

## Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing

Umi Salamah<sup>1</sup>, Fata Nidaul Khasanah<sup>2,\*</sup>

<sup>1</sup> Sistem Informasi; STMIK Bina Insani; Jl. Siliwangi No 6 Rawa Panjang Bekasi Timur 17114 Indonesia. Telp. (021) 824 36 886 / (021) 824 36 996. Fax. (021) 824 009 24; e-mail: salamah854@gmail.com

<sup>2</sup> Teknik Informatika; STMIK Bina Insani; Jl. Siliwangi No 6 Rawa Panjang Bekasi Timur 17114 Indonesia. Telp. (021) 824 36 886 / (021) 824 36 996. Fax. (021) 824 009 24; e-mail: fatanidaul@gmail.com

\* Korespondensi: e-mail: fatanidaul@gmail.com

Diterima: 27 Oktober 2017; Review:30 Oktober 2017; Disetujui: 02 November 2017

Cara sitasi: Salamah U, Khasanah FN. 2017. Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing. Information Management For Educators And Professionals. 2 (1): 35-46.

---

**Abstrak:** *E-Commerce* merupakan proses transaksi jual beli menggunakan media elektronik atau secara online melalui jaringan internet dimana penjual dan pembeli dipertemukan dalam dunia maya. Dengan adanya penjualan secara elektronik maka sebuah percetakan dalam memasarkan produk menjadi lebih luas serta membuat sistem penjualan berjalan optimal. Penjualan undangan pernikahan yang berlangsung selama ini mengalami permasalahan dalam proses pemasaran, penjualan masih menggunakan sistem penjualan berupa katalog berbentuk buku, persaingan yang sangat ketat, lokasi yang berdekatan dengan percetakan lainnya, serta masalah dari jarak dan waktu untuk mendapatkan informasi pemesanan undangan di percetakan. Hal tersebut membuat penjualan menjadi kurang menghemat biaya, tenaga dan waktu karena sistem yang digunakan masih secara manual. Metode yang digunakan pada perancangan sistem ini adalah metode *Waterfall*. Hasil pengujian sistem menggunakan black box testing menunjukkan bahwa sistem telah berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Selain uji black box, pengujian sistem menggunakan uji beta menunjukkan bahwa sistem memperoleh nilai rata-rata 81%.

**Kata kunci:** e-commerce, black box, pengujian, uji beta

**Abstract:** *E-Commerce* is the process of buying and selling using electronic media or online through the internet where buyer and seller reunited in the virtual world. With the sale electronically then a printing press in marketing the product becomes more widespread, and create sales system runs optimally. Sales of wedding invitations that took place during this experience permasalahan in the process of marketing, sales are still using the sales system in the form of catalogs, books shaped a very tight competition, location adjacent to the printing the other, as well as the problems of distance and time to get booking information invitation in printing. It makes the sale became less save the cost, effort and time because the system used still manually. The methods used in the design of this system is the *Waterfall* method. The results of the testing system using black box testing shows that the system has been running in accordance with the expected results. In addition to testing, black box testing system using the beta test shows that the system earns an average rating of 81%.

**Keywords:** e-commerce, black box, testing, beta testing

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi internet saat ini telah berkembang sangat pesat. Hal ini menyebabkan terjadinya perubahan yang tidak bisa kita hindari sehingga dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Adanya internet dapat menunjang tujuan maksimal yang diharapkan, dapat menghemat biaya, tenaga dan waktu operasional perusahaan sebagai sarana komunikasi, publikasi, serta sarana untuk mendapatkan berbagai informasi secara luas.

*E-Commerce* merupakan proses transaksi jual beli menggunakan media elektronik atau secara online melalui jaringan internet dimana penjual dan pembeli dipertemukan dalam dunia maya. Dengan adanya penjualan secara elektronik maka sebuah percetakan dalam memasarkan produk menjadi lebih luas serta membuat sistem penjualan menjadi lebih baik daripada sistem manual karena dapat berjalan lebih optimal.

Undangan pernikahan merupakan hal utama bagi pasangan yang akan menikah untuk itu kebutuhan undangan di percetakan akan terus ada selama adanya acara resepsi pernikahan. Penjualan undangan pernikahan yang berlangsung selama ini mengalami permasalahan dalam proses pemasaran dari konsumen ke konsumen, penjualan produknya pun masih menggunakan sistem penjualan berupa katalog berbentuk buku, persaingan yang sangat ketat, lokasi yang berdekatan dengan percetakan lainnya, serta masalah dari jarak dan waktu untuk mendapatkan informasi pemesanan undangan di percetakan. Hal tersebut membuat penjualan menjadi kurang menghemat biaya, tenaga dan waktu karena sistem yang digunakan masih secara manual.

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang terdiri dari rangkaian subsistem informasi terhadap pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan. Penjualan merupakan kegiatan yang berinteraksi langsung dengan konsumen untuk memperoleh pesanan atau penjualan langsung, termasuk kegiatan *telemarketing*, *e-commerce*, *direct mail*, dan *online*.

Penelitian Achyani menjelaskan bahwa sistem informasi penjualan adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan. Website merupakan kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-file-nya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Homepage berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah homepage disebut child page, yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web.

Pengujian *black box* merupakan salah satu jenis metode pengujian yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya. Sehingga para tester memandang perangkat lunak seperti layaknya sebuah "kotak hitam" yang tidak penting dilihat isinya, tapi cukup dikenai proses testing dibagian luar. Penelitian yang dilakukan oleh Anisah menunjukkan bahwa *black box testing* adalah tipe testing yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya. Sehingga para tester memandang perangkat lunak seperti layaknya sebuah "kotak hitam" yang tidak penting dilihat isinya, tapi cukup dikenai proses testing bagian luar. Pada jenis *black box testing*, perangkat lunak tersebut akan dieksekusi kemudian berusaha dites apakah telah memenuhi kebutuhan pengguna yang didefinisikan pada saat awal tanpa harus membongkar listing programnya. Selain menggunakan *black box testing* pengujian sistem dapat dilakukan dengan menggunakan pengujian beta. Pengujian beta merupakan suatu bentuk pengujian yang dilakukan oleh pengguna, dengan membuat kuisioner tentang aplikasi yang dibuat.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model waterfall [Sukanto RA, 2011] yang terbagi menjadi lima tahapan, dalam hal ini penulis hanya menggunakan empat tahapan, yaitu: 1) Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak merupakan proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memspezifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan. 2) Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3) Pembuatan Kode Program Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. 4) Pengujian fokus pada perangkat lunak secara logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

Penelitian ini membutuhkan beberapa *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). Peralatan *hardware* maupun *software* dipilih disesuaikan dengan kebutuhan peneliti guna mendukung dalam pengerjaan penelitian. Peralatan yang dibutuhkan di antaranya sebagai berikut: 1) *Hardware* (perangkat keras) : Laptop Asus, penelitian ini dibutuhkan laptop yang digunakan sebagai *server*. Dengan spesifikasi processor AMD E-350 APU with Radeon(tm) HD Graphics 1.60 GHZ, RAM 2,00 GB, Harddisk 500 GB, Mouse Optical Mouse USBPort, Keyboard Key, Monitor 14" LED resolution 1366x768, Koneksi Internet dengan kecepatan 10 Mbps 2) *Software* (perangkat lunak): Sistem operasi Windows 7, *Web Server* XAMPP 1.7.1, *Web Editor* Adobe Dreamweaver CS6, *Database* MySQL Server 5.1.33, *phpMyAdmin* Version 3.1.3.1, *Web Browser* Mozilla Firefox, Opera, Google Chrome.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Analisa Kebutuhan

Berikut adalah "Kebutuhan Pengguna" dari *website* Penjualan Undangan Pernikahan *Online* dan spesifikasi kebutuhan sistem. 1) Admin: Dapat melakukan login ke halaman administrator, dapat mengubah password admin, dapat menambah, mengubah dan menghapus data kota, dapat menambah, mengubah dan menghapus data kategori, dapat menambah, mengubah dan menghapus data barang, dapat mencari, melihat dan menghapus data pelanggan, dapat melihat dan menghapus data desain, dapat melihat informasi pemesanan barang dan status pembayaran serta mencetak bukti pemesanan barang, dapat melihat dan menghapus konfirmasi transfer, dapat melihat laporan data kota, kategori, barang, pelanggan dan pemesanan dan Logout. 2) Pengunjung / Tamu: dapat melihat halaman home, profil, barang, kategori, hubungi kami. 3) Pelanggan : dapat melihat halaman home, profil, barang, kategori, hubungi kami, dapat melakukan pendaftaran menjadi pelanggan, dapat melakukan login, dapat melakukan transaksi, dapat melihat dan mencetak bukti pemesanan, dapat melakukan desain, dapat melakukan konfirmasi pembayaran dan logout.

3) Kebutuhan Sistem: sistem membutuhkan adanya penambahan data barang dan kategori barang dari halaman administrator yang kemudian ditampilkan pada halaman utama. Pada halaman administrator sistem dikelola oleh admin. Dengan adanya admin sistem dapat berjalan sebagaimana mestinya. Sistem juga membutuhkan adanya pelanggan untuk mendapatkan informasi data pemesanan, data pelanggan, data konfirmasi pembayaran. Dengan adanya pelanggan perancangan program penjualan undangan pernikahan berbasis web ini akan berjalan lebih mudah.

### 3.2. Pengujian Sistem

Pengujian Sistem merupakan hal yang sangat penting bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan atau kekurangan-kekurangan pada perangkat lunak yang akan diuji, dengan menggunakan metode *blackbox testing* sistem akan menjadi lebih baik dan kesalahan atau kekurangan dapat diminimalisir. Berikut adalah proses pengujian sistem: 1) Pengujian Terhadap Halaman Pendaftaran Pelanggan terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengujian *Blackbox Testing* Halaman Pendaftaran Pelanggan

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Daftar Pelanggan	Klik Daftar Pelanggan	Sistem akan menerima akses <i>user</i> dan menampilkan halaman daftar pelanggan	Sesuai Harapan
2.	Tidak mengisikan salah satu kolom atau seluruh kolom pada <i>form</i> pendaftaran pelanggan dan <i>form</i> data <i>login</i> kemudian klik tombol daftar	Nama: (kosong) Kelamin: Wanita Telepon: 08990088653 <i>Email</i> : umisya99@gmail.com <i>Password</i> : umisya99 <i>Re Password</i> : umisya99	Sistem akan menolak akses <i>user</i> dan menampilkan "Nama tidak boleh kosong" pada kolom nama dan begitu pula pada kolom yang lainnya, pesan yang keluar akan menyesuaikan dengan kolom yang tidak diisi.	Sesuai Harapan
3.	Mengisikan <i>re password</i> yang tidak sesuai dengan <i>password</i> kemudian klik tombol daftar	<i>Password</i> : umisya99 (benar) <i>Re Password</i> : umisya98 (salah)	Sistem akan menolak akses <i>user</i> dan menampilkan " <i>re password</i> tidak sesuai dengan <i>password</i> ".	Sesuai Harapan
4.	Mengisikan semua kolom dengan benar kemudian klik tombol daftar	Nama: Umi Salamah (benar) Kelamin: Wanita (benar) Telepon: 08990088653 (benar) <i>Email</i> : umisya99@gmail.com (benar) <i>Password</i> : umisya99 (benar) <i>Re Password</i> : umisya99 (benar)	Sistem akan menerima data dan menyimpannya kedalam <i>database</i> (tabel pelanggan) lalu menampilkan "Pendaftaran telah berhasil. Silahkan lakukan <i>login</i> untuk melakukan pemesanan undangan" kemudian menampilkan halaman pelanggan.	Sesuai Harapan

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Berdasarkan hasil pengujian *blackbox testing* pada halaman pendaftaran pelanggan dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian sesuai harapan. 2) Pengujian Terhadap Halaman *Login* Pelanggan terlihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pengujian *Blackbox Testing* Halaman *Login* Pelanggan

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Tidak mengisi salah satu kolom atau seluruh kolom pada <i>form login</i> pelanggan kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Email:</i> umisya99@gmail.com <i>Password:</i> (kosong)	Sistem akan menolak akses <i>user</i> dan menampilkan "Harap isi bidang ini. <i>Password</i> tidak boleh kosong". pada kolom <i>password</i> dan begitu pula pada kolom yang lainnya, pesan yang keluar akan menyesuaikan dengan kolom yang tidak diisi.	Sesuai Harapan
2.	Mengetikkan salah satu kondisi dengan benar pada email atau password kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Email:</i> <a href="mailto:umisya98@gmail.com">umisya98@gmail.com</a> (salah) <i>Password:</i> umisya99 (benar)	Sistem akan menolak akses <i>user</i> dan menampilkan "Email atau Password salah".	Sesuai Harapan
3.	Mengetikkan email dan password dengan benar kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Email:</i> umisya99@gmail.com (benar) <i>Password:</i> umisya99 (benar)	Sistem menerima akses <i>login</i> kemudian menampilkan "Login Berhasil" kemudian menampilkan halaman pelanggan.	Sesuai Harapan

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Berdasarkan hasil pengujian *blackbox testing* pada halaman konfirmasi pembayaran dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian sesuai harapan. 7) Pengujian Terhadap *Logout* terlihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengujian *Blackbox Testing Logout*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Keluar dari halaman utama untuk (tamu) saat sudah <i>login</i> menjadi pelanggan	Klik <i>logout</i>	Sistem menerima akses <i>user</i> kemudian menampilkan halaman utama untuk tamu.	Sesuai Harapan

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Berdasarkan hasil pengujian *blackbox testing* pada *logout* dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian sesuai harapan.

### 3.3. Uji Beta

Dalam penelitian ini membutuhkan kuisisioner yang perlu diisi oleh beberapa orang untuk mengetahui seberapa baik *website* dan agar dapat menghitung hasil kuisisioner untuk mendapatkan hasil uji beta *website*.

#### KUISISIONER PENGUJIAN WEBSITE

Setelah anda menjalankan *Website* Penjualan Undangan Pernikahan *Online* untuk Pemesanan Undangan Pernikahan, silahkan isi data-data dibawah ini dengan memberikan tanda  untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat dengan *website* tersebut.

1. Tampilan *website* Undangan Pernikahan *Online*

Tidak Baik       Kurang Baik       Baik       Sangat Baik

2. Kemudahan pengoperasian *website* Undangan Pernikahan *Online*

Tidak Baik       Kurang Baik       Baik       Sangat Baik

3. Kecepatan akses *website* Undangan Pernikahan *Online*

Tidak Baik       Kurang Baik       Baik       Sangat Baik

4. Kelengkapan informasi yang disajikan pada *website*

Tidak Baik       Kurang Baik       Baik       Sangat Baik

5. Fitur yang memadai pada *website* Undangan Pernikahan *Online*

Tidak Baik       Kurang Baik       Baik       Sangat Baik

6. Ketersediaan navigasi pada *website* Undangan Pernikahan *Online*

Tidak Baik       Kurang Baik       Baik       Sangat Baik

7. Ketepatan fungsi tombol dengan tujuan menu yang diinginkan

Tidak Baik       Kurang Baik       Baik       Sangat Baik

8. Kesesuaian *website* Undangan Pernikahan *Online* dengan kebutuhan

Tidak Baik       Kurang Baik       Baik       Sangat Baik

9. Kemudahan dalam melakukan transaksi pemesanan pada *website*

Tidak Baik       Kurang Baik       Baik       Sangat Baik

10. Kenyamanan menggunakan *website* secara keseluruhan

Tidak Baik       Kurang Baik       Baik       Sangat Baik

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

**Gambar 1. Halaman Konfirmasi Pembayaran**

### 3.4. Hasil Uji Beta

Hasil uji beta didapat berdasarkan penilaian kuisisioner yang telah disebar kepada beberapa orang. Berikut ini adalah hasil uji beta yang telah didapat:

1. Tampilan *website* Undangan Pernikahan *Online*

Tidak Baik       Kurang Baik       Baik       Sangat Baik



Tabel 4. Pengujian Kuisiонер Soal Nomor 1

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
1	1	Sangat Baik	4	1	4
	2	Baik	3	4	12
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				5	16

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Hasil pengujian beta terhadap tampilan menunjukkan bahwa 4 dari 5 responden memberi nilai baik sehingga diperoleh nilai 80% dari segi tampilan. Berdasarkan hasil perhitungan  $Y = 16/20 \times 100 = 80\%$ .

2. Kemudahan pengoperasian *website* Undangan Pernikahan *Online*

Tidak Baik                       Kurang Baik                       Baik                       Sangat Baik

Tabel 5. Pengujian Kuisiонер Soal Nomor 2

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
2	1	Sangat Baik	4	0	0
	2	Baik	3	5	15
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				5	15

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Hasil pengujian beta terhadap kemudahan pengoperasian menunjukkan bahwa 4 dari 5 responden memberi nilai baik sehingga diperoleh nilai 75% dari segi pengoperasian. Berdasarkan hasil perhitungan  $Y = 15/20 \times 100 = 75\%$ .

3. Kecepatan akses *website* Undangan Pernikahan *Online*

Tidak Baik                       Kurang Baik                       Baik                       Sangat Baik

Tabel 6. Pengujian Kuisiонер Soal Nomor 3

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
3	1	Sangat Baik	4	3	12
	2	Baik	3	2	6
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				5	18

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Hasil pengujian beta terhadap kecepatan akses *website* menunjukkan bahwa 4 dari 5 responden memberi nilai baik sehingga diperoleh nilai 90% dari segi pengaksesan. Berdasarkan hasil perhitungan  $Y = 18/20 \times 100 = 90\%$ .

4. Kelengkapan informasi yang disajikan pada *website*

Tidak Baik                       Kurang Baik                       Baik                       Sangat Baik

Tabel 7. Pengujian Kuisiner Soal Nomor 4

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
4	1	Sangat Baik	4	3	12
	2	Baik	3	2	6
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				5	18

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Hasil pengujian beta terhadap kelengkapan informasi menunjukkan bahwa 4 dari 5 responden memberi nilai baik sehingga diperoleh nilai 90% dari segi informasi. Berdasarkan hasil hitung  $Y = 18/20 \times 100 = 90\%$ .

5. Fitur yang memadai pada *website* Undangan Pernikahan *Online*

Tidak Baik       Kurang Baik       Baik       Sangat Baik

Tabel 8. Pengujian Kuisiner Soal Nomor 5

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
5	1	Sangat Baik	4	1	4
	2	Baik	3	4	12
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				5	16

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Hasil pengujian beta terhadap fitur yang memadai menunjukkan bahwa 4 dari 5 responden memberi nilai baik sehingga diperoleh nilai 80% dari segi fitur. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh  $Y = 16/20 \times 100 = 80\%$ .

6. Ketersediaan navigasi pada *website* Undangan Pernikahan *Online*

Tidak Baik       Kurang Baik       Baik       Sangat Baik

Tabel 9. Pengujian Kuisiner Soal Nomor 6

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
6	1	Sangat Baik	4	1	4
	2	Baik	3	3	9
	3	Kurang Baik	2	1	2
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				5	15

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Hasil pengujian beta terhadap ketersediaan navigasi menunjukkan bahwa 4 dari 5 responden memberi nilai baik sehingga diperoleh nilai 75% dari segi navigasi. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh  $Y = 15/20 \times 100 = 75\%$ .

7. Ketepatan fungsi tombol dengan tujuan menu yang diinginkan

Tidak Baik       Kurang Baik       Baik       Sangat Baik



Tabel 10. Pengujian Kuisisioner Soal Nomor 7

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
7	1	Sangat Baik	4	2	8
	2	Baik	3	3	9
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				5	17

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Hasil pengujian beta terhadap ketepatan fungsi tombol menunjukkan bahwa 4 dari 5 responden memberi nilai baik sehingga diperoleh nilai 85% dari segi tombol. Diperoleh proses perhitungan  $Y = 17/20 \times 100 = 85\%$ .

8. Kesesuaian *website* Undangan Pernikahan *Online* dengan kebutuhan

- Tidak Baik                     
  Kurang Baik                     
  Baik                     
  Sangat Baik

Tabel 11. Pengujian Kuisisioner Soal Nomor 8

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
8	1	Sangat Baik	4	1	4
	2	Baik	3	4	12
	3	Kurang Baik	2	0	2
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				5	16

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Hasil pengujian beta terhadap kesesuaian *website* dengan kebutuhan menunjukkan bahwa 4 dari 5 responden memberi nilai baik sehingga diperoleh nilai 80% dari segi kebutuhan. Berdasarkan hasil perhitungan  $Y = 16/20 \times 100 = 80\%$ .

9. Kemudahan dalam melakukan transaksi pemesanan pada *website*

- Tidak Baik                     
  Kurang Baik                     
  Baik                     
  Sangat Baik

Tabel 12. Pengujian Kuisisioner Soal Nomor 9

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
9	1	Sangat Baik	4	1	4
	2	Baik	3	2	6
	3	Kurang Baik	2	2	4
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				5	14

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Hasil pengujian beta terhadap kemudahan dalam melakukan transaksi menunjukkan bahwa 4 dari 5 responden memberi nilai baik sehingga diperoleh nilai 70% dari segi transaksi. Berdasarkan hasil perhitungan  $Y = 14/20 \times 100 = 70\%$ .

10. Kenyamanan menggunakan *website* secara keseluruhan

- Tidak Baik                     
  Kurang Baik                     
  Baik                     
  Sangat Baik

Tabel 13. Pengujian Kuisisioner Soal Nomor 10

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
10	1	Sangat Baik	4	2	8
	2	Baik	3	3	9
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				5	17

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Hasil pengujian beta terhadap kenyamanan menggunakan website menunjukkan bahwa 4 dari 5 responden memberi nilai baik sehingga diperoleh nilai 85% dari segi kenyamanan. Berdasarkan hasil perhitungan  $Y = 17/20 \times 100 = 85\%$ .

#### 4. Kesimpulan

Hasil pengujian sistem menunjukkan bahwa sistem telah berjalan sesuai dengan harapan/sesuai dengan tujuan ketika sistem dijalankan. Hal tersebut berdasarkan pengujian *blackbox* dari halaman daftar pelanggan, halaman *login* pelanggan, halaman keranjang belanja, halaman pengiriman barang, halaman desain, halaman konfirmasi pembayaran dan *logout*.

Hasil uji beta dari cara perhitungan tersebut, diperoleh skor dan setiap pernyataan sebagai berikut: Soal Nomor 1 = 80%, Soal Nomor 2 = 75%, Soal Nomor 3 = 90%, Soal Nomor 4 = 90%, Soal Nomor 5 = 80%, Soal Nomor 6 = 75%, Soal Nomor 7 = 85%, Soal Nomor 8 = 80%, Soal Nomor 9 = 70%, Soal Nomor 10 = 85%. Dengan nilai rata-rata 81% maka dapat disimpulkan bahwa *user* memiliki tingkat kepuasan yang tinggi pada *website* ini.

#### Referensi

- Anisah N, Anton, Radiyah U. 2016. Rancangan Sistem Informasi E-Recruitment Berbasis Web Pada PT. Geogservices. 3: 48–54.
- Ferdika M, Kuswara H. 2017. Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT Era Makmur Cahaya Damai Bekasi. Inf. Syst. Educ. Prof. E-ISSN 2548-3587 1: 175–188.
- Kadir A. 2003. Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Infrastruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis. 2004-2005 p.
- Nugroho A. 2009. Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java. In: Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java., p 6.
- Sukanto RA, Shalahuddin M. 2011. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Obyek. 160 p.