

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAINAN EDUKASI
BRICKSGENIUS BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE SCRUM**

**DESIGN OF A WEB-BASED BRICKSGENIUS EDUCATIONAL TOY SALES
INFORMATION SYSTEM USING SCRUM METHOD**

**Rafiki Syahputra¹, Arif Rahman Winardi², Amelia Rahmadani³, Raudah Islamiah⁴,
Muhammad Luthfi Hamzah⁵**

^{1,2,3,4}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

⁵Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, Riau

¹12250313533@students.uin-suska.ac.id, ²12250311848@students.uin-suska.ac.id, ³12250320334@students.uin-suska.ac.id, ⁴12250321211@students.uin-suska.ac.id, ⁵muhammad.luthfi@uin-suska.ac.id

ABSTRACT

Nowadays, IT has been used in many fields, such as government, health, military, education, economics, and more. The purpose of using this technology is to increase productivity and make work easier. Businesses in the economic or trade field use information technology to improve their performance and competitiveness compared to their competitors. The BrickGenius store, which focuses on selling Bricks toys for children, is the subject of this case study. These stores face problems due to their still conventional sales processes, such as recording sales reports using Microoft Exel and books, resulting in errors and inaccurate data. This research aims to develop a web-based sales application that operates over the Internet by applying the Scrum Method. The Scrum method is one of the most popular and successful project management approaches. This approach's core is dividing large projects into several short cycles called sprints, which are used to design, develop, and test new features. Research results show that a responsive, secure, and easy-to-use web-based sales system has been successfully developed. This will help BrickGenius Store to increase market share in a competitive online market.

Keywords: Information System, Sales, Toy, Education, Scrum.

ABSTRAK

Saat ini, IT telah digunakan di banyak bidang, seperti pemerintahan, kesehatan, militer, pendidikan, ekonomi, dan lainnya. Tujuan penggunaan teknologi ini adalah untuk meningkatkan produktivitas dan memudahkan pekerjaan. Bisnis di bidang ekonomi atau perdagangan menggunakan informasi teknologi untuk meningkatkan kinerja dan daya saing mereka dibandingkan dengan pesaingnya. Toko BrickGenius, yang fokus pada penjualan mainan Bricks untuk anak-anak, menjadi subjek studi kasus ini. Toko ini menghadapi beberapa masalah karena proses penjualan mereka yang masih konvensional, seperti pencatatan laporan penjualan menggunakan Microoft Exel dan buku, yang mengakibatkan kesalahan pencatatan dan data yang tidak akurat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi penjualan berbasis web yang beroperasi melalui internet dengan menerapkan Metode Scrum. Metode Scrum adalah salah satu pendekatan manajemen proyek yang paling populer dan berhasil. Inti dari pendekatan ini adalah Pembagian proyek besar menjadi beberapa siklus pendek yang disebut sprint, yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji fitur baru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem penjualan berbasis web yang responsif, aman, dan mudah digunakan telah berhasil dikembangkan. Hal ini akan membantu Toko BrickGenius untuk meningkatkan pangsa pasar di pasar online yang kompetitif.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penjualan, Mainan, Edukasi, Scrum.

1. Pendahuluan

Teknologi Informasi telah diadopsi di berbagai sektor, termasuk pemerintahan, kesehatan, pendidikan, ekonomi, dan lainnya. Semua itu demi meningkatkan produktivitas dan menyederhanakan proses kerja. Dalam konteks ekonomi dan perdagangan, teknologi informasi dimanfaatkan untuk meningkatkan daya saing dengan pesaing sejenis “(Saudah et al., 2019)”. Hal ini berdampak positif pada profitabilitas dan ekspansi pasar produk “(Warkim et al., 2020)”. Pada saat ini, sistem informasi telah menjadi komponen penting dalam mendukung proses bisnis perusahaan. Perkembangan teknologi informasi yang pesat membuat peran sistem informasi di dunia bisnis semakin besar “(Nasri et al., 2022.)”. Perusahaan yang mampu menguasai dan memanfaatkan teknologi informasi secara efektif akan menjadi leader di sektor bisnisnya serta

menjadi lebih unggul dibandingkan dengan perusahaan yang belum dapat memanfaatkan teknologi informasi dengan baik “(Rio Trilaksono et al., 2023)”. Perusahaan dapat mengelola data dengan lebih akurat, meningkatkan produktivitas, dan menjalankan operasi dengan lebih efisien dengan bantuan teknologi informasi.

Dorongan inilah yang akhirnya menghasilkan sebuah sistem—sebuah sistem yang dirancang untuk mengumpulkan, mengawasi, dan menghasilkan data yang dibutuhkan penggunanya. Seiring dengan meningkatnya kompleksitas proses dan fungsi operasional dalam perusahaan, munculah kebutuhan akan sebuah sistem informasi yang terintegrasi dan dapat memberikan informasi-informasi secara tepat akurat kepada para penggunanya “(Rio Trilaksono et al., 2023)”. Kemajuan teknologi menuntut segala sesuatu pekerjaan manusia yang masih manual dan kurang efisien dapat dilakukan dengan teknologi yang maju pula. Pekerjaan yang dilakukan secara manual, sebaiknya lebih ditingkatkan lagi menggunakan sistem komputerisasi. Sistem komputerisasi tersebut dapat membantu mempercepat menyelesaikan pekerjaan yang semula masih dilakukan secara manual “(Faqih & Wahyudi, 2022)”. Toko yang tetap menggunakan sistem manual mengalami penurunan produktivitas dalam proses kerjanya.

Karena proses penjualan di toko BrickGenius masih dilakukan secara konvensional (misalnya, mengirimkan data transaksi langsung ke toko dan mencatat laporan penjualan menggunakan Microoft Exel dan buku), ada kemungkinan kesalahan pencatatan dan data yang tidak akurat. Akibatnya, studi kasus ini akan meneliti toko BrickGenius, yang fokus pada penjualan mainan batu bata untuk anak-anak yang disukai oleh anak-anak dan remaja.

Hasil observasi dan pertanyaan yang dilakukan menunjukkan bahwa sistem konvensional masih digunakan untuk kegiatan penjualan, termasuk pengelolaan data inventaris dan laporan penjualan. Pemilik toko dapat mengalami kerugian karena kesalahan pencatatan dan laporan yang tidak akurat. Saat ini, toko juga menggunakan platform promosi seperti Instagram dan TikTok, tetapi konten yang singkat sulit mencapai target audiens yang tepat. Karena masalah yang ada, toko BrickGenius membutuhkan strategi pemasaran produk yang lebih baik untuk meningkatkan jumlah pelanggan dan pendapatan. Adapun alasan yang mendasari penulis memilih judul Rancang Bangun Sistem Informasi Pejualan Maian Edukasi Bricks untuk memilih judul ini :

1. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan penulis kepada karyawan dan manajer toko, 85% dari mereka setuju bahwa metode konvensional yang berjalan saat ini memiliki banyak kekurangan dan tidak efektif.
2. Penulis tertarik pada sistem informasi penjualan berbasis web, yang saat ini memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi bisnis.
3. Potensi konsumen dapat dibantu dalam memilih dan membeli barang yang dijual melalui layanan yang tersedia di toko Matchmaker yang berbasis web.

Strategi penjualan dan pemasaran yang baru juga diperlukan untuk meningkatkan penetrasi pasar produk dan mencapai lebih banyak pelanggan “(Rorah et al., 2022)”. Salah satu strategi yang sedang berkembang adalah pemasaran melalui internet, khususnya melalui website, yang dapat menyediakan informasi produk dengan efisien, cepat, dan mudah diakses “(Fauziah, 2020)”. Dengan menjual barang melalui internet, waktu dan biaya dapat dihemat sebab transaksi dapat dilakukan waktu kapan pun dan di mana saja dengan koneksi internet. Oleh karena itu, masalah utama adalah merancang dan membuat sebuah situs web penjualan yang memungkinkan pelanggan melakukan transaksi dengan memberikan informasi detail tentang produk yang ditawarkan, fitur transaksi, dan laporan penjualan.

2. Literature Review

Literatur revisi digunakan untuk mendukung penelitian sebelumnya tentang rancang bangun sistem informasi. Sumber revisi literatur diperoleh melalui Google Scholar, dan tujuan dari revisi literatur adalah untuk digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian berikutnya.

a. Rancang Bangun

Menurut “(Rauf & Prastowo, 2021)” menyatakan rancang bangun adalah gambar, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa komponen yang terpisah

menjadi satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Oleh karena itu, rancang bangun adalah proses mengubah hasil analisis menjadi paket perangkat lunak, kemudian membangun atau memperbaiki sistem.

b. Sistem

Menurut “(Gede et al., 2022)” menyatakan suatu sistem dapat didefinisikan sebagai suatu tatanan yang terdiri dari sejumlah komponen fungsional yang melakukan tugas atau fungsi tertentu yang terkait dan kemudian digabungkan dengan tujuan untuk melaksanakan proses atau tugas tertentu

c. Informasi

Menurut “(Gede et al., 2022)” menyatakan informasi adalah produk dari proses pengolahan model, farmasi, organisasi, atau perubahan data yang memiliki nilai tertentu dan dapat memberi tahu orang yang menerimanya

d. Penjualan

Menurut “(Sekar Setyaningtyas et al., 2022)” dalam paper nya menyatakan penjualan adalah salah satu tindakan rutin yang dilakukan oleh setiap bisnis dalam memperjualbelikan barang dan jasa kepada konsumen dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan dan mempercepat pertumbuhan bisnis.

e. Sistem Informasi Penjualan

Menurut “(Selay et al., 2023)” menyatakan sistem informasi penjualan merupakan sebuah prosedur yang melaksanakan, mencatat, mengkalkulasi, membuat dokumen, dan informasi penjualan untuk keperluan manajemen dan bagian lain yang berkepentingan dalam bidang penjualan, dari mulainya order penjualan hingga transaksi dilaksanakan.

f. Metode Scrum

Menurut “(Anwar & Meko Frindo, 2023)” menyatakan bahwa metode scrum adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak iteratif yang menggunakan prinsip agile. Scrum terdiri dari sebuah tim dengan masing-masing tanggung jawab. Setiap bagian kerangka berfungsi untuk tujuan tertentu dan sangat penting untuk kesuksesan scrum. Sistem informasi penjualan berbasis web yang digunakan metode scrum menerima nilai persentase 73% dengan kategori BAIK, menurut hasil uji implementasi.

g. Website

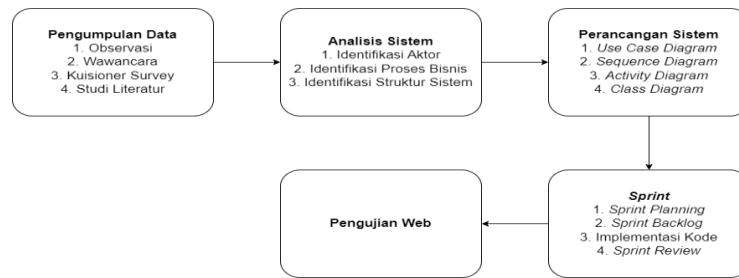
Menurut “(Ambarsari et al., (2021))” Dalam artikelnya, dia menyatakan bahwa landing page diperlukan untuk membuat website yang informative, user-friendly, tampilan yang menarik, dan menyajikan informasi secara efektif dan efisien. Landing page sendiri berfungsi untuk menyediakan informasi penting dan menampilkan fitur utama website tanpa login terlebih dahulu, serta menarik pengunjung untuk menggunakan website.

h. Mainan Edukasi

Menurut “(Muhammad et al., 2022.)” dalam paper nya menyatakan mainan edukasi adalah alat atau produk yang dirancang untuk membantu proses belajar anak melalui metode bermain. Mainan edukasi berperan sebagai media pendidikan yang merangsang dan memotivasi belajar anak. Mainan ini memadukan aspek bermain dengan unsur pendidikan sehingga membuat proses belajar lebih menarik dan efektif bagi anak-anak.

3. Metodologi Penelitian

Penulis menggunakan metode seperti pengumpulan data, analisis sistem, perancangan sistem, sprint, implementasi kode, dan pengujian web. Diagram berikut menunjukkan metodologi penelitian yang digunakan.



Gambar 1. Diagram Metodologi Penelitian

Pengumpulan Data

Pada titik ini, peneliti melakukan pengumpulan data melalui metode observasi, wawancara, dan survei kuisisioner.

a) Observasi

Penulis melakukan observasi atau observasi langsung di toko BrickGenius untuk mempelajari, melihat, dan mengumpulkan informasi.

b) Wawancara

Untuk menyempurnakan informasi yang mereka peroleh dari observasi selama penelitian, penulis melakukan wawancara. Selanjutnya, melakukan wawancara bersama orang-orang yang terlibat dalam proses penjualan barang untuk mendapatkan informasi lebih lanjut.

c) Kuesioner Survei

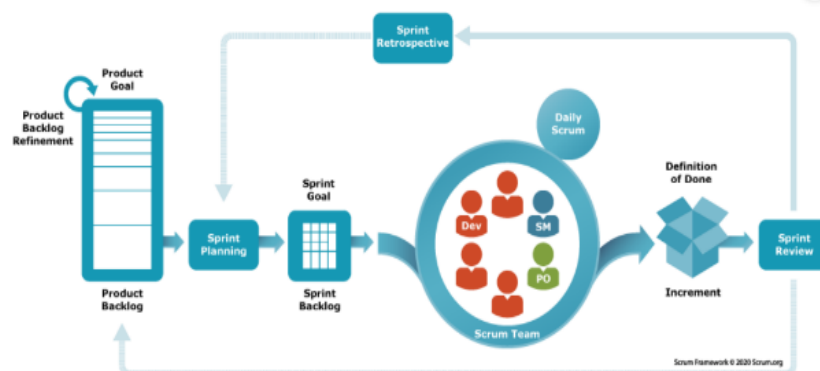
Untuk menerima tanggapan pengguna dan pengambil keputusan proses bisnis, kuesioner survei telah dibuat. Orang-orang yang terlibat dalam penggunaan dan administrasi teknologi informasi akan dimasukkan ke dalam kuesioner sesuai dengan tabel responden. Setiap penilaian akan diberi nilai 1-5.

d) Studi Literatur

Pada tahap ini, penulis melakukan penelitian literatur untuk menemukan informasi tentang masalah yang akan dibahas. Mereka melakukan ini dengan membaca artikel jurnal yang berkualitas tinggi, serta bacaan lain yang dapat membantu perancangan sistem ini.

Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem yang digunakan pada sistem ini adalah metode scrum. Metode scrum adalah kerangka kerja manajemen proyek yang paling populer dan efektif, khususnya dalam lingkup pengembangan perangkat lunak. Inti dari metode ini adalah memecah proyek besar menjadi serangkaian siklus pendek, yang disebut sprint, di mana tim berkolaborasi untuk menghasilkan komponen yang siap dirilis secara berkala "(Suharno et al., 2020)".



Gambar 2. Metode Scrum (Jeff Sutherland – 1995)

Menurut (Warkim et al., 2020) scrum menekankan pada tiga pilar utama: transparansi, inspeksi, dan adaptasi. Transparansi memastikan bahwa aspek-aspek penting dari proses pengembangan adalah terbuka bagi semua yang terlibat, memfasilitasi inspeksi teratur terhadap kemajuan yang dicapai dan adaptasi strategi sesuai dengan feedback dan perubahan yang diperlukan.

Scrum mengadvokasi penggunaan peran, artefak, dan aktivitas tertentu yang memfasilitasi komunikasi dan kerja tim. Tiga peran utama dalam Scrum adalah sebagai berikut,

- a) Product Owner adalah individu yang bertanggung jawab untuk terus berkomunikasi dengan tim pengembang mengenai visi dan prioritas, sehingga dapat menghasilkan nilai bisnis maksimal dari produk yang dikembangkan.
- b) Scrum Master berperan sebagai fasilitator untuk product owner dan tim pengembang, yang terdiri dari developer dan tester (Quality Assurance). Scrum Master tidak bertanggung jawab atas pengelolaan tim. Scrum Master membantu tim mengatasi hambatan dan mencapai tujuan, serta memberikan rekomendasi kepada product owner tentang cara memaksimalkan Return On Investment (ROI) untuk tim.
- c) Development Team atau Scrum Team mengurus aspek teknis dari pengerjaan proyek. Development Team atau tim pengembang biasanya terdiri dari lima hingga sembilan anggota "(Andipradana & Dwi Hartomo, 2021)".

Aktivitas seperti *daily scrum* (*stand-up meeting* harian), *sprint planning meetings*, *sprint reviews*, dan *sprint retrospectives* menjadi alat vital untuk memastikan siklus *feedback* yang konstan dan penyesuaian terhadap perencanaan (Pichler, 2010).

Scrum mencakup *Product backlog*, *Sprint backlog*, dan *Product increment*. *Product backlog* adalah daftar semua yang dibutuhkan dalam produk akhir, yang dikelola oleh *Product Owner*. *Sprint Backlog* adalah serangkaian tugas yang tim pilih untuk diselesaikan selama *sprint* yang berlangsung, dan *Product Increment* adalah hasil konkret dari *sprint* tersebut, yang harus siap untuk dipasarkan atau digunakan oleh pelanggan (Irawan Chandra et al., n.d.).

Scrum telah terbukti meningkatkan moral dan kepuasan tim serta mempercepat pengembangan produk dan kualitas akhir. Siklus berulang dengan evaluasi berkelanjutan dan keterlibatan aktif dari seluruh anggota tim memungkinkan perubahan yang lebih cepat terhadap persyaratan proyek maupun kondisi pasar. Akibatnya, banyak perusahaan, mulai dari startup hingga perusahaan multinasional, telah mengadopsi Scrum untuk meningkatkan efisiensi dan efisiensi operasional mereka.

4. Hasil dan Pembahasan

User Story

User Story digunakan untuk menjelaskan peran dan tujuan pengguna sistem. Ini sangat penting karena daftar User Story akan digunakan selama pengembangan sistem yang akan datang. Berikut adalah daftar cerita pengguna yang telah dikumpulkan dengan sukses.

Tabel 1. *User Story*

Sebagai	Yang Diinginkan Adalah...	Sehingga...
Admin	Mengatur data produk yang akan dijual	User memperoleh data dan informasi yang akurat terhadap barang yang dijual
	Mengelola pesanan dari user	Dapat memproses permintaan dari user
	Mengelola rekening yang digunakan untuk transaksi	User dapat melakukan transaksi diwebsite tersebut
Pengunjung	Registrasi akun	Mendapatkan akun pelanggan
	Login akun	Mempunyai akun untuk menjadi pelanggan
	Melihat produk yang dijual	Memahami informasi lengkap mengenai produk termasuk harga, deskripsi produk, galeri produk, dan aspek lainnya.
Pelanggan	Melakukan edit profil	Akun yang sudah terdaftar bisa diselaraskan dengan

Pemilik (Owner)		informasi pribadi pelanggan.
	Merubah kata sandi	Keselamatan akun dapat dipastikan dan dipantau secara teratur.
	Menambahkan produk yang telah dipilih ke dalam keranjang	Dapat memilih beberapa jenis produk sebelum melakukan pemesanan.
	Memilih preferensi rekening yang tersedia	Bisa memilih opsi rekening tujuan yang diinginkan.
	Mencetak semua transaksi	Dapat dimanfaatkan untuk membuat laporan transaksi yang diperlukan untuk evaluasi.

Product Backlog

Product Backlog merupakan langkah awal yang dilakukan dalam pengembangan sistem menggunakan metode Scrum. Pada tahap ini, akan dibuat berbagai hal seperti proses bisnis, aktor, aktivitas bisnis, dan struktur sistem. "(Rizky & Sugiarti, 2022)". Informasi dari *user story* yang telah diidentifikasi sebelumnya serta penelitian literatur tentang sistem yang sedang dikembangkan yang digunakan untuk menciptakan isi dari *product backlog*.

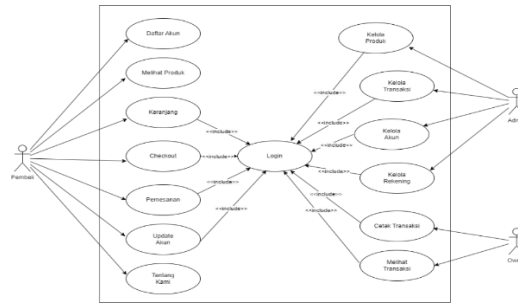
Tabel 2. Product Backlog

No	Item	Prioritas
1	Permintaan dokumen dna informasi tingkat sedang	Sedang
2	Perancangan sistem dan database	Tinggi
3	Halaman masuk	Tinggi
4	Dashboard administrator	Sedang
5	Menu administrasi untuk mengelola kategori dan banner website	Sedang
6	Menu administrasi untuk mengelola produk, pesanan, dan banne	Tinggi
7	Struktur menu pada halaman awal	Sedang
8	Halaman masuk bagi pembeli	Sedang
9	Dashboard dan profil pembeli	Sedang
10	Menu rincian produk	Tinggi
11	Formulir pemesanan	Tinggi
12	Menu administrasi untuk mengelola pesanan	Tinggi
13	Menu percetak laporan transaksi owner	Tinggi
14	Keranjang pembeli pembeli	Tinggi
15	Menu menu administrasi untuk mengelola rekening	Sedang
16	Menu administrasi untuk mengelola akun	Tinggi

Aktivitas pertama dan kedua dalam backlog produk di Tabel 2 bertujuan untuk menemukan dan merancang sistem informasi berdasarkan data dan dokumen yang telah dikumpulkan. Sementara itu, aktivitas nomor 3 dan seterusnya lebih berfokus pada pengembangan sistem berbasis web, terutama menggunakan bahasa PHP. Sistem informasi kemudian dirancang menggunakan UML (Unified Modeling Language), sebuah teknik pemodelan desain sistem yang mengadopsi konsep OOP (Object Oriented Programming). Pemodelan ini sangat penting dalam pengembangan sistem karena menjadi cara untuk memvisualisasikan desain sistem dan memverifikasi apakah sudah memenuhi standar yang diinginkan sebelum mulai mengkodekannya. Beberapa jenis UML yang dibuat termasuk Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Class Diagram.

a) Use Case Diagram

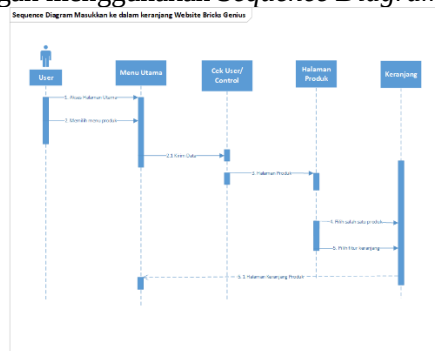
Aktor-aktor yang terlibat dalam aplikasi penjualan online berbasis web diidentifikasi melalui Use Case Diagram, yang menggambarkan aktivitas yang dapat dilakukan oleh setiap aktor dalam sistem.



Gambar 3. Use Case Diagram

b) *Sequence Diagram*

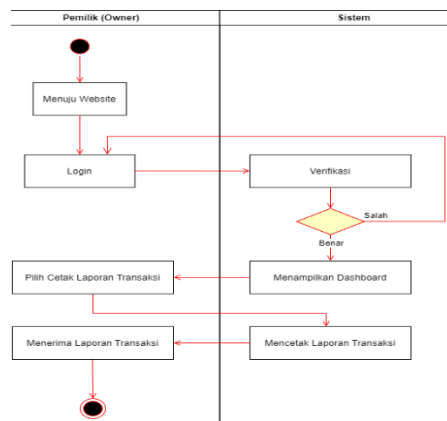
Setelah membuat *Use Case Diagram*, langkah berikutnya adalah menemukan alur bisnis yang ingin dilakukan dengan menggunakan *Sequence Diagram*.



Gambar 4. Sequence Diagram - Memasukkan Keranjang

c) *Activity Diagram*

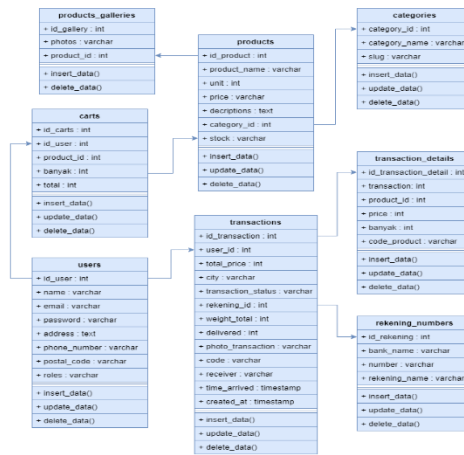
Setelah menetapkan aktor yang terlibat dalam sistem, langkah selanjutnya adalah menemukan rangkaian kegiatan bisnis yang akan dilakukan dengan memanfaatkan *Activity diagram*.



Gambar 5. Activity Diagram - Cetak Laporan Transaksi

d) *Class Diagram*

Class Diagram dirancang untuk menunjukkan struktur sistem yang ingin dibangun oleh programmer yang terdiri dari kumpulan kelas dan ringkasan. Diagram ini juga berfungsi untuk memberi gambaran tentang model data yang sedang dikembangkan dan untuk menjelaskan secara visual apa saja data yang dibutuhkan sistem. Karena *class diagram* adalah salah satu hal yang digunakan sebagai acuan selama proses pembuatan sistem, perancangan ini sangatlah penting.



Gambar 6. Class Diagram

Sprint

Tahap ini terbagi menjadi dua bagian: perencanaan sprint dan backlog sprint. Pada perencanaan, tim Scrum berkumpul untuk meninjau daftar backlog produk saat ini. Dalam sesi ini juga, tim Scrum membahas setiap fitur yang akan dikembangkan oleh setiap anggota tim, serta perkiraan waktu yang diperlukan.

a) Sprint Planning

Tabel 3. Sprint Planning

	Sprint Planning	Estimasi (waktu/hari)
Admin	Login administrator	2
	Dashboard administrator	1
	Pengaturan produk	3
	Pengaturanpesanan	5
	Informasi situs web	2
	Pengelolaan rekening	2
	Pengelolaan akun	3
	Pengelolaan galeri	2
Customer	Login customer	3
	Beranda	4
	deskripsi barang	3
	Kategori	2
	Troli belanja	4
	Pemesanan barang	5
	Menu profile	4
Owner	Cetak laporan transaksi	3

b) Sprint Backlog

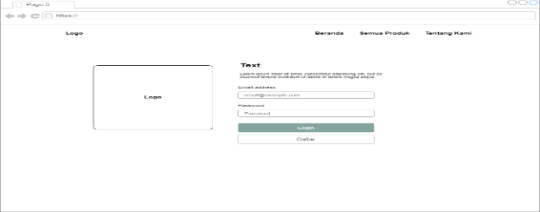
Seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 4, sprint backlog mengumpulkan daftar fitur yang telah dibuat pada produk backlog dan perencanaan sprint untuk dikerjakan oleh programmer. Setelah satu fitur dalam perencanaan sprint selesai, fitur lainnya akan dilanjutkan ke sprint berikutnya.

Tabel 4. Sprint Backlog

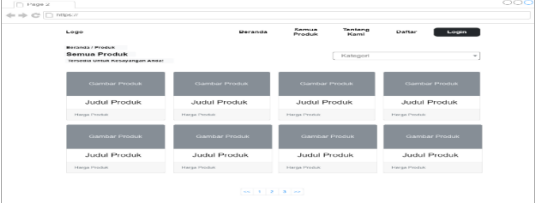
Sprint 1	Task	Estimasi (waktu/jam)
Pengelolaan Barang	Membuat basis data	3
	Antarmuka <i>front-end</i>	5
	<i>Coding</i>	10
	<i>Testing</i>	6
	Total	24

Sprint Review

Setelah serangkaian sprint selesai dikerjakan, aplikasi akan disajikan terlebih dahulu dalam tahap review sprint. Aplikasi akan secara rutin dievaluasi untuk memantau perkembangannya dan menilai kecocokannya dengan kebutuhan. Selanjutnya, dilakukan pengujian untuk memverifikasi apakah fitur yang sudah dikerjakan pada sprint sebelumnya berfungsi dengan baik. Jika ada fitur yang belum sesuai, mereka akan diperbaiki dan diperbaharui dalam sprint berikutnya.



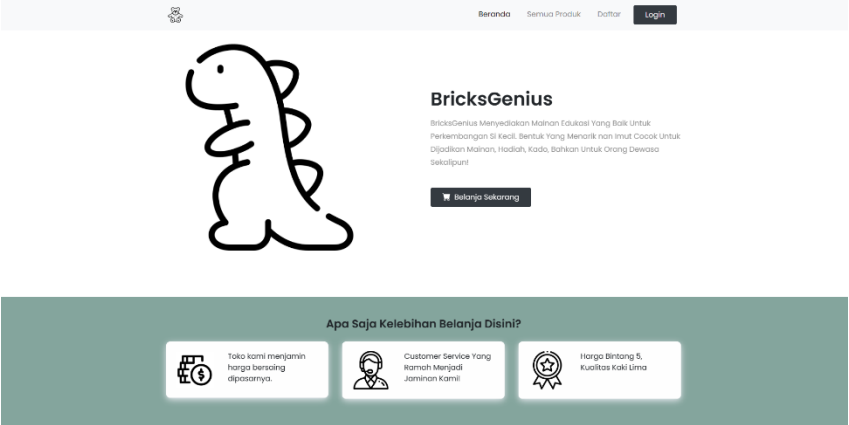
Gambar 7. Halaman Login



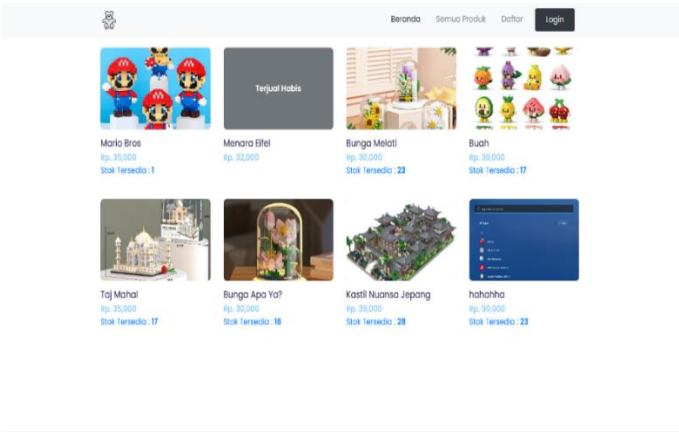
Gambar 8. Halaman Produk

Implementasi

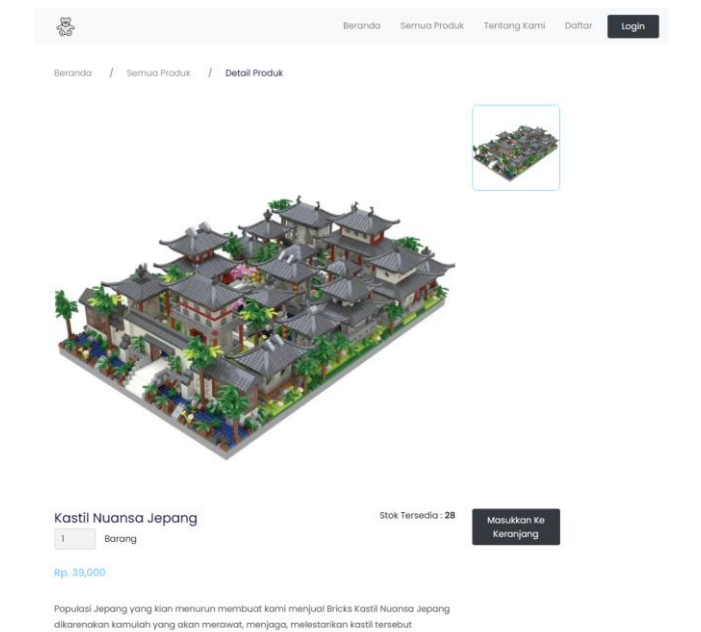
Berikut hasil dari perancangan dan implementasi dari rancang bangun sistem informasi penjualan mainan edukasi BricksGenius



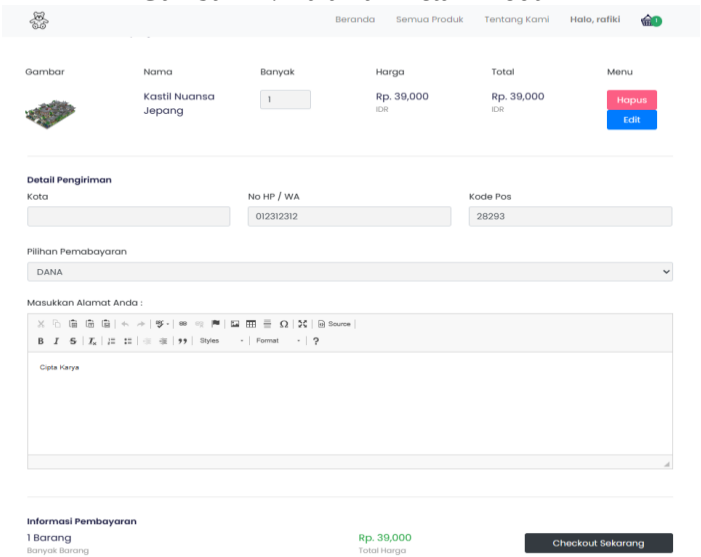
Gambar 9. Halaman Awal



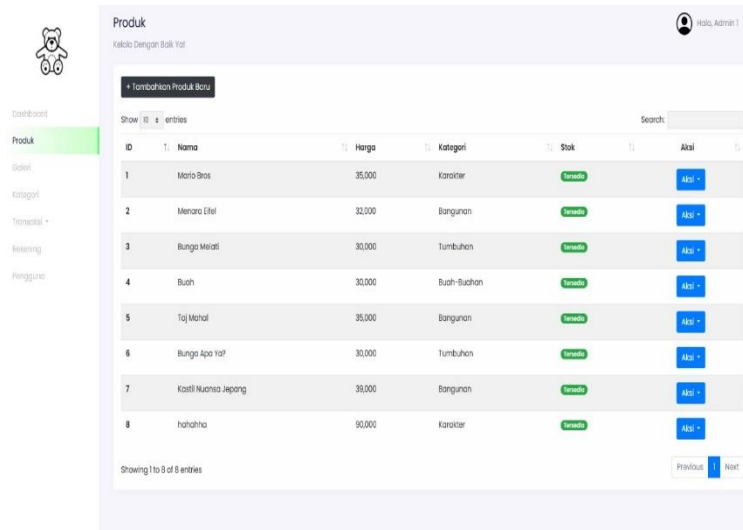
Gambar 10. Halaman Semua Produk



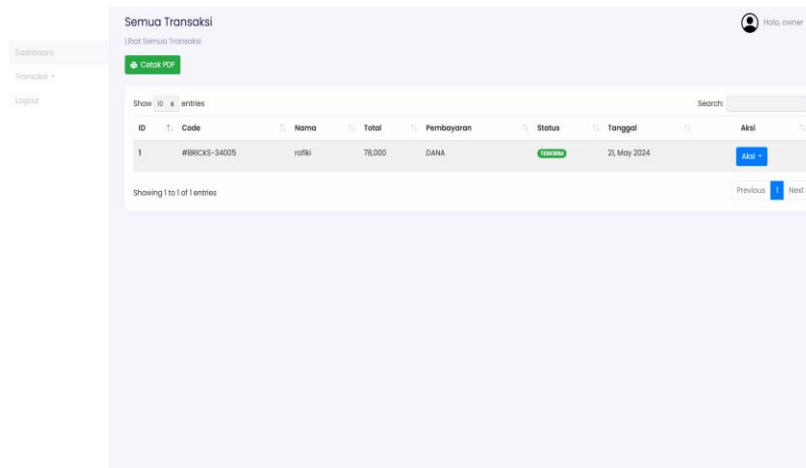
Gambar 11. Halaman Detail Produk



Gambar 12. Halaman Keranjang



Gambar 13. Halaman Kelola Produk - Admin



Gambar 14. Halaman Cetak Laporan Transaksi - Pemilik

5. Simpulan

Dalam perancangan web, metode Scrum melibatkan beberapa sprint yang setiap sprint fokus pada pembuatan fitur khusus dari website. Perencanaan termasuk menentukan karakteristik yang akan dibangun dalam setiap sprint. Tim berkumpul setiap hari untuk meningkatkan fitur tersebut dan berbicara tentang kemajuan dan masalah. Setelah itu, di akhir setiap sprint, ada review di mana tim menunjukkan perkembangan mereka. Oleh karena itu, metode scrum memfasilitasi pengembangan web yang berlangsung secara iteratif dan inkremental, dengan menitikberatkan pada adaptasi dan peningkatan yang berkelanjutan.

Hasil menunjukkan bahwa sistem informasi penjualan berbasis web yang diterapkan Metode Scrum akan membuat proses yang berkaitan dengan penjualan, seperti penyimpanan dan pengolahan data, lebih mudah dan membuat laporan lebih cepat. Selain itu, sistem ini membuat pelanggan lebih mudah memesan barang yang mereka inginkan tanpa harus pergi ke toko langsung. Hasil dari pengujian penerimaan pengguna untuk aspek fungsi menunjukkan bahwa sistem berjalan sesuai dengan harapan

Daftar Pustaka

Ambarsari, L. S., Puspitasari, W., & Syahrina, A. (n.d.). *MODULE DESIGN OF LANDING PAGE AND PAYMENT ON PAHAMEE WEBSITE ABOUT MENTAL HEALTH USING EXTREME PROGRAMMING METHOD.*

- Andipradana, A., & Dwi Hartomo, K. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 161–172. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.869>
- Anwar, C., & Meky Frindo, M. (2023). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum Pada Toko Aneka Jaya. *Jurnal Informatika MULTI*, 1(6).
- Faqih, A. S., & Wahyudi, A. D. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus : Matchmaker). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 1–8. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Fauziah, F. (2020). Strategi Komunikasi Bisnis Online Shop “Shopee” Dalam Meningkatkan Penjualan. *Abiwarra: Jurnal Vokasi Administrasi Bisnis*, 1(2), 45–53. <https://doi.org/10.31334/abiwarra.v1i2.792>
- Gede, W., Bratha, E., Program, M., Manajemen, M., Bhayangkara, U., Raya, J., & Penulis, K. (2022). LITERATURE REVIEW KOMPONEN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN: SOFTWARE, DATABASE DAN BRAINWARE. 3(3). <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3>
- Irawan Chandra, Y., Jakarta STI, S., BRI No, J., Dalam, R., Baru, K., & Selatan, J. (n.d.). RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN ONLINE MENGGUNAKAN MODEL AGILE-SCRUM BERBASIS WEB (STUDI KASUS DI TOKO MOON & HABBITS).
- Muhammad, A., Utomo, F., & Setiawan, S. (n.d.). Mainan Edukasi Untuk Kegiatan Edukasi Hemat Energi “Earth Hour Bandung.” <https://www.researchgate.net/figure/Steps-in->
- Nasri, J., Hiswara, I., Kosasih, R., Informasi, P. S., Teknologi, F., & Jakarta, S. (n.d.). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG BERBASIS WEB DENGAN ANALISA PIECES.
- Pichler, Roman. (2010). *Agile product management with Scrum: creating products that customers love*. Addison-Wesley.
- Rauf, A., & Prastowo, A. T. (2021). RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS WEB SISTEM INFORMASI REPOSITORY LAPORAN PKL SISWA (STUDI KASUS SMK N 1 TERBANGGI BESAR). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 26. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Rio Trilaksono, A., Sukmawati, T., & Siswati, D. (n.d.). SWADHARMA (JRIS) RANCANG BANGUN SISTEM MONITORING PENJUALAN BARANG DI TOKO MAINAN LOVELLA TOYS.
- Rizky, M., & Sugiarti, Y. (2022). Penggunaan Metode Scrum Dalam Pengembangan Perangkat Lunak: Literature Review. *Journal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, 3(1), 41–48. <https://doi.org/10.36596/jcse.v3i1.353>
- Rorah, I. R. C., Poluan, M., Paath, F., & Wongkar, M. (2022). Analisis Penetrasi Pasar dan Pengembangan Pasar terhadap retensi Pelanggan oleh Petani Cabe Keriting di Kelurahan Kakaskasen I dan Kakaskasen II Kecamatan Tomohon Utara Kota Tomohon Propinsi Sulawesi Utara. *JMBI UNSRAT (Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi)*, 9(3), 1335–1347. <https://doi.org/10.35794/jmbi.v9i3.44261>
- Saudah, S., Oktaviani, N., Bunyamin, M., Studi, P., Informasi, S., Komputer, I., Ahmad, J., No, Y., Ulu, S., & Palembang, I. (2019). Implementasi Metode Scrum Dalam Pengembangan Test Engine Try Out Sertifikasi. In *JISKa* (Vol. 3, Issue 3).
- Sekar Setyaningtyas, Indarmawan Nugroho, B., & Arif, Z. (2022). TINJAUAN PUSTAKA SISTEMATIS: PENERAPAN DATA MINING TEKNIK CLUSTERING ALGORITMA K-MEANS. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 10(2), 52–61. <https://doi.org/10.21063/jtif.2022.v10.2.52-61>
- Selay, A., Andgha, G. D., Alfarizi, M. A., Izdhihar, M., Wahyudi, B., Falah, M. N., Encep, M., & Khaira, M. (2023). SISTEM INFORMASI PENJUALAN. In *Karimah Tauhid* (Vol. 2, Issue 1).
- Suharno, H. R., Gunantara, N., & Sudarma, M. (2020). Analisis Penerapan Metode Scrum Pada Sistem Informasi Manajemen Proyek Dalam Industri & Organisasi Digital. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 19(2), 203. <https://doi.org/10.24843/mite.2020.v19i02.p12>

- Warkim, W., Muslim, M. H., Harvianto, F., & Utama, S. (2020). Penerapan Metode SCRUM dalam Pengembangan Sistem Informasi Layanan Kawasan. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(2). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v6i2.2711>