

**SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN  
PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**

**SKRIPSI**



**oleh**

**Slamet Nurulloh NPM 17340005**

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

**2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul

**SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN  
PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**

yang disusun oleh Slamet Nurulloh

NPM 17340005

telah disetujui dan siap diujikan.

Semarang, 23 Agustus 2024

Pembimbing 1



**Dr. Lilik A. Tyanto, S.Pd., M.Pd.**

NPP. 088602194

Pembimbing 2



**Wijayanto, S.T., M.Kom.**

NPP. 0607018101

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berjudul

SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN  
PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS

Yang dipersiapkan dan disusun oleh Slamet Nurulloh  
NPM 17340005

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari Rabu, tanggal 28 Agustus  
2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan

### Panitia ujian

Ketua



Dr. Supandi, S.Si. M.Si.  
NPP 0621067401



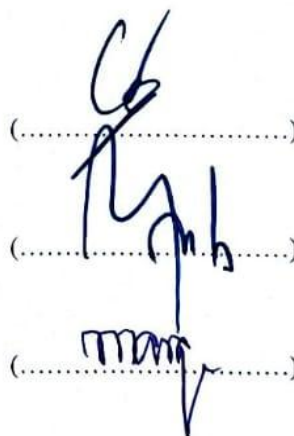
Sekretaris



Wijayanto, S.T., M.Kom.  
NPP 108101319

Anggota Penguji

1. Dr. Lilik Ariyanto, S.P.d., M.Pd.  
NPP. 008602194
2. Wijayanto, S.T., M.Kom.  
NIDN. 0607098303
3. Drs. Sudargo, M.Si.  
NIDN. 0013116001



(.....)  
(.....)  
(.....)

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Slamet Nurulloh

NPM : 17340005

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : FPMIPATI

Menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya dan bukan jiplakan karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau ditunjuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 26 Agustus 2024



Slamet Nurulloh

NPM 17340005

## **PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Slamet Nurulloh

NPM : 17340005

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : FPMIPATI

Menyatakan bahwa yang terlulis didalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya dan bukan jiplakan karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau ditunjuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 26 Agustus 2024

Slamet Nurulloh

NPM 17340005

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

**MOTTO:** “Buatlah setiap hari menjadi hari yang berarti.”

### **PERSEMBAHAN:**

Terimakasih Kepada Allah SWT atas kelimahan rahmat dan hidayah-NYA sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik dan penulis mempersembahkan untuk:

1. Allah SWT atas rahmat yang telah diberikan dengan takdir-Nya penulis bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman dan bersabar. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depan yang lebih baik dalam meraih cita-cita.
2. Bapak dan Ibu tercinta dan tersayang, yang senantiasa memberikan kasih sayang serta semangat tiada hentinya, motivasi dan mendoakan yang terbaik.
3. Dr. Lilik Ariyanto, S.P.d., M.Pd. selaku Pembimbing I dan Wijayanto, S.T., M.Kom. selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan ide, kritik, saran dan dukungan selama ini sehingga skripsi ini dapat selesai.
4. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Teknologi Informasi Universitas PGRI Semarang yang selalu memberikan ilmu dan bimbingan selama menempuh perkuliahan.
5. Teman-teman keluarga Pendidikan Teknologi Informasi Angkatan 2017 yang berjuang bersama dan berbagi semangat selama perkuliahan.
6. Almamaterku Universitas PGRI Semarang dan seluruh teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu membantu doa dan selalu memberikan semangat.

## ABSTRAK

*E-commerce* telah dikembangkan untuk meningkatkan efisiensi, kemudahan, dan kecepatan dalam bisnis tradisional. Terkait dengan kurangnya informasi yang didapat oleh konsumen dalam memilih desain interior yang akan digunakan di dalam rumah maka CV. Noobie Dims memerlukan sebuah sistem informasi *E-commerce* berupa *website* yang bisa dijangkau konsumen dari internet. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Membuat *website* Noobie Dims; (2) Membuat *website* yang memudahkan pembeli mendapatkan informasi produk yang tersedia dari Noobie Dims; (3) Memberikan informasi kepada pengunjung tentang produk baru yang dijual, promo yang tersedia melalui Noobie Dims Interior. Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research & Development*) menggunakan model pengembangan *waterfall* yang terdiri atas beberapa tahap meliputi *communication*, *planning*, *modelling*, *construction*, dan *deployment*. Hasil pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk sistem informasi *e-commerce* berbasis web bernama Noobie Dims. Website Noobie Dims berhasil dibuat dan dinyatakan layak dengan uji validasi ahli yang mendapatkan persentase sebesar 80% dan dinyatakan layak untuk digunakan. Pada pengujian responden sebagai pelanggan mendapatkan total persentase sebesar 85% dan dinyatakan layak untuk digunakan. Selanjutnya pada pengujian *blackbox* dinyatakan valid dan layak. Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa sistem informasi penjualan dan pemesanan desain interior berbasis website pada Noobie Dims telah berhasil dikembangkan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman, dengan Visual Studio Code sebagai editor, XAMPP sebagai web server, MySQL sebagai basis data, dan Google Chrome sebagai media pengoperasian.

Kata Kunci: *E-commerce*, PHP, Sistem Informasi, *Waterfall*, Website

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW beserta keluarga dan para pengikutnya.

Skripsi yang berjudul “**Sistem *E-commerce* Berbasis Web untuk Penjualan dan Pemesanan Desain Interior Pada CV Noobie Dims**” yang merupakan syarat dalam rangka menyelesaikan untuk menempuh gelar Sarjana Pendidikan Teknologi Informasi di Fakultas Pendidikan Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Teknologi Informasi Universitas PGRI Semarang. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan syafa’at kepada umatnya di hari akhir.

Terwujudnya skripsi dari persiapan hingga penyelesaian tidak lepas dari dukungan dan juga bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan motivasi, dorongan, dan membimbing penulis baik dalam bentuk tenaga, ide-ide maupun pemikiran. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Sri Suciati., M.Hum., selaku Rektor Universitas PGRI Semarang.
2. Supandi, S.Si., M.Si., selaku Dekan FPMIPATI Universitas PGRI Semarang.
3. Wijayanto, S.T., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas PGRI Semarang.
4. Dr. Lilik Ariyanto, S.P.d., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang berkenan memberikan bimbingan, saran, pengarahan, dan motivasi dengan tulus dan ikhlas untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Wijayanto, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II yang berkenan memberikan bimbingan, saran, pengarahan, dan motivasi dengan tulus dan ikhlas untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Orang tua, sahabat, saudara, teman-teman serta semua pihak yang tidak disebutkan penulis satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi.
7. Bapak ibu dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik, memberikan petuah, nasehat, dan arahan kepada penulis selama masa perkuliahan.
8. Almamaterku tercinta Universitas PGRI Semarang.



Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, hal itu disadari karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, adanya kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar skripsi ini dapat lebih baik. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pengembangan biologi khususnya serta bagi pihak lain pada umumnya.

Semarang, 26 Agustus 2024

Slamet Nurulloh  
NPM 17340005

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II TELAAH PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR</b> .....	<b>6</b>
A. Landasan Teori .....	6
1. <i>E-commerce</i> .....	6
2. HTML .....	11
3. PHP .....	13

4. <i>Unified Modeling Language</i> (UML) .....	15
5. Pengujian Aplikasi.....	19
B. Kerangka Berpikir .....	23
C. Produk yang Dihasilkan.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
A. Studi Pendahuluan .....	25
B. Rancangan Produk.....	27
C. Uji Coba Produk .....	31
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
A. Hasil Penelitian.....	37
1. Hasil Studi Pendahuluan.....	37
2. Desain Produk.....	40
3. Hasil Validasi Ahli .....	76
4. Hasil Uji Coba .....	81
B. Pembahasan .....	88
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>90</b>
A. Kesimpulan .....	90
B. Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>92</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Simbol <i>Use case</i> .....	16
Tabel 2. 2. Activity Diagram.....	16
Tabel 2. 3. Sequence Diagram .....	17
Tabel 2. 4. Activity Diagram.....	18
Tabel 3. 1. Simbol Flowchart.....	27
Tabel 3. 2. Penilaian Skala Likert .....	33
Tabel 3. 3. Aspek Lembar Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi.....	35
Tabel 3. 4. Aspek Lembar Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media .....	36
Tabel 3. 5. Persentase Kategori Kelayakan.....	36
Tabel 4. 1. Spesifikasi Perangkat Keras.....	39
Tabel 4. 2. Perencanaan Kegiatan Penelitian .....	40
Tabel 4. 3. Definisi Aktor .....	43
Tabel 4. 4. Definisi <i>Use case</i> .....	43
Tabel 4. 5. Skenario <i>Use case</i> Login .....	44
Tabel 4. 6. Skenario <i>Use case</i> Penambahan Kategori.....	46
Tabel 4. 7. Skenario <i>Use case</i> Penambahan Produk .....	47
Tabel 4. 8. Skenario <i>Use case</i> Pengelola Produk.....	48
Tabel 4. 9. Skenario <i>Use case</i> Pengelola Pesanan .....	49
Tabel 4. 10. Skenario <i>Use case</i> Registrasi .....	50
Tabel 4. 11. Skenario <i>Use case</i> Melihat Produk .....	51
Tabel 4. 12. Skenario <i>Use case</i> Membuat Pesanan.....	52
Tabel 4. 13. Skenario <i>Use case</i> Pembayaran .....	53
Tabel 4. 14. Daftar Diagram Sequence .....	54
Tabel 4. 15. Daftar Layout Website .....	66
Tabel 4. 16. Profil Validasi Ahli .....	76
Tabel 4. 17. Validasi ahli oleh Fikri Gunawan Adi .....	76
Tabel 4. 18. Validasi Ahli Oleh Yusuf Herman.....	77
Tabel 4. 19. Validasi Ahli oleh Rizal Ismail.....	79
Tabel 4. 20. Validasi Ahli Oleh Faiz Abdullah.....	80
Tabel 4. 21. Hasil Pengujian Blackbox.....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Perbedaan e-commerce dan e-business .....	7
Gambar 2. 2. Kerangka Berpikir .....	23
Gambar 3. 1. Flowchart Admin .....	29
Gambar 3. 2. Flowchart User .....	30
Gambar 4. 1. <i>Use case diagram</i> .....	42
Gambar 4. 2. Sequence Diagram Login Admin .....	55
Gambar 4. 3. Sequence Diagram Login User .....	56
Gambar 4. 4. Sequence Diagram Kategori Produk .....	57
Gambar 4. 5. Sequence Diagram Penambahan Produk .....	57
Gambar 4. 6. Sequence Diagram Pengelolaan Produk .....	58
Gambar 4. 7. Sequence Diagram Pengelolaan Pesanan .....	59
Gambar 4. 8. Sequence Diagram Registrasi Akun User .....	59
Gambar 4. 9. Sequence Diagram Halaman Utama .....	60
Gambar 4. 10. Sequence Diagram Pemesanan .....	61
Gambar 4. 11. Sequence Diagram Pembayaran .....	62
Gambar 4. 12. Desain Interface Halaman Login .....	63
Gambar 4. 13. Desain Interface Halaman Registrasi Akun .....	63
Gambar 4. 14. Desain Interface Halaman Utama .....	64
Gambar 4. 15. Desain Interface Halaman Keranjang Belanja .....	65
Gambar 4. 16. Halaman Login .....	68
Gambar 4. 17. Halaman Registrasi Akun .....	68
Gambar 4. 18. Halaman Utama .....	69
Gambar 4. 19. Halaman Detail Produk .....	69
Gambar 4. 20. Halaman Keranjang Belanja .....	70
Gambar 4. 21. Halaman Checkout .....	70
Gambar 4. 22. Halaman Utama Admin .....	71
Gambar 4. 23. Halaman Kategori Produk .....	71
Gambar 4. 24. Halaman Penambahan Produk .....	72
Gambar 4. 25. Halaman Produk .....	72

Gambar 4. 26. Halaman Pengelolaan Produk .....	73
Gambar 4. 27. Halaman Pesanan .....	73
Gambar 4. 28. Halaman Pembayaran.....	74
Gambar 4. 29. Halaman Pelanggan.....	74
Gambar 4. 30. Halaman Review .....	75
Gambar 4. 31. Halaman Kontak.....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Pengoperasian Sistem .....	98
Lampiran 2 Surat Judul Penelitian .....	105
Lampiran 3 Lembar Bimbingan Dosen I .....	106
Lampiran 4 Lembar Bimbingan Dosen II .....	107
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	108
Lampiran 6 Wawancara Studi Pendahuluan .....	109
Lampiran 7 Pengujian Blackbox Oleh Ahli .....	110
Lampiran 8 Uji Ahli Materi .....	114
Lampiran 9 Uji Ahli Media.....	120
Lampiran 10 Uji Responden .....	126
Lampiran 11 Dokumentasi .....	156

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat saat ini dirancang untuk memudahkan manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, serta menyediakan informasi yang cepat, tepat, dan akurat. Perkembangan teknologi informasi di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan dari hari ke hari. Hal ini dapat dilihat dari semakin luasnya penggunaan internet, perangkat *mobile*, dan berbagai aplikasi digital yang mendukung aktivitas di berbagai bidang, seperti pendidikan, bisnis, kesehatan, dan komunikasi. Dengan terus berkembangnya teknologi informasi, masyarakat Indonesia semakin mudah mengakses informasi, berinteraksi, dan melakukan berbagai kegiatan secara efisien, mendukung percepatan kemajuan ekonomi dan sosial di negara ini. Teknologi informasi memiliki dampak besar di era industri 4.0 karena seluruh sektor, mulai dari ekonomi, pendidikan, kesehatan, hingga pemerintahan, sangat bergantung pada teknologi informasi. Hal ini disebabkan oleh kemampuan teknologi informasi yang mempermudah manusia dalam memproduksi, mengelola data, dan menyebarkan informasi dengan lebih efisien (Agyztia Premana et al., 2020). Sebagai salah satu negara di kawasan Asia Pasifik, Indonesia turut berkontribusi pada total populasi 4,3 miliar jiwa di wilayah ini. Lebih dari separuh jumlah tersebut, sekitar 56% atau 2,42 miliar orang, sudah memiliki akses ke internet. Dari jumlah tersebut, setengahnya atau sekitar 2,14 miliar penduduk telah memanfaatkan media sosial (Budianto, 2015 dalam Hidayah & Tarlis, 2024).

Media sosial adalah kombinasi antara sosiologi dan teknologi yang memungkinkan orang untuk terhubung secara online, baik dalam hubungan pribadi maupun bisnis (Nidaul Khasanah et al., 2020). Dalam dunia bisnis, media sosial menjadi salah satu saluran yang efektif untuk mendukung komunikasi dalam memasarkan produk dengan lebih cepat dan menguntungkan



dibandingkan dengan metode penjualan langsung di pasar. Media sosial memiliki perbedaan dengan media komunikasi pemasaran lainnya, terutama dalam hal selalu terhubung dan dapat diakses di mana saja (Rusdiono, 2019). Hal tersebut memberikan peluang bagi penjual untuk mempermudah pada proses penjualan produk. Seiring dengan pesatnya perkembangan penggunaan internet, perdagangan elektronik (*e-commerce*) semakin berkembang pesat, melibatkan berbagai pelaku bisnis, mulai dari perusahaan besar hingga toko online kecil yang dijalankan dari rumah (Rehatalanit, 2021). Proses transaksi jual beli yang dilakukan secara daring atau melalui internet dikenal dengan istilah *E-commerce* atau *electronic commerce*.

*E-commerce* telah dikembangkan untuk meningkatkan efisiensi, kemudahan, dan kecepatan dalam bisnis tradisional. Konsep *E-commerce* berasal dari EDI (*Electronic Data Interchange*), yang memungkinkan perusahaan melakukan transaksi bisnis tanpa memerlukan salinan kertas dan proses manual (Noverdiansyah et al., 2022). *E-commerce* merujuk pada aktivitas bisnis yang melibatkan konsumen, produsen, penyedia layanan, dan perantara perdagangan melalui jaringan komputer seperti internet (Susmanto et al., 2024). Menurut (Noverdiansyah et al., 2022) *E-commerce* didefinisikan sebagai transaksi elektronik yang melibatkan penjualan atau pembelian barang dan jasa antara rumah tangga, individu, pemerintah, serta organisasi publik atau swasta lainnya, yang dilakukan melalui jaringan komputer. Menurut (Maghfiroh et al., 2023) *E-commerce* memungkinkan bisnis dan penjual individu untuk menawarkan produk dan layanan secara online kepada pelanggan, dengan fokus pada platform perdagangan mandiri yang minim interaksi sosial. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2020 jumlah usaha *E-commerce* di Indonesia mencapai 2.361.423. Mayoritas pelaku usaha merupakan *E-commerce* non-formal yang menggunakan media sosial untuk penjualan dan memiliki penghasilan di bawah 300 juta rupiah. Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa *E-commerce* meningkatkan efisiensi

dan kecepatan bisnis dengan memanfaatkan jaringan komputer untuk transaksi elektronik antara berbagai pihak.

“CV. Noobie Dims” merupakan perusahaan yang bergerak dibidang Interior dan Rumah Lingkup usaha tersebut meliputi pemesanan interior, dan gambar rencana. CV. Noobie Dims berada di lokasi Daerah Istimewa Yogyakarta, berdiri sejak tahun 2020. Pemesanan interior dan rumah yang dilakukan oleh konsumen saat ini masih menggunakan sistem konvensional yaitu pembeli harus datang ke toko langsung untuk melakukan pemesanan barang. Hal tersebut tidak efektif apabila jarak antara perusahaan dan pemesan berjauhan. Hal ini tentunya membutuhkan waktu dan biaya yang lebih besar. Dan juga sistem pemasaran pada CV. Noobie Dims hanya di lakukan di toko saja. Sehingga jangkauan produk hanya berada pada satu wilayah saja. Dikarenakan era persaingan yang semakin ketat, dan masih kurangnya usaha penjualan interior rumah yang memanfaatkan *e-commerce*.

Terkait dengan kurangnya informasi yang didapat oleh konsumen dalam memilih desain interior yang akan digunakan di dalam rumah maka CV. Noobie Dims memerlukan sebuah sistem informasi *E-commerce* berupa *website* yang bisa dijangkau konsumen dari internet. Penelitian ini nantinya akan diimplementasikan pada CV. Noobie Dims dengan maksud untuk memberikan kemudahan dalam melakukan promosi dan penjualan. Sehingga dapat meningkatkan penjualan lewat transaksi *online* dengan tidak meninggalkan sistem penjualan lama (*offline*). CV. Noobie Dims bukan hanya memberikan solusi kepada konsumen terhadap desain interior tetapi juga memberikan solusi kepada konsumen terhadap pemilihan property isi rumah.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Bagaimana merancang dan mengimplementasikan rancangan sistem penjualan dan pemesanan desain interior berbasis *website* pada Noobie Dims Interior?

### C. Batasan Masalah

Untuk memperkecil lingkup penelitian yang akan dibahas, maka harus dibatasi permasalahan yang ada. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengenai sistem penjualan, yaitu penjualan dan pemilihan produk desain secara *online*.
2. Mengenai sistem transaksi, yaitu tahapan *checkout* yang terdiri atas tiga langkah yaitu penentuan alamat pengerjaan, penentuan tanggal, dan penentuan cara pembayaran.
3. Mengenai sistem belanja yaitu tersedia fitur pilihan desain interior dan *property*.
4. Mengenai sistem transaksi, yaitu terdiri atas system transfer atau *cash on delivery* (COD).
5. Data produk yang digunakan merupakan sampling data dengan spesifikasi desain interior.

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Membuat *website* Noobie Dims Interior.
2. Menjadikan *website* Noobie Dims Interior sebagai alternatif media pengadaan informasi yang memudahkan pembeli mendapatkan informasi produk yang tersedia.
3. Memberikan informasi kepada pengunjung tentang produk baru yang dijual, promo yang tersedia melalui Noobie Dims Interior.

## **E. Manfaat Penelitian**

Berikut manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini:

1. Noobie Dims Interior dapat melakukan penjualan dan pemesanan selama 24 jam dan memperluas target pasar produknya, karena sifat internet yang tidak mengenal batas geografis.
2. Sistem penjualan melalui internet dapat meningkatkan kinerja perusahaan dalam menjual barang.
3. Dapat menghemat waktu, tenaga, dan biaya pelanggan karena transaksi dapat dilakukan tanpa harus datang ke toko.
4. Memudahkan pelanggan untuk mendapatkan informasi terbaru dan promo mengenai produk layanan dan jasa.
5. Menambah wawasan dan pengalaman penulis tentang *E-commerce* dan hal yang berkaitan dengan metodologi penulisan penelitian.

## **BAB II**

### **TELAAH PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR**

#### **A. Landasan Teori**

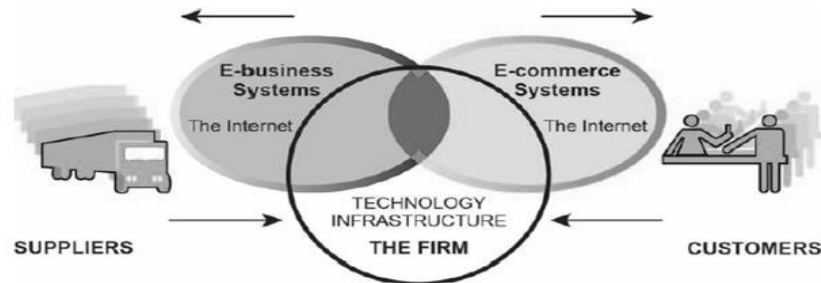
Dalam penyusunan usulan penelitian untuk skripsi penulis akan membahas tentang landasan yang digunakan untuk pelaksanaan penyusunan usulan skripsi ini yaitu mengenai Sistem *E-commerce* Berbasis Web Untuk Penjualan dan Pemesanan Desain Interior CV Noobie Dims, landasan teori yang dibahas antara lain adalah:

##### 1. *E-commerce*

###### a. Pengertian *E-commerce*

Perdagangan telah ada sejak lama dan terus berkembang seiring berjalannya waktu. *E-commerce* merupakan bentuk perdagangan terbaru yang mempermudah proses belanja dan bisnis secara daring. *e-commerce*, atau perdagangan elektronik, telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, merubah cara kita berinteraksi, bertransaksi, dan melakukan bisnis secara global. Menurut Triton (2006 dalam Risald (2021) *E-commerce* adalah bentuk perdagangan elektronik di mana transaksi jual beli dilakukan melalui media elektronik di jaringan internet. Menurut (Ridwan et al., 2021) *E-commerce* mencakup pembelian dan penjualan, pemasaran dan pelayanan, serta pengiriman dan pembayaran produk, jasa, dan informasi melalui internet dan jaringan lainnya, yang melibatkan interaksi antara perusahaan dengan pelanggan, pemasok, dan mitra bisnis. Menurut (Suarna et al., 2024) *E-commerce* adalah proses distribusi, penjualan, pemasaran, dan pembelian barang atau jasa menggunakan media elektronik seperti jaringan komputer, televisi, situs web, dan internet lainnya. Selain itu, *E-commerce* juga mencakup transfer dana secara elektronik dan sistem manajemen inventaris otomatis. *E-commerce* dan e-bisnis tumpang tindih di batas bisnis perusahaan, pada titik di mana bisnis internal sistem terhubung dengan pemasok atau

pelanggan (Prasetyo et al., 2022). *E-business* juga dapat dianggap sebagai bentuk iklan yang bertujuan agar konsumen membeli produk-produk perusahaan (Putri, 2020). *E-business* sangat penting bagi *E-commerce* karena fungsinya adalah mendukung berbagai aspek perusahaan, seperti produksi, keuangan, pemasaran, dan lainnya.



Gambar 2. 1. Perbedaan e-commerce dan e-business

#### b. Jenis-jenis E-commerce

*E-commerce* mencakup berbagai jenis transaksi yang memanfaatkan teknologi digital. Setiap jenis memiliki karakteristik dan tujuan yang berbeda, mempengaruhi cara bisnis dan konsumen berinteraksi. Berikut merupakan pemaparan jenis-jenis *E-commerce* menurut (Irwan Hermawan et al., 2021).

##### 1) *Business-to-Business* (B2B)

Jenis *E-commerce* yang melibatkan transaksi antar perusahaan. Biasanya, transaksi B2B melibatkan pembelian produk dalam jumlah besar, bukan berdasarkan jenis produk tetapi lebih pada kuantitas yang dibeli. Contoh B2B termasuk importir suku cadang mobil yang menjual ke bengkel, atau perusahaan obat yang menyediakan produk kepada rumah sakit.

##### 2) *Business-to-Consumer* (B2C)

*E-commerce* B2C, perusahaan langsung menawarkan dan menjual produknya kepada konsumen akhir. Proses ini mirip dengan

jual beli secara eceran tetapi dilakukan secara online. Contoh B2C meliputi layanan laundry pakaian, penjualan makanan secara online, atau bisnis salon yang menawarkan layanan melalui internet.

### 3) *Consumer-to-Consumer (C2C)*

*E-commerce* C2C memungkinkan konsumen untuk saling menjual dan membeli produk atau jasa satu sama lain. Biasanya, sistem ini memerlukan platform yang mengorganisasi transaksi, seperti situs web OLX, Bukalapak, atau forum komunitas seperti Kaskus.

### 4) *Consumer-to-Business (C2B)*

Berbeda dengan B2C, dalam C2B konsumen menjual produk atau layanan mereka kepada perusahaan. Perusahaan memperoleh manfaat dari layanan atau barang yang disediakan oleh konsumen, sementara konsumen mendapatkan pembayaran atau keuntungan lainnya. Contoh C2B termasuk Google AdSense, di mana konsumen menyediakan ruang iklan, atau iStock Photo, yang menyediakan foto kepada perusahaan.

### 5) *Online-to-Offline (O2O)*

Konsep O2O menggabungkan transaksi online dengan eksekusi offline. Dalam model ini, jaringan online digunakan untuk menarik konsumen ke toko fisik atau layanan offline. Contoh O2O adalah layanan Gojek atau Grab, yang memungkinkan transaksi melalui aplikasi namun layanan juga dilakukan secara langsung. Contoh lain adalah Matahari Online, yang mengintegrasikan pengalaman belanja online dengan kunjungan ke toko fisik.

### 6) *Consumer-to-Administration (C2A)*

Mirip dengan C2B, namun dalam C2A konsumen menawarkan barang atau layanan kepada pemerintah. Transaksi dalam C2A lebih sering berupa layanan jasa daripada produk. Contoh C2A termasuk

pembayaran pajak online, layanan BPJS kesehatan, atau pembayaran listrik online.

#### 7) *Business-to-Public Administration (B2PA)*

Dalam *E-commerce* B2PA, perusahaan menawarkan produk atau layanan kepada pemerintah. Transaksi biasanya dilakukan melalui proses tender, di mana perusahaan bersaing untuk mendapatkan kontrak dari instansi pemerintah.

#### c. Manfaat *E-commerce*

Kehadiran *E-commerce* sebagai metode baru dalam perdagangan diharapkan dapat memberikan manfaat positif bagi baik pebisnis maupun konsumen, sehingga keduanya dapat merasakan keuntungan tanpa mengalami kerugian.

- 1) Manfaat *E-commerce* bagi Perusahaan atau organisasi menurut (Nurzanah & Riofita, 2022).
  - a) Menarik Pelanggan Baru: Penelitian oleh Hamill dan Gregory (1997), Swatman (1999), serta Hoffman dan Novak (2000) menunjukkan bahwa penggunaan *E-commerce* dapat membantu perusahaan dalam mendapatkan pelanggan baru, baik dari pasar domestik maupun internasional.
  - b) Meningkatkan Loyalitas Konsumen: Penelitian Daniel & Storey (1997) dalam industri perbankan menunjukkan bahwa layanan e-banking dapat mempertahankan nasabah dan mencegah mereka berpindah ke bank lain. Selain itu, teknologi *E-commerce* juga dapat menarik pelanggan baru yang sebelumnya menggunakan teknologi konvensional.
  - c) Meningkatkan Kualitas Layanan: *E-commerce* memungkinkan perusahaan untuk meningkatkan kualitas layanan melalui interaksi yang lebih personal. Hal ini memungkinkan perusahaan untuk menyediakan informasi yang sesuai dengan kebutuhan konsumen.



Astaga (1998) juga menyatakan bahwa penggunaan *E-commerce* dapat meningkatkan kualitas layanan.

- d) Pelayanan Tanpa Batas Waktu: Penelitian oleh Daniel & Storey (1997) menunjukkan bahwa *E-commerce* memungkinkan pelanggan untuk melakukan transaksi kapan saja, tanpa batasan waktu.

## 2) Manfaat *E-commerce* bagi konsumen

Menurut (Suyanto (2003) dalam Rahmidani, 2015), *E-commerce* juga memberikan keuntungan bagi konsumen, antara lain:

### a) Belanja 24 Jam

*E-commerce* memungkinkan konsumen untuk berbelanja atau melakukan transaksi kapan saja sepanjang hari dan sepanjang tahun dari hampir setiap lokasi dengan akses Wi-Fi. Konsumen tidak terbatas oleh waktu atau lokasi fisik dan dapat berbelanja kapan pun mereka mau.

### b) Lebih Banyak Pilihan

Konsumen mendapatkan akses ke berbagai pilihan produk dan layanan yang lebih luas. Dengan e-commerce, pelanggan dapat mengeksplorasi berbagai produk dari berbagai penjual tanpa batasan geografis.

### c) Pengiriman Cepat

Pengiriman barang melalui *E-commerce* dapat dilakukan dengan sangat cepat. Proses pengiriman semakin efisien, memungkinkan barang sampai ke pelanggan dalam waktu singkat.

### d) Informasi Cepat dan Detail

Konsumen dapat menerima informasi yang relevan dan detail dalam hitungan detik. Informasi produk dan layanan dapat diakses dengan cepat, mengurangi waktu tunggu untuk mendapatkan detail yang diperlukan.

e) Komunitas Elektronik

*E-commerce* menyediakan platform bagi konsumen untuk bergabung dengan komunitas online, bertukar pikiran, dan berbagi pengalaman. Pelanggan dapat berinteraksi dengan orang lain dalam komunitas online untuk mendapatkan wawasan dan berbagi pengalaman.

f) Persaingan Diskon

Persaingan di pasar *E-commerce* dapat menghasilkan diskon yang substansial bagi konsumen. Dengan banyaknya penjual yang bersaing, harga barang sering kali lebih kompetitif dan ada kemungkinan untuk mendapatkan potongan harga yang lebih besar.

## 2. HTML

Merancang *website* yang berkualitas, diperlukan pemahaman mendasar mengenai HTML (*HyperText Markup Language*), yaitu bahasa pemrograman utama yang digunakan untuk menyusun halaman web. HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah sebuah dokumen teks yang dapat dibaca oleh browser untuk ditampilkan di *World Wide Web* (WWW) (Tricahya, 2023). File dokumen HTML umumnya memiliki ekstensi `.html` atau `.htm`. Kedua ekstensi ini berfungsi sama dan digunakan untuk mengindikasikan bahwa file tersebut adalah dokumen HTML. Ekstensi `.htm` sering digunakan di sistem operasi yang membatasi panjang nama file, seperti versi Windows yang lebih tua. HTML adalah bahasa standar yang digunakan untuk membangun dokumen di dalam sebuah situs web. Bahasa pemrograman HTML memanfaatkan tag, yang berfungsi sebagai penanda untuk menentukan bagaimana sebuah elemen atau keyword harus diinterpretasikan. Mayoritas browser mampu mengenali tag HTML, yang biasanya muncul berpasangan dan ditandai dengan simbol kurung sudut (`<` `>`) (Janariandana et al., 2023). HTML adalah bahasa markup yang digunakan untuk merancang dan menyajikan konten di halaman web. Dengan HTML, elemen-elemen seperti teks, gambar, tabel, dan media lainnya dapat

diatur tata letaknya agar ditampilkan dengan baik di browser (Ramadhan et al., 2023).

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa HTML adalah bahasa markup dasar yang digunakan untuk menyusun dan menampilkan konten pada halaman web, membentuk fondasi utama bagi struktur, desain visual, serta interaktivitas di internet, dan memungkinkan situs web dapat diakses dengan baik oleh pengguna di seluruh dunia. HTML adalah bahasa pemrograman fundamental yang memungkinkan pengembangan halaman web dengan berbagai fungsi penting. Berikut ini adalah beberapa fungsi utama yang dapat dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML dalam pembuatan dan pengelolaan halaman web, sebagaimana dijelaskan oleh (Mariko, 2019).

a. Mengatur dan mendesain tampilan isi halaman *website*

HTML memungkinkan pengembang untuk mengatur struktur dan tampilan halaman web. Dengan menggunakan elemen-elemen HTML seperti paragraf, judul, dan daftar, tata letak konten dapat dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang baik.

b. Membuat tabel pada halaman *website*

HTML mendukung pembuatan tabel, yang berguna untuk menampilkan data dalam format terstruktur. Elemen-elemen seperti `

` digunakan untuk mengatur baris dan kolom tabel di halaman web.
--

c. Mempublikasikan halaman *website* secara online

Setelah halaman web selesai dirancang menggunakan HTML, halaman tersebut dapat diunggah ke server web dan dipublikasikan secara online sehingga dapat diakses oleh pengguna di seluruh dunia melalui browser.

d. Membuat *form* untuk input dan menangani registrasi serta transaksi via *website*

HTML menyediakan elemen untuk membuat formulir online, seperti ``, ``, dan ``, yang memungkinkan pengguna untuk

memasukkan data, melakukan registrasi, atau menjalankan transaksi langsung melalui *website*.

e. Menampilkan area gambar pada browser

HTML mendukung penempatan gambar di halaman web menggunakan tag ``<img>``, yang memungkinkan pengembang untuk menampilkan gambar di browser dengan berbagai opsi ukuran, tata letak, dan format gambar.

Setiap fungsi ini memiliki peran krusial dalam menciptakan halaman web yang tidak hanya interaktif dan dinamis, tetapi juga fungsional, dengan memastikan pengalaman pengguna yang optimal, tampilan yang menarik, dan kemampuan untuk menangani berbagai jenis konten dan interaksi dengan efektif.

### 3. PHP

PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang digunakan sebagai skrip sisi server yang disisipkan ke dalam dokumen HTML selama pengembangan situs web (Alfiani et al., 2023). PHP pertama kali dikembangkan pada tahun 1994 oleh Rasmus Lerdorf, dan awalnya merupakan singkatan dari *Personal Home Page* (Firmansyah & Herman, 2023). Pemrograman PHP adalah bahasa scripting yang dapat diintegrasikan dengan tag HTML, dieksekusi di sisi server, dan hasilnya ditampilkan di halaman web. PHP juga mendukung berbagai sistem manajemen basis data seperti Oracle, Microsoft Access, Interbase, d-Base, dan PostgreSQL (Alfiansyah & Junianto, 2023). PHP adalah bahasa scripting yang dijalankan di server. Setelah diproses, hasilnya dikirimkan ke web browser klien. Bahasa pemrograman ini dirancang khusus untuk membuat situs web dinamis (Samudra et al., 2023).

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa PHP merupakan alat yang sangat efektif dan fleksibel, yang terus relevan dan penting dalam pengembangan web modern, berkat kemampuannya untuk mengelola data, berintegrasi dengan berbagai teknologi, dan mendukung pembuatan konten yang dinamis. Berikut ini adalah beberapa fungsi utama yang dapat dilakukan

dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dalam pembuatan dan pengelolaan halaman web, sebagaimana dijelaskan oleh (Arif, 2023).

a. Interaksi dengan Database

PHP menyediakan kemampuan untuk berinteraksi dengan berbagai sistem manajemen basis data (DBMS), seperti MySQL, PostgreSQL, dan Oracle. Dengan PHP, Anda dapat melakukan operasi seperti membuat, membaca, memperbarui, dan menghapus data dalam basis data. Operasi ini dilakukan melalui fungsi-fungsi PHP yang digunakan untuk menghubungkan dan mengeksekusi perintah SQL pada basis data, seperti MySQLi atau PDO.

b. Pengelolaan File dan Folder

PHP menawarkan berbagai fungsi untuk mengelola file dan folder di server. Anda dapat membaca, menulis, menghapus, dan memanipulasi file menggunakan fungsi seperti `fopen()`, `fwrite()`, `fread()`, dan `unlink()`. Untuk pengelolaan folder, tersedia fungsi seperti `mkdir()`, `rmdir()`, dan `scandir()`, yang memungkinkan pembuatan, penghapusan, dan penjelajahan direktori,

c. Kemampuan Menampilkan Konten Dinamis

PHP memungkinkan pembuatan konten yang dinamis yang dapat berubah sesuai dengan input atau permintaan pengguna. Misalnya, Anda dapat membuat halaman yang menampilkan data dari basis data berdasarkan pilihan pengguna atau menampilkan hasil formulir yang diisi pengguna. PHP memungkinkan Anda untuk mengubah konten HTML secara dinamis sesuai dengan kondisi atau data yang diterima.

d. Integrasi dengan HTML

PHP dapat disisipkan langsung ke dalam dokumen HTML, memudahkan pembuatan halaman web yang dinamis. Anda dapat menulis kode PHP di dalam tag `<?php?>` pada file HTML, dan server akan memproses kode PHP sebelum mengirimkan hasilnya ke browser. Hal ini memungkinkan penggabungan logika pemrograman dengan struktur HTML,

seperti menampilkan data dinamis dalam elemen HTML atau memproses input formular.

Dengan demikian, PHP merupakan alat yang sangat efektif untuk pengembangan web, yang mendukung interaksi dengan basis data, pengelolaan file, pembuatan konten dinamis, dan integrasi dengan HTML untuk menghasilkan situs web yang interaktif dan responsive.

#### 4. *Unified Modeling Language (UML)*

UML (Unified Modeling Language) adalah suatu metode pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang sedang dirancang atau akan dibangun, dengan tujuan agar struktur desainnya menjadi lebih teratur (Irawan, 2024). Pemodelan ini bertujuan untuk menyederhanakan permasalahan yang kompleks, sehingga dapat dipahami dan dipelajari dengan lebih mudah. Menurut (Afiatul Ulumik & Irma Purnamasari, 2023). Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa pemodelan yang digunakan untuk menggambarkan fungsionalitas sistem atau perangkat lunak dengan pendekatan berorientasi objek. Menurut (Putra & Andriani, 2019). UML merupakan salah satu bahasa standar yang sering digunakan di industri untuk mendefinisikan kebutuhan, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa UML (Unified Modeling Language) merupakan bahasa berbasis grafis atau gambar yang digunakan untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun, dan mendokumentasikan sistem dalam pengembangan perangkat lunak berbasis objek.



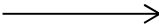
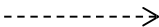
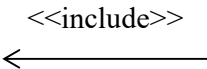
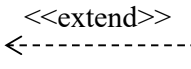
Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasis UML adalah sebagai berikut:

##### a. *Use case diagram*

*Use case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak

menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Simbolsimbol yang digunakan dalam *Use case diagram* ditunjukkan pada Tabel 2.1.




Tabel 2. 1. Simbol *Use case*


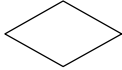
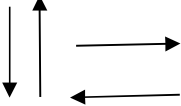
Simbol	Keterangan
	Aktor: Mewakil peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi actor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan tambahan fungsional.

#### b. Activity Diagram

Diagram Aktivitas (*Activity Diagram*) menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Simbolsimbol yang digunakan dalam *Activity Diagram* ditunjukkan pada Tabel 2.2.

Tabel 2. 2. Activity Diagram



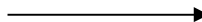



No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Activity	Memperlihatkan bagaimana masingmasing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		Action	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		Initial Node	Bagaimana objek dibentuk dan diawali

4		Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
5		Decision	Guna menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
6		Line Connector	Digunakan untuk menghubungkan satu symbol dengan symbol lainnya

c. Sequence Diagram (Diagram urutan)

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendetugas akhirkan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Simbol-simbol yang digunakan dalam Sequence Diagram ditunjukkan pada Tabel 2.3.

Tabel 2. 3. Sequence Diagram



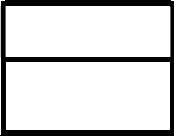

No	Gambar	Nama	eterangan
1		LifeLine	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi
2		Actor	Digunakan untuk menggambar <i>user</i> / pengguna
3	Message() 	Message	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi
4		Boundary	Digunakan untuk menggambarkan sebuah <i>form</i>
5		Control Class	Digunakan untuk menghubungkan boundary dengan table
6		Entity Class	Digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan



#### d. Activity Diagram

Merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. Class Diagram juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi-operasi dari sebuah kelas dan constraint yang berhubungan dengan objek yang dikoneksikan. Class Diagram secara khas meliputi: Kelas (Class), Relasi Associations, Generalization dan Aggregation, atribut (Attributes), operasi (operation/method) dan visibility, tingkat akses objek eksternal kepada suatu operasi atau atribut. Hubungan antar kelas mempunyai keterangan yang disebut dengan Multiplicity atau Cardinality ditunjukkan pada Tabel 2.4.

Tabel 2. 4. Activity Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Generalization	Hubungan di mana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
2		Nary Association	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dar 2 objek
3		Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
4		Collaboraton	Detugas akhir dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan

			suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5	◁-----	Realization	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
6	----->	Dependency	Hubungan di mana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang tidak mandiri
7	_____	Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

## 5. Pengujian Aplikasi

Pengujian merupakan salah satu tahap penting yang harus dilalui untuk memastikan bahwa sistem yang dihasilkan memiliki kualitas yang tinggi dan dapat diandalkan (Ijudin & Saifudin, 2020). Proses ini berfungsi untuk mengevaluasi performa, stabilitas, dan kesesuaian sistem dengan persyaratan yang telah ditetapkan, sehingga menghasilkan produk perangkat lunak yang unggul dan memenuhi harapan pengguna. Dalam melakukan pengujian, hal penting yang perlu diperhatikan adalah kemampuan pengujian untuk mendeteksi kesalahan yang mungkin tidak teridentifikasi sebelumnya (Ningrum et al., 2019). Pengujian dianggap berhasil jika kesalahan tersebut dapat diperbaiki, sehingga kualitas perangkat lunak meningkat. Perancangan pengujian yang baik sangat penting agar kesalahan dapat ditemukan dengan mudah selama proses pengujian, memungkinkan perbaikan yang cepat dan efektif, yang pada akhirnya akan meningkatkan efisiensi dan keandalan sistem yang dikembangkan. Salah satu pengujian aplikasi yang sering digunakan adalah pengujian *blackbox*.

Pengujian *blackbox* adalah teknik dalam pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional sistem tanpa memperhatikan struktur internalnya (Jaya, 2018). Pengujian *blackbox* adalah metode yang memusatkan perhatian pada spesifikasi fungsional perangkat lunak. Dalam pendekatan ini, penguji mendefinisikan berbagai kondisi input dan melakukan pengujian berdasarkan spesifikasi fungsional program untuk memastikan bahwa perangkat lunak berfungsi sesuai dengan yang diharapkan (Hidayat & Muttaqin, 2018). Pengujian *blackbox* adalah metode pengujian yang merencanakan percobaan dengan memperhatikan detail sistem serta aspek-aspek fungsionalnya. Metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai jenis cacat, termasuk kesalahan pada fungsi antarmuka, cacat dalam model data, dan masalah terkait akses serta penyimpanan data (Ijudin & Saifudin, 2020).

Berdasarkan beberapa pengertian yang ada, dapat disimpulkan bahwa pengujian *blackbox* merupakan teknik yang efektif untuk mengevaluasi perangkat lunak berdasarkan spesifikasi fungsionalnya. Metode ini fokus pada memastikan bahwa perangkat lunak beroperasi sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan tanpa memperhatikan struktur internal sistem. Dengan demikian, pengujian *blackbox* membantu dalam mengidentifikasi cacat terkait fungsi dan akses data serta memastikan bahwa perangkat lunak memenuhi kebutuhan pengguna.

Pengujian *blackbox* tentunya memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan. Kelebihan-kelebihan dari pengujian ini dapat membantu meningkatkan efisiensi pengujian perangkat lunak dalam beberapa aspek, namun di sisi lain, terdapat pula beberapa keterbatasan yang dapat memengaruhi hasil pengujian. Berikut adalah penjelasan mengenai kelebihan dan kekurangan dari pengujian *blackbox* menurut (Parlika et al., 2020).

Adapun yang dimaksud dengan kualitas produk seperti sistem informasi atau sistem perangkat lunak adalah pemenuhan terhadap kebutuhan fungsional

dan kinerja yang didokumentasikan secara eksplisit, pengembangan standar yang didokumentasikan secara eksplisit dan sifat-sifat implisit yang diharapkan dari sebuah sistem yang dibangun secara professional.

Software dikatakan berkualitas jika:

- a. Cocok untuk tes pada level tinggi: Pengujian ini sangat cocok untuk sistem besar atau segmen besar dari perangkat lunak.
- b. Tidak memerlukan akses kode: Uji tidak membutuhkan pengetahuan tentang kode sumber, yang menjadikannya fleksibel.
- c. Perspektif pengguna atau pelanggan: Pengujian dilakukan dari sudut pandang pengguna, sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan atau persyaratan pelanggan.
- d. Tes cepat dan spesifik: Uji kasus dapat dirancang dengan cepat dan dapat dirancang untuk skenario yang spesifik.
- e. Tidak perlu tahu bahasa pemrograman: Penguji tidak harus memahami bahasa pemrograman atau logika implementasi program.
- f. Mengidentifikasi ambiguitas: Membantu mengungkapkan setiap ketidakjelasan atau inkonsistensi dalam spesifikasi persyaratan.
- g. Eksekusi mudah: Pengujian *blackbox* mudah dilaksanakan oleh berbagai pihak, termasuk non-programmer.
- h. Meningkatkan kejelasan hasil pengujian: Hasil pengujian dapat membantu memperjelas kontradiksi atau kerancuan yang mungkin muncul selama eksekusi.

Meskipun metode ini menawarkan berbagai keuntungan dalam meningkatkan efisiensi pengujian perangkat lunak, penting juga untuk memahami keterbatasan yang mungkin memengaruhi hasil pengujian. Berikut adalah penjelasan mengenai kekurangan dari pengujian *blackbox* (Parlika et al., 2020).

- a. Hasil uji cenderung dibesar-besarkan: Seringkali hasil pengujian dapat dinilai terlalu tinggi atau tidak akurat.

- b. Tidak semua perangkat lunak dapat diuji: Ada batasan pada jenis perangkat lunak yang dapat diuji dengan metode ini.
- c. Tidak menemukan sebab kegagalan: Pengujian ini tidak dapat mengidentifikasi akar penyebab kegagalan sistem.
- d. Kesulitan dalam merancang uji kasus: Merancang uji kasus menjadi lebih menantang jika persyaratan sistem tidak jelas atau terlalu singkat.
- e. Cakupan kode terbatas: Hanya sebagian kecil kode yang diuji karena tidak ada akses langsung ke kode sumber.
- f. Uji authoring tidak efisien: Pengujian mungkin memerlukan waktu yang lebih lama untuk merancang uji yang efektif.
- g. Tidak dapat mengendalikan segmen kode: Tidak ada kontrol langsung terhadap kode sehingga sulit menargetkan area spesifik dari sistem.
- h. Tes redundan dapat terjadi: Tes bisa menjadi berulang jika pengembang sudah menjalankan uji serupa sebelumnya.

Dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan ini, pengujian *blackbox* dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pengembangan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diinginkan.

Pengujian *blackbox* dapat dilakukan dengan beberapa metode, berikut merupakan metode yang dapat dilakukan menurut (Maulana et al., 2024).

a. *Equivalence Class Partitioning*

Metode ini membagi input yang mungkin menjadi beberapa kelas ekuivalen, di mana setiap kelas mewakili sekelompok input yang dianggap setara dalam hal pemrosesan sistem. Pengujian dilakukan dengan memilih satu atau beberapa input dari setiap kelas untuk mengurangi jumlah kasus uji yang diperlukan.

b. *Boundary Value Analysis*

Metode ini fokus pada pengujian nilai-nilai batas dari input yang diterima oleh sistem. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi bagaimana

sistem menangani nilai ekstrem, seperti nilai minimum, maksimum, dan nilai yang berada tepat di luar batas.

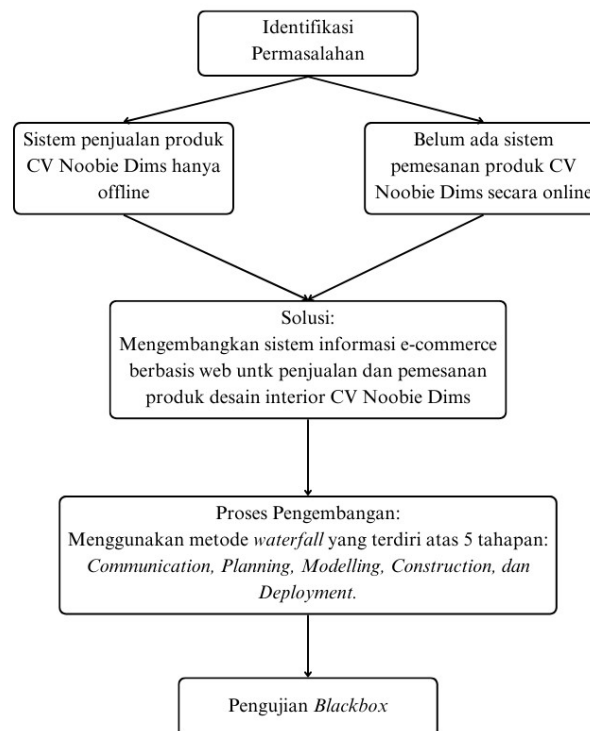
c. *Error Guessing*

Metode ini melibatkan tebakan atau prediksi tentang kemungkinan kesalahan yang mungkin terjadi berdasarkan pengalaman dan pengetahuan tentang sistem. Penguji membuat dan menjalankan kasus uji berdasarkan dugaan kesalahan umum atau masalah yang sering muncul.

Metode-metode ini membantu memastikan bahwa berbagai aspek fungsional perangkat lunak diuji secara menyeluruh untuk mengidentifikasi potensi masalah dan meningkatkan kualitas sistem.

## B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan urutan langkah-langkah yang dilakukan selama penelitian. Adapun kerangka berpikir penelitian sebagai berikut:



Gambar 2. 2. Kerangka Berpikir

Gambar 2.2 diatas merupakan kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini. Sistem informasi *e-commerce* berbasis web dibuat berdasarkan permasalahan mengenai sistem penjualan dan pemesanan produk dari CV. Noobie Dims. CV. Noobie Dims memiliki keterbatasan dalam memasarkan produknya. Karena beberapa masalah tersebut maka solusinya adalah mengembangkan sistem informasi *e-commerce* berbasis web yang dapat membantu CV. Noobie Dims. Pada pengembangan sistem informasi *e-commerce* berbasis web ini menggunakan model pengembangan *waterfall* yang terdiri atas 5 tahapan yaitu *communication, planning, modelling, construction, dan deployment*. Selanjutnya sistem informasi website *e-commerce* diujikan menggunakan metode pengujian *blackbox*.

### **C. Produk yang Dihasilkan**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah “Sistem *E-commerce* Berbasis Web Untuk Penjualan dan Pemesanan Desain Interior CV Noobie Dims” sebagai sistem untuk mempermudah *user* dalam pemilihan desain dan pemesanan desain interior. Agar nantinya pelanggan dapat lebih mudah untuk melihat desain interior dan juga mencegah adanya penipuan atau kesalah pahaman antara pelanggan dengan kontraktor CV. Noobie Dims Interior.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Studi Pendahuluan**

Studi pendahuluan sering kali dilakukan melalui observasi, yang berperan penting dalam mendukung penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi data pendukung serta masalah yang dapat dijadikan sebagai latar belakang penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menerapkan metode pengembangan R&D (*Research and Development*). Metode Research and Development (R&D) merupakan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk baru atau memperbarui produk yang sudah ada. Menurut Sugiono (2015) dalam Purnomo & Sujatmiko (2022), metode R&D memungkinkan produk tersebut untuk diuji efektivitasnya, efisiensinya, serta nilainya sebelum digunakan lebih luas. Proses ini memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sesuai harapan, tetapi juga memberikan manfaat yang optimal bagi pengguna atau lingkungan yang menjadi sasaran penelitian. Proses pengembangan sistem *E-commerce* berbasis web pada CV. Noobie Dims menggunakan model *waterfall*.

Model pengembangan *waterfall* adalah model pengembangan perangkat lunak yang paling sering digunakan dengan pengembangan yang bersifat linear dari tahap awal perencanaan hingga tahap pemeliharaan (Susanto & Andriana, 2016). Model pengembangan *waterfall* secara berurutan diawali dengan tahap *communication* (komunikasi), *planning* (perencanaan), *modelling* (pemodelan), *construction* (konstruksi), dan *deployment* (penyerahan sistem kepada pengguna) (Tujni & Hutrianto, 2020).

#### a. *Communication* (komunikasi)

Pada tahap ini, pengembang melakukan komunikasi dengan calon konsumen atau target dari *user* perangkat lunak yang akan dikembangkan. Komunikasi ini dipergunakan guna mendapatkan informasi mendetail



mengenai kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh konsumen (*user*) terhadap aplikasi atau perangkat lunak yang akan dibuat. Proses komunikasi ini akan membantu pengembang dalam memperkirakan fitur apa saja yang dibutuhkan oleh konsumen

b. *Planning* (perencanaan),

Pada tahap ini, pengembang sudah mendapatkan rincian kebutuhan dari konsumen yang selanjutnya akan dilakukan perencanaan untuk pengembangan dari perangkat lunak yang dibutuhkan oleh konsumen. Penyusunan perencanaan dilakukan guna mendapatkan gambaran tahapan-tahapan seperti apa yang harus dilakukan dan estimasi waktu pengembangan perangkat lunak dari tahap awal hingga akhir.

c. *Modelling* (pemodelan),

Pada tahap pemodelan, pengembang melakukan perancangan dan pemodelan arsitektur sistem yang memiliki fokus pada desain arsitektur dan desain interface awal sebuah perangkat lunak. Pada tahap ini, pengembang akan menggambarkan atau merepresentasikan alur dari perangkat lunak yang dikembangkan.

d. *Construction* (konstruksi), dan

Pada tahap ini, pengembang mulai mengimplementasikan seluruh perencanaan dan pemodelan perangkat lunak yang sudah dilakukan. Setelah perangkat lunak berhasil di buat, selanjutnya akan dilakukan pengujian kelayakan perangkat lunak yang bertujuan untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya dapat diperbaiki sebelum perangkat lunak didistribusikan kepada konsumen atau pengguna.

e. *Deployment* (penyerahan sistem kepada pengguna)

Pada tahap ini aplikasi sudah selesai dibuat dan sudah melewati uji kelayakan perangkat lunak, maka pengembang dapat mendistribusikan perangkat lunak tersebut kepada konsumen. Tahap ini juga bertujuan untuk mendapatkan feedback dari konsumen terhadap perangkat lunak yang dikembangkan.

## B. Rancangan Produk

### 1. Desain Produk

#### a. Analisis Kebutuhan

Implementasi analisis kebutuhan untuk membuat sistem informasi *e-commerce* berbasis web pada CV. Noobie Dims sebagai berikut ini:

##### 1) Perangkat Lunak

- a) Sistem Operasi Windows10
- b) Visual Studio Code
- c) XAMPP
- d) Google Chrome
- e) Corel Draw



##### 2) Perangkat Keras

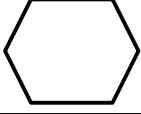


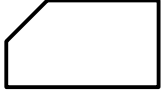

- a) Processor AMD A4-9125
- b) RAM 4GB
- c) Storage 1TB
- d) GPU AMD Radeon R3

#### b. *Flowchart*

*Flowchart* merupakan urutan proses langkah kerja yang digambar menggunakan simbol-simbol tertentu secara sistematis dalam suatu program. Berikut merupakan beberapa simbol yang digunakan untuk menggambar suatu *flowchart*.

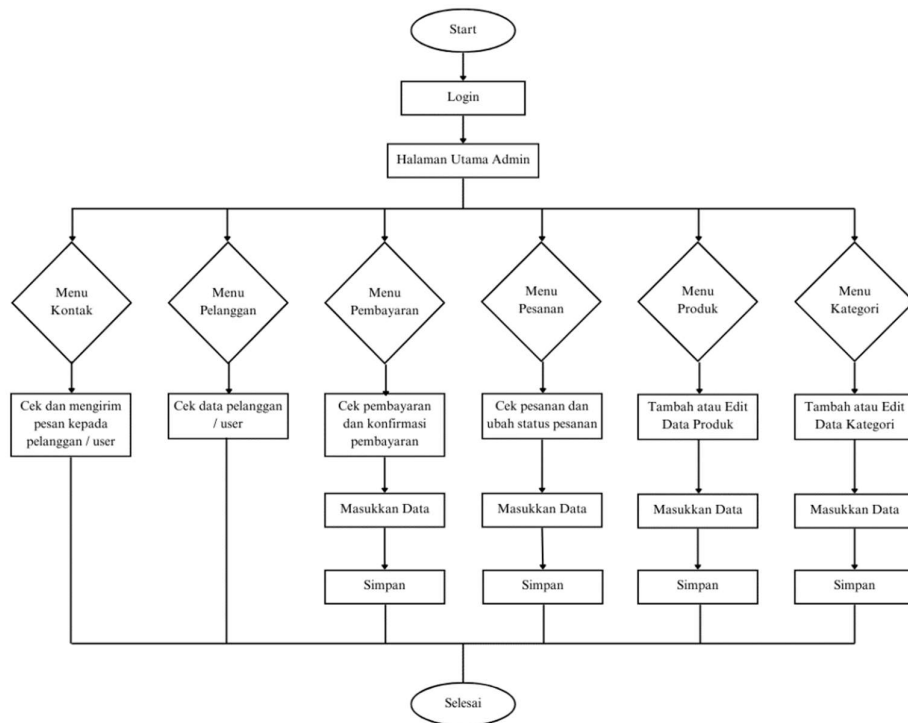
Tabel 3. 1. Simbol *Flowchart*

	<p><b><i>Symbol Input-Output</i></b>  <i>Symbol</i> yang menyatakan proses input atau output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.</p>
	<p><b><i>Symbol Manual Input</i></b>  <i>Symbol</i> untuk pemasukan data secara manual <i>on-line keyboard</i>.</p>

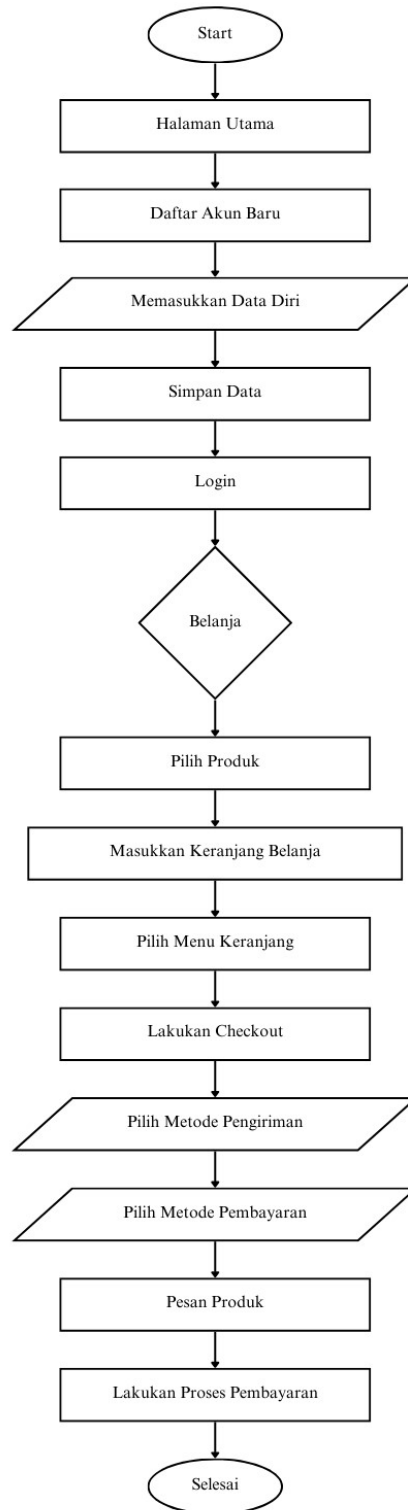
	<b>Symbol Preparation</b> <i>Symbol</i> ini untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam <i>storage</i> .
	<b>Symbol Predefine Proses</b> <i>Symbol</i> untuk pelaksanaan suatu bagian ( <i>sub-program</i> ) / <i>prosedur</i> .
	<b>Symbol Delay</b> Menunjukkan untuk masa tunda atau menunggu.
	<b>Symbol Punch Card</b> <i>Symbol</i> yang menyatakan bahwa <i>input</i> berasal dari kartu atau <i>output</i> ditulis ke kartu.
	<b>Symbol Dokumen</b> <i>Symbol</i> yang menyatakan <i>input</i> berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau <i>output</i> dicetak ke kertas.

*Flowchart* berisi tentang penjelasan urutan prosedur yang dijalankan oleh sistem. Sistem informasi *e-commerce* Noobie Dims berbasis web diawali dengan menampilkan halaman utama pada sistem. Terdapat tampilan halaman user dan admin, pada halaman user terdapat beberapa halaman yang hanya dijalankan oleh user. *User* dapat masuk pada halaman utama tanpa *login*, user dapat melihat produk, menu tentang kami dan menu kontak. Namun jika user ingin memesan produk, harus *login* terlebih dahulu. Ketika user belum mempunyai akun untuk *login*, maka harus melakukan register terlebih dahulu. Setelah user mempunyai akun, maka dapat *login* dan belanja. Saat belanja, user melalui pilih produk, masuk keranjang, pilih menu keranjang, lakukan *checkout*, pilih metode pengiriman, pilih metode pembayaran, order, dan lakukan pembayaran. Setelah itu user dapat keluar dari sistem. Pada halaman admin terdapat beberapa halaman yang yang hanya dapat dijalankan oleh admin. Admin *login* terlebih dahulu untuk masuk ke halaman dashboard. Kemudian pada menu kategori, admin dapat menambah / mengedit kategori. Pada menu

produk, admin dapat menambah / mengedit produk. Pada menu transaksi, admin dapat mengecek dan mengubah status. Pada menu laporan transaksi, admin dapat mencetak laporan transaksi. Admin juga dapat melihat pelanggan yang sudah melakukan registrasi.



Gambar 3. 1. *Flowchart* Admin



Gambar 3. 2. *Flowchart* User

## 2. Validasi Ahli

Tahap berikutnya adalah pengujian sistem menggunakan angket validasi. Sebelum melakukan uji coba, diperlukan evaluasi terhadap sistem informasi yang telah dikembangkan. Proses validasi ini melibatkan pengumpulan data atau informasi dari para ahli di bidangnya (validator) untuk menilai apakah produk yang dibuat layak atau tidak.

Tujuan utama dari tahap validasi adalah untuk mengevaluasi kelayakan produk sebelum digunakan. Hasil dari validasi para ahli berupa saran, komentar, dan masukan yang akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang telah dibuat, serta sebagai panduan untuk persiapan uji coba produk

## 3. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah tahap uji validasi selesai. Hasil dari pengumpulan angket akan memberikan berbagai tanggapan, kritik, dan masukan dari para ahli. Analisis terhadap masukan ini menjadi panduan bagi peneliti untuk melakukan revisi terhadap produk yang sudah dikembangkan. Melalui proses revisi ini, peneliti dapat mengurangi kelemahan dan kekurangan pada produk, sehingga meningkatkan kualitasnya.

## C. Uji Coba Produk

### 1. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian pengembangan sistem *E-commerce* berbasis web pada CV. Noobie Dims, dengan fokus pada implementasi sistem untuk meningkatkan proses pemasaran dan penjualan perusahaan.

### 2. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Studi Literatur

Studi literatur bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi pembelajaran dari literatur dan dokumen yang relevan, seperti jurnal, buku, serta teori-teori yang mendukung penelitian. Selain itu, studi ini juga memanfaatkan data dari penelitian sebelumnya serta sumber-sumber penunjang lainnya yang berkaitan dengan sistem *E-commerce* Berbasis

web untuk CV. Noobie Dims. Studi literatur ini akan membantu dalam memahami konsep dan metode yang relevan dengan pengembangan sistem *e-commerce*, serta memberikan dasar yang kuat untuk implementasi sistem yang dapat meningkatkan pemasaran dan penjualan perusahaan.

b. Observasi

Sebelum mengembangkan *website E-commerce* untuk CV. Noobie Dims, langkah awal yang dilakukan adalah observasi dan pengumpulan informasi terkait perusahaan tersebut. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi aset-aset yang dimiliki oleh CV. Noobie Dims serta memahami sejauh mana perkembangan usaha mereka. Data yang dikumpulkan akan digunakan sebagai dasar dalam merancang sistem *E-commerce* yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan dapat meningkatkan efisiensi pemasaran serta penjualan mereka.

c. Wawancara

Setelah tahap observasi, langkah berikutnya adalah melakukan wawancara langsung dengan pemilik CV. Noobie Dims. Wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai fitur-fitur yang akan dikembangkan dalam sistem *E-commerce* berbasis web. Selain itu, wawancara ini juga dilakukan untuk memastikan apakah pemilik CV. Noobie Dims menyetujui inovasi baru yang akan diterapkan, serta untuk mendapatkan masukan mengenai kebutuhan dan harapan mereka terhadap sistem yang akan dirancang.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan komponen penting dalam penelitian ilmiah karena dapat digunakan kembali oleh penelitian lain yang memiliki keterkaitan dan kebutuhan serupa (Rahman et al., 2023). Dengan kata lain, instrumen penelitian dapat menjadi aset ilmiah yang berharga bagi peneliti yang mengembangkannya. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur data yang akan dikumpulkan, sehingga informasi yang diperoleh dapat diolah dengan mudah, mempermudah pekerjaan, dan menghasilkan hasil yang lebih baik. Peneliti menggunakan skala likert

sebagai skala pengukuran. Skala Likert adalah skala pengukuran yang digunakan untuk mengevaluasi pendapat, persepsi, dan sikap individu atau kelompok terhadap kebenaran dan fenomena sosial (Khairunnisa et al., 2022). Skala likert merupakan skala pengukuran yang digunakan untuk mengisi kuesioner, selain itu juga skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei.

Ketika menanggapi pertanyaan menggunakan skala Likert, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap pernyataan dalam kuesioner dengan memilih salah satu dari opsi yang disediakan. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan peneliti memberikan serangkaian pertanyaan kepada responden untuk dijawab. Tabel kriteria kelayakan analisis persentase digunakan sebagai acuan untuk menilai hasil uji coba produk, seperti yang dijelaskan oleh Maryuliana et al. (2016).

Tabel 3. 2. Penilaian Skala Likert

No	Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Ragu-Ragu (RG)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Penelitian ini menggunakan skala likert yang terdapat lima pilihan jawaban pada skor negatif dan skor positif. Untuk jawaban skor negatif yaitu, skor 1 = Sangat Setuju (SS), skor 2 = Setuju (S), skor 3 = RaguRagu (RG), skor 4 = Tidak Stuju (TS), skor 5 = Sangat Tidak Stuju (STS). Sedangkan untuk jawaban skor positif yaitu, skor 1 = Sangat Tidak Stuju (STS), skor 2 = Tidak Stuju (TS), skor 3 = Ragu-Ragu (RG), skor 4 = Setuju (S), skor 5 = Sangat Setuju (SS).



Dalam penelitian ini akan dilakukan pembagian angket sebanyak 3 macam yaitu:

a. Angket Validasi Ahli

Kegiatan validasi dilakukan dengan berkonsultasi kepada ahli serta meminta penilaian dari validator. Validator akan menerima produk aplikasi media pembelajaran beserta instrumen validasinya, dan diminta untuk memberikan penilaian. Pada penelitian ini menggunakan 2 validator ahli pada aspek materi dan 2 validator ahli pada aspek media. Hasil validasi ini akan digunakan untuk menganalisis validitas produk yang telah dikembangkan.

b. Angket Uji *Blackbox*

Tahap Pengujian *Blackbox Testing*, atau sering disebut pengujian fungsional, adalah metode pengujian perangkat lunak yang dilakukan tanpa mempertimbangkan struktur internal kode atau program. Metode ini digunakan untuk mengevaluasi apakah perangkat lunak berfungsi dengan efektif sesuai dengan spesifikasinya. *Blackbox Testing* berfokus pada spesifikasi fungsional perangkat lunak dan mengabaikan struktur kontrol, sehingga perhatian utama terletak pada bagaimana perangkat lunak berinteraksi dengan input dan outputnya (Jaya, 2018).

Pada *Blackbox testing*, pengujian dilakukan berdasarkan detail aplikasi seperti tampilan antarmuka, fungsi-fungsi yang ada, dan kesesuaian alur fungsi dengan yang diinginkan penulis. Metode ini fokus pada evaluasi tampilan luar (interface) dari sistem untuk memastikan kemudahan penggunaan bagi pengguna. Penguji tidak melihat atau menguji kode sumber program. Tujuan dari *Blackbox Testing* adalah untuk memeriksa apakah perangkat lunak atau aplikasi berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna setelah tahap akhir pengembangan sistem *E-commerce* berbasis web pada CV. Noobie Dims Oleh karena itu, penulis tidak perlu memiliki kemampuan coding untuk melakukan *Blackbox Testing*.

c. Angket Respon Pengguna

Responden adalah individu yang memberikan tanggapan terhadap produk penelitian melalui jawaban atas pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner atau melalui wawancara langsung yang dilakukan oleh peneliti.

Angket responden pengguna ini diberikan kepada pengguna pemilik CV. Noobie Dims dan beberapa responden acak dari masyarakat sebagai simulasi kostumer CV. Noobie Dims.

4. Analisis Interpretasi Data

Tahap analisis data adalah fase krusial dalam penelitian. Pada tahap ini, data dan informasi yang dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data diolah dan disajikan untuk membantu peneliti dalam menjawab permasalahan yang sedang diteliti.

Selanjutnya, dengan menggunakan teknik pengumpulan data angket, data interval dari instrumen dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap responden. Penentuan skor untuk masing-masing instrumen dapat dilakukan dengan rumus persentase menurut (Maryuliana et al., 2016) sebagai berikut:

$$\text{Persentase keidealan} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Pemberian skor pada lembar kuesioner atau angket dilakukan dengan menggunakan tanda checklist (√) berdasarkan skala Likert. Berikut adalah aspek-aspek yang digunakan dalam instrumen validasi ahli:

Tabel 3. 3. Aspek Lembar Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Kriteria Aspek	Nomor Kriteria Aspek
1	Aspek Umum	3	1,2,dan 3
2	Aspek Kelayakan Isi	4	4, 5, 6, dan 7
3	Aspek Kelayakan Konten	5	8, 9, 10, 11, dan 12
4	Aspek Kelayakan Sistem	3	13, 14, dan 15

Tabel 3. 4. Aspek Lembar Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Kriteria Aspek	Nomor Kriteria Aspek
1	Aspek Umum	3	1,2,dan 3
2	Aspek Kelayakan Isi	4	4, 5, 6, dan 7
3	Aspek Kelayakan Konten	5	8, 9. 10, 11, dan 12
4	Aspek Kelayakan Sistem	3	13, 14, dan 13

Menurut Maryuliana et al. (2016), hasil perhitungan dari instrumen validasi ahli dan responden menggunakan skala Likert diperoleh dengan menghitung persentase, yang dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3. 5. Persentase Kategori Kelayakan

Persentase	Kategori
1% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Hasil persentase pada instrumen validasi ahli materi, validasi ahli media, dan penilaian responden dapat diukur dengan rentang sebagai berikut: 0% - 20% “Sangat Tidak Layak”, 21% - 40% “Tidak Layak”, 41% - 60% “Cukup Layak”, 61% - 80% “Layak”, dan 81% - 100% “Sangat Layak”.

#### 5. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah tahap uji validasi. Hasil dari pengumpulan angket yang mencakup berbagai tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli akan digunakan sebagai pedoman bagi peneliti untuk memperbaiki produk yang telah dikembangkan. Dengan adanya revisi, peneliti dapat mengatasi kelemahan dan kekurangan pada produk, sehingga meningkatkan kualitasnya.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### 1. Hasil Studi Pendahuluan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi yang layak digunakan untuk memasarkan dan mempromosikan produk dari CV Noobie Dims. Pada penelitian ini menggunakan metode waterfall yang terdiri atas 5 tahap yaitu *communication*, *planning*, *modelling*, *construction*, dan *deployment*. Pada tahap studi pendahuluan ini, peneliti akan menjabarkan *communication* dan *planning* yang sudah dilakukan oleh peneliti.

##### a. *Communication*

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan data terkait dengan informasi yang dibutuhkan untuk mengembangkan sebuah sistem informasi pada penelitian ini. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data studi literatur dan wawancara. Studi literatur digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai macam literatur dan dokumen seperti jurnal, buku, dan teori-teori yang dapat membantu pengembangan sistem informasi *e-commerce*. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara atau *interview* dengan pemilik CV Noobie Dims guna mendapatkan informasi terkait dengan permasalahan yang ada pada CV Noobie Dims selama mengoperasikan perusahaan tersebut. Berikut merupakan hasil wawancara dari studi pendahuluan (Hasil wawancara lengkap terdapat pada lampiran 6):

- 1) Saat ini, CV Noobie Dims menjual furnitur dan menyediakan jasa desain interior secara offline. Semua transaksi dan komunikasi dengan pelanggan dilakukan secara langsung di toko fisik atau melalui rekomendasi dari mulut ke mulut.

- 2) CV Noobie Dims merasa bahwa metode pemasaran yang mengandalkan dari mulut ke mulut sudah tidak cukup efektif untuk mencapai target pasar yang lebih luas, terutama di era digital saat ini.
- 3) Penggunaan sosial media yang sudah dilakukan juga dirasa kurang efektif untuk melakukan jual beli.
- 4) Mengalami kendala dalam menjangkau pelanggan di luar area lokal karena tidak adanya platform online untuk menampilkan produk dan menjual jasa mereka secara online.
- 5) Karyawan CV Noobie Dims sudah familiar dengan penggunaan smartphone dan komputer, namun belum ada penerapan teknologi yang terintegrasi untuk mendukung penjualan dan pemasaran.

Berdasarkan pada studi pendahuluan yang sudah dilakukan, dapat diketahui bahwa CV Noobie Dims membutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat memudahkan CV Noobie Dims dalam memasarkan dan mempromosikan produk dan jasa yang mereka tawarkan. Setelah permasalahan tersebut sudah diidentifikasi, maka dilakukan analisis kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan produk sesuai dengan kebutuhan. Berikut merupakan hasil dari analisis kebutuhan:

#### 1) Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Perancangan sistem penjualan dan pemesanan desain interior berbasis *website* untuk CV Noobie Dims membutuhkan hardware dan software dalam pengembangannya. Berikut merupakan spesifikasi baik hardware dan software yang dibutuhkan pada pengembangan *website* ini:

##### a) Perangkat keras (Hardware)

Pada penelitian ini, hardware yang digunakan adalah satu unit laptop beserta dengan perlengkapannya. Berikut merupakan detail spesifikasi laptop yang digunakan pada penelitian ini:

Tabel 4. 1. Spesifikasi Perangkat Keras

No.	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Processor	AMD A4-9125
2	RAM	4 GB
3	Storage	1 TB
4	OS	Windows 10 64-bit
5	GPU	AMD Radeon R3
6	Merek	HP 14s

b) Perangkat lunak (Software)

Perancangan *website* Noobie Dims menggunakan perangkat lunak berupa Visual Studio sebagai text-editor atau editor code dalam perancangan *website* berbasis HTML. Peneliti juga menggunakan perangkat lunak lain sebagai pendukung seperti XAMPP sebagai server lokal yang menyediakan dukungan dalam pengujian dan pengembangan *website* secara offline. Google Chrome digunakan oleh peneliti sebagai alat untuk menguji dan menampilkan hasil *website* yang dibuat. Corel Draw digunakan untuk membuat desain *website*.

2) Analisis Kebutuhan Fungsional

Pengembangan *website* Noobie Dims merupakan sebuah sistem informasi, sehingga harus dapat memberikan sebuah informasi yang mencakup fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna baik owner maupun *user* dari *website* tersebut. Berikut merupakan fitur-fitur yang dibutuhkan:

a) Sistem Penjualan

*Website* dapat menampilkan produk yang akan dijual oleh pemilik usaha dan produk tersebut dapat dipilih oleh calon pembeli. Fitur ini juga berguna sebagai display produk yang tersedia di toko offline.

b) Sistem Pengkategorian Produk

*Website* dapat mengkategorikan produk sesuai dengan jenisnya. Fitur pengkategorian ini berfungsi untuk mempermudah calon pembeli dalam memilah produk yang ingin dibeli atau dibutuhkan.

c) Sistem Transaksi

*Website* dapat digunakan sebagai sistem transaksi oleh calon pembeli. Fitur ini meliputi tiga tahapan yaitu penentuan alamat pengiriman, penentuan tanggal pengiriman, dan penentuan metode pembayaran (transfer atau *Cash on Delivery*).

b. *Planning*

Peneliti melakukan perencanaan yang digunakan sebagai pedoman pada pengembangan *website* sehingga penelitian berjalan dengan efektif serta memastikan bahwa perkiraan waktu untuk membuat *website* Noobie Dims sudah benar. Berikut merupakan perencanaan dalam pengembangan *website* Noobie Dims pada penelitian ini:

Tabel 4. 2. Perencanaan Kegiatan Penelitian

No.	Kegiatan	Durasi
1	Analisis masalah	1 Minggu
2	Analisis kebutuhan	1 Minggu
3	Membuat UML	1 Minggu
4	Membuat desain <i>website</i>	1 Minggu
5	Pembuatan <i>website</i> / Mengkodekan sistem	4 Minggu
6	Pengujian <i>website</i>	1 Minggu

2. Desain Produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan tahapan *modelling* dan *Construction* yang ada pada metode *waterfall*. *Modelling* (pemodelan) digunakan untuk mempresentasikan informasi yang akan diimplementasikan pada *website* dalam bentuk bagan. Tahap pemodelan *website* Noobie Dims yang dilakukan

pada penelitian ini memiliki dua desain yaitu *use case diagram* dan desain interface. *Use case diagram* merupakan susunan yang menggambarkan desain arsitektur pada produk yang dibuat. Sedangkan desain interface merupakan tampilan yang digambarkan pada halaman *website*. Sedangkan construction merupakan tahapan dari implementasi rancangan sistem informasi yang sudah dibuat.

a. *Modelling*

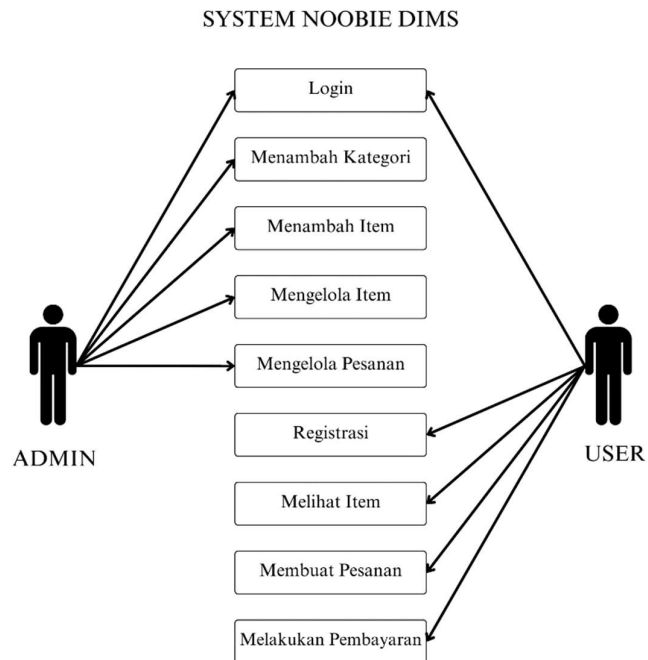
1) Desain Arsitektur

Desain arsitektur yang digunakan pada *website* Noobie Dims didukung oleh bahasa pemodelan UML (Unified Modelling Language) yang berguna untuk mempermudah pada pembuatan desain diagram UML yang terdiri atas *use case diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*. Berikut merupakan desain arsitektur pada penelitian ini:

a) *Use case diagram*

*Use case diagram* pada penelitian ini digunakan untuk mempresentasikan interaksi pengguna dengan *website* dalam pengembangan produk. *Use case diagram* ini menggambarkan bagaimana pembeli sebagai *user* dan pemilik usaha sebagai admin yang keduanya adalah aktor di bagian perangkat lunak. Berikut merupakan *use case diagram* pada *website* Noobie Dims:





Gambar 4. 1. *Use case diagram*

b) Rancangan *use case diagram*

*Use case diagram* pada *website* Noobie Dims digambarkan pada gambar 4.1 yang memiliki dua bagian yaitu admin dan *user* sebagai aktor dan *use case* yang menjelaskan fungsi pada *website* Noobie Dims.

c) Definisi aktor

Aktor pada *use case diagram* tersebut menggambarkan pengguna yang melakukan interaksi dengan produk yang sudah dibuat (*website* Noobidev). Berikut merupakan definisi admin dan *user* sebagai aktor pada rancangan *use case diagram*:

Tabel 4. 3. Definisi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Seseorang yang mengelola <i>website</i> tersebut. Dalam produk ini, admin adalah pemilik Noobie Dims atau seseorang yang dipercaya untuk mengelola <i>website</i> tersebut.
2	<i>User</i>	Seseorang yang menggunakan <i>website</i> tersebut. Dalam produk ini, <i>user</i> adalah seorang pembeli atau calon pembeli dari Noobie Dims.

a) Definisi *use case*

Definisi *use case* merupakan bagian yang penting dalam *use case diagram* itu sendiri. Definisi *use case* ini menggambarkan apa maksud dari setiap fungsi atau fitur sistem yang terdapat pada produk yang sedang dikembangkan. Berikut merupakan definisi *use case* pada produk penelitian ini:

Tabel 4. 4. Definisi *Use case*

No	<i>Use case</i>	Deskripsi
1	Login	Melakukan Login dengan akun yang sudah dibuat pada tahap registrasi.
2	Menambah Kategori	Memberikan kategori pada produk sehingga mempermudah <i>user</i> dalam memilih pesanan.
3	Menambah Item	Menambahkan item yang tersedia di toko untuk di jual melalui <i>website</i> .

4	Mengelola Item	Melakukan pengelolaan item seperti pemberian dan perubahan harga pada item serta mengatur ketersediaan item.
5	Mengelola Pesanan	Melakukan pengelolaan pesanan yang sudah dilakukan oleh <i>user</i> atau pembeli.
6	Registrasi	Melakukan registrasi akun yang dapat digunakan untuk mengakses <i>website</i> .
7	Melihat Item	Melihat item tersedia yang sudah ditambahkan dan dikelola oleh admin.
8	Membuat Pesanan	Melakukan pemesanan terhadap barang yang sudah dipilih.
9	Melakukan Pembayaran	Melakukan pembayaran dengan fitur yang sudah disediakan berupa transfer atau <i>Cash on Delivery</i> .

b) Skenario *use case*

Setelah *use case* sudah dibuat, maka tahap selanjutnya adalah membuat skenario dari *use case* tersebut. Berikut merupakan skenario dari *use case* yang merupakan sebuah penjabaran alur dari penggunaan produk:

Tabel 4. 5. Skenario *Use case* Login

Identifikasi Masalah	
<b>Nama</b>	Login
<b>Tujuan</b>	Masuk ke dalam Sistem
<b>Deskripsi</b>	Proses Login ini merupakan awal bagi <i>user</i> atau admin untuk dapat menjalankan sistem
<b>Aktor</b>	<i>User</i> Admin
<b>Usecase yang berkaitan</b>	-

<b>Skenario Utama</b>	
<b>Kondisi awal</b>	Menampilkan <i>form</i> Login
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
1. Mengisi <i>form</i> Login	
	2. Memeriksa <i>field</i> kosong pada <i>form</i> Login
	3. Mencocokkan data Login dengan database
<b>Skenario Alternatif (Apabila Gagal)</b>	
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
	1. Menampilkan pesan <i>username</i> atau <i>password</i> salah
	2. Menampilkan <i>form</i> Login
3. Mengisi kembali <i>form</i> Login	
	4. Mencocokkan data Login dengan database
	5. Apabila data cocok maka sistem akan menampilkan halaman utama untuk <i>user</i> atau admin
<b>Kondisi Akhir</b>	<i>User</i> dapat melakukan kegiatan pada sistem sesuai kewenangannya

Tabel 4. 6. Skenario *Use case* Penambahan Kategori

<b>Identifikasi Masalah</b>	
<b>Nama</b>	Menambahkan Kategori
<b>Tujuan</b>	Menambahkan kategori pada item
<b>Deskripsi</b>	Proses penambahan kategori ini dilakukan untuk mensortir produk yang dijual oleh Noobie Dims
<b>Aktor</b>	Admin
<b>Usecase yang berkaitan</b>	-
<b>Skenario Utama</b>	
<b>Kondisi awal</b>	Menampilkan halaman Kelola kategori produk
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
1. Menambahkan kategori	
	2. Menampilkan <i>form</i> nama kategori
3. Mengisi nama kategori	
<b>Kondisi Akhir</b>	Kategori berhasil ditambahkan

Tabel 4. 7. Skenario *Use case* Penambahan Produk

<b>Identifikasi Masalah</b>	
<b>Nama</b>	Menambahkan Item
<b>Tujuan</b>	Menambahkan item pada marketplace
<b>Deskripsi</b>	Proses penambahan item digunakan untuk menambahkan item yang dijual oleh Noobie Dims
<b>Aktor</b>	Admin
<b>Usecase yang berkaitan</b>	-
<b>Skenario Utama</b>	
<b>Kondisi awal</b>	Menampilkan halaman Kelola Produk (Item)
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
1. Menambahkan item	
	2. Menampilkan <i>form</i> data produk
3. Memilih kategori produk	
4. Mengisi nama produk	
5. Mengisi harga produk	
6. Mengisi stok produk	
7. Mengisi satuan produk	
8. Mengisi deskripsi produk	
9. Menambahkan foto produk	
<b>Kondisi Akhir</b>	Produk (item) berhasil ditambahkan

Tabel 4. 8. Skenario *Use case* Pengelola Produk

<b>Identifikasi Masalah</b>	
<b>Nama</b>	Mengelola Item
<b>Tujuan</b>	Mengelola item yang sudah ada
<b>Deskripsi</b>	Proses pengelolaan item meliputi penyuntingan nama, gambar, harga, stok, satuan, dan deskripsi produk.
<b>Aktor</b>	Admin
<b>Usecase yang berkaitan</b>	-
<b>Skenario Utama</b>	
<b>Kondisi awal</b>	Menampilkan halaman Kelola Produk (Item)
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
1. Mengedit produk	
	2. Menampilkan <i>form</i> data produk
3. Mengganti kategori produk	
4. Mengganti nama produk	
5. Mengganti harga produk	
6. Mengganti stok produk	
7. Mengganti satuan produk	
8. Mengganti deskripsi produk	
9. Mengganti foto produk	
<b>Kondisi Akhir</b>	Produk (item) berhasil disunting

Tabel 4. 9. Skenario *Use case* Pengelola Pesanan

<b>Identifikasi Masalah</b>	
<b>Nama</b>	Mengelola Pesanan
<b>Tujuan</b>	Mengelola Pesanan dari pembeli ( <i>user</i> )
<b>Deskripsi</b>	Proses pengelolaan pesanan ini dilakukan oleh admin setelah pembeli atau <i>user</i> melakukan <i>checkout</i>
<b>Aktor</b>	Admin
<b>Usecase yang berkaitan</b>	-
<b>Skenario Utama</b>	
<b>Kondisi awal</b>	Menampilkan halaman Kelola Order Customer
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
1. Memilih pesanan (order)	
	2. Menampilkan data pesanan (order)
3. Melakukan pengecekan pembayaran (apabila transfer)	
4. Mengkonfirmasi Pembayaran	
	5. Pesanan (order) berhasil ditambahkan
6. Memilih status pesanan 'dalam proses'	
<b>Kondisi Akhir</b>	Pesanan (order) berhasil diterima



Tabel 4. 10. Skenario *Use case* Registrasi

<b>Identifikasi Masalah</b>	
<b>Nama</b>	Registrasi
<b>Tujuan</b>	Registrasi akun
<b>Deskripsi</b>	Proses registrasi akun dilakukan oleh <i>user</i> untuk mendapatkan akun yang dapat memberikan akses kepada <i>user</i>
<b>Aktor</b>	<i>User</i>
<b>Usecase yang berkaitan</b>	-
<b>Skenario Utama</b>	
<b>Kondisi awal</b>	Menampilkan halaman Registrasi Akun
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
1. Mengisi <i>username</i> , <i>password</i> , dan data diri berupa nama lengkap, nomor hp, email, dan alamat	
<b>Kondisi Akhir</b>	Akun berhasil dibuat dan dapat digunakan untuk login pada <i>website</i> Noobie Dims

Tabel 4. 11. Skenario *Use case* Melihat Produk

<b>Identifikasi Masalah</b>	
<b>Nama</b>	Melihat Item
<b>Tujuan</b>	Melihat Item
<b>Deskripsi</b>	Pada proses ini <i>user</i> dapat melihat produk yang ditampilkan pada <i>website</i> Noobie Dims beserta dengan detail produknya
<b>Aktor</b>	<i>User</i>
<b>Usecase yang berkaitan</b>	-
<b>Skenario Utama</b>	
<b>Kondisi awal</b>	Menampilkan halaman utama <i>website</i> Noobie Dims
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
1. Membuka detail produk	
<b>Kondisi Akhir</b>	Menampilkan halaman produk yang dipilih yang berisi mengenai detail produk

Tabel 4. 12. Skenario *Use case* Membuat Pesanan

<b>Identifikasi Masalah</b>	
<b>Nama</b>	Membuat Pesanan
<b>Tujuan</b>	Membuat pesanan pada produk yang sudah dipilih
<b>Deskripsi</b>	Pada proses ini <i>user</i> dapat membuat pesanan terhadap produk yang diinginkan dan tersedia pada <i>website</i> Noobie Dims
<b>Aktor</b>	<i>User</i>
<b>Usecase yang berkaitan</b>	-
<b>Skenario Utama</b>	
<b>Kondisi awal</b>	Menampilkan halaman detail produk yang dipilih
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
1. Menambahkan produk ke keranjang belanja ( <i>chart</i> )	
	2. Menampikan notifikasi bahwa produk berhasil ditambahkan ke keranjang
3. Membuka halaman keranjang belanja	
	4. Menampilkan halaman keranjang belanja
5. Melakukan <i>Checkout</i>	
	6. Menampilkan halaman <i>checkout</i> yang berisi <i>form</i> data diri yang bisa disunting

7. Menyunting data diri yang terdiri atas nama penerima, nomor hp, alamat, dan menambahkan catatan jika diperlukan	
8. Memilih metode pembayaran	
9. Melakukan pemesanan	
<b>Kondisi Akhir</b>	Pesanan berhasil di proses

Tabel 4. 13. Skenario *Use case* Pembayaran

<b>Identifikasi Masalah</b>	
<b>Nama</b>	Melakukan pembayaran
<b>Tujuan</b>	Melakukan pembayaran pada produk yang sudah dipesan
<b>Deskripsi</b>	Pada proses ini <i>user</i> harus melakukan pembayaran sesuai dengan pilihan pembayaran yang sudah dipilih sebelumnya.
<b>Aktor</b>	<i>User</i>
<b>Usecase yang berkaitan</b>	-
<b>Skenario Utama</b>	
<b>Kondisi awal</b>	Menampilkan halaman pesanan
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
1. Melakukan proses pembayaran	
2. Mengkonfirmasi pembayaran dan mengirim bukti pembayaran	

	3. Pembayaran berhasil dikonfirmasi
<b>Kondisi Akhir</b>	Status pesanan diupdate 'pesanan dalam proses'

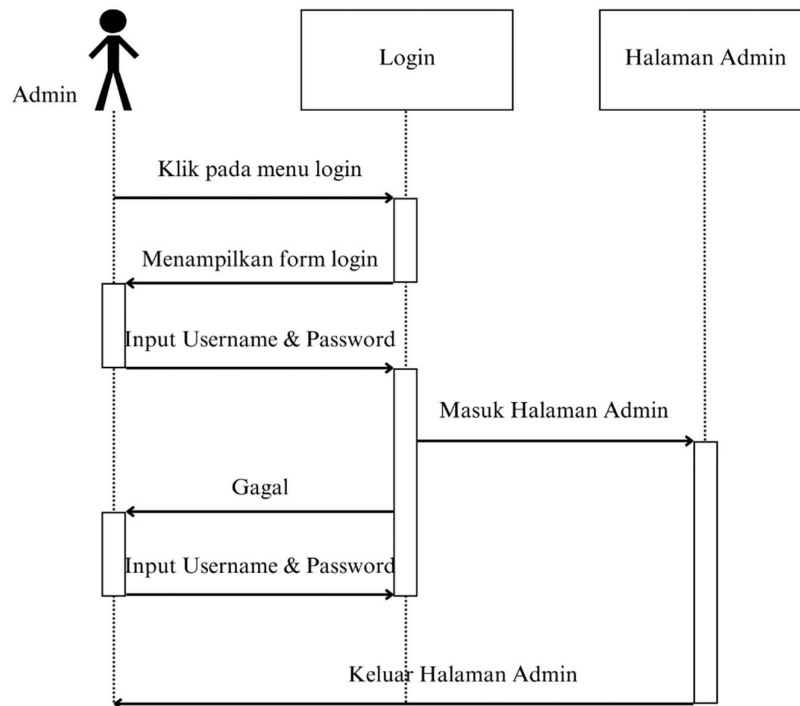
d) Sequence diagram

Diagram sequence ini dirancang sesuai dengan fungsi yang sudah dijabarkan pada *use case*. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan kronologi fungsi pada *website* Noobie Dims. Berikut merupakan daftar diagram sequence *website* Noobie Dims:

Tabel 4. 14. Daftar Diagram Sequence

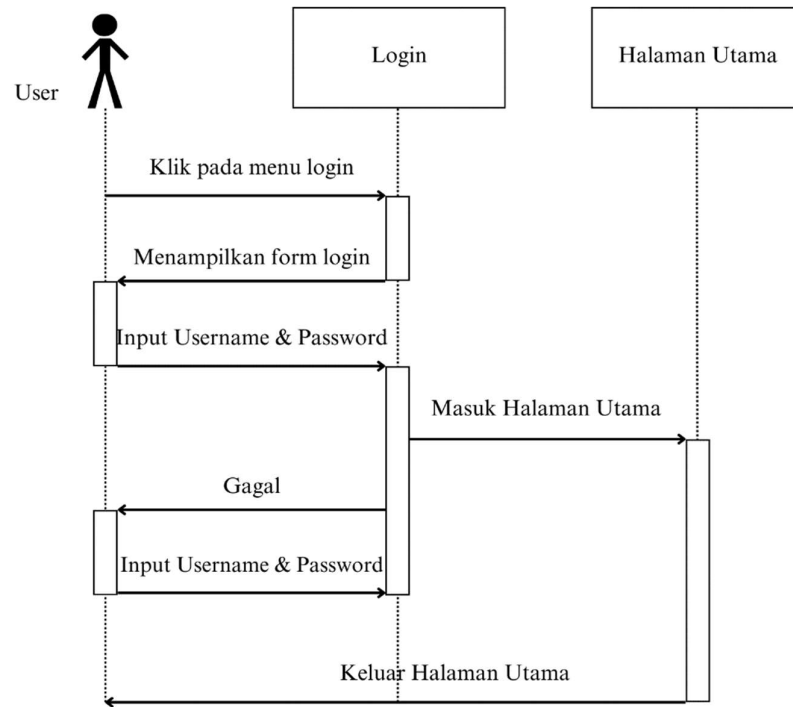
No.	Diagram Sequence
1	Login
2	Menambah Kategori
3	Menambah Item
4	Mengelola Item
5	Mengelola Pesanan
6	Registrasi
7	Melihat Item
8	Membuat Pesanan
9	Melakukan Pembayaran

Implementasi sequence diagram pada login dijelaskan pada diagram berikut ini:



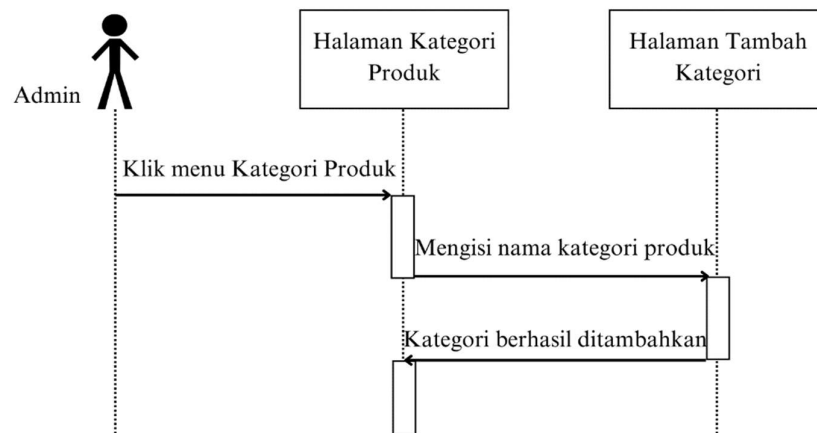
Gambar 4. 2. Sequence Diagram Login Admin

Pada gambar 4.2 menjelaskan bahwa ketika admin memilih menu login, sistem akan menampilkan *form* login kepada admin. Selanjutnya admin mengisi *username* dan *password* yang sesuai. Ketika admin memasukkan *username* dan *password*nya dengan benar, maka sistem akan menampilkan halaman admin, sedangkan jika *username* dan *password* yang dimasukkan salah, maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan kembali ke halaman *form* login.



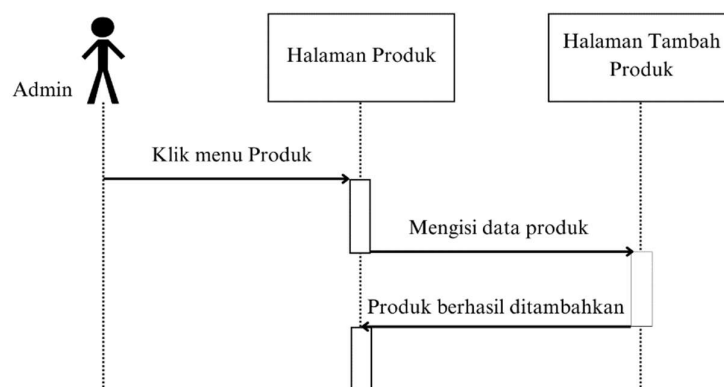
Gambar 4. 3. Sequence Diagram Login User

Pada gambar 4.3 menjelaskan bahwa ketika *user* memilih menu login, maka sistem akan menampilkan *form* login kepada *user*. Selanjutnya *user* mengisi *username* dan *password* yang sesuai. Ketika *user* memasukkan *username* dan *password*nya dengan benar, maka sistem akan menampilkan halaman utama *website*, sedangkan jika *username* dan *password* yang dimasukkan salah, maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan kembali menampilkan *form* login.



Gambar 4. 4. Sequence Diagram Kategori Produk

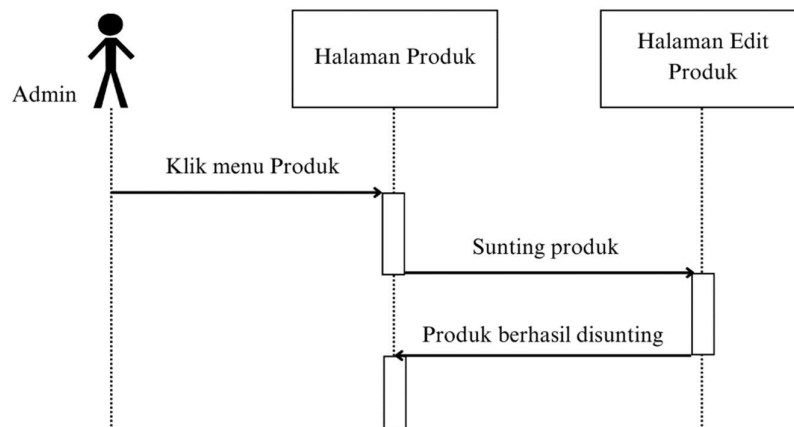
Pada gambar 4.4 menjelaskan bahwa ketika admin memilih menu kategori produk pada halaman admin, maka sistem akan menampilkan halaman kategori produk. Kemudian admin memilih menu tambah produk yang akan direspon oleh sistem dengan menampilkan *form* nama kategori produk. Selanjutnya admin mengisikan nama kategori baru yang diinginkan. Selanjutnya, kategori berhasil ditambahkan dan sistem akan menampilkan halaman kategori produk.



Gambar 4. 5. Sequence Diagram Penambahan Produk

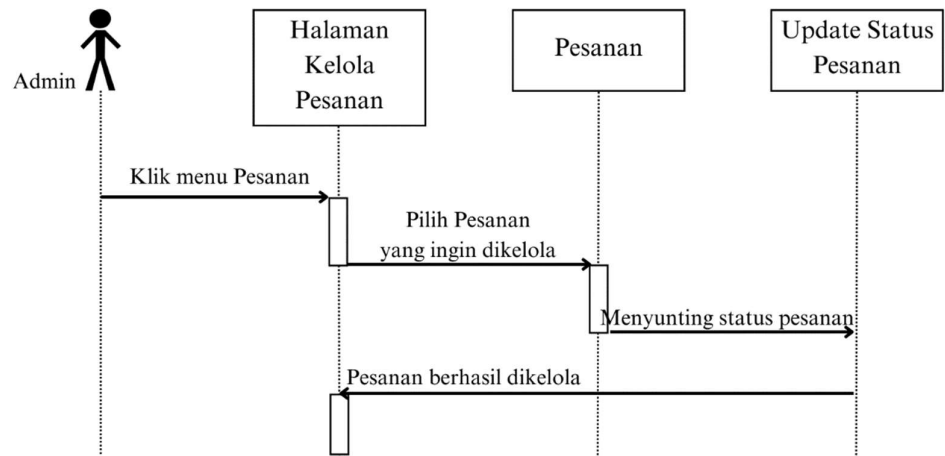


Pada gambar 4.5 menjelaskan bahwa ketika admin memilih menu produk pada halaman admin, maka sistem akan menampilkan halaman produk. Kemudian admin memilih menu tambah produk untuk menambahkan produk dan sistem akan menampilkan halaman *form* data produk yang akan diisi oleh admin. Selanjutnya, ketika admin sudah mengisi semua data produk yang ingin ditambahkan, maka produk berhasil ditambahkan dan sistem akan kembali pada halaman produk.



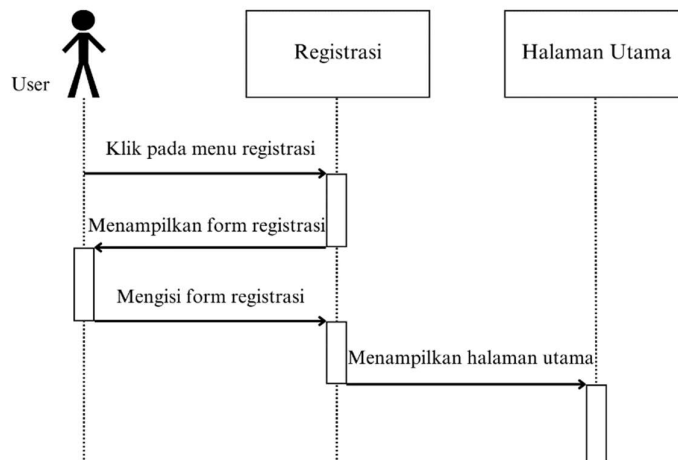
Gambar 4. 6. Sequence Diagram Pengelolaan Produk

Pada gambar 4.6 menjelaskan bahwa admin dapat menambahkan produk dengan membuka menu produk yang tersedia di halaman admin. Selanjutnya sistem akan menampilkan seluruh item atau produk yang sudah di tambahkan sebelumnya. Admin dapat memilih item yang ingin di sunting atau dikelola. Ketika admin membuka item atau produk yang ingin di Kelola, maka sistem akan menampilkan halaman detail produk yang tertera *form* data produk. Selanjutnya, admin melakukan penyuntingan pada data produk. Jika produk sudah disunting, maka sistem akan kembali menampilkan halaman produk.



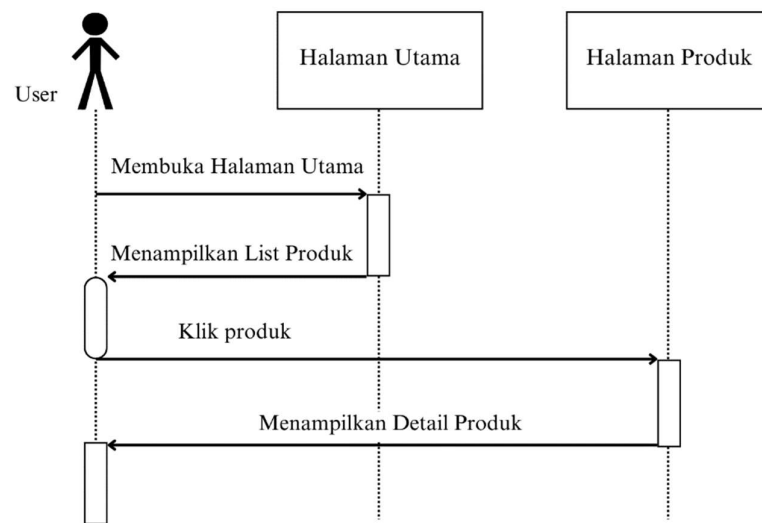
Gambar 4. 7.Sequence Diagram Pengelolaan Pesanan

Pada gambar 4.7 menjelaskan bahwa admin dapat mengelola pesanan yang sudah dilakukan oleh user melalui menu pesanan yang ada pada halaman admin. Sistem akan menampilkan halaman kelola pesanan. Admin dapat memilih pesanan mana yang akan dikelola dan sistem akan menampilkan halaman detail pesanan tersebut. Selanjutnya, admin dapat mengelola pesanan tersebut, ketika produk sudah selesai dikelola oleh admin, maka produk berhasil dikelola dan sistem akan kembali menampilkan halaman kelola pesanan.



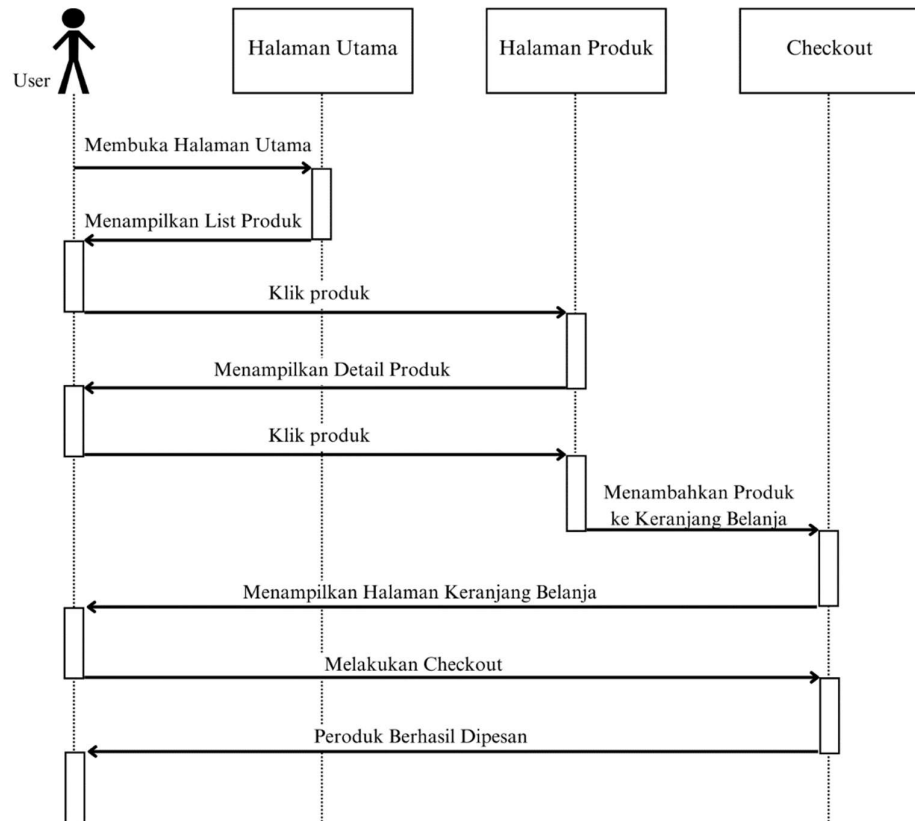
Gambar 4. 8. Sequence Diagram Registrasi Akun User

Pada gambar 4.8 menjelaskan bahwa ketika *user* memilih menu registrasi, maka sistem akan menunjukkan halaman registrasi yang berisikan *form* data diri yang harus diisi oleh *user*. Selanjutnya, *user* diharuskan untuk mengisi data diri tersebut sesuai dengan data *user* masing-masing. Ketika data sudah diisi semua, maka sistem akan menampilkan halaman utama kepada *user*.



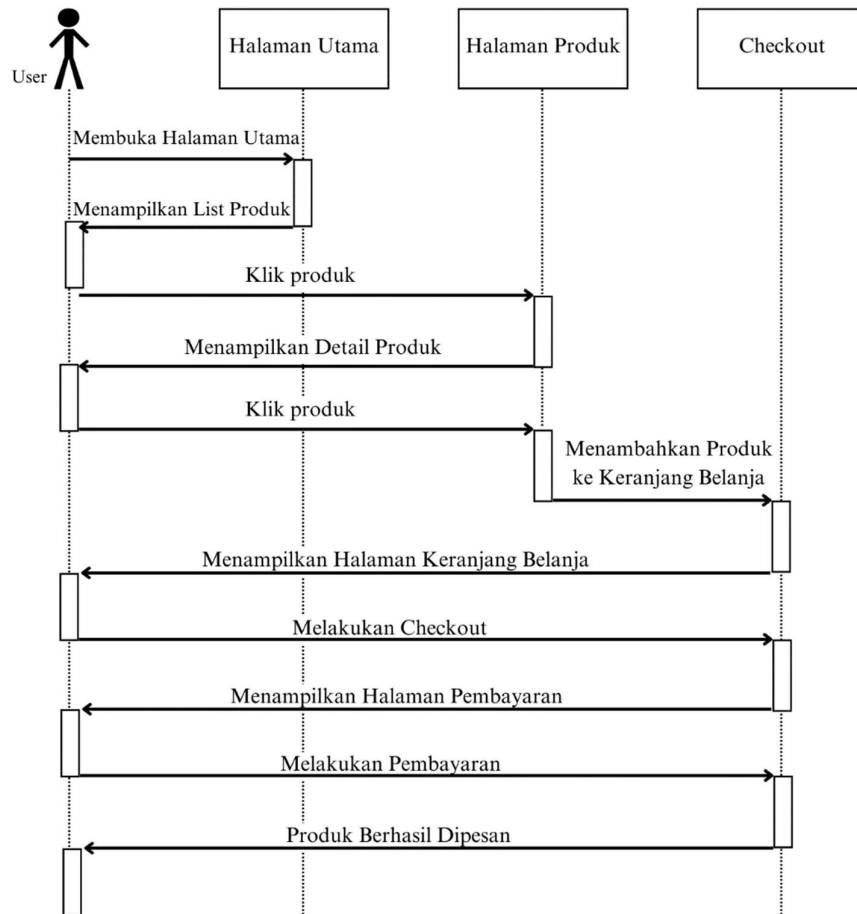
Gambar 4. 9. Sequence Diagram Halaman Utama

Pada gambar 4.9 menjelaskan bahwa ketika *user* membuka halaman utama, maka sistem akan menampilkan halaman utama yang berisikan item-item atau produk-produk yang tersedia pada toko tersebut. Selanjutnya, *user* dapat memilih produk mana yang ingin di tampilkan. Selanjutnya sistem akan menampilkan detail dari produk yang dipilih tersebut.



Gambar 4. 10. Sequence Diagram Pemesanan

Pada gambar 4.10 menjelaskan bahwa ketika *user* ingin melakukan pemesanan suatu item atau produk yang ada pada *website* Noobie Dims, maka *user* harus membuka halaman utama dan memilih produk yang tersedia. Kemudian sistem akan menampilkan detail produk yang dipilih tersebut, selanjutnya *user* dapat menambahkan produk tersebut ke keranjang belanja. Pada tahap ini, *user* dapat kembali ke halaman utama dan menambahkan produk lain yang diinginkan ke keranjang belanja.

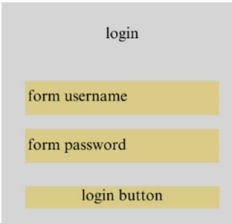


Gambar 4. 11. Sequence Diagram Pembayaran

Pada gambar 4.11 menjelaskan bahwa *user* dapat melakukan pembayaran setelah produk atau item berhasil ditambahkan ke keranjang pada tahap pemesanan produk. Ketika produk sudah berhasil dipesan dan sudah ditambahkan pada keranjang belanja, maka *user* dapat membuka keranjang belanjanya. Sistem akan menampilkan halaman keranjang belanja yang berisikan produk atau item yang sudah ditambahkan oleh *user*. Selanjutnya, *user* dapat melakukan pembayaran sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

## 2) Desain Interface

Desain interface adalah rancangan desain tampilan yang akan ditampilkan oleh *website* yang dikembangkan. *Website* Noobie Dims ini memiliki halaman utama yang menampilkan produk-produk yang disediakan oleh Noobie Dims. Berikut beberapa desain interface yang dibuat dalam pengembangan *website* Noobie Dims:



LOGIN KE NOOBIE DIMS

login


form username

form password

login button

Gambar 4. 12. Desain Interface Halaman Login

Pada gambar 4.12 dapat dilihat desain login pada *website* noobie dims. Halaman ini berisikan *form username* dan *password* serta tombol login untuk mengkonfirmasi login bagi *user* maupun admin.



REGISTER AKUN

form username form password

form nama

form nomor hp form email

form alamat

register button

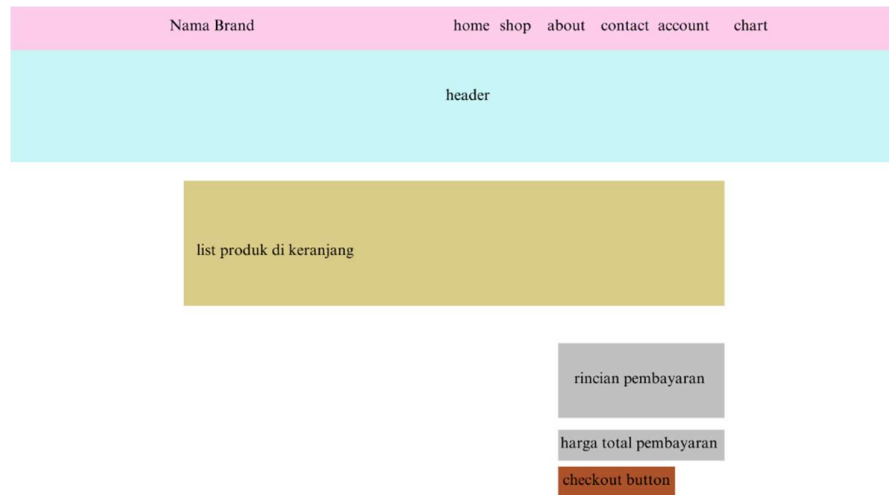
Gambar 4. 13. Desain Interface Halaman Registrasi Akun

Pada gambar 4.13 dapat dilihat rancangan desain dari halaman register akun untuk mengakses *website* noobie dims. Halaman ini berisikan *form username, password, nama, nomor hp, email dan alamat*, serta tombol register untuk mengkonfirmasi register.



Gambar 4. 14. Desain Interface Halaman Utama

Pada gambar 4.14 dapat dilihat halaman utama dari *website* noobie dims. Halaman utama ini berisikan produk-produk yang tersedia di Noobie Dims. Produk-produk tersebut ditampilkan dalam bentuk gambar dengan keterangan nama produk beserta harganya. Halaman ini juga memiliki bar pada bagian atas yang berfungsi sebagai navigation bar.



Gambar 4. 15. Desain Interface Halaman Keranjang Belanja

Pada gambar 4.15 dapat dilihat halaman keranjang belanja dari *website* Noobie Dims. Halaman keranjang belanja ini berisikan produk-produk yang sudah dipilih dan akan dibeli oleh *user*. Halaman ini juga menampilkan rincian pembayaran, harga total pembayaran, serta tombol *checkout* untuk memproses pembelian. Halaman ini juga memiliki bar pada bagian atas yang berfungsi sebagai navigation bar.

#### b. *Construction*

Pada tahap ini peneliti melakukan implementasi pada rancangan yang sudah ditentukan. Berikut merupakan rincian dari implementasi tersebut:

##### 1) Implementasi desain dan layout *website*

Pada tahap implementasi ini, rancangan desain dan layout diimplementasikan dengan model wireframe desain interface menjadi bentuk interface *website* nyata. Berikut merupakan daftar layout dari *website* Noobie Dims:

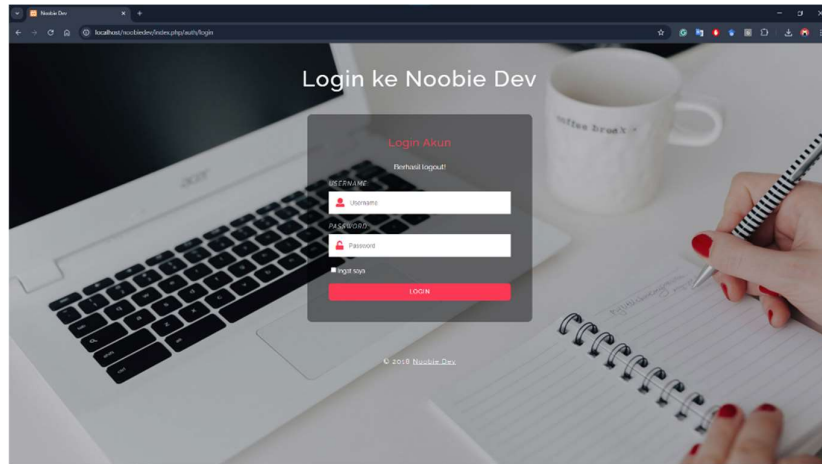


Tabel 4. 15. Daftar Layout Website

No	Layout	Fungsi
1	login.php	File ini berfungsi untuk menampilkan halaman login.
2	register.php	File ini berfungsi untuk menampilkan halaman registrasi akun.
3	home.php	File ini berfungsi untuk menampilkan halaman utama pada <i>website</i> Noobie Dims yang berisikan produk-produk yang tersedia.
4	view_single_product.php	File ini berfungsi untuk menampilkan detail dari produk.
5	cart.php	File ini berfungsi untuk menampilkan halaman keranjang belanja.
6	<i>checkout</i> .php	File ini berfungsi untuk menampilkan halaman <i>checkout</i> atau halaman pemesanan produk.
7	admin.php	File ini berfungsi untuk menampilkan halaman utama admin.
8	category.php	File ini berfungsi untuk menampilkan pengelolaan kategori produk.
9	add_new_product.php	File ini berfungsi untuk menampilkan halaman produk baru yang ingin ditambahkan oleh admin.
10	product.php	File ini berfungsi untuk menampilkan halaman produk yang berisikan produk-produk yang sudah ditambahkan oleh admin.

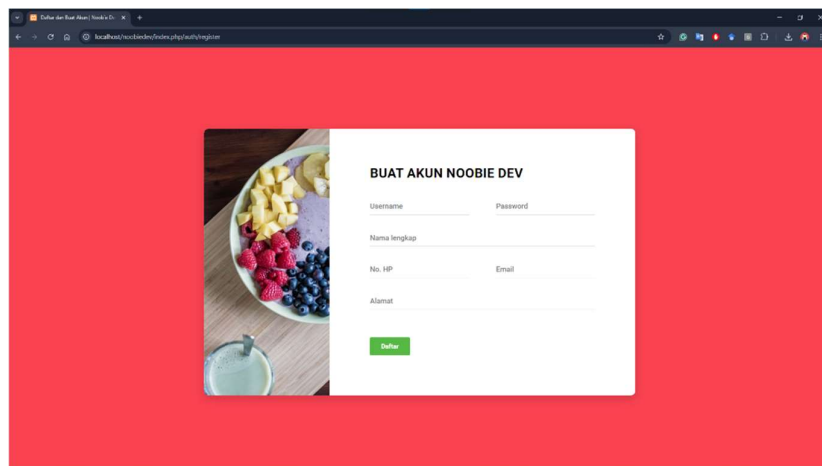
11	edit_product.php	File ini berfungsi untuk menampilkan halaman editing produk yang sudah ditambahkan.
12	orders.php	File ini berfungsi untuk menampilkan daftar pesanan yang sudah dilakukan oleh <i>user</i> .
13	payment.php	File ini berfungsi untuk menampilkan halaman pembayaran yang berisikan daftar pembayaran yang sudah dilakukan oleh pembeli ( <i>user</i> )
14	customers.php	File ini berfungsi untuk menampilkan pelanggan atau <i>user</i> yang sudah melakukan pemesanan produk.
15	reviews.php	File ini berfungsi untuk menampilkan halaman halaman review atau ulasan atas produk dari Noobie Dims.
16	contacts.php	File ini berfungsi untuk menampilkan halaman kontak pada halaman khusus admin yang berisikan pesan dari <i>user</i> (pembeli)

Implementasi desain interface menjadi layout pada *website* Noobie Dims sudah dikelaskan pada tabel 4.4. Berikut merupakan hasil dari implementasi layout *website* Noobie Dims:



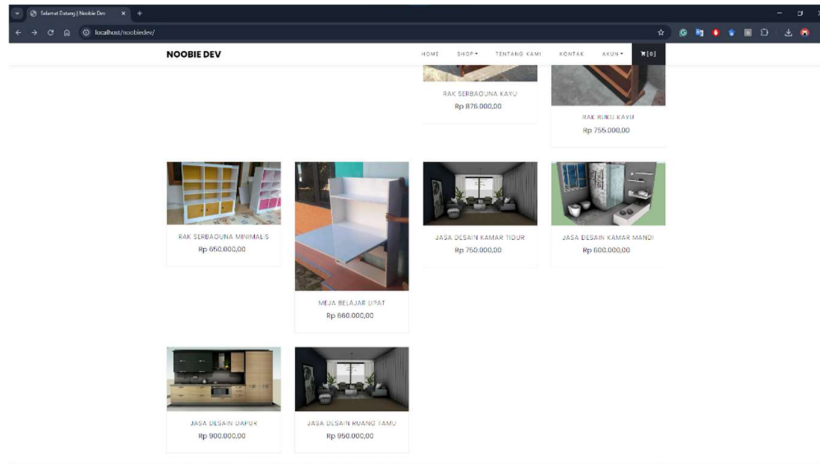
Gambar 4. 16. Halaman Login

Halaman login ini diperuntukkan kepada *user* maupun admin untuk mengakses *website* Noobie Dims sesuai dengan kewenangannya.



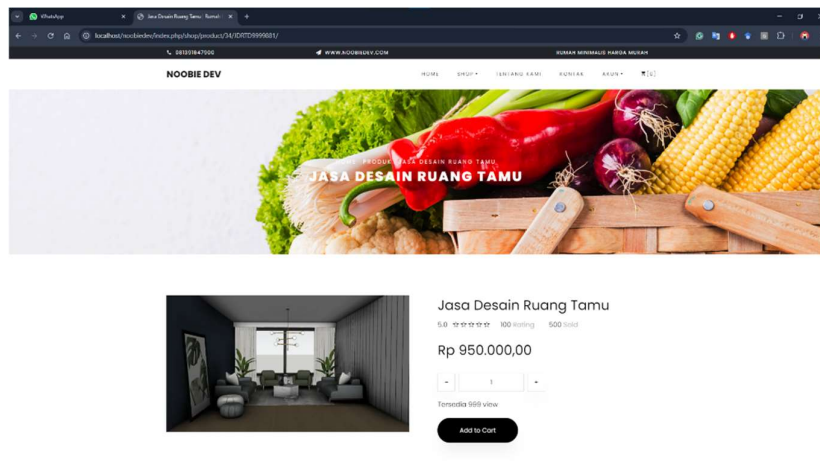
Gambar 4. 17. Halaman Registrasi Akun

Halaman register ini digunakan untuk membuat akun yang dapat digunakan sebagai login untuk mengakses *website* Noobie Dims.



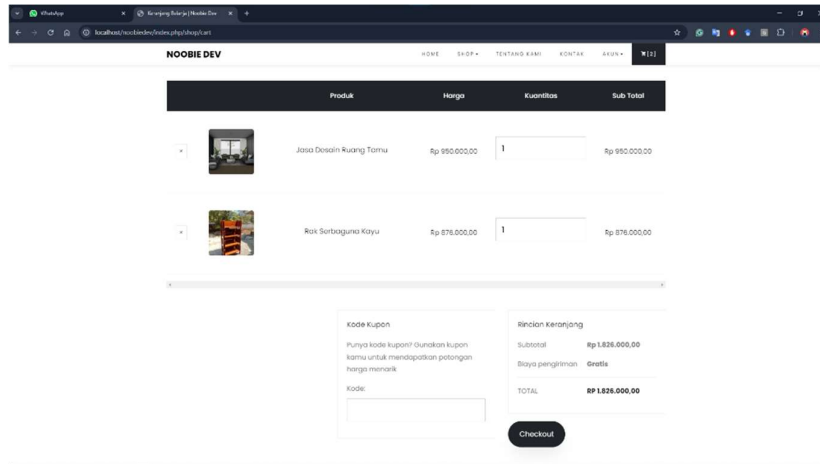
Gambar 4. 18. Halaman Utama

Halaman Utama ini menampilkan produk-produk yang dapat dilihat oleh *user* atau calon pembeli. Pada halaman ini, *user* dapat langsung menambahkan produk ke dalam keranjang belanja atau melihat terlebih dahulu detail dari produknya.



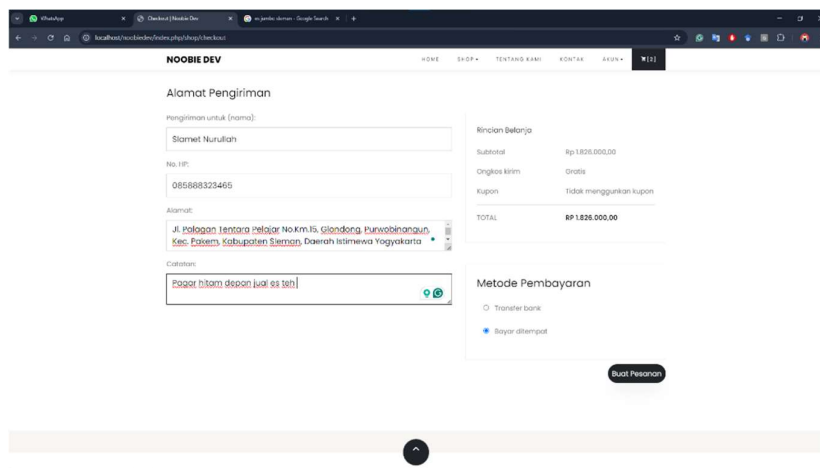
Gambar 4. 19. Halaman Detail Produk

Halaman detail produk ini menampilkan detail atau data dari satu produk yang sudah dipilih oleh *user* dari halaman utama *website*. Halaman ini menampilkan nama produk, harga, dan stok ketersediaan.



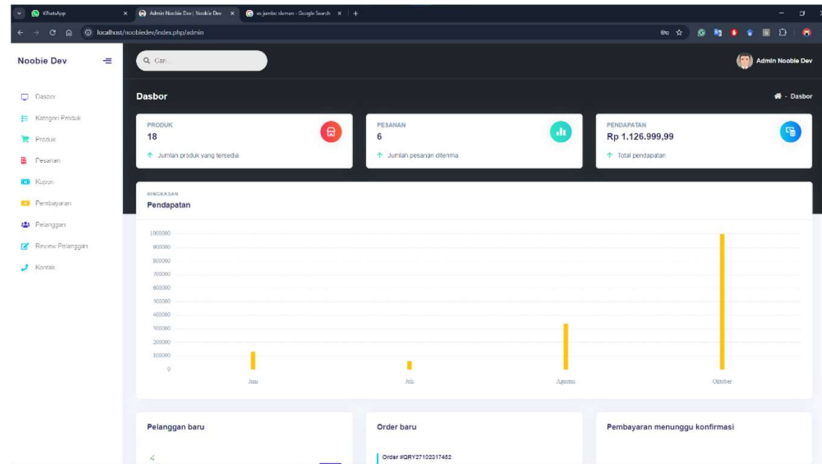
Gambar 4. 20. Halaman Keranjang Belanja

Halaman ini menunjukkan halaman keranjang belanja. *User* yang sudah menambahkan produk-produk yang akan dibeli akan terkumpul di halaman keranjang belanja ini. Halaman ini akan menampilkan rincian produk yang akan dibeli oleh *user*.



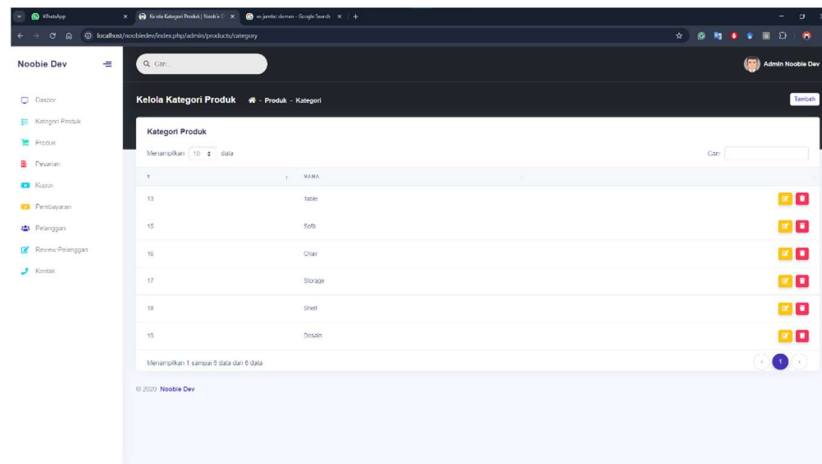
Gambar 4. 21. Halaman Checkout

Halaman ini menampilkan halaman *checkout* atau halaman pembelian. Halaman ini menampilkan *form* data diri yang harus diisi sebelum *user* melakukan pembayaran.



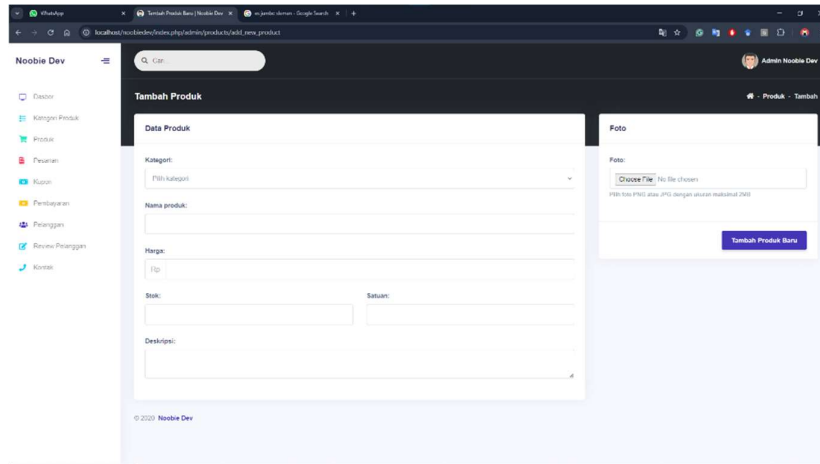
Gambar 4. 22. Halaman Utama Admin

Halaman ini merupakan halaman utama admin. Halaman ini menyediakan menu-menu yang dapat digunakan oleh admin dalam mengelola *website* ini. Halaman ini menunjukkan *chart* pendapatan, daftar pelanggan baru, pesanan baru, dan pembayaran yang menunggu konfirmasi.



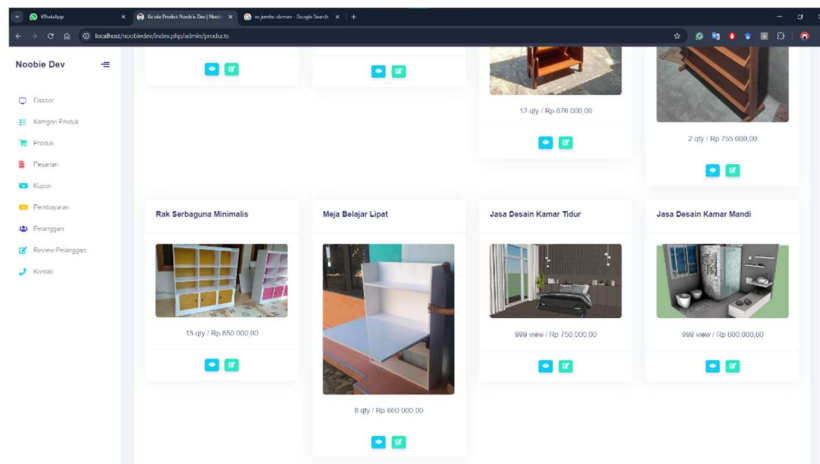
Gambar 4. 23. Halaman Kategori Produk

Halaman ini merupakan halaman kategori produk. Pada halaman ini admin dapat menambahkan kategori baru atau mengelola kategori untuk produk-produk yang akan ditambahkan.



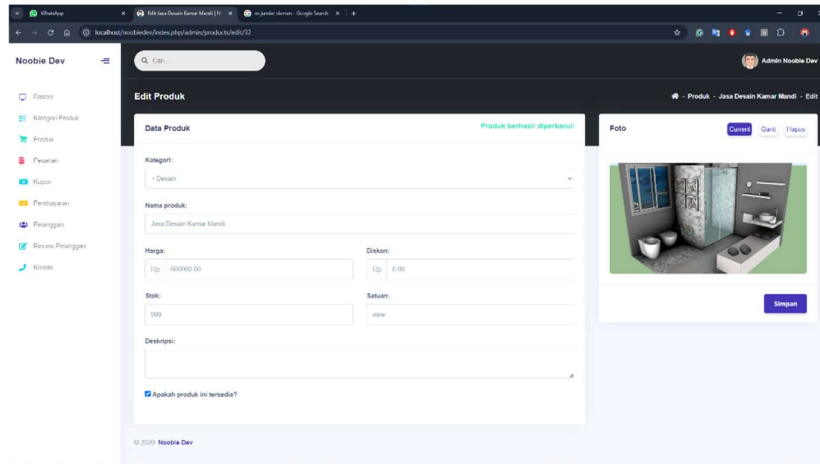
Gambar 4. 24. Halaman Penambahan Produk

Halaman ini menampilkan *form* produk yang akan ditambahkan. Pada halaman ini, admin dapat menambahkan detail atau data dari produk yang akan ditambahkan beserta dengan fotonya.



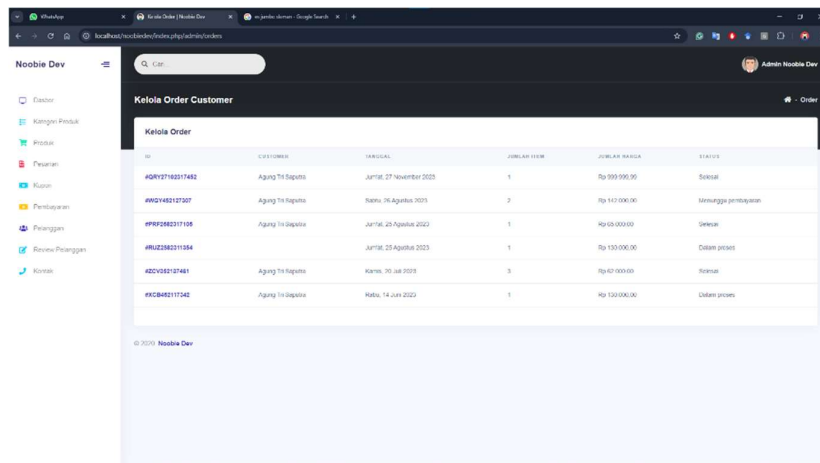
Gambar 4. 25. Halaman Produk

Halaman produk ini menampilkan daftar produk yang sudah berhasil di tambahkan. Pada halaman ini, admin dapat melihat produk-produk yang sudah berhasil ditambahkan, dan melakukan pengeditan atau pengelolaan jika diperlukan.



Gambar 4. 26. Halaman Pengelolaan Produk

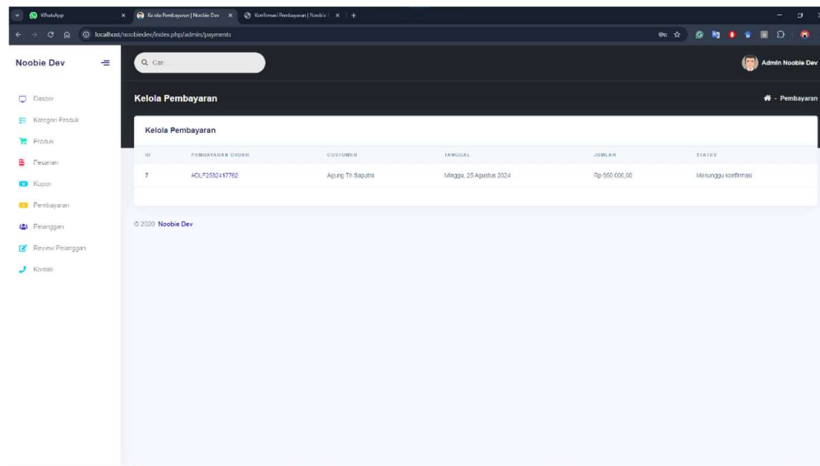
Halaman ini merupakan halaman pengelolaan produk. Halaman ini menampilkan *form* data produk yang sudah di isi sebelumnya pada tahap penambahan produk. Pada halaman ini admin dapat mengganti atau menambahkan detail pada produk tersebut.



Gambar 4. 27. Halaman Pesanan

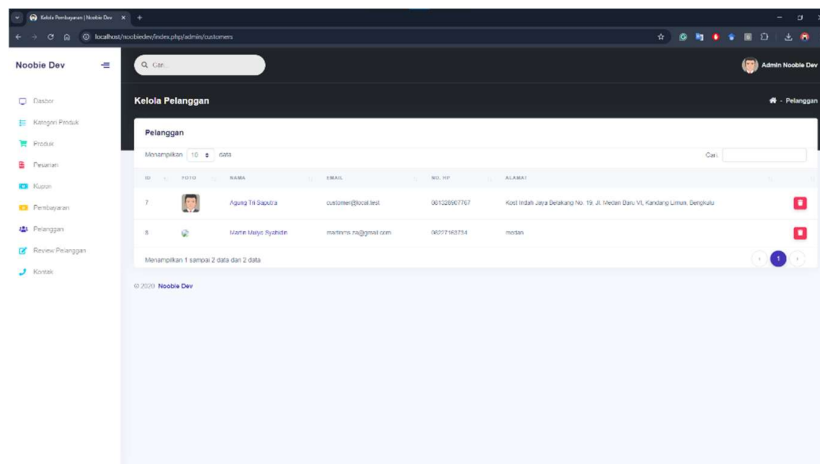
Halaman ini menampilkan daftar pesanan yang sudah dilakukan oleh *user* atau pembeli. Pada halaman ini, admin dapat melihat daftar pesanan yang sudah dilakukan oleh *user*.





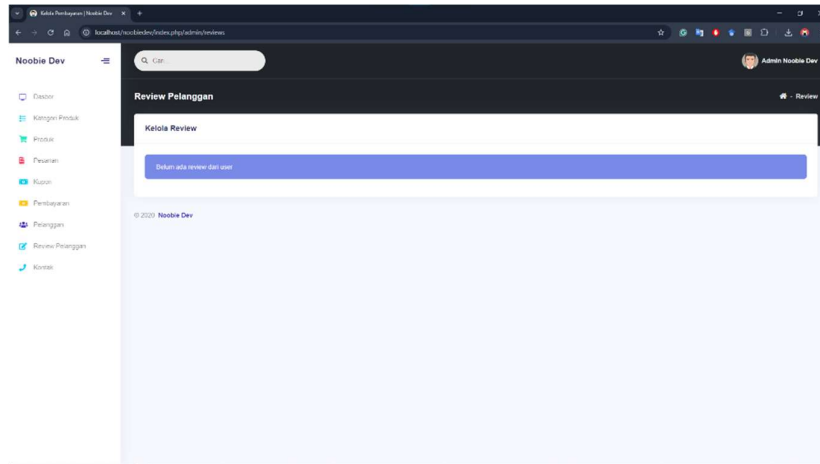
Gambar 4. 28. Halaman Pembayaran

Halaman ini menampilkan daftar pembayaran yang sudah dilakukan oleh pembeli. Pada halaman ini admin dapat melakukan pengelolaan pembayaran yang sudah dilakukan oleh *user* atau pembeli.



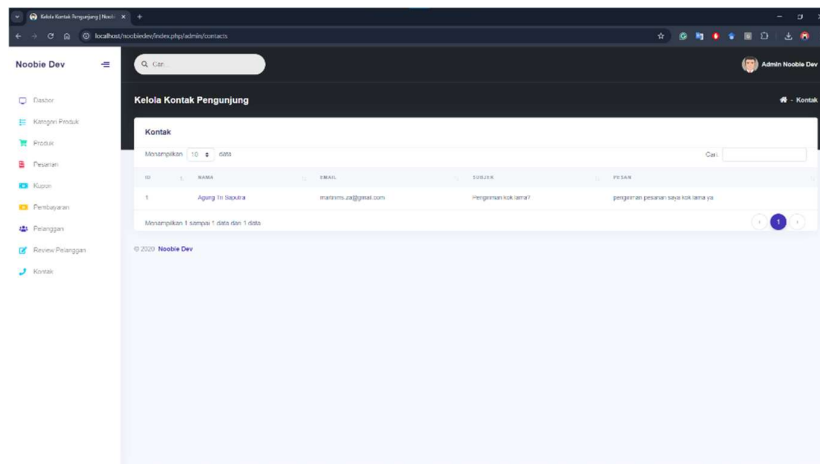
Gambar 4. 29. Halaman Pelanggan

Halaman ini menampilkan daftar pelanggan yang sudah melakukan pembelian produk atau sudah melakukan *checkout*. Pada halaman ini, admin dapat melihat data diri pelanggan guna keperluan untuk melakukan pengiriman atau pemrosesan produk.



Gambar 4. 30. Halaman Review

Halaman ini merupakan halaman review yang diberikan oleh *user* atau pelanggan. Pada halaman ini admin dapat melihat review atau ulasan yang diberikan oleh *user* terhadap produk yang sudah dibeli.



Gambar 4. 31. Halaman Kontak

Halaman ini merupakan halaman kontak yang menampilkan daftar kontak dari pelanggan atau *user* yang sudah melakukan pembelian produk.

### 3. Hasil Validasi Ahli

Selanjutnya, dilakukan validasi ahli yang masih mencakup pada tahapan construction. Pada penelitian ini, validasi ahli menggunakan angket validasi ahli yang dilakukan beberapa ahli. Validasi ahli ini dilakukan guna mengetahui apakah sistem sudah dinyatakan layak untuk digunakan.

#### a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh dua orang ahli sebagai berikut:

Tabel 4. 16. Profil Validasi Ahli Materi

No.	Nama	Profesi
1	Fikri Gunawan Adi S.Kom.	Web Developer
2	Yusuf Herman S.Kom.	Web Developer

Total butir soal yang diberikan sejumlah 17 soal yang terdiri atas: 3 butir soal pada aspek umum, 4 butir soal pada aspek kelayakan isi, 5 butir soal pada aspek kelayakan konten, dan 5 butir soal pada aspek kelayakan sistem. Berikut merupakan hasil dari validasi para ahli pada *website* Noobie Dims:

#### 1) Validasi ahli materi oleh Fikri Gunawan Adi S.Kom

Tabel 4. 17. Validasi ahli oleh Fikri Gunawan Adi

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Umum	14	15	93%	Sangat Layak
2	Kelayuakan Isi	17	20	85%	Sangat Layak
3	Kelayakan Konten	24	25	96%	Sangat Layak
4	Kelayakan Sistem	13	15	88%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat diketahui bahwa pada aspek umum dinyatakan sangat layak dengan persentase sebesar 93%, pada aspek kelayakan isi dinyatakan sangat layak dengan persentase sebesar 85%, pada aspek kelayakan konten dinyatakan sangat layak dengan persentase sebesar 96%, dan pada aspek kelayakan sistem dinyatakan sangat layak dengan persentase sebesar 88%. Selanjutnya dilakukan perhitungan total seluruh aspek sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{14 + 17 + 24 + 13}{75} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{68}{75} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 90\%$$

Berdasarkan dari perhitungan total pada seluruh aspek validasi yang dilakukan oleh Fikri Gunawan Adi S.Kom, didapatkan persentase validasi sebesar 90%.

2) Validasi ahli materi oleh Yusuf Herman S.Kom.

Tabel 4. 18. Validasi Ahli Oleh Yusuf Herman

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Umum	15	15	100%	Sangat Layak
2	Kelayuakan Isi	20	20	100%	Sangat Layak
3	Kelayakan Konten	24	25	96%	Sangat Layak
4	Kelayakan Sistem	14	15	93%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat diketahui bahwa pada aspek umum dinyatakan sangat layak dengan persentase sebesar 100%, pada aspek kelayakan isi dinyatakan sangat layak dengan persentase sebesar 100%, pada aspek kelayakan konten dinyatakan sangat layak dengan persentase sebesar 96%, dan pada aspek kelayakan sistem dinyatakan sangat layak dengan persentase sebesar 93%. Selanjutnya dilakukan perhitungan total seluruh aspek sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumal Skor}}{\text{Jumlah Skor Malsimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{15 + 20 + 24 + 14}{75} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{77}{75} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 97\%$$

Berdasarkan dari perhitungan total pada seluruh aspek validasi yang dilakukan oleh Yusuf Herman S.Kom., didapatkan persentase validasi sebesar 97%. Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli tersebut maka diperoleh hasil rata-rata sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata} = \frac{90\% + 97\%}{2}$$

$$\text{Rata - rata} = 93\%$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata diatas, maka dapat diketahui bahwa hasil validasai materi sistem informasi pada *website* Noobie Dims mendapatkan hasil sebesar 93% dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

#### b. Validasi ahli media

Validasi ahli media pada penelitian ini dilakukan oleh dua orang ahli sebagai berikut:

Tabel 4. 19. Profil Validasi Ahli Media

No.	Nama	Profesi
1	Rizal Ismail S.Ds.	Desain Grafis
2	Faiz Abdullah S.Ds.	UX Designer

Total butir soal yang diberikan sejumlah 17 soal yang terdiri atas: 3 butir soal pada aspek umum, 4 butir soal pada aspek kelayakan isi, 5 butir soal pada aspek kelayakan konten, dan 5 butir soal pada aspek kelayakan sistem. Berikut merupakan hasil dari validasi para ahli pada *website* Noobie Dims:

1) Validasi ahli media oleh Rizal Ismail S.Ds.

Tabel 4. 20. Validasi Ahli oleh Rizal Ismail

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Umum	12	15	80%	Layak
2	Kelayuakan Isi	15	20	80%	Layak
3	Kelayakan Konten	18	25	72%	Layak
4	Kelayakan Sistem	12	15	80%	Layak

Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat diketahui bahwa pada aspek umum dinyatakan layak dengan persentase sebesar 80%, pada aspek kelayakan isi dinyatakan layak dengan persentase sebesar 80%, pada aspek kelayakan konten dinyatakan layak dengan persentase sebesar 72%, dan pada aspek kelayakan sistem dinyatakan layak dengan persentase sebesar 80%. Selanjutnya dilakukan perhitungan total seluruh aspek sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{12 + 15 + 18 + 12}{75} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{57}{75} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 76\%$$

Berdasarkan dari perhitungan total pada seluruh aspek validasi yang dilakukan oleh Rizal Ismail S.Ds., didapatkan persentase validasi sebesar 76%.

## 2) Validasi ahli media oleh Faiz Abdullah S.Ds.

Tabel 4. 21. Validasi Ahli Oleh Faiz Abdullah

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Umum	13	15	86%	Sangat Layak
2	Kelayuakan Isi	16	20	80%	Layak
3	Kelayakan Konten	21	25	84%	Sangat Layak
4	Kelayakan Sistem	13	15	84%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat diketahui bahwa pada aspek umum dinyatakan layak dengan persentase sebesar 86%, pada aspek kelayakan isi dinyatakan layak dengan persentase sebesar 80%, pada aspek kelayakan konten dinyatakan layak dengan persentase sebesar 84%, dan pada aspek kelayakan sistem dinyatakan layak dengan persentase sebesar 84%. Selanjutnya dilakukan perhitungan total seluruh aspek sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \\ \text{Persentase} &= \frac{13 + 16 + 21 + 13}{75} \times 100\% \\ \text{Persentase} &= \frac{63}{75} \times 100\% \\ \text{Persentase} &= 83\% \end{aligned}$$

Berdasarkan dari perhitungan total pada seluruh aspek validasi yang dilakukan oleh Faiz Abdullah S.Ds., didapatkan persentase validasi sebesar 83%. Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli tersebut maka diperoleh hasil rata-rata sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata} = \frac{76\% + 83\%}{2}$$

$$\text{Rata - rata} = 80\%$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil validasi media sistem informasi pada *website* Noobie Dims mendapatkan hasil sebesar 80% dan dinyatakan layak untuk digunakan.

#### 4. Hasil Uji Coba

Uji coba ini merupakan tahapan terakhir dari metode *waterfall* yaitu *deployment* yang juga mencakup pada pemberian sistem informasi yang sudah jadi kepada *user*. Pada tahap ini produk sudah jadi dan dilakukan uji coba oleh beberapa responden sebagai *user*, beberapa ahli pada aspek materi dan media, serta menggunakan metode pengujian *blackbox*.

##### a. Penilaian Responden

Setelah melakukan validasi ahli, maka peneliti melanjutkan tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba sistem informasi *website* Noobie Dims pada masyarakat sebagai sampel calon pembeli. Sebelum responden



mengisi angket pengujian, peneliti menjelaskan mengenai kegunaan *website* Noobie Dims serta penggunaan angket sebagai penilaian sistem kepada 15 responden. Berikut merupakan hasil dari penilaian responden terhadap *website* Noobie Dims:

No	Responden	Alamat	Hasil Persentase
1	Andi Surya Putra	Semarang	86%
2	Putra	Semarang	90%
3	Farah Puspita	Semarang	90%
4	Pras	Semarang	82%
5	Dimas Arifin	Semarang	90%
6	Dewi Handayani	Semarang	86%
7	Dedi	Semarang	75%
8	Pribadi Fauzi	Semarang	90%
9	Sari	Semarang	82%
10	Laila	Semarang	86%
11	Tiana Permata Sari	Semarang	90%
12	Reza Arya Nugraha	Semarang	82%
13	Lestari Dewi Anjani	Semarang	80%
14	Nita	Semarang	80%
15	Mila	Semarang	90%

Berdasarkan pada tabel 4.4 maka dilakukan perhitungan rata-rata persentase dari 15 responden. Berikut merupakan perhitungan rata-rata persentase pengujian kepada responden:

$$Rata - rata = \frac{1279\%}{15}$$

$$Rata - rata = 85\%$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata penilaian responden terhadap *website* Noobie Dims sebesar 85%. Maka dapat disimpulkan bahwa penilaian responden terhadap *website* Noobie Dims dinyatakan layak untuk digunakan. Adapun beberapa saran dan tanggapan dari responden yang sudah dirangkum sebagai berikut:


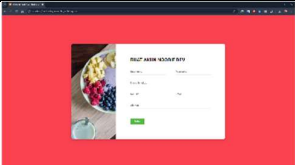
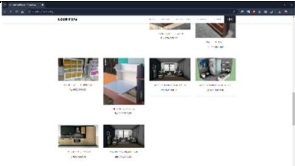
- 1) *Website* Noobie Dims cukup membantu dalam membeli furniture.
- 2) *Website* Noobie Dims punya tampilan yang bagus dan nyaman ketiga digunakan.
- 3) *Website* Noobie Dims memudahkan pengguna untuk mengakses jasa desain interior.
- 4) *Website* Noobie Dims lebih menarik karena mengusung fitur online daripada desainer interior lain yang masih menggunakan metode konvensional (offline).


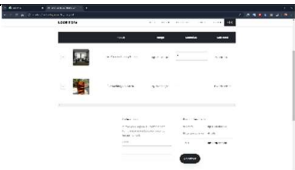
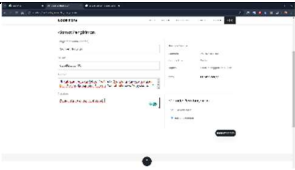
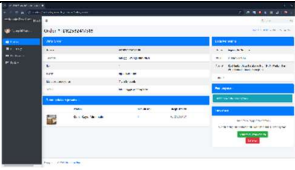
Berdasarkan rangkuman saran atau tanggapan tersebut dapat disimpulkan bahwa, sistem informasi *E-commerce* Noobie Dims berbasis web dinyatakan layak digunakan dan dikemudian hari dapat dikembangkan agar menjadi lebih baik dan menjadi sebuah sistem informasi yang lebih maksimal.

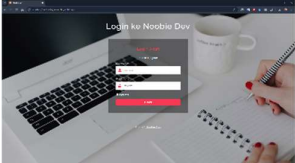
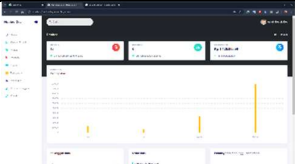
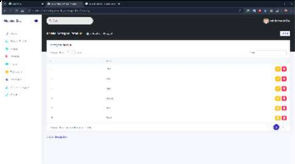
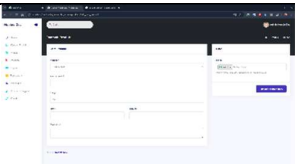
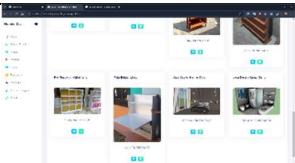
b. Hasil Uji *Blackbox*

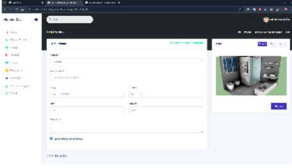
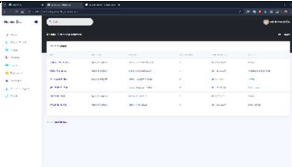
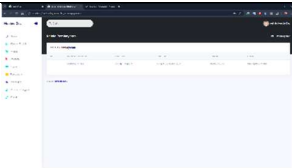
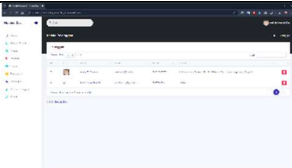
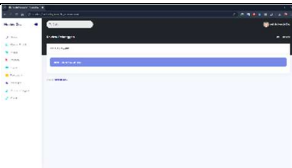
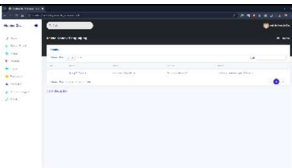
Pengujian *blackbox* dilakukan dengan menyerahkan angket fungsi input dan output sistem kepada ahli yang sudah ditentukan sebelumnya. Ahli pengujian *blackbox* dilakukan oleh Ade Ricky Rozzaqi, S.Pd., M.Kom. selaku Kaprodi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas PGRI Semarang. Berikut merupakan hasil uji *blackbox* pada *website* Noobie Dims:

Tabel 4. 22. Hasil Pengujian Blackbox

No	Pengujian	Butir Kinerja	Hasil
<b>Halaman User</b>			
1	Login	Menampilkan halaman login berisikan <i>form</i> <i>username</i> dan <i>password</i>	 (✓) Valid
2	Registrasi	Menampilkan halaman registrasi yang berisikan <i>form</i> data diri untuk registrasi akun guna mengakses <i>website</i>	 (✓) Valid
4	Halaman Utama	Menampilkan halaman utama <i>website</i> berupa daftar barang yang tersedia.	 (✓) Valid

5	Halaman Produk	Menampilkan produk yang memaparkan detail dari produk yang dijual seperti nama produk, kategori, harga, dll.	 <p>(✓) Valid</p>
6	Halaman <i>Chart</i> (Keranjang Belanja)	Menampilkan halaman keranjang belanja yang menampilkan daftar produk yang sudah di tambahkan oleh <i>user</i> ke dalam keranjang belanja. Serta menampilkan total harga yang harus dibayar oleh <i>user</i> untuk membeli produk.	 <p>(✓) Valid</p>
7	Halaman <i>Checkout</i>	Menampilkan halaman <i>checkout</i> yang berisikan <i>form</i> data diri yang bisa diisi oleh <i>user</i> guna pengiriman produk yang ingin dibeli.	 <p>(✓) Valid</p>
8	Halaman Pembayaran	Menampilkan Halaman Pembayaran dan menu konfirmasi pembayaran	 <p>(✓) Valid</p>

Halaman Admin			
9	Halaman Login	Menampilkan halaman login.	 <p>(✓) Valid</p>
10	Halaman Utama Admin	Menampilkan halaman utama admin yang berisikan menu pengelolaan admin dan detail jumlah produk, pesanan, dan pendapatan.	 <p>(✓) Valid</p>
11	Halaman Kategori	Menampilkan halaman kategori yang sudah ditambahkan oleh admin	 <p>(✓) Valid</p>
12	Halaman Penambahan Produk	Menampilkan halaman penambahan produk baru yang berisikan <i>form</i> detail produk yang akan ditambahkan.	 <p>(✓) Valid</p>
13	Halaman Produk	Menampilkan daftar produk yang sudah ditambahkan sebelumnya.	 <p>(✓) Valid</p>

14	Halaman pengelolaan Produk	Menampilkan halaman edit produk yang berisikan <i>form</i> detail dari produk yang akan diedit atau disunting.	 <p>(✓) Valid</p>
15	Halaman Pesanan	Menampilkan halaman pesanan yang berisikan pesanan yang sudah dipesan oleh <i>user</i> .	 <p>(✓) Valid</p>
16	Halaman Pembayaran	Menampilka halaman pembayaran yang berisikan daftar pembayaran yang sudah dan akan dilakukan oleh <i>user</i> .	 <p>(✓) Valid</p>
17	Halaman Pelanggan	Menampilkan halaman pelanggan yang berisikan daftar pelanggan yang membeli produk	 <p>(✓) Valid</p>
18	Halaman Review	Menampilkan halaman review yang berisikan ulasan dari <i>user</i> mengenai barang yang sudah dibeli	 <p>(✓) Valid</p>
19	Halaman Kontak	Menampilkan halaman kontak yang berisikan data kontak <i>user</i> yang sudah melakukan pembelian produk.	 <p>(✓) Valid</p>

## B. Pembahasan

Penelitian dengan judul “Sistem *E-commerce* Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior di CV Noobie Dims” ini bertujuan untuk menghasilkan sistem informasi berbasis web yang layak untuk digunakan sebagai sistem informasi yang memudahkan calon pembeli atau pembeli dalam mengakses produk dari CV Noobie Dims. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* yang terdiri atas 5 tahap yang akan dijabarkan sebagai berikut:

### 1. Communication

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah *communication*. Pada tahap ini peneliti berhasil mendapatkan data-data yang dapat membantu jalannya penelitian seperti data-data yang berasal dari jurnal-jurnal, artikel, paper, dan internet. Selain itu, peneliti juga melakukan *interview* kepada pemilik CV Noobie Dims guna mendapatkan informasi terkait dengan permasalahan yang ada sehingga peneliti dapat mengetahui kebutuhan untuk membangun sistem informasi yang dapat membantu CV Noobie Dims.

### 2. Planning

Pada tahap *planning*, peneliti melakukan perencanaan mengenai estimasi pengerjaan dari produk sistem informasi pada penelitian ini. Hal ini mencakup sumber daya yang diperlukan dan estimasi waktu yang dibutuhkan agar produk dapat dibuat dengan baik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti membuat penjadwalan kerja.

### 3. Modelling

Selanjutnya pada tahap *modelling* peneliti membuat rancangan desain arsitektur yang digunakan pada *website* Noobie Dims didukung oleh bahasa pemodelan UML (Unified Modelling Language) yang berguna untuk mempermudah pada pembuatan desain diagram UML yang terdiri atas *use case diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*. Selain itu pada tahap ini peneliti juga membuat rancangan desain interface yang merupakan rancangan desain tampilan yang akan ditampilkan oleh *website* yang dikembangkan. *Website* Noobie Dims ini memiliki halaman utama yang menampilkan

produk-produk yang disediakan oleh Noobie Dims. Tahap ini dilakukan guna mengetahui garis besar produk yang akan diimplementasikan.

#### 4. *Construction*

Pada tahap ini peneliti melakukan implementasi dengan menerjemahkan semua yang sudah ada pada tahap sebelumnya ke dalam bentuk kode atau bentuk bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Pada tahap ini, produk sistem informasi *E-commerce* berbasis web Noobie Dims sudah berhasil dibuat. Pada tahap ini juga dilakukan pengujian ahli guna mendapatkan umpan balik dari beberapa ahli mengenai sistem informasi yang sudah dibuat. Produk yang dibuat berhasil mendapatkan validasi ahli dengan persentase sebesar 93% dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada validasi materi. Sedangkan pada validasi media, *website* Noobie Dims mendapatkan persentase sebesar 80% dan dinyatakan layak untuk digunakan.

#### 5. *Deployment*

Selanjutnya pada tahap terakhir yaitu *deployment* peneliti melakukan evaluasi dan pengujian menggunakan metode *blackbox*. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwa pada pengujian *blackbox website* Noobie Dims valid dan layak untuk digunakan.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem penjualan dan pemesanan desain interior berbasis website untuk Noobie Dims Interior. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi *e-commerce* berbasis web pada CV Noobie Dims berhasil dikembangkan dan mampu dioperasikan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap operasional bisnis CV Noobie Dims. Sistem informasi *e-commerce* berbasis web pada penelitian ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan Visual Studio Code sebagai menulis, mengedit, dan mengelola *source code*, XAMPP sebagai *web server*, MySql sebagai *database*, dan Google Chrome sebagai media untuk mengoperasikan *website* Noobie Dims.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem informasi yang dirancang pada penelitian ini mendapatkan kriteria sangat layak pada validasi materi dengan persentase sebesar 93% dan kriteria layak pada validasi media dengan persentase sebesar 80% yang sudah dilakukan oleh para ahli. Selain itu, *website* Noobie Dims juga sudah mendapatkan tingkat kelayakan sebesar 85% dari 15 responden. Kemudian untuk hasil dari pengujian *blackbox* yang digunakan untuk menguji input maupun output, menyatakan bahwa *website* Noobie Dims valid dengan persentase sebesar 100% sehingga dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

## **B. Saran**

Berdasarkan pada simpulan penelitian yang diperoleh, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Sistem informasi *E-commerce* Noobie Dims berbasis web dapat dikembangkan lagi dengan penambahan fitur pendukung lainnya agar menjadi lebih maksimal.
2. Sistem informasi *E-commerce* Noobie Dims diharapkan dapat digunakan dan menjadi media penjualan yang baik oleh CV Noobie Dims.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afiatul Ulumik, R., & Irma Purnamasari, A. (2023). Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Penyandang Disabilitas Berbasis Web Pada Dinas Sosial Kabupaten Cirebon. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 395–402. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6314>
- Agyztia Premana, Gian Fitralisma, Andi Yulianto, M. Badruz Zaman, & M. A. Wiryo. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Pertumbuhan Ekonomi Dalam Era Disrupsi 4.0. *Journal of Economic and Management (JECMA)*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.46772/jecma.v1i01.219>
- Alfiani, Agustino, D. P., & Vony Purnama, I. G. A. (2023). Sistem Informasi Pengaduan Pada Komite Olahraga Nasional Indonesia Provinsi Bali Berbasis Web. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 4(1), 108–117. <https://doi.org/10.34306/abdi.v4i1.888>
- Alfiansyah, M. I., & Junianto, M. B. S. (2023). Pengembangan Aplikasi *E-commerce* Menggunakan Metode Web Information System Development Methodology (Studi Kasus: Jaks Store.Id). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v4i1.2929>
- Arif, S. M. (2023). Pembuatan *Website* Informasi & Pendaftaran Webinar Umum Menggunakan PHP & MySQL. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting*, 7(3), 789–796. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i3.1168>
- Firmansyah, M. D., & Herman, H. (2023). Perancangan Web E- Commerce Berbasis *Website* pada Toko Ida Shoes. *Journal of Information System and Technology*, 4(1), 361–372. <https://doi.org/10.37253/joint.v4i1.6330>
- Hidayah, M., & Tarlis, A. (2024). *E-commerce* Sebagai Media Promosi Pada Pelaku Usaha Kecil Dan Menengah Di Gampong Lengkong Aceh. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Disiplin ...*, 63–71. <https://jurnal.itscience.org/index.php/jpmasdi/article/view/3521%0Ahttps://jurnal.itscience.org/index.php/jpmasdi/article/download/3521/2755>
- Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2018). *Testing* the online graduation registration and payment information system uses *blackbox testing* with the equivalence partitioning and boundary value analysis methods. *Jurnal Teknik Informatika UNIS*, 6(1), 2252–5351.

- Ijudin, A., & Saifudin, A. (2020). Pengujian *Blackbox* pada Aplikasi Berita Online dengan Menggunakan Metode Boundary Value Analysis. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(1), 8. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i1.3717>
- Irawan, A. S. (2024). *Perancangan Smart Home Menggunakan Bluetooth Pada Smartphone Android Dan Arduino*. 3(8), 2109–2115.
- Irwan Hermawan, Dewi Reniawaty, Panji Pramuditha, & Mira Ismirani Fudsysi. (2021). Pelatihan *E-commerce* Untuk Mendapatkan Peluang Bisnis Bagi Mahasiswa Politeknik LP3I Bandung Pasca Pandemi Covid 19 (bekerjasama dengan UMKM Kirihuci sebagai pelatih e-commerce). *ATRABIS Jurnal Administrasi Bisnis (e-Journal)*, 8(1), 96–106. <https://doi.org/10.38204/atrabis.v8i1.932>
- Janariandana, Z., Faisal, A., Astripat, A. M., Meidiyanti, D., Utomo, R. P., Purnama, R., & Rachmatika, R. (2023). Pelatihan Pembuatan Web Design Menggunakan HTML Dan CSS Di SMK Letris Indonesia 2. *AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(12), 1608–1612.
- Jaya, T. S. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode *Blackbox Testing* Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 45–48. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i1.647>
- Khairunnisa, P. D., Saragih, P. P., Athiya, S. U., Para, S., & Khairani, M. (2022). Analisis Minat Masyarakat Terhadap Produk Fermentasi Tape. *Jurnal Manajemen Dayasaing*, 24(2), 163–167.
- Maghfiroh, F. M., Natalina, S. A., & Efendi, R. (2023). Transformasi Ekonomi Digital: Connection Integration *E-commerce* Dan S-Commerce Dalam Upaya Perkembangan Ekonomi Berkelanjutan. *Proceedings of Islamic Economics, Business, and Philanthropy*, 2(1), 01–10. <https://jurnalfebi.iainkediri.ac.id/index.php/proceedings>
- Mariko, S. (2019). Aplikasi *website* berbasis HTML dan JavaScript untuk menyelesaikan fungsi integral pada mata kuliah kalkulus. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 80–91. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.22280>
- Maryuliana, M., Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Kerjasama Orang Tua Dan Sekolah Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sebagai Pendukung

Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika*, 1(2), 1–12.

Maulana, A., Purnamasari, I., & Maulana, I. (2024). Rancang Bangun *Website* Layanan Jasa Reparasi Alat Elektronik Rumah Tangga Menggunakan Framework Laravel ( Studi Kasus : CV . XYZ ). *JITET ((Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan)*, 12(3).

Nidaul Khasanah, F., Herlawati, Samsiana, S., Trias Handayanto, R., Setyowati Srie Gunarti, A., Irwan Raharja, Maimunah, & Benrahman. (2020). Pemanfaatan Media Sosial dan *E-commerce* Sebagai Media Pemasaran Dalam Mendukung Peluang Usaha Mandiri Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Sains Teknologi Dalam Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 51–62. <https://doi.org/10.31599/jstpm.v1i1.255>

Ningrum, F. C., Suherman, D., Aryanti, S., Prasetya, H. A., & Saifudin, A. (2019). Pengujian *Blackbox* pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 4(4), 125. <https://doi.org/10.32493/informatika.v4i4.3782>

Noverdiansyah, R., Khoiriah, A., Kananda, V., Sutoro, M., & Supratikta, H. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis *E-commerce* Terhadap Peningkatan Kualitas dan Kinerja SDM Untuk Meningkatkan Profit UKM di Masa Pandemi. *Jurnal Peradaban Masyarakat*, 2(2), 52–55. <https://doi.org/10.55182/jpm.v2i2.158>

Nurzanah, S., & Riofita, H. (2022). Manfaat *E-commerce* terhadap Dunia Bisnis. *As-Syirkah: Islamic Economics & Finacial Journal*, 1(1), 39–56. <https://doi.org/10.56672/assyirkah.v3i2.221>

Parlika, R., Nisaa', T. A., Ningrum, S. M., & Haque, B. A. (2020). Studi Literatur Kekurangan Dan Kelebihan Pengujian *Blackbox*. *Teknomatika*, 10(02), 131–140.

Prasetyo, A. K., Khalizah Siregar, S. N., & Nurbaiti, N. (2022). Comparative Analysis of Marketing Strategies for Online Shopping Applications on Shopee and Lazada (Case Study of Febi Uinsu Students). *Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi Dan Keuangan*, 3(1), 65–69. <https://doi.org/10.53697/emak.v3i1.373>

Purnomo, M. D. L., & Sujatmiko, B. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Video Interaktif Menggunakan Metode R&D Pada Mata Pelajaran Dua Dimensi

- Kompetensi Keahlian Animasi Di Smk Negeri 2 .... *It-Edu: Jurnal Information* ..., 67–73. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/49405%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/download/49405/41059>
- Putra, D. W. T., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal TeknoIf*, 7(1), 32. <https://doi.org/10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39>
- Putri, A. (2020). Bisnis Elektronik (E-Business) Global dan Klolaborasi. *ResearchGate*.
- Rahman, A., Arsyad, N., Rusli, R., Saleh Ahmar, A., & Musa, H. (2023). Penulisan Instrumen Penelitian Ilmiah Guru-guru SMP di Kabupaten Toraja Utara. *ARRUS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 2964–1195. <https://doi.org/10.35877/454RI.abdiku1745>
- Rahmidani, R. (2015). Penggunaan *E-commerce* Dalam Bisnis Sebagai Sumber Keunggulan Bersaing Perusahaan. *Seminar Nasional Ekonomi Manajemen Dan Akuntansi(Snema) Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang*, 5(1), 345–352. <http://www.apjii.or.id/v2/index.php/read/article/apjii-at-media/133/2012-pengguna-internet-di-indonesia->
- Ramadhan, A., Baskara, D. R., Khairulloh, F. A., Komarudin, M. I., Daffa, M. A., Fadhillah Khairuddin, R., Fatimah, S., Sari, W., & Suryaningrat. (2023). Sosialisasi Pengenalan *Website* Berbasis HTML SMK Muhammadiyah 02 Tangerang Selatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 294–298.
- Rehatalanit, Y. L. . (2021). Peran *E-commerce* Dalam Pengembangan Bisnis. *Jurnal Teknologi Industri*, 5(0), 62–69. <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jti/article/view/764>
- Ridwan, M., Fitri, I., & Benrahman, B. (2021). Rancang Bangun Marketplace Berbasis *Website* menggunakan Metodologi Systems Development Life Cycle (SDLC) dengan Model Waterfall. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 5(2), 173. <https://doi.org/10.35870/jtik.v5i2.209>
- Risald, R. (2021). Implementasi Sistem Penjualan Online Berbasis *E-commerce* Pada Usaha Ukm Ike Suti Menggunakan Metode Waterfall. *Journal of Information and Technology*, 1(1), 37–42. <https://doi.org/10.32938/jitu.v1i1.1393>

- Rusdiono, R. (2019). Peran Media Sosial Sebagai Upaya Pemasaran Bisnis Online Shop Pada Online Shop Antler MakeUp - @antler.makeup. *Widya Cipta: Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 3(2), 195–202. <https://doi.org/10.31294/widyacipta.v3i2.5356>
- Samudra, B., Sulistyanto, A., Mengkasrinal, T., & Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jayakarta, S. (2023). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Studi Kasus PT. Epsindo Jaya Pratama. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 3(2), 142–156. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v3i2.1138>
- Suarna, I. F., Marhamah, M., & Nurhalijah, I. S. (2024). Peran Kewirausahaan Dalam Mendorong Pertumbuhan UMKM Melalui *E-commerce* Di Desa Bojong Kalapa. *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Bisnis*, 1(3), 177–184.
- Susanto, R., & Andriana, A. D. (2016). Perbandingan Model Waterfall dan Prototyping Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 14(1), 41–46.
- Susmanto, F. G., Mutiah, R., & Rusmana, F. D. (2024). Implementasi Pengelolaan *E-commerce* Terhadap Strategi Pemasaran Keripik Pisang Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia*, 3(1), 34–49.
- Tricahya, R. S. (2023). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Paud Menggunakan Html 5. *Jurnal Teknologi Pintar*, 3(3), 1–16.
- Tujni, B., & Hutrianto. (2020). Pengembangan Perangkat Lunak Monitoring. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 22(1), 122–130.

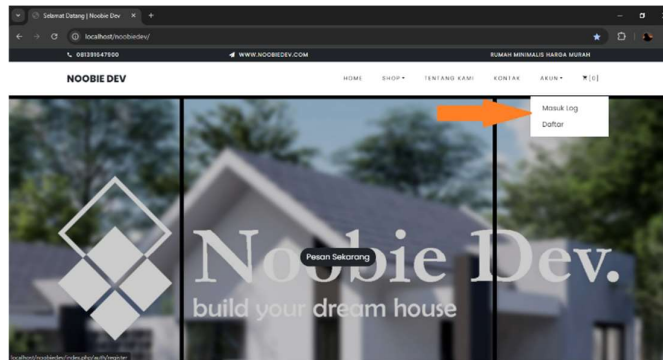
# LAMPIRAN



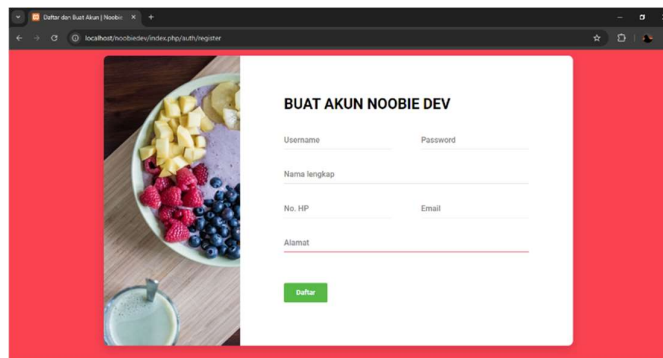
## Lampiran 1. Pedoman Pengoperasian Sistem

### A. Panduan untuk user

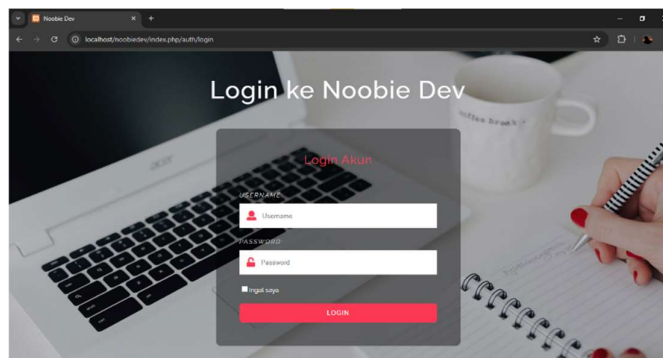
1. Buka browser (Google Chrome)
2. Masuk pada link noobiedev.com
3. Muncul halaman beranda website Noobie Dev
4. Jika belum memiliki akun klik daftar.



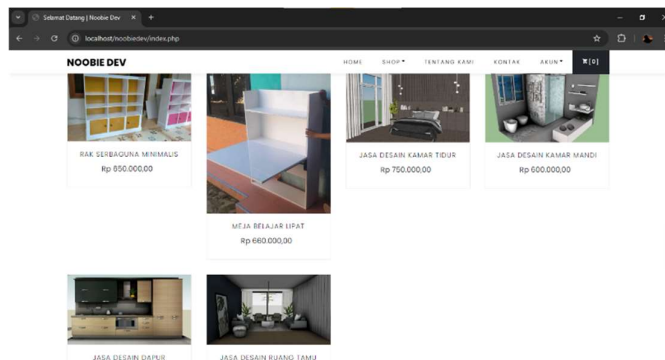
5. Masukan data diri untuk mendapatkan akun.



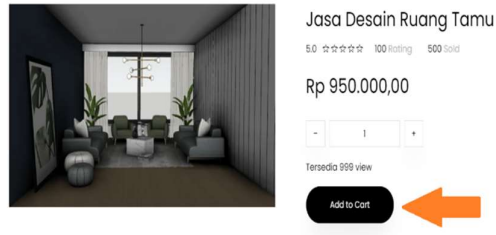
6. Setelah mendapatkan akun, maka masuk ke menu login. Masukan username dan password yang telah dibuat



7. Setelah login pilih menu produk.



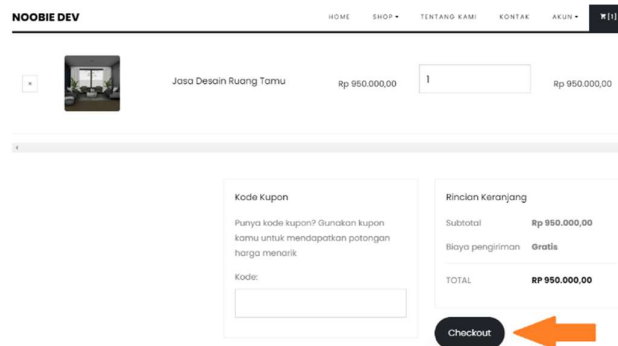
8. Pilih produk yang diinginkan, lalu masukan kedalam keranjang.



9. Produk yang dipilih akan masuk pada keranjang belanja.



10. Klik keranjang belanja, kemudian produk yang sudah dimasukkan keranjang akan masuk pada menu pemesanan.



11. Selanjutnya anda akan dibawa ke halaman pengisian alamat pengiriman.

Pastikan form tersebut diisi dengan benar.

12. Selanjutnya pilih metode pembayaran, kemudian klik pada tombol buat pesanan.

Alamat Pengiriman

Pengiriman untuk (nama):

No. HP:

Alamat:

Catatan:

Rincian Belanja

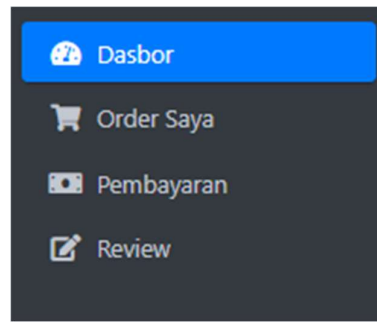
Subtotal Rp 950.000,00  
 Ongkos kirim Gratis  
 Kupon Tidak menggunakan kupon  
**TOTAL RP 950.000,00**

Metode Pembayaran

Transfer bank  
 Bayar ditempat

[Lanjutkan Pesanan](#)

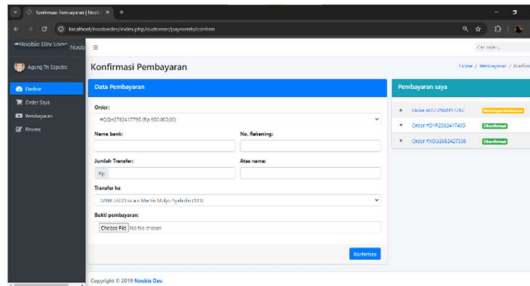
13. Selanjutnya anda akan dibawa ke halaman pembayaran, klik pada menu pembayaran.



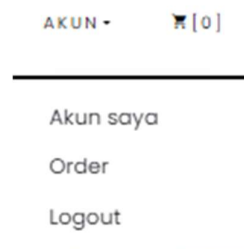
14. Pilih pesanan yang ingin anda proses pembayarannya.

No.	Order	Tanggal	Status
4	MS02041100	Senin, 26 Agustus 2024	Belum dibayar
5	MS02041105	Minggu, 25 Agustus 2024	Belum dibayar
7	MS02041102	Minggu, 25 Agustus 2024	Menunggu konfirmasi

15. Selanjutnya lakukan pembayaran dengan nomor rekening yang tertera (apabila menggunakan pembayaran transfer).
16. Setelah anda sudah melakukan pembayaran, lakukan konfirmasi pembayaran.

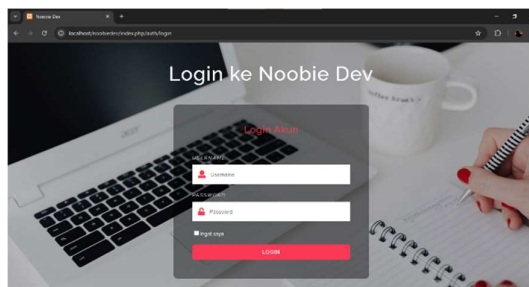


17. Pesanan anda berhasil dibuat, apabila anda ingin melakukan logout klik menu logout.

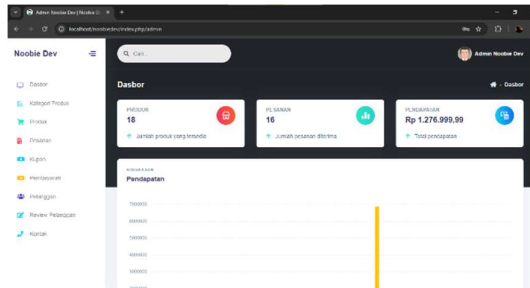


## B. Panduan untuk admin

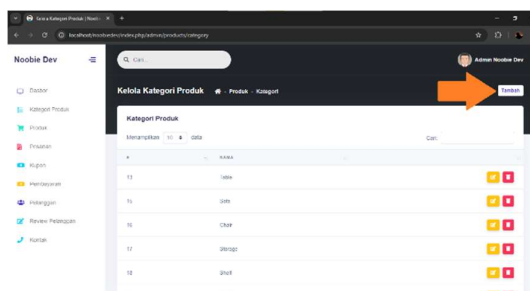
1. Masukan link noobiedev.com.
2. Masukan username dan password khusus admin, kemudian klik login.



3. Pada halaman utama admin, anda dapat melihat jumlah produk, pesanan, dan pendapatan. Pada halaman ini juga terdapat beberapa menu untuk pengelolaan.



4. Untuk mengelola kategori anda dapat masuk ke menu kategori.
5. Untuk menambahkan kategori baru, klik pada tombol tambah.

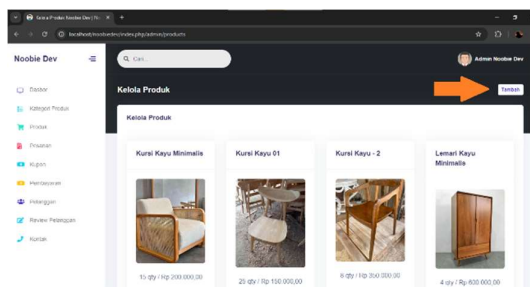


6. Selanjutnya isi nama kategori yang ingin ditambahkan, kemudian klik tombol Tambah.

### Tambah Kategori

Batal
Tambah

7. Untuk mengelola produk, anda dapat masuk ke menu produk.
8. Untuk menambahkan produk baru, anda dapat klik pada tombol Tambah



9. Selanjutnya anda harus mengisi data dari produk yang ingin anda tambahkan, jika sudah, klik tombol Tambah Produk Baru.

10. Untuk mengelola pesanan pelanggan, anda dapat membuka menu pesanan pada halaman utama admin.

11. Kemudian klik pada pesanan yang ingin anda kelola

ID	Tanggal	Status	Jumlah	Harga	Aksi
PKQ9252417795	Agung 14 Sabtu	Selam, 27 Agustus 2024	1	Rp 908.000.00	Mengunggu pembayaran
FV9252417729	Agung 18 Sabtu	Selam, 20 Agustus 2024	1	Rp 108.000.00	Mengunggu pembayaran
PKQ9252417798	Agung 14 Sabtu	Selam, 20 Agustus 2024	2	Rp 908.000.00	Dalam proses
PKQ9252417739	Agung 14 Sabtu	Minggu, 20 Agustus 2024	1	Rp 209.000.00	Mengunggu pembayaran
PKQ9252417738	Agung 14 Sabtu	Minggu, 20 Agustus 2024	1	Rp 209.000.00	Mengunggu pembayaran
PKQ9252417740	Agung 14 Sabtu	Minggu, 20 Agustus 2024	1	Rp 108.000.00	Dalam pengiriman
PKQ9252417741	Agung 14 Sabtu	Minggu, 20 Agustus 2024	1	Rp 908.000.00	Mengunggu pembayaran
PKQ9252417742	Agung 14 Sabtu	Minggu, 20 Agustus 2024	3	Rp 908.000.00	Mengunggu pembayaran
PKQ9252417743	Agung 14 Sabtu	Minggu, 20 Agustus 2024	1	Rp 908.000.00	Dalam proses

12. Selanjutnya akan muncul halaman dari pesanan yang anda pilih. Pada halaman ini anda dapat melakukan pengeditan status pesanan.

13. Untuk melakukan pengelolaan pembayaran, anda dapat membuka menu pembayaran

ID	Nomor Invoice	Tanggal	Jumlah
9	4202828427558	Agung Tri Sasmita Sabtu, 26 Agustus 2024	Rp. 500.000,00
8	4738050347168	Agung Tri Sasmita Minggu, 25 Agustus 2024	Rp. 500.000,00
7	4257382417752	Agung Tri Sasmita Minggu, 25 Agustus 2024	Rp. 500.000,00

14. Klik menu pelanggan pada halaman utama pelanggan untuk mengelola pelanggan. Klik pada nama pelanggan untuk melihat data pelanggan.

**Kelola Pelanggan**

ID	Nama	Email	No. HP	Alamat
7	Agung Tri Sasmita	andreas@gmail.com	08123827502	Karubuh Jaya Padbung No. 10, Jl. Medan Raya 10, Karangtengah
8	Muhammad Mulya Supriya	mulya@supriya.com	0822702724	Medan

**Data Pelanggan**

ID	Nama	Jumlah	Status
24	#G2812481730	Rp. 500.000,00	Selesai
23	4405063347755	Rp. 500.000,00	Selesai
22	4202828427558	Rp. 500.000,00	Selesai
21	4737028417638	Rp. 500.000,00	Selesai
20	4737028417638	Rp. 200.000,00	Selesai
19	4257382417752	Rp. 500.000,00	Selesai
18	4257382417752	Rp. 500.000,00	Selesai
17	4737028417638	Rp. 500.000,00	Selesai
16	4257382417752	Rp. 500.000,00	Selesai
15	4737028417638	Rp. 500.000,00	Selesai

15. Untuk melihat pesan dari pelanggan, anda dapat membuka menu kontak dan melihat isi pesan dari pelanggan yang sudah mengirim anda pesan. Di halaman ini anda juga dapat memberikan balasan kepada pembeli tersebut. Klik pada tombol Kirim Pesan untuk mengirim pesan balasan ke pelanggan.

**Kontak #1**

**Data Kontak**


Nama: Agung Tri Sasmita  
 Email: andreas@gmail.com  
 No. HP: 08123827502  
 Alamat: Karangtengah Jaya  
 Tujuan: Minggu, 25 Mei 2024  
 Status: Selesai

**Balas Pesan**

Isi pesan:

Kirim Balasan

## Lampiran 2 Surat Judul 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

---

**USULAN TEMA SKRIPSI**

Yth. Ketua Program Studi

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

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Slama Nurulloh

N P M : 17240005

Program Studi / Smt. : Pendidikan Teknologi Informasi

bermaksud mengajukan tema skripsi dengan judul :

Sistem E-Commerce berbasis web untuk penjualan dan pemesanan  
desain interior dan Cu Noodle dums.

Semarang, 11 Agustus ..... 2023.

Yang mengajukan,

Slama Nurulloh

Menyetujui,

Pembimbing 1

[Signature]

Pembimbing 2

[Signature]



## Lampiran 3 Lembar Bimbingan Dosen I

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

**LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Slamet Nurulloh  
 NPM : 17340005  
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
 Judul Skripsi : Sistem E-Commerce Berbasis web untuk penjualan pada pemesanan dan CV Nabbie Dms.

Dosen Pembimbing I : Dr. Luk Ariyanto, S.Pd., M.Pd.  
 Dosen Pembimbing II : W. W. Ariyanto, S.T., M.Kom.

No	Hari, Tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf
1	25.07.2023	Revisi awal	G
2	27.07.2023	Revisi awal	G
3	27.07.2023	Revisi awal	G
4	28.07.2023	Revisi awal	G
5	29.07.2023	Revisi awal	G
6	29.07.2023	Revisi awal	G
7	23.08.2024	Revisi awal	G
8	23.08.2024	Revisi awal	G
9	23.08.2024	Revisi awal	G
10	23.08.2024	Revisi awal	G
11	26.08.2024	Revisi awal	G
12	26.08.2024	Revisi awal	G
13	26.08.2024	Revisi awal	G

Dosen Pembimbing I, \_\_\_\_\_  
 Mahasiswa, \_\_\_\_\_  
 NIDN \_\_\_\_\_ NPM-17340005

Pedoman Penulisan Skripsi Hal 53

## Lampiran 4 Lembar Bimbingan Dosen II



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

**LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Slamet Nurulloh  
 NPM : 17340005  
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informatika  
 Judul Skripsi : Sistem E-Commerce Berbasis web untuk Produksi dan Pemasaran Desain Interior dan CV Naebe Dims.  
 Dosen Pembimbing I : Dr. Lilita Ariyanto, S.Pd., M.Pd.  
 Dosen Pembimbing II : Wilayanto, S.T., M.Kom.

No	Hari, Tanggal	Uraian Bimbingan	Pafaf
1.	29.09.2023	konvensi judul	[Signature]
2.	29.09.2023	Revisi judul / form	[Signature]
3.	29.09.2023	Revisi proposal	[Signature]
4.	13.08.2024	Revisi Bab 1-3	[Signature]
5.	23.08.2024	Acc Bab 1-3	[Signature]
6.	23.08.2024	Revisi Bab 4-5	[Signature]
7.	23.08.2024	Acc Bab 4-5 Siap Sidang	[Signature]
8.	26.08.2024		[Signature]

Dosen Pembimbing II,

Mahasiswa,

NIDN

Slamet Nurulloh  
NPM-17340005

## Lampiran 5 Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

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

Nomor : 203/AM/FPMIPATI/UPGRIS/VIII/2024

Semarang, 23 Agustus 2024

Lamp : 1 (satu) berkas

Perihal : Permohonan ijin penelitian

Kepada

Yth. Kepala CV Noobie Dims  
di Tempat

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Slamet Nurulloh

N P M : 17340005

Fak. / Program Studi : FPMIPATI/Pendidikan Teknologi Informasi

Akan mengadakan penelitian dengan judul:

SISTEM E-COMMERCE BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN  
PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMSSehubungan 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,  
Dekan  
Dekan I  
Eko Setno Mulyaningrum, S.Pd. M.Pd.  
NIP. 088401210

## Lampiran 6 Wawancara Studi Pendahuluan

### SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS

#### HASIL WAWANCARA STUDI PENDAHULUAN

Mohon ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan sistem yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

#### A. Identitas

Nama : Dimas Aliviarta  
Profesi : Interior Designer  
Jabatan : Karyawan CV Noobie Dims

#### B. Pertanyaan

1. Bagaimana proses transaksi yang dilakukan oleh CV Noobie Dims, apakah ada transaksi online?

**Jawab:** Tidak ada, untuk penjualan hanya bisa dilakukan ditoko saja, semua transaksi kita lakukan di toko.

2. Apakah anda merasa bahwa metode pemasaran yang dilakukan sekarang sudah efektif?

**Jawab:** Untuk sejauh ini, saya merasa tidak cukup efektif karena selama ini Noobie Dims dikenal hanya melalui mulut kemulut.

3. Apakah CV Noobie Dims sudah mencoba memasarkan produk secara online?

**Jawab:** Sudah, saya menggunakan Instagram untuk memasarkan produk saya, namun kurang efektif untuk melakukan jual beli disana.

4. Apakah anda mengalami kendala dalam memasarkan produk anda dengan metode pemasaran yang anda gunakan sekarang?

**Jawab:** Iya, saya rasa kalau dizaman sekarang ini semuanya sudah serba online, tapi untuk jasa saya agak susah memasarkannya ke online.

5. Apakah anda atau karyawan anda sudah familiar dengan penggunaan smartphone atau komputer?

**Jawab:** sebenarnya sudah, tapi mungkin kami belum ahli dan juga belum menemukan aplikasi yang sesuai dengan bidang saya.

## Lampiran 7 Pengujian Blackbox Oleh Ahli

**SISTEM E-COMMERCE BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS****INSTRUMEN UJI BLACKBOX**

Judul : Sistem *E-Commerce* Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada Cv Noobie Dims

Nama : Slamet Nurulloh

NPM : 17340005






Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi



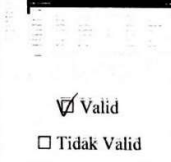
**A. Petunjuk Penilaian**

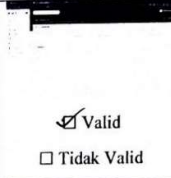
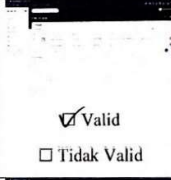
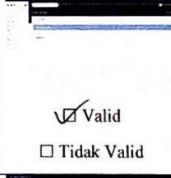

Penyusunan angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai *blackbox* pada **Sistem E-Commerce Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada Cv Noobie Dims**.

1. *Blackbox* hanya dilakukan untuk menguji *input* maupun *output* tanpa melakukan cek internal kode program.
2. Berilah penilaian dengan mencoret kalimat yang sesuai dengan penilaian.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket uji ini, saya ucapkan terimakasih.

6	Halaman Chart (Keranjang Belanja)	Menampilkan halaman keranjang belanja yang menampilkan daftar produk yang sudah di tambahkan oleh user ke dalam keranjang belanja.	 <input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid
7	Halaman Checkout	Menampilkan halaman checkout yang berisikan form data diri yang bisa diisi oleh user guna pengiriman produk yang ingin dibeli.	 <input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid
8	Halaman Pembayaran	Menampilkan Halaman Pembayaran dan menu konfirmasi pembayaran	 <input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid
<b>Halaman Admin</b>			
9	Halaman Login	Menampilkan halaman login.	 <input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid
10	Halaman Utama Admin	Menampilkan halaman utama admin yang berisikan menu pengelolaan admin dan detail jumlah produk, pesanan, dan pendapatan.	 <input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid

11	Halaman Kategori	Menampilkan halaman kategori yang sudah ditambahkan oleh admin	 <input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid
12	Halaman Penambahan Produk	Menampilkan halaman penambahan produk baru yang berisikan form detail produk yang akan ditambahkan.	 <input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid
13	Halaman Produk	Menampilkan daftar produk yang sudah ditambahkan sebelumnya.	 <input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid
14	Halaman pengelolaan Produk	Menampilkan halaman edit produk yang berisikan form detail dari produk yang akan diedit atau disunting.	 <input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid
15	Halaman Pesanan	Menampilkan halaman pesanan yang berisikan pesanan yang sudah dipesan oleh user.	 <input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid

16	Halaman Pembayaran	Menampilk halaman pembayaran yang berisikan daftar pembayaran yang sudah dan akan dilakukan oleh user.	 <input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid
17	Halaman Pelanggan	Menampilkan halaman pelanggan yang berisikan daftar pelanggan yang membeli produk	 <input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid
18	Halaman Review	Menampilkan halaman review yang berisikan ulasan dari user mengenai barang yang sudah dibeli	 <input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid
19	Halaman Kontak	Menampilkan halaman kontak yang berisikan data kontak user yang sudah melakukan pembelian produk.	 <input checked="" type="checkbox"/> Valid <input type="checkbox"/> Tidak Valid

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

Semarang, ~~27~~ 27 Agustus 2024

  
Ade Ricky Rozzaqi, S.Pd., M.Kom.



## Lampiran 8 Uji Ahli Materi

**SISTEM E-COMMERCE BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**

**LEMBAR VALIDASI AHLI**

Mohon ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan sistem yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

**A. Identitas**

Nama : Fikri Sunawan Adi S. Kom.  
Profesi : Web Developer.

**B. Penilaian**

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Sistem E-Commerce Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada CV Noobie Dims" yang disusun oleh:

Nama : Slamet Nurulloh  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
NPM : 17340005

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut:

STS: Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

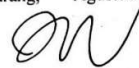
**C. Tabel Penilaian**

No	Aspek	Kriteria				
		SS	S	N	TS	STS
<b>Aspek Umum</b>						
1.	Sistem Informasi Ecommerce Noobie Dims merupakan suatu pengembangan yang kreatif dan inovatif.	✓				
2.	Sistem Informasi Ecommerce Noobie Dims memiliki desain yang menarik.	✓				

3.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims dapat memikat calon pembeli desain interior dari Noobie Dims.	✓				
<b>Aspek Kelayakan Isi</b>						
4.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims memiliki tata letak menu yang tepat dan rapi.	✓				
5.	Penggunaan teks didalam sistem informasi <i>Informasi Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dibaca.			✓		
6.	Penggunaan teks didalam sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims tidak sesuai dan sulit dibaca.	✓				
7.	Pendataan pembelian desain interior menjadi lebih mudah dengan menggunakan sistem.		✓			
<b>Aspek Kelayakan Konten</b>						
8.	Komposisi warna pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims sudah tepat dan terlihat menarik.		✓			
9.	Ukuran teks yang ada di sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims sudah sesuai dengan yang seharusnya.	✓				
10.	Teks yang ditampilkan sudah terlihat jelas.	✓				
11.	Teks yang ditampilkan tidak terlihat jelas.	✓				
12.	Tata letak menu pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims sudah tersusun dengan baik.	✓				
<b>Aspek Kelayakan Sistem</b>						
13.	Saya puas dalam menggunakan sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓				

14.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dalam penggunaannya.	✓				
15.	Penyajian output yang terdapat sistem informasi <i>Ecommerce</i> dapat mempermudah admin untuk melakukan proses cetak laporan.			✓		

Semarang, Agustus 2024

  
(Fikri Gumowan Ad...)

**SISTEM E-COMMERCE BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**

**LEMBAR VALIDASI AHLI**

Mohon ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan sistem yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

**A. Identitas**

Nama : Yusuf Herman S.kom.  
Profesi : Web Developer.

**B. Penilaian**

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Sistem E-Commerce Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada CV Noobie Dims" yang disusun oleh:

Nama : Slamet Nurulloh  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
NPM : 17340005

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

S : Setuju

SS : Sangat Setuju


**C. Tabel Penilaian**

No	Aspek	Kriteria				
		SS	S	N	TS	STS
<b>Aspek Umum</b>						
1.	Sistem Informasi Ecommerce Noobie Dims merupakan suatu pengembangan yang kreatif dan inovatif.	✓				
2.	Sistem Informasi Ecommerce Noobie Dims memiliki desain yang menarik.	✓				

3.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims dapat memikat calon pembeli desain interior dari Noobie Dims.	✓				
<b>Aspek Kelayakan Isi</b>						
4.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims memiliki tata letak menu yang tepat dan rapi.	✓				
5.	Penggunaan teks didalam sistem informasi Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dibaca.	✓				
6.	Penggunaan teks didalam sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims tidak sesuai dan sulit dibaca.	✓				
7.	Pendataan pembelian desain interior menjadi lebih mudah dengan menggunakan sistem.	✓				
<b>Aspek Kelayakan Konten</b>						
8.	Komposisi warna pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims sudah tepat dan terlihat menarik.	✓				
9.	Ukuran teks yang ada di sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims sudah sesuai dengan yang seharusnya.		✓			
10.	Teks yang ditampilkan sudah terlihat jelas.	✓				
11.	Teks yang ditampilkan tidak terlihat jelas.	✓				
12.	Tata letak menu pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims sudah tersusun dengan baik.	✓			✓	
<b>Aspek Kelayakan Sistem</b>						
13.	Saya puas dalam menggunakan sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.		✓			

14.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dalam penggunaannya.	✓				
15.	Penyajian output yang terdapat sistem informasi <i>Ecommerce</i> dapat mempermudah admin untuk melakukan proses cetak laporan.	✓				

Semarang, Agustus 2024

  
(Yusuf Herman.....)

## Lampiran 9 Uji Ahli Media

**SISTEM E-COMMERCE BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**

**LEMBAR VALIDASI AHLI**

Mohon ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan sistem yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

**A. Identitas**

Nama : Rizal Ismail S.Ds.  
Profesi : Desain Grafis.

**B. Penilaian**

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Sistem E-Commerce Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada CV Noobie Dims" yang disusun oleh:

Nama : Slamet Nurulloh  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
NPM : 17340005

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut:

STS: Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

**C. Tabel Penilaian**


No	Aspek	Kriteria				
		SS	S	N	TS	STS
<b>Aspek Umum</b>						
1.	Sistem Informasi Ecommerce Noobie Dims merupakan suatu pengembangan yang kreatif dan inovatif.		✓			
2.	Sistem Informasi Ecommerce Noobie Dims memiliki desain yang menarik.		✓			

3.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims dapat memikat calon pembeli desain interior dari Noobie Dims.		✓			
<b>Aspek Kelayakan Isi</b>						
4.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims memiliki tata letak menu yang tepat dan rapi.		✓			
5.	Penggunaan teks didalam sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dibaca.			✓		
6.	Penggunaan teks didalam sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims tidak sesuai dan sulit dibaca.		✓			
7.	Pendataan pembelian desain interior menjadi lebih mudah dengan menggunakan sistem.		✓			
<b>Aspek Kelayakan Konten</b>						
8.	Komposisi warna pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims sudah tepat dan terlihat menarik.		✓			
9.	Ukuran teks yang ada di sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims sudah sesuai dengan yang seharusnya.			✓		
10.	Teks yang ditampilkan sudah terlihat jelas.		✓			
11.	Teks yang ditampilkan tidak terlihat jelas.			✓		
12.	Tata letak menu pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims sudah tersusun dengan baik.		✓			
<b>Aspek Kelayakan Sistem</b>						
13.	Saya puas dalam menggunakan sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.		✓			



14.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dalam penggunaannya.	✓			
15.	Penyajian output yang terdapat sistem informasi <i>Ecommerce</i> dapat mempermudah admin untuk melakukan proses cetak laporan.	✓			

Semarang, Agustus 2024

  
(Rival Kmal...)

**SISTEM E-COMMERCE BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**

**LEMBAR VALIDASI AHLI**

Mohon ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan sistem yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

**A. Identitas**

Nama  
Profesi

: Fariz Abdullah S. Ds.  
: ux Designer.

**B. Penilaian**

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Sistem E-Commerce Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada CV Noobie Dims" yang disusun oleh:

Nama : Slamet Nurulloh  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
NPM : 17340005

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut:

STS: Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

**C. Tabel Penilaian**

No	Aspek	Kriteria				
		SS	S	N	TS	STS
<b>Aspek Umum</b>						
1.	Sistem Informasi Ecommerce Noobie Dims merupakan suatu pengembangan yang kreatif dan inovatif.	✓				
2.	Sistem Informasi Ecommerce Noobie Dims memiliki desain yang menarik.			✓		

3.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims dapat memikat calon pembeli desain interior dari Noobie Dims.	✓				
<b>Aspek Kelayakan Isi</b>						
4.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims memiliki tata letak menu yang tepat dan rapi.	✓				
5.	Penggunaan teks didalam sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dibaca.	✓				
6.	Penggunaan teks didalam sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims tidak sesuai dan sulit dibaca.	✓				
7.	Pendataan pembelian desain interior menjadi lebih mudah dengan menggunakan sistem.	✓				
<b>Aspek Kelayakan Konten</b>						
8.	Komposisi warna pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims sudah tepat dan terlihat menarik.	✓				
9.	Ukuran teks yang ada di sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims sudah sesuai dengan yang seharusnya.			✓		
10.	Teks yang ditampilkan sudah terlihat jelas.	✓				
11.	Teks yang ditampilkan tidak terlihat jelas.	✓				
12.	Tata letak menu pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims sudah tersusun dengan baik.			✓		
<b>Aspek Kelayakan Sistem</b>						
13.	Saya puas dalam menggunakan sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓				

14.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dalam penggunaannya.	✓				
15.	Penyajian output yang terdapat sistem informasi <i>Ecommerce</i> dapat mempermudah admin untuk melakukan proses cetak laporan.	✓				

Semarang, Agustus 2024

*Fauz*  
(...Fauz Abellah...)

## Lampiran 10 Uji Responden

**SISTEM E-COMMERCE BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**  
**LEMBAR ANGKET RESPONDEN**

Mohon ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan sistem yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

**A. Identitas**

Nama : Andi Surya Putra  
Profesi : Mahasiswa

**B. Penilaian**

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Sistem E-Commerce Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada CV Noobie Dims" yang disusun oleh:

Nama : Slamet Nurulloh  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
NPM : 17340005

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut:

STS: Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

S : Setuju


SS : Sangat Setuju

**C. Tabel Penilaian**

No	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Sistem Informasi Ecommerce Noobie Dims mudah digunakan.	✓				
2.	Sistem Informasi Ecommerce Noobie Dims terdapat menu login untuk menjaga keamanan.	✓				
3.	Sistem Informasi Ecommerce Noobie Dims menggunakan kalimat yang mudah dipahami.		✓			

4.	Username dan Password digunakan admin sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓				
5.	Saat mengakses setiap menu dalam sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims tidak membutuhkan waktu yang cukup lama.	✓				
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (Tidak serasi pada sistem ini).	✓				
7.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims ini memiliki desain menarik		✓			
8.	Desain dan warna pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terlihat menarik dan membosankan.	✓				
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	✓				
10.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims dapat diakses.		✓			
11.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menyediakan pembayaran melalui transfer dan <i>cash on delivery</i> .			✓		
12.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims	✓				
13.	Saya puas dalam menggunakan sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.			✓		
14.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dalam penggunaannya.	✓				
15.	Penyajian output yang terdapat sistem informasi <i>Ecommerce</i> dapat mempermudah admin untuk melakukan proses cetak laporan.		✓			

Semarang, Agustus 2024

  
 (...Anchi Surya Putra)

**SISTEM E-COMMERCE BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**

**LEMBAR ANGKET RESPONDEN**

Mohon ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan sistem yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

**A. Identitas**

Nama : Putra  
Profesi : Karyawan Sewasta

**B. Penilaian**

Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Sistem E-Commerce Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada CV Noobie Dims" yang disusun oleh:

Nama : Slamet Nurulloh  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
NPM : 17340005

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

S : Setuju


SS : Sangat Setuju

**C. Tabel Penilaian**

No	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah digunakan.		✓			
2.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terdapat menu login untuk menjaga keamanan.	✓				
3.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menggunakan kalimat yang mudah dipahami.		✓			

4.	Username dan Password digunakan admin sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓				
5.	Saat mengakses setiap menu dalam sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims tidak membutuhkan waktu yang cukup lama.		✓			
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (Tidak serasi pada sistem ini).	✓				
7.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims ini memiliki desain menarik		✓			
8.	Desain dan warna pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terlihat menarik dan membosankan.	✓				
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.		✓			
10.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims dapat diakses.	✓				
11.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menyediakan pembayaran melalui transfer dan <i>cash on delivery</i> .	✓				
12.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims	✓				
13.	Saya puas dalam menggunakan sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.		✓			
14.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dalam penggunaannya.	✓				
15.	Penyajian output yang terdapat sistem informasi <i>Ecommerce</i> dapat mempermudah admin untuk melakukan proses cetak laporan.		✓			

Semarang, Agustus 2024

  
 (.....Putra.....)



**SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**

**LEMBAR ANGKET RESPONDEN**

Mohon ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan sistem yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

**A. Identitas**

Nama : Farah Puspita  
Profesi : Mahasiswa

**B. Penilaian**

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Sistem *E-Commerce* Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada CV Noobie Dims" yang disusun oleh:

Nama : Slamet Nurulloh  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
NPM : 17340005

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

**C. Tabel Penilaian**

No	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah digunakan.	✓				
2.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terdapat menu login untuk menjaga keamanan.	✓				
3.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menggunakan kalimat yang mudah dipahami.	✓				

4.	Username dan Password digunakan admin sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓				
5.	Saat mengakses setiap menu dalam sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims tidak membutuhkan waktu yang cukup lama.		✓			
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (Tidak serasi pada sistem ini).		✓			
7.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims ini memiliki desain menarik	✓				
8.	Desain dan warna pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terlihat menarik dan membosankan.	✓				
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.		✓			
10.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims dapat diakses.		✓			
11.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menyediakan pembayaran melalui transfer dan <i>cash on delivery</i> .	✓				
12.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims		✓			
13.	Saya puas dalam menggunakan sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓				
14.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dalam penggunaannya.		✓			
15.	Penyajian output yang terdapat sistem informasi <i>Ecommerce</i> dapat mempermudah admin untuk melakukan proses cetak laporan.		✓			

Semarang, Agustus 2024

  
 (... Farah Purpita ...)

**SISTEM E-COMMERCE BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**

**LEMBAR ANGKET RESPONDEN**

Mohon ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan sistem yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

**A. Identitas**

Nama : PRAST  
Profesi : KARTAWAN

**B. Penilaian**

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Sistem E-Commerce Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada CV Noobie Dims" yang disusun oleh:

Nama : Slamet Nurulloh  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
NPM : 17340005

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

S : Setuju


SS : Sangat Setuju

**C. Tabel Penilaian**

No	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah digunakan.	✓				
2.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terdapat menu login untuk menjaga keamanan.		✓			
3.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menggunakan kalimat yang mudah dipahami.		✓			

4.	Username dan Password digunakan admin sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓				
5.	Saat mengakses setiap menu dalam sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims tidak membutuhkan waktu yang cukup lama.	✓				
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (Tidak serasi pada sistem ini).	✓				
7.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims ini memiliki desain menarik	✓				
8.	Desain dan warna pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terlihat menarik dan membosankan.	✓				
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	✓				
10.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims dapat diakses.	✓				
11.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menyediakan pembayaran melalui transfer dan <i>cash on delivery</i> .	✓				
12.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims	✓				
13.	Saya puas dalam menggunakan sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓				
14.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dalam penggunaannya.	✓				
15.	Penyajian output yang terdapat sistem informasi <i>Ecommerce</i> dapat mempermudah admin untuk melakukan proses cetak laporan.	✓				

Semarang, Agustus 2024

  
 (.....)

**SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**

**LEMBAR ANGGKET RESPONDEN**

Mohon ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan sistem yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

**A. Identitas**

Nama : Dumas Arifin.  
Profesi : Karyawan Swasta

**B. Penilaian**

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Sistem *E-Commerce* Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada CV Noobie Dims" yang disusun oleh:

Nama : Slamet Nurulloh  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
NPM : 17340005

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut:

STS: Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

**C. Tabel Penilaian**

No	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah digunakan.	✓				
2.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terdapat menu login untuk menjaga keamanan.	✓				
3.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menggunakan kalimat yang mudah dipahami.	✓				

4.	Useame dan Password digunakan admin sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.		✓			
5.	Saat mengakses setiap menu dalam sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims tidak membutuhkan waktu yang cukup lama.	✓				
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (Tidak serasi pada sistem ini).	✓				
7.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims ini memiliki desain menarik		✓			
8.	Desain dan warna pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terlihat menarik dan membosankan.		✓			
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	✓				
10.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims dapat diakses.	✓				
11.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menyediakan pembayaran melalui transfer dan <i>cash on delivery</i> .		✓			
12.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims		✓			
13.	Saya puas dalam menggunakan sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓				
14.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dalam penggunaannya.		✓			
15.	Penyajian output yang terdapat sistem informasi <i>Ecommerce</i> dapat mempermudah admin untuk melakukan proses cetak laporan.		✓			

Semarang, Agustus 2024

  
 (.....Dimas Arifin.....)

**SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**

**LEMBAR ANGKET RESPONDEN**

Mohon ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan sistem yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

**A. Identitas**

Nama : *Devi Handayani*  
Profesi : *Ibu rumah tangga*

**B. Penilaian**

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Sistem *E-Commerce* Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada CV Noobie Dims" yang disusun oleh:

Nama : Slamet Nurulloh  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
NPM : 17340005

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

S : Setuju

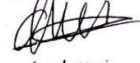
SS : Sangat Setuju

**C. Tabel Penilaian**

No	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah digunakan.		✓			
2.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terdapat menu login untuk menjaga keamanan.	✓				
3.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menggunakan kalimat yang mudah dipahami.	✓				

4.	Username dan Password digunakan admin sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.		✓			
5.	Saat mengakses setiap menu dalam sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims tidak membutuhkan waktu yang cukup lama.	✓				
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (Tidak serasi pada sistem ini).	✓				
7.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims ini memiliki desain menarik		✓			
8.	Desain dan warna pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terlihat menarik dan membosankan.		✓			
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	✓				
10.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims dapat diakses.			✓		
11.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menyediakan pembayaran melalui transfer dan <i>cash on delivery</i> .	✓				
12.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims			✓		
13.	Saya puas dalam menggunakan sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.		✓			
14.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dalam penggunaannya.	✓				
15.	Penyajian output yang terdapat sistem informasi <i>Ecommerce</i> dapat mempermudah admin untuk melakukan proses cetak laporan.	✓				

Semarang, Agustus 2024



(Dewi Herdiana)



**SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**

**LEMBAR ANGKET RESPONDEN**

Mohon ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan sistem yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

**A. Identitas**

Nama : Dedi  
Profesi : Guru.

**B. Penilaian**

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Sistem *E-Commerce* Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada CV Noobie Dims" yang disusun oleh:

Nama : Slamet Nurulloh  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
NPM : 17340005

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

**C. Tabel Penilaian**

No	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah digunakan.	✓				
2.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terdapat menu login untuk menjaga keamanan.		✓			
3.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menggunakan kalimat yang mudah dipahami.				✓	

4.	Useame dan Password digunakan admin sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓			
5.	Saat mengakses setiap menu dalam sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims tidak membutuhkan waktu yang cukup lama.	✓			
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (Tidak serasi pada sistem ini).	✓			
7.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims ini memiliki desain menarik		✓		
8.	Desain dan warna pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terlihat menarik dan membosankan.		✓		
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	✓			
10.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims dapat diakses.	✓			
11.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menyediakan pembayaran melalui transfer dan <i>cash on delivery</i> .		✓		
12.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims	✓			
13.	Saya puas dalam menggunakan sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓			
14.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dalam penggunaannya.	✓			
15.	Penyajian output yang terdapat sistem informasi <i>Ecommerce</i> dapat mempermudah admin untuk melakukan proses cetak laporan.	✓			

Semarang, Agustus 2024

  
 (.....  
 Dedi.....)

**SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**

**LEMBAR ANGKET RESPONDEN**

Mohon ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan sistem yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

**A. Identitas**

Nama

Profesi

: pribadi Fauzi  
: Mahasiswa

**B. Penilaian**

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Sistem *E-Commerce* Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada CV Noobie Dims" yang disusun oleh:

Nama : Slamet Nurulloh

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

NPM : 17340005

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

S : Setuju

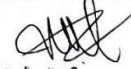
SS : Sangat Setuju

**C. Tabel Penilaian**

No	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah digunakan.	✓				
2.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terdapat menu login untuk menjaga keamanan.		✓			
3.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menggunakan kalimat yang mudah dipahami.	✓				

4.	Username dan Password digunakan admin sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓				
5.	Saat mengakses setiap menu dalam sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims tidak membutuhkan waktu yang cukup lama.		✓			
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (Tidak serasi pada sistem ini).		✓			
7.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims ini memiliki desain menarik	✓				
8.	Desain dan warna pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terlihat menarik dan membosankan.		✓			
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	✓				
10.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims dapat diakses.	✓				
11.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menyediakan pembayaran melalui transfer dan <i>cash on delivery</i> .		✓			
12.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims		✓			
13.	Saya puas dalam menggunakan sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓				
14.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dalam penggunaannya.	✓				
15.	Penyajian output yang terdapat sistem informasi <i>Ecommerce</i> dapat mempermudah admin untuk melakukan proses cetak laporan.		✓			

Semarang, Agustus 2024

  
 (...Rusli Fauz...)

**SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**

**LEMBAR ANGKET RESPONDEN**

Mohon ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan sistem yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

**A. Identitas**

Nama : Sari  
Profesi : Pedagang

**B. Penilaian**

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Sistem *E-Commerce* Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada CV Noobie Dims" yang disusun oleh:

Nama : Slamet Nurulloh  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
NPM : 17340005

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

S : Setuju


SS : Sangat Setuju

**C. Tabel Penilaian**

No	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah digunakan.		✓			
2.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terdapat menu login untuk menjaga keamanan.		✓			
3.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menggunakan kalimat yang mudah dipahami.		✓			

4.	Username dan Password digunakan admin sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.		✓			
5.	Saat mengakses setiap menu dalam sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims tidak membutuhkan waktu yang cukup lama.	✓				
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (Tidak serasi pada sistem ini).		✓			
7.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims ini memiliki desain menarik		✓			
8.	Desain dan warna pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terlihat menarik dan membosankan.		✓			
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	✓				
10.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims dapat diakses.		✓			
11.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menyediakan pembayaran melalui transfer dan <i>cash on delivery</i> .		✓			
12.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims		✓			
13.	Saya puas dalam menggunakan sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.		✓			
14.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dalam penggunaannya.		✓			
15.	Penyajian output yang terdapat sistem informasi <i>Ecommerce</i> dapat mempermudah admin untuk melakukan proses cetak laporan.		✓			

Semarang, Agustus 2024

  
 (.....<sup>San</sup>.....)

**SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**

**LEMBAR ANGKET RESPONDEN**

Mohon ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan sistem yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

**A. Identitas**

Nama : *Latia*  
Profesi : *Mahasiswa*

**B. Penilaian**

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Sistem *E-Commerce* Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada CV Noobie Dims" yang disusun oleh:

Nama : Slamet Nurulloh  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
NPM : 17340005

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut:

STS: Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

S : Setuju


SS : Sangat Setuju

**C. Tabel Penilaian**

No	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah digunakan.	✓				
2.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terdapat menu login untuk menjaga keamanan.			✓		
3.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menggunakan kalimat yang mudah dipahami.	✓				

4.	Username dan Password digunakan admin sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓				
5.	Saat mengakses setiap menu dalam sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims tidak membutuhkan waktu yang cukup lama.		✓			
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (Tidak serasi pada sistem ini).	✓				
7.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims ini memiliki desain menarik		✓			
8.	Desain dan warna pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terlihat menarik dan membosankan.	✓				
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.		✓			
10.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims dapat diakses.		✓			
11.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menyediakan pembayaran melalui transfer dan <i>cash on delivery</i> .	✓				
12.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims	✓				
13.	Saya puas dalam menggunakan sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓				
14.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dalam penggunaannya.	✓				
15.	Penyajian output yang terdapat sistem informasi <i>Ecommerce</i> dapat mempermudah admin untuk melakukan proses cetak laporan.	✓				

Semarang, Agustus 2024

  
 (Laila.....)



**SISTEM E-COMMERCE BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**

**LEMBAR ANGKET RESPONDEN**

Mohon ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan sistem yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

**A. Identitas**

Nama : Tiana Permata Sari  
Profesi : karyawan swasta

**B. Penilaian**

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Sistem E-Commerce Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada CV Noobie Dims" yang disusun oleh:

Nama : Slamet Nurulloh  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
NPM : 17340005

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut:

STS: Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

S : Setuju


SS : Sangat Setuju

**C. Tabel Penilaian**

No	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Sistem Informasi Ecommerce Noobie Dims mudah digunakan.	✓				
2.	Sistem Informasi Ecommerce Noobie Dims terdapat menu login untuk menjaga keamanan.	✓				
3.	Sistem Informasi Ecommerce Noobie Dims menggunakan kalimat yang mudah dipahami.	✓				

4.	Username dan Password digunakan admin sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓				
5.	Saat mengakses setiap menu dalam sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims tidak membutuhkan waktu yang cukup lama.		✓			
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (Tidak serasi pada sistem ini).		✓			
7.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims ini memiliki desain menarik		✓			
8.	Desain dan warna pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terlihat menarik dan membosankan.		✓			
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.			✓		
10.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims dapat diakses.	✓				
11.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menyediakan pembayaran melalui transfer dan <i>cash on delivery</i> .		✓			
12.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims		✓			
13.	Saya puas dalam menggunakan sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.		✓			
14.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dalam penggunaannya.	✓				
15.	Penyajian output yang terdapat sistem informasi <i>Ecommerce</i> dapat mempermudah admin untuk melakukan proses cetak laporan.	✓				

Semarang, Agustus 2024



(Tiana Prwati S...)

**SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**

**LEMBAR ANGKET RESPONDEN**

Mohon ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan sistem yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

**A. Identitas**

Nama : *Reza Arya Nugraha*  
 Profesi : *Karyawan swasta*

**B. Penilaian**

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Sistem *E-Commerce* Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada CV Noobie Dims" yang disusun oleh:

Nama : Slamet Nurulloh  
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
 NPM : 17340005

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut:

STS: Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

**C. Tabel Penilaian**

No	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah digunakan.	✓	✗			
2.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terdapat menu login untuk menjaga keamanan.		✓			
3.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menggunakan kalimat yang mudah dipahami.		✓			

4.	Username dan Password digunakan admin sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓				
5.	Saat mengakses setiap menu dalam sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims tidak membutuhkan waktu yang cukup lama.	✓				
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (Tidak serasi pada sistem ini).	✓				
7.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims ini memiliki desain menarik	✓				
8.	Desain dan warna pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terlihat menarik dan membosankan.	✓				
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	✓				
10.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims dapat diakses.	✓				
11.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menyediakan pembayaran melalui transfer dan <i>cash on delivery</i> .	✓				
12.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims	✓				
13.	Saya puas dalam menggunakan sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓				
14.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dalam penggunaannya.	✓				
15.	Penyajian output yang terdapat sistem informasi <i>Ecommerce</i> dapat mempermudah admin untuk melakukan proses cetak laporan.	✓				

Semarang, Agustus 2024

*Reza*  
 (Reza Arya N.)

**SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**

**LEMBAR ANGKET RESPONDEN**

Mohon ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan sistem yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

**A. Identitas**

Nama : Lestari Dewi Aman  
Profesi : Manasuswa

**B. Penilaian**

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Sistem *E-Commerce* Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada CV Noobie Dims" yang disusun oleh:

Nama : Slamet Nurulloh  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
NPM : 17340005

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut:

STS: Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

S : Setuju


SS : Sangat Setuju

**C. Tabel Penilaian**

No	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah digunakan.		✓			
2.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terdapat menu login untuk menjaga keamanan.		✓			
3.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menggunakan kalimat yang mudah dipahami.		✓			

4.	Username dan Password digunakan admin sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓			
5.	Saat mengakses setiap menu dalam sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims tidak membutuhkan waktu yang cukup lama.	✓			
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (Tidak serasi pada sistem ini).	✓			
7.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims ini memiliki desain menarik	✓			
8.	Desain dan warna pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terlihat menarik dan membosankan.	✓			
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	✓			
10.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims dapat diakses.	✓			
11.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menyediakan pembayaran melalui transfer dan <i>cash on delivery</i> .	✓			
12.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims	✓			
13.	Saya puas dalam menggunakan sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓			
14.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dalam penggunaannya.	✓			
15.	Penyajian output yang terdapat sistem informasi <i>Ecommerce</i> dapat mempermudah admin untuk melakukan proses cetak laporan.	✓			

Semarang, Agustus 2024



(Lestari Dewi A.....)

**SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**

**LEMBAR ANGKET RESPONDEN**

Mohon ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan sistem yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

**A. Identitas**

Nama : Nito  
Profesi : Guru.

**B. Penilaian**

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Sistem *E-Commerce* Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada CV Noobie Dims" yang disusun oleh:

Nama : Slamet Nurulloh  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
NPM : 17340005

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

**C. Tabel Penilaian**

No	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah digunakan.		✓			
2.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terdapat menu login untuk menjaga keamanan.		✓			
3.	Sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menggunakan kalimat yang mudah dipahami.		✓			

4.	Uername dan Password digunakan admin sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓			
5.	Saat mengakses setiap menu dalam sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims tidak membutuhkan waktu yang cukup lama.	✓			
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (Tidak serasi pada sistem ini).	✓			
7.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims ini memiliki desain menarik	✓			
8.	Desain dan warna pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terlihat menarik dan membosankan.	✓			
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	✓			
10.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims dapat diakses.	✓			
11.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menyediakan pembayaran melalui transfer dan <i>cash on delivery</i> .	✓			
12.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims	✓			
13.	Saya puas dalam menggunakan sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓			
14.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dalam penggunaannya.	✓			
15.	Penyajian output yang terdapat sistem informasi <i>Ecommerce</i> dapat mempermudah admin untuk melakukan proses cetak laporan.	✓			

Semarang, Agustus 2024

*Nita*  
 (.....*Nita*.....)



**SISTEM E-COMMERCE BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN DAN PEMESANAN DESAIN INTERIOR PADA CV NOOBIE DIMS**

**LEMBAR ANGKET RESPONDEN**

Mohon ketersediaan saudara untuk mengisi angket ini untuk perbaikan sistem yang penulis bangun. Atas kerjasamanya, penulis sampaikan terimakasih.

**A. Identitas**

Nama : Mlla  
Profesi : Wirasawan

**B. Penilaian**

Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian untuk Uji Validasi sebagai hasil dari skripsi yang berjudul "Sistem E-Commerce Berbasis Web Untuk Penjualan Dan Pemesanan Desain Interior Pada CV Noobie Dims" yang disusun oleh:

Nama : Slamet Nurulloh  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
NPM : 17340005

Keterangan skor pada kolom adalah sebagai berikut:

STS: Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral / Ragu-Ragu

S : Setuju

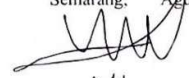
SS : Sangat Setuju

**C. Tabel Penilaian**

No	Pertanyaan	Kriteria				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Sistem Informasi Ecommerce Noobie Dims mudah digunakan.	✓				
2.	Sistem Informasi Ecommerce Noobie Dims terdapat menu login untuk menjaga keamanan.		✓			
3.	Sistem Informasi Ecommerce Noobie Dims menggunakan kalimat yang mudah dipahami.	✓				

4.	Usename dan Password digunakan admin sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.	✓				
5.	Saat mengakses setiap menu dalam sistem Informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims tidak membutuhkan waktu yang cukup lama.		✓			
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (Tidak serasi pada sistem ini).	✓				
7.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims ini memiliki desain menarik	✓				
8.	Desain dan warna pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims terlihat menarik dan membosankan.	✓				
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	✓				
10.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims dapat diakses.	✓				
11.	Semua halaman pada sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims menyediakan pembayaran melalui transfer dan <i>cash on delivery</i> .		✓			
12.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims		✓			
13.	Saya puas dalam menggunakan sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims.		✓			
14.	Sistem informasi <i>Ecommerce</i> Noobie Dims mudah dalam penggunaannya.		✓			
15.	Penyajian output yang terdapat sistem informasi <i>Ecommerce</i> dapat mempermudah admin untuk melakukan proses cetak laporan.		✓			

Semarang, Agustus 2024



(.....Mila.....)

Lampiran 11 Dokumentasi

