

SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEMBAKO BERBASIS WEBSITE MENGUNAKAN METODE SCRUM

Rifky Syahreza Fahlevi Suwartono

Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Indonesia

E-mail: rsyahrezafs@gmail.com

Abstrak

Dalam transaksi jual beli, data data penjualan tentu sangat berpengaruh terhadap strategi bisnis yang akan dilakukan oleh suatu individu, kelompok, atau organisasi, guna mengembangkan usaha atau bisnis yang dijalankan sehingga memiliki daya saing di sektor nya, nota penjualan yang hilang tentu merupakan sebuah masalah yang sangat berpengaruh ketika dilakukan nya rekapitulasi untuk menentukan strategi usaha kedepannya, oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem informasi yang baik untuk melakukan pencatatan, penyimpanan, dan pengolahan data informasi yang akurat sehingga dapat mempercepat proses rekapitulasi dan meminimalisir kesalahan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah sistem informasi penjualan sembako berbasis website menggunakan metode SCRUM. SCRUM dikenal sebagai kerangka kerja dalam pengembangan perangkat lunak yang menggunakan pendekatan metode *agile*, dimana kerangka kerja SCRUM dapat beradaptasi dengan perubahan kebutuhan yang ada. Penelitian ini menggunakan metode *black box testing* untuk melakukan pengujian terhadap sistem informasi yang akan dirancang, dimana akan dilakukan serangkaian uji coba tanpa memperhatikan struktur kode, sehingga dapat diharapkan memiliki masukan dan keluaran yang sesuai dengan kebutuhan yang ada.

Kata Kunci: SCRUM, Sistem Informasi, Web

Abstract

In buying and selling transactions, sales data is of course very influential for the business strategy that will be used by an individual, group or organization, in order to develop the business, so that it has competitiveness in its sector, missing sales notes is certainly a problem that is very influential when conducting recapitulation to determine future business strategies, therefore a good information system is needed to record, store, and process accurate information data so that it can speed up the recapitulation process and minimize errors. This study aims to design and

How to cite:	Rifky Syahreza Fahlevi Suwartono (2022) Sistem Informasi Penjualan Sembako Berbasis Website Menggunakan Metode Scrum, (7) 10. Doi: 10.36418/syntax-literate.v7i10.13372
E-ISSN:	2548-1398
Published by:	Ridwan Institute

build a web-based groceries sales information system using the SCRUM method. SCRUM is known as a framework in software development that uses an agile method approach, where the SCRUM framework can adapt to changing needs. This study uses the black box testing method to test the information system that will be designed, where a series of trials will be carried out without regard to the code structure, so that it can be expected to have input and output that are in accordance with existing needs.

Keywords: SCRUM, Information System, Web

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat telah menjadi pendukung utama untuk memperoleh informasi dengan cara mudah dan cepat, kebutuhan sebuah informasi bagi sebuah instansi sangat penting demi kemajuan instansi tersebut, pemanfaatan teknologi informasi terutama dalam pemanfaatan teknologi komputer untuk pengolahan data juga menjadi perhatian di sebuah instansi (Basry, A., & Sari, 2018). Berbagai kegiatan bisa dikembangkan menjadi sistem yang kinerjanya menggunakan perangkat komputer, seperti pengolahan data penjualan barang, pembelian barang, serta pengelolaan stok data barang (Hariyanto, D et al., 2021).

Penerapan teknologi informasi berguna sebagai sumber informasi sangat berperan penting untuk melaksanakan suatu tugas di suatu sistem informasi, dan punya respon yang sangat akibat dari tekanan persaingan bisnis. akibat dari tekanan persaingan bisnis. Pemerintah RI telah memberi informasi latar belakang melalui UU No. 19 Tahun 2016 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik dan Pepres No.74 Tahun 2017 mengenai Roadmap Tata Niaga. Skema komunikasi Jaringan Sensor 30 Nasional berbasis elektronik. Kedua kerangka legislatif diperkenalkan untuk menyoroti pentingnya mempercepat pencapaian potensi ekonomi (Husin, N, 2021).

Toko Elis termasuk salah satu usaha pertokoan yang menjual kebutuhan sehari – hari ataupun yang biasa disebut sembako. Berlandaskan wawancara yang dilakukan, bisa diketahui bahwasanya penjualan sembako di Toko Elis masih dilaksanakan dengan cara konvensional, belum memanfaatkan teknologi informasi. Hasil wawancara dengan pemilik toko ialah ibu Lili Elis mengungkapkan jika pelanggan Toko Elis membeli barang dengan jumlah besar dan beragam. Hal itu menjadi sebuah permasalahan sebab penjual harus mencatat satu persatu pesanan, dan harus dipastikan tidak ada kesalahan, pemilik toko terkadang mencatat pesanan di kardus makanan ataupun secarik kertas yang mengakibatkan adanya nota nota yang hilang. Selain itu, pembuatan laporan nota-nota penjualan yang telah dilaksanakan direkap satu per satu. Hal itu juga termasuk sebuah masalah sebab akan memakan banyak waktu jika suatu saat perlu melaksanakan pencarian nota tertentu untuk dilakukannya.

Berdasarkan permasalahan itu perlu dibuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis *website*. Dengan memakai metodologi SCRUM, maka dibuatlah sistem informasi penjualan berbasis *website*. SCRUM adalah kerangka kerja untuk mengatasi

tantangan pengembangan perangkat lunak yang sulit (Manihuruk & Perdana, 2020). Konsep SCRUM menganut ide-ide teknik pengembangan alat cepat, yang dipakai untuk mengarahkan tugas pengembangan perangkat lunak seperti pengumpulan persyaratan, analisis, dan pengiriman (Mukrodin, 2021). Studi ini memakai metode scrum sebab penerapan metode scrum dalam mengembangkan suatu sistem punya banyak manfaat, antara lain adanya prosedur inspeksi dan review untuk setiap pekerjaan dan kemampuan beradaptasi pekerjaan pada kemajuan teknologi (Mulyanto, A, 2009).

Selain teknik SCRUM, metode *waterfall* bisa dipakai untuk mengembangkan sistem informasi. *Waterfall* termasuk metodologi pengembangan perangkat lunak konvensional yang bersifat metodis ataupun sekuensial (Mutawalli, L et al., 2007). Efektivitas strategi ini telah berkurang seiring waktu. Hal ini termasuk akibat dari keinginan konsumen yang semakin meluas dan beragam. Selain itu, proses penerapan kriteria ini di situs web harus dipercepat. Salah satu metode adalah menjalankan formulir lengkap secara bersamaan, meskipun air terjun tidak punya kemungkinan ini [6]. Metode SCRUM memungkinkan terjadinya suatu proses penyelesaian masalah yang kompleks dan berubah ubah secara serentak dibandingkan memakai metode lainnya (Ningrum, S.K, 2020).

Berdasarkan penjelasan diatas maka akan dibuat sebuah penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Sembako Berbasis *Website* memakai Metode SCRUM”.

Berlandaskan konteks di atas, masalah berikut bisa dirumuskan; penjualan dan pencatatan nota penjualan di Toko Elis masih memakai cara konvensional dan belum memanfaatkan teknologi informasi. Untuk meningkatkan kecepatan transaksi, rekapitulasi, dan menghindari hilangnya nota - nota, maka dibutuhkan sistem informasi penjualan sembako berbasis *website*.

Pertanyaan yang dipakai dalam studi ini ialah: (1) Bagaimana seharusnya sistem informasi penjualan sembako berbasis website dirancang dan dibangun? (2) Bagaimana menerapkan metode SCRUM pada sistem informasi penjualan berbasis *website*?

Berlandaskan latar belakang serta rumusan masalah, masalah studi harus dibatasi pada: (1) Metode yang dipakai pada sistem informasi penjualan ini adalah Metode SCRUM. (2) Sistem ini dibangun pada *website* yang dikembangkan memakai PHP dan sistem manajemen *database* MySQL. (3) Sistem informasi penjualan sembako untuk diterapkan di Toko Elis Kab. Indramayu, Jawa Barat.

Dengan memakai SCRUM, studi ini bertujuan guna merancang dan membangun sistem informasi penjualan sembako berbasis website.

Metode Penelitian

A. Objek dan Subjek Penelitian

Objek studi ini ialah toko Elis sembako, beralamat di JL. Raya Suka Dedel No.13 Indramayu, awal mula berdirinya toko elis ini ialah pada tahun 2017, ibu Elis awal mulanya membuka toko beras namun semakin tahun semakin berkembang dan mulai merambah ke sembako lain seperti telur, minyak, dan yang lainnya hingga saat ini. Subjek yang diteliti adalah sistem informasi penjualan toko sembako Elis.

B. Alat dan Bahan Penelitian

1. Alat

Software dan *Hardware* adalah dua jenis alat yang dipakai untuk studi ini.

a. *Software*

Berikut *Software* yang dipakai guna melaksanakan studi ini:

- 1) Sistem Operasi Windows 11
- 2) Visual Studio Code
- 3) Xampp
- 4) Google Chrome

b. *Hardware*

Studi ini dilaksanakan pada laptop dengan prosesor AMD Ryzen 7 5800H yang dipakai untuk mengembangkan sistem informasi penjualan.

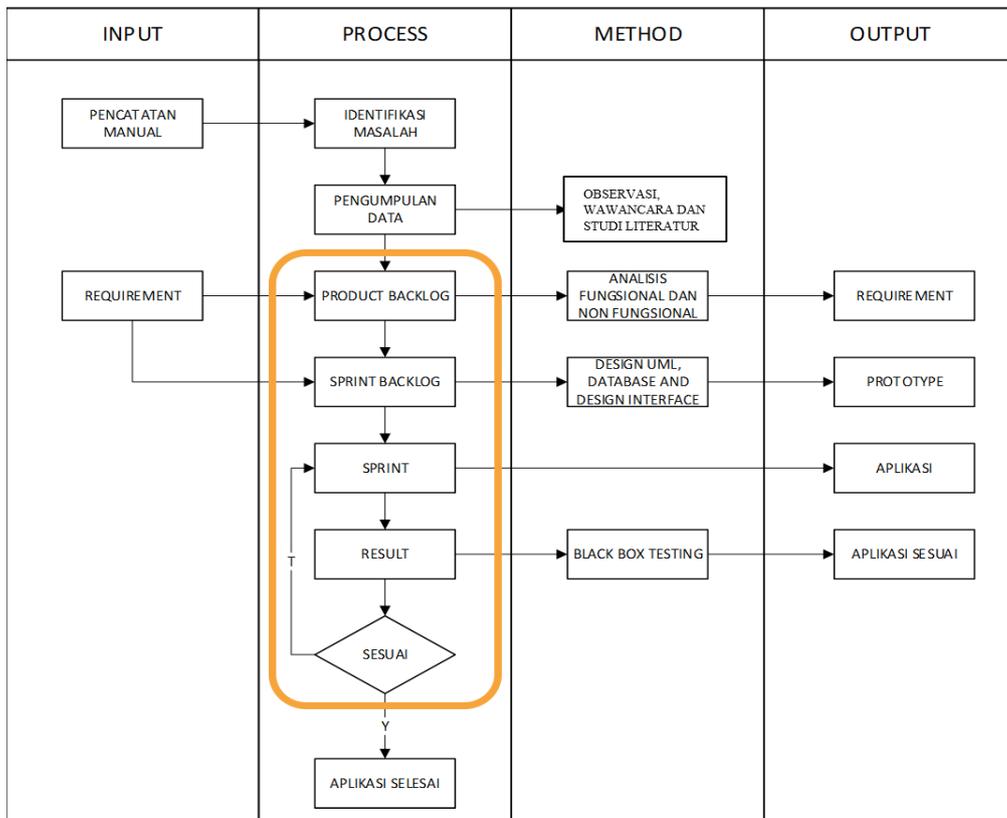
2. Bahan

Berikut ini adalah bahan yang dipakai dalam studi ini:

- 1) Jurnal terkait sebagai referensi
- 2) Data penelitian yang didapat dari tanya jawab yang dilaksanakan bersama pemilik toko elis.

C. Diagram Alur Penelitian

Berikut ini adalah flowchart penelitian dengan memakai metodologi SCRUM, tahapannya sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

3. Identifikasi Masalah

Pada fase ini ialah mengidentifikasi masalah yang ada pada toko elis sembako, pada identifikasi masalah ini didapatkan masalah yang ada ialah yaitu penjualan dan pencatatan nota penjualan di Toko Elis masih memakai cara konvensional dan belum memanfaatkan teknologi informasi. Hal itu menghambat Toko Elis untuk memperluas pangsa pasar dan juga akibat hilangnya nota-nota yang ada, menghambat toko Elis mendapatkan data penjualan yang presisi.

4. Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk studi ini ialah:

a. Observasi

Ialah teknik pengumpulan data yang mengandalkan pengamatan kejadian yang sebenarnya; observasi langsung dilaksanakan di toko Elis.

b. Wawancara

Yakni Suatu teknik pengumpulan data yang mendapat informasi langsung dari sumbernya, peneliti mewawancarai pemilik toko elis ialah ibu elis.

c. Studi Pustaka

Metode studi pustaka ataupun *library search*, dengan membaca publikasi ilmiah yang relevan di *text book* dan internet.

5. Tahap Membangun Sistem Dengan Scrum

Tahap membangun sistem dengan scrum dimulai dari *product backlog*, *sprint backlog*, *sprint*, dan *result*.

6. Product Backlog

Product backlog termasuk tahap perencanaan dilaksanakan dengan cara mendefinisikan permasalahan dan mencari solusi yang bisa menyelesaikan permasalahan, serta mencari data yang berhubungan dengan penelitian. Tahap perencanaan dimulai dengan pengumpulan kebutuhan sistem yang diperlukan. Adapun kebutuhan dari sistem yang diperlukan adalah.

a. Sistem punya 2 hak akses ialah admin serta pengguna.

b. Sistem mampu mengelola produk yang dijual.

c. Sistem mampu melaksanakan transaksi jual beli.

d. Sistem mampu melaksanakan laporan penjualan.

7. Sprint Backlog

Tahapan *sprint backlog* yakni proses merancang dan membangun sistem yang telah dianalisis serta memberi visualisasi gambaran sistem yang bisa dipakai dengan modul fitur sistem yang ada. Dimana rancangan yang dibuat meliputi rancangan database, rancangan sistem memakai UML dan perancangan antarmuka.

8. Sprint

Tahap *sprint* adalah tahap pembangunan berlandaskan desain dan rancangan system yang sudah dibuat ke dalam kode program. Bahasa pemrograman PHP dan database MySQL akan dipakai dalam studi ini.

9. Result

Tahap *result* yakni tahapan pengujian sistem, untuk mengetahui program aplikasi yang dibuat telah berjalan baik dan berfungsi sebagai mestinya. Tahap pengujian termasuk faktor terpenting dari siklus perangkat lunak. Pengujian memakai metode *blackbox testing*.

10. Aplikasi Selesai

Sistem informasi penjualan sembako berbasis website sudah bisa dioperasikan oleh toko sembako Elis.

Hasil dan Pembahasan

A. Analisa

1. Analisa Sistem Yang Berjalan

Setelah melakukan pengamatan sistem penjualan pada Toko Elis, maka sangat diperlukan sistem informasi yang baik dan efisien terutama berkaitan dengan sistem pengelolaan penjualan. Dapat diketahui bahwa pengolahan penjualan melalui beberapa proses yang saling berhubungan. Sampai saat ini pencatatan penjualan di Toko Elis masih menggunakan cara manual yaitu dengan cara tulis tangan di nota. Maka dari itu peneliti akan membuat sebuah sistem yang dapat memudahkan pihak Toko Elis dalam pengolahan penjualan, yaitu dengan cara menyimpan data penjualan dan pembelian yang nantinya data tersebut akan membuat laporan secara otomatis. Kelemahan dari sistem yang berjalan adalah dalam perekapan laporan membutuhkan waktu yang sangat lama karena harus mengumpulkan dari berbagai kertas penjualan yang ada, data yang didapat bisa saja sudah hilang.

2. Analisa Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian - bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi masalah, kesempatan dan hambatan yang terjadi serta kebutuhan - kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan - perbaikan. Analisa kebutuhan pada sistem ini terdiri dari kebutuhan fungsional dan non fungsional yaitu:

a. Fungsional

Kebutuhan Fungsional merupakan rangkaian kebutuhan yang memiliki keterkaitan dengan sistem. Kebutuhan fungsional dari aplikasi yang dirancang ini adalah sebagai berikut:

- 1) Sistem terdiri dari 2 pengguna yaitu admin / owner dan kasir / pegawai.
- 2) Pengguna kasir / pegawai hanya melakukan menu transaksi penjualan.
- 3) Pengguna admin / owner mengelola semua menu yang ada.
- 4) Sistem dapat mencatat semua data barang, data pelanggan, transaksi penjualan, pembelian, dan pembuatan laporan.

b. Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan yang secara tidak langsung terkait dengan sistem.

1) Perangkat keras (hardware)

Perangkat keras (hardware) yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a) Processor: intel core i3 3.2 Ghz
- b) Memori Ram: 4 GB
- c) Hard Disk: 500GB

2) Perangkat lunak (software)

Perangkat lunak (software) yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah:

- a) Xampp
- b) Browser (Google Chrome, Mozilla, dll)
- c) Sistem Operasi Windows 10

B. Implementasi

1. Tahapan Pengembangan

Pada tahapan pengembangan, penelitian ini menggunakan metode scrum sebagai metode yang diterapkan, berikut merupakan pembahasan dari metode scrum.

a. *Product Backlog Item*

Product Backlog Item berisi data fitur yang akan dikembangkan menjadi sebuah aplikasi, tiap fitur memiliki nilai yang berbeda berdasarkan kepentingan fitur tersebut dalam aplikasi yang didasari dengan bilangan *fibonacci*.

Tabel 1
Product Backlog Item

No	Item	Nilai
1	Fitur Login & Logout	21
2	Fitur Menambah Pengguna	3
3	Fitur Menghapus Pengguna	3
4	Fitur Mengedit Pengguna	2
5	Fitur Menambah Barang	21
6	Fitur Menghapus Barang	21
7	Fitur Hak Akses Pengguna	13
8	Fitur Mengedit Barang	13
9	Fitur Menambah <i>Supplier</i>	13
10	Fitur Menghapus <i>Supplier</i>	13
11	Fitur Mengedit <i>Supplier</i>	8
12	Fitur Transaksi Jual Beli Pelanggan	21
13	Fitur Laporan Receipt	8
14	Fitur Menghapus Data Penjualan	2
15	Fitur Mencetak Data Penjualan	21

16	Fitur Transaksi Pembelian	8
17	Fitur Laporan Bulanan	21

b. *Tahapan Sprint*

Pada tahapan *sprint* ini, proses pengembangan dilakukan selama tiga minggu, dimana satu kali *sprint* memiliki periode waktu satu minggu, berikut hasil yang telah dilaksanakan.

1) Sprint 1

Tabel 2
Product Backlog Item Sprint 1

No	Product Backlog Item
1	Fitur Login & Logout
2	Fitur Menambah Pengguna
3	Fitur Menghapus Pengguna
4	Fitur Mengedit Pengguna
5	Fitur Menambah Barang
6	Fitur Menghapus Barang
7	Fitur Hak Akses Pengguna

Tabel 2 di atas merupakan tabel dari *product backlog item* yang akan dikembangkan pada *sprint 1*.

Tabel 3
Sprint Backlog Item Sprint 1

No	Sprint Backlog Item
1	Design Halaman Login dan Dashboard
2	Membuat Database Pengguna
3	Design Halaman Pengguna
4	Integrasi UI dan Database Pengguna
5	Fungsi Menambah, Menghapus, dan Mengedit Pengguna
6	Design Halaman Barang
7	Membuat Database Barang
8	Integrasi UI dan Database Barang
9	Fungsi Menambah dan Menghapus Barang
10	Fungsi Hak Akses Pengguna

Tabel 3 diatas merupakan tabel dari *sprint backlog item*, dimana tabel tersebut berisi detail rinci pengembangan pada *sprint 1*.

2) Sprint 2

Tabel 4
Product Backlog Item Sprint 2

No	Product Backlog Item
1	Fitur Mengedit Barang
2	Fitur Menambah <i>Supplier</i>
3	Fitur Menghapus <i>Supplier</i>
4	Fitur Mengedit <i>Supplier</i>
5	Fitur Transaksi Jual Beli Pelanggan
6	Fitur Laporan Receipt

Tabel 4 di atas merupakan tabel dari *product backlog item* yang akan dikembangkan pada *sprint 2*.

Tabel 5
Sprint Backlog Item Sprint 2

No	Sprint Backlog Item
1	Fungsi Mengedit Barang
2	Design Halaman <i>Supplier</i>
3	Membuat Database <i>Supplier</i>
4	Integrasi UI dan Database <i>Supplier</i>
5	Fungsi Menambah, Menghapus, dan Mengedit <i>Supplier</i>
6	Design Halaman Transaksi Jual Beli Pelanggan
7	Design Halaman Jual Beli
8	Membuat Database Jual Beli
9	Integrasi UI dan Database Jual Beli
10	Fungsi Jual Beli
11	Fungsi Laporan Receipt

Tabel 5 di atas merupakan tabel dari *sprint backlog item*, dimana tabel tersebut berisi detail rinci pengembangan pada *sprint 2*.

3) Sprint 3

Tabel 6
Product Backlog Item Sprint 3

No	Product Backlog Item
1	Fitur Menghapus Data Penjualan
2	Fitur Mencetak Data Penjualan
3	Fitur Transaksi Pembelian
4	Fitur Laporan Bulanan

Tabel 6 diatas merupakan tabel dari *product backlog item* yang akan dikembangkan selama *sprint 3*.

Tabel 7
Sprint Backlog Item Sprint 3

No	Sprint Backlog Item
1	Fungsi Hapus Data Penjualan
2	Fungsi Cetak Data Penjualan
3	Design Halaman Transaksi Pembelian
4	Membuat Database Transaksi Pembelian
5	Fungsi Transaksi Pembelian
6	Design Halaman Laporan
7	Fungsi Cetak Laporan
8	Fungsi Hak akses

Tabel 7 di atas merupakan tabel dari *sprint backlog item*, dimana tabel tersebut berisi detail rinci pengembangan pada *sprint 3*.

C. Pengujian

Pengujian *software* dalam penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode pengujian *black box*, dimana pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur atau *source code* dari *software*. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah *software* sudah berfungsi dengan benar.

Tabel 8
Pengujian Login

No	Input	Output yang diharapkan	Output sistem	Kesimpulan
1	Tidak Memasukan username dan password	Menampilkan pesan login gagal	Menampilkan pesan harus mengisi data	Sesuai
2	Memasukan username dan password dengan salah	Menampilkan pesan login gagal	Menampilkan pesan login gagal	Sesuai
3	Memasukan username dan password dengan benar	Masuk ke halaman <i>home</i>	Masuk ke halaman <i>home</i>	Sesuai

Tabel 9
Pengujian Pengguna

No	Input	Output yang diharapkan	Output sistem	Kesimpulan
1	Menambah data	Data bertambah	Data bertambah	Sesuai
2	Merubah data	Data berubah	Data berubah	Sesuai

3	Mencari data	Data ditemukan	Data ditemukan	Sesuai
4	Menghapus data	Data terhapus	Data terhapus	Sesuai

Tabel 10
Pengujian Barang

No	Input	Output yang diharapkan	Output sistem	Kesimpulan
1	Menambah data	Data bertambah	Data bertambah	Sesuai
2	Merubah data	Data berubah	Data berubah	Sesuai
3	Mencari data	Data ditemukan	Data ditemukan	Sesuai
4	Menghapus data	Data terhapus	Data terhapus	Sesuai

Tabel 11
Pengujian Supplier

No	Input	Output yang diharapkan	Output sistem	Kesimpulan
1	Menambah data	Data bertambah	Data bertambah	Sesuai
2	Merubah data	Data berubah	Data berubah	Sesuai
3	Mencari data	Data ditemukan	Data ditemukan	Sesuai
4	Menghapus data	Data terhapus	Data terhapus	Sesuai

Tabel 12
Pengujian Checkout

No	Input	Output yang diharapkan	Output sistem	Kesimpulan
1	Menambah barang yang akan dibeli	Data bertambah	Data bertambah	Sesuai
2	Menghapus barang yang tidak jadi dibeli	Data terhapus	Data terhapus	Sesuai
3	Memasukkan nominal yang dibayarkan pelanggan	Selisih berupa kembalian atau kurang	Selisih berupa kembalian atau kurang	Sesuai
4	Menyimpan transaksi	Data tersimpan	Data tersimpan	Sesuai

Tabel 13
Pengujian Receipt

No	Input	Output yang diharapkan	Output sistem	Kesimpulan
----	-------	------------------------	---------------	------------

1	Hapus data	Data terhapus	Data terhapus	Sesuai
2	Cetak data	Data tercetak	Data tercetak	Sesuai

Tabel 14
Pengujian Laporan Bulanan

No	Input	Output yang diharapkan	Output sistem	Kesimpulan
1	Mencari data	Data ditemukan	Data ditemukan	Sesuai
2	Cetak data	Data dicetak	Data dicetak	Sesuai

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan mengenai sistem informasi yang telah dikembangkan sebagai berikut. (1) *Website* sistem informasi penjualan sembako yang berhasil dibangun menggunakan metode *SCRUM* dan websie dapat melakukan proses transaksi dengan baik. (2) Pengujian fungsionalitas terhadap sistem menggunakan metode *black box* menunjukkan hasil bahwa fungsi fungsi yang terdapat pada sistem berhasil berjalan dengan baik dan sesuai fungsi sesuai dengan yang diharapkan.

BIBLIOGRAFI

- Basry, A., & Sari, E.M. (2018). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM). *Ikraith-Informatika*, 2(3), 53-60.
- Hariyanto, D., Qomaruddin, M., & Sirait, T.Y. (2021). Implementasi Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Pendaftaran Sekolah Seni Tari Balet Berbasis Website (Studi Kasus: On Point Balet School). *Jupiter (Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer)*, 13(2), 202-211.
- Husin, N. (2020). Sistem Pemesanan Grosir Sembako berbasis Web pada Toko Indra Jakarta Timur. *Jurnal Esensi Infokom: Jurnal Esensi Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, 4(1), 19-24.
- Manihuruk, W.H., & Perdana, K. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sembako Berbasis Website Pada UD. Bintang Jaya. *Jurnal Bangkit Indonesia*, 9(1), 118-125.
- Mukrodin. (2021). AGILE – SCRUM Method dalam Pengembangan Sistem Informasi Inventory Berbasis Website. *Smart Comp*, 10(2).
- Mulyanto, A. (2009). *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mutawalli, L., Fathoni, B.K., & Asyari, H. (2020). Implementasi Scrum dalam Pengembangan Sistem Informasi Jasa Desain Grafis. *Jurnal Manajemen Informatika dan Sistem Informasi*, 3(2), 116-122.
- Ningrum, S.K. (2020). Implementasi Scrum pada Manajemen Proyek Pengembangan Perangkat Lunak Pemesan Undangan (Studi Kasus: Paperlust) [Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia].
- Pramesti, R.W. (2022). Penerapan Metode Peramalan (FORECAST) Penjualan Pada Dzikrayaat BUSINESS CENTER Ponorogo [Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Ponorogo].
- Putra, A.S. (2021). Sistem Manajemen Pelayanan Pelanggan Menggunakan PHP Dan MySQL (Studi Kasus pada Toko Surya). *Tekinfo*, 22(1), 100-116.
- Rosa, A.S. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.

- Sahi, A. (2020). Aplikasi Test Potensi akademik seleksi saringan masuk LP3I berbasis web online menggunakan framework codeigniter. *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 7(1), 120-129.
- Santoso, H. (2010). *Aplikasi WebAsp.Net + Cd*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *Panduan Scrum* [Online]. Available: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Indonesian.pdf>
- Setiawan, A.B., & Sulaksono, J. (2022). Sistem Informasi Manajemen Santri Di Pondok Pesantren Al Ishlah Kota Kediri. *Network Engineering Research Operation*, 4(2), 76-86.
- Taher, T.H. (2022). Pengaruh Promosi Terhadap Volume Penjualan Susu Hi Lo Pada Pt. Nutrifood Indonesia Palangka Raya. *Al-KALAM: Jurnal Komunikasi, Bisnis dan Manajemen*, 9(2), 75-87.
- Toruan, A., & Saragih, S. (2022). Sistem Informasi Penjualan Sembako Berbasis Web Pada Toko Villa Batam. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 7(1), 117-126.
- Yusuf, A.M., Hasmizal, H., & Dini, N. (2021). Sistem Informasi Perhitungan Penyusutan Aktiva Tetap Menggunakan Metode Garis Lurus Berbasis Vb. Net Pada CV Ginanjar Sejahtera Mandiri Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 16(1), 38-45.
- Zaytun, F.A., Malau, S., Telaumbanua, L.A., & Bima, K. (2022). Pengenalan Dan Pemanfaatan E-Commerce Untuk Menciptakan Produktivitas Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru Pada Masyarakat. *Pekodimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2, 65-73.

Copyright holder:

Rifky Syahreza Fahlevi Suwartono (2022)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

