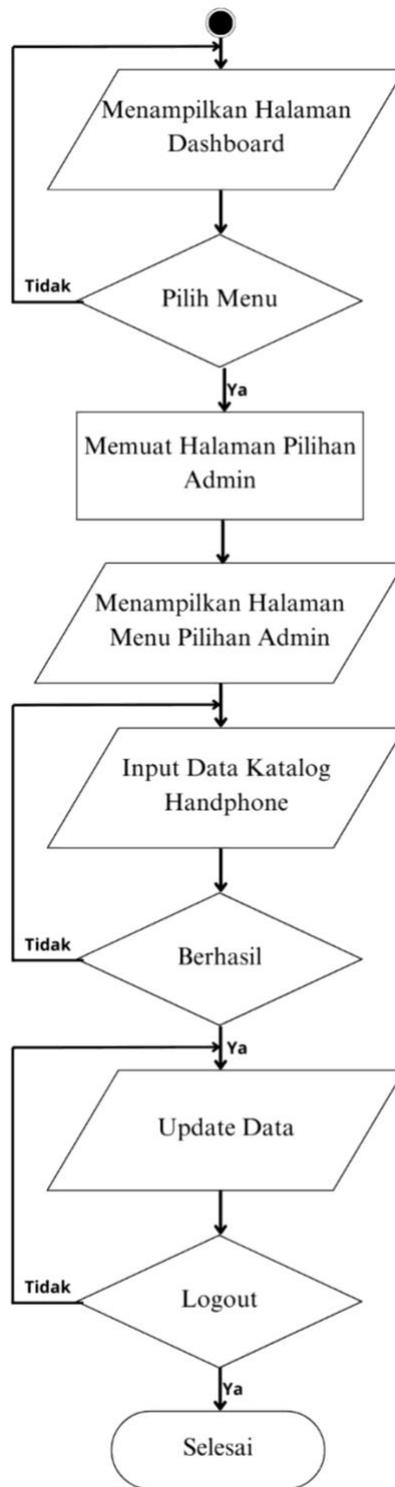
Tabel 3.1 Simbol - Simbol *Flowchart*



Gambar 3.2 *Flowchart User*

Flowchart untuk Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress* ada dua *flowchart* yaitu, *flowchart user* dan *flowchart admin*. Keduanya dapat diakses melalui link berbeda dengan tampilan yang berbeda, yaitu untuk *user* berupa halaman utama, menu login, dasbor, menu katalog, keranjang, data diri, nota pembelian dan *log out*.



Gambar 3.3 *Flowchart Admin*

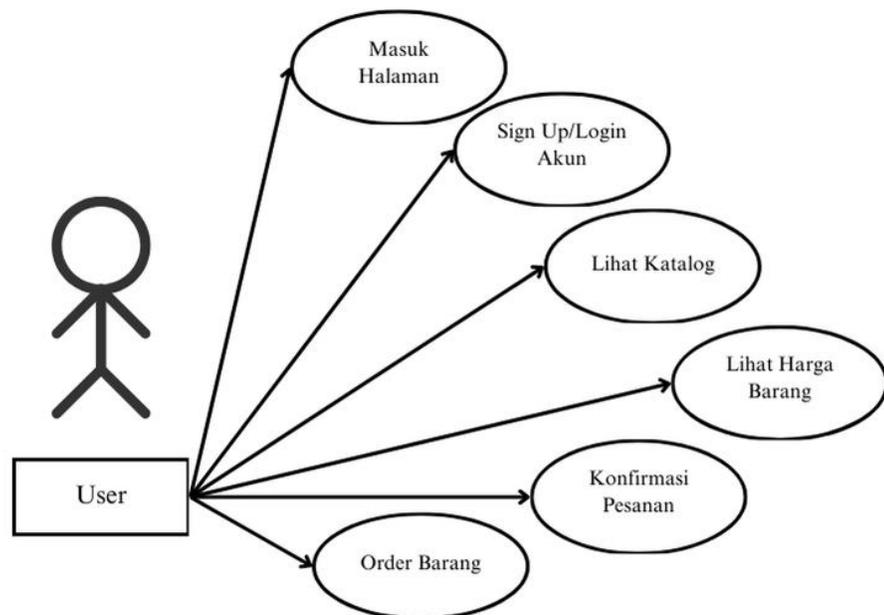
Perancangan *flowchart* admin dapat mengakses semua menu setelah masuk ke *website*, termasuk menu *login*. Setelah *login*, terdapat dasbor dengan menu untuk input data.

c. *Use Case Diagram*

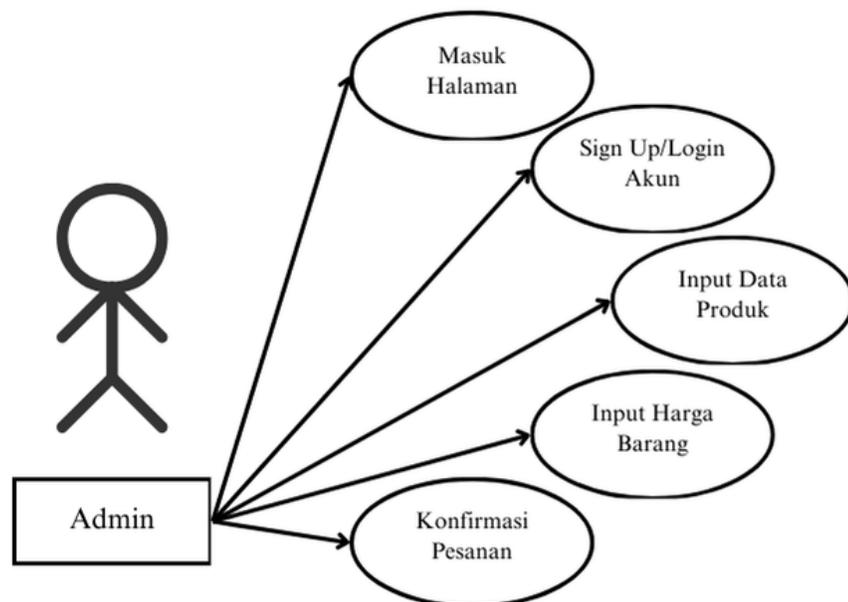
Use case diagram adalah sebuah representasi visual dari interaksi antara *user* dan sistem. Ini hanya memberikan gambaran singkat tentang hubungan antara *use case*, aktor, dan sistem, serta bagaimana *use case* berhubungan dengan sistem secara keseluruhan (Fauzi & Murti, 2022). Berikut simbol simbol yang digunakan dalam *use case diagram*:

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Mengidentifikasi peran yang dimainkan oleh konsumen saat berinteraksi dengan <i>use case</i>
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan suatu objek ke objek lainnya.
	<i>Use Case</i>	Urutan tindakan yang ditampilkan sistem yang menghasilkan hasil yang diukur bagi suatu aktor

Tabel 3.2 Simbol – Simbol *Use Case Diagram*



Gambar 3.4 Use Case Diagram User



Gambar 3.5 Use Case Diagram Admin

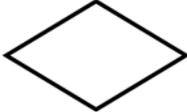
Dalam sistem informasi ini, ada dua faktor yaitu *admin* dan *user*.

- 1) *User* mengakses *website* dapat melihat beranda dan *profile* toko yang mencakup alamat dan kontak. *User* juga dapat melihat katalog *handphone* serta deskripsinya.
- 2) *Admin* mengelola isi *website*, termasuk beranda, profil, informasi toko, deskripsi *handphone*, dan konfirmasi pesanan.

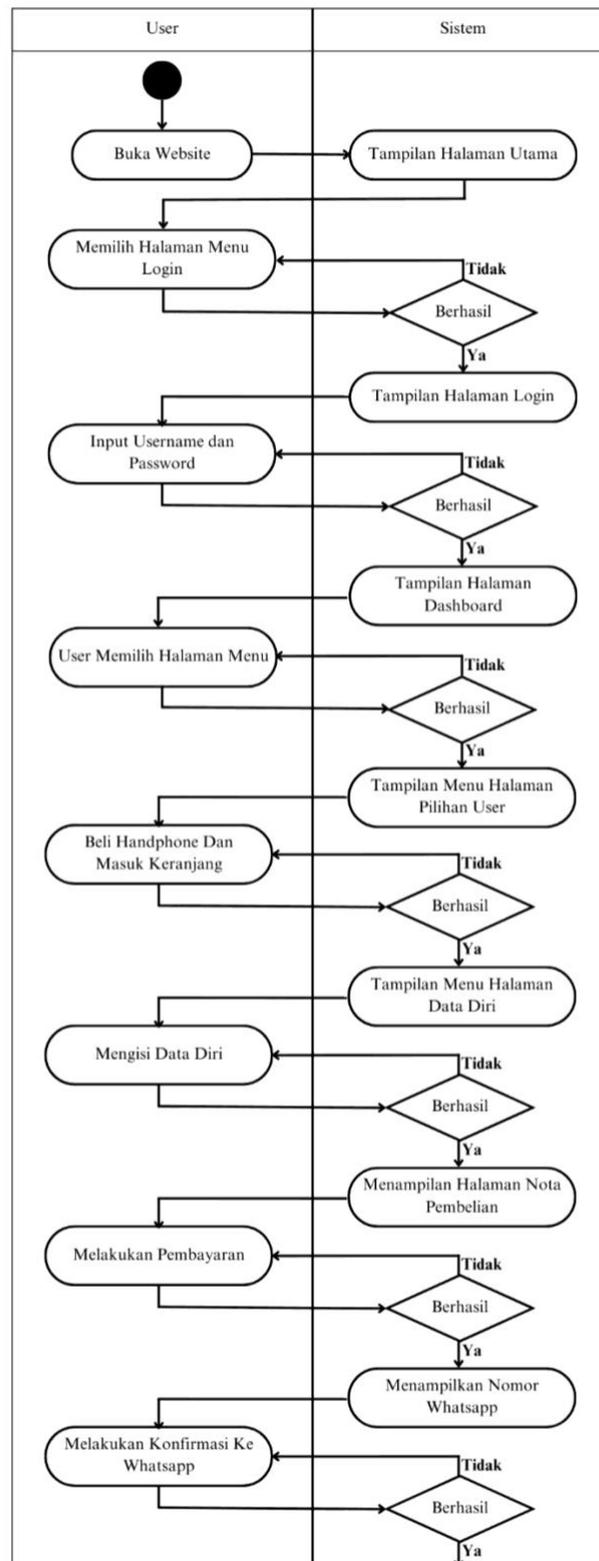
d. *Activity Diagram*

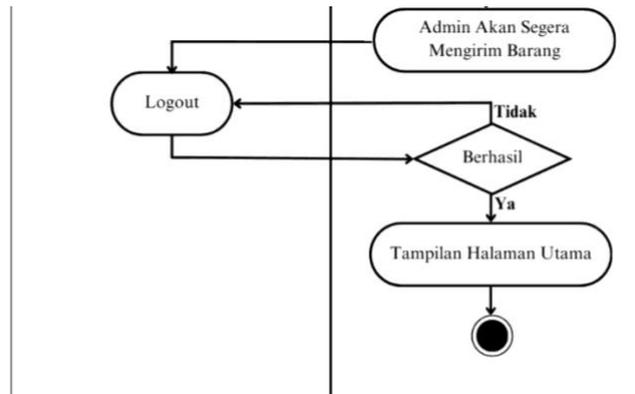
Alur kerja organisasi atau komputer dalam sebuah sistem digambarkan dengan *activity diagram* (Noveandini & Wulandari, 2022). Tujuannya tidak hanya untuk membantu dalam proses pemodelan dan perancangan sistem, tetapi juga untuk mempermudah pemahaman tentang rangkaian operasi yang terjadi dalam sistem. Di bawah ini adalah simbol – simbol yang digunakan dalam *activity diagram*:

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Initial State</i>	Awal aliran kerja dimulai pada <i>activity diagram</i> dan pada sebuah <i>activity diagram</i> hanya ada satu <i>initial state</i>

	<i>Final State</i>	Bagian terakhir dari aliran kerja pada <i>diagram activity</i> , dan pada <i>diagram activity</i> terdapat lebih dari satu final state
	<i>Activity</i>	Pekerjaan atau aktivitas yang dilakukan selama aliran kerja
	<i>Decision</i>	Untuk pilihan kondisi dimana perbedaan transisi dapat terjadi. Untuk memungkinkan aliran kerja mengalir ke lebih
	<i>Join</i>	Penggabungan di mana lebih dari satu tindakan digabungkan menjadi satu

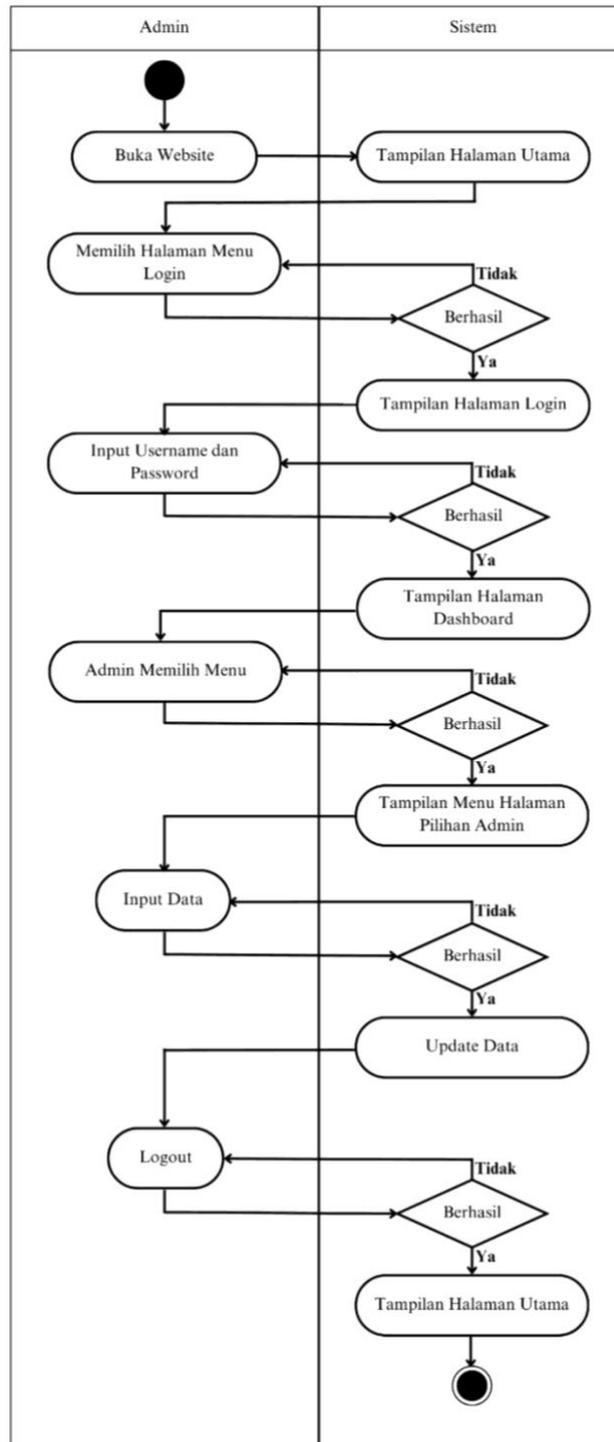
Tabel 3.3 Simbol - Simbol *Activity Diagram*





Gambar 3.6 Activity Diagram User

Pada *activity diagram user* dimulai dengan membuka *website* dan melihat halaman utama. Yang akan diberikan pada saat konsumen mengakses halaman adalah pilihan menu terdiri dari menu login, dasbor, menu katalog, keranjang, data diri, nota pembelian dan log out.



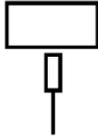
Gambar 3.7 Activity Diagram Admin

Activity diagram admin dimulai dengan membuka *website* dan melihat halaman utama. Di dalam halaman utama terdapat menu *login*, dan hanya *admin* yang dapat masuk dengan *username* dan *password* mereka. Setelah memasukkan *username* dan *password* yang benar, *website* akan menampilkan halaman dasbor. Di dalam dasbor ini, *admin* dapat memasukkan dan mengubah data. Setelah mengubah data *admin* dapat melakukan *log out*, yang akan mengembalikan ke halaman utama

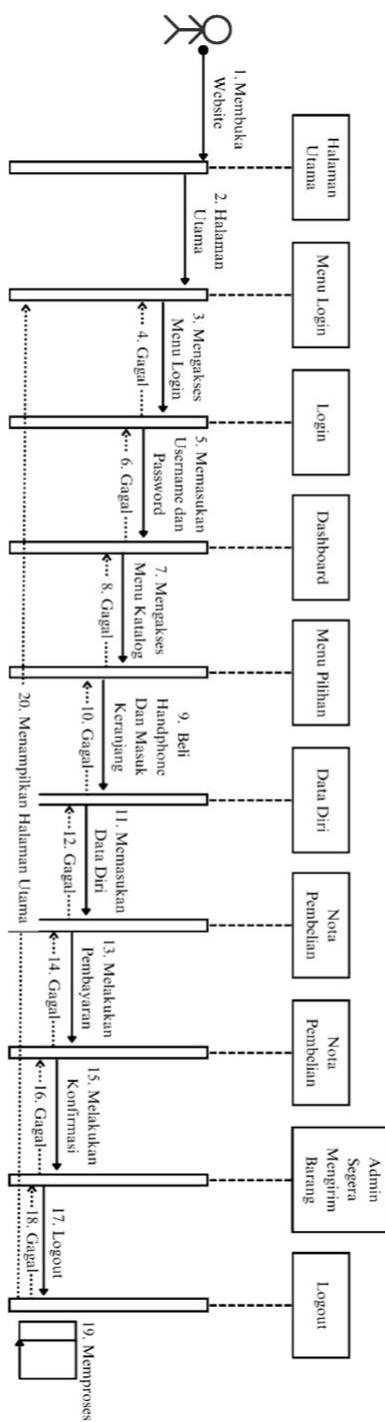
f. *Sequence Diagram*

Sequence diagram adalah diagram interaksi yang menjelaskan bagaimana sebuah operasi teknik dilakukan dan menunjukkan bagaimana sekelompok objek bekerja bersamaan. Di bawah ini adalah simbol - simbol yang digunakan dalam *sequence diagram*:

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Mewakili entitas di luar sistem dan berinteraksi dengannya
	<i>Lifeline</i>	Menghubungkan objek dalam <i>sequence</i> (<i>message</i> dikirim / diterima dan aktivasinya)

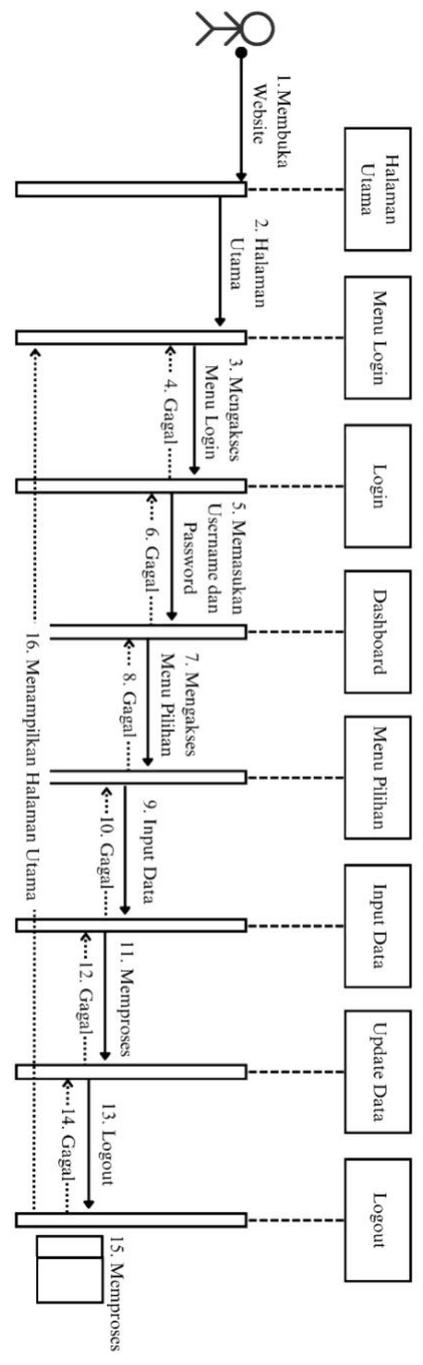
	<i>General</i>	Mewakili satu entitas
1. Login	<i>Message</i>	Memungkinkan komunikasi anatar objek dan tiindakan yang akan dilakukan
	<i>Message Entry</i>	Berfungsi sebagai pesan / hubungan antar objek menunjukkan rangkaian peristiwa yang terjadi
	<i>Message Self</i>	Menunjukkan pesan / hubungan objek itu sendiri yang menunjukkan rangkaian peristiwa yang terjadi
	<i>Message Return</i>	Menggambarkan hasil dari pesan yang dikirim dan digambarkan dari kanan ke kiri

Tabel 3.4 Simbol – Simbol *Sequence Diagram*



Gambar 3.8 Sequence Diagram User

Sequence diagram user dimulai dari *user* membuka *website* tampilan utama berupa halaman utama. Selanjutnya *user* dapat mengakses halaman utama, menu *login*, dasbor, menu katalog, keranjang, data diri, nota pembelian, dan *log out*.



Gambar 3.9 Sequence Diagram Admin

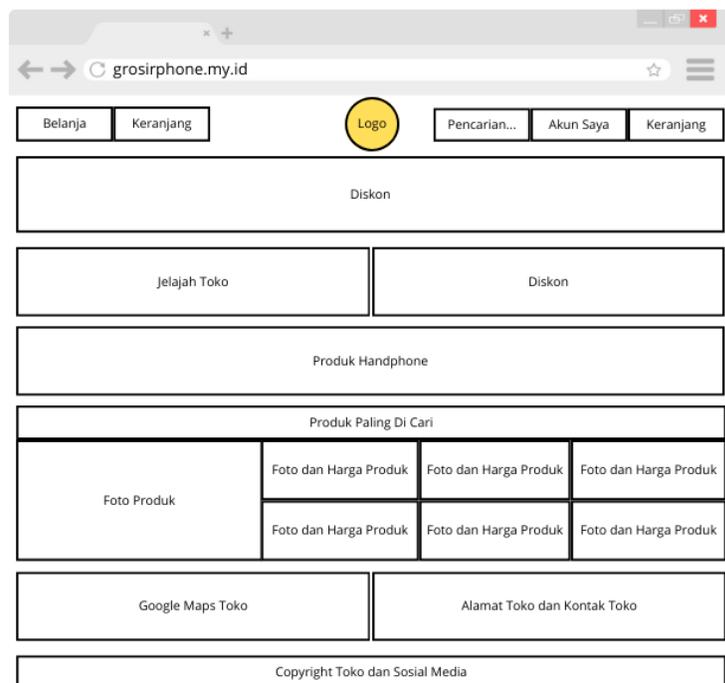
Sequence diagram admin dimulai dengan membuka *website* lalu mengisi *username* dan *password*, setelah *login*, *admin* dapat mengakses *dasbor* dan dapat memilih menu – menu untuk memasukan data. Setelah memasukan data, data akan diupdate. Setelah itu *admin* dapat *log out*.

g. DIPO

DIPO memperlihatkan komponen apa saja yang ada di dalam setiap halaman *web* sistem. Ini adalah desain *interface* dari rancangan Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone menggunakan *Wordpress*.

1) Halaman User

a) Tampilan Halaman Utama



Gambar 3.10 Tampilan Halaman Utama *User*

Pada sistem informasi pemasaran *handphone*, halaman utama yang dilihat oleh *user* ketika mereka membuka *website* terdiri dari menu *login*, menu akun, menu keranjang, dan menu katalog *handphone*.

b) Tampilan Halaman Menu *Login*

The image shows a web browser window with the address bar displaying "grosirphone.my.id". Below the browser window, there is a yellow button labeled "Akun Saya". Below that is a "Masuk" button. A large rectangular box contains a login form with two input fields: "Nama Pengguna / Alamat Email" and "Kata Sandi". Below these fields is a "Masuk" button. Below the login form is a "Daftar" button. At the bottom, there is another registration form with two input fields: "Nama Pengguna" and "Alamat Email". Below these fields is a "Daftar" button.

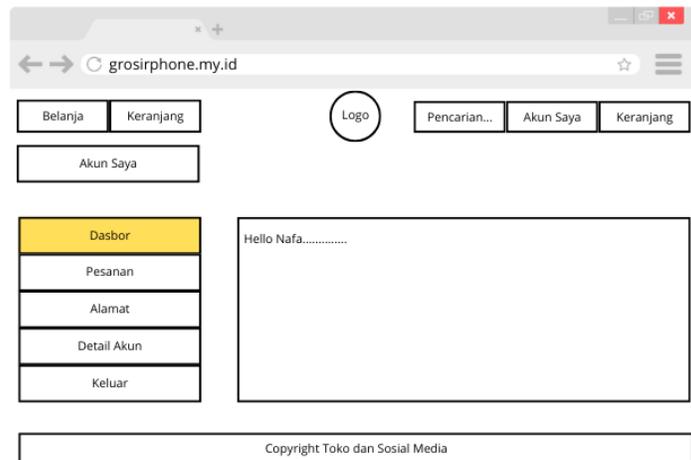
Gambar 3.11 Tampilan Halaman Menu *Login User*

Saat *user* mengakses *website* akan ada menu *login*. Pada halaman ini *user* harus memasukan *username* dan *password* untuk membeli *handphone* di Grosir Phone.

c) Tampilan Halaman Menu Akun Saya

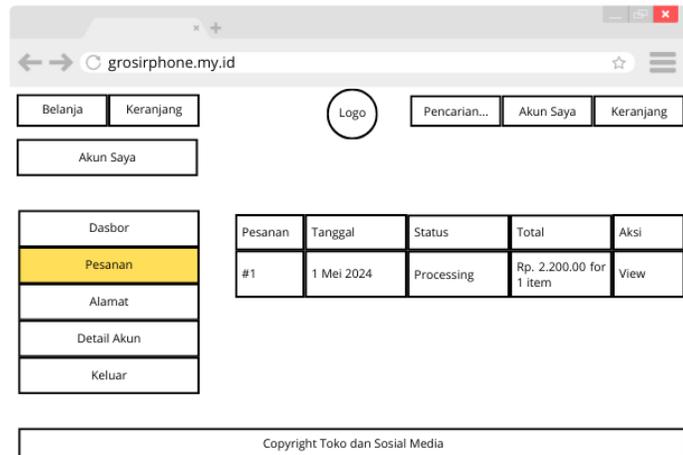
Tampilan halaman menu akun ketika *user* sudah *login*, ada 5 menu yaitu

(1) Dasbor dapat untuk mengubah nama, alamat, *password* dan melihat pesanan



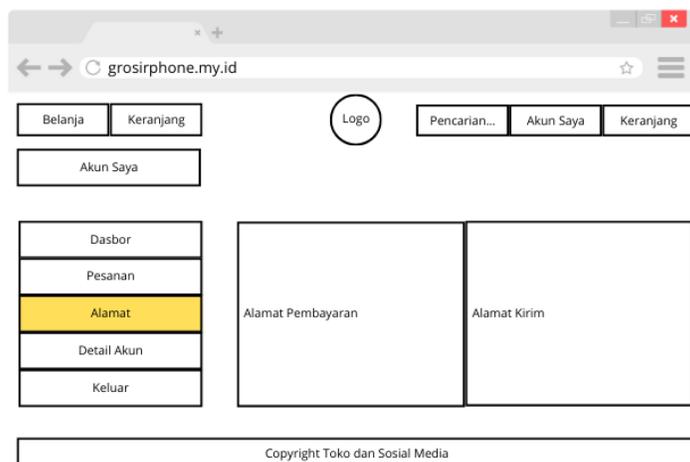
Gambar 3.12 Tampilan Halaman Dasbor *User*

- (2) Pesanan memperlihatkan detail pesanan yang terdiri dari nomor pesanan, tanggal, status, total harga barang, dan *actions* (untuk melihat pesanan secara lebih lengkap)



Gambar 3.13 Tampilan Halaman Pesanan *User*

- (3) Alamat adalah alamat yang dicantumkan untuk membeli barang. Ada 2 alamat yaitu alamat kirim dan bayar



Gambar 3.14 Tampilan Halaman *Adresses User*

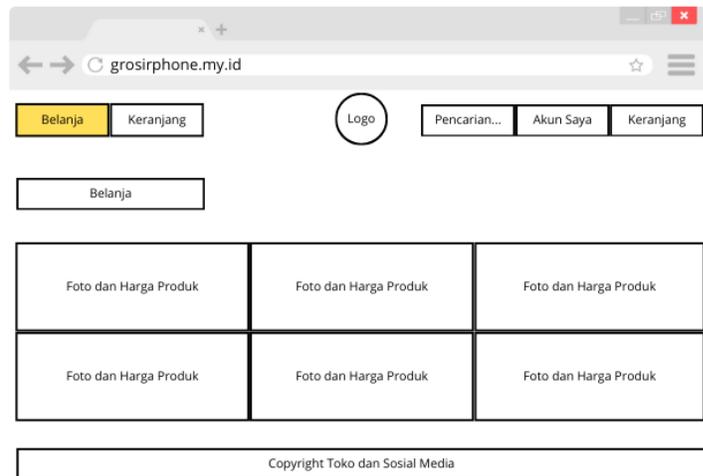
- (4) Detail akun memperlihatkan nama depan, nama belakang, display nama, email, serta dapat untuk mengganti *password* akun.

The screenshot shows a web browser window with the URL `grosirphone.my.id`. The page layout includes a top navigation bar with buttons for 'Belanja', 'Keranjang', 'Akun Saya', 'Pencarian...', 'Akun Saya', and 'Keranjang'. A 'Logo' placeholder is also present. On the left side, there is a vertical menu with options: 'Dasbor', 'Pesanan', 'Alamat', 'Detail Akun' (highlighted in yellow), and 'Keluar'. The main content area is divided into two sections. The first section, titled 'Detail Akun', contains four text input fields: 'Nama Depan', 'Nama Belakang', 'Nama Display', and 'Nama Email'. The second section, titled 'Ganti Password', contains three text input fields: 'Password sekarang', 'Password Baru', and 'Konfirmasi Password Baru', followed by a 'Simpan' button. At the bottom of the page, there is a footer with the text 'Copyright Toko dan Sosial Media'.

Gambar 3.15 Tampilan Halaman Detail akun *User*

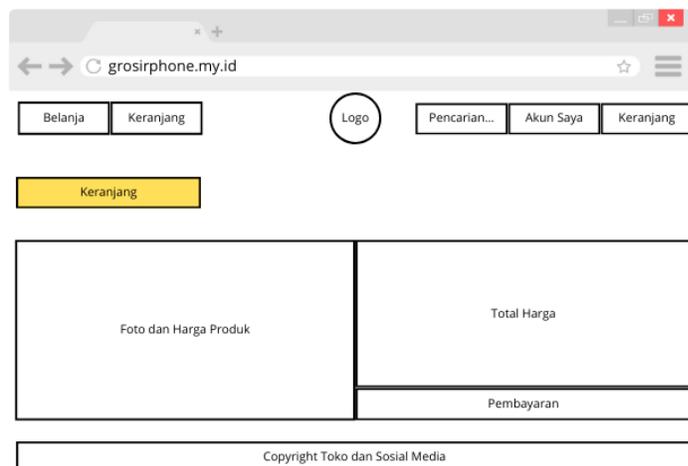
- (5) *Log out* untuk mengakhiri koneksi ke *website*.

d) Tampilan Halaman Menu Belanja

Gambar 3.16 Tampilan Halaman Menu Belanja *User*

Saat *user* mengakses halaman menu belanja, halaman akan menampilkan semua katalog *handphone* yang ada di Grosir Phone.

e) Tampilan Halaman Menu Keranjang

Gambar 3.17 Tampilan Halaman Menu Keranjang *User*

Saat *user* mengakses halaman menu keranjang, halaman akan menampilkan foto, harga, dan total produk yang dimasukan ke keranjang dan siap untuk di pembayaran.

f) Tampilan Halaman Menu Data Diri

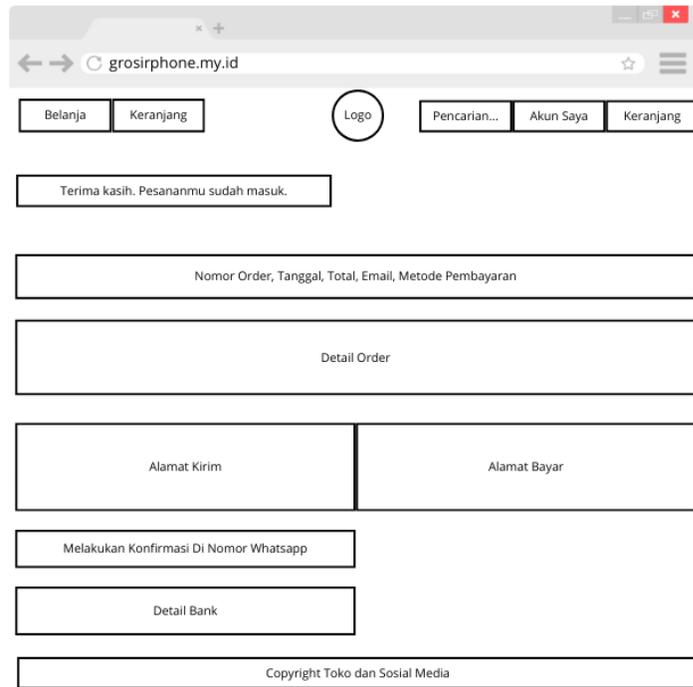
1. Informasi Kontak		Foto, Harga Produk dan Total Harga
Email		
.....		
2. Alamat Kirim		
.....		
3. Alamat Bayar		Foto, Harga Produk dan Total Harga
.....		
4. Opsi Kirim		
Gratis Ongkir		
.....		
5. Opsi Bayar		Foto, Harga Produk dan Total Harga
Transfer Bank		
.....		
Catatan Pesanan		
.....		

Copyright Toko dan Sosial Media

Gambar 3.18 Tampilan Halaman Menu Data Diri *User*

Ketika *user* sudah pembayaran barang yang dibeli, maka akan dibawa ke halaman data diri yang terdiri dari nama email, alamat kirim, alamat bayar, opsi kirim, opsi bayar, catatan pesanan, foto, harga produk dan total harga.

g) Tampilan Halaman Menu Nota Pembelian

Gambar 3.19 Tampilan Halaman Menu Nota Pembelian *User*

Setelah *user* mengisi data diri maka akan dibawa ke halaman nota pembelian, yang berisi data diri yang sudah diisi dan detail order. Disini *user* diberi detail bank untuk transfer dan setelah transfer maka segera melakukan konfirmasi di nomer whatsapp yang ada di nota agar segera di proses oleh *admin*.

2) Halaman *Admin*

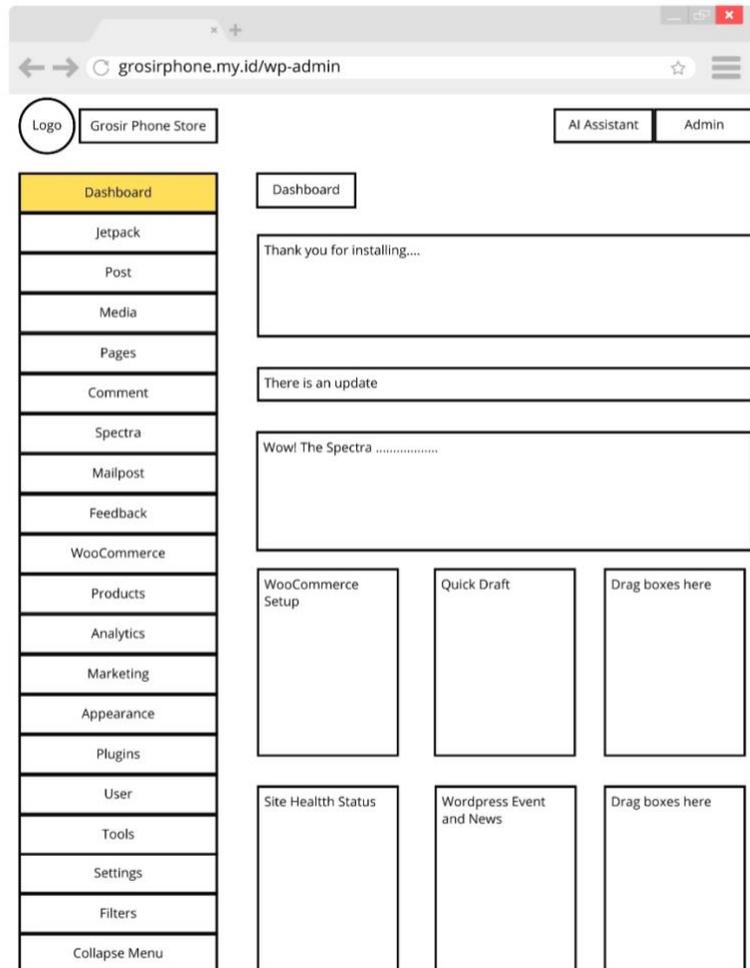
a) Tampilan Halaman Menu *Login*



Gambar 3.20 Tampilan Halaman Menu *Login Admin*

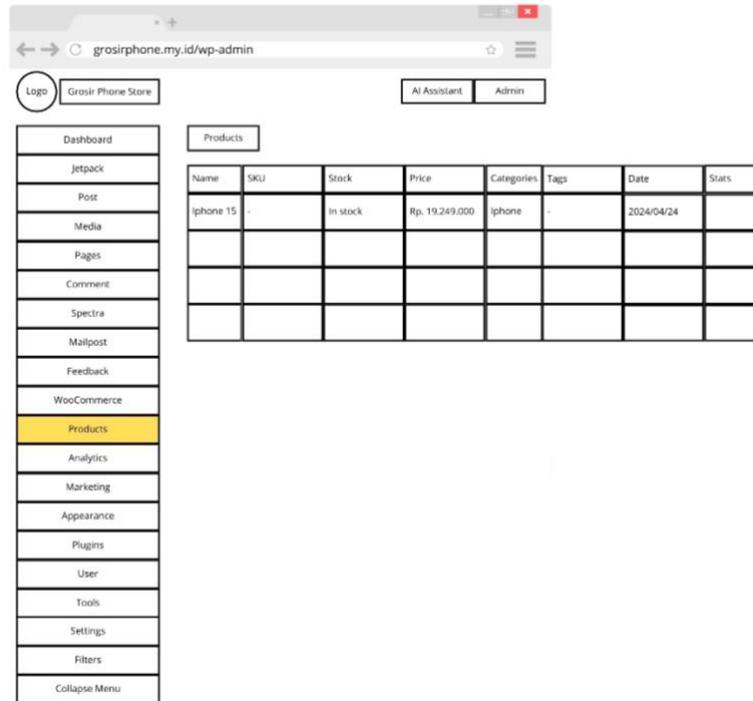
Tampilan saat *admin* mengakses *website Wordpress*, pada halaman ini *admin* harus mengisi *username* dan *password* untuk memasukan dan mengubah data sistem informasi pemasaran *handphone*.

b) Tampilan Halaman Dasbor

Gambar 3.21 Tampilan Halaman Menu Dasbor *Admin*

Halaman dasbor muncul jika admin memasukan *username* dan *password* dengan benar. Halaman ini berisi berbagai menu, tapi untuk *website* sistem informasi pemasaran hanya menggunakan *product* dan *WooCommerce*.

c) Tampilan Halaman Input Data



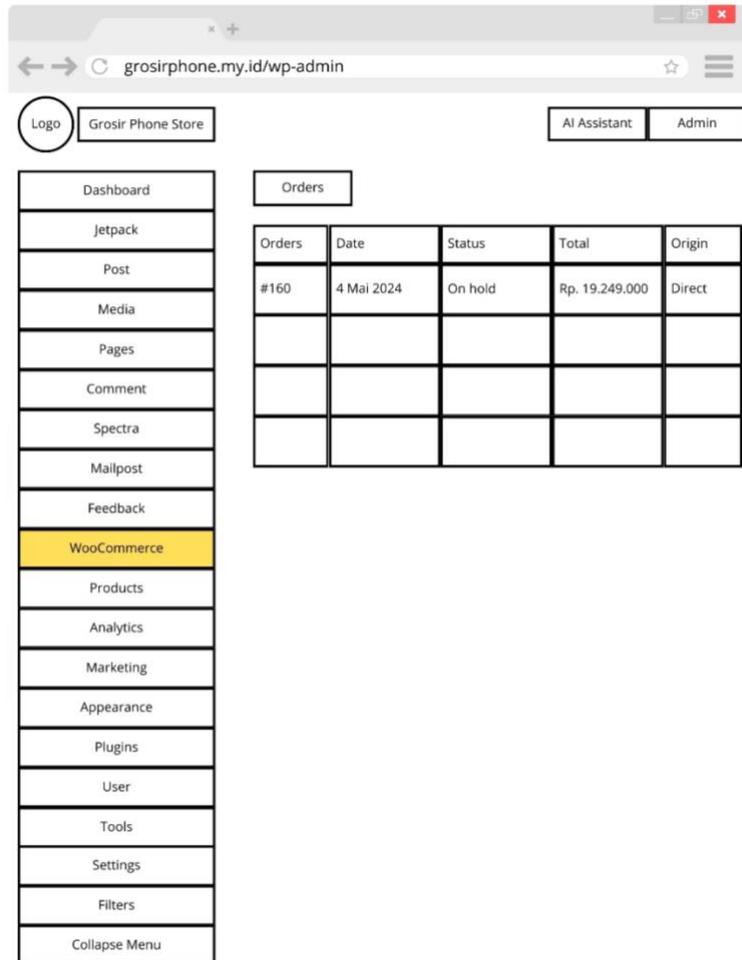
The screenshot shows the WordPress admin interface for 'Grosir Phone Store'. The left sidebar contains a menu with 'Products' highlighted. The main content area displays a table with the following data:

Name	SKU	Stock	Price	Categories	Tags	Date	Status
iphone 15	-	in stock	Rp. 19.249.000	iphone	-	2024/04/24	

Gambar 3.22 Tampilan Halaman Menu Input Data Admin

Halaman *product* digunakan *admin* untuk memasukan data *handphone* yang akan ada di menu katalog *handphone*

d) Tampilan Halaman Update Data Pesanan



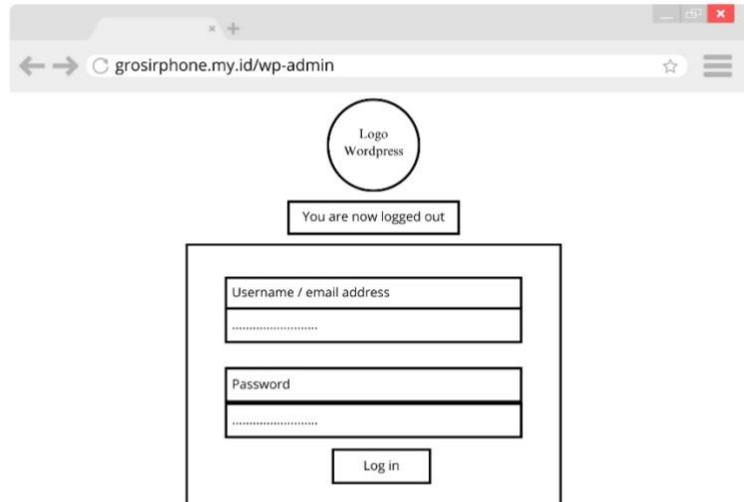
The screenshot shows the WordPress admin interface for 'Grosir Phone Store'. The left sidebar menu is visible, with 'WooCommerce' highlighted in yellow. The main content area displays the 'Orders' section, which contains a table with the following data:

Orders	Date	Status	Total	Origin
#160	4 Mai 2024	On hold	Rp. 19.249.000	Direct

Gambar 3.23 Tampilan Halaman Menu Update Data Pesanan
Admin

Halaman *WooCommerce* digunakan *admin* untuk update, hapus, dan edit pesanan *user*.

e) Tampilan Halaman *Log Out*



Gambar 3.24 Tampilan Halaman Menu *Log Out Admin*

Tampilan halaman yang didapat ketika *admin log out*.

2. Uji

Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone menggunakan *Wordpress* masuk ke tahap pengujian setelah tahap impementasi selesai. Pengujian dilakukan oleh ahli untuk mengevaluasi dan menyarankan sistem informasi yang dibuat menggunakan uji yaitu sebagai berikut :

a. Uji Validasi Ahli Materi

Uji validasi ahli materi menilai kualitas materi yang dimasukkan ke dalam sistem informasi yang dibuat. Validasi ahli materi menggunakan alat dengan berbagai elemen penilaian untuk menguji sistem informasi yang dibuat melalui penilaian, komentar, rekomendasi, dan revisi. Pemilik dan karyawan toko Grosir Phone

bertindak sebagai validator ahli materi penelitian ini. Dengan menambahkan uji *blackbox* dan uji responden untuk mempertimbangkan desain agar lebih menarik dan layak. Selain validasi ahli materi untuk mendapatkan kritik dan saran tentang produk.

b. Uji *Blackbox*

Teknik *blackbox testing* digunakan untuk menguji sistem. *Blackbox testing* adalah metode pengujian yang memeriksa hasil eksekusi aplikasi berdasarkan input yang diberikan untuk memastikan bahwa fungsionalitas aplikasi sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan (Mahendra & Andy Asmarajaya, 2022). Pada penelitian ini, pengujian *blackbox* dilakukan dengan alat yang berisikan item kriteria sebagai atribut sistem. Pakar penguji *blackbox* dalam penelitian ini adalah ahli sistem informasi.

c. Uji Responden

Karena sistem ini memungkinkan konsumen memberikan kritik, saran, dan masukan kepada sistem, responden penelitian ini berasal dari masyarakat umum.

3. Revisi Produk

Revisi produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah revisi sistem yang dibuat. Ini dilakukan setelah mendapatkan uji validasi ahli materi, uji *blackbox* dan uji responden dengan memberikan masukan, kritik, dan saran tentang kelangsungan sistem.

B. Uji Coba Produk

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian sistem informasi pemasaran *handphone* pada Grosir Phone yaitu pemilik dan karyawan toko Grosir Phone, validator dan konsumen.

2. Teknik Pengumpulan Data

Tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa memahami teknik pengumpulan data, penelitian ini tidak akan mendapatkan data yang memenuhi persyaratan (Nugroho, Hd, & Putu, 2020). Dalam penelitian ini, metode berikut digunakan untuk mengumpulkan data:

a. Studi Literatur

Studi literatur bertujuan untuk menemukan referensi teoritis untuk kasus atau masalah baru. Studi literatur ini menghasilkan daftar referensi untuk rumusan masalah (Pilendia, 2020). Studi literatur juga dapat didefinisikan sebagai metode untuk memecahkan masalah dengan meninjau literatur sebelumnya. Dengan menggunakan penelitian literatur untuk mengumpulkan data. Mereka menemukan berbagai literatur, seperti buku, jurnal, teori teori yang mendukung penelitian, dan skripsi mahasiswa tentang masalah sistem informasi pemasaran *handphone* pada Grosir Phone berbasis *Wordpress*. Hal - hal berikut terkait dengan penelitian yang dilakukan tentang sistem informasi ini:

- 1) *Waterfall*
- 2) *Wordpress*

- 3) Sistem Informasi
- 4) Pemasaran
- 5) *WooCommerce*
- 6) *Plugin*
- 7) *Google Search Console*

b. Observasi

Teknik atau metode pengumpulan data yang sistematis terhadap subjek penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung dikenal sebagai observasi (Nugroho, Hd, & Putu, 2020). Sebelum membuat sistem, diperlukan datang langsung ke Grosir Phone untuk melakukan observasi. Tujuan observasi ini adalah untuk mengidentifikasi masalah Grosir Phone dan solusi apa yang membantu Grosir Phone,

c. Wawancara

Percakapan atau tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung dengan tujuan tertentu disebut wawancara. Wawancara, yang merupakan proses pengumpulan data untuk suatu penelitian, dilakukan oleh dua orang yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban (Nugroho, Hd, & Putu, 2020).

Setelah observasi, dilakukan wawancara langsung dengan pemilik Grosir Phone. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi apapun yang relevan untuk disertakan ke dalam sistem informasi pemasaran *handphone* pada Grosir Phone menggunakan *Wordpress*. Selain itu, tujuan wawancara ini adalah untuk mengetahui apakah Grosir Phone setuju dengan inovasi baru yang akan dibuat. Yang dapat disimpulkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan yaitu:

- 1) Belum adanya sistem informasi yang mencakupi profil dan semua informasi handphone dan toko Grosir Phone.
- 2) Sistem ini dirancang untuk memungkinkan Grosir Phone melakukan alokasi anggaran yang lebih efektif dan analisis biaya yang lebih cermat, dengan tujuan mengoptimalkan biaya pemasaran.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif (Nugroho, Hd, & Putu, 2020). Kuesioner, juga dikenal sebagai angket, adalah alat penelitian yang umumnya digunakan dalam penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif dan terdiri dari pernyataan pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian dan terkait dengan subjek penelitian.

Setiap instrumen penelitian harus memiliki skala pengukuran karena instrumen yang akan digunakan untuk melakukan pengukuran tujuannya untuk menghasilkan data kuantitatif yang akurat. Skala ini akan membuat variabel yang diukur dengan instrumen dapat dikomunikasikan dengan angka, sehingga lebih akurat, efisien, dan komunikatif. Beberapa skala yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Skala *Likert*

Dalam penelitian ini, digunakan skala *Likert* untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sukendra & Atmaja, 2020). Alat penelitian yang menggunakan skala *Likert* dapat dibuat dalam bentuk *checklist*.

Berikan jawaban yang sesuai dengan pendapat Anda pada pertanyaan berikut dengan memberi tanda (✓) di kolom yang tersedia.

Tabel 3.5 Contoh Penggunaan Skala *Likert* Bentuk *Checklist*

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Apakah anda setuju dengan peraturan baru perusahaan ?	✓				
2					

SS	= Sangat Setuju	Skor 5
S	= Setuju	Skor 4
RG	= Ragu – Ragu	Skor 3
TS	= Tidak Setuju	Skor 2
STS	= Sangat Tidak Setuju	Skor 1

b. Skala *Guttman*

Ada dua jawaban jelas pada skala *Guttman*, yaitu ya – tidak, pernah – tidak, dan sebagainya. Apabila skala *Guttman* digunakan untuk mendapatkan jawaban yang jelas terhadap rumusan masalah yang ditanyakan, data dapat berupa interval atau rasio dikotomi (belah dua). Untuk jawaban yang diperlukan untuk analisis kuantitatif dapat diberi skor, misalnya (Sukendra & Atmaja, 2020).

Setuju/Ya	Skor 1
Tidak Setuju	Skor 0

Berikut instrumen penelitian oleh penguji *blackbox* :

Tabel 3.9 Lembar Instrumen Uji *Blackbox*

No	Pengujian	Butir Kriteria	Hasil Pengujian	Keterangan
Halaman User				
1	[] Valid [] Tidak Valid	
Halaman Admin				
1	[] Valid [] Tidak Valid	

Berikut instrumen penelitian oleh responden :

Tabel 3.10 Lembar Instrumen Penilaian Uji Responden

No	Aspek Yang Dinilai	Jawaban					No Butir
		SS	S	RG	TS	STS	
1	Aspek Kegunaan						1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

4. Analisis Dan Interpretasi Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari catatan lapangan atau observasi. Proses ini

mencakup pencarian dan penyusunan data ke dalam kategori, unit, dan pola, pemilihan mana yang penting dan yang perlu dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh individu dan orang lain (Nugroho, Hd, & Putu, 2020).

Studi ini menggunakan alat penelitian seperti kuesioner atau angket. Dengan menggunakan skala *Likert* dan skala *Guttman*, nilai untuk setiap item instrumen dihitung. Skala *Likert* memiliki gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif (Sukendra & Atmaja, 2020).

SS	= Sangat Setuju	Skor 5
S	= Setuju	Skor 4
RG	= Ragu – Ragu	Skor 3
TS	= Tidak Setuju	Skor 2
STS	= Sangat Tidak Setuju	Skor 1

Ada dua jawaban jelas pada skala *Guttman*, yaitu ya-tidak, pernah-tidak, dan sebagainya. Untuk jawaban yang diperlukan untuk analisis kuantitatif, jawaban dapat diberi skor, misalnya (Sukendra & Atmaja, 2020).

Setuju/Ya/Pernah	Skor 1
Tidak Setuju/Tidak/Tidak Pernah	Skor 0

Ada rumus yang dapat digunakan untuk menghitung skor instrumen penelitian terhadap masing masing elemen data kuisisioner (angket) yang telah diperoleh. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor mentah yang diperoleh

SM= Skor maksimum ideal

100= Bilangan tetap

Hasil perhitungan angket dapat digunakan untuk menentukan standar skala persentase. Berikut ini adalah kriteria dasar

Tabel 3.11 Kriteria Keberhasilan
(Purwanto dalam Sukendra, 2020)

Persentase	Kategori
86% – 100%	Sangat Layak
76% - 85%	Layak
60% - 75%	Cukup
55% - 59%	Tidak Layak
≤ 54%	Sangat Tidak Layak

4. Revisi Produk

Revisi produk kedua menunjukkan kekurangan produk yang dibuat. Jika ada kekurangan atau kesalahan, maka akan dilakukan pemeriksaan dan memperbaikinya segera untuk melanjutkan penelitian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Studi Pendahuluan

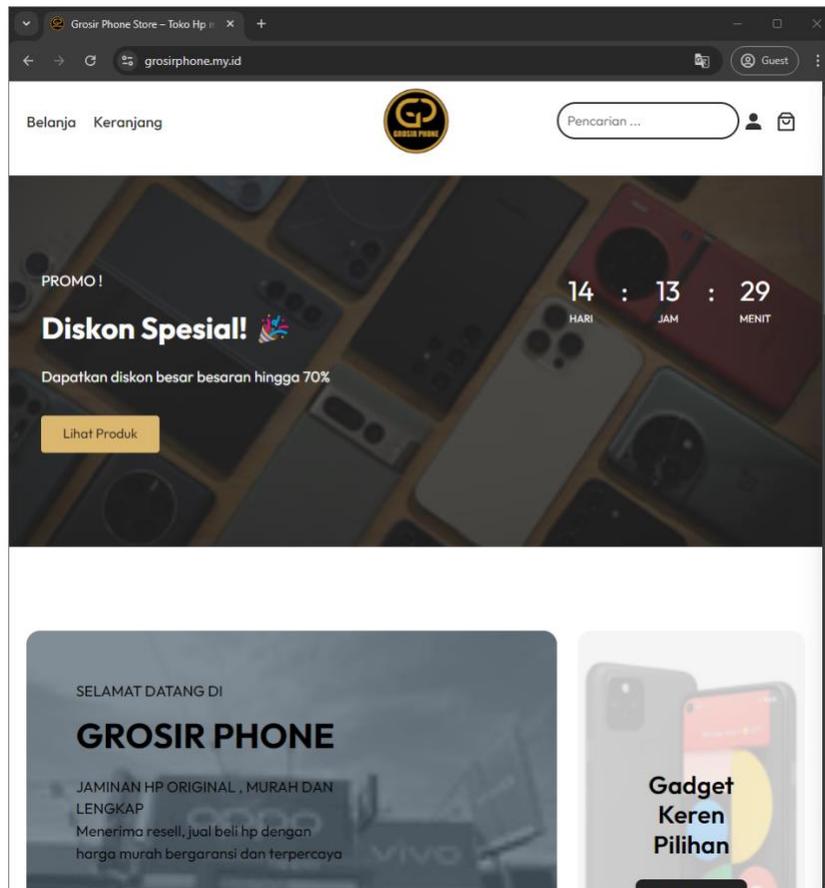
Penelitian ini menghasilkan Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* Pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress*. Sistem ini dibuat karena Grosir Phone hanya mengandalkan penjualan manual dengan mendirikan konter penjualan toko, dan ada pula bantuan iklan di jejaring sosial. Tujuan sistem ini dibuat untuk membantu memberikan informasi yang lebih baik kepada pembeli seperti kelebihan dan kekurangan berbagai jenis *handphone* yang ada di Grosir Phone. Begitu juga karyawan dan pemilik Grosir Phone dapat mudah menghitung barang dan mengecek stok. Dengan menggunakan sistem informasi penjualan toko berbasis online merupakan cara efektif untuk meningkatkan penjualan dan menarik calon pembeli.

2. Desain Produk

a. Halaman *User*

1) Halaman Utama

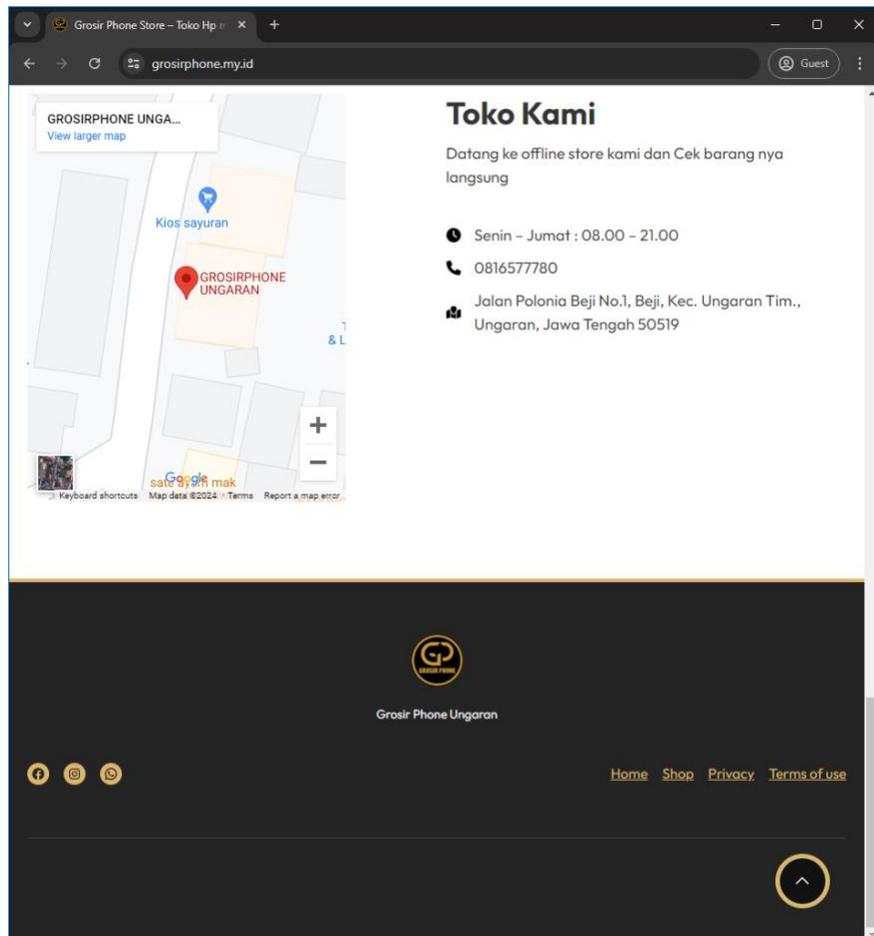
Isi halaman utama yaitu promo, produk *handphone* yang banyak dicari, maps, alamat dan kontak toko. Halaman utama berfungsi sebagai menu home.

Gambar 4.1 Halaman Utama *User*

The screenshot shows the website 'Grosir Phone Store - Toko Hp' with the URL 'grosirphone.my.id'. The main banner features the text 'Murah! iPhone iBox' and 'Garansi Resmi iBox' with a 'Shop now' button and an image of iPhones. Below this is a section titled 'Paling Dicari' (Most Searched) with the subtitle 'Lihat produk produk yang paling diminati dan terhangat di store kami'. A large card on the left highlights 'Produk Baru iPhone 15 Pro' with a 'Cek produk' button. The main grid displays six smartphones, each with a 'SALE' tag, an image, a name, and a price:

Product Name	Price
Apple iPhone XR 64 gb	Rp6.000.000 (Sale Price: Rp5.858.500)
GOOGLE PIXEL 5 5G	Rp2.750.000 (Sale Price: Rp2.300.000)
Iphone 11 128gb	Rp9.999.000 (Sale Price: Rp6.999.000)
iPhone 15 Pro 128GB	
OPPO A17 4GB/64GB	
REALME 10 4G	

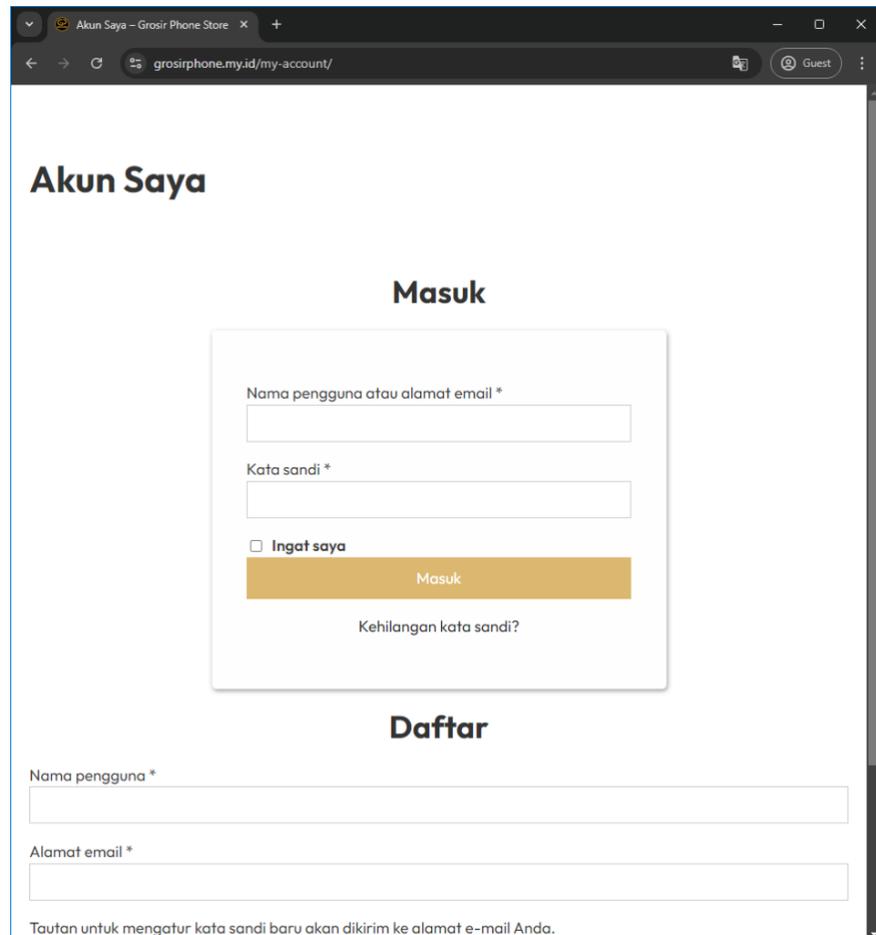
Gambar 4.2 Halaman Produk *Handphone* Yang Paling Di Cari



Gambar 4.3 Halaman Toko Kami

2) Halaman Menu *Login*

Saat user memilih menu akun saya akan muncul menu login, user cukup mengisi *username* dan *password* untuk mengakses akun saya.



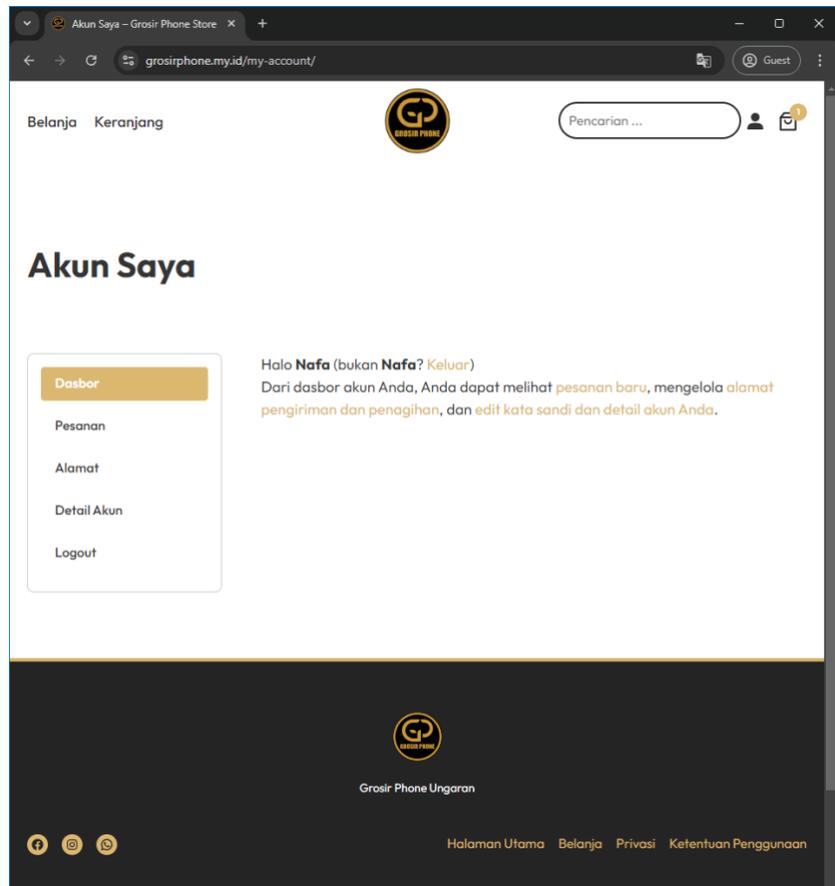
The screenshot shows a web browser window with the URL `grosirphone.my.id/my-account/`. The page title is "Akun Saya". The main heading is "Masuk". Below it, there is a login form with two input fields: "Nama pengguna atau alamat email *" and "Kata sandi *". There is a checkbox labeled "Ingat saya" and a "Masuk" button. Below the login form is a "Daftar" section with two input fields: "Nama pengguna *" and "Alamat email *". At the bottom, there is a link: "Tautan untuk mengatur kata sandi baru akan dikirim ke alamat e-mail Anda."

Gambar 4.4 Halaman Menu *Login*

3) Halaman Menu Akun Saya

Halaman Menu Akun terdiri dari 5 menu yaitu :

- (a) Menu Dasbor digunakan untuk mengubah nama, alamat password dan melihat pesanan.



Gambar 4.5 Halaman Menu Dasbor

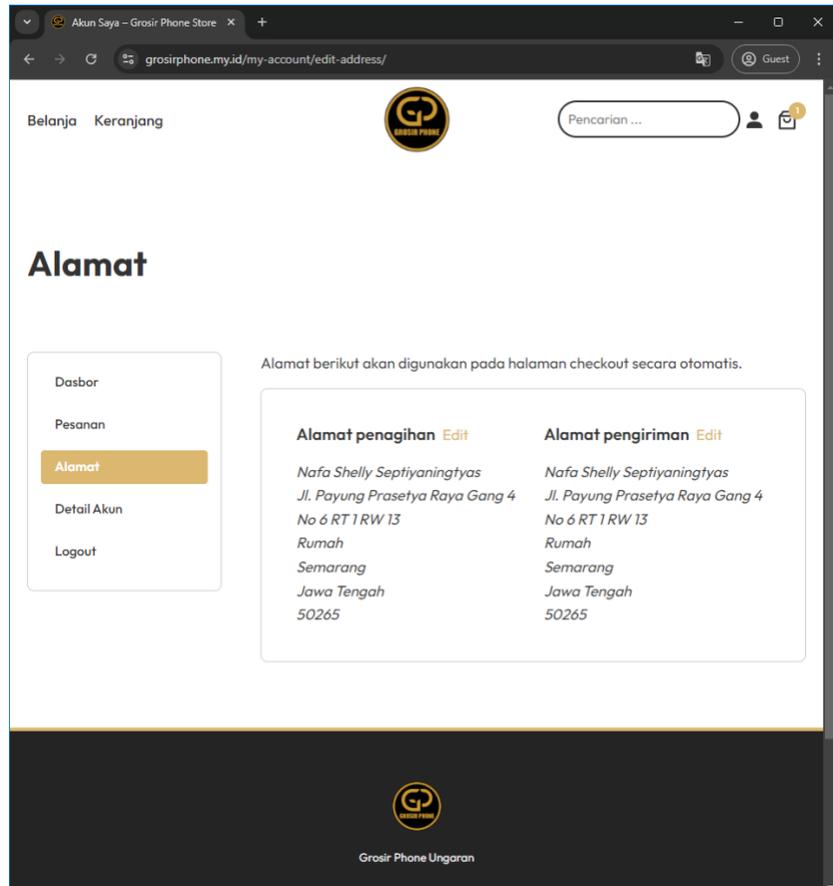
- (b) Menu Pesanan memperlihatkan detail pesanan yang terdiri dari nomor pesanan, tanggal, status, total harga dan actions (untuk melihat pesanan secara lebih lengkap).

The screenshot displays the 'Orders' page of a web application. The page features a sidebar menu on the left with the following items: Dashboard, Orders (highlighted), Addresses, Account Details, and Log Out. The main content area is titled 'Orders' and contains a table with the following data:

Order	Date	Status	Total	Actions
#205	July 15, 2024	On hold	Rp2.300.000 for 1 item	View
#201	July 1, 2024	On hold	Rp5.858.500 for 1 item	View
#194	May 20, 2024	On hold	Rp5.858.500 for 1 item	View
#168	May 4, 2024	On hold	Rp5.858.500 for 1 item	View
#142	April 27, 2024	Processing	Rp2.300.000 for 1 item	View

Gambar 4.6 Halaman Menu Pesanan

- (c) Menu Alamat untuk melihat dan mengedit alamat pembayaran dan alamat kirim.



Gambar 4.7 Halaman Menu Alamat

- (d) Menu Detail Akun digunakan untuk mengubah nama dan password.

Belanja Keranjang

Detail Akun

Dasbor

Pesanan

Alamat

Detail Akun

Logout

Nama depan *

Nafa

Nama belakang *

Shelly Septiyaningtyas

Nama tampilan *

Nafa

Nama ini yang akan ditampilkan di bagian akun dan ulasan

Alamat email *

nafashelly@gmail.com

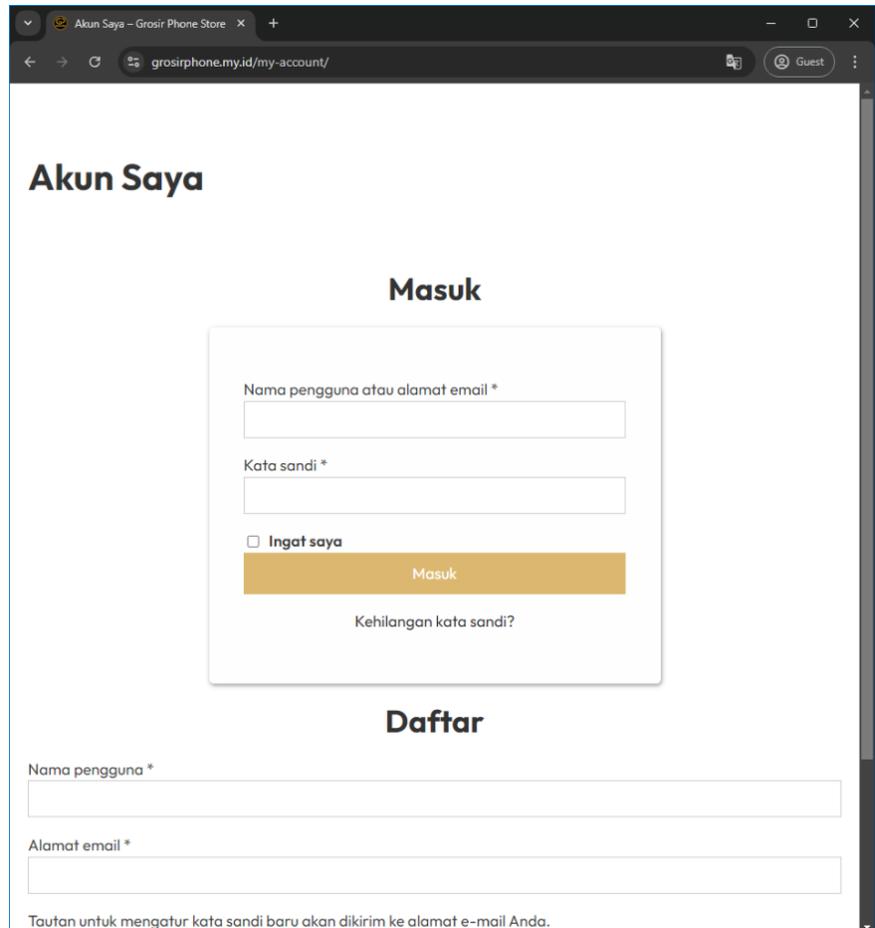
Perubahan Kata Sandi

Kata sandi saat ini (biarkan kosong jika tidak ingin diubah)

Kata sandi baru (biarkan kosong jika tidak ingin diubah)

Gambar 4.8 Halaman Menu Detail Akun

(e) Menu *Log out* untuk mengakhiri koneksi ke *website*.



Akun Saya

Masuk

Nama pengguna atau alamat email *

Kata sandi *

Ingat saya

Masuk

[Kehilangan kata sandi?](#)

Daftar

Nama pengguna *

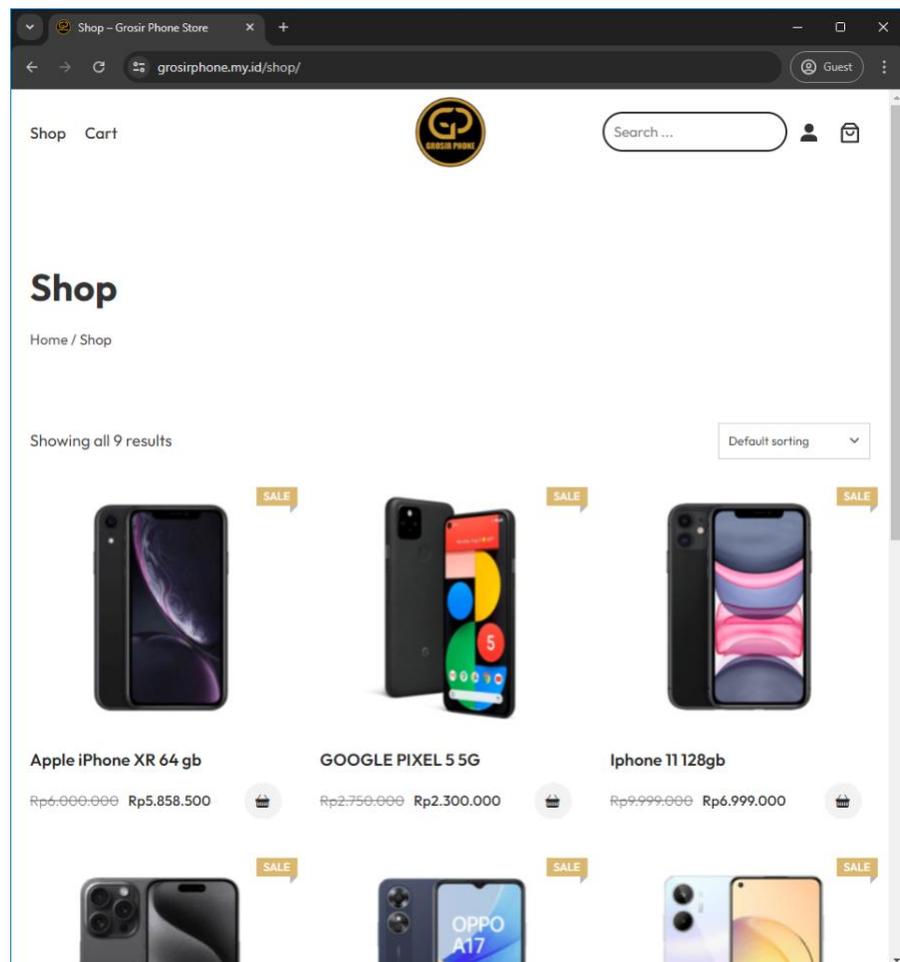
Alamat email *

Tautan untuk mengatur kata sandi baru akan dikirim ke alamat e-mail Anda.

Gambar 4.9 Halaman Menu *Log out*

4) Halaman Menu Belanja

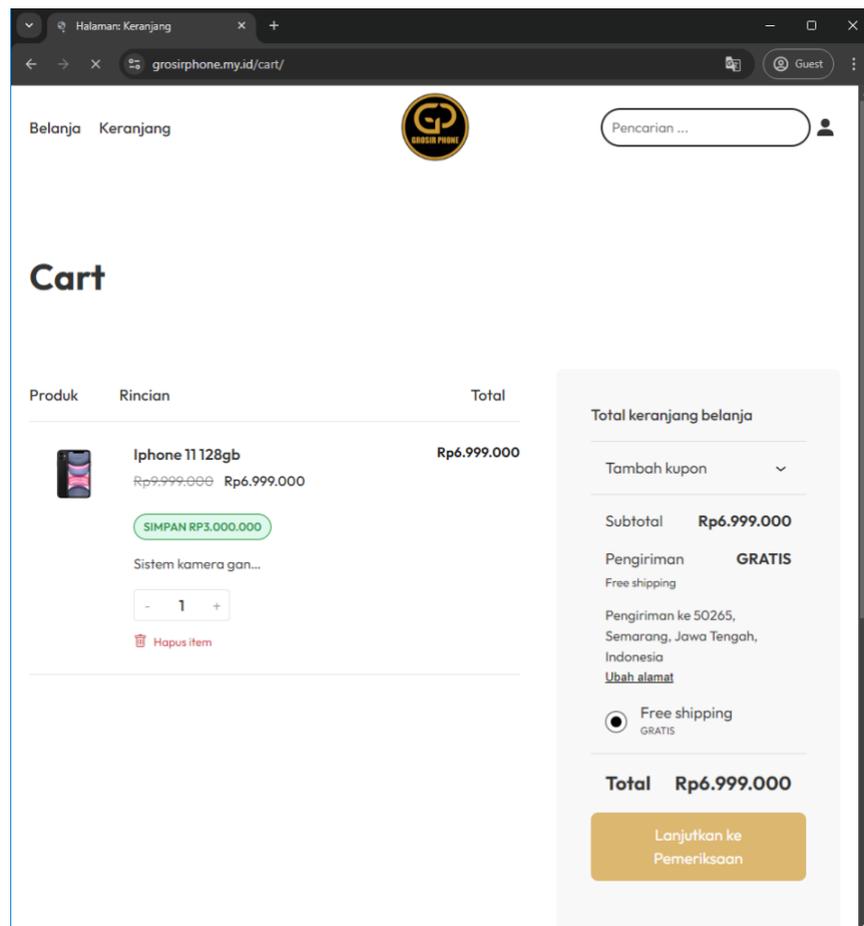
Halaman menu belanja menampilkan semua katalog *handphone* yang ada di Grosir Phone.



Gambar 4.10 Halaman Menu Belanja

5) Halaman Menu Keranjang

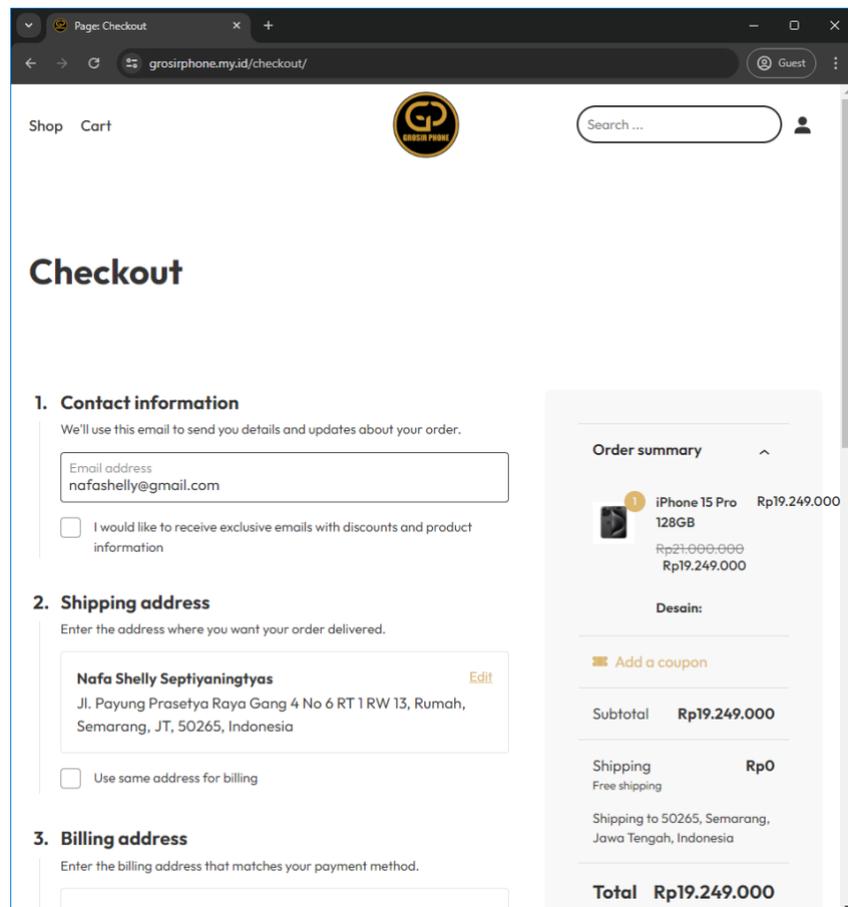
Halaman ini akan menampilkan foto, harga, dan total produk yang dimasukkan ke keranjang dan siap untuk di pembayaran.



Gambar 4.11 Halaman Menu Keranjang

6) Halaman Menu Data Diri

Halaman ini akan muncul ketika user sudah siap untuk pembayaran barang, yang akan menampilkan halaman data diri yaitu email, alamat kirim, alamat bayar, opsi kirim, opsi bayar, catatan pesanan, foto, harga produk, dan total harga.



The screenshot displays the checkout page for GrosirPhone. The page is titled "Checkout" and includes a search bar and a user profile icon. The main content is divided into three sections: "1. Contact information", "2. Shipping address", and "3. Billing address".

1. Contact information
We'll use this email to send you details and updates about your order.
Email address: nafashelly@gmail.com
 I would like to receive exclusive emails with discounts and product information

2. Shipping address
Enter the address where you want your order delivered.
Nafa Shelly Septiyaningtyas (Edit)
Jl. Payung Prasetya Raya Gang 4 No 6 RT 1 RW 13, Rumah,
Semarang, JT, 50265, Indonesia
 Use same address for billing

3. Billing address
Enter the billing address that matches your payment method.

Order summary

iPhone 15 Pro 128GB	Rp19.249.000
	Rp21.000.000
	Rp19.249.000
Desain:	
Add a coupon	
Subtotal	Rp19.249.000
Shipping	Rp0
Free shipping	
Shipping to 50265, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia	
Total	Rp19.249.000

Gambar 4.12 Halaman Menu Data Diri

7) Halaman Menu Nota Pembelian

Setelah mengisi data diri maka halaman ada menampilkan nota pembelian yang berisi data diri yang sudah diisi dan detail order. Disini *user* akan diberi detail bank untuk transfer dan nomer *whatsapp* untuk mengirim bukti transfer.

Order Confirmation

Shop Cart

Thank you. Your order has been received.

Order number:	Date:	Total:	Email:	Payment method:
212	July 21, 2024	Rp19.249.000	nafashelly@gmail.com	Transfer Bank

Order details

Product	Total
iPhone 15 Pro 128GB × 1	Rp19.249.000
Shipping:	Free shipping
Total:	Rp19.249.000

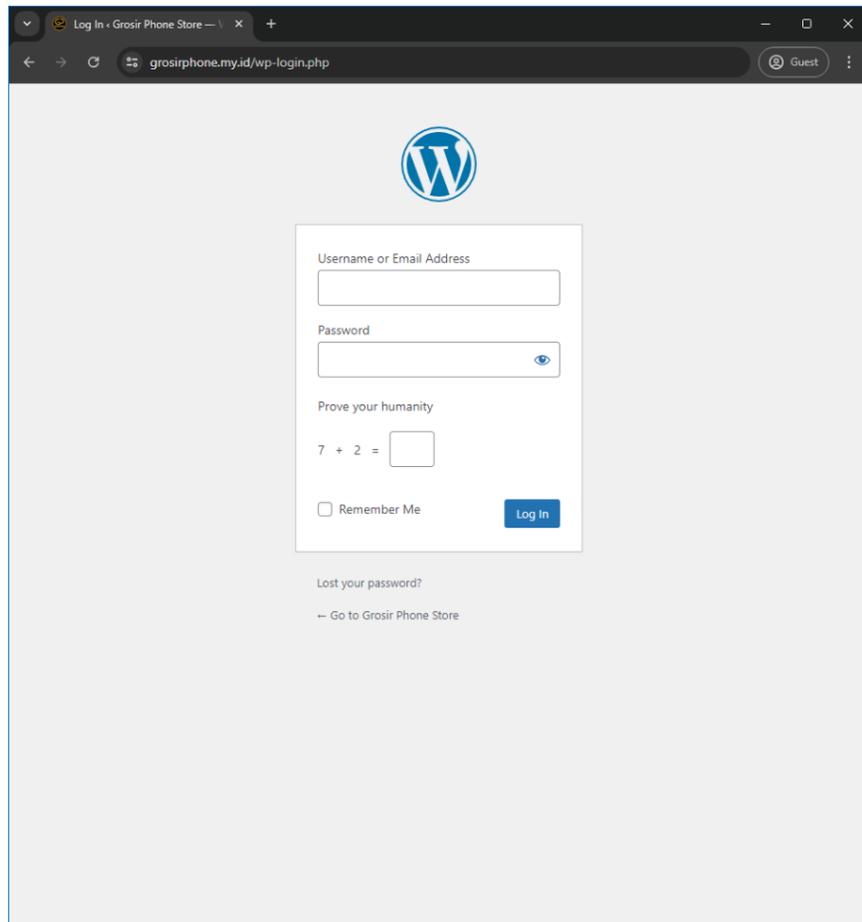
Shipping address	Billing address
Nafa Shelly Septiyaningtyas Jl. Payung Prasetya Raya Gang 4 No 6 RT 1 RW 13 Rumah	Nafa Shelly Septiyaningtyas Jl. Payung Prasetya Raya Gang 4 No 6 RT 1 RW 13 Rumah

Gambar 4.13 Halaman Menu Nota Pembelian

b. Halaman *Admin*

1) Halaman Menu *Login*

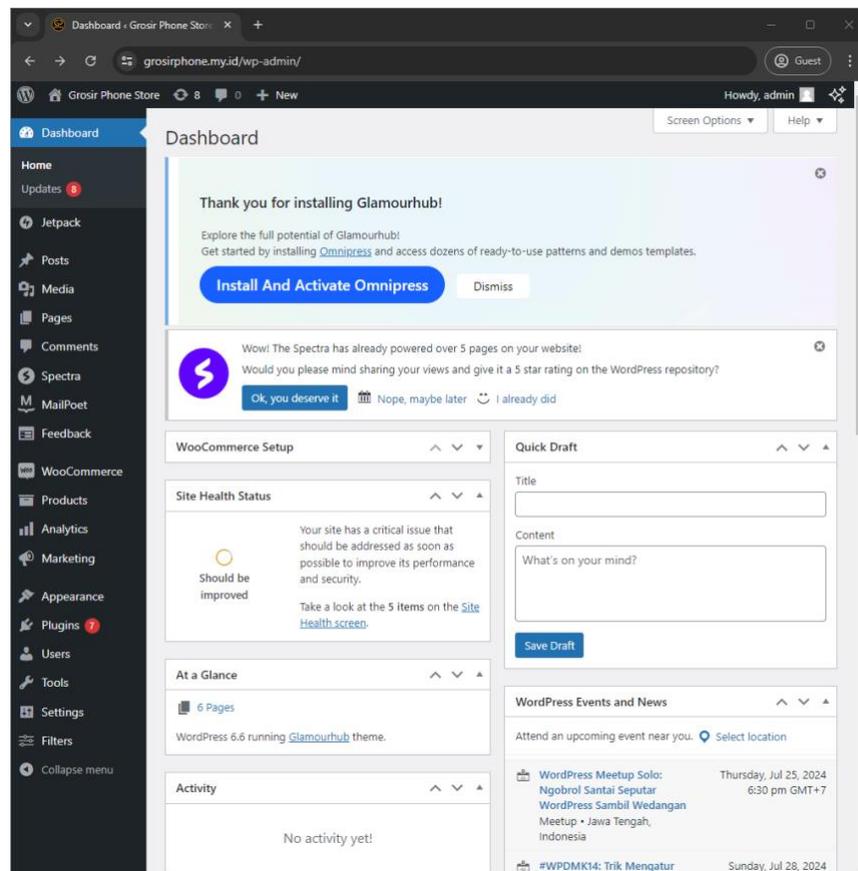
Tampilan saat *admin* mengakses website *Wordpress*, admin harus mengisi *username* dan *password* untuk memasukan dan mengubah data.



Gambar 4.14 Halaman Menu *Login Admin*

2) Halaman Dasbor

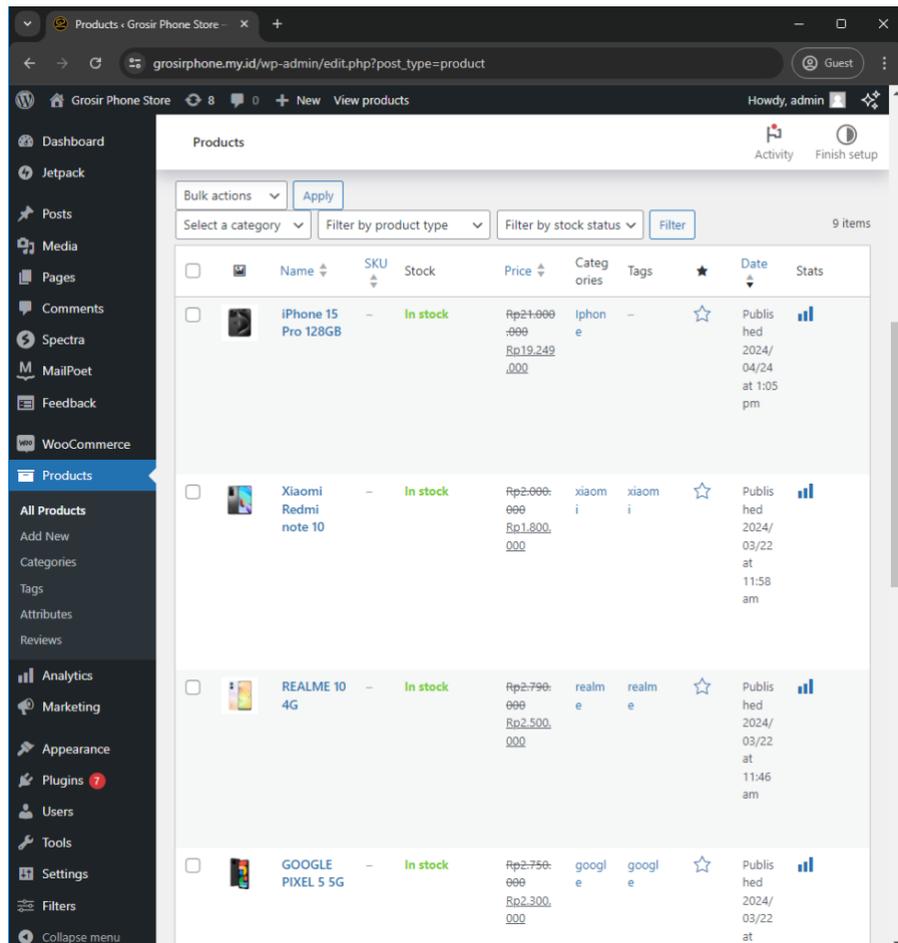
Halaman dasbor akan muncul jika admin memasukan *username* dan *password* dengan benar. Halaman ini berisi berbagai menu, tapi untuk sistem informasi ini hanya menggunakan menu *product* dan *WooCommerce*.



Gambar 4.15 Halaman Menu Dasbor

3) Halaman Menu Input Data (*Product*)

Halaman *product* digunakan untuk memasukan data *handphone* yang akan muncul di menu katalog *handphone*.



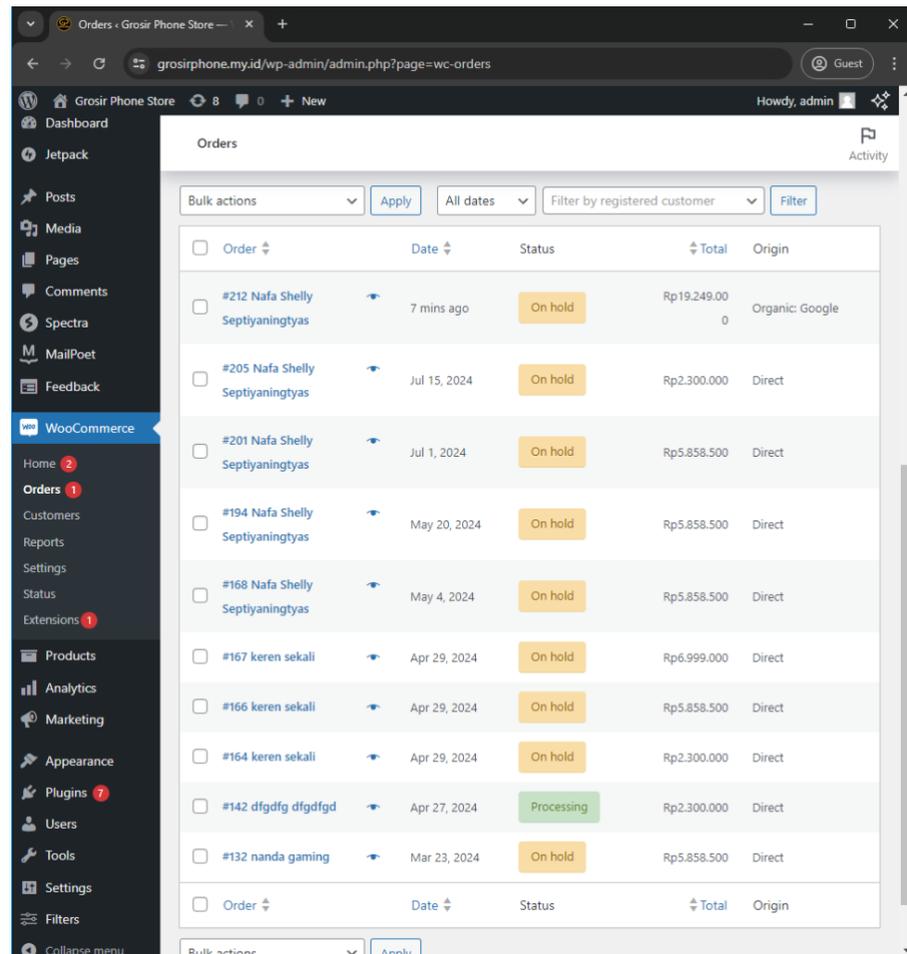
The screenshot shows the WordPress admin dashboard for 'Grosir Phone Store'. The 'Products' menu is selected, and the 'Products' page is displayed. The page shows a list of 9 items, with the following products visible:

Name	SKU	Stock	Price	Categories	Tags	Date	Stats
iPhone 15 Pro 128GB	-	In stock	Rp21.000.000 Rp19.249.000	Iphone	-	Published 2024/04/24 at 1:05 pm	
Xiaomi Redmi note 10	-	In stock	Rp2.000.000 Rp1.800.000	xiaomi	xiaomi	Published 2024/03/22 at 11:58 am	
REALME 10 4G	-	In stock	Rp2.790.000 Rp2.500.000	realme	realme	Published 2024/03/22 at 11:46 am	
GOOGLE PIXEL 5 5G	-	In stock	Rp2.750.000 Rp2.300.000	google	google	Published 2024/03/22 at	

Gambar 4.16 Halaman Menu Input (*Product*)

4) Halaman Menu Update Pesanan (*WooCommerce*)

Halaman *WooCommerce* digunakan untuk update, hapus, dan edit pesanan *user*.



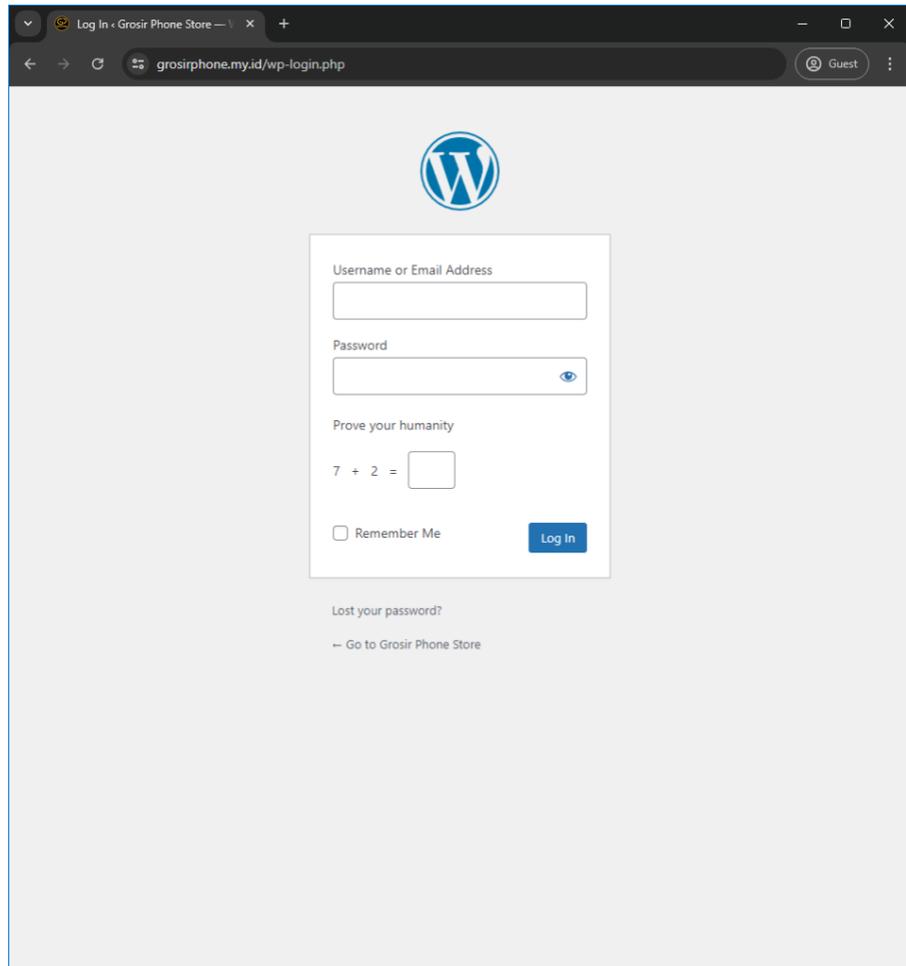
The screenshot displays the WooCommerce 'Orders' management interface. The left sidebar contains a navigation menu with 'Orders' highlighted. The main content area shows a table of orders with the following data:

Order	Date	Status	Total	Origin
#212 Nafa Shelly Septiyaningtyas	7 mins ago	On hold	Rp19.249.000	Organic: Google
#205 Nafa Shelly Septiyaningtyas	Jul 15, 2024	On hold	Rp2.300.000	Direct
#201 Nafa Shelly Septiyaningtyas	Jul 1, 2024	On hold	Rp5.858.500	Direct
#194 Nafa Shelly Septiyaningtyas	May 20, 2024	On hold	Rp5.858.500	Direct
#168 Nafa Shelly Septiyaningtyas	May 4, 2024	On hold	Rp5.858.500	Direct
#167 keren sekali	Apr 29, 2024	On hold	Rp6.999.000	Direct
#166 keren sekali	Apr 29, 2024	On hold	Rp5.858.500	Direct
#164 keren sekali	Apr 29, 2024	On hold	Rp2.300.000	Direct
#142 dfgdfg dfgdfgd	Apr 27, 2024	Processing	Rp2.300.000	Direct
#132 nanda gaming	Mar 23, 2024	On hold	Rp5.858.500	Direct

Gambar 4.17 Halaman Menu Update Pesanan (*WooCommerce*)

5) Halaman *Log Out*

Tampilan halaman yang didapat ketika *admin log out*



Gambar 4.18 Halaman *Log Out*

3. Hasil Uji *Blackbox*

Blackbox testing adalah metode pengujian yang dilakukan dengan berinteraksi antarmuka untuk menguji kinerjanya tanpa mengetahui bagaimana perangkat lunak secara internal melakukan tugasnya. Penilaian ini menggunakan skala *Guttman* yaitu valid dan tidak valid. Berikut pengujian *blackbox* sistem informasi pemasaran *handphone* pada Grosir Phone menggunakan *Wordpress* :

Tabel 4.1 Penguji *Blackbox Testing*

No	Nama	Instansi
1	Ika Menarianti, M.Kom	Ketua Progdi Bisnis Digital
2	Wijayanto, S.T., M.Kom	Ketua Progdi Pendidikan Teknologi Informasi

a. Hasil *Blackbox Testing* I oleh Ketua Progdi Bisnis Digital

Proses *Blackbox Testing* I dilakukan dengan menyerahkan angket kepada Ketua Progdi Bisnis Digital. Selanjutnya, dilakukan pengecekan untuk memastikan bahwa setiap fitur dapat diakses dengan benar, input dan output sesuai. Tabel 4.2 menunjukkan hasil uji blackbox pada Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* Pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress*.

Hasil pengujian blackbox menunjukkan bahwa Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* Pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress* berjalan dengan sangat baik dan valid, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Uji *Blackbox Testing* I

No	Pengujian	Skenario Pengujian	Hasil Yang Didapat	Keterangan
Halaman User				
1	Halaman Utama (Beranda)	Klik Halaman Utama	Menampilkan Halaman Utama	[✓] Valid

		Klik Menu Akun saya	Menampilkan Halaman Menu <i>Login</i>	[✓] Valid
		Klik Menu Logo Grosir Phone	Menampilkan Halaman Dasbor	[✓] Valid
		Geser Katalog <i>Handphone</i>	Menampilkan Katalog <i>Handphone</i>	[✓] Valid
		Klik Menu Belanja	Menampilkan Belanja	[✓] Valid
		Klik Menu Keranjang	Menampilkan Keranjang	[✓] Valid
		Klik Pencarian	Menampilkan Hasil Pencarian	[✓] Valid
2	Halaman Menu Login	Klik Menu <i>Login</i>	Menampilkan Halaman <i>Login</i>	[✓] Valid
		Input <i>Username</i> Dan <i>Password</i>	Menampilkan Input <i>Username</i> Dan <i>Password</i>	[✓] Valid
		Klik <i>Login</i>	Menampilkan <i>Button Login</i>	[✓] Valid
		Klik <i>Login</i>	Menampilkan Hasil <i>Login</i> (Dasbor)	[✓] Valid

3	Halaman Toko Kami	Geser Halaman Toko Kami	Menampilkan Kontak	[✓] Valid
		Geser Jam Operasional Toko	Menampilkan Jam Operasional Toko	[✓] Valid
		Geser Alamat Toko	Menampilkan Alamat Toko	[✓] Valid
		Geser <i>Maps</i>	Menampilkan <i>Maps</i>	[✓] Valid
		Klik <i>Maps</i>	Menampilkan Hasil Klik <i>Maps</i>	[✓] Valid
4	Halaman Pembayaran	Klik Menu Pembayaran	Menampilkan Total Barang Yang Dibeli	[✓] Valid
		Klik Button Pembayaran	Menampilkan Data Diri	[✓] Valid
		Klik <i>Button</i> Lakukan pemesanan	Menampilkan Nota Pembelian	[✓] Valid
		Klik Link Nomor <i>Whatsapp</i>	Menghasilkan Hasil Klik Nomer <i>Whatsapp</i>	[✓] Valid

5	Halaman Menu Kelola <i>User</i>	Klik Menu Dasbor	Menampilkan Dasbor	[✓] Valid
		Klik Menu Pesanan	Menampilkan Pesanan	[✓] Valid
		Klik Menu Alamat	Menampilkan Alamat	[✓] Valid
		Klik Menu Detail akun	Menampilkan Detail akun	[✓] Valid
		Klik Menu <i>Log Out</i>	Menampilkan Hasil <i>Log Out</i>	[✓] Valid
Halaman <i>Admin</i>				
1	Halaman Menu <i>Login</i>	Klik Halaman <i>Login</i>	Menampilkan Halaman <i>Login</i>	[✓] Valid
		Input <i>Username</i> Dan <i>Password</i>	Menampilkan Input <i>Username</i> Dan <i>Password</i>	[✓] Valid
		Klik <i>Login</i>	Menampilkan <i>Button Login</i>	[✓] Valid
		Klik <i>Login</i>	Menampilkan Hasil <i>Login</i> (Dasbor)	[✓] Valid
2	Halaman Menu <i>Products</i> (Input Data)	Klik Menu <i>Products</i> (Input Data)	Menampilkan Produk Tabel Handphone	[✓] Valid

		Klik <i>Button Add New</i> (Tambahkan)	Menampilkan Hasil <i>Button Add New</i> (Tambahkan)	[✓] Valid
		Klik <i>Button Publish</i> (Menerbitkan)	Menampilkan Hasil <i>Button Publish</i> (Menerbitkan)	[✓] Valid
		Klik <i>Button Edit</i>	Menampilkan Hasil <i>Button Edit</i>	[✓] Valid
		Klik <i>Button Trash</i> (Hapus)	Menampilkan Hasil <i>Button Trash</i> (Hapus)	[✓] Valid
3	Halaman Menu <i>WooCommerce</i> (Update Data Pesanan)	Klik Menu <i>WooCommerce</i>	Menampilkan Produk Tabel <i>Handphone</i>	[✓] Valid
		Klik <i>Button Pesanan</i>	Menampilkan Hasil <i>Button Pesanan</i>	[✓] Valid
		Klik <i>Button Status</i>	Menampilkan Hasil <i>Button Status</i>	[✓] Valid
		Klik Pilihan Status <i>Update</i>	Menampilkan Pilihan Status	[✓] Valid

			Untuk <i>Update</i> Pesanan	
		Klik <i>Button</i> <i>Update</i>	Menampilkan Hasil <i>Button</i> <i>Update</i>	[✓] Valid
4	Halaman Menu Kelola <i>Admin</i>	Klik Menu Kelola <i>Admin</i>	Menampilkan Halaman <i>Profile</i>	[✓] Valid
		Klik <i>Button</i> <i>Log Out</i>	Menampilkan Hasil <i>Button</i> <i>Log Out</i>	[✓] Valid

b. Hasil *Blackbox Testing* II oleh Dosen Progdi Pendidikan Teknologi Informasi

Proses *Blackbox Testing* II dilakukan dengan menyerahkan angket kepada Dosen Progdi Pendidikan Teknologi Informasi. Selanjutnya, dilakukan pengecekan untuk memastikan bahwa setiap fitur dapat diakses dengan benar, input dan output sesuai. Tabel 4.3 menunjukkan hasil uji *blackbox* pada Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* Pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress*.

Hasil pengujian *blackbox* menunjukkan bahwa Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* Pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress* berjalan dengan sangat baik dan valid dengan revisi maps, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Uji Blackbox Testing II

No	Pengujian	Skenario Pengujian	Hasil Yang Didapat	Keterangan
Halaman User				
1	Halaman Utama (Beranda)	Klik Halaman Utama	Menampilkan Halaman Utama	[✓] Valid
		Klik Menu Akun saya	Menampilkan Halaman Menu <i>Login</i>	[✓] Valid
		Klik Menu Logo Grosir Phone	Menampilkan Halaman Dasbor	[✓] Valid
		Geser Katalog <i>Handphone</i>	Menampilkan Katalog <i>Handphone</i>	[✓] Valid
		Klik Menu Belanja	Menampilkan Belanja	[✓] Valid
		Klik Menu Keranjang	Menampilkan Keranjang	[✓] Valid
		Klik Pencarian	Menampilkan Hasil Pencarian	[✓] Valid
2	Halaman Menu <i>Login</i>	Klik Menu <i>Login</i>	Menampilkan Halaman <i>Login</i>	[✓] Valid
		Input <i>Username</i>	Menampilkan Input	[✓] Valid

		Dan <i>Password</i>	<i>Username</i> dan <i>Password</i>	
		Klik <i>Login</i>	Menampilkan <i>Button Login</i>	[✓] Valid
		Klik <i>Login</i>	Menampilkan Hasil <i>Login</i> (Dasbor)	[✓] Valid
3	Halaman Toko Kami	Geser Halaman Toko Kami	Menampilkan Kontak	[✓] Valid
		Geser Jam Operasional Toko	Menampilkan Jam Operasional Toko	[✓] Valid
		Geser Alamat Toko	Menampilkan Alamat Toko	[✓] Valid
		Geser <i>Maps</i>	Menampilkan <i>Maps</i>	[✓] Valid
		Klik <i>Maps</i>	Menampilkan Hasil Klik <i>Maps</i>	[✓] Valid
4	Halaman Pembayaran	Klik Menu Pembayaran	Menampilkan Total Barang Yang Dibeli	[✓] Valid
		Klik <i>Button</i> Pembayaran	Menampilkan Data Diri	[✓] Valid

		Klik <i>Button</i> Lakukan pemesanan	Menampilkan Nota Pembelian	[✓] Valid
		Klik Link Nomor <i>Whatsapp</i>	Menampilkan Hasil Klik Nomor <i>Whatsapp</i>	[✓] Valid
5	Halaman Menu Kelola <i>User</i>	Klik Menu Dasbor	Menampilkan Dasbor	[✓] Valid
		Klik Menu Pesanan	Menampilkan Pesanan	[✓] Valid
		Klik Menu Alamat	Menampilkan Alamat	[✓] Valid
		Klik Menu Detail akun	Menampilkan Detail akun	[✓] Valid
		Klik Menu <i>Log Out</i>	Menampilkan Hasil <i>Log Out</i>	[✓] Valid
Halaman Admin				
1	Halaman Menu <i>Login</i>	Klik Halaman <i>Login</i>	Menampilkan Halaman <i>Login</i>	[✓] Valid
		Input <i>Username</i> Dan <i>Password</i>	Menampilkan Input <i>Username</i> dan <i>Password</i>	[✓] Valid
		Klik <i>Login</i>	Menampilkan <i>Button Login</i>	[✓] Valid

		Klik <i>Login</i>	Menampilkan Hasil <i>Login</i> (Dasbor)	[✓] Valid
2	Halaman Menu <i>Products</i> (Input Data)	Klik Menu <i>Products</i> (Input Data)	Menampilkan Produk Tabel <i>Handphone</i>	[✓] Valid
		Klik <i>Button Add New</i> (Tambahkan)	Menampilkan Hasil <i>Button Add New</i> (Tambahkan)	[✓] Valid
		Klik <i>Button Publish</i> (Menerbitkan)	Menampilkan Hasil <i>Button Publish</i> (Menerbitkan)	[✓] Valid
		Klik <i>Button Edit</i>	Menampilkan Hasil <i>Button Edit</i>	[✓] Valid
		Klik <i>Button Trash</i> (Hapus)	Menampilkan Hasil <i>Button Trash</i> (Hapus)	[✓] Valid
3	Halaman menu <i>WooCommerce</i> (Update Data Pesanan)	Klik Menu <i>WooCommerce</i>	Menampilkan <i>Button Pesanan</i>	[✓] Valid
		Klik <i>Button Pesanan</i>	Menampilkan Hasil <i>Button Pesanan</i>	[✓] Valid

		Klik <i>Button Status</i>	Menampilkan Hasil <i>Button Status</i>	[✓] Valid
		Klik Pilihan Status <i>Update</i>	Menampilkan Pilihan Status Untuk <i>Update Pesanan</i>	[✓] Valid
		Klik <i>Button Update</i>	Menampilkan Hasil <i>Button Update</i>	[✓] Valid
4	Halaman Menu Kelola <i>Admin</i>	Klik Menu Kelola <i>Admin</i>	Menampilkan Halaman <i>Profile</i>	[✓] Valid
		Klik <i>Button Log Out</i>	Menampilkan Hasil <i>Button Log Out</i>	[✓] Valid

4. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Ahli materi bertanggung jawab untuk mengevaluasi kualitas konten yang dimasukkan ke dalam sistem informasi. Validasi ahli materi menguji sistem informasi pemasaran *handphone* menggunakan instrumen yang memiliki berbagai aspek penilaian. Berikut ini adalah validator ahli materi Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* Pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress*.

Tabel 4.4 Validator Ahli Materi

No	Nama	Instansi
1	Nurul Diana Sari	Pemilik Grosir Phone
2	Diky Nuhar Sanjaya	Karyawan Grosir Phone

a. Validasi Ahli Materi I oleh Pemilik Grosir Phone

Instrumen ini memiliki 3 aspek dan 20 pertanyaan yang dinilai. Hasil pengujian validitas dilakukan oleh validator ahli dengan instrumen *checklist* (✓) menggunakan skala *Likert*, hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi I

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase	Kriteria
1	Aspek Kegunaan	22	25	$\frac{22}{25} \times 100\% = 88\%$	Sangat Layak
2	Aspek Isi Materi	50	55	$\frac{50}{55} \times 100\% = 90,90\%$	Sangat Layak
3	Aspek Kelayakan Bahasa	18	20	$\frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$	Sangat Layak

Perhitungan total

$$\text{Persentase} = \frac{22+50+18}{100} \times 100\% = 90\%$$

Tabel di atas menunjukkan hasil perhitungan validasi ahli materi oleh pemilik Grosir Phone, yang menilai aspek kegunaan sebesar 88%, aspek isi sebesar 90,9%, aspek kelayakan sebesar 90%, hasil rata rata keseluruhan aspek penilaian dari validator I adalah 90%.

b. Validasi Ahli Materi II oleh Karyawan Grosir Phone

Instrumen ini memiliki 3 aspek dan 20 pertanyaan yang dinilai. Hasil pengujian validitas dilakukan oleh validator ahli dengan instrumen *checklist* (✓) menggunakan skala *Likert*, hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi II

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase	Kriteria
1	Aspek Kegunaan	24	25	$\frac{24}{25} \times 100\%$ = 96%	Sangat Layak
2	Aspek isi Materi	47	55	$\frac{47}{55} \times 100\%$ = 85,45%	Layak
3	Aspek Kelayakan Bahasa	18	20	$\frac{18}{20} \times 100\%$ = 90%	Sangat Layak

Perhitungan Total

$$\text{Persentase} = \frac{24+47+18}{100} \times 100\% = 89\%$$

Tabel di atas menunjukkan hasil perhitungan validasi ahli materi oleh karyawan Grosir Phone, yang menilai aspek kegunaan sebesar 96%, aspek isi sebesar 85,45%, aspek kelayakan sebesar 90%, hasil rata rata keseluruhan aspek penilaian dari validator II adalah 89%.

Rata rata dari masing masing validator ahli materi I dan II adalah:

$$\text{Rata - rata} = \frac{90\% + 89\%}{2} = 89,5\%$$

Berdasarkan perhitungan rata rata validator ahli materi I dan II sebesar 89,5%, maka dinyatakan sangat layak.

5. Hasil Uji Responden

Pada tahap ini, sistem informasi diluncurkan kepada konsumen untuk membuktikan bahwa sistem informasi ini berhasil untuk konsumen. Pada Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* Pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress*, menggunakan 10 responden untuk mengisi instrumen yang berupa angket. Ada 1 aspek yaitu aspek kegunaan dengan 10 pertanyaan. Berikut hasilnya :

Tabel 4.7 Hasil Uji Responden

No	Nama Responden	Hasil Persentase	Kriteria
1	Responden 1	92%	Sangat Layak
2	Responden 2	88%	Sangat Layak
3	Responden 3	94%	Sangat Layak
4	Responden 4	86%	Sangat Layak
5	Responden 5	88%	Sangat Layak
6	Responden 6	90%	Sangat Layak
7	Responden 7	94%	Sangat Layak
8	Responden 8	88%	Sangat Layak
9	Responden 9	90%	Sangat Layak
10	Responden 10	90%	Sangat Layak

Rata rata dari tabel 4.7 adalah

$$\text{Rata - rata} = \frac{900}{10} = 90\%$$

Rata – rata persentase adalah 90%, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* Pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress* masuk kriteria sangat layak.

B. Pembahasan

Hasil penelitian Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* Pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress* yaitu :

Hasil penelitian ini menghasilkan Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* Pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress* yang dirancang untuk membantu pemasaran, pelayanan terhadap customer, dan memberikan informasi yang tepat. Selain itu konsumen juga dapat mendapatkan informasi tentang Grosir Phone melalui situs web yang berisi berbagai deskripsi merk *handphone*, alamat, kontak, jam operasional, keranjang, katalog *handphone* dan detail akun.

Sistem informasi ini memiliki fokus khusus pada pemasaran. Dengan pendekatan ini, hasil penelitian sistem ini diharapkan dapat meningkatkan strategi pemasaran toko Grosir Phone dengan memberikan informasi yang lebih mendalam dan akurat. Selain itu, sistem ini dirancang untuk mengoptimalkan biaya pemasaran dengan memungkinkan toko Grosir Phone untuk melakukan analisis biaya yang lebih cermat dan alokasi anggaran yang lebih efektif.

Pemasaran adalah suatu proses yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan ide, penetapan harga, promosi, distribusi ide, barang, dan jasa untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan pelanggan dengan tujuan menciptakan pertukaran yang memuaskan. (Amstrong & Kotler, 2010) mengatakan bahwa proses pemasaran mencakup memahami dengan baik kebutuhan dan keinginan pasar, membuat produk atau jasa yang sesuai dengan kebutuhan tersebut, menetapkan harga yang tepat, melakukan promosi yang efektif, dan mengembangkan produk atau jasa yang sesuai.

Pembuatan sistem ini menggunakan template dan plugin yang tersedia di *Wordpress*. Untuk bisa diakses secara umum sistem ini menggunakan domain dan hosting dari NyanHosting dan juga sistem ini didaftarkan di *Google Search Console* agar bisa masuk ke pencarian *Google*. Dengan menggunakan software berbasis open source, sistem ini dapat di ubah dan di kelola secara dinamis tanpa harus tahu banyak teknologi. Selain itu *Wordpress* menyediakan plugin yang membuat sistem dapat diubah sesuai yang diinginkan dengan lebih mudah (Triyono & Risnaputra, 2020)

Dalam pengujian *Blackbox Testing I* yang dilakukan oleh validator didapatkan bahwa sistem berhasil berjalan sesuai instrumen dan dalam pengujian *Blackbox Testing II* yang dilakukan oleh validator didapatkan bahwa sistem berhasil berjalan sesuai instrumen dengan 1 revisi, karena maps tidak muncul ketika di klik. Setelah revisi maka uji *blackbox I* dan *II* mendapatkan hasil valid. Ini menunjukkan bahwa sistem tersebut telah lulus pengujian fungsional dan bekerja sesuai dengan yang diharapkan berdasarkan spesifikasi dan persyaratan yang ada. *Blackbox testing* adalah metode pengujian yang memeriksa hasil eksekusi sistem berdasarkan input yang diberikat untuk memastikan fungsionalitas sistem sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan (Mahendra & Andy Asmarajaya, 2022)

Dengan pengujian validasi ahli materi I dan II yang dilakukan terhadap pemilik dan karyawan Grosir Phone menggunakan instrumen yang berisi aspek kegunaan, aspek isi materi, dan aspek kelayakan bahasa. Dari pengujian ini didapatkan rata – rata hasil sebesar 89,5% yang mana hasil ini menunjukkan bahwa sistem ini masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Ini menunjukkan bahwa sistem tersebut dianggap mampu memenuhi kriteria kualitas yang diperlukan toko Grosir Phone.

Adapun pengujian responden yang dilakukan terhadap 10 responden menggunakan instrumen yang berisi aspek kegunaan. Dari pengujian ini, didapatkan rata – rata hasil sebesar 90% yang mana hasil ini menunjukkan bahwa sistem ini masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Ini menunjukkan bahwa sistem tersebut dianggap mampu memenuhi kebutuhan konsumen dengan sangat baik, serta layak untuk digunakan secara luas dalam konteks yang diujikan.

Model Input-Process-Output (IPO) adalah struktur yang digunakan untuk menganalisis cara kerja sistem atau proses dengan membaginya menjadi tiga bagian utama: input, proses, dan output. Kerangka kerja ini banyak diterapkan dalam berbagai disiplin ilmu seperti manajemen, sistem informasi, dan rekayasa perangkat lunak untuk menggambarkan bagaimana data atau sumber daya diproses untuk menghasilkan hasil akhir (Stair, Moisiadis, Genrich, & Reynolds, 2011).

IPO (Input-Process-Output) sistem informasi pemasaran ini yaitu

a. Input :

- 1) Data pelanggan (nama, email, password, alamat, nomor handphone dan riwayat pembelian).
- 2) Data transaksi penjualan (tanggal, jumlah barang, harga dan diskon)

b. Process :

- 1) Mengumpulkan data konsumen, termasuk data pelanggan dan data transaksi.
- 2) Menyimpan data konsumen, termasuk data pelanggan dan data transaksi.
- 3) Menghitung total harga produk di keranjang.
- 4) Mengupdate status stok barang.

c. Output :

- 1) Laporan penjualan manual tentang produk yang terjual.
- 2) Nota pembelian produk konsumen.

Website ini dapat diakses melalui link <https://grosirphone.my.id/> .

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* Pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress* sebagai berikut :

1. Sistem informasi mendapatkan uji *blackbox testing* dan mendapat kategori valid.
2. Sistem informasi mendapatkan rata – rata uji validasi ahli materi 89,5% dan masuk kategori sangat layak.
3. Sistem informasi mendapat rata – rata uji responden 90% dan masuk kategori sangat layak.
4. Dengan ini hasil uji sistem informasi untuk uji *blackbox testing* mendapatkan kategori valid, uji validasi ahli materi mendapatkan kategori sangat layak, dan uji responden mendapatkan kategori sangat layak.

B. Saran

Berikut saran yang dapat diajukan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan :

1. Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone menggunakan *Wordpress* ini masih perlu upaya pengembangan lebih lanjut, dengan menambahkan fitur – fitur untuk stok dan hitung barang.
2. Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone menggunakan *Wordpress* ini dapat dikembangkan dengan menginput tulisan review konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, G., & Kotler, P. (2010). *Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Apriyanto, N. C. (2011). Sistem Informasi Penjualan Arloji Berbasis Web (Studi Kasus Pada CV. Sinar Terang-Semarang). (*Doctoral dissertation, UPN" VETERAN" YOGYAKARTA*).
- Arifin, N. Y., Borman, R. I., Tyas, S. S., Sulistiani, H., Hardiansyah, A., & Suri, G. P. (2022). Analisa Perancangan Sistem Informasi. Cendikia Mulia Mandiri.
- Fauzi, M., & Murti, H. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Ayam Negri Berbasis Aplikasi Android Di Cv. Suyadi Broiler. *Jurnal Tekno Kompak*, 16(1), 1-12.
- Goesderilidar, G. (2021). Membangun website Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) STMIK Indragiri menggunakan WordPress. *IndraTech*, 2(1), 62-69.
- Iqbal, M. (2011). Pengembangan web portal Universitas menggunakan Jquery pada STMIK Islam Internasional Jakarta. *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Sains dan Teknologi*.
- Mahendra, G. S., & Andy Asmarajaya, I. K. (2022). Evaluation Using Black Box Testing and System Usability Scale in the Kidung Sekar Madya Application. *Sinkron: jurnal dan penelitian teknik informatika*, 7(4), 2292-2302.
- Mulyati, S. (2020). Sistem Informasi Jasa Laundry pada Laundry Denok Berbasis Web Menggunakan Metode System Development Life Cycle (SDLC). *Universitas Islam Indonesia*.
- Noveandini, R., & Wulandari, M. S. (2022). Rancang Bangun Informasi Wisata Baturaden Menggunakan Webbase di Kabupaten Banyumas. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 4(1), 178-185.
- Nugroho, S. P., Hd, H., & Putu, I. (2020). Gastronomi makanan khas keraton Yogyakarta sebagai upaya pengembangan wisata kuliner. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 52-62.
- Pilendia, D. (2020). Pemanfaatan Adobe Flash Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika: Studi Literatur. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(2), 1-10.

- Prabowo, M. (2020). Metodologi pengembangan sistem informasi. *LP2M Press IAIN Salatiga*.
- Putri, S. (2020). Pemanfaatan internet untuk meningkatkan minat baca Mahasiswa PLS IKIP Siliwangi. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(2), 91-96.
- Sidik, A. (2019). Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain. *Universitas Islam Kalimantan*.
- Smith, A. (2020). The impact of mobile technology on social interactions. *Journal of Communication Studies*, 45(2), 123-139.
- Sopiyan, M. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sepatu Roda Dengan Menggunakan CMS Wordpress Pada MS_SHOP. *Laporan Penelitian. Batam.: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer (STMIK) Gici Batam*.
- Stair, R., Moisiadis, F., Genrich, R., & Reynolds, G. (2011). Principles of Information Systems. *Cengage Learning Australia*.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. (2020). Instrumen penelitian. *Mahameru Press*.
- Triyono, G., & Risnaputra, I. (2020). Implementasi CMS wordpress pada e-commerce untuk pelayanan catering Cv. Alam Jaya. *IDEALIS: InDonEsiA journal Information System*, 3(1), 481-485.

LAMPIRAN

Pedoman Pengoperasian Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone menggunakan *Wordpress*

A. User :

1. Link website <https://grosirphone.my.id/> .
2. Muncul tampilan halaman utama Grosir Phone
3. Klik *menu* – *menu* yang ada di halaman utama.
4. Melakukan pembayaran dengan mengisi data diri dan melakukan transfer di nomor rekening yang ada di nota pembelian.
5. Menghubungi dan mengirim bukti transfer ke nomor whatsapp yang ada nota pembelian agar pesanan diproses admin.

B. Admin :

1. Link website <https://grosirphone.my.id/wp-admin> .
2. Login menggunakan *username* dan *password*.
3. Muncul tampilan utama *Wordpress*.
4. Admin dapat memilih untuk input data, menambah data, mengubah data pesanan dan menghapus data.
5. Lakukan upload untuk mengubah data di *website*.

Lampiran Surat Usulan Tema Skripsi



YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI SEMARANG
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
 Jl. Sidodadi Timur Nomor 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia
 Telp. (024) 8316377 Faks. 8448217 Email : upgris@gmail.com Homepage : www.upgris.ac.id

USULAN TEMA SKRIPSI

Yth. Ketua Program Studi :

1. Pendidikan Matematika
2. Pendidikan Biologi
3. Pendidikan Fisika
4. Pendidikan Teknologi Informasi

Dengan hormat,

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nafa Shelly Lestiyaningtyas

NIM : 20390035

Program Studi / Smt : Pendidikan Teknologi Informasi / smt 7.

bermaksud mengajukan tema Skripsi dengan Judul :

Sistem Informasi Pemasaran Handphone Pada Ceroak Phone Menggunakan
Wordpress.

.....

.....

.....

Semarang, 31 Oktober 2013.
 Yang mengajukan


Nafa Shelly Lestiyaningtyas

Menyetujui,

Pembimbing I


Supari

Pembimbing II


Dr. S. Sudarwati, M.Pd., S.Pd.



Lampiran Lembar Bimbingan Dosen 1



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS PENDIDIKAN MIPA DAN TEKNOLOGI INFORMASI
 Kampus: Jl. Dr. Cipto – Sidodadi Timur No.24 Semarang Indonesia
 Tlp. (024) 8316377 Faks. (024)8448217 Email: upgrismg@gmail.com Homepage: www.upgris.ac.id

LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nafa Shelly Septiyaningtyas
 NPM : 20340035
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Judul Skripsi : Sistem Informasi Pemasaran Handphone Pada Grosir Phone Menggunakan Wordpress

Dosen Pembimbing I : Supandi, S.Si., M.Si.

Dosen Pembimbing II : Drs. Sudargo, M.Si.

No	Hari, Tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf
1.	31 - 10 - 2023	Proposal revisi	
2.	29 - 2 - 2024	Proposal Ace	
3.	15 - 5 - 2024	Instrumen Ace	
4.	20 - 5 - 2024	Bab 1, 2, 3 revisi	
5.	27 - 6 - 2024	Bab 1, 2, 3 Ace	
6.	16 - 7 - 2024	Bab 4, 5 revisi	
7.	23 - 7 - 2024	Bab 4, 5 Ace	

Dosen Pembimbing II,

Drs. Sudargo, M.Si.

NIDN 0013116001

Mahasiswa,

Nafa Shelly Septiyaningtyas

NPM 20340035

Lampiran Lembar Bimbingan Dosen 2



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS PENDIDIKAN MIPA DAN TEKNOLOGI INFORMASI
 Kampus: Jl. Dr. Cipto – Sidodadi Timur No.24 Semarang Indonesia
 Tlp. (024) 8316377 Faks. (024)8448217 Email: upgrismg@gmail.com Homepage: www.upgris.ac.id

LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nafa Shelly Septiyaningtyas
 NPM : 20340035
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Judul Skripsi : Sistem Informasi Pemasaran Handphone Pada Grosir Phone Menggunakan Wordpress
 Dosen Pembimbing I : Dr. Supandi, S.Si., M.Si.
 Dosen Pembimbing II : Drs. Sudargo, M.Si.

No	Hari, Tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf
1	31/10/2027	judul dan format skripsi	S
2	02/11/2029	penyusunan rumus - rumus di tambah pendahuluan / latar belakang	S
3	16/11/2029	penyusunan rumus - latar belakang di paparkan	S
4	20/11/2029	penyusunan rumus - rumus latar belakang ke list	S
5	19/11/2029	bab 1-iii dan latar belakang ke list	S

Dosen Pembimbing I,

Dr. Supandi, S.Si., M.Si.

NIDN 0621067401

Mahasiswa,

Nafa Shelly Septiyaningtyas

NPM 20340035



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS PENDIDIKAN MIPA DAN TEKNOLOGI INFORMASI
 Kampus: Jl. Dr. Cipto – Sidodadi Timur No.24 Semarang Indonesia
 Tlp. (024) 8316377 Faks. (024)8448217 Email: upgrismg@gmail.com Homepage: www.upgris.ac.id

LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nafa Shelly Septiyaningtyas
 NPM : 20340035
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Judul Skripsi : Sistem Informasi Pemasaran Handphone Pada Grosir Phone Menggunakan Wordpress

Dosen Pembimbing I : Dr. Supandi, S.Si., M.Si.

Dosen Pembimbing II : Drs. Sudargo, M.Si.

No	Hari, Tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf
6	16/2/2024	Pembahasan & perbaikan	Dr. Supandi
7	29/2/2024	Pembahasan di fabel, sitasi - implementasi SIM spt apa. &	Dr. Supandi
8	1/3/2024	Pembahasan & build akhir (jika perlu) - sitasi/rujukan & format	Dr. Supandi
9	6/3/2024	Pembahasan aoi (titik fabel) - awal & fabel.	Dr. Supandi
10	9/3/2024	Pembahasan aoi, kegunaan aoi & aoi & aoi di template jurnal & aoi.	Dr. Supandi

Dosen Pembimbing I,

Dr. Supandi, S.Si., M.Si.

NIDN 0621067401

Mahasiswa,

Nafa Shelly Septiyaningtyas

NPM 20340035





UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS PENDIDIKAN MIPA DAN TEKNOLOGI INFORMASI
 Kampus: Jl. Dr. Cipto – Sidodadi Timur No.24 Semarang Indonesia
 Tlp. (024) 8316377 Faks. (024)8448217 Email: upgrismg@gmail.com Homepage: www.upgris.ac.id

LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nafa Shelly Septiyaningtyas
 NPM : 20340035
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Judul Skripsi : Sistem Informasi Pemasaran Handphone Pada Grosir Phone
 Menggunakan Wordpress

Dosen Pembimbing I : Dr. Supandi, S.Si., M.Si.

Dosen Pembimbing II : Drs. Sudargo, M.Si.

No	Hari, Tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf
4	13/8/2024	Artikel dipublish, template ditentukan	

Dosen Pembimbing I,

Dr. Supandi, S.Si., M.Si.

NIDN 0621067401

Mahasiswa,

Nafa Shelly Septiyaningtyas

NPM 20340035

Lampiran Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN
TEKNOLOGI INFORMASI

PROGDI. : PENDIDIKAN MATEMATIKA, BIOLOGI, FISIKA DAN TEKNOLOGI INFORMASI
Jalan Lontar Nomor 1 (Sidodadi Timur) Telepon (024) 8316377 Fax. (024) 8448217 Semarang – 50125

Nomor : 145/AM/FPMIPATI/UPGRIS/VI/2024

Semarang, 11 Juni 2024

Lamp : 1 (satu) berkas

Perihal : **Permohonan ijin penelitian**

Kepada

Yth. Pemilik Grosir Handphone Nurul Diana Sari
di Tempat

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Nafa Shelly Septiyaningtyas
N P M : 20340034
Fak. / Program Studi : FPMIPATI/Pendidikan Teknologi Informasi

Akan mengadakan penelitian dengan judul:

SISTEM INFORMASI PEMASARAN HANDPHONE PADA GROSIR PHONE
MENGUNAKAN WORDPRESS

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin
mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui,
a.n. Dekan
Wakil Dekan I

Eko Retno Mulyaningrum, S.Pd. M.Pd.
NPP 088401210

Lampiran Lembar Uji Validasi Ahli Materi I

INSTRUMEN UJI VALIDASI AHLI MATERI II "SISTEM INFORMASI PEMASARAN *HANDPHONE* PADA GROSIR PHONE MENGGUNAKAN *WORDPRESS*"

Peneliti : Nafa Shelly Septiyaningtyas
 NPM : 20340035
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Validator : NURUL DIANASARI
 Instansi : Pemilik Grosir Phone

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress* dengan ketentuan sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju Skor 5
 S = Setuju Skor 4
 RG = Ragu – Ragu Skor 3
 TS = Tidak Setuju Skor 2
 STS = Sangat Tidak Setuju Skor 1

No	Pernyataan / aspek penilaian	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
Aspek Kegunaan						
1	Sistem informasi Pemasaran <i>Handphone</i> Pada Grosir Phone memberikan kemudahan dalam pengelolaan <i>handphone</i>	✓				
2	Sistem Informasi ini memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi internal	✓				
3	Sistem informasi ini memberikan kemudahan pemasukan	✓				

4	Sistem Informasi ini memberikan informasi lengkap tentang Grosir Phone	✓				
5	Sistem informasi memberikan informasi katalog <i>handphone</i> yang sesuai		✓			
Aspek Isi Materi						
6	Sistem Informasi Pemasaran <i>Handphone</i> pada Grosir Phone memiliki gambar yang sesuai		✓			
7	Sistem informasi ini memiliki warna yang sesuai		✓			
8	Sistem informasi ini memiliki background yang sesuai		✓			
9	Sistem informasi ini memiliki ukuran dan font yang sesuai	✓				
10	Halaman utama memiliki konten yang sederhana tapi lengkap	✓				
11	Halaman utama memiliki konten yang tersusun dengan benar dan sistematis	✓				
12	<i>Username</i> dan <i>password</i> admin mudah diingat	✓				
13	Halaman menu <i>dashboard</i> sederhana dan jelas		✓			
14	Halaman menu <i>dashboard</i> dapat diakses sesuai tujuan		✓			
15	Informasi kontak di dalam halaman utama dapat langsung diakses	✓				
16	Informasi alamat di dalam halaman utama dapat langsung di akses		✓			
Aspek Kelayakan Bahasa						

17	Sistem Informasi Pemasaran <i>Handphone</i> pada Grosir Phone memiliki tampilan mudah dipahami		✓			
18	Sistem informasi ini memiliki tampilan yang jelas		✓			
19	Sistem Informasi ini memiliki tampilan yang mudah dibaca	✓				
20	Sistem Informasi ini tidak ada kesalahan penulisan		✓			

B. Saran

C. Kesimpulan

Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone, dinyatakan :

- ① Layak diuji cobakan tanpa revisi
 2. Layak diuji cobakan dengan revisi
 3. Tidak layak diuji cobakan
- *) lingkari salah satu

Demikian uji validasi ahli materi ini saya isi dengan sebenarnya tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Semarang, 7 Juli 2024.

 (NURUL DS)

Lampiran Lembar Uji Validasi Ahli Materi II

INSTRUMEN UJI VALIDASI AHLI MATERI I "SISTEM INFORMASI PEMASARAN *HANDPHONE* PADA GROSIR PHONE MENGGUNAKAN *WORDPRESS*"

Peneliti : Nafa Shelly Septiyaningtyas
 NPM : 20340035
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Validator : DIKY NUR HAR SANJAYA
 Instansi : Karyawan Grosir Phone.

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress* dengan ketentuan sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju Skor 5
 S = Setuju Skor 4
 RG = Ragu – Ragu Skor 3
 TS = Tidak Setuju Skor 2
 STS = Sangat Tidak Setuju Skor 1

No	Pernyataan / aspek penilaian	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
Aspek Kegunaan						
1	Sistem informasi Pemasaran <i>Handphone</i> Pada Grosir Phone memberikan kemudahan dalam pengelolaan <i>handphone</i>	✓				
2	Sistem Informasi ini memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi internal	✓				
3	Sistem informasi ini memberikan kemudahan pemasukan	✓				

4	Sistem Informasi ini memberikan informasi lengkap tentang Grosir Phone	✓				
5	Sistem informasi memberikan informasi katalog <i>handphone</i> yang sesuai		✓			
Aspek Isi Materi						
6	Sistem Informasi Pemasaran <i>Handphone</i> pada Grosir Phone memiliki gambar yang sesuai		✓			
7	Sistem informasi ini memiliki warna yang sesuai			✓		
8	Sistem informasi ini memiliki background yang sesuai		✓			
9	Sistem informasi ini memiliki ukuran dan font yang sesuai		✓			
10	Halaman utama memiliki konten yang sederhana tapi lengkap		✓			
11	Halaman utama memiliki konten yang tersusun dengan benar dan sistematis	✓				
12	<i>Username</i> dan <i>password</i> admin mudah diingat		✓			
13	Halaman menu <i>dashboard</i> sederhana dan jelas		✓			
14	Halaman menu <i>dashboard</i> dapat diakses sesuai tujuan	✓				
15	Informasi kontak di dalam halaman utama dapat langsung diakses	✓				
16	Informasi alamat di dalam halaman utama dapat langsung di akses	✓				
Aspek Kelayakan Bahasa						

17	Sistem Informasi Pemasaran <i>Handphone</i> pada Grosir Phone memiliki tampilan mudah dipahami					
18	Sistem informasi ini memiliki tampilan yang jelas					
19	Sistem Informasi ini memiliki tampilan yang mudah dibaca					
20	Sistem Informasi ini tidak ada kesalahan penulisan					

B. Saran

BAGUS.

C. Kesimpulan

Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone, dinyatakan :

1. Layak diuji cobakan tanpa revisi
 2. Layak diuji cobakan dengan revisi
 3. Tidak layak diuji cobakan
- *) lingkari salah satu

Demikian uji validasi ahli materi ini saya isi dengan sebenarnya tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Semarang, 7 Juli 2024


DIKY NUHAR SANJAYA

Lampiran Lembar Uji Blackbox I

INSTRUMEN UJI *BLACKBOX I*

“SISTEM INFORMASI PEMASARAN *HANDPHONE* PADA GROSIR PHONE MENGGUNAKAN *WORDPRESS*”

Peneliti : Nafa Shelly Septiyaningtyas
 NPM : 20340035
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Validator : Ika Menarianti, M. Kom
 Instansi : Bisnis Digital, PBB, UPGKI.

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang [✓] pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress*.

No	Pengujian	Butir Kriteria	Hasil Pengujian	Keterangan
Halaman User				
1	Halaman Utama (Beranda)	Menampilkan Halaman Utama	[✓] Valid [] Tidak Valid	
		Menampilkan Halaman Menu <i>Login</i>	[✓] Valid [] Tidak Valid	
		Menampilkan Halaman <i>Dashboard</i>	[✓] Valid [] Tidak Valid	
		Menampilkan Katalog <i>Handphone</i>	[✓] Valid [] Tidak Valid	
		Menampilkan <i>Shop</i> (Katalog)	[✓] Valid [] Tidak Valid	
		Menampilkan <i>Cart</i> (Keranjang)	[✓] Valid [] Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Search</i> (Pencarian)	[✓] Valid [] Tidak Valid	

2	Halaman Menu Login	Menampilkan Halaman <i>Login</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Input <i>Username</i> dan <i>Password</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan <i>Button Login</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Login (Dashboard)</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
3	Halaman Toko Kami	Menampilkan Kontak	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Jam Operasional Toko	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Alamat Toko	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan <i>Maps</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil Klik <i>Maps</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
4	Halaman Checkout	Menampilkan Total Barang Yang Dibeli	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Data Diri	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Nota Pembelian	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil Klik Nomer <i>Whatsapp</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
5	Halaman Menu Kelola User	Menampilkan <i>Dashboard</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan <i>Orders (Pesanan)</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan <i>Addresses (Alamat)</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	

		Menampilkan <i>Account Details</i> (Detail Akun)	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Log Out</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
Halaman Admin				
1	Halaman Menu Login	Menampilkan Halaman <i>Login</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Input <i>Username dan Password</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan <i>Button Login</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Login (Dashboard)</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
2	Halaman Menu <i>Products</i> (Input Data)	Menampilkan Produk Tabel <i>Handphone</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Button Add New</i> (Tambahkan)	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Button Publish</i> (Menerbitkan)	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Button Edit</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Button Trash</i> (Hapus)	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
3	Halaman Menu <i>WooCommerce</i> (Update Data Pesanan)	Menampilkan <i>Button Orders</i> (Pesanan)	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Button Orders</i> (Pesanan)	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Button Status</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	

		Menampilkan Pilihan Status Untuk <i>Update</i> Pesanan	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Button Update</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
4	Halaman Menu Kelola Admin	Menampilkan Halaman <i>Profile</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Button Log Out</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	

B. Saran

-SI pemasaran handphone layak diuji cobakan.
 -semua komponen dalam sistem telah valid
 -sistem bisa digunakan sebagaimana mestinya
 -fitur sistem sudah memenuhi kebutuhan user

C. Kesimpulan

Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone, dinyatakan :

1. Layak diuji cobakan tanpa revisi
 2. Layak diuji cobakan dengan revisi
 3. Tidak layak diuji cobakan
- *) lingkari salah satu

Demikian uji validasi ahli materi ini saya isi dengan sebenarnya tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Semarang, 20/5/2024
 M. M. M.
 M. M. M., M. Kim
 NPI. 138 61 410

Lampiran Lembar Uji Blackbox II

INSTRUMEN UJI *BLACKBOX II* “SISTEM INFORMASI PEMASARAN *HANDPHONE* PADA GROSIR PHONE MENGGUNAKAN *WORDPRESS*”

Peneliti : Nafa Shelly Septiyaningtyas
 NPM : 20340035
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Validator : *Wijayanto*
 Instansi : *UPGTM*

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang [✓] pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress*.

No	Pengujian	Butir Kriteria	Hasil Pengujian	Keterangan
Halaman User				
1	Halaman Utama (Beranda)	Menampilkan Halaman Utama	[✓] Valid [] Tidak Valid	
		Menampilkan Halaman Menu <i>Login</i>	[✓] Valid [] Tidak Valid	
		Menampilkan Halaman <i>Dashboard</i>	[✓] Valid [] Tidak Valid	
		Menampilkan Katalog <i>Handphone</i>	[✓] Valid [] Tidak Valid	
		Menampilkan <i>Shop</i> (Katalog)	[✓] Valid [] Tidak Valid	
		Menampilkan <i>Cart</i> (Keranjang)	[✓] Valid [] Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Search</i> (Pencarian)	[✓] Valid [] Tidak Valid	

2	Halaman Menu Login	Menampilkan Halaman <i>Login</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Input <i>Username</i> dan <i>Password</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan <i>Button Login</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Login (Dashboard)</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
3	Halaman Toko Kami	Menampilkan Kontak	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Jam Operasional Toko	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Alamat Toko	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan <i>Maps</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil Klik <i>Maps</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
4	Halaman Checkout	Menampilkan Total Barang Yang Dibeli	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Data Diri	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Nota Pembelian	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil Klik Nomer <i>Whatsapp</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
5	Halaman Menu Kelola User	Menampilkan <i>Dashboard</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan <i>Orders (Pesanan)</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan <i>Addresses (Alamat)</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	

		Menampilkan <i>Account Details</i> (Detail Akun)	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Log Out</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
Halaman Admin				
1	Halaman Menu Login	Menampilkan Halaman <i>Login</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Input <i>Username</i> dan <i>Password</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan <i>Button Login</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Login (Dashboard)</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
2	Halaman Menu <i>Products</i> (Input Data)	Menampilkan Produk Tabel <i>Handphone</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Button Add New</i> (Tambahkan)	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Button Publish</i> (Menerbitkan)	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Button Edit</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Button Trash</i> (Hapus)	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
3	Halaman Menu <i>WooCommerce</i> (Update Data Pesanan)	Menampilkan <i>Button Orders</i> (Pesanan)	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Button Orders</i> (Pesanan)	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Button Status</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	

		Menampilkan Pilihan Status Untuk <i>Update</i> Pesanan	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Button Update</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
4	Halaman Menu Kelola Admin	Menampilkan Halaman <i>Profile</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	
		Menampilkan Hasil <i>Button Log Out</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid	

B. Saran

C. Kesimpulan

Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone, dinyatakan :

1. Layak diuji cobakan tanpa revisi
 2. Layak diuji cobakan dengan revisi
 3. Tidak layak diuji cobakan
- *) lingkari salah satu

Demikian uji validasi ahli materi ini saya isi dengan sebenarnya tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

..... 05 Juli 2024

.....
Miyanto

Lampiran Lembar Uji Responden I

INSTRUMEN UJI RESPONDEN I

“SISTEM INFORMASI PEMASARAN *HANDPHONE* PADA GROSIR PHONE MENGGUNAKAN *WORDPRESS*”

Peneliti : Nafa Shelly Septiyaningtyas
 NPM : 20340035
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Validator : Putri Alifia
 Alamat : Manyaran

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress* dengan ketentuan sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju Skor 5
 S = Setuju Skor 4
 RG = Ragu – Ragu Skor 3
 TS = Tidak Setuju Skor 2
 STS = Sangat Tidak Setuju Skor 1

No	Pernyataan / aspek penilaian	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
Aspek Kegunaan						
1	Sistem informasi Pemasaran <i>Handphone</i> Pada Grosir Phone memiliki tampilan yang menarik	✓				
2	Sistem Informasi ini memiliki gambar yang sesuai	✓				
3	Sistem informasi ini memiliki warna yang sesuai	✓				
4	Sistem Informasi ini memiliki background yang sesuai	✓				

5	Sistem informasi ini memiliki isi yang sederhana namun lengkap		✓			
6	Isi konten di dalam sistem informasi ini mudah dipahami	✓				
7	Isi konten di dalam sistem informasi ini mudah dibaca		✓			
8	Informasi yang ditampilkan dapat bermanfaat untuk pengunjung		✓			
9	Informasi kontak di dalam halaman utama dapat langsung diakses	✓				
10	Informasi alamat di dalam halaman utama dapat langsung di akses		✓			

B. Saran

Demikian uji responden ini saya isi dengan sebenarnya tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Semarang, 22 Mei 2024


Putri Alipia

Lampiran Lembar Uji Responden II

INSTRUMEN UJI RESPONDEN II "SISTEM INFORMASI PEMASARAN *HANDPHONE* PADA GROSIR PHONE MENGGUNAKAN *WORDPRESS*"

Peneliti : Nafa Shelly Septiyaningtyas
 NPM : 20340035
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Validator : Desy Puspitasari
 Alamat : Manyaran

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress* dengan ketentuan sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju Skor 5
 S = Setuju Skor 4
 RG = Ragu – Ragu Skor 3
 TS = Tidak Setuju Skor 2
 STS = Sangat Tidak Setuju Skor 1

No	Pernyataan / aspek penilaian	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
Aspek Kegunaan						
1	Sistem informasi Pemasaran <i>Handphone</i> Pada Grosir Phone memiliki tampilan yang menarik		✓			
2	Sistem Informasi ini memiliki gambar yang sesuai	✓				
3	Sistem informasi ini memiliki warna yang sesuai		✓			
4	Sistem Informasi ini memiliki background yang sesuai		✓			

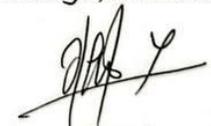
5	Sistem informasi ini memiliki isi yang sederhana namun lengkap		✓				
6	Isi konten di dalam sistem informasi ini mudah dipahami		✓				
7	Isi konten di dalam sistem informasi ini mudah dibaca		✓				
8	Informasi yang ditampilkan dapat bermanfaat untuk pengunjung	✓					
9	Informasi kontak di dalam halaman utama dapat langsung diakses	✓					
10	Informasi alamat di dalam halaman utama dapat langsung di akses	✓					

B. Saran

Tampilan menarik .

Demikian uji responden ini saya isi dengan sebenarnya tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Senarang, 22 Mei 2024


Denny Puspitasari

Lampiran Lembar Uji Responden III

INSTRUMEN UJI RESPONDEN III

“SISTEM INFORMASI PEMASARAN *HANDPHONE* PADA GROSIR PHONE MENGGUNAKAN *WORDPRESS*”

Peneliti : Nafa Shelly Septiyaningtyas
 NPM : 20340035
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Validator : Nanda Rizka Erlangga
 Alamat : Gunungpari, Semarang.

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress* dengan ketentuan sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju Skor 5
 S = Setuju Skor 4
 RG = Ragu – Ragu Skor 3
 TS = Tidak Setuju Skor 2
 STS = Sangat Tidak Setuju Skor 1

No	Pernyataan / aspek penilaian	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
Aspek Kegunaan						
1	Sistem informasi Pemasaran <i>Handphone</i> Pada Grosir Phone memiliki tampilan yang menarik	✓				
2	Sistem Informasi ini memiliki gambar yang sesuai	✓				
3	Sistem informasi ini memiliki warna yang sesuai	✓				
4	Sistem Informasi ini memiliki background yang sesuai	✓				

5	Sistem informasi ini memiliki isi yang sederhana namun lengkap		✓			
6	Isi konten di dalam sistem informasi ini mudah dipahami		✓			
7	Isi konten di dalam sistem informasi ini mudah dibaca		✓			
8	Informasi yang ditampilkan dapat bermanfaat untuk pengunjung	✓				
9	Informasi kontak di dalam halaman utama dapat langsung diakses	✓				
10	Informasi alamat di dalam halaman utama dapat langsung di akses	✓				

B. Saran

Mudah digunakan, dan tampilan Menarik.

Demikian uji responden ini saya isi dengan sebenarnya tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Semarang, 5 Juli 2024


Nanda Rizkia E.

Lampiran Lembar Uji Responden IV

INSTRUMEN UJI RESPONDEN IV

"SISTEM INFORMASI PEMASARAN *HANDPHONE* PADA GROSIR PHONE MENGGUNAKAN *WORDPRESS*"

Peneliti : Nafa Shelly Septiyaningtyas
 NPM : 20340035
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Validator : Kristina Oktavia Yuanda
 Alamat : Srandol Kulon

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress* dengan ketentuan sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju Skor 5
 S = Setuju Skor 4
 RG = Ragu – Ragu Skor 3
 TS = Tidak Setuju Skor 2
 STS = Sangat Tidak Setuju Skor 1

No	Pernyataan / aspek penilaian	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
Aspek Kegunaan						
1	Sistem informasi Pemasaran <i>Handphone</i> Pada Grosir Phone memiliki tampilan yang menarik		✓			
2	Sistem Informasi ini memiliki gambar yang sesuai	✓				
3	Sistem informasi ini memiliki warna yang sesuai		✓			
4	Sistem Informasi ini memiliki background yang sesuai	✓				

5	Sistem informasi ini memiliki isi yang sederhana namun lengkap		✓			
6	Isi konten di dalam sistem informasi ini mudah dipahami		✓			
7	Isi konten di dalam sistem informasi ini mudah dibaca	✓				
8	Informasi yang ditampilkan dapat bermanfaat untuk pengunjung		✓			
9	Informasi kontak di dalam halaman utama dapat langsung diakses		✓			
10	Informasi alamat di dalam halaman utama dapat langsung di akses		✓			

B. Saran

Demikian uji responden ini saya isi dengan sebenarnya tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Semarang, 22 Mei 2024

Krit

Kristina . O . Y

Lampiran Lembar Uji Responden V

INSTRUMEN UJI RESPONDEN V

"SISTEM INFORMASI PEMASARAN *HANDPHONE* PADA GROSIR PHONE MENGGUNAKAN *WORDPRESS*"

Peneliti : Nafa Shelly Septiyaningtyas
 NPM : 20340035
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Validator : Harum Karim Amrullah
 Alamat : Semarang

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress* dengan ketentuan sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju Skor 5
 S = Setuju Skor 4
 RG = Ragu – Ragu Skor 3
 TS = Tidak Setuju Skor 2
 STS = Sangat Tidak Setuju Skor 1

No	Pernyataan / aspek penilaian	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
Aspek Kegunaan						
1	Sistem informasi Pemasaran <i>Handphone</i> Pada Grosir Phone memiliki tampilan yang menarik		✓			
2	Sistem Informasi ini memiliki gambar yang sesuai	✓				
3	Sistem informasi ini memiliki warna yang sesuai	✓				
4	Sistem Informasi ini memiliki background yang sesuai	✓				

5	Sistem informasi ini memiliki isi yang sederhana namun lengkap		✓			
6	Isi konten di dalam sistem informasi ini mudah dipahami		✓			
7	Isi konten di dalam sistem informasi ini mudah dibaca		✓			
8	Informasi yang ditampilkan dapat bermanfaat untuk pengunjung		✓			
9	Informasi kontak di dalam halaman utama dapat langsung diakses	✓				
10	Informasi alamat di dalam halaman utama dapat langsung di akses		✓			

B. Saran

Sudah menarik .

Demikian uji responden ini saya isi dengan sebenarnya tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Semarang, 5 Juni 2024



Harum Karim Amrullah

Lampiran Lembar Uji Responden VI

INSTRUMEN UJI RESPONDEN VI "SISTEM INFORMASI PEMASARAN *HANDPHONE* PADA GROSIR PHONE MENGGUNAKAN *WORDPRESS*"

Peneliti : Nafa Shelly Septiyaningtyas
 NPM : 20340035
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Validator : Syifa Ul Jannah
 Alamat : Semarang

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Sistem Informasi Pemasaran *Handphone* pada Grosir Phone Menggunakan *Wordpress* dengan ketentuan sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju Skor 5
 S = Setuju Skor 4
 RG = Ragu – Ragu Skor 3
 TS = Tidak Setuju Skor 2
 STS = Sangat Tidak Setuju Skor 1

No	Pernyataan / aspek penilaian	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
Aspek Kegunaan						
1	Sistem informasi Pemasaran <i>Handphone</i> Pada Grosir Phone memiliki tampilan yang menarik		✓			
2	Sistem Informasi ini memiliki gambar yang sesuai	✓				
3	Sistem informasi ini memiliki warna yang sesuai	✓				
4	Sistem Informasi ini memiliki background yang sesuai	✓				

5	Sistem informasi ini memiliki isi yang sederhana namun lengkap		✓			
6	Isi konten di dalam sistem informasi ini mudah dipahami		✓			
7	Isi konten di dalam sistem informasi ini mudah dibaca		✓			
8	Informasi yang ditampilkan dapat bermanfaat untuk pengunjung		✓			
9	Informasi kontak di dalam halaman utama dapat langsung diakses	✓				
10	Informasi alamat di dalam halaman utama dapat langsung di akses	✓				

B. Saran

Demikian uji responden ini saya isi dengan sebenarnya tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Semarang, 5 Juli 2024



SYIFA

Lampiran Dokumentasi



