

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SOFT DRINK SERIES BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE PADA PT. CITA RASA MEDIA

Basir¹, Bayu Aji Pamungkas², Supri Wahyudi³

^a ^{1,2,3} Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Komputer, Universitas Pamulang

¹ ahmdbazir2@gmail.com *; ² bayu.ajigaul93@gmail.com; ³ suprwahyudi20@gmail.com

ARTICLE INFO	ABSTRACT (10PT)
<p>Keywords</p> <p>penjualan menggunakan berbasis website, metode agile</p>	<p>Proses penjualan saat ini masih di lakukan dengan bertemu langsung penjual dan pelanggan sehingga masih kurang efektif untuk mempunyai peranan dalam bidang bisnis. Seiring dengan perkembangan teknologi dapat digunakan untuk peningkatan promosi maupun pengolahan datadata yang ada untuk dijadikan sebuah informasi. Perkembangan teknologi informasi yang dibarengi dengan perkembangan internet mendukung dirinya untuk memunculkan konsep komputasi berbasis internet yang perkembangannya semakin meluas dan semakin banyak diterapkan pada profesi perusahaan di bidangnya. berbagai bidang guna mencapai tujuan yang diinginkan oleh perusahaan. Metode tangkas adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang paling efisien dan tangkas. Perangkat lunak metode Agile dibagi menjadi enam tahap, yaitu perencanaan, implementasi, pengujian, dokumentasi, penyebaran dan pemeliharaan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat menyelesaikan masalah perancangan sistem informasi penjualan berbasis website, mampu mempermudah penyebaran informasi produk, mempermudah penjualan tanpa harus berpindah-pindah.</p>

ARTICLE INFO	ABSTRACT (10PT)
<p>Keywords</p> <p>sales using website-based, agile method</p>	<p>The current sales process is still carried out by meeting directly with sellers and customers so it is still less effective to have a role in the business field. Along with the development of technology, it can be used to increase promotion and processing existing data to be used as information. The development of information technology which is accompanied by the development of the internet supports each other so as to give birth to the concept of internet-based Information Technology whose development is increasingly widespread and is increasingly being applied to the company's business in various fields in order to achieve the goals desired by the company. Agile method is one of the most effective and agile software development methods. Agile method software which is divided into six stages, namely Planning, Implementation, Testing, Documentation, Deployment, and Maintenance. The purpose of this research is to be able to solve the problem of how to design a website-based sales information system that is able to facilitate the dissemination of product information, facilitate sales without having to come to the location</p>

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan cepatnya perkembangan teknologi saat ini, banyak sekali keuntungan yang bisa didapatkan dan mempunyai peranan yang sangat besar dalam semua bidang organisasi, dari bidang pendidikan, kedokteran, pemerintahan, bisnis dan lain-lain. Sebagai contohnya dibidang bisnis, teknologi informasi dapat digunakan untuk peningkatan promosi maupun untuk membantu pengelolaan data-data yang ada untuk dijadikan sebuah informasi. Salah satu contohnya adalah pengolahan data menggunakan computer maka proses pengolahannya akan menjadi lebih cepat dan hasilnya jauh lebih baik dari pada tanpa menggunakan computer.

Globalisasi ekonomi juga membuat perubahan konstan, cepat, radikal dan simultan. Sehingga perusahaan harus memiliki kemampuan yang cepat untuk beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi sehingga perusahaan akan mampu bersaing dengan para competitor nya. Perkembangan Teknologi Informasi yang disertai perkembangan internet saling saling mendukung sehingga melahirkan konsep Teknologi Informasi berbasis internet yang perkembangannya semakin meluas dan semakin banyak diterapkan dalam bisnis perusahaan di berbagai bidang guna mencapai tujuan yang diinginkan oleh perusahaan. .

Teknologi internet telah terbukti menjadi salah satu sarana penyebaran informasi yang efektif dan efisien yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, di mana saja. Teknologi internet memiliki pengaruh besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau kantor mereka, calon pembeli dapat melihat produk di layar komputer, mengakses informasi, memesan, dan membayar dengan opsi yang tersedia.

Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ketoko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh suatu ruang dan waktu. Artinya, transaksi penjualan online memiliki calon pembeli dari seluruh dunia. Munculnya perdagangan elektronik (e-commerce) di lingkungan bisnis tidak diragukan lagi merupakan aspek kunci dari evolusi ini. E-commerce telah mengubah hampir semua bidang fungsi bisnis dan setiap aktivitas, dari transaksi jual beli hingga periklanan.. Dengan akhirnya E-commerce ini memudahkan konsumen untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ketempatnya. Sementara itu, agar kegiatan pengembangan sistem informasi ini dapat menghasilkan system informasi yang berkualitas dalam waktu yang singkat, dalam penelitian

ini menggunakan agile development methods dengan Model Scrum adalah pendekatan berulang untuk pengembangan perangkat lunak berdasarkan prinsip-prinsip tangkas. Di dalam Model Scrum pengguna dilibatkan secara aktif dalam proses pengembangan sistem informasi, sehingga secara nyata sistem informasi yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Dalam pembuatan website ini terdapat beberapa permasalahan yang menjadi titik pembahasan yakni :

1. Diperlukan sebuah media alternatif bagi Komunitas street workout dalam penyebaran informasi ke publik atau masyarakat luas untuk memudahkan tersebarnya informasi bagi pihak-pihak yang membutuhkan.
2. Dibutuhkan sarana online sebagai tempat berbagi (sharing) yang dapat di akses kapan pun dan dimana pun, baik oleh anggota street workout ataupun pihak lain yang membutuhkan.

3. RUMUSAN MASALAH

1. Mengapa diperlukan metode pembelian berbasis online?
2. Apa keuntungan menggunakan metode pembelian berbasis online?
3. Mengapa diperlukan metode pembayaran online?

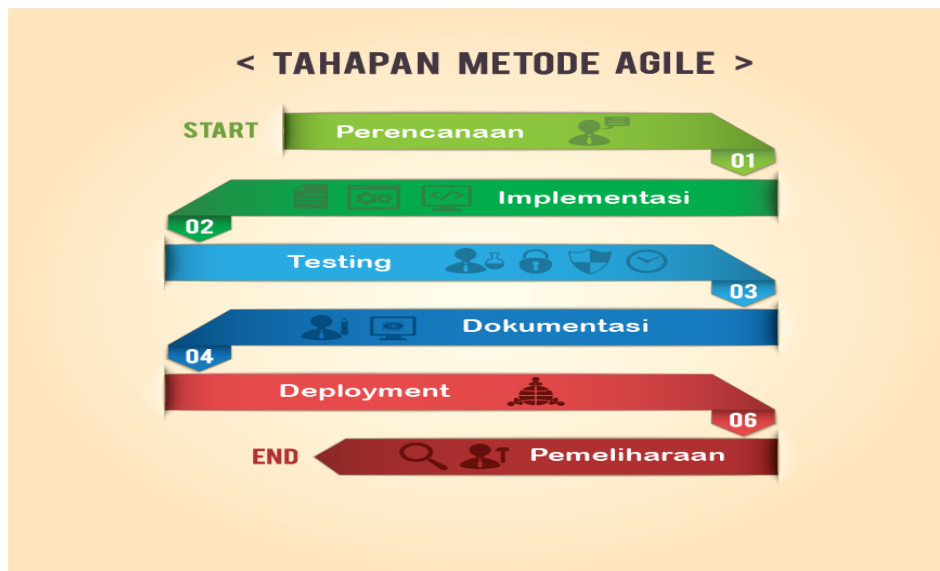
4. METODE PENELITIAN

Metode tangkas adalah salah satu dari banyak metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. Metode tangkas adalah jenis pengembangan sistem jangka pendek yang mengharuskan pengembang untuk beradaptasi dengan cepat dan terhadap perubahan apa pun. Dalam metode tangkas, interaksi dan orang lebih penting daripada proses dan alat, perangkat lunak yang berfungsi lebih penting daripada dokumentasi yang lengkap, kolaborasi dengan pelanggan lebih penting daripada negosiasi kontrak, dan tanggap terhadap perubahan lebih penting daripada mengikuti rencana.

Metode agile memiliki konsep pengembangan yang sesuai dengan permasalahan di atas yaitu metode ini relatif cepat, kepuasan pelanggan menjadi prioritas utama, dan metode ini mengutamakan komunikasi dengan pelanggan sehingga kegagalan pengembangan pelanggan dapat diminimalisir. bahasa yang dapat dikenali oleh komputer. Dibuat oleh programmer yang

Menerjemahkan transaksi yang diminta oleh pengguna Langkah ini merupakan langkah kerja nyata pada suatu sistem. Dalam arti penggunaan komputer akan dimaksimalkan pada tahap ini. Test nanti, setelah coding selesai akan dilakukan testing pada sistem yang sudah dibuat. Pengujian ini bertujuan untuk menguji perangkat lunak dengan cara yang logis dan fungsional dan untuk memastikan bahwa semua bagian telah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan output yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. SUSUNAN KEGIATAN METODE AGILE



Gambar1 : tahapan metode agile

No.	Keterangan	Oktober				November				Desember			
		W1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4
1	Requirements	■	■	■									
2	Implementasi				■	■	■						
3	Testing							■	■				
4	Dokumentasi								■				
5	Deployment									■	■		
6	Pemeliharaan											■	■

1.1 Pengumpulan Data

Untuk dapatkan informasi dan keterangan yang dibutuhkan dalam penelitian ini digunakan beberapa metode adalah sebagai berikut:

1. Metode observasi

Merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung pada PT.Cita Rasa Muda . Jl.Poris Indah Raya, Kota Tangerang –Banten

2. Metode Wawancara

Pada metode ini penulis melakukan proses Tanya jawab kepada Manager objek penelitian PT.Cita Rasa Muda dalam hal ini proses Tanya jawab dilakukan langsung kepada Manager.

3. Studi Pustaka

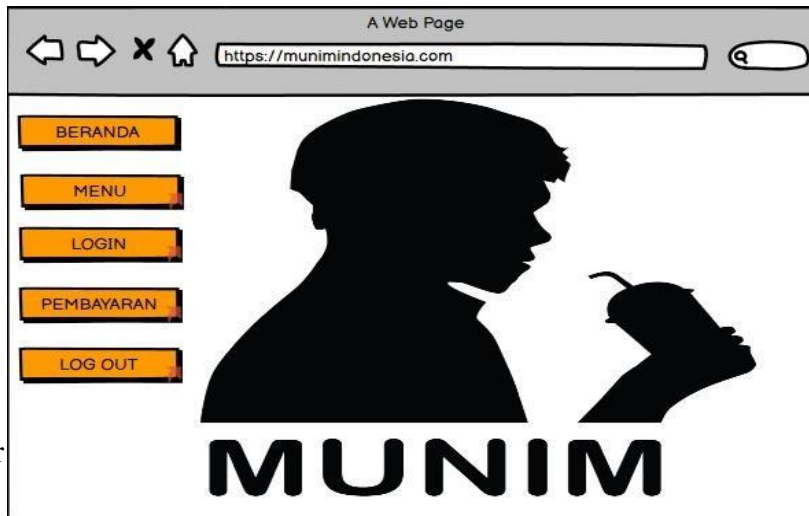
Tinjauan pustaka mencari informasi terkait laporan masalah yang ditulis oleh peneliti. Informasi yang diperoleh berasal dari buku, jurnal, internet dan sumber lainnya

4. Penggunaan dan pemrograman basis data

Perancangan sistem penjual minuman berbasis web di PT. Cita Rasa Muda menggunakan paradigma visual untuk program UML 16.0. Enterprise Edition adalah bahasa grafis yang dibutuhkan untuk mendesain use case diagram, sequence diagram, activity diagram. Proses produksi program dan databasenya disesuaikan dengan permintaan dan kebutuhan para pemain di daftar elisitasi. Program yang digunakan untuk merancang sistem ini menggunakan HTML sebagai bahasa pemrograman, MySQL sebagai database, dan XAMPP sebagai web server.

1.2 Implementasi / Design

Proses Pemograman atau design yang kami lakukan pengkodean dan design perangkat lunak.



Gambar

1.3 Testing perangkat lunak

Perangkat lunak yang telah kami buat di tes oleh bagian control kualitas agar bug yang ditemukan bisa segera diperbaiki dan kualitas perangkat lunak terjaga.

1.4 Dokumentasi

Setelah dilakukan tes perangkat lunak kami, langkah selanjutnya yaitu proses dokumentasi perangkat lunak untuk mempermudah proses maintenance.

1.5 Deployment

Proses yang dilakukan kami untuk menguji menguji kualitas sistem setelah sistem memenuhi syarat maka perangkat lunak siap didoplpyment.

1.6 Pemeliharaan

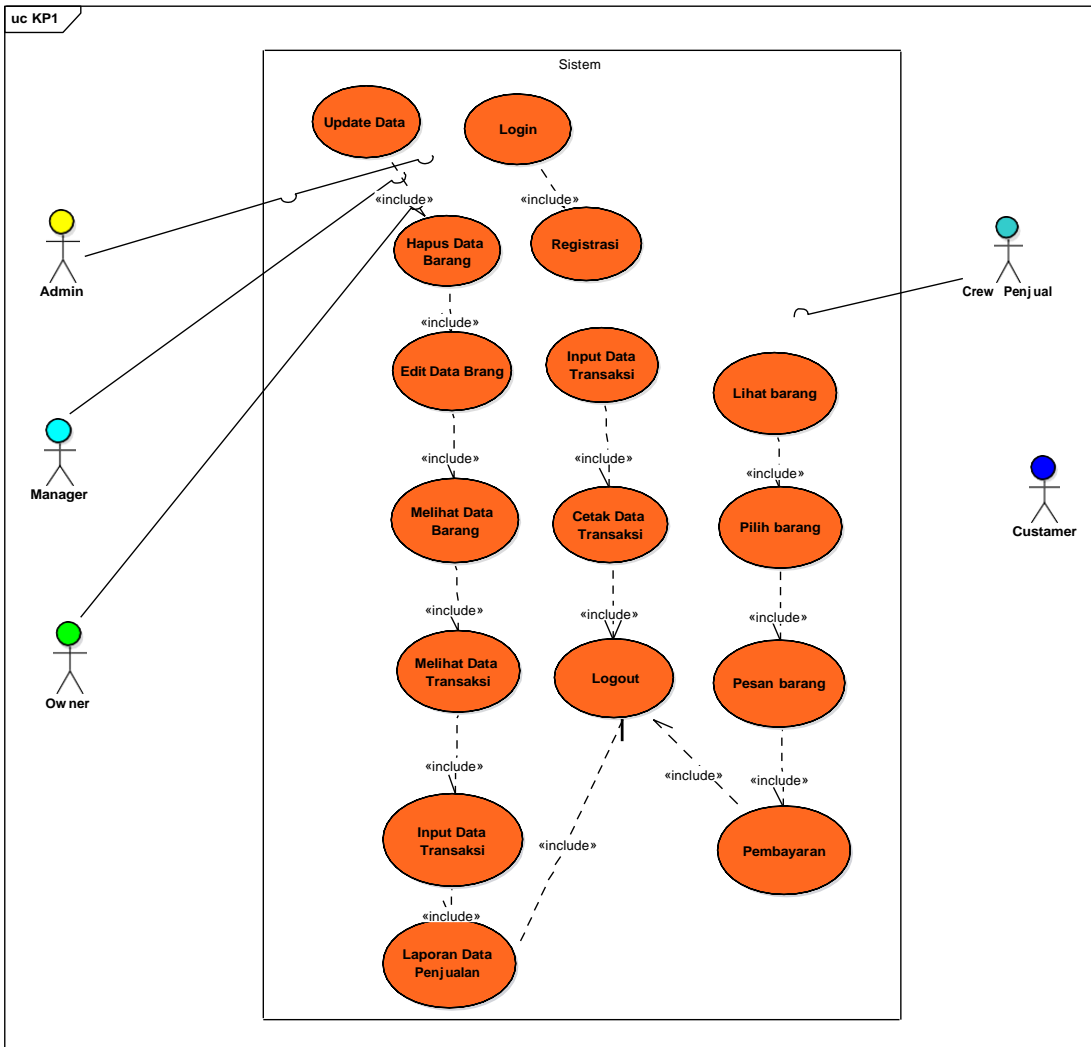
Pemeliharaan perangkat lunak adalah proses memodifikasi perangkat lunak sistem atau komponen perangkat lunaknya setelah digunakan oleh pelanggan atau pelanggan untuk memperbaiki cacat, meningkatkan kinerja, manfaat, atau kualitas, dan mengoptimalkan perangkat lunak sistem agar sesuai dengan lingkungan yang berubah. Dari definisi di atas ditegaskan bahwa proses pemeliharaan perangkat lunak merupakan proses pasca pengiriman, artinya dilakukan setelah sistem perangkat lunak digunakan oleh konsumen atau pelanggan.

Pemeliharaan tahapan perangkat lunak untuk komponen pemeliharaan :

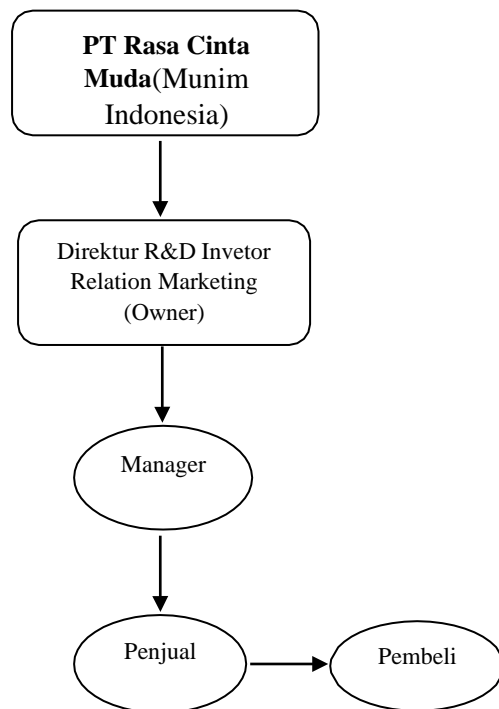
1. Pemeliharaan adaptif mencakup semua perubahan yang diperlukan akibat perubahan lingkungan di mana sistem beroperasi, seperti perubahan sistem operasi, perangkat keras, DBMS, jaringan komputer, dll.
2. Pemeliharaan korektif mencakup semua perubahan yang dilakukan untuk menghilangkan kesalahan atau kekurangan aktual dalam sistem perangkat lunak.
3. Pemeliharaan Outlook mencakup semua perubahan dari permintaan pengguna.

5. Gambar Use Case Diagram

Gambar 1. Meliputi Actor Admin, Manager, Owner, Crew Penjual dan Customer .



6. STRUKTUR ORGANISASI



7. KESIMPULAN

Dalam pengembangan perangkat lunak yang mengandalkan proses kerja berulang di mana aturan dan solusi yang disepakati diimplementasikan secara kolaboratif antara bisnis dan tim.

Dari hasil uraian sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Website yang dibangun atau dikembangkan sudah memiliki menu belanja online yang sebelumnya tidak ada
2. Web yang sedang dibangun atau dikembangkan sekarang lebih efisien dan menarik, sehingga memudahkan konsumen untuk membeli produk
3. Pengembangan sistem dilakukan sedemikian rupa sehingga dapat berjalan dengan baik bagi pelaku bisnis dan konsumen.

8.SARAN

Dalam pengembangan web PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SOFT DRINK SERIES BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE PADA PT. CITA RASA MEDIA ini masih belum dikatakan sempurna karena masih ada kekurangan, oleh karena itu perlu adanya pengembangan dan penyempurnaan yang lebih lanjut nantinya, sebab setiap majunya zaman pasti bersamaan majunya keilmuan informatika yang tak luput baik itu perusahaan dan instansi juga perlu mengupdate perkembangan sehingga tidak tertinggal.

Daftar Pustaka

- [1] Fatimah, Samsudin. Perancangan Sistem Informasi E-Jurnal Pada Prodi Sistem Informasi Diuniversitas Islam Indragiri. J Perangkat Lunak. 2019;1(1):33-49. doi:10.32520/jupel.v1i1.782
- [2] Muhyadi. Kajian Ilmu Administrasi. Efisiensi, Kaji Ilmu Adm. 2016;XIV(1):98-109. <https://journal.uny.ac.id/index.php/efisiensi/article/view/11683/8399>
- [3] Puteri MP, Effendi H. Implementasi Metode RAD Pada Website Service Guide “Tour Waterfall South Sumatera.” J Sisfokom (Sistem Inf dan Komputer). 2018;7(2):130-136. doi:10.32736/sisfokom.v7i2.570
- [4] Hariyanto D, Sastra R, Putri FE. Implementasi Metode Rapid Application Development Pada Sistem Informasi Perpustakaan. J JUPITER. 2021;13(1):110-117