

Implementasi Metode *Scrum* Dalam Pembuatan *Website* Katalog Produk UMKM Di Dinas Koperasi UMTK Kota Kediri Untuk Meningkatkan Aksesibilitas Informasi

Muhammad Gega Alfatchan Dafa¹, Caesareano Lafado Yesa², Wahyu Eka Kiswardani³

¹ Afiliasi: Prodi Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, Email: muhammadgega@student.telkomuniversity.id

² Afiliasi: Prodi Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, Email: anolafado@telkomuniversity.ac.id

³ Afiliasi: Prodi Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, Email: wahyuekakiswardani@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Keterbatasan aksesibilitas informasi produk UMKM di Dinas Koperasi UMTK Kota Kediri akibat ketergantungan pada media katalog cetak yang statis menjadi hambatan fundamental bagi pertumbuhan ekonomi lokal. Kondisi ini memicu kesenjangan informasi antara pelaku usaha, pemerintah, dan masyarakat luas. Penelitian ini bertujuan menghadirkan solusi digital melalui pengembangan *website* katalog yang adaptif guna memperluas jangkauan informasi publik secara *real-time*. Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, penelitian ini menerapkan teori manajemen produk melalui *agile methodology* dengan kerangka kerja *Scrum*. Proses pengembangan dilaksanakan secara kolaboratif dalam delapan *sprint* iteratif, diawali dengan perumusan *user requirements* mendalam bersama pihak dinas (*Product Owner*) dan praktisi konten kreator (*Expert*) untuk menghasilkan *Product Requirement Documents* (PRD) yang presisi. Implementasi teknis menghasilkan *website umkmkotakediri.com* dengan arsitektur *Headless CMS WordPress* yang mengintegrasikan fitur katalog terkategori, pencarian produk, profil terverifikasi, peta lokasi, serta fitur pengajuan mandiri untuk menjamin keberlanjutan data. Validasi akhir dilakukan melalui *User Acceptance Test* (UAT) berbasis skenario nyata, di mana seluruh fitur fungsional dinyatakan "Valid" dan bebas kendala teknis. Selain itu, hasil perancangan terbukti memenuhi prinsip aksesibilitas *Perceivable*, *Operable*, *Understandable*, dan *Robust* (POUR). Temuan ini menyimpulkan bahwa implementasi metode *Scrum* dalam pembuatan *website* katalog terbukti dapat meningkatkan aksesibilitas informasi produk UMKM di Kota Kediri secara digital dibandingkan media konvensional.

Kata Kunci - aksesibilitas informasi, *scrum*, *user acceptance test*, *user requirements*, *website katalog*.

I. PENDAHULUAN

Pertumbuhan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah saat ini menjadi pilar stabilitas ekonomi global dan nasional, namun adaptasi terhadap ekosistem digital masih menjadi tantangan utama. Data global menunjukkan peningkatan jumlah UMKM yang signifikan, mencapai 358,32 juta unit pada tahun 2023. Di tingkat regional, Kota Kediri mencatat lonjakan pertumbuhan usaha mikro sebesar 34,09% pada tahun 2023, namun pertumbuhan kuantitas ini belum diimbangi dengan kualitas aksesibilitas informasi yang memadai bagi konsumen luas. Meskipun laporan *East Ventures & Katadata Insight Center* 2024, mencatat kenaikan adopsi digital nasional, fakta di lapangan menunjukkan bahwa mayoritas pelaku usaha di Kota Kediri masih mengalami kendala dalam pemasaran dan visibilitas produk akibat minimnya infrastruktur pendukung.

Permasalahan utama yang diidentifikasi meliputi ketergantungan Dinas Koperasi UMTK Kota Kediri pada media promosi konvensional berupa katalog cetak yang terakhir diperbarui pada tahun 2021. Media fisik ini dinilai tidak efisien karena sifatnya yang statis dan sulit diperbarui, sehingga menghambat keberlanjutan informasi produk. Selain itu, ketidakhadiran media digital resmi dari pemerintah menyebabkan informasi yang beredar tidak lagi representatif dan sulit dijangkau secara luas oleh masyarakat (Wika, 2025). Hal ini menciptakan kesenjangan aksesibilitas informasi, padahal kemudahan dalam menemukan dan memahami informasi merupakan faktor kunci keberhasilan promosi digital (Fithriyaningrum *et al.*, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang solusi digital berupa *website* katalog produk UMKM yang adaptif menggunakan metode *Scrum*. Metode *Scrum* ini dipilih karena memungkinkan proses iterasi cepat dan fleksibel dalam mengakomodasi kebutuhan pengguna yang dinamis selama pengembangan sistem. Selain perancangan teknis, penelitian ini juga bertujuan memastikan keberterimaan sistem melalui pengujian *User Acceptance Test* (UAT) yang melibatkan *Product Owner* dan pengguna akhir. Penggunaan UAT ditujukan untuk memvalidasi bahwa seluruh fitur fungsional telah berjalan sesuai kebutuhan bisnis dan mampu meningkatkan aksesibilitas informasi produk UMKM secara efektif sebelum diimplementasikan secara luas.

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Manajemen Produk

Manajemen produk merupakan pendekatan sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengelola produk agar memberikan nilai maksimal bagi pengguna serta mendukung strategi organisasi (Melegati *et al.*, 2024). Menurut Olsson & Bosch (2025), manajemen produk digital harus adaptif terhadap perubahan pasar melalui siklus umpan balik yang berkelanjutan, serta pemanfaatan data pengguna secara aktif. Dalam konteks penelitian ini, manajemen produk digunakan sebagai landasan untuk menjelaskan alur perencanaan dan pengelolaan kebutuhan produk secara menyeluruh, sedangkan *Scrum* diposisikan sebagai metode implementatif dalam tahap pengembangan sistem.

B. *Scrum*

Scrum merupakan salah satu kerangka kerja yang populer dalam metodologi Agile dan dirancang untuk mendorong kolaborasi antaranggota tim, meningkatkan fleksibilitas perencanaan proyek, serta memungkinkan adaptasi yang tinggi terhadap perubahan kebutuhan pengguna (Ambayu & Hartomo, 2022). Dalam praktiknya, *Scrum* membagi proses pengembangan ke dalam sprint iteratif dengan peran utama yang terdiri atas *Product Owner*, *Scrum Master*, dan Development Team (Schwaber & Sutherland, 2017). Pendekatan ini dinilai efektif dalam pengembangan sistem informasi karena memungkinkan validasi kebutuhan pengguna secara bertahap serta mengurangi risiko kegagalan sistem sejak tahap awal pengembangan. Sejumlah penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penerapan *Scrum* mampu meningkatkan kesesuaian sistem dengan kebutuhan pengguna, khususnya pada pengembangan sistem berbasis layanan publik dan UMKM.

C. Aksesibilitas Informasi

Aksesibilitas informasi merupakan kemampuan sistem dalam menyediakan informasi yang mudah ditemukan, dipahami, dan digunakan oleh seluruh pengguna tanpa hambatan teknis maupun nonteknis (Fithriyaningrum *et al.*, 2021). Dalam konteks digital, aksesibilitas tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan informasi, tetapi juga mencakup struktur konten, kemudahan navigasi, serta keterpahaman antarmuka bagi pengguna yang beragam. Penerapan prinsip Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) dengan empat aspek utama, yaitu *Perceivable*, *Operable*, *Understandable*, dan *Robust* (POUR), menjadi landasan penting dalam pengembangan sistem informasi publik berbasis web. Aksesibilitas yang baik terbukti berkontribusi terhadap peningkatan jangkauan informasi, kepercayaan pengguna, serta efektivitas layanan digital pemerintah.

D. *User Acceptance Test*

User Acceptance Test (UAT) merupakan metode pengujian yang berfokus pada validasi fungsional sistem berdasarkan skenario penggunaan nyata oleh pengguna akhir (Darip *et al.*, 2024). UAT bertujuan memastikan bahwa sistem yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan bisnis dan dapat diterima untuk digunakan dalam lingkungan operasional. Berbeda dengan pengujian teknis, UAT menitikberatkan pada kesesuaian fitur terhadap ekspektasi pengguna serta kemudahan sistem dalam mendukung aktivitas utama. Dalam penelitian ini, UAT digunakan sebagai metode evaluasi akhir untuk memverifikasi bahwa *website* katalog UMKM telah memenuhi kriteria penerimaan dan mampu meningkatkan aksesibilitas informasi secara digital.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan strategi studi kasus (*study case*) dan pendekatan deskriptif. Dalam penelitian kualitatif, keterlibatan peneliti diperlukan agar dapat memahami konteks secara mendalam, namun tetap menjaga objektivitas dan tidak terlalu mendominasi jalannya proses (Creswell & Creswell, 2018). Pengumpulan data dilakukan dalam situasi sosial alami (*noncontrived setting*) di Dinas Koperasi UMTK Kota Kediri.

Table 1. Jenis Penelitian

No.	Jenis Penelitian	
1.	Tujuan Penelitian	<i>Descriptive</i>
2.	Metodologi Penelitian	Kualitatif
3.	Strategi Penelitian	<i>Study Case</i>
4.	Unit Analisis Penelitian	Kelompok dan Organisasi
5.	Keterlibatan Peneliti	<i>Moderate</i>
6.	Latar Pelaksanaan	<i>Noncontrive Setting</i>
7.	Waktu Pelaksanaan	<i>Cross-Sectional</i>

Sumber: Olahan Penulis

Berikut adalah tahapan kerangka kerja *Scrum*, yang bersifat iteratif dan inkremental, untuk memastikan kesesuaian sistem dengan kebutuhan pengguna. Tahapan penelitian dijelaskan sebagai berikut.

A. Kajian Masalah

Tahap awal penelitian dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan aksesibilitas informasi produk UMKM yang masih bergantung pada katalog cetak statis. Kajian ini diperkuat melalui studi literatur terkait aksesibilitas informasi digital, *website* katalog, dan penerapan *Scrum* pada pengembangan sistem informasi publik.

B. Rumusan Masalah

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, studi literatur, dan wawancara semi-terstruktur. Wawancara melibatkan lima informan yang terdiri dari tiga perwakilan Dinas Koperasi UMTK sebagai *Product Owner* dan dua mikro konten kreator sebagai *Expert User*, untuk menggali kebutuhan pengguna (*user requirements*) dan ekspektasi sistem.

C. Analisis Kebutuhan

Hasil pengumpulan data dianalisis untuk merumuskan kebutuhan fungsional sistem yang kemudian dituangkan ke dalam *Product Backlog*. Daftar *backlog* disusun berdasarkan tingkat kepentingan fitur dan menjadi dasar perencanaan pengembangan *website* katalog produk UMKM.

D. Pengujian User Acceptance Test

Tahap akhir penelitian dilakukan melalui *User Acceptance Test* (UAT) berbasis skenario penggunaan nyata. Pengujian dilakukan oleh *Product Owner* dan *Expert User* dengan menjalankan fungsi utama *website*, seperti akses katalog, pencarian produk, dan detail profil UMKM. Setiap skenario dinyatakan *Valid* apabila sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

E. Analisis dan Kesimpulan Penelitian

Hasil UAT dianalisis secara deskriptif untuk menilai keberterimaan sistem dan ketercapaian tujuan penelitian. Temuan penelitian dirangkum untuk menjawab rumusan masalah serta menjelaskan kontribusi metode *Scrum* dalam meningkatkan aksesibilitas informasi produk UMKM secara digital.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. User Requirement

User Requirement Penelitian ini melibatkan lima narasumber kunci untuk menggali kebutuhan sistem, yang terdiri dari tiga perwakilan Dinas Koperasi UMTK Kota Kediri sebagai *Product Owner* (DK1, DK2, DK3) dan dua konten kreator sebagai *Expert User* (KK1, KK2). Berdasarkan triangulasi data wawancara dan observasi, teridentifikasi lima aspek kebutuhan utama yang menjadi landasan pengembangan *Product Requirement Documents* (PRD):

1. Informasi UMKM: Sistem harus menampilkan profil lengkap (sejarah, pemilik, kontak), deskripsi produk, harga, dan lokasi yang kredibel.
2. Fitur Fungsional: Dibutuhkan fitur pencarian produk, kategori yang jelas (Kuliner, Kerajinan, *Fashion*), serta integrasi ke media sosial/marketplace masing-masing UMKM.
3. Navigasi: Struktur navigasi harus sederhana, logis, dan responsif (*mobile-friendly*) mengingat mayoritas akses dilakukan melalui perangkat seluler.
4. Desain Visual: Antarmuka (*interface*) harus mencerminkan identitas "Kediri Mapan" dengan nuansa warna khas daerah namun tetap terlihat profesional dan modern.
5. Keberlanjutan (*Sustainability*): Diperlukan fitur "Ajukan Produk" agar pelaku UMKM dapat mendaftar secara mandiri, serta halaman berita untuk menjaga relevansi konten dinas.

B. Implementasi Metode Scrum

Proses pengembangan sistem dilaksanakan menggunakan kerangka kerja *Scrum* yang diawali dengan penyusunan *Product Backlog* melalui diskusi intensif bersama *Product Owner* (Dinas Koperasi UMTK Kota Kediri). Dari hasil kolaborasi tersebut, disepakati 8 (delapan) item *Product Backlog* prioritas. Strategi perencanaan disusun sedemikian rupa di mana setiap satu item *backlog* mewakili satu siklus *Sprint*, sehingga fokus pengerjaan menjadi terarah dan terukur.

Tabel 1. *Product Backlog*

No	Kegiatan	Prioritas
1.	Pengumpulan dan verifikasi data UMKM	1
2.	Perancangan sistem (UI/UX, database, alur) & infrastruktur (<i>Hosting/Domain</i>).	1
3.	Pengembangan <i>dashboard</i> admin (<i>backend Headless WordPress</i>)	1
4.	Pengembangan halaman utama (<i>landing page</i>) & formulir pendaftaran produk bagi UMKM.	1
5.	Pengembangan fitur Katalog & profil UMKM (<i>frontend sveltekit</i>)	1
6.	Pengembangan fitur informasi dinamis (berita seputar UMKM & Dinas)	3
7.	Optimasi Performa, responsivitas <i>mobile</i> , & integrasi media sosial	2
8.	Pengujian Sistem & Perbaikan (<i>bug fixing</i>)	1

Sumber: Olahan Penulis

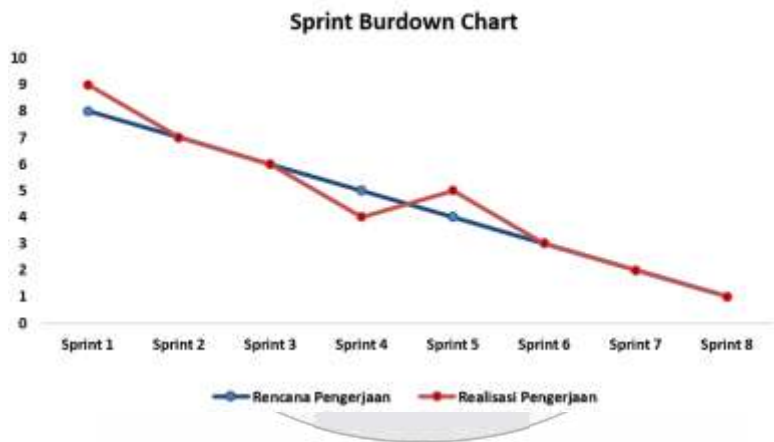
Selanjutnya, tahap *Sprint Planning* dilakukan untuk memetakan kedelapan *backlog* tersebut ke dalam jadwal kerja. Perencanaan ini bertujuan memastikan bahwa setiap *sprint* mampu menghasilkan *increment* produk yang jelas, fungsional, dan dapat langsung dievaluasi progresnya. Pelaksanaan pengembangan berlangsung dalam 8 *Sprint* sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan. Guna menjaga kelancaran komunikasi dan memantau hambatan selama pengembangan, tim melaksanakan pertemuan rutin (*Scrum Meeting*) setiap hari Jumat pukul 13.00 WIB, sesuai dengan kesepakatan waktu antara tim pengembang dan *Product Owner*.

Tabel 2. *Sprint Planning*

Section	Sprint	Pekerjaan	Estimasi Waktu (Jam)	Tanggal – Lokasi Kegiatan
Pendataan dan Perencanaan Konten	1	Mengumpulkan dan memverifikasi data UMKM	12 Jam	Jumat, 03 Oktober 2025 – Zoom Meeting (Online)
	2	Menyusun struktur <i>website</i> dan katalog UMKM	10 Jam	Jumat, 10 Oktober 2025 – Zoom Meeting (Online)
Desain sistem <i>website</i> katalog	3	Mendesain prototipe tampilan UI/UX <i>website</i> katalog	10 Jam	Jumat, 17 Oktober 2025 – Zoom Meeting (Online)
	4	Menentukan <i>domain</i> dan <i>hosting website</i> (mendukung <i>Headless WordPress & Node.js</i>)	6 Jam	Jumat, 24 Oktober 2025 – Zoom Meeting (Online)
Integrasi dan pengembangan	5	Mengimplementasikan desain <i>frontend</i> SvelteKit dan koneksi ke <i>backend WordPress</i>	10 Jam	Jumat, 31 Oktober 2025 – Zoom Meeting (Online)
	6	Mengintegrasikan data UMKM ke sistem <i>website</i>	8 Jam	Jumat, 07 November 2025 – Zoom Meeting (Online)
Optimasisasi	7	Melakukan optimasi tampilan visual, responsivitas <i>mobile</i> , dan integrasi media sosial	8 Jam	Jumat, 14 November 2025 – Zoom Meeting (Online)
Pengujian	8	Melakukan <i>error testing website</i> dan validasi akhir	10 Jam	Jumat, 21 November Oktober 2025 – Zoom Meeting (Online)

Sumber: Olahan Penulis

Setelah seluruh rangkaian *sprint* pada proses pengembangan *website* katalog UMKM Kota Kediri terselesaikan, peneliti menyusun *Sprint Burndown Chart* sebagai alat visual untuk memantau dinamika penyelesaian *backlog* dari awal hingga akhir iterasi. Grafik ini membandingkan antara *planned work* (rencana penyelesaian tugas) dan *actual work* (realisasi pengerjaan) sehingga memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas ritme kerja tim selama pengembangan (Kuciapski & Marcinkowski, 2023). *Sprint Burndown Chart* yang digunakan pada penelitian ini ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1. *Sprint Burndown Chart*

Sumber: Olahan Penulis

Secara keseluruhan, pola *burndown* menunjukkan bahwa proses pengembangan berlangsung efektif dan berada dalam batas toleransi waktu yang wajar. Meskipun terdapat percepatan dan penundaan berjarak ± 1 hari pada beberapa iterasi, seluruh *backlog* berhasil diselesaikan sesuai target tanpa mengganggu alur pengembangan secara keseluruhan. Untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai performa setiap *sprint*, peneliti merangkum hasil pencapaian, *increment* aktual, serta status ketepatan waktu pada tabel berikut:

Tabel 3. Rangkuman *Sprint* 1-8

Sprint	Target Sprint	Hasil Pekerjaan Sprint	Status
1	Mengumpulkan dan memverifikasi data UMKM	Terhimpun 6 data UMKM terverifikasi (kuliner, kerajinan, <i>fashion</i>)	Tercapai (Terlambat 1 hari)
2	Menyusun struktur <i>website</i> katalog UMKM	Struktur halaman (Beranda, Tentang Kami, Katalog Produk, Berita) disepakati; fitur ajukan produk ditambahkan.	Tercapai (Sesuai rencana)
3	Mendesain prototipe	UI/UX untuk Landing Page, Katalog Produk,	Tercapai

<i>Sprint</i>	<i>Target Sprint</i>	<i>Hasil Pekerjaan Sprint</i>	<i>Status</i>
	tampilan UI/UX <i>website</i> katalog	dan Tentang Kami selesai dirancang melalui Figma	(Sesuai rencana)
4	Menentukan domain dan <i>hosting website</i> (mendukung <i>WordPress & Node.js</i>)	<i>Domain</i> umkmkotakediri.com terdaftar aktif dan <i>hosting</i> (Node.js & PHP) terkonfigurasi.	Tercapai (Lebih cepat 1 hari)
5	Implementasi <i>frontend</i> SvelteKit dan koneksi <i>backend</i> WordPress	<i>Dashboard</i> admin, struktur <i>database</i> terbentuk, dan koneksi API <i>backend-frontend</i> berhasil.	Tercapai (Terlambat 1 hari)
6	Mengintegrasikan data UMKM ke sistem <i>website</i>	Data <i>real</i> tampil di katalog, search berfungsi, fitur <i>ajukan produk</i> terhubung.	Tercapai (Sesuai rencana)
7	Optimasi tampilan visual, responsivitas, dan integrasi medsos	Tampilan responsif, visual sesuai Kediri Mapan, tautan media sosial, alamat, kontak UMKM aktif.	Tercapai (Sesuai rencana)
8	Melakukan <i>error testing website</i>	<i>Error testing</i> , perbaikan bug minor, konsistensi kategori, dan optimasi responsivitas.	Tercapai (Sesuai rencana)

Sumber: Olahan Penulis

Sifat iteratif dari metode *Scrum* tercermin pada penyusunan *Product Requirement Documents* (PRD) Akhir. Terdapat perbedaan dan penyesuaian fitur antara PRD Akhir dengan PRD Awal, yang menunjukkan bahwa produk telah berkembang (*evolving*) mengikuti dinamika kebutuhan pengguna selama proses *sprint* berlangsung. Sebagai tahap akhir implementasi, dilakukan pengujian *website* menggunakan metode *User Acceptance Test* (UAT). Pengujian dilakukan berbasis skenario aktivitas utama sistem kepada para responden.

Tabel 4. Pengujian *User Acceptance Test*

Deskripsi Kegiatan	Prosedur Pengerjaan	Output Yang Diharapkan	Hasil
Mengakses <i>website</i> katalog produk UMKM Kota Kediri	Membuka alamat <i>website</i> melalui <i>browser</i>	<i>Website</i> dapat terbuka dan menampilkan halaman utama	<i>Valid</i>
Membuka halaman Tentang Kami	Menekan menu Tentang Kami pada <i>website</i>	Informasi jelas terkait profil Dinas Koperasi UMTK Kota Kediri	<i>Valid</i>
Mencoba filter pencarian Produk	Memilih kategori atau mengetik kata kunci	Produk tampil sesuai filter/pencarian	<i>Valid</i>
Membuka halaman Profil UMKM	Memilih dan menekan salah satu UMKM	Profil UMKM dapat terbuka lengkap dengan katalog produk	<i>Valid</i>
Membuka halaman Berita	Menekan berita dan memilih artikel terkait UMKM	Berita seputar Dinas dan UMKM Kota Kediri dapat terbuka	<i>Valid</i>
Mencoba CTA pengajuan produk	Menekan <i>call to action</i> "Ajukan Produk"	Pengisian data melalui <i>google form</i> dapat <i>disubmit</i>	<i>Valid</i>

Sumber: Olahan Penulis

Berdasarkan hasil pengujian *User Acceptance Test*, dapat dilihat bahwa skenario pengujian pada *website* katalog produk UMKM menunjukkan status valid secara mutlak. Hal ini mengindikasikan bahwa fitur-fitur pada *website*, mulai dari aksesibilitas halaman utama, akurasi fungsi pencarian katalog, hingga integrasi profil dan sosial media UMKM, telah berjalan sesuai prosedur pengujian serta memenuhi output yang telah diharapkan. Dengan terpenuhinya seluruh *acceptance criteria* pada skenario uji tersebut, maka *website* katalog produk UMKM Kota Kediri dinyatakan diterima dan layak digunakan untuk meningkatkan akses informasi produk UMKM di Kota Kediri.

C. Aksesibilitas Informasi

Analisis aksesibilitas informasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana *website* katalog mampu menyediakan informasi yang inklusif dan efektif. Analisis ini menggunakan standar *Web Content Accessibility Guidelines* (WCAG) dengan pendekatan kualitatif melalui wawancara mendalam terhadap *Product Owner* dan *Expert User*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik triangulasi sumber untuk memastikan validitas temuan pada lima aspek utama aksesibilitas. Rangkuman hasil triangulasi persepsi antara pihak instansi pemerintah (DK1-DK3) dan praktisi digital (KK1-KK2) disajikan pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Triangulasi Aksesibilitas Informasi

Aspek Evaluasi	Temuan/ Rangkuman	Status	Peran
Kemudahan Menemukan Kategori dan Produk	Navigasi sederhana, loading cepat, kategori jelas, responsif, dan dilengkapi fitur <i>search bar</i> sehingga mempermudah penelusuran produk.	<i>Valid</i>	Responden (DK1, DK2, DK3)

	Navigasi ringan, kategori mudah ditemukan, dan <i>search bar</i> membantu eksplorasi produk saat jumlah UMKM semakin banyak.	Confirmed	Expert (KK1, KK2)
Kejelasan Informasi UMKM	Informasi UMKM lengkap, akurat, dan tervalidasi, mencakup foto, deskripsi, lokasi, kontak, serta media sosial sehingga meningkatkan kredibilitas.	Valid	Responden (DK1, DK2, DK3)
	Informasi mudah dipahami, disertai <i>storytelling</i> dan visual yang memperkuat identitas UMKM serta meningkatkan kepercayaan pengguna.	Confirmed	Expert (KK1, KK2)
Identifikasi Produk dan Kategori Secara Visual	Pembeda visual antar kategori jelas, konsisten, dan memudahkan pengguna menilai konteks produk secara cepat.	Valid	Responden (DK1, DK2, DK3)
	Visual mudah dipahami, namun kualitas foto produk masih perlu ditingkatkan agar katalog tampil lebih profesional.	Confirmed	Expert (KK1, KK2)
Efektivitas Website dibandingkan Katalog Cetak	Website lebih efektif, mudah diperbarui, ekonomis, berjangkauan luas, dan relevan sebagai media informasi publik digital.	Valid	Responden (DK1, DK2, DK3)
	Website dapat diakses siapa saja kapan saja dan lebih representatif dibanding katalog cetak yang bersifat terbatas.	Confirmed	Expert (KK1, KK2)
Kendala dalam Mengakses Website	Tidak ada kendala teknis, kendala lebih terkait literasi digital UMKM, kualitas foto produk, dan keberlanjutan pembaruan konten.	Valid	Responden (DK1, DK2, DK3)
	Website lancar digunakan, tantangan utama adalah kemauan UMKM untuk mengisi data mandiri serta peningkatan kualitas aset visual.	Confirmed	Expert (KK1, KK2)

Sumber: Olahan Penulis

Standar aksesibilitas dalam penelitian ini berpedoman pada konsep *Web Content Accessibility Guidelines* oleh *World Wide Web Consortium* (W3C), yang merumuskan empat prinsip utama aksesibilitas, yaitu *Perceivable*, *Operable*, *Understandable*, dan *Robust* (Bogdanova *et al.*, 2024). Keempat prinsip ini menegaskan bahwa *website* harus *Perceivable*, *Operable*, *Understandable* dan *robust* (Fithriyaningrum *et al.*, 2021). Hasil evaluasi pemenuhan prinsip tersebut disajikan secara ringkas pada tabel berikut:

Tabel 6. Analisis Prinsip *Web Content Accessibility Guidelines*

No	Prinsip WCAG	Indikator	Analisis Hasil
1.	<i>Perceivable</i> (Dapat Dilihat)	Informasi dapat ditangkap oleh indra pengguna.	Terpenuhi. Tampilan visual disajikan sederhana dengan kontras yang cukup, sehingga teks profil dan gambar produk mudah dilihat dan dibaca dengan jelas.

2.	<i>Operable</i> (Dapat Dioperasikan)	Navigasi dan antarmuka dapat dijalankan.	Terpenuhi. Navigasi responsif di berbagai perangkat (<i>mobile/desktop</i>). Seluruh tombol fungsi berjalan lancar tanpa kendala teknis yang menghambat interaksi.
3.	<i>Understandable</i> (Dapat Dipahami)	Informasi dan alur mudah dimengerti.	Terpenuhi. Tata letak konten konsisten di setiap halaman. Alur sistem dirancang intuitif sehingga mudah dipahami oleh pengguna baru tanpa kebingungan.
4.	<i>Robust</i> (Handal)	Konten kuat dan kompatibel dengan berbagai teknologi.	Cukup. Sistem berjalan stabil pada <i>browser</i> , namun perlu peningkatan standar kualitas foto produk dari sisi UMKM untuk menjaga kompatibilitas visual jangka panjang.

Sumber: Olahan Penulis

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi metode *Scrum* dalam pengembangan *website* katalog produk UMKM di Dinas Koperasi UMTK Kota Kediri mampu menghasilkan sistem digital yang adaptif, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses pengembangan sebanyak 8 *sprint* iteratif memungkinkan perumusan kebutuhan yang lebih presisi, validasi berkelanjutan melalui *User Acceptance Test*, serta penyesuaian fitur berdasarkan dinamika kebutuhan pemangku kepentingan. *Website* yang dihasilkan terbukti efektif meningkatkan aksesibilitas informasi produk UMKM dibandingkan katalog cetak konvensional, serta telah memenuhi prinsip aksesibilitas *website* *Perceivable*, *Operable*, *Understandable*, dan *Robust*. Dengan demikian, *Scrum* dapat dinilai sebagai pendekatan yang relevan dan aplikatif dalam pengembangan sistem informasi publik berbasis *website* untuk mendukung ekosistem UMKM daerah.

B. Saran

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan evaluasi pendekatan kuantitatif terkait tingkat penggunaan *website*, kepuasan pengguna, serta dampaknya terhadap visibilitas dan kinerja pemasaran UMKM. Selain itu, peningkatan kualitas konten visual, pendampingan literasi digital bagi pelaku UMKM, serta integrasi fitur analitik dan optimasi mesin pencari (SEO) dapat dipertimbangkan guna memperkuat keberlanjutan dan efektivitas *website* katalog sebagai media informasi publik jangka panjang.

REFERENSI

- Ambayu, G. L., & Hartomo, K. D. (2022). Analisis dan pengujian sistem informasi penjualan produk UMKM menggunakan metode *Scrum*. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 9(3), 2016–2028. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i3.2229>
- Bogdanova, G., Todorov, T., Dochkova-Todorova, J., Noev, N., & Sabev, N. (2024). Design and development model of a web accessibility ecosystem. *Information (Switzerland)*, 15(10). <https://doi.org/10.3390/info15100613>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Qualitative, quantitative, and mixed-methods approaches*. SAGE Publications. <https://doi.org/10.4324/9780429469237-3>
- Darip, M., Auliana, S., & Permana, B. R. S. (2024). Pengujian sistem berbasis User Acceptance Test sebagai validasi fungsional. *INFOTECH Journal*, 11(1), 28–36. <https://doi.org/10.31949/infotech.v11i1.12946>
- Dyvik, E. H. (2024). *Estimated number of small and medium sized enterprises (SMEs) worldwide from 2000 to 2023, by region*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1261592/global-smes/>
- Fithriyaningrum, D., Kusumawardhani, S., & Wibirama, S. (2021). Analisis aksesibilitas *website* berdasarkan Web Content Accessibility Guidelines (WCAG): Ulasan literatur sistematis. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi*, 23(1), 79–92. <https://doi.org/10.33169/iptekkom.23.1.2021.79-92>
- Kuciapski, M., & Marcinkowski, B. (2023). Agile software development approach for ad-hoc IT projects. *International Journal of Information Systems and Project Management*, 11(4). <https://doi.org/10.12821/ijispm110402>
- Melegati, J., Wiese, I., Guerra, E., Chanin, R., Aldaej, A., Mikkonen, T., Prikladnicki, R., & Wang, X. (2024). Product managers in software startups: A grounded theory. *Information and Software Technology*, 174. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2024.107516>
- Olsson, H. H., & Bosch, J. (2025). Strategic digital product management: Nine approaches. *Information and Software Technology*, 177. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2024.107594>
- Schwaber, K., & Sutherland, J. (2017). *Scrum Guide Indonesian* (Issue November). <https://Scrumguides.org/docs/Scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-Indonesian.pdf>

Wika, M. (2025). Antara Komitmen dan Realita : Studi Kualitatif Terhadap Kebijakan Pemerataan Pendidikan di Wilayah Terpencil Merauke. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(1), 89–96.
<https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

