

## PENERAPAN METODE SCRUM DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA ELRUMI KOPI

Rahmat Rizky Saputro<sup>1</sup>, Irvan<sup>2</sup>, Afdhol Syamsumar<sup>3</sup>  
[rizkys661@gmail.com](mailto:rizkys661@gmail.com)<sup>1</sup>, [ipanmaizhar04@gmail.com](mailto:ipanmaizhar04@gmail.com)<sup>2</sup>, [syamaafdhol@yahoo.com](mailto:syamaafdhol@yahoo.com)<sup>3</sup>  
Universitas Panca Sakti Bekasi

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi penjualan berbasis web pada Elrumi Kopi dengan menerapkan metode Scrum. Sistem yang ada sebelumnya masih konvensional, yaitu pencatatan manual pada buku besar sehingga sering menimbulkan masalah keterlambatan laporan dan kesalahan pencatatan. Metode penelitian menggunakan kerangka kerja Scrum dengan tahapan product backlog, sprint planning, sprint backlog, daily scrum, sprint review, dan sprint retrospective. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis web yang dibangun menggunakan PHP dan MySQL mampu mempermudah pengolahan transaksi, mempercepat pembuatan laporan penjualan, serta meningkatkan efisiensi pengelolaan stok. Penerapan Scrum terbukti efektif dalam proses pengembangan perangkat lunak berbasis web.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, Penjualan, Web, Scrum, Elrumi Kopi.

### PENDAHULUAN

Teknologi semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan setiap individu di berbagai bidang, seperti di bidang bisnis, pendidikan, psikologi, dan tentu saja dibidang kesehatan. Dengan perkembangan teknologi saat ini, semua orang dapat berkomunikasi serta memperoleh dan menyampaikan berbagai informasi yang dibutuhkan kapan pun dan dimana pun mereka berada secara cepat, akurat dan ekonomis.

Perkembangan Sistem informasi sekarang sangat cepat dan pesat tidak sedikit yang menggunakan sistem informasi untuk membantu kemudahan dalam bekerja. Salah satu bentuk sistem informasi yang mudah dikembangkan adalah berbasis web. Sistem informasi berbasis web tidak hanya digunakan untuk menampilkan informasi saja, namun dapat digunakan untuk berdialog dengan data sehingga dapat memberikan informasi untuk mengambil sebuah keputusan. Dalam pembuatan web sebagai media untuk menyajikan informasi diperlukan monitoring, tujuan dari monitoring sendiri adalah untuk memantau dan menampilkan data secara akurat atau tidak, serta mengetahui jalannya pengelolaan sistem yang sudah dibuat.

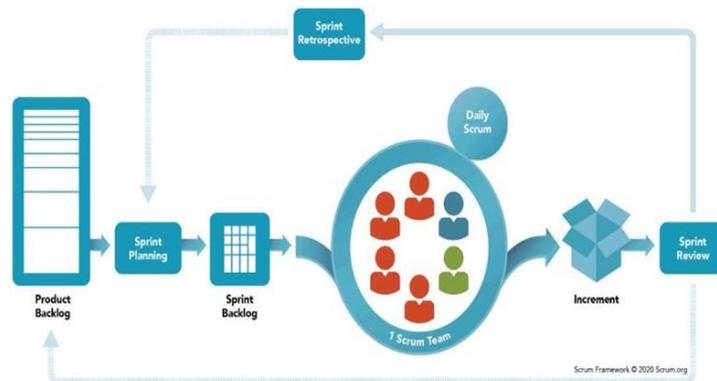
Elrumi Kopi merupakan salah satu coffe shop yang menjual beberapa jenis sajian kopi yang berada di Jl. Lokomotif no 25, Kaliabang Tengah, Kec. Bekasi utara, Kota Bekasi. Saat ini sistem penjualan yang berlangsung di Elrumi Kopi masih bersifat konvensional, yaitu setiap pembeli yang mendatangi toko secara langsung untuk melakukan pembelian kopi atau menghubungi bagian kasir apabila ingin melakukan pemesanan. Selain itu Elrumi Kopi belum memiliki sistem informasi yang terkomputerisasi dalam proses pencatatan untuk laporan penjualan yang terjadi pada toko dan pencatatan untuk stok bahan yang tersedia pada toko hal ini menyebabkan kesulitan untuk mendapatkan informasi mengenai apa saja yang telah dijual dan juga kesulitan dalam mengetahui informasi mengenai stok bahan yang tersedia pada Elrumi Kopi.

Berdasarkan permasalahan diatas maka perlu dibuat suatu sistem informasi penjualan yang dapat diterapkan dengan baik dan membantu meminimalisasi permasalahan yang tengah di hadapi pada Elrumi Kopi dengan sistem informasi ini diharapkan proses transaksi

penjualan akan berjalan lebih efektif dan efisien. Atas dasar latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengajukan usulan penelitian Skripsi dengan judul “Penerapan Metode Scrum dalam Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Elrumi Kopi”.

## METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian Penerapan Metode Scrum dalam Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Elrumi Kopi. Metode Scrum adalah framework atau kerangka kerja pengembangan dengan penggunaan prinsip pendekatan agile untuk dapat mengatasi segala macam masalah secara kreatif dan adaptif. kerangka kerja ini pertama kali diperkenalkan oleh Jeff Sutherland (Jagoan Hosting, 2020).



Gambar 1. Siklus Metode Scrum

Dari gambar diatas, dapat dilihat beberapa bagian proses yang dilakukan, yaitu:

1. **Product Backlog**  
Merupakan langkah awal dalam metode Scrum dimana pada proses ini, Tim akan mendiskusikan dan Menyusun prioritas pekerjaan yang dilakukan.
2. **Sprint Planning**  
Merupakan langkah dari metode Scrum dimana tim akan menyusun rencana sesuai dengan prioritas pekerjaan yang telah dibuat sebelumnya di proses Product Backlog
3. **Sprint Backlog**  
Merupakan langkah dimana para developer merencanakan alur pembuatan produk dengan menentukan tujuan akhir yang ingin dicapai dalam siklus kerja Scrum ini beserta dengan bagaimana alur kerja ini dibuat sesuai dengan tujuan yang ditetapkan
4. **Daily Scrum**  
Merupakan langkah dimana para developer dalam mengerjakan dan menyelesaikan target yang telah mereka tetapkan. Para developer dapat menggunakan berbagai macam Teknik yang bisa mereka digunakan selama mereka dapat mencapai target
5. **Sprint Review**  
Merupakan langkah dimana para tim Scrum mengecek dan menyeleksi produk atau hasil yang telah dibuat selama langkah Daily Scrum berjalan.
6. **Sprint Retrospective**  
Merupakan langkah dimana para tim Scrum melakukan screening pada hasil yang telah dibuat sehingga nantinya tim dapat meningkatkan nilai dari hasil yang telah dibuat menjadi lebih berkualitas dan dilakukan secara efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan merupakan suatu proses untuk mendapatkan informasi, mode dan spesifikasi tentang perangkat lunak yang diinginkan. Penerapan Metode Scrum dalam Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Elrumi Kopi yang dimana customer bisa mengunjungi halaman web Elrumi Kopi untuk melakukan keluhan layanan dimana pelanggan tidak perlu lagi datang ke Elrumi Kopi atau melakukan transaksi dan Admin bisa melihat semua transaksi yang masuk yang masuk. Berikut ini uraian kebutuhan dari Sistem Informasi Penjualan pada Elrumi Kopi Berbasis Web:

Tabel 1. Deskripsi Akses Aktor Admin

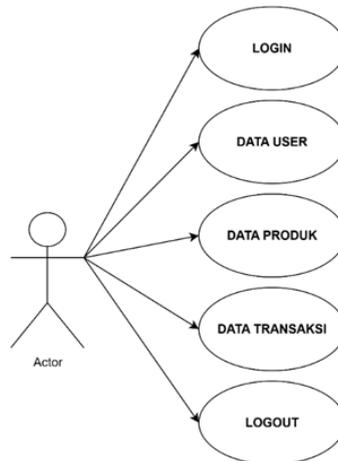
<b>Halaman Admin</b>	
Tujuan	Admin dapat mengelola menu yang ada dihalaman admin
Deskripsi	Sistem ini menggunakan aktor untuk masuk ke halaman admin yang didalamnya terdapat menu mengelola data admin, mengelola data pelanggan, mengelola data barang, melihat dan mencetak laporan.
<b>Skenario Utama</b>	
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Admin membuka aplikasi halaman admin
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktor mengakses halaman web</li> <li>2. Aktor memilih menu data admin</li> <li>3. Aktor memilih menu data pelanggan</li> <li>4. Aktor memilih menu data barang</li> <li>5. Aktor memilih laporan</li> <li>6. Aktor memilih logout</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem ini akan menampilkan <i>form</i> Login terlebih dahulu jika <i>username</i> dan <i>password</i> berhasil maka akan masuk kehalaman beranda admin</li> <li>- Sistem ini akan menampilkan data, mengedit, menambah dan menghapus data admin</li> <li>- Sistem ini akan menampilkan data, dan menghapus data admin</li> <li>- Sistem ini akan menampilkan data, mengedit, menambah dan menghapus data admin</li> <li>- Sistem ini akan menampilkan data transaksi dan mencetak laporan transaksi</li> <li>- Sistem akan keluar dari halaman sistem</li> </ul>

Tabel 2. Deskripsi Akses Aktor Customer

<b>Halaman Pelanggan</b>	
Tujuan	Pelanggan dapat mengelola menu yang ada dihalaman pelanggan
Deskripsi	Sistem ini menggunakan aktor untuk masuk ke halaman pelanggan yang didalamnya terdapat menu melihat daftar
<b>Halaman Pelanggan</b>	
	jenis kopi dan melakukan transaksi

	pemesanan.
<b>Skenario Utama</b>	
Aktor	Pelanggan
Kondisi Awal	pelanggan membuka aplikasi halaman pelanggan
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktor melakukan pendaftaran</li> <li>2. Aktor melakukan login</li> <li>3. Aktor memilih menu daftar barang</li> <li>4. Aktor memilih menu transaksi</li> <li>5. Aktor memilih logout</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem ini akan menampilkan <i>form</i> pendaftaran untuk mendapatkan akun</li> <li>- Sistem ini akan menampilkan <i>form</i> Login terlebih dahulu jika <i>username</i> dan <i>password</i> berhasil maka akan masuk kehalaman beranda admin</li> <li>- Sistem ini akan menampilkan data, data jenis kopi</li> <li>- Sistem ini akan menampilkan form transaksi pemesanan</li> <li>- Sistem akan keluar dari halaman sistem</li> </ul>

### Use Case Diagram Admin



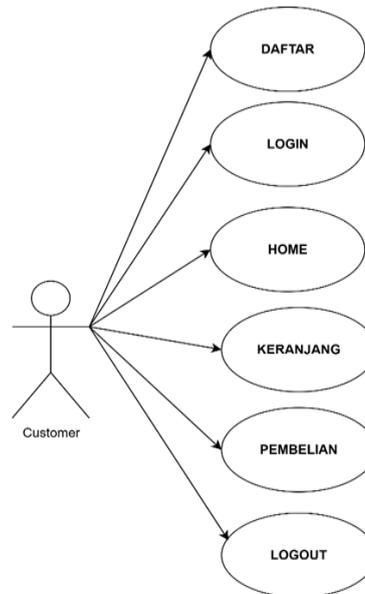
Gambar 1. Use Case Diagram Admin

#### Uraian Use Case Diagram Usulan:

1. Nama Use case : Login  
Aktor : Admin  
Deskripsi : Admin masuk ke halaman Web setelah melakukan login dengan memasukkan NIK dan Password.
2. Nama Use Case : Data User  
Aktor : Admin  
Deskripsi : Mengelola data admin (*user*) dan Bisa menampilkan data input data, update data dan delete data admin.
3. Nama Use Case : Data Produk  
Aktor : Admin  
Deskripsi : Mengelola data Barang dan bisa menampilkan data serta delete data Barang.

4. Nama Use Case : Data Transaksi  
 Aktor : Admin  
 Deskripsi : Melihat data transaksi penjualan yang sudah masuk.
  
5. Nama Use Case : Logout  
 Aktor : Admin  
 Deskripsi : Admin keluar dari halaman Web setelah Log Out

### Use Case Diagram Customer



Gambar 2. Use Case Diagram Customer

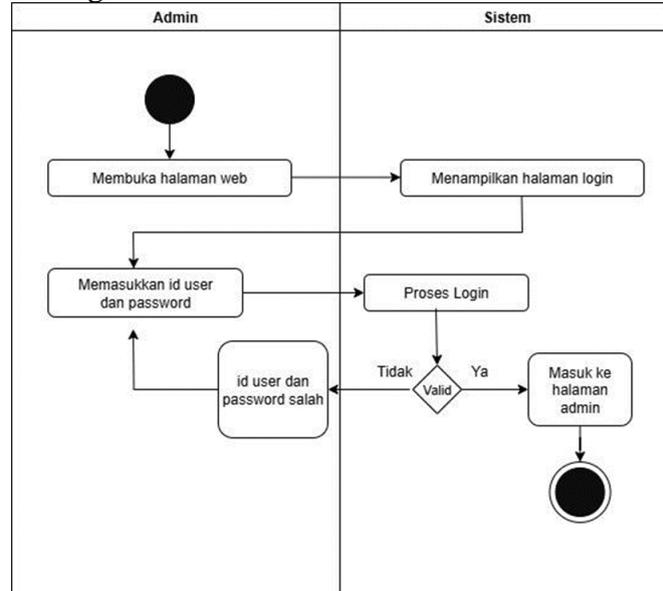
### Uraian Use Case Diagram Usulan:

1. Nama Use Case : Daftar  
 Aktor : Customer  
 Deskripsi : Customer melakukan pendaftaran akun untuk melakukan login..
2. Nama Use case : Login  
 Aktor : Customer  
 Deskripsi : Customer masuk ke halaman Web setelah melakukan login Username dan Password.
3. Nama Use case : Home  
 Aktor : Customer  
 Deskripsi : Customer dapat melihat List Katalog Produk.
4. Nama Use Case : Keranjang  
 Aktor : Customer  
 Deskripsi : Customer dapat melihat dan menghapus produk yang telah ditambahkan pada keranjang.
5. Nama Use Case : Pembelian  
 Aktor : Customer  
 Deskripsi : Customer dapat melihat riwayat pembelian.
6. Nama Use Case : Logout  
 Aktor : Customer  
 Deskripsi : Customer keluar dari halaman Web setelah Log Out.

## Activity Diagram

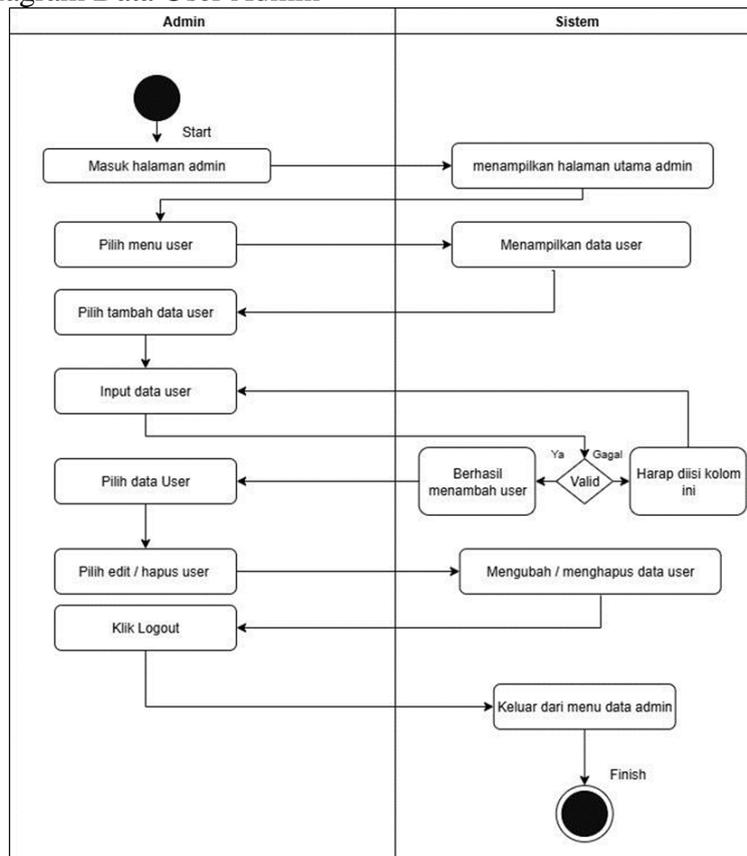
Berikut Adalah Activity diagram :

### 1. Activity Diagram Login Admin



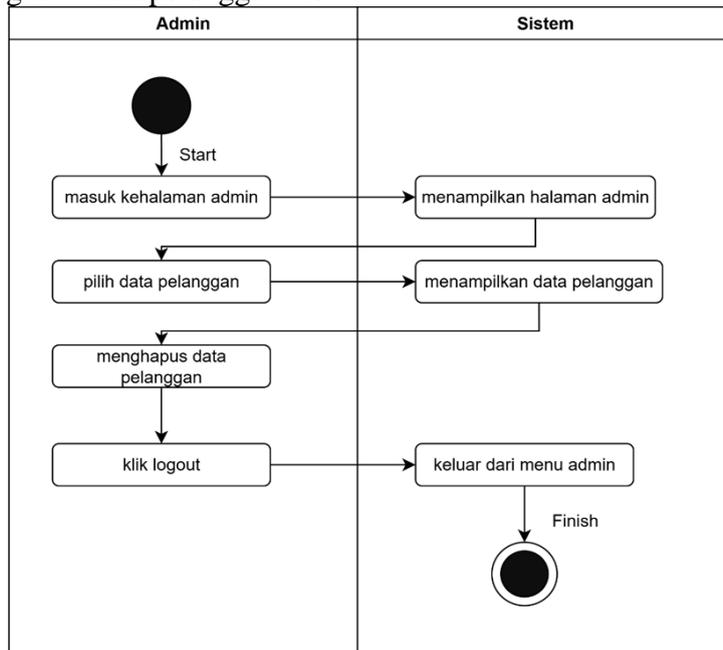
Gambar 3. Activity Diagram Login Admin

### 2. Activity Diagram Data User Admin



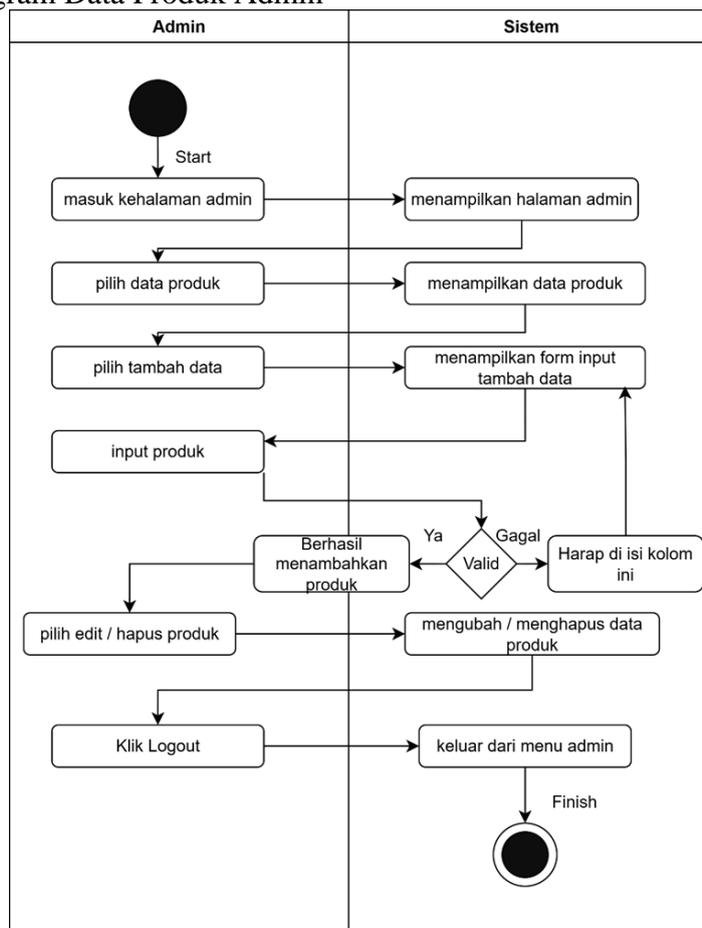
Gambar 4. Activity Diagram Data User Admin

### 3. Activity Diagram Data pelanggan Admin



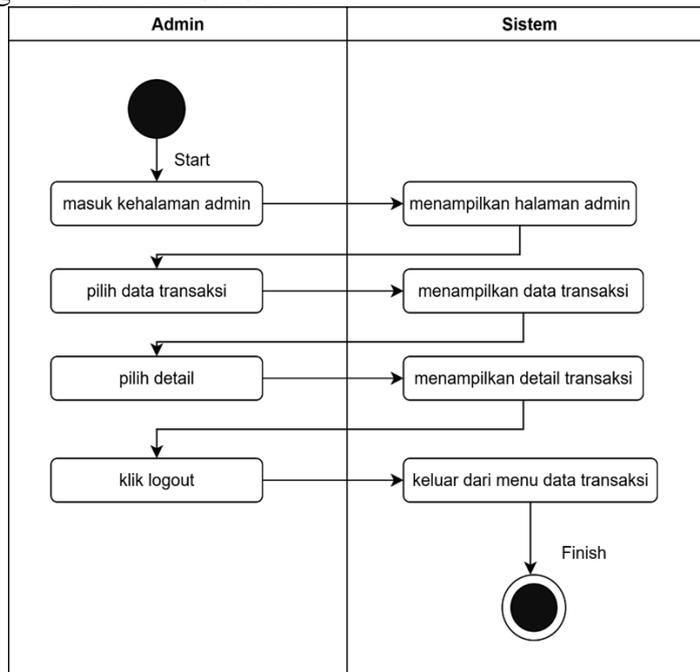
Gambar 5. Activity Diagram Data Pelanggan Admin

### 4. Activity diagram Data Produk Admin



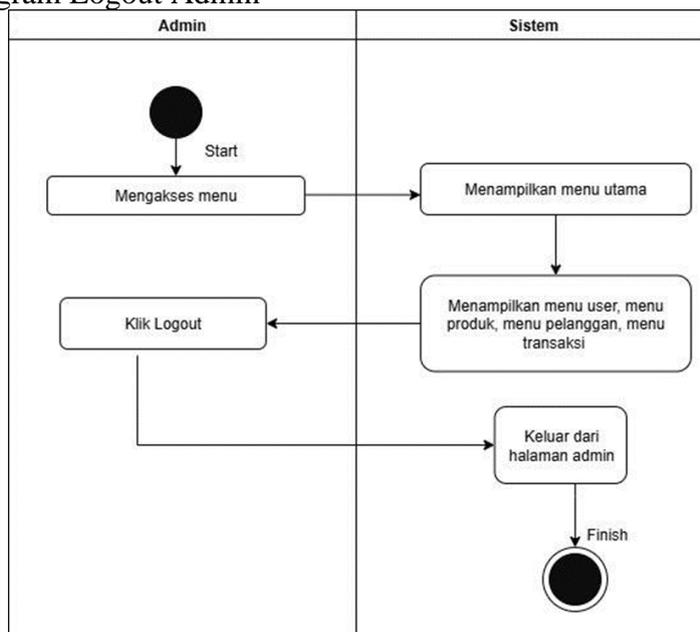
Gambar 6. Activity Diagram Data Produk Admin

5. Activity Diagram Data Transaksi Admin



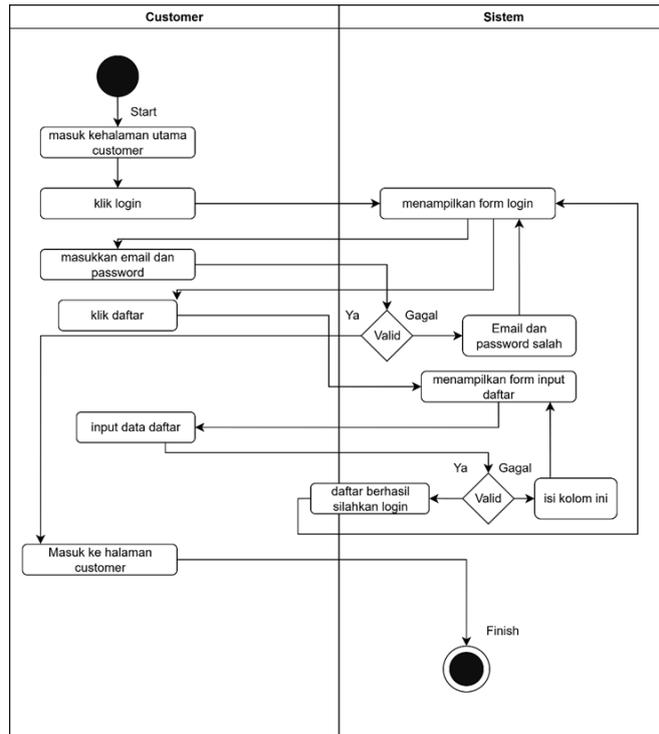
Gambar 7. Activity Diagram Data Transaksi Admin

6. Activity Diagram Logout Admin



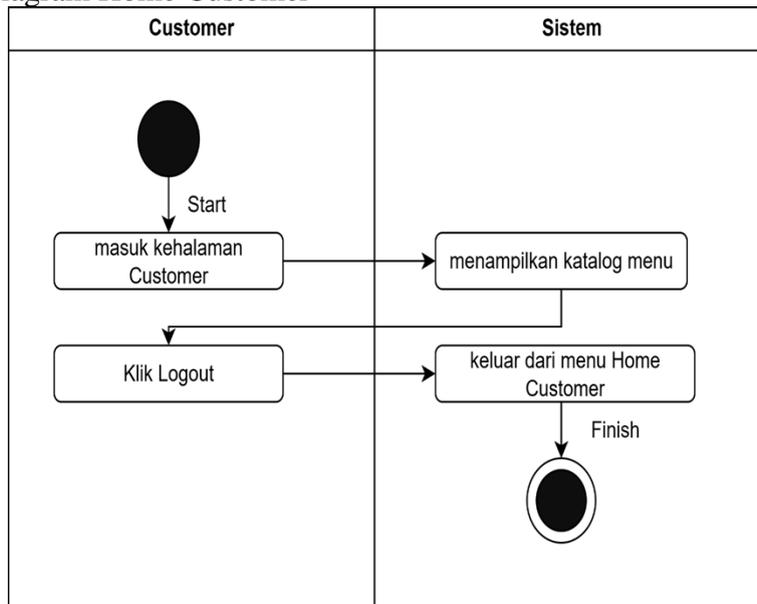
Gambar 8. Activity Diagram Logout Admin

7. Activity Diagram Daftar dan Login Customer



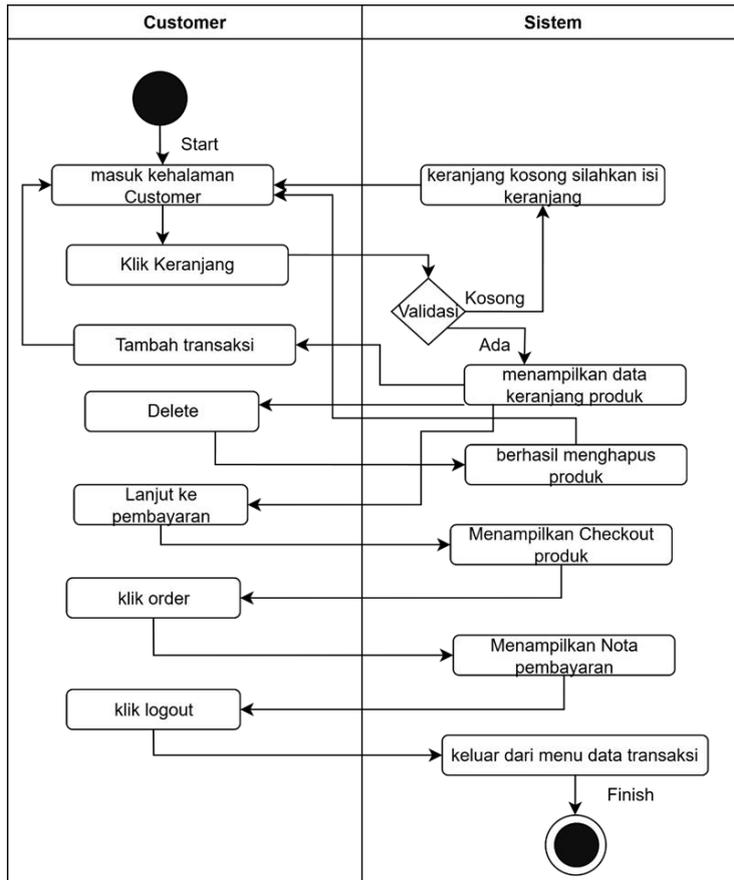
Gambar 9. Activity diagram Daftar dan Login Customer

8. Activity Diagram Home Customer



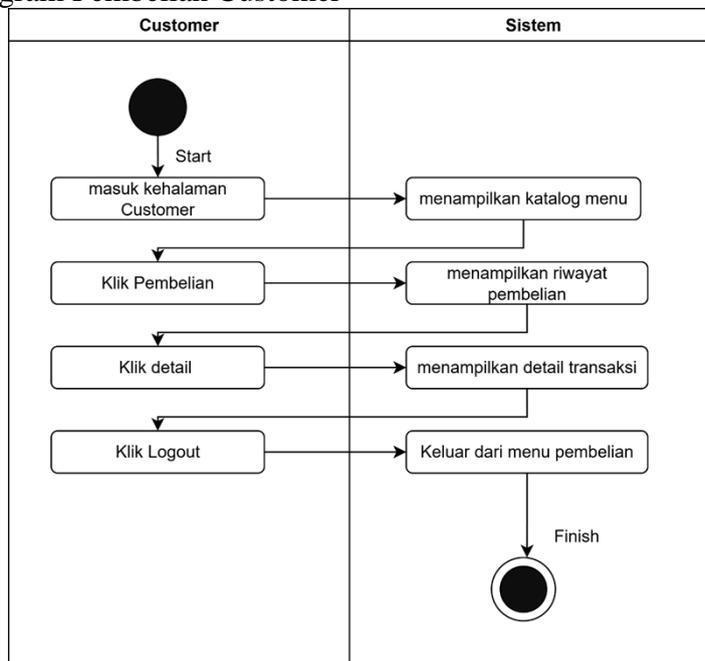
Gambar 10. Activity Diagram Home Customer

9. Activity Diagram Keranjang Customer



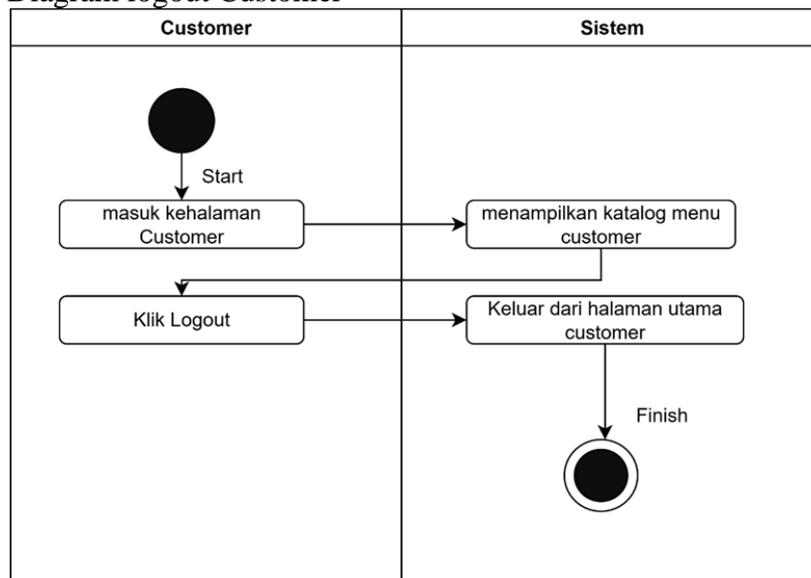
Gambar 11. Activity Diagram Keranjang Customer

10. Activity Diagram Pembelian Customer



Gambar 12. Activity Diagram Pembelian Customer

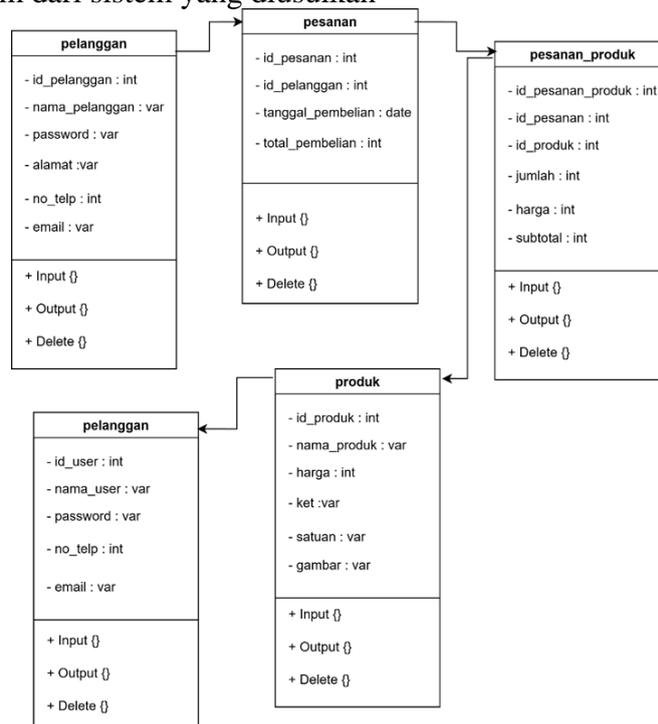
### 11. Activity Diagram logout Customer



Gambar 13. Activity diagram logout Customer

### Class Diagram

Diagram ini digunakan untuk pemodelan konseptual umum dari struktur aplikasi, dan untuk pemodelan terperinci, menerjemahkan model ke dalam kode pemrograman. Berikut adalah class diagram dari sistem yang diusulkan

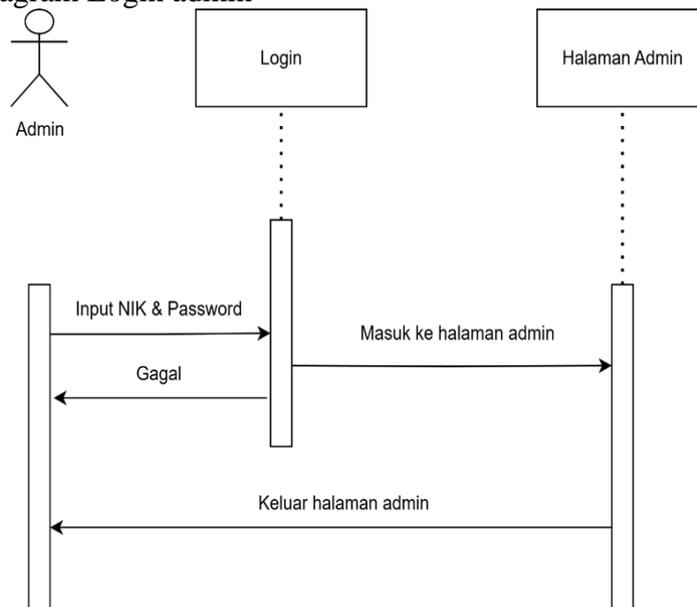


Gambar 14. Class Diagram

### Sequence Diagram Admin

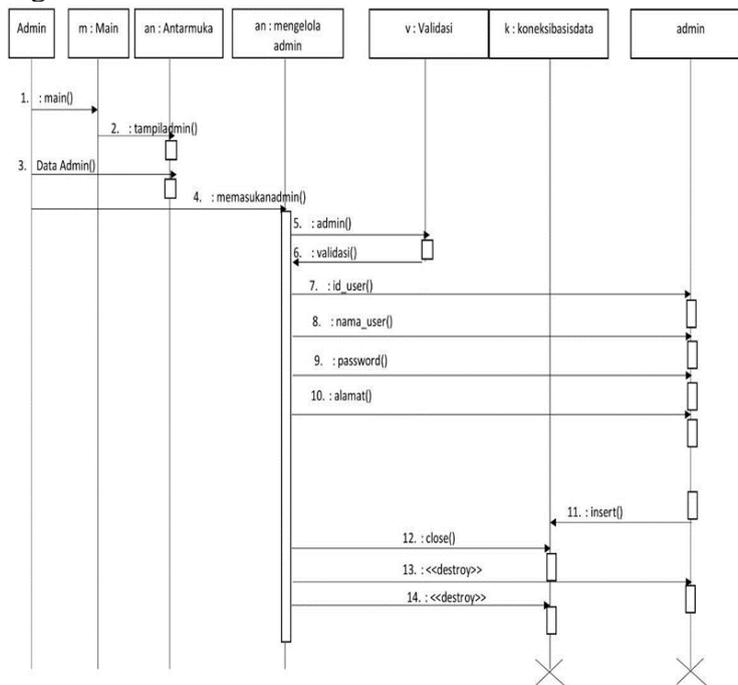
Diagram ini menggambarkan proses dan objek yang terlibat serta urutan pesan yang dipertukarkan sesuai kebutuhan untuk menjalankan fungsionalitas. Adapun sequence diagram yang diusulkan adalah sebagai berikut:

### 1. Sequence Diagram Login admin



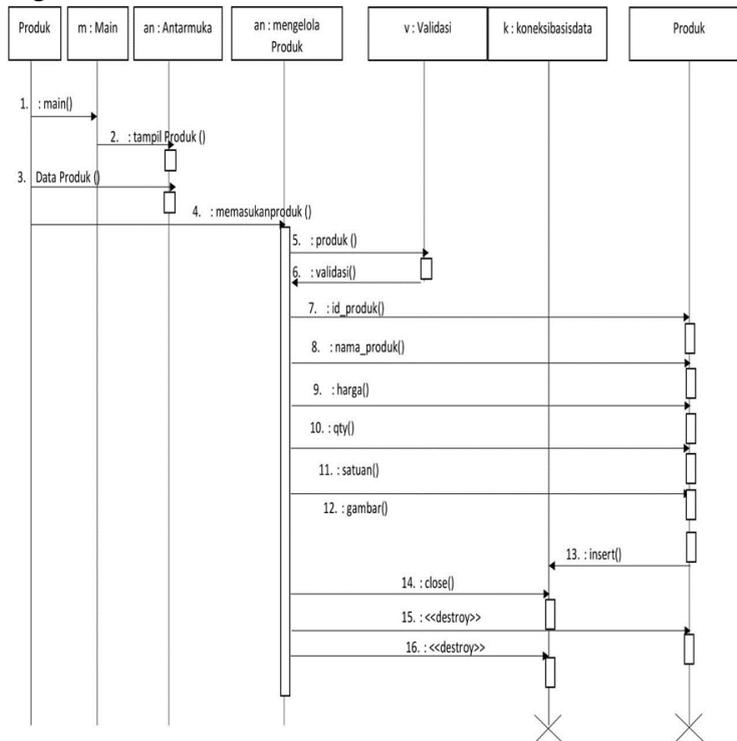
Gambar 15. Sequence Diagram Login Admin

### 2. Sequence Diagram Admin



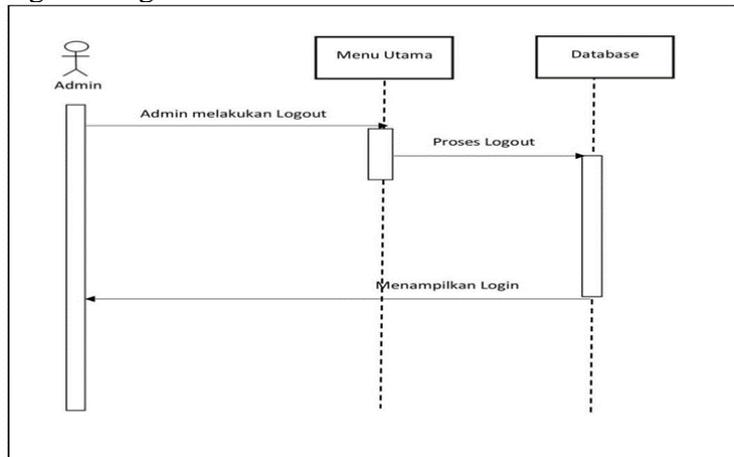
Gambar 16. Sequence Diagram Admin

### 3. Sequence Diagram



Gambar 17. Sequence Diagram Barang Admin

### 4. Sequence Diagram Logout Admin



Gambar 18. Sequence Diagram Logout Admin

### Spesifikasi File Database

Berdasarkan Class Diagram yang ada maka spesifikasi file sebagai berikut :

#### 1. Spesifikasi File User

Nama Database	: penjualan_rahmat
Nama File	: user
Fungsi	: untuk menyimpan data admin
Tipe File	: Master
Akses File	: Random
Panjang Record	: 73 Byte
Field Key	: id_user

Tabel 3. Spesifikasi File User

No	Elemen Data	Akronim	Type	Panjang	Keterangan
1.	ID User	Id_user	<i>Integer</i>	13	Primary Key Auto Incretment
2.	Nama	Nama_user	<i>Varchar</i>	30	-
3.	Password	Password	<i>Varchar</i>	30	-
4.	No telephone	No_telp	<i>Integer</i>	15	-
5.	Alamat	Alamat	<i>Varchar</i>	-	-

## 2. Spesifikasi File Produk

Nama Database : penjualan\_rahmat  
 Nama File : Produk  
 Fungsi : untuk menyimpan data produk  
 Tipe File : Master  
 Akses File : Random  
 Panjang Record : 211 Byte  
 Field Key : id\_produk

Tabel 4. Spesifikasi File Produk

No	Elemen Data	Akronim	Type	Panjang	Keterangan
1.	ID Produk	id_produk	<i>Integer</i>	11	Primary Key Auto Incretment
2.	Nama	nama_produk	<i>Varchar</i>	30	-
3.	Harga	harga	<i>Integer</i>	30	-
4.	Keterangan	ket	<i>Varchar</i>	30	-
5.	Satuan	Satuan	<i>Qty</i>	10	-
6.	Gambar	Gambar	<i>Varchar</i>	100	-

## 3. Spesifikasi File Pesanan

Nama Database : penjualan\_rahmat  
 Nama File : Pesanan  
 Fungsi : untuk menyimpan data Pesanan  
 Tipe File : Master  
 Akses File : Random  
 Panjang Record : 50 Byte  
 Field Key : id\_pesanan

Tabel 5. : Spesifikasi File Pesanan

No	Elemen Data	Akronim	Type	Panjang	Keterangan
1.	ID Pesanan	id_pesanan	<i>Integer</i>	10	Primary Key Auto Incretment
2.	ID Pelanggan	id_pelanggan	<i>Integer</i>	-	-
3.	Tanggal Pembelian	tanggal_pembelian	<i>Date</i>	-	-
4.	Total Pembelian	total_pembelian	<i>Integer</i>	10	-

## 5. Spesifikasi File pesanan\_produk

Nama Database : penjualan\_rahmat  
 Nama File : pesanan\_produk  
 Fungsi : untuk menyimpan data pesanan produk  
 Tipe File : Master  
 Akses File : Random  
 Panjang Record : 50 Byte  
 Field Key : id\_pesanan\_produk

Tabel 6. Spesifikasi File Pesanan produk

No	Elemen Data	Akronim	Type	Panjang	Keterangan
1.	Id_pesanan_produk	Id_pesanan_produk	<i>Integer</i>	10	Primary Key Auto Increment
2.	id_pesanan	id_pesanan	<i>Integer</i>	10	-
3.	id_produk	id_produk	<i>Integer</i>	10	-
4.	jumlah	jumlah	<i>Integer</i>	10	-
5.	harga	harga	<i>Integer</i>	10	-
6.	subtotal	subtotal	<i>Integer</i>	10	-

### Rancangan Program

Rancangan program adalah rancangan awal tampilan interface yang akan aplikasikan pada interface program, berikut adalah rancangan program:

#### 1. Rancangan Halaman Login Admin

Silahkan login

Diagram rancangan halaman login Admin yang menunjukkan tiga input field berturut-turut: 'NIK', 'Password', dan 'Login'.

Gambar 19. Rancangan Halaman login Admin

#### 2. Rancangan halaman data user (admin)

Diagram rancangan halaman data user (Admin) yang menunjukkan menu navigasi di sisi kiri (Data User, Data Pelanggan, Data Produk, Data Transaksi) dan area utama dengan tombol 'Tambah Data' dan tabel data user.

No	Kode User	Nama User	Password	No. telp	Alamat	Aksi
1		XxX	XxX	XxX	XxX	edit hapus

Gambar 20. Rancangan halaman data user (Admin)

3. Rancangan halaman Input User (admin)

<b>Data User</b> <b>Data Pelanggan</b> <b>Data Produk</b> <b>Data Transaksi</b>	<b>Input User</b>	
	Nama User	<input type="text"/>
	Password	<input type="text"/>
	No. Telp	<input type="text"/>
	Alamat	<input type="text"/>
		<input type="button" value="SIMPAN"/>

Gambar 21. Rancangan halaman Input User (Admin)

4. Rancangan halaman Data Pelanggan (Admin)

<b>Data User</b> <b>Data Pelanggan</b> <b>Data Produk</b> <b>Data Transaksi</b>	<b>Data Pelanggan</b>						
	No	Nama	Password	Alamat	No. telp	Email	Aksi
	1		XxX	XxX	XxX	XxX	<input type="button" value="hapus"/>

Gambar 22. Rancangan halaman Data pelanggan (Admin)

5. Rancangan halaman Data Produk (Admin)

<b>Data User</b> <b>Data Pelanggan</b> <b>Data Produk</b> <b>Data Transaksi</b>	<b>Data Produk</b>						
	<input type="button" value="Tambah Data"/>						
	No	Nama produk	Harga	Detail keterangan	Satuan	Gambar	Aksi
1	XxX	XxX	XxX	XxX		<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="hapus"/>	

Gambar 23. Rancangan halaman Data Produk (Admin)

6. Rancangan Halaman Input Produk (Admin)

<b>Data User</b> <b>Data Pelanggan</b> <b>Data Produk</b> <b>Data Transaksi</b>	<b>Input Produk</b>	
	Nama Produk	<input type="text"/>
	Harga	<input type="text"/>
	Ket	<input type="text"/>
	Satuan	<input type="text"/>
	Gambar	<input type="text" value="Choose file"/>
		<input type="button" value="SIMPAN"/>

Gambar 24. Rancangan Halaman Input Produk (Admin)

7. Rancangan halaman Data Transaksi (Admin)

<b>Data User</b> <b>Data Pelanggan</b> <b>Data Produk</b> <b>Data Transaksi</b>	<b>Data Transaksi</b>					
	No	Customer	Tanggal	Detail keterangan	Total	Aksi
	1	Xxx	Xxx	Xxx	Xxx	<input type="button" value="Detail"/>

Gambar 25. Rancangan Halaman Data Transaksi (Admin)

8. Rancangan Halaman Login (Customer)

<b>HOME</b>	<b>DAFTAR</b>
<b>Login</b>	
Email	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>
<input type="button" value="Login"/>	<input type="button" value="Daftar"/>

Gambar 26. Rancangan Halaman Login (Customer)

9. Rancangan halaman daftar akun (Customer)

HOME DAFTAR

**DAFTAR AKUN**

Nama

Password

Alamat

No Telp

Email

Gambar 27. Rancangan halaman daftar akun (Customer)

10. Rancangan halaman Home (Customer)

HOME KERANJANG PEMBELIAN LOGOUT

**Menu Kami**

<p>Menu 1</p>  <p>Nama menu Keterangan Harga</p>	<p>Menu 2</p>  <p>Nama menu Keterangan Harga</p>	<p>Menu 3</p>  <p>Nama menu Keterangan Harga</p>
---	---	---

Gambar 28. Rancangan halaman Home (Customer)

11. Rancangan halaman keranjang (Customer)

HOME KERANJANG PEMBELIAN LOGOUT

**Daftar Keranjang  
Produk**

No	Nama	Harga	Jumlah	Sub Total	Aksi
1	Xxx	Xxx	Xxx	Xxx	<input type="button" value="Delete"/>

Gambar 29. Rancangan halaman keranjang (Customer)

12. Rancangan halaman checkout produk (Customer)

**HOME KERANJANG PEMBELIAN LOGOUT**

---

**Checkout Produk**

No	Nama	Harga	Sub Total
1	xxx	xxx	xxx
<b>Total Pesanan</b>			Rp. xxx

Nama

No. Telp

Alamat

Tanggal

Gambar 30. Rancangan halaman checkout produk (Customer)

13. Rancangan halaman nota (Customer)

**HOME KERANJANG PEMBELIAN LOGOUT**

---

No. Pesanan  
Tanggal  
Total harga

Nama pelanggan  
Nomor telp & Email

Alamat

No	Nama	Harga	Sub Total
1	xxx	xxx	xxx

Silahkan melakukan pembayaran Rp. 52,500 Ke  
**BANK BRI 1009-11-33-44-333**  
 Untuk Bukti Pembayaran Silahkan hubungi Via WA  
 0857-1223-2278  
*nb : Upload bukti dan cantumkan no pesanan anda*

Gambar 31. Rancangan halaman nota (Customer)

14. Rancangan halaman pembelian (Customer)

**HOME KERANJANG PEMBELIAN LOGOUT**

---

**Daftar Keranjang Produk**

No	Tanggal	Total	Aksi
1	xxx	xxx	<input type="button" value="DETAIL"/>

Gambar 32. Rancangan halaman pembelian (Customer)

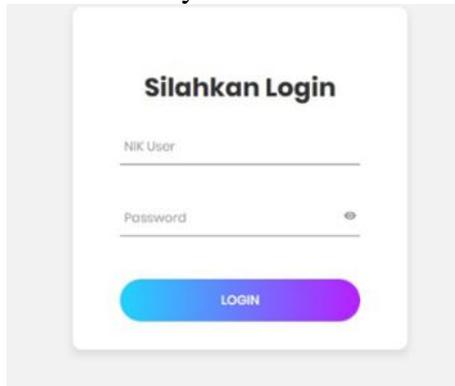
## Implementasi Program

Adapun hasil implementasi program sebagai berikut :

### 1. Inteface Program

#### a. Interface Login (Admin)

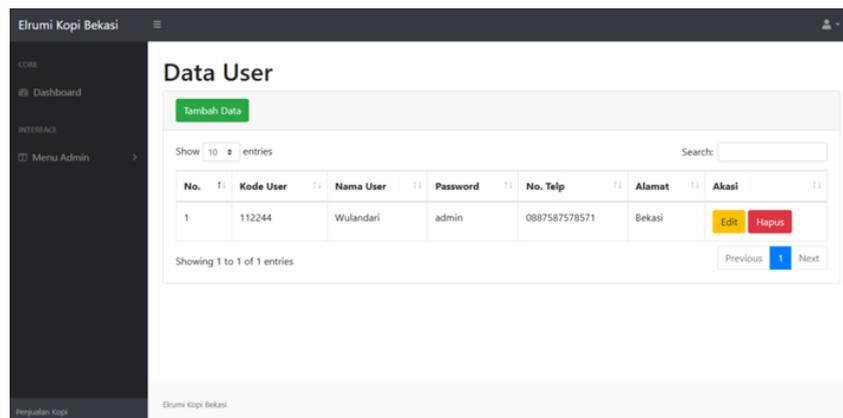
Pada Interface Login terdapat form input dengan memasukkan NIK User dan Password yang telah dibuatkan sebelumnya untuk masuk kedalam menu utama admin.



Gambar 33. Interface Login (Admin)

### 2. Interface Data User (Admin)

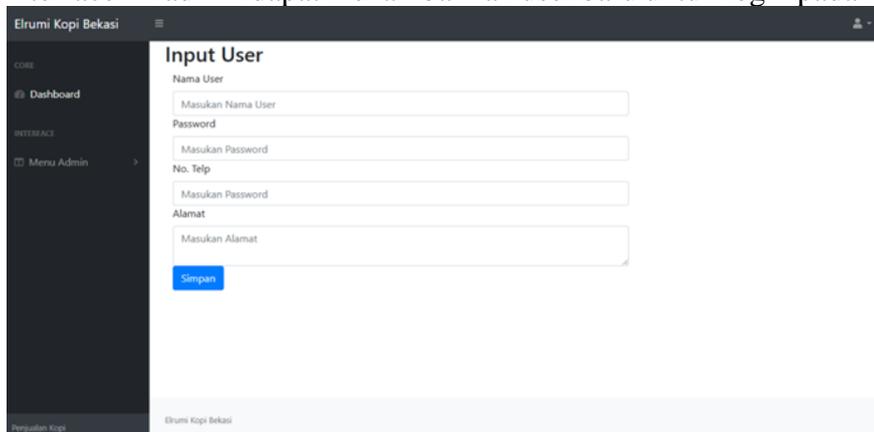
Pada interface ini terdapat tampilan data user yaitu kode user, nama user, password, no. telp, Alamat, dan aksi. Pada Interface ini dapat menambahkan user baru, edit user, dan hapus user.



Gambar 34. Interface Data User (Admin)

### 3. Interface Input User (Admin)

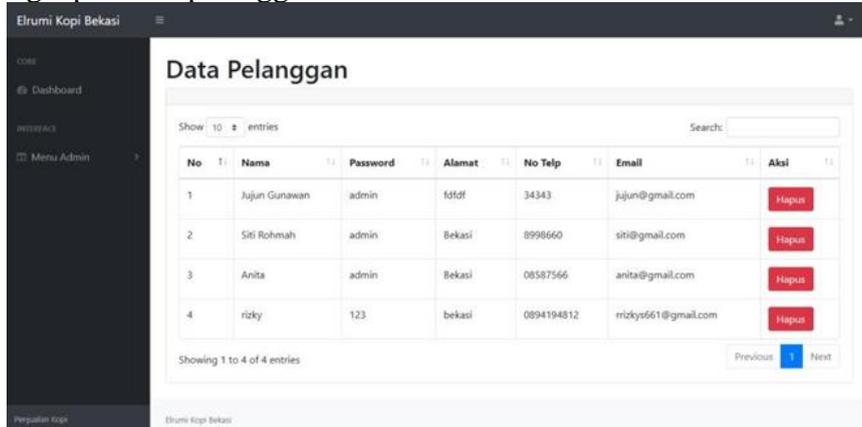
Pada Interface ini admin dapat menambahkan user baru untuk login pada menu admin.



Gambar 35. Interface Input User (Admin)

4. Interface data pelanggan (Admin)

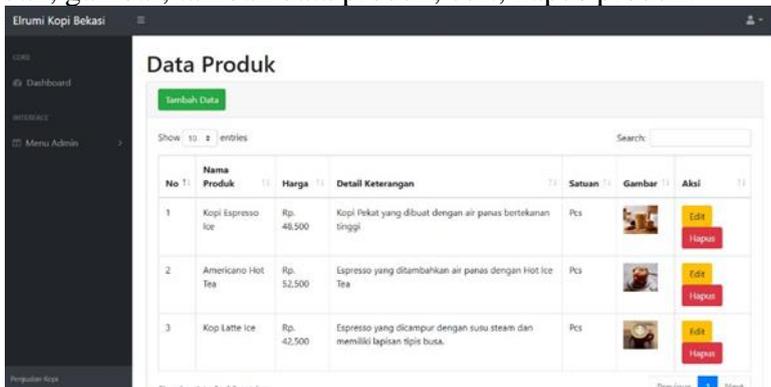
Pada Interface ini admin dapat melihat nama, password, alamat, no telephone, email, aksi dan menghapus data pelanggan.



Gambar 36. Interface data pelanggan (Admin)

5. Interface data produk (Admin)

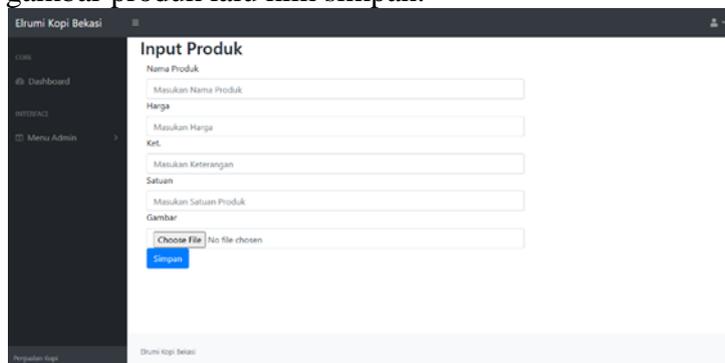
Pada Interface ini admin dapat melihat data produk nama produk, harga, detail keterangan, satuan, gambar, tambah data produk, edit, hapus produk.



Gambar 37. Interface data pelanggan (Admin)

6. Interface input produk (Admin)

Pada Interface ini admin dapat menambahkan produk baru dengan mengisi form input nama produk, harga, keterangan, satuan, dan menambahkan gambar dengan cara mengupload file gambar produk lalu klik simpan.



Gambar 38. Interface input produk (Admin)

7. Interface data transaksi (Admin)

Pada Interface ini admin dapat melihat data transaksi nama customer, tanggal, total belanja dan detail pesanan atau transaksi.

The screenshot shows an admin dashboard for 'Elrumi Kopi Bekasi'. The main section is titled 'Data Transaksi' and displays a table of transactions. The table has columns for 'No', 'Customer', 'Tanggal', 'Total', and 'Aksi'. There are 5 entries listed, each with a 'Detail' button. The footer of the table indicates 'Showing 1 to 5 of 5 entries' and includes 'Previous', '1', and 'Next' navigation options.

No	Customer	Tanggal	Total	Aksi
1	rizky	2025-08-17	Rp. 52,500	<a href="#">Detail</a>
2	Jujun Gunawan	2025-08-16	Rp. 48,500	<a href="#">Detail</a>
3	Jujun Gunawan	2025-08-16	Rp. 48,500	<a href="#">Detail</a>
4	Anita	2025-07-16	Rp. 299,000	<a href="#">Detail</a>
5	Anita	2025-07-05	Rp. 101,000	<a href="#">Detail</a>

Gambar 39. Interface data transaksi (Admin)

## 8. Interface Login Customer

Pada interface ini Customer diminta untuk memasukkan email dan password yang telah didaftarkan.

The screenshot shows the 'Login' page for 'Elrumi Kopi Bekasi'. It features a header with the logo and navigation links for 'HOME' and 'DAFTAR'. The main content area is titled 'Login' and contains two input fields: 'Email' (with placeholder 'Masukan Email') and 'Password' (with placeholder 'Masukan Password'). Below the fields are two buttons: 'Login' (blue) and 'Daftar' (green). A note at the bottom reads: 'Silahkan Daftar terlebih dahulu jika belum mempunyai akun \*'.

Gambar 40. Interface Login Customer

## 9. Interface Daftar (Customer)

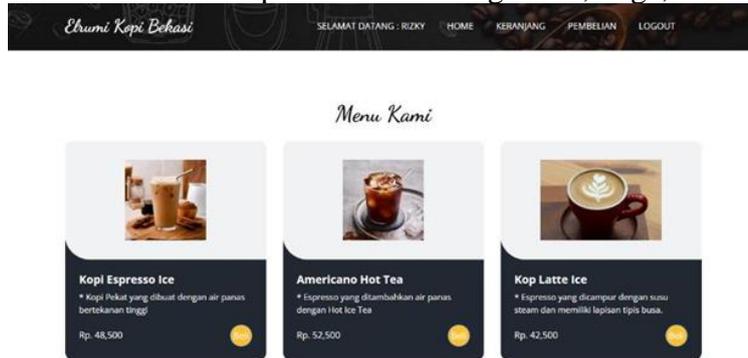
Pada interface ini customer dapat mendaftarkan akun untuk masuk dimenu login dengan cara mengisi form input lalu klik daftar

The screenshot shows the 'Daftar Akun' page for 'Elrumi Kopi Bekasi'. It features a header with the logo and navigation links for 'HOME' and 'DAFTAR'. The main content area is titled 'Daftar Akun' and contains five input fields: 'Nama' (placeholder 'Masukan Nama'), 'Password' (placeholder 'Masukan Password'), 'Alamat' (placeholder 'Masukan Alamat'), 'No Telp' (placeholder 'Masukan No. Telp'), and 'Email' (placeholder 'Masukan Email'). Below the fields is a blue 'Daftar' button.

Gambar 41. Interface Daftar (Customer)

### 10. Interface Home (Customer)

Pada interface ini Customer dapat melihat katalog menu, harga, dan keterangan produk.



Gambar 42. Interface Home (Customer)

### 11. Interface Keranjang (Customer)

Pada interface ini customer dapat melihat pesanan yang telah dimasukkan kekeranjang. Jika ingin menambahkan produk baru bisa mengklik tambah transaksi, jika ingin menghapus pesanan produk bisa klik delete, dan jika pesanan sudah sesuai bisa klik lanjutkan ke pembayaran.



Gambar 43. Interface Keranjang (Customer)

### 12. Interface Checkout Produk (Customer)

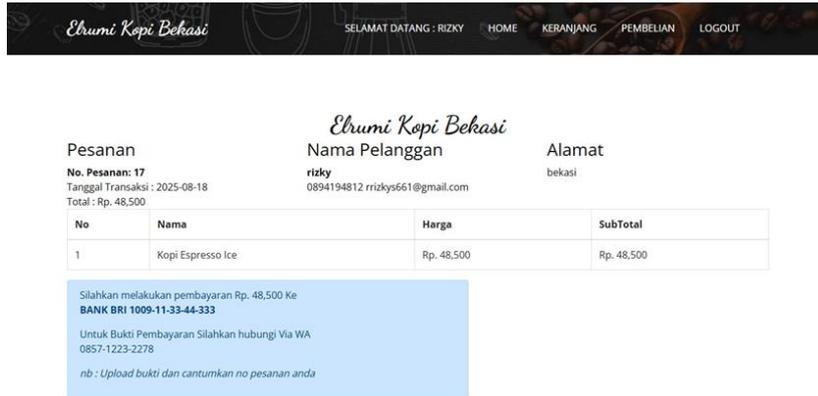
Pada interface ini customer dapat melihat detail pesanan dan data diri customer .



Gambar 44. Interface Checkout Produk (Customer)

### 13. Interface Nota (Customer)

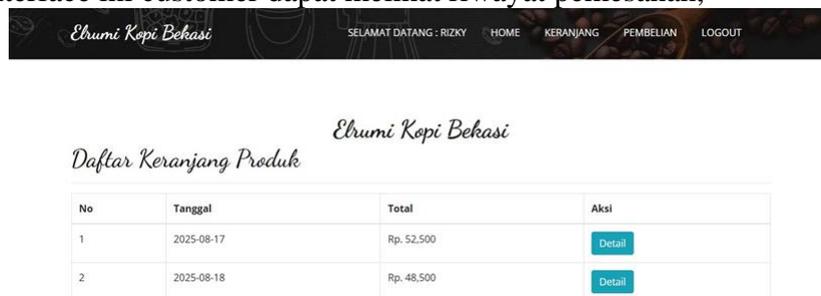
Pada interface ini customer dapat melihat detail pesanan, nama pelanggan, alamat dan cara pembayaran .



Gambar 45. Interface Nota (Customer)

#### 14. Interface Pembelian (Customer)

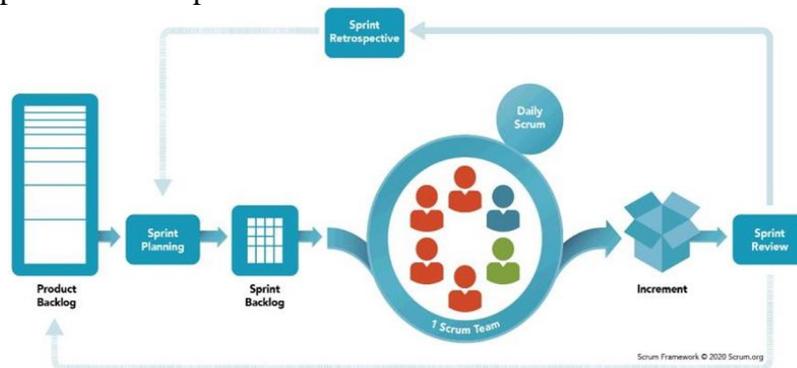
Pada interface ini customer dapat melihat riwayat pemesanan,



Gambar 46. Interface Pembelian (Customer)

#### Penerapan Metode Scrum

Adapun Penerapan Metode Scrum dalam pengembangan sistem informasi penjualan berbasis web pada elrumi kopi :



Gambar 47. Siklus Metode Scrum

Dari gambar diatas, dapat dilihat beberapa bagian proses yang dilakukan, yaitu:

1. Product Backlog

Pada langkah ini penulis mendiskusikan dan menyusun prioritas pekerjaan yang akan dilakukan untuk pengembangan sistem informasi penjualan berbasis web pada elrumi kopi

2. Sprint Planning

Pada langkah ini penulis mulai menyusun rencana sesuai dengan prioritas pekerjaan yang telah dibuat sebelumnya di proses Product Backlog.

3. Sprint Backlog

Pada langkah ini penulis merencanakan alur pembuatan produk dengan menentukan tujuan akhir yang ingin dicapai yaitu sistem informasi penjualan berbasis web.

#### 4. Daily Scrum

Merupakan langkah dimana para developer dalam mengerjakan dan menyelesaikan target yang telah mereka tetapkan. Para developer dapat menggunakan berbagai macam Teknik yang bisa mereka digunakan selama mereka dapat mencapai target.

#### 5. Sprint Review

Pada langkah ini penulis mulai membuat perancangan web sistem sesuai dengan kebutuhan target sesuai dengan yang telah dibuat pada langkah Daily Scrum. Apabila hasil rancangan web yang dibuat sesuai dengan target maka bisa diterbitkan. Rancangan program terdapat pada point 8 Rancangan Program pada gambar 19 – gambar 32.

#### 6. Sprint Retrospective

Pada langkah ini penulis mulai mengimplementasikan interface dari perancangan program yang telah dibuat pada langkah Sprint Review, lalu melakukan screening pada hasil interface yang telah dibuat sehingga nantinya dapat meningkatkan nilai dari hasil yang telah dibuat menjadi lebih berkualitas dan dilakukan secara efektif . pada langkah ini terdapat Pada Gambar 33 – Gambar 46.

Merupakan langkah dimana para tim Scrum melakukan screening pada hasil yang telah dibuat sehingga nantinya tim dapat meningkatkan nilai dari hasil yang telah dibuat menjadi lebih berkualitas dan dilakukan secara efektif.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan penelitian telah dipaparkan secara panjang lebar pada Bab IV, dapat penulis simpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan sistem informasi dengan menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan database MySQL pada Elrumi Kopi terbukti dapat memudahkan dalam pengolahan transaksi penjualan.
2. Pengembangan sistem informasi penjualan dengan menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan database MySQL pada Elrumi Kopi terbukti dapat mempercepat proses pembuatan laporan penjualan dan stock bahan.
3. Penerapan metode Scrum pada Pengembangan sistem informasi penjualan pada Elrumi Kopi terbukti sangat efektif dalam pembuatan sistem berbasis web .

### **Saran**

Adapun saran berdasarkan penelitian ini adalah :

1. Design User Interface Website Elrumi Kopi Bekasi mungkin sudah cukup menarik namun fitur-fitur yang ada pada website tersebut belum cukup kompleks dan baik, diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat membuat dengan fitur-fitur yang lebih kompleks agar lebih mempermudah Customer ataupun Elrumi kopi Bekasi dalam melakukan penjualan.
2. Output atau laporan yang yang diberikan pada website ini mungkin sudah cukup baik, namun untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilengkapi dengan laporan hasil transaksi penjualan dan pengelolaan admin

### **DAFTAR PUSTAKA**

- A.S., Rosa, dan M.Shalahuddin. (2018). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika
- Amir M. Taufiq, 2016. Manajemen Strategik Konsep dan Aplikasi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Ananditya, A., Sriyono, S., & Yanti, S. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Voucher Game Online Berbasis Desktop pada Aren.Net di Depok. Jurnal Riset Dan Aplikasi

- Mahasiswa Informatika (JRAMI), 1(01), 87–94. <https://doi.org/10.30998/jrami.v1i01.210>
- Anhar. 2017. “Internet Menurut Anhar (2017),” 8–22. <https://repository.bsi.ac.id>.
- Baharsyah, A. N. (2020). Apa Itu Codeigniter? Jagoanhosting.Com. <https://www.jagoanhosting.com/blog/apa-itu-codeigniter/>
- Bambang Riyanto. 2011, “Dasar – Dasar Pembelanjaan Perusahaan”, Edisi Budi Raharjo. Belajar Pemrograman Web Panduan Mudah Untuk Pelajar, Mahasiswa, dan Praktisi. Bandung: Modula, 2011, Hal. 4
- Daryanto, & Setyobudi, I. (2014). Konsumen dan pelayanan prima. Yogyakarta: Gava Media
- Hutahaean, Jeperson. 2016. Konsep Sistem Informasi. Yogyakarta: DEEPUBLISH
- Jakarta : Salemba Empat
- Keempat, Cetakan Ketujuh, Yogyakarta : YBPFE UGM.
- Krismiaji, Sistem Informasi Akuntansi. Yogyakarta: Unit Penerbit dan Percetakan
- Minda Mora Purba, “Sistem Informasi stok barang berbasis web di PT. MAHESA CIPTA,” pp. 1–43, 2016
- Mulyadi, 2010. Sistem akuntansi, Edisi ke-3, Cetakan ke-5, Penerbit Salemba Empat , Jakarta
- Nafarin, (2015). Penganggaran Perusahaan. Edisi ketiga, Cetakan kedua, Buku 1.
- Pratama, A. F., & Rulirianto, R. 2019. Pengaruh Gaya Hidup Dan Citra Merek Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Pembelian Honda Brio Di Dealer Honda Sukun Malang). Jurnal Aplikasi Bisnis, 4(2), 365-368
- Ramadhan, R. F., & Mukhaiyar, R. (2020). Penggunaan Database Mysql dengan Interface PhpMyAdmin sebagai Pengontrolan Smarthome Berbasis Raspberry Pi. JTEIN: Jurnal Teknik Elektro Indonesia, 1(2), 129–134. <https://doi.org/10.24036/jtein.v1i2.55>
- Rina Firliana, Fatkur Rhozman (2019). Aplikasi Sitem Informasi Absensi Mahasiswa dan Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN, 2017
- Sujarweni, V. Wiratna. 2016. Pengantar Akuntansi. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Swastha, B. (2019). Manajemen Pen-jualan edisi 3. Yogyakarta:BPFE.
- Syamsudin, A., Hakim, L., & Atmasari, A. (2019). Pengaruh efikasi diri terhadap minat berwirausaha mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas teknologi sumbawa. Jurnal PSIMAWA, 2(1), 58–62