

Perancangan Penjualan Oleh-Oleh Khas Purwokerto Berbasis Website Menggunakan Metode Scrum Pada Toko Oleh-Oleh Sawangan No.1

1st Michael Yonathan Manik
Fakultas Informatika
Universitas Telkom
Purwokerto, Indonesia
ihonatanmanik@gmail.com

2rd Iqsyahiro Kresna A
Fakultas Informatika
Universitas Telkom
Purwokerto, Indonesia
hiroka@telkomuniversity.ac.id

Abstrak — Penelitian ini membahas permasalahan dalam penjualan oleh-oleh khas purwokerto, terutama terkait dengan keterbatasan aksesibilitas pasar melalui saluran konvensional. Penelitian ini dibuat untuk merancang solusi inovatif menggunakan metode *scrum* dalam merancang website penjualan oleh-oleh. Pemilihan fitur dan desain dilakukan untuk melalui *siklus iteratif*, dengan melibatkan tim pengembangan yang terorganisir dan berkolaborasi. Selain itu, adaptabilitas yang tinggi memungkinkan penyesuaian cepat terhadap perubahan pasar. Meskipun demikian, integrasi dengan sistem transportasi yang ada dan beragam kebutuhan pelanggan masih menjadi perhatian. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan rekomendasi yang jelas untuk meningkatkan keinginan dalam sistem penjualan oleh-oleh berbasis website. Penulisan tugas akhir ini menggunakan metodologi *scrum*. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sistem website untuk melacak penjualan, update stok, mata uang, dan ketersediaan produk.

Kata kunci— Metode Scrum, Pengembangan Website, Penjualan oleh-oleh.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi, terutama di bidang komputer, telah berlangsung sangat cepat. Komputer menjadi alat penting yang digunakan manusia untuk berbagai keperluan, seperti menyelesaikan masalah dan bekerja melalui internet, yang kini telah meluas penggunaannya. Banyak orang sudah dapat mengakses dan menggunakan *internet* dengan baik [1].

Perusahaan juga memanfaatkan teknologi untuk mempromosikan produk dan meningkatkan penjualan. E-Commerce adalah bentuk transaksi yang memanfaatkan teknologi *internet*. Teknologi memungkinkan transfer dan pertukaran barang terjadi secara otomatis. Konektivitas internet juga memungkinkan untuk menggunakan komputer di bidang pendidikan, menyediakan akses terbuka ke berbagai kebutuhan di mana pun dan kapan pun mereka muncul [2].

Toko Sawangan Nomor 1 terletak di Purwokerto, menjual berbagai jenis mendoan. Namun, toko ini menghadapi masalah karena hanya bisa berjualan offline, yang membatasi jangkauan pasar. Toko ini kesulitan menerima pesanan online

karena hanya menggunakan *WhatsApp*. Proses penginputan data juga dilakukan secara manual, mengakibatkan pelayanan yang kurang optimal dan hilangnya stok barang [3].

Penulis merancang Tugas Akhir dengan judul "PERANCANGAN PENJUALAN OLEH-OLEH KHAS PURWOKERTO BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE SCRUM". Metode *Scrum* dipilih untuk pengembangan aplikasi agar lebih responsif dan mengurangi risiko. Rumusan masalah penelitian ini meliputi perancangan website *E-Commerce* untuk Toko Oleh-Oleh Sawangan No. 1. Pertanyaan penelitian mencakup pemanfaatan penjualan, pengujian website, dan cara menarik pelanggan. Batasan masalah meliputi pengembangan *e-commerce* berbasis *website* menggunakan *PHP* dan *MYSQL*, tanpa membahas aspek keamanan. Tujuan penelitian adalah meningkatkan penjualan, memastikan akses *online*, serta memperkuat perekonomian lokal dan menciptakan lapangan kerja.

II. KAJIAN TEORI

A. Perancangan

Perancangan adalah strategi untuk menyelesaikan masalah dan mengembangkan solusi terbaik untuk masalah tersebut. Perancangan ini dimaksudkan untuk menjelaskan suatu sistem yang diusulkan sebagai perbaikan dari sistem yang ada dalam operasi [4].

B. Penjualan

Secara umum, penjualan dapat diartikan sebagai suatu upaya atau strategi yang dilakukan untuk mendistribusikan suatu produk, baik itu berbentuk benda maupun jasa, dari produsen kepada konsumen sebagai sasarannya. Tujuan utama penjualan ialah mendatangkan keuntungan ataupun laba dari produk maupun benda yang dihasilkan produsennya dengan pengelolaan yang baik. Dalam penerapannya, penjualan sendiri tidak hendak bisa dicoba tanpa terdapatnya pelaksana yang bekerja didalamnya semacam agen, orang dagang serta tenaga pemasaran [5].

C. Oleh-Oleh

Oleh-oleh adalah produk yang diberikan kepada seseorang yang berpergian dengan maksud untuk dipahami. Oleh-oleh dapat terdiri dari santapan khas daerah dan kerajinan [6].

D. Toko Oleh-Oleh Sawangan Purwokerto No.1

Toko Sawangan No. 1 berlokasi di Jalur Mayjend Sutoyo No. 23, Purwokerto, Jawa Tengah, dekat Stasiun Kereta Api. Toko ini menjual berbagai macam mendoan dan hasil jajanan khas lain seperti tempe keripik dan getuk goreng. Mendoan tersedia dalam berbagai rasa dan juga mendoan mentah untuk digoreng di rumah.

E. Website

Website adalah kumpulan halaman web yang berisi informasi digital dalam berbagai format dapat diakses melalui internet. Situs web dibuat menggunakan bahasa HTML standar [7].

F. Metode Scrum

Metode yang digunakan adalah scrum, bagian dari pengembangan *Agile*. *Scrum* membantu menangani masalah kompleks dan menghasilkan produk berkualitas. Ada tiga peran utama: *Product Owner*, *Development Team*, dan *Scrum Master*. Proses *scrum* mencakup kegiatan terjadwal seperti *Product Backlog*, *Sprint Planning Meeting*, dan *Sprint Review* [8].

G. HTML (Hypertext Markup Language)

Hypertext Markup Language, atau *HTML*, adalah bahasa markup yang digunakan untuk membuat situs *website*. *HTML* memungkinkan Anda mengakses informasi di internet dalam format *hypertext* yang ditulis dalam *ASCII*. Ini adalah bagian dari informasi lunak pengolahan dan disajikan dalam format *ASCII* sehingga dapat digunakan sebagai situs *website* dengan *HTML* [9].

H. PHP

PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat kode *web* dinamis yang memungkinkan pengguna mengunjungi situs *web* secara keseluruhan. Kode sumber *PHP* tidak ditampilkan, karena diproses di server. *PHP* dapat terhubung langsung dengan database seperti *MySQL* [9].

I. Data Base MySQL

Database adalah aplikasi untuk menyimpan informasi. *MySQL* adalah *database server* yang populer dan termasuk dalam *RDBMS*. *MySQL* mendukung *PHP* dan *SQL*, memungkinkan pengguna untuk mengelola data dalam model relasional [10].

J. Flowchart

Flowchart menggambarkan alur proses dalam sistem, membuatnya mudah dipahami dan dilihat berdasarkan Langkah-langkah dari satu proses ke proses [11].

K. Use Case Diagram

Diagram use case adalah untuk mengilustrasikan, menjelaskan, dan mendokumentasikan kinerja sistem.

Use Case Diagram adalah aktivitas yang dilakukan oleh pengguna sistem saat beroperasi [12].

L. Blackbox Testing

Jenis uji ini mempunyai kemiripan terdekat dengan kategori skenario yang diketahui sebagai uji eksternal, ataupun serangan eksternal. Seorang yang berspesialisasi dalam pengujian penetrasi hendak melaksanakan uji semacam ini dari jarak jauh. Salah satunya data yang ada buat penguji penetrasi umumnya dalam wujud *website* yang wajib diuji [13].

M. Activity Diagram

Activity diagram merupakan diagram yang menunjukkan alur kerja dan alur kerja suatu sistem, proses, atau menu yang ada di perangkat lunak. [5].

III. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *scrum*.



GAMBAR 1 (METODE SCRUM)

Pada gambar diatas dijelaskan proses *Scrum*, ada tiga peran utama yaitu *Product Owner*, *Development Team*, dan *Scrum Master*. *Product Owner* mewakili kepentingan pelanggan, menentukan kebutuhan dan prioritas fitur, serta memberi arahan kepada tim. *Development Team* terdiri dari profesional yang mengembangkan produk dengan mengubah kebutuhan menjadi fitur-fitur yang dapat digunakan. *Scrum Master* berfungsi sebagai *fasilitator* dan pemimpin, memastikan *scrum* dipahami dan diimplementasikan dengan baik.

Proses *Scrum* mencakup beberapa kegiatan terjadwal. *Product Backlog* adalah daftar prioritas kebutuhan dalam sistem. *Sprint Planning* adalah pertemuan untuk merencanakan pekerjaan selama *sprint*. *Sprint Backlog* adalah item yang dipilih untuk dikerjakan. *Sprint Review* adalah pertemuan untuk mengulas hasil kerja, sedangkan *Sprint Retrospective* adalah sesi untuk introspeksi dan strategi perbaikan tim [14].

A. Subjek Penelitian

Subjek yang digunakan dalam penelitian adalah data produk oleh-oleh yang berlokasi di JL Jend. Sutoyo, No. 23, Kedungwuluh, Sawangan, Kedungwuluh, Kec. Purwokerto Barat., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53131.

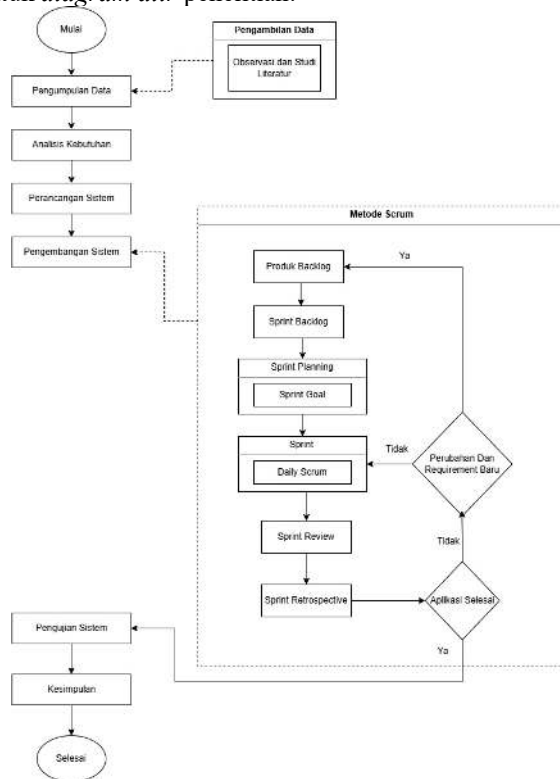
B. Objek Penelitian

Objek Penelitian adalah topik, hal dan sebagainya yang dijadikan sasaran untuk diteliti. Adapun objek

penelitian ini meliputi berbagai macam produk yaitu salah satunya minopia.

C. Diagram Alir Penelitian

Pada penyusunan laporan penelitian ini terdapat beberapa tahap dalam melakukan penelitian, dibawah ini untuk *diagram alir* penelitian:



GAMBAR 2 (DIAGRAM ALIR PENELITIAN)

Pada gambar 2 dimana melakukan pengumpulan data melalui observasi dan studi literatur kemudian menganalisis kebutuhan kemudian perancangan sistem lalu dilakukan pengembangan sistem untuk metode scrum dimana pertama-tama itu melakukan produk *backlog* kemudian *sprint backlog*, *sprint goal*, *sprint review* dan *sprint retrospective* kemudian dilanjutkan dengan aplikasi selesai, jika aplikasi tidak selesai maka akan masuk kedalam perubahan dan requirement baru jika sudah maka dilakukan pengujian sistem dan kesimpulan.

D. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan informasi tentang oleh-oleh di Purwokerto. Peneliti menggunakan survei toko oleh-oleh dan melakukan observasi di Toko Sawangan No. 1 serta melihat literatur yang relevan.

E. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan syarat yang harus dipenuhi dalam pembuatan situs *website*. Pada tahap ini, akan dijelaskan siapa yang bisa mengakses situs dan data yang dikumpulkan.

F. Perancangan Sistem

Perancangan sistem menggunakan *UML*, termasuk *diagram use case* dan *activity diagram*.

G. Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem menerapkan metode *scrum* untuk menghadapi masalah yang berubah dan menghasilkan produk berkualitas. *Product Backlog* dibuat dari spesifikasi yang terkumpul, dan *Sprint Backlog* merupakan catatan yang dapat dikerjakan. Rencana *sprint* menguraikan tugas yang akan diselesaikan. *Sprint* terdiri dari bagian yang dikumpulkan dengan tenggat waktu. Peneliti meninjau hasil *sprint* dan mengumpulkan masukan untuk perbaikan [15].

H. Pengujian Sistem

Pengujian *blackbox* digunakan untuk menilai kualitas perangkat lunak dan menemukan kesalahan pada fungsi perangkat lunak. Pengujian dilakukan menggunakan *Chrome*, *Mozilla*, dan *Mobile* [14].

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Website

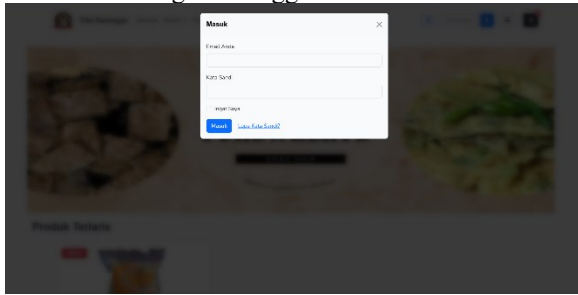
Hasil dari tahapan metode penelitian yang di jelaskan pada bab sebelumnya. Metode yang digunakan adalah Scrum dalam *website* Oleh-Oleh Toko Sawangan. Pengujian sistem *website* dilakukan menggunakan *BlackBox* Testing yang mengevaluasi fungsionalitas fitur-fitur yang ada. Hasil Penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Halaman Buat Akun Pelanggan

GAMBAR 3 (HALAMAN BUAT AKUN PELANGGAN)

Gambar 3 diatas membuat akun bagi pelanggan yang baru. Halaman ini mencakup Nama, Email, Kata Sandi, Konfirmasi kata sandi, dan tombol untuk buat akun. Setelah berhasil, pelanggan bisa berbelanja di *website* ini.

2. Halaman Login Pelanggan Dan Admin



GAMBAR 4
(HALAMAN LOGIN PELANGGAN DAN ADMIN)

Gambar 4 adalah halaman untuk login semua role yaitu pelanggan dan *admin*. Sistem akan menampilkan *form* untuk pengisian email dan kata sandi.

3. Halaman Dashboard Admin



GAMBAR 5
(HALAMAN DASHBOARD ADMIN)

Gambar 5 adalah halaman dashboard, pada halaman admin terlihat yaitu informasi mengenai total pesanan, total pendapatan, customer dan charts.

4. Halaman Pesanan Admin

Invoice	Nama Pelanggan	No. Telp	Nama Produk	Jumlah	Kurir	Harga Pengiriman	Total Harga	Perbarui Pada	Status
INV001/2025-08885	Andrianto Utari	085716087409	Milo Super Pandan	1	Si Putih (Surabaya)	12.000	23.000	09-09-2025 14:21:37	Terkirim

GAMBAR 6
(HALAMAN PESANAN ADMIN)

Gambar 6 menunjukkan tampilan halaman pesanan admin, di mana pesanan pelanggan masuk ke tabel yang berisi pengiriman. Halaman ini mencakup *invoice*, nama pelanggan, nomor telepon, nama produk, jumlah, kurir, harga pengiriman, total harga, dan bukti pembayaran.

5. Halaman Produk Admin

No	Nama	Deskripsi	Harga	Stok	Diskon	Terlaris	Gambar	Aksi
1	Milo Super Pandan	Milo adalah kue tradisional khas Yogyakarta yang merupakan singkong dan 'tahu' (tepung) yang memiliki bentuk bulat seperti telur, dibuat dengan menggunakan telur, gula, dan tepung, serta dituangkan ke dalam cetakan. Berat Produk: 300 Gram	12.000	12	7.000	best seller		Edit Hapus
2	Kerupuk Bani Terapi	Kerupuk Bani Terapi adalah produk makanan ringan yang terbuat dari tepung dengan bahan-bahan capri, kent, bumbu, dan pengembang. Berat Produk: 500 Gram	17.000	12	16.000	best seller		Edit Hapus
3	Bekicot Kebab	Bekicot Kebab adalah makanan khas Yogyakarta yang terbuat dari campuran kacang hijau, gula, dan tepung, lalu dipanggang. Berat Produk: 300 Gram	35.000	10	36.000	best seller		Edit Hapus
4	Alon	Alon adalah makanan olahan berbentuk kerupuk yang terbuat dari tepung yang diproses dengan cara ditumbuk, ditumbuk, ditumbuk, ditumbuk, dan dipanggang. Berat Produk: 300 Gram	64.000	14	61.500	best seller		Edit Hapus
5	Isi	Isi adalah makanan olahan berbentuk kerupuk yang terbuat dari tepung yang diproses dengan cara ditumbuk, ditumbuk, ditumbuk, ditumbuk, dan dipanggang. Berat Produk: 300 Gram	25.500	8	24.500	Tidak		Edit Hapus

GAMBAR 7
(HALAMAN PRODUK ADMIN)

Gambar 7 diatas menampilkan halaman produk admin yang berisi no, nama, deskripsi, harga, stok, diskon, terlaris, gambar dan aksi yang berisi edit dan hapus.

6. Halaman Tambah Produk Admin

GAMBAR 8
(HALAMAN TAMBAH PRODUK)

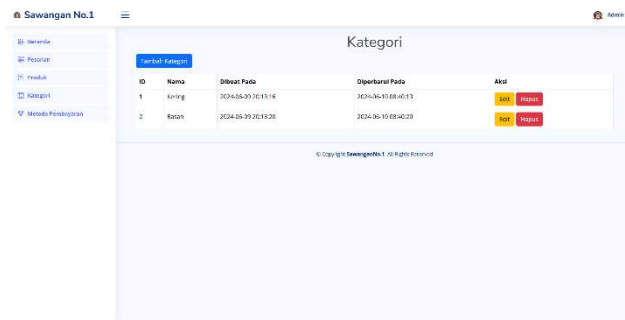
Pada Gambar 8 terdapat tampilan untuk menambahkan produk dengan nama produk, kategori, stok, harga, gambar, deskripsi, pilihan terlaris, dan tombol tambah produk yang berisi edit dan hapus.

7. Edit Produk Admin

GAMBAR 9
(HALAMAN EDIT PRODUK ADMIN)

Pada gambar 9 *admin* bisa mengedit produk yang sudah dibuat yang dimana isi dari *edit* produk yaitu nama produk, stok, harga, gambar, deskripsi, terlaris dan diskon.

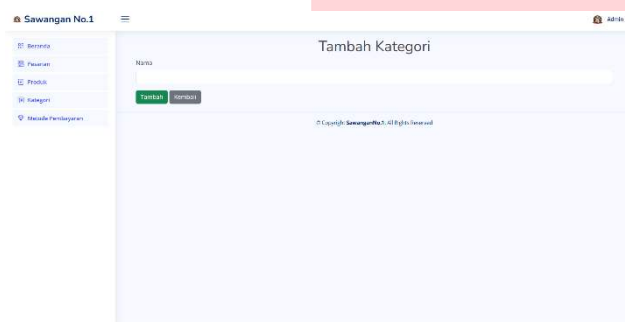
8. Halaman Katetgori *Admin*



GAMBAR 10
(HALAMAN KATEGORI *ADMIN*)

Pada gambar 10 merupakan halaman untuk admin memilih kategori dari produk nya sendiri yang terdiri dari makanan kering dan basah dan ada action untuk *edit* dan hapus.

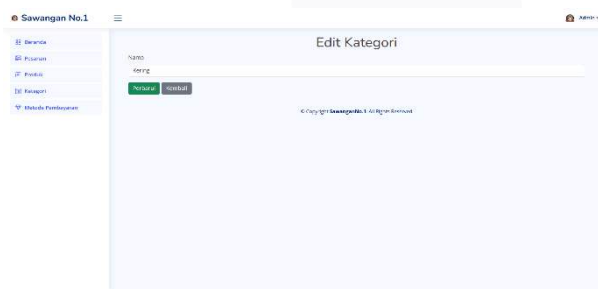
9. Halaman Tambah Kategori *Admin*



GAMBAR 11
(HALAMAN TAMBAH KATEGORI *ADMIN*)

Pada gambar 11 admin bisa menambahkan kategori buat product nya sendiri yang bebas mau buat kategori apa sesuai kebutuhan dari adminnya.

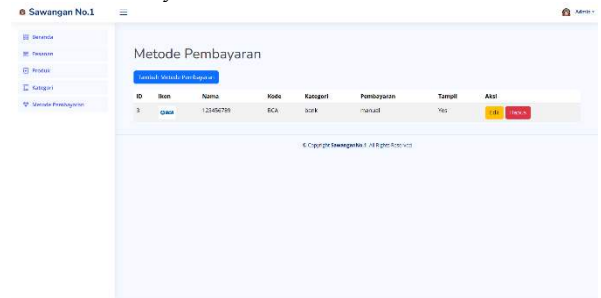
10. Halaman *Edit* Kategori



GAMBAR 12
(HALAMAN *EDIT* KATEGORI)

Pada gambar 12 admin bisa mengedit kategori yang udah dibuat yang dimana ini fungsi nya sesuai kebutuhan dari *admin*nya.

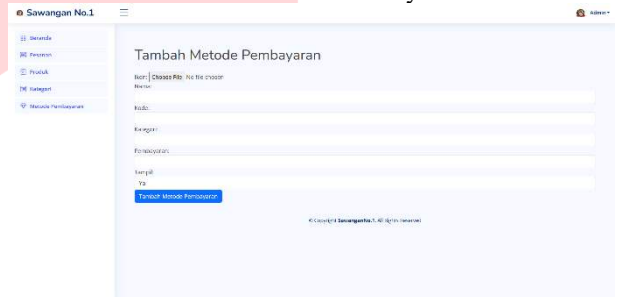
11. Halaman *Payment Method*



GAMBAR 13
(HALAMAN *PAYMENT METHOD*)

Pada gambar 13 merupakan halaman payment method untuk *admin* yang isi nya *id*, ikon, nama, kode, kategori, pembayaran, tampil, aksi dimana fungsi ini untuk menyimpan pembayaran yang digunakan oleh admin untuk pelanggan membayar langsung masuk kedalam menu metode pembayaran *admin*.

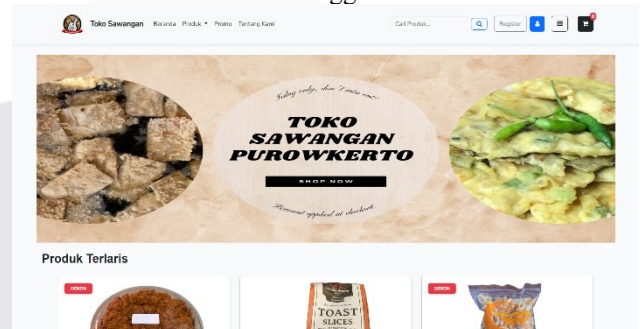
12. Halaman Tambah Metode Pembayaran



GAMBAR 14
(HALAMAN TAMBAH METODE PEMBAYARAN)

Gambar 14 adalah halaman tambah metode pembayaran bagian *admin* dimana admin menambah pembayaran lebih dari satu bisa *bank*, *qris bank*, dan *dompot digital* lainnya.

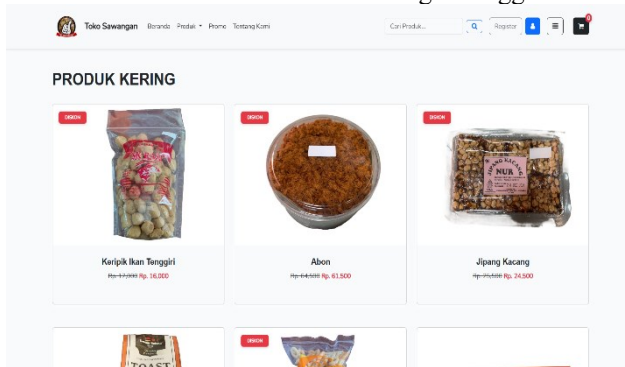
13. Halaman Beranda Pelanggan



GAMBAR 15
(HALAMAN BERANDA PELANGGAN)

Gambar 15 adalah halaman beranda pelanggan yang berisi dari produk terlaris, produk nya, maps toko dan kontak *whatsapp* dan jam *operasional* dari pemilik toko tersebut.

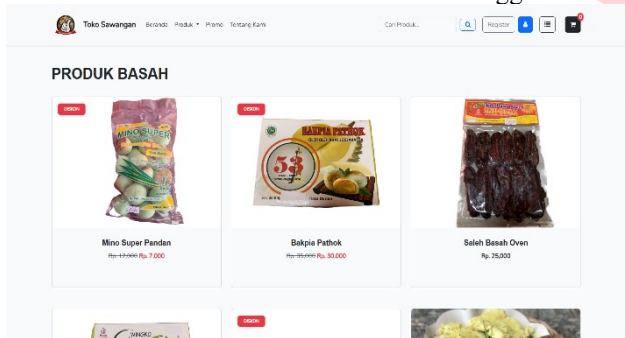
14. Halaman Produk Makanan Kering Pelanggan



GAMBAR 16 (HALAMAN PRODUK MAKANAN KERING PELANGGAN)

Pada gambar 16 *admin* membuat dua produk yang berbeda yang dimana pembeda nya itu di bagian makanan kering dan makanan basah. Pelanggan bisa memilih produk mana yang ingin di beli nya. Selain itu produk yang ditampilkan juga bisa diklik untuk melihat deskripsi nya.

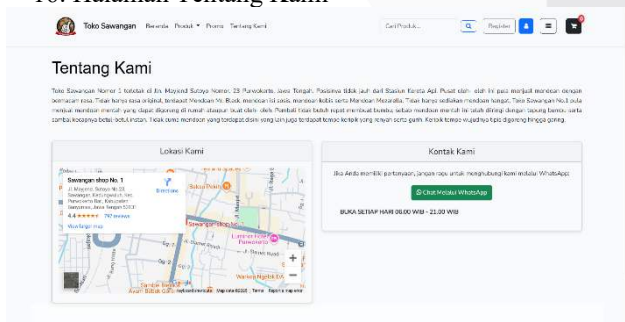
15. Halaman Produk Makanan Basah Pelanggan



GAMBAR 17 (HALAMAN PRODUK MAKANAN BASAH PELANGGAN)

Pada gambar 17 merupakan halaman *product* makanan basah yang dimana pelanggan bisa melihat berbagai macam *product* yang basah dan juga bisa melihat deskripsi *product* dengan mengklik produk nya.

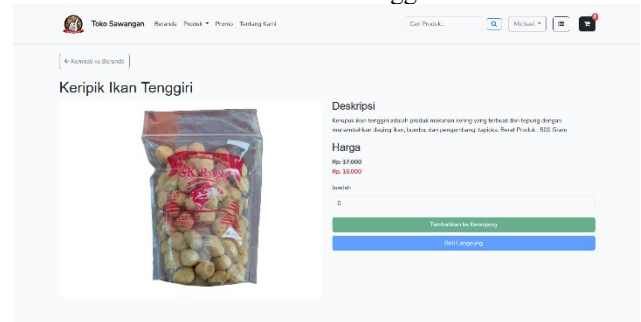
16. Halaman Tentang Kami



GAMBAR 18 (HALAMAN TENTANG KAMI)

Pada gambar 18 ini pelanggan bisa melihat latar belakang dari toko tersebut dimana isi dari tentang kami ini terdiri dari latar belakang toko, maps toko, kontak *whatsapp* dan Jam Operasional.

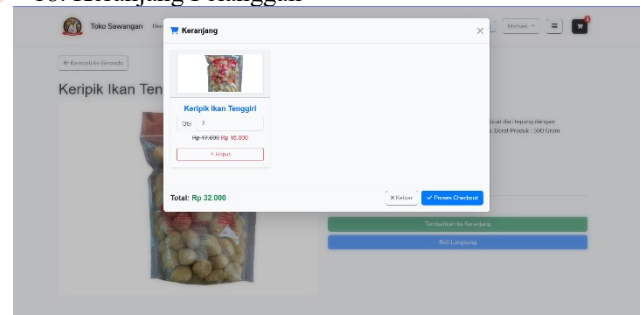
17. Halaman Detail Produk Pelanggan



GAMBAR 19 HALAMAN DETAIL PRODUK PELANGGAN

Gambar 19 adalah halaman detail produk pelanggan yang mencakup deskripsi produk, harga, jumlah, tombol tambahkan keranjang, dan tombol beli langsung. Jika *user* memasukkan jumlah 0, kedua tombol mati. Jika kuantitas lebih dari 1, tombol aktif. Pelanggan tidak bisa membeli lebih dari 20, jika lebih akan muncul notif. Tombol beli langsung akan masuk ke halaman *checkout*.

18. Keranjang Pelanggan



GAMBAR 20 (HALAMAN KERANJANG PELANGGAN)

Gambar 4.20 merupakan keranjang pelanggan dimana isi dari keranjang ini merupakan barang yang dimasukkan kekeranjang oleh pelanggan akan masuk ke keranjang dan isi dari keranjang ini ada tombol hapus, jumlah, nama produk, gambar produk, total harga, tombol keluar dan tombol proses *checkout*.

19. Halaman *Checkout* Pelanggan

The screenshot shows the 'Checkout' page for a customer. It includes sections for 'Detail Pesanan' (Order Details) and 'Metode Pembayaran' (Payment Method). The order details section shows the order number, transaction ID, order date, and shipping information. The payment method section shows the selected method (Bank Transfer) and the amount to be paid.

This screenshot shows the payment method selection and the total amount to be paid. It includes a section for 'Pilih Metode' (Select Method) and a summary of the order total, including the total amount, discount, shipping cost, and the final total payment.

GAMBAR 21
(HALAMAN *CHECKOUT* PELANGGAN)

Gambar 21 adalah halaman checkout dimana isi dari halaman ini terdiri Detail pesanan yang isi nya itu ada No.Pesanan, *Transaksi ID*, Tanggal Pesanan, Info Pengiriman, Nama, *email* dan alamat pengiriman, kemudian ada juga metode pembayaran yang isinya bank *transfer*, selanjutnya pengiriman yang isi nya provinsi, kota, berat(gram), *kurir* , tombol hitung ongkir dan pilih ongkir mau apa, dan ada ringkasan Pesanan dimana itu memuat gambar produk yang di pesan, jumlah, harga produk, total, total diskon, harga ongkir, total pembayaran total keseluruhan pembayaran, tombol kembali ke beranda dan tombol proses *checkout*.

20. Halaman Pembayaran Pelanggan

The screenshot shows the 'Payment' page for a customer. It includes a section for 'Pembayaran' (Payment) with a list of payment methods and a section for 'Total Pembayaran' (Total Payment) showing the total amount to be paid.

GAMBAR 22 (HALAMAN PEMBAYARAN PELANGGAN)

Gambar 22 merupakan halaman pembayaran pelanggan ketika pelanggan selesai mengisi halaman *checkout* yang sebelumnya. Halaman pembayaran ini memuat upload *file* bukti pembayaran transfer bank dan tombol unggah bukti pembayaran.

21. Halaman Riwayat *Checkout*

The screenshot shows the 'Riwayat Checkout' (Checkout History) page for a customer. It displays a table of past orders with columns for item name, unit price, discount, quantity, total, shipping cost, and order status. It also shows the total discount, total shipping cost, and total price.

GAMBAR 23 (HALAMAN RIWAYAT *CHECKOUT* PELANGGAN)

Pada gambar 4.23 halaman *checkout* tampil sesuai pesanan pelanggan dimana isi nya ada resi, alamat pengirim, nama penerima, *email*, nomor telepon, item, harga satuan, diskon, jumlah, total, ongkir, kurir, total diskon, total ongkir dan total harga.

B. Use Case Diagram



Gambar 24 Use Case Diagram

Pada Gambar 24 yang merupakan diagram *use case website*, terdapat dua aktor: *admin* dan pengguna. *Admin* dapat mengakses *login*, melihat transaksi, menginput, memperbaiki, dan melihat detail produk, kategori, dan metode pembayaran. Pada pelanggan dapat mengakses *registrasi*, *login*, *logout*, melihat dan memilih halaman kategori, promo, tentang kami ataupun melihat produk, melakukan pencarian produk, menambahkan produk ke keranjang, melakukan *checkout*, membayar produk dan melihat riwayat *checkout*.

C. Product backlog

TABEL 1 (PRODUCT BACKLOG)

Backlog ID	Task	Nilai Prioritas	Estimasi Hari
1	Membuat UML	100	2
2	Membuat data base	100	1
3	Membuat Daftar akun admin	90	3
4	Membuat Daftar akun pelanggan	90	2
5	Membuat masuk admin	90	2
6	Membuat masuk pelanggan	90	2
7	Membuat home page pelanggan	95	3
8	Membuat dashboard admin	90	2
9	Membuat tampil produk	90	3
10	Membuat detail produk	80	2
11	Membuat tambah produk	70	3
12	Membuat edit produk	70	2
13	Membuat hapus produk	80	3
14	Membuat tampil pesanan	90	3
15	Membuat tampil detail pesanan	90	2
16	Membuat edit pesanan	80	2
17	Membuat tampil pembayaran	90	2
18	Membuat tampil detail pembayaran	90	3
19	Membuat tambah pembayaran	90	2
20	Membuat hapus pembayaran	90	2
21	Membuat checkout produk	100	4
Total Hari		1.855	50

Pada tabel diatas nilai prioritas 1-100 dimana 100 mempunyai derajat paling tinggi dan nilai *story point* sama dengan nilai *many-days* yaitu 1 hari kerja oleh satu orang.

D. Sprint Backlog 1

TABEL 2
(SPRINT BACKLOG)

ID	Story Point	Planned	Actual
1	2	16 April 2024	16 April 2024
2	1	17 April 2024	17 April 2024
3	3	18 April 2024	19 April 2024
4	2	19 April 2024	20 April 2024
5	2	20 April 2024	20 April 2024
6	2	21 April 2024	21 April 2024
7	3	22 April 2024	22 April 2024
8	2	23 April 2024	23 April 2024
9	3	24 April 2024	25 April 2024
10	2	26 April 2024	28 April 2024
11	3	28 April 2024	30 April 2024
12	2	1 Mei 2024	3 Mei 2024

Pada table 2 dalam *Sprint backlog*, *task* yang didefinisikan dalam *product backlog* akan dimasukkan kedalam *sprint backlog* untuk sprint 1.

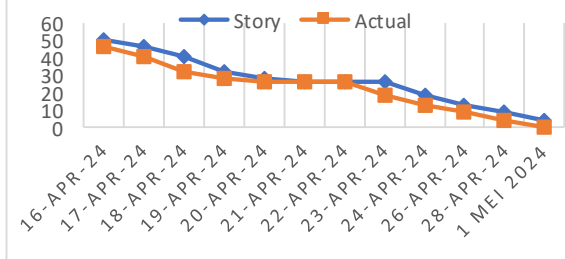
E. Daily Scrum 1

TABEL 3 (DAILY SCRUM 1)

Time		Task		Sisa
Day	Date	Planned	Actual	
Selasa	16 April 2024	50	46	4
Rabu	17 April 2024	46	40	6
Kamis	18 April 2024	40	32	8
Jumat	19 April 2024	32	28	4
Sabtu	20 April 2024	28	26	2
Minggu	21 April 2024	26	26	0
Senin	22 April 2024	26	26	0
Selasa	23 April 2024	26	18	8
Rabu	24 April 2024	18	12	6
Jumat	26 April 2024	12	8	4
Minggu	28 April 2024	8	4	4
Rabu	1 Mei 2024	4	0	4

Pada tabel 3 menampilkan rekapitulasi pengerjaan sprint 1, pengerjaan dimulai pada tanggal 16 april 2024 sampai dengan 1 mei 2024 dan menyisakan 50 story point.

BURN DOWN SPRINT 1

GAMBAR 25
(BURNDOWN SPRINT 1)

F. Burn Down Sprint 1

Pada 25 merupakan grafik *burndown chart* dimana pada sumbu Y itu *planned* dan *actual* dan sumbu x itu waktu kita mengerjakannya, dan hasil dari *burndown chart* ini sprint 1 ini diambil dari *actual story point* 1.

G. Sprint Backlog 2

TABEL 4
(SPRINT BACKLOG 2)

ID	Story Point	Planned	Actual
13	3	6 Mei 2024	6 Mei 2024
14	3	7 Mei 2024	7 Mei 2024
15	2	8 Mei 2024	9 Mei 2024
16	2	9 Mei 2024	10 Mei 2024
17	2	11 Mei 2024	12 Mei 2024
18	3	13 Mei 2024	15 Mei 2024
19	2	15 Mei 2024	17 Mei 2024
20	2	17 Mei 2024	19 Mei 2024
21	4	20 Mei 2024	20 Mei 2024

Pada tahap ini, product backlog dikategorikan ke dalam sprint backlog. Tabel 4 menunjukkan tugas yang akan digunakan pada sprint 2 ini.

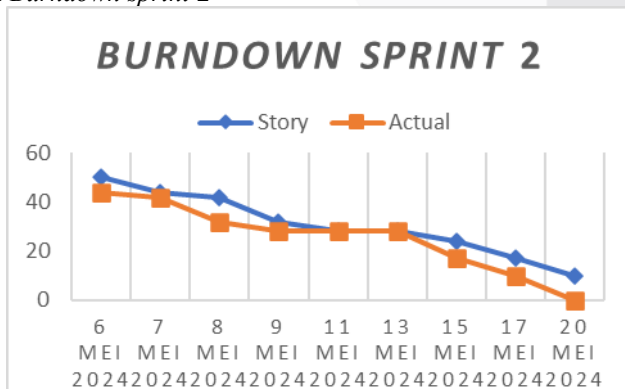
H. Daily Scrum 2

TABEL 5
(DAILY SCRUM 2)

Time		Task		Sisa
Day	Date	Planned	Actual	
Senin	6 Mei 2024	50	44	6
Selasa	7 Mei 2024	44	42	2
Rabu	8 Mei 2024	42	32	10
Kamis	9 Mei 2024	32	28	4
Sabtu	11 Mei 2024	28	28	0
Senin	13 Mei 2024	28	28	0
Rabu	15 Mei 2024	24	17	7
Jumat	17 Mei 2024	17	10	7
Senin	20 Mei 2024	10	0	10

Pada tabel 4.5 menampilkan rekapitulasi pengerjaan sprint 2, pengerjaan dimulai pada tanggal 6 Mei 2024 sampai dengan 20 Mei 2024 dan menyisakan 46 story point.

I. Burndown sprint 2

GAMBAR 26
(BURNDOWN SPRINT 2)

Pada gambar 26 merupakan grafik burndown chart dimana pada sumbu Y itu planned dan actual dan sumbu x itu waktu kita mengerjakannya, dan hasil dari burndown chart ini sprint 2 ini diambil dari tabel actual story point 2.

J. Blackbox testing

TABEL 6
(BLACKBOX TESTING ADMIN)

No	Menguji	Pengujian	Input	Output	Hasil
1	Halaman Masuk admin	Membuka halaman Masuk admin	Masukkan email dan kata sandi	Menampilkan halaman beranda admin ketika berhasil masuk dan ketika gagal tidak lanjut ke halaman selanjutnya	Berhasil
2	Halaman Beranda admin	Membuka halaman beranda admin	Memilih halaman beranda admin	Menampilkan halaman beranda admin berupa penjualan produk pada toko	Berhasil
3	Halaman pesanan	Membuka halaman pesanan admin	Melihat halaman pesanan dan mengecek bukti pembayaran	Menampilkan jumlah pesanan yang masuk pada toko	Berhasil
4	Halaman products	Membuka halaman products	Menambahkan dan menghapus produk	Dapat menambahkan dan menghapus produk pada toko	Berhasil
5	Halaman kategori	Membuka halaman kategori	Menambahkan dan menghapus kategori	Dapat menambahkan dan menghapus kategori pada toko	Berhasil
6	Halaman Metode Pembayaran	Membuka Halaman Metode Pembayaran	Menambahkan dan menghapus Metode Pembayaran	Dapat menambahkan dan menghapus metode pembayaran pada toko	Berhasil

TABEL 7
(BLACKBOX TESTING PELANGGAN)

No	Menguji	Pengujian	Input	Output	Hasil
1	Halaman Masuk Pelanggan	Membuka halaman masuk pelanggan	Masukkan email dan kata sandi	Menampilkan halaman beranda toko	Berhasil
2	Halaman Beranda toko	Membuka halaman Beranda	Membuka halaman Beranda	Menampilkan halaman Beranda toko	Berhasil
3	Membuka pencarian produk	Mencari produk	Menampilkan produk	Menampilkan produk sesuai kata kunci yang dimasukkan	Berhasil
4	Membuka halaman detail produk	Membuka halaman produk	Memilih produk	Menampilkan produk yang dipilih	Berhasil
5	Modal Pop Up	Mengklik Modal Pop Up	Memilih ikon keranjang pada halaman toko	Menampilkan produk yang telah dimasukkan kedalam keranjang	Berhasil
6	Halaman checkout	Membuka halaman checkout	Memilih tombol checkout pada halaman toko	Menampilkan produk yang akan di checkout	Berhasil
7	Halaman pembayaran	Membuka halaman pembayaran	Melakukan pembayaran	Menampilkan produk yang akan dibayarkan	Berhasil
8	Halaman riwayat pelanggan	Membuka halaman riwayat pelanggan	Memilih halaman riwayat pelanggan	Menampilkan detail pesanan yang telah dibeli pelanggan	Berhasil

Metode Pengujian ini dilakukan bertujuan untuk mengurangi jumlah kasus uji yang perlu dilakukan. Hasil Pengujian BlackBox testing dapat dilihat pada table 6 dan 7.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem penjualan oleh-oleh khas Purwokerto dengan memanfaatkan *platform e-commerce* yang baik. Sistem penjualan *online* membantu promosi produk lokal dan mempermudah konsumen dalam berbelanja. Hasil pengujian menunjukkan pentingnya performa dan pengalaman pengguna, termasuk kecepatan akses dan kemudahan transaksi. Diperlukan strategi matang dalam membangun *e-commerce*, seperti *desain* antarmuka, fitur pembayaran, dan promosi yang efektif untuk menarik pelanggan dan meningkatkan penjualan.

REFERENSI

- [1] A. Charlie Hutauruk and A. Fernando Pakpahan, "Perancangan Sistem Informasi Organisasi Kemahasiswaan Berbasis Web pada Universitas Advent Indonesia Menggunakan Metode Agile Development (Studi Kasus: Universitas Advent Indonesia)," *CogITO Smart J.*, vol. 7, no. 2, pp. 315–328, 2021.
- [2] N. Mulyani and J. Hutahaean, "Rancang Bangun Website E-Commerce Toko Buku Online (Ol Book)," *Semin. Nas. Teknol. ...*, pp. 373–382, 2020, [Online]. Available: <http://prosiding.seminar-id.com/index.php/sainteks/article/view/465>
- [3] Y. Dora, M. Londa Adelvin, and M. Radja, "Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Berbasis Website Menggunakan Metode Agile Di Ukm Miliano," *JUPITER (Jurnal Penelit. Ilmu dan Tek. Komputer)*, vol. 15, no. 1a, pp. 115–124, 2023.
- [4] W. H. Manihuruk, Kevin Perdana, and Heliyanto, "Sistem Informasi Penjualan Sembako Berbasis Website Pada Ud. Bintang Jaya," *J. Bangkit Indones.*, vol. 9, no. 1, pp. 118–125, 2020.
- [5] M. Efniasari, A. Wantoro, and E. R. Susanto, "Pengembangan Sistem Informasi Pelayanan Kesehatan Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum (Studi Kasus: Puskesmas Kisam Ilir)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 3, pp. 56–63, 2022.
- [6] Agiet Mutiara Rengganis, M. Maisaroh, Muhammad Fathoni, and Juliana Nasution, "Pengembangan Home Industri Kripik Jambu Kristal Sebagai Produk Oleh-Oleh Khas Desa Tanjung Anom," *J. Penelit. Ekon. Manaj. dan Bisnis*, vol. 1, no. 4, pp. 197–205, 2022.
- [7] M. H. Muslim, F. Harvianto, and S. Utama, "Penerapan Metode SCRUM dalam Pengembangan Sistem Informasi Layanan Kawasan," vol. 6, pp. 365–378, 2020.
- [8] J. Jtik, J. Teknologi, N. Azharandi, S. Andryana, and A. Gunaryati, "E-Commerce Kedai HP Berbasis Model View Controller (MVC) dengan Metode Scrum," vol. 6, no. 1, 2022.
- [9] I. S. Putra, F. Ferdinandus, and M. Bayu, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Paket Pernikahan Dengan Metode Saw Berbasis Web," *CAHAYAtech*, vol. 8, no. 2, p. 136, 2019.
- [10] T. Susilawati, F. Yuliansyah, M. Romzi, and R. Aryani, "Membangun Website Toko Online Pempek Nthree Menggunakan Php Dan Mysql," *J. Tek. Inform. Mahakarya*, vol. 3, no. 1, pp. 35–44, 2020.
- [11] D. Yanti, "Perencanaan Prototipe Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Kabupaten Dairi Sumatera Utara," vol. 9, no. 1, pp. 430–439, 2018.
- [12] S. Pakpahan and P. K. Siagian, "Perancangan Aplikasi Penjualan Barang pada UD Sinuraya Berbasis Web," *Citra Sains Teknol.*, vol. 1, pp. 110–114, 2022.
- [13] Ramdani Muhamad, Faclah, and A. Saifudin, "Pengujian Sistem Pemberkasan Pada PT Flexofast Menggunakan Metode Black Box," *J. Manajemen, Ekon. Hukum, Kewirausahaan, Kesehatan, Pendidik. dan Inform.*, vol. 1, no. 04, pp. 219–224, 2023.
- [14] A. Rahmadani, A. R. Winardi, R. Syahputra, and R. Islamiah, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Mainan Edukasi BricksGenius Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum," vol. 2, no. 1, pp. 28–38, 2024.
- [15] A. Monitoring *et al.*, "Aplikasi Monitoring Perkembangan Janin(Antenatal Care) Dengan Metode Scrum Berbasis Perangkat Mobile," vol. 5, no. 1, 2019.