

PENGUJIAN SISTEM INFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN DASAR KOMPUTER BERBASIS GOOGLE SITE MENGGUNAKAN TES BLACK BOX

Rezi Elsy Putra¹, Ambiyar², Wakhinuddin Simatupang³, Dedy Irfan⁴, Mukhlidi
Muskhir⁵, Fadhilah⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Teknologi Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

¹Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Muhammadiyah Batam

^{1,2,3,4,5,6}Jl.Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat

¹Jl. Prof. Dr. Hamka, No. 03, Batam, Kepulauan Riau

e-mail: ¹rezielsyaputra91@gmail.com, ²ambiyar@ft.unp.ac.id, ³wakhinuddins@gmail.com,
⁴irfankumango@gmail.com, ⁵muskhir@ft.unp.ac.id, ⁶fadhilah@ft.unp.ac.id

Abstrak

Pada zaman saat ini penggunaan internet sudah sangat memiliki kecepatan yang tinggi, manfaat dari penggunaan internet adalah dapat memfasilitas untuk media pembelajaran. Pasca Covid-19 ini muncul salah satu model pembelajaran yang muncul yaitu pembelajaran jarak jauh. Sistem yang dapat digunakan untuk media pembelajaran dalam proses pembelajaran jarak jauh ini adalah google site. Maka penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji sistem informasi media pembelajaran dasar komputer menggunakan sistem web berbasis google site menggunakan metode tes black box dan uji beta pada Sistem Informasi Mahasiswa matakuliah dasar computer STIKOM Muhammadiyah Batam dengan 22 sampel responden. Hasil penelitian menggunakan black box testing menunjukkan bahwa dari sistem yang telah di uji mendapatkan hasil yang diharapkan. Dan uji beta menunjukkan akurasi tingkat kepuasan yang tinggi yaitu 90%. Maka penelitian ini menjadi indikator yang tepat untuk penggunaan google site sebagai sistem informasi pembelajaran dasar komputer.

Kata Kunci: Google Site, Black Box, Beta Test, Kepuasan, Sistem Informasi

Abstract

In this day and age the use of the internet already has very high speed, the benefit of using the internet is that it can facilitate learning media. After Covid-19, one learning model emerged, namely distance learning. The system that can be used for learning media in this distance learning process is the Google site. So this research has the aim of this research is to test the information system of computer basic learning media using a Google site-based web system using the black box test method and beta test on Student Information Systems in the basic computer course STIKOM Muhammadiyah Batam with 22 sample respondents. The results of the research using black box testing show that the system that has been tested gets the expected results. And the beta test shows a high level of satisfaction accuracy, namely 90%. So this research is an appropriate indicator for the use of the Google site as a basic computer learning information system.

Keywords: Google Site, Black Box, Beta Test, Satisfaction, Information System

1. PENDAHULUAN

Teknologi juga berdampak pada perkembangan kehidupan bisnis, yang dapat memengaruhi cara kita merencanakan, mengarahkan, dan mengevaluasi bisnis yang ada atau,

singkatnya, mengontrol aktivitas kita dalam bentuk proyek dan operasi sehari-hari [1]. Perkembangan teknologi pada zamannya Revolusi Industri 4.0 sangat mengesankan untuk semua lapisan masyarakat saat ini. Mencakup semua proses bisnis sebuah Perusahaan atau instansi begitu sering juga tergantung pada teknologi meningkatkan produktivitas Kontinuitas proses bisnis. Hal yang membuktikan jiwanya masyarakat semakin berkembang mengembangkan atau menggunakan perangkat lunak berbasis web dan telepon genggam untuk mendukung operasional mereka semua [1].

Pengujian perangkat lunak diperlukan untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang telah atau sedang dikembangkan dapat bekerja sesuai dengan yang diharapkan [2]. Pengembang atau penguji perangkat lunak harus menyiapkan sesi khusus untuk menguji program yang telah dibuat agar kesalahan atau kelalaian dapat dideteksi lebih awal dan diperbaiki sesegera mungkin. Pengujian atau testing itu sendiri merupakan bagian penting dari jaminan kualitas perangkat lunak dan merupakan bagian integral dari siklus hidup pengembangan perangkat lunak, seperti analisis, desain, dan pengkodean [3]. Pengujian perangkat lunak harus dilakukan sebagai bagian dari rekayasa perangkat lunak atau proses rekayasa perangkat lunak. Beberapa strategi pengujian perangkat lunak telah disarankan dalam dokumen tersebut [4]. Mereka semua menyediakan prototipe untuk produsen perangkat lunak [5]. Penggunaan pengujian dengan black box merupakan alat pengumpulan data yang disebut User Acceptance Testing. Dokumen ini berisi deskripsi indikator untuk prosedur pengujian fungsional perangkat lunak [6].

Pemanfaatan media massa dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga memberikan dampak yang signifikan dalam kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan. Dahulu, media cetak digunakan sebagai media untuk meneliti sumber belajar. Di era baru ini, selama kita terkoneksi dengan internet, kita dapat mengakses perangkat pembelajaran di mana saja, seperti Lingkungan pembelajaran berbasis web [7].

Google Sites adalah produk Google yang digunakan untuk tujuan pendidikan dan digunakan untuk membuat situs web, baik situs pribadi, grup, maupun bisnis. Penggunaan Google Sites memiliki beberapa keuntungan, yaitu dapat digunakan secara gratis tanpa membayar biaya apapun, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan halaman Google Sites, dan dapat diakses oleh berbagai perangkat. Beberapa koneksi internet [8]. Media pembelajaran dari situs Google dapat dikemas dengan implementasi Inkuiri terbimbing sebagai isi perencanaan pembelajaran [9]. Inkuiri terbimbing adalah model pembelajaran yang memuat aktivitas siswa selama proses pembelajaran Pembelajaran berlangsung untuk menemukan konsep substansi secara mandiri. Model pembelajaran penelitian terbimbing sesuai dengan teori konstruktivisme dimana siswa harus secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri dengan melakukannya Observasi dan penyelidikan ilmiah tanpa informasi dari guru. Melaksanakan penelitian terbimbing pada pembelajaran dapat menciptakan sikap ilmiah dan berpikir kritis siswa meningkat.

Pembelajaran jarak jauh merupakan tantangan bagi guru untuk memahami dan memahami teknologi memfasilitasi siswa dengan media pembelajaran online yang user friendly. Hanya tidak sesaat Orang dewasa perlu memahami cara menggunakan teknologi, dan anak-anak juga perlu dididik pentingnya teknologi. Pembelajaran online sebagai pembuktian yang sangat penting untuk dipahami penggunaan teknologi untuk memastikan kelancaran semua operasi. Untuk siswa sekolah dasar, beberapa Beberapa dari mereka menghadapi kesulitan dalam belajar online. Ini karena kekurangannya Edukasi tentang teknologi, kegunaannya, apa saja yang dibutuhkan untuk pembelajaran online [10].

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan model waterfall [11] digunakan untuk pengembangan perangkat lunak yang terbagi menjadi 5 tahapan. Dalam penelitian penulis hanya menggunakan 4 tahapan dapat dilihat pada Gambar 1, yaitu [12] Analisis kebutuhan perangkat lunak adalah sebuah proses Persyaratan dikumpulkan secara intensif untuk menentukan persyaratan perangkat Perangkat lunak untuk memahami perangkat lunak apa yang dibutuhkan pengguna. Untuk istirahat Persyaratan perangkat lunak dalam fase ini harus didokumentasikan. 2) desain

perangkat Pengembangan perangkat lunak adalah proses multi-langkah yang berfokus pada desain pemrograman Perangkat lunak mencakup struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur coding. Fase ini menerjemahkan kebutuhan perangkat lunak dimulai dengan fase analisis kebutuhan tambahkan ke presentasi sampel untuk menjalankannya nanti sebagai program. Desain perangkat lunak yang dibuat pada fase ini juga harus didokumentasikan. 3) Untuk membuat kode program proyek harus diterjemahkan ke dalam program perangkat lunak Hasil dari langkah ini adalah program komputer yang sesuai dengan desain dalam tahap perencanaan. 4) Pengujian berfokus pada membuat perangkat lunak logis dan fungsional Pastikan semua bagian diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan periksa apakah hasilnya sesuai dengan yang Anda inginkan.



Gambar 1. Metode Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

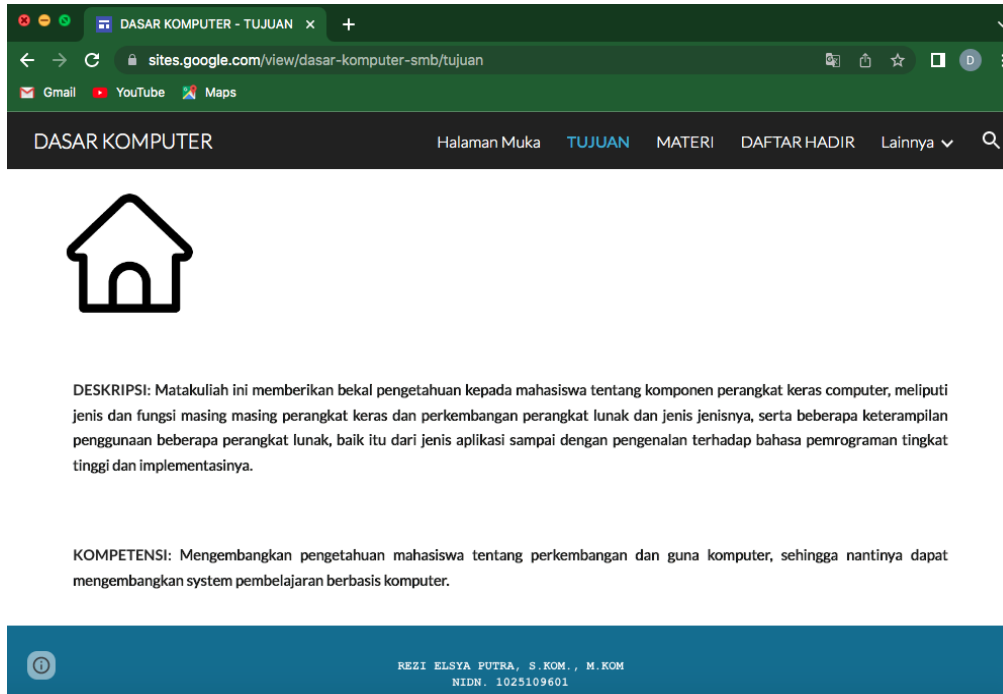
A. Analisis Kebutuhan

Berikut adalah kebutuhan pengguna dari *website* media pembelajaran menggunakan google site dengan spesifikasi kebutuhan sistem. Mahasiswa dapat mengkases link url yang telah disediakan. Dengan mengunjungi url yang telah disediakan dapat dilihat pada Gambar 2.



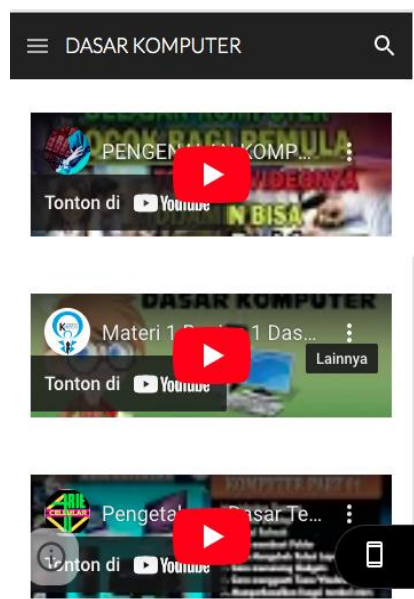
Gambar 2. Halaman Awal
Sumber : Hasil Penelitian (2022)

Setelah masuk ke dalam halaman awal, aka nada beberapa menu yang dapat diakses oleh mahasiswa untuk matakuliah dasar computer. Salah satu menu yang dapat diakses oleh mahasiswa pada media pembelajaran berbasis google site adalah halaman tujuan yang dapat dilihat pada Gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Halaman Tujuan
Sumber : Hasil Penelitian (2022)

Mahasiswa dapat juga mengakses halaman video pembelajaran yang telah di sediakan di dalam sistem, untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada gambar 4.



Gambar 3. Halaman Video Pembelajaran
Sumber : Hasil Penelitian (2022)

B. Pengujian Sistem

Pada pengujian yang di lakukan pada system adalah suatu hal yang sangat penting dimana bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang terjadi pada perangkat lunak yang akan di uji, dengan menggunakan metode *blackbox testing* system akan menjadi lebih baik dan kesalahan dapat diminimalisir. Hasil dari proses pengujian sistem ini dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengujian *Blackbox Testing*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Akses url (bit.ly/dasar-komputer-smb) atau link download aplikasi untuk mobile	Mengakses url ke halaman webbrowser	Sistem akan menerima url yang diinputkan dan menampilkan halaman awal	Sesuai Harapan
2	Mengakses halaman tujuan	Mengakses menu halaman tujuan	Sistem akan memapilkan halaman tujuan sesuai dengan perintah	Sesuai Harapan
3	Mengakses materi halaman	Mengakses menu halaman materi	Sistem akan memapilkan halaman materi sesuai dengan perintah	Sesuai Harapan
4	Mengakses Video Pembelajaran halaman	Mengakses menu halaman Video Pembelajaran	Sistem akan memapilkan halaman materi sesuai dengan perintah	Sesuai Harapan
5	Mengakses Absensi Online halaman	Mengakses menu halaman Absensi Online	Sistem akan memapilkan halaman materi sesuai dengan perintah	Sesuai Harapan

Sumber : Hasil Penelitian (2022)

Berdasarkan hasil yang dilakukan menggunakan *blackbox testing* untuk sistem informasi pendaftaran mahasiswa baru menggunakan *google site* dapat disimpulkan hasil pengujian sesuai dengan harapan.

C. Hasil Uji Beta

Halam uji beta ini disebar kuioer dengan 10 pertanyaan yang disediakan [12]. Dengan memnentukan sampel dari mahasiswa sebagai responden dari 50 mahasiswa baru yang tedarftar menjadi mahasiswa baru, maka di gunakan rumus slovin $n = N / (1 + (N \times e^2))$ [13]. Maka sampel yang ditetapkan menjadi responden sebanyak 22 orang setelah di hiutng menggunakan rumus slvoin. Setelah sampel terkumpul lalu kusioner di uji menggunakan rumus beta $Y = (\text{total } (N.R)/\text{skor ideal}(\times 100.$

1. Tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru

Pada pertanyaan mengenai Tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru hasil pengujian kusioner soal nomor 1 dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Pengujian Kusioner Soal Nomor 1

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
1	1	Sangat Baik	4	15	60
	2	Baik	3	7	21
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				22	81

Sumber : Hasil Penelitian (2022)

Hasil pengujian terhadap tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru dari 22 responden memberikan nilai sangat baik sebanyak 15 responden dan nilai baik sebanyak 7 responden sehingga diperoleh hasil perhitungan uji beda $Y = (81/88) \times 100 = 92\%$ dari segi tampilan.

2. Kemudahan pengoperasian *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru

Pada pertanyaan mengenai Tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru hasil pengujian kusioner soal nomor 2 dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Pengujian Kusioner Soal Nomor 2

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
2	1	Sangat Baik	4	17	68
	2	Baik	3	5	15
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				22	83

Sumber : Hasil Penelitian (2022)

Hasil pengujian terhadap tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru dari 22 responden memberikan nilai sangat baik sebanyak 17 responden dan nilai baik sebanyak 5 responden sehingga diperoleh hasil perhitungan uji beda $Y = (83/88) \times 100 = 94\%$ dari segi kemudahan.

3. Kecapatan akses *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru

Pada pertanyaan mengenai Tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru hasil pengujian kusioner soal nomor 1 dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 4. Pengujian Kusioner Soal Nomor 3

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
3	1	Sangat Baik	4	12	48
	2	Baik	3	10	30
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				22	78

Sumber : Hasil Penelitian (2022)

Hasil pengujian terhadap tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru dari 22 responden memberikan nilai sangat baik sebanyak 12 responden dan nilai baik sebanyak 10 responden sehingga diperoleh hasil perhitungan uji beda $Y = (78/88) \times 100 = 78\%$ dari segi kecepatan.

4. Kelengkapan informasi yang disajikan pada *website*

Pada pertayaan mengenai Tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru hasil pengujian kusioner soal nomor 1 dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 5. Pengujian Kusioner Soal Nomor 4

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
4	1	Sangat Baik	4	10	40
	2	Baik	3	12	36
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				22	76

Sumber : Hasil Penelitian (2022)

Hasil pengujian terhadap tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru dari 22 responden memberikan nilai sangat baik sebanyak 10 responden dan nilai baik sebanyak 12 responden sehingga diperoleh hasil perhitungan uji beda $Y = (76/88) \times 100 = 86\%$ dari segi kelengkapan.

5. Fitur yang memadai pada *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru

Pada pertayaan mengenai Tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru hasil pengujian kusioner soal nomor 1 dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 6. Pengujian Kusioner Soal Nomor 5

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
5	1	Sangat Baik	4	8	32
	2	Baik	3	14	42
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				22	74

Sumber : Hasil Penelitian (2022)

Hasil pengujian terhadap tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru dari 22 responden memberikan nilai sangat baik sebanyak 8 responden dan nilai baik sebanyak 14 responden sehingga diperoleh hasil perhitungan uji beda $Y = (74/88) \times 100 = 84\%$ dari segi fitur.

6. Ketersediaan navigasi pada *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru

Pada pertayaan mengenai Tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru hasil pengujian kusioner soal nomor 1 dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 7. Pengujian Kusioner Soal Nomor 6

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
6	1	Sangat Baik	4	19	12
	2	Baik	3	3	57
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				22	85

Sumber : Hasil Penelitian (2022)

Hasil pengujian terhadap tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru dari 22 responden memberikan nilai sangat baik sebanyak 19 responden dan nilai baik sebanyak 7 responden sehingga diperoleh hasil perhitungan uji beda $Y = (88/88) \times 100 = 97\%$ dari segi ketersediaan.

7. Ketetapan fungsi tombol dengan tujuan menu yang diinginkan

Pada pertayaan mengenai Tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru hasil pengujian kusioner soal nomor 1 dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 8. Pengujian Kusioner Soal Nomor 7

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
7	1	Sangat Baik	4	16	64
	2	Baik	3	6	18
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				22	82

Sumber : Hasil Penelitian (2022)

Hasil pengujian terhadap tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru dari 22 responden memberikan nilai sangat baik sebanyak 16 responden dan nilai baik sebanyak 6 responden sehingga diperoleh hasil perhitungan uji beda $Y = (82/88) \times 100 = 93\%$ dari segi Ketetapan.

8. Kesesuaian *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru

Pada pertayaan mengenai Tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru hasil pengujian kusioner soal nomor 1 dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 9. Pengujian Kusioner Soal Nomor 8

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
8	1	Sangat Baik	4	6	24
	2	Baik	3	16	48
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				22	72

Sumber : Hasil Penelitian (2022)

Hasil pengujian terhadap tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru dari 22 responden memberikan nilai sangat baik sebanyak 6 responden dan nilai baik sebanyak 16 responden sehingga diperoleh hasil perhitungan uji beda $Y = (72/88) \times 100 = 82\%$ dari segi tampilan.

9. Kemudahan dalam melakukan transaksi pendaftaran pada *website*

Pada pertayaan mengenai Tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru hasil pengujian kusioner soal nomor 1 dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 10. Pengujian Kusioner Soal Nomor 9

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
9	1	Sangat Baik	4	11	44
	2	Baik	3	11	33
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				22	77

Sumber : Hasil Penelitian (2022)

Hasil pengujian terhadap tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru dari 22 responden memberikan nilai sangat baik sebanyak 11 responden dan nilai baik sebanyak 11 responden sehingga diperoleh hasil perhitungan uji beda $Y = (77/88) \times 100 = 81\%$ dari segi Kemudahan.

10. Kenyamanan menggunakan *website* secara keseluruhan

Pada pertayaan mengenai Tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru hasil pengujian kusioner soal nomor 1 dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 11. Pengujian Kusioner Soal Nomor 10

Pertanyaan	No	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R
10	1	Sangat Baik	4	15	60
	2	Baik	3	7	21
	3	Kurang Baik	2	0	0
	4	Tidak Baik	1	0	0
Jumlah				22	81

Sumber : Hasil Penelitian (2022)

Hasil pengujian terhadap tampilan *website* Pendaftaran Mahasiswa Baru dari 22 responden memberikan nilai sangat baik sebanyak 15 responden dan nilai baik sebanyak 7 responden sehingga diperoleh hasil perhitungan uji beda $Y = (81/88) \times 100 = 92\%$ dari segi kenyamanan.

4. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini adalah:

1. Hasil pengujian sistem informasi pendaftaran mahasiswa baru menggunakan *google site* sesuai dengan yang diharapkan sesuai dengan tujuan ketika sistem dijalankan. Hal tersebut berdasarkan uji coba dengan *black box*.
2. Hasil uji beta dari perhitungan setiap pengujian kusioner seluruh soal diperoleh rata-rata 90%, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan sistem informasi pendaftaran mahasiswa baru memiliki tingkat kepuasan yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2021). Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 4(1), 22-26. DOI: <https://doi.org/10.32502/digital.v4i1.3163>
- [2] Mulyani. (2016). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*.
- [3] Budiarti, Y., & Risyanto, R. (2020). Implementasi Metode Extreme Programming Untuk Merancang Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web Pada Smk Multimedia Mandiri Jakarta. *Informatika*, 8(1), 1-9.
- [4] Putri, S. E. Y. (2021). Penerapan Model Naïve Bayes Untuk Memprediksi Potensi Pendaftaran Siswa di SMK Taman Siswa Teluk Betung Berbasis. *Journal of Engineering, Computer Science and Information Technology (JECSIT)*, 1(1). DOI: <https://doi.org/10.33365/jecsit.v1i1.10>
- [5] Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2020). Pengujian sistem informasi pendaftaran dan pembayaran wisuda online menggunakan black box testing dengan metode equivalence partitioning dan boundary value analysis. DOI: <https://doi.org/10.33592/jutis.Vol6.Iss1.38>
- [6] Setiyani, L. (2019). Pengujian Sistem Informasi Inventory Pada Perusahaan Distributor Farmasi Menggunakan Metode Black Box Testing. *Techno Xplore: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 20-27. DOI: <https://doi.org/10.36805/technoxplore.v4i1.539>

- [7] Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Google Sites) Pada Materi Fungsi Di SMA Negeri 15 Medan. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(10), 1520-1533.
- [8] Firdaus, R., Unik, M., Wenando, F. A., & Fitri, D. A. (2021). Pemanfaatan Google Sites Untuk Penerimaan Peserta Didik Baru Bagi Madrasah Se-Riau. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 5(1), 69-73. DOI: <https://doi.org/10.37859/jpumri.v5i1.2381>
- [9] Nurlatifah, N., & Suprihatiningrum, J. (2023). Pengembangan Google Sites Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Asam Basa sebagai Media Belajar Mandiri Siswa SMA/MA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 11(1), 67-83.
- [10] Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20-31.
- [11] Sukanto RA, Shalahuddin M. 2011. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Obyek. 160 p.
- [12] Salamah, U., & Khasanah, F. N. (2017). Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing. *Information Management For Educators And Professionals: Journal Of Information Management*, 2(1), 35-46.
- [13] Gulla, R., Oroh, S. G., & Roring, F. (2015). Analisis Harga, Promosi, dan Kualitas pelayanan terhadap Kepuasan konsumen pada hotel Manado Grace inn. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 3(1). DOI: <https://doi.org/10.35794/emba.3.1.2015.8297>



ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi

is licensed under a [Creative Commons Attribution International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)