

IMPLEMENTASI SCRUM BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN PROSES PENJUALAN: STUDI KASUS WARUNG KOPI *ENGINEERING* KAMPUS 3 UNKHAIR, JATI-TERNATE

M. Zulfikar Parakkasi¹, Assaf Arief², Badrun Ahmad³, Suyuti⁴

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Khairun

^{3,4}Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik Universitas Khairun

Email: ²assaf.arief@unkhair.ac.id;

ABSTRAK

Proses jual beli di warung kopi *engineering* kampus 3 Unkhair, Jati-Ternate, kerap dilakukan secara luring dengan cara pengunjung datang langsung ke tempat dan memesan menu secara langsung, sebagaimana warung kopi proses jual beli tradisional yang ada. Proses ini sangat menguntungkan penjual karena memiliki keuntungan tersendiri didalamnya, tetapi lain halnya dengan pembeli yang tidak dapat berkunjung langsung ke warung kopi itu, mereka tidak akan bisa berkesempatan untuk merasakan produk yang dijual oleh warung kopi itu. Proses penjualan dimana sistem ini di rancang dengan menerapkan metode yaitu pengembangan Scrum dimana metode ini banyak mengandung sprint dan beban kerja yang mana masing-masing sprint berupa *prioritized product backlog*. *Prioritized product backlog* terdiri dari fitur terbaru, perbaikan *bug* atau *error*, dan hal lain yang memberikan kontribusi pada hasil produk akhir aplikasi. Pengembangan Scrum merupakan suatu pendekatan *Agile* pada pengembangan produk yang mengusung prinsip iterasi pada setiap fasenya. Hasil pengabdian ini berupa aplikasi berbasis web yang digunakan untuk proses jual-beli daring pada warung *engineer* kampus 3, Jati Universitas Khairun.

Kata Kunci: Website, Waterfall, Sistem Informasi

ABSTRACT

The buying and selling process at the coffee shop engineering campus, 3 Unkhair, Jati-Ternate, is often carried out offline by visitors coming directly to the place and ordering menus directly, just like the existing traditional buying and selling process in coffee shops. This process is very profitable for the seller because it has its advantages, but it is different with buyers who cannot visit the coffee shop directly; they will not have the opportunity to taste the products sold by the coffee shop. The Coffee Shop process where this system is designed by applying the method, namely Scrum development, where this method contains many sprints and workloads where each sprint is in the form of a prioritized product backlog. Prioritized product backlog consists of the latest features, bug or error fixes, and other contributing factors to the final application product results. Scrum development is an Agile approach to product development that carries the principle of iteration in each phase. The results of this service are a web-based application to be used for the online buying and selling process at Campus 3 engineer stalls, Jati Universitas Khairun.

Keywords: Website, Waterfall, Information System

1. PENDAHULUAN

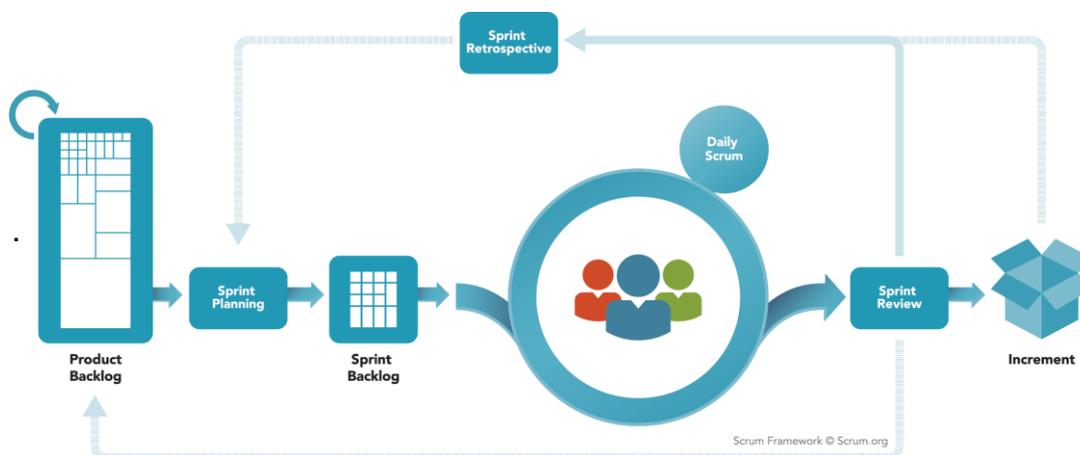
Warung kopi merupakan suatu tipe restoran yang biasanya menyediakan tempat duduk didalam dan diluar ruangan. Kafe *Engineering* kampus 3 Jati-Universitas Khairun, Kota Ternate adalah salah satu warung kopi yang tidak menyajikan makanan berat namun lebih berfokus pada menu makanan ringan seperti: kue, roti, dan sup. Kafe minuman biasanya di sajikan teh, kopi, juice, serta susu coklat atau minuman instan lainnya. Kafe *Engineering* sebagai unit usaha kecil di lingkup kampus Universitas Khairun, dalam meningkatkan penjualan menggunakan adopsi teknologi

yakni menggunakan aplikasi berbasis web dalam proses jual beli, sehingga memudahkan pelanggan maupun pengunjung lainnya untuk melakukan proses pemesanan.

Kafe *Engineering* merupakan warung kopi di lokasi kampus 3, Universitas Khairun yang berada di kelurahan Jati, Kota Ternate. Kafe tersebut karena berlokasi di daerah sekitar kampus sehingga sangat dekat dengan pasar mahasiswa yang sebagian besar merupakan anak-anak remaja dan dewasa. Oleh karena itu menggunakan teknologi berbasis website dan aplikasi mobile (Yudiantika, 2012), karena merupakan salah satu cara menarik pasar generasi milenial tersebut. Teknologi pengembangan sistem informasi dengan pendekatan *agile* dan melibatkan banyak tim pengembang salah satu yang metode pengembangan aplikasi adalah SCRUM (Schwaber & Sutherland, 2020). Adapun tujuan dari pengabdian ini untuk membangun aplikasi berbasis website dengan menggunakan metode Scrum untuk Meningkatkan Proses Penjualan: Studi Kasus Warung Kopi Engineering.”.

2. METODE PENGEMBANGAN

Scrum adalah salah satu metodologi agile yang adaptif, berulang, cepat fleksibel, dan efektif yang dirancang untuk memberikan nilai yang signifikan dengan cepat dan seluruh proyek Scrum menjamin transparansi dalam komunikasi dan menciptakan lingkungan akuntabilitas kolektif dan kemajuan terus menerus (Hadji et al., 2019), adapun tahapan pada metode Scrum seperti ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Metode Pengembangan SCRUM (Schwaber & Sutherland, 2020)

A. *Project Business Case*

Proses bisnis yang berjalan pada yaitu proses pengolahan data penjualan dan persediaan barang dicatat dalam sebuah berkas dalam bentuk lembaran kertas, dimana data tersebut akan disimpan pada biling arsip. selain itu perusahaan ini juga sulit menentukan stok barang yang ada digudang.

B. *Project Vision Statement*

Solusi yang di berikan adalah membangun sebuah sistem informasi penjualan dimana akan mengoptimalkan penjualan dan memperkecil kesalahan dengan adanya sistem informasi ini.

1. *Proses Bisnis*

Proses bisnis yang akan dibuat pag menerangkan proses sistem penjualan yang dilakukan oleh admin, gudang dan pimpinan.

2. *Prioritized Product Backlog*

Dalam proses ini, product backlog diprioritaskan terus diperbarui dan dipelihara. Sebuah product backlog prioritas rapat ulasan dapat diadakan, di mana setiap perubahan atau pembaruan backlog dibahas dan dimasukkan ke backlog produk diutamakan yang sesuai.

3. *Conduct Release Planning*

Perilaku perencanaan rilis-dalam proses ini, tim inti scrum ulasan stories pengguna di backlog produk diprioritaskan untuk mengembangkan perencanaan rilis jadwal, yang pada dasarnya adalah jadwal penyebaran bertahap yang bisa dibagi dengan para pemangku kepentingan proyek. panjang sprint juga ditentukan dalam proses ini.

4. *Sprint Backlog*

Daftar tugas yang harus dilaksanakan oleh tim scrum di sprint mendatang disebut backlog sprint. Ini adalah praktek umum bahwa backlog sprint diwakili pada scrumboard atau papan tugas, yang menyediakan gambaran terus terlihat dari status stories pengguna di backlog. Juga termasuk dalam backlog sprint adalah setiap risiko yang terkait dengan berbagai tugas.

5. *Daily Standup*

Dalam proses ini, sehari-hari, pertemuan *timeboxing* sangat terfokus dilakukan disebut sebagai rapat standup harian. Ini adalah forum untuk tim scrum untuk memperbarui satu sama lain pada kemajuan mereka dan

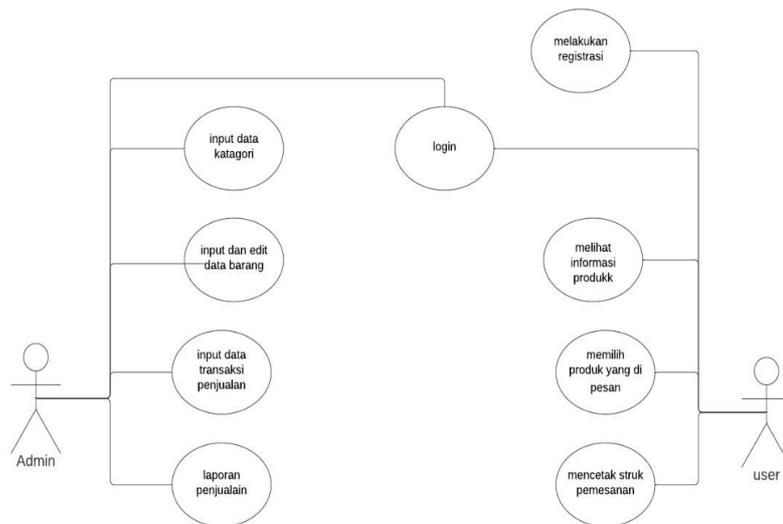
halangan yang mungkin mereka hadapi.

6. Deliverable

Deliverable yang memenuhi kriteria penerimaan cerita pengguna diterima oleh pemilik produk, tujuan dari sprint adalah untuk menciptakan kiriman berpotensi shippable, atau penambahan produk yang memenuhi kriteria penerimaan didefinisikan oleh pelanggan dan pemilik produk (*owner*). Ini dianggap diterima kerja yang mungkin akan dirilis kepada pelanggan jika mereka menginginkannya. Daftar diterima kerja adalah dipertahankan dan diperbarui setelah setiap rapat sprint ulasan. Jika penyampaian tidak memenuhi kriteria penerimaan pasti, tidak dianggap diterima dan biasanya akan dilakukan ke depan menjadi sprint berikutnya untuk memperbaiki masalah apapun. Ini sangat tidak diinginkan karena tujuan dari setiap sprint adalah untuk kiriman untuk memenuhi kriteria penerimaan.

3. Analisis dan Hasil Pembahasan

Perancangan dan pembuatan sistem informasi ini, rancangan proses digambarkan dengan menggunakan pendekatan UML untuk menganalisis sistem kerja dari sistem informasi penjualan yang akan dibangun (Fardiansyah et al., 2022). Analisis yang dilakukan dalam bentuk *use case* diagram proses pemesanan. Adapun salah satu contoh diagram dari UML yang digunakan sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Use Case Perancangan Sistem.

A. Warung Kopi Engineering

Kondisi dari warung kopi *Enginerring* yang berlokasi di kampus 3 Universitas Khairun, Fakultas Teknik program Studi Informatika. Dapat

dilihat pada gambar 4.1



Gambar 3. Kondisi Warung Kopi Engineering

Gambar 3, merupakan salah satu bentuk *requirement* oleh tim Scrum yang melakukan wawancara dan menganalisis awal kondisi lapangan dari proses bisnis yang sedang berjalan. Hal ini sebagaimana yang pernah dilakukan dalam studi kasus tempat wisata di Ternate oleh (Harun & Arief, 2017).

B. Desain halaman depan/*home* dari website yang berhasil dirancang seperti ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 5. Halaman Depan (*home*)

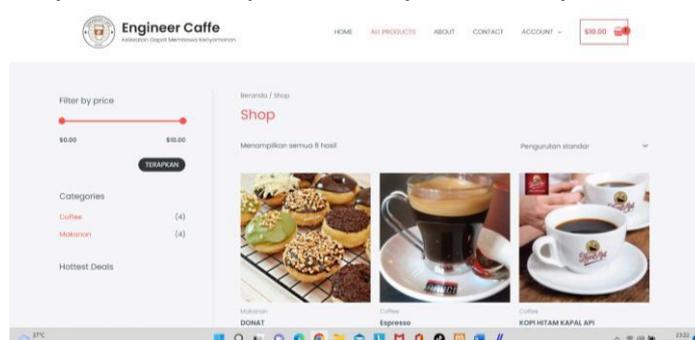
Selanjutnya adalah desain Halaman Menu Pemesanan Tampilan ini merupakan tampilan dari menu makanan & minuman di mana pemesan atau pembeli dapat memilih dan pilihan aneka menu makan & minuman yang akan di beli seperti ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Menu di Brosur

C. Desain Halaman Menu Warung Kopi

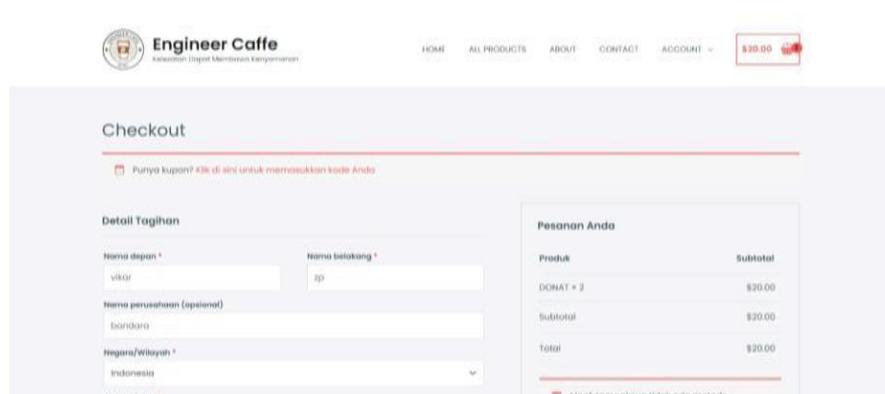
Tampilan ini merupakan tampilan dari produk warung kopi dan jenis kopi yang akan di pesan oleh sipembeli.dapat di lihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Halaman Menu Kafe

D. Halaman Pembayaran Pesanan

Tampilan ini menampilkan tampilan pembayaran pesanan, di mana tampilan ini akan menampilkan detail tagihan dan pesanan makan atau minuman yang di pesan oleh pembeli.Dapat di lihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Pembayaran

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada proses pembuatan sistem informasi kafe Engineering ini dapat disimpulkan sebagai berikut: Sistem informasi pemesanan menu di Kafe Engineering diharapkan dapat membantu pekerjaan pemilik (owner) sehingga dapat meningkatkan pemasaran produk menu kafe lebih luas lagi secara digital. Saran kedepannya sistem informasi ini hendaknya dikembangkan lebih jauh dengan platform Android (aplikasi mobile).

DAFTAR PUSTAKA

- Fardiansyah, M., Nur, A. W., Arief, A., & Hizbullah, I. (2022). AGILE SCRUM UNTUK PLATFORM E-COMMERCE UMKM KULINER: STUDI KASUS TOKO. *JURNAL PEDIMAS PASIFIK*, 01(01), 57–65. file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/9.+Pendikmas+Assaf+&+Imam.pdf
- Hadji, S., Taufik, M., & Mulyono, S. (2019). Implementasi Metode Scrum Pada Pengembangan Aplikasi Delivery Order Berbasis Website (Studi Kasus Pada Rumah Makan Lombok Idjo Semarang). *Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (Kimu) 2*, 32–43.
- Harun, R., & Arief, A. (2017). Aplikasi Android Rekomendasi Tempat Wisata Kota Ternate Menggunakan Layanan Berbasis SIG. *PROtek*, 04(2), 80–83.
- Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). Scrum Guide. In *Agile Metrics: Agile Health Metrics for Predictability* (Issue November).
- Yudiantika, A. R. (2012). Perancangan Antarmuka Layanan Informasi Wisata dan Kuliner di DIY Berbasis Web dan Mobile Web. *Seminar Nasional Science, Engineering, and Technology (SciETec)*.