

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO ONLINE PAXJOO DENGAN MENERAPKAN METODE SCRUM

Suberlianto Sentosa¹, Evi Yulianingsih²

¹Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Bina Darma

Jl. Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang,
Sumatera Selatan 30111

e-mail: berlysentosa01@gmail.com, ev_yulianingsih@binadarma.ac.id

Telp: (0711) 515582

Abstrak

Penelitian “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Online Paxjoo Menggunakan Metode SCRUM” bertujuan untuk membuat sistem informasi penjualan (E-Commerce) yang mengelola baik dari bagian transaksi dan pendataan stok pada toko Paxjoo dengan menggunakan metode pengembangan SCRUM yaitu metode yang dimana metode ini memiliki beberapa tahap pengerjaan yaitu SCRUM EVENTS dan SCRUM ARTIFACTS, metode pengembangan SCRUM juga memiliki beberapa kelebihan yaitu dari segi transparansi, inspeksi, dan adaptasi dalam pengerjaannya yang dimana membuat pengerjaan nantinya menjadi lebih fleksibel, serta dengan memanfaatkan hype dari penggunaan sosial media dan produk lokal dari negara Indonesia di harapkan nantinya hasil dari penelitian yang berupa sistem informasi penjualan yang berbasis dengan website dapat meningkatkan proses bisnis di toko Paxjoo dimana pengerjaan sistem ini nanti menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MYSQL dan pengujian sistem blackbox

Kata kunci: Sistem Informasi, E-Commerce, SCRUM, Website, PHP.

Abstract

This study, “Designing Sales Information Systems at Paxjoo Online Store using the SCRUM method,” aims to create a sales information system (E-Commerce) that manages both the transaction and stock data at Paxjoo store using the SCRUM development method, a method that has several stages of work called SCRUM EVENTS and SCRUM ARTIFACTS. This development method also has several advantages in terms of transparency, inspection, and adaptation, which makes the work more flexible. By taking advantage of the hype from the use of social media and local products from Indonesia, it is hoped that the results of the research in the form of a website-based sales information system (E-Commerce) can improve business processes at the Paxjoo store, where the work of this system will use the PHP programming language and MYSQL database and testing blackbox system.

Keywords: Information System, E-Commerce, SCRUM, Website, PHP.

1. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi internet sangat berdampak pada pola bisnis saat ini, dan semua kebutuhan kita bisa didapatkan dengan sangat mudah, praktis, dan cepat, contoh nya saat kita mau belanja barang bisa dilakukan dirumah secara *online* dan mempunyai banyak jenis metode pembayaran yang dimana itu sangat memudahkan kita dalam berbelanja.

E-Commerce adalah konsep dasar untuk perdagangan elektronik yang berhubungan antara pembelian dan penjualan barang, yang diterapkan dalam kegiatan bisnis guna mendapatkan keuntungan. Dalam menghadapi teknologi yang semakin maju dan persaingan yang semakin ketat, diperlukan sebuah strategi penjualan yang dapat menjangkau orang lebih banyak tidak hanya pada area tertentu saja, maka diperlukan sebuah sistem penjualan *online* yang dapat mencakup kegiatan promosi, pengelolaan stok, serta manajemen dengan berbasis *website* [1].

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*) [2].

Transaksi jual-beli menjadi lebih mudah yang nantinya dapat digunakan untuk mempermudah proses bisnis yang berjalan setiap harinya baik itu dari sisi pelayanan maupun promosi ke pembeli [3]. Di saat ini semua aktivitas dapat dilakukan secara *online* dan cepat memberikan kemudahan bagi masyarakat luas dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, teknologi informasi ini dapat dikembangkan dan digunakan oleh semua aspek lapisan masyarakat dari UMKM sampai Perusahaan besar dan instansi pemerintahan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ilmar et al yang berjudul “Membangun Aplikasi E-Commerce Diet Sehat Menggunakan Metode SCRUM Build”. Menjelaskan sistem *website* yang menyediakan informasi berupa penyedia jasa makanan sehat yang dapat diakses secara *online* oleh masyarakat [4].

Hal yang sama juga dilakukan oleh toko paxjoo dalam memanfaatkan perkembangan IT yaitu menggunakan media sosial untuk melakukan promosi dan penjualan, melakukan penjualan secara *online* memiliki banyak manfaat dan keuntungan seperti dapat menjangkau customer secara luas, tidak perlu menyewa tempat, dan toko bisa dikenal banyak orang tidak hanya berada satu cakupan wilayah. Untuk menjalankan proses tersebut maka diperlukan sebuah sistem yang terintegrasi secara baik dan terstruktur, salah satunya membuat sistem informasi berbasis *website* dengan bahasa pemrograman PHP, kebutuhan PHP sebagai tool yang serba guna membuat Lerdorf melanjutkan untuk mengembangkan PHP hingga menjadi suatu bahasa tersendiri yang mungkin dapat mengkonversikan data yang di inputkan melalui Form HTML menjadi suatu variable, yang dapat dimanfaatkan oleh sistem lainnya [5]. Agar *website* yang kita buat dapat menarik banyak orang perlu adanya sebuah konten yang menarik dan mampu memberikan kesan kepada pengguna.

Menurut statistik, konten visual memiliki kinerja yang lebih baik daripada jenis lainnya isi. Konten visual menarik perhatian pengunjung lebih cepat, dan informasinya disajikan sedemikian rupa cenderung lebih melekat di benak orang daripada ketika disajikan dalam bentuk sebuah teks. Tidak hanya itu, konten visualnya juga lebih banyak dibagikan di media sosial sehingga meningkatkan traffic pengunjung ke situs web atau blog [6].

Membangun *website* tidak hanya dapat menampilkan konten secara visual saja, ada banyak hal yang harus di perhatikan terutama analisis pada *website*, agar nantinya *website* dapat bekerja secara maksimal dan efisien, tujuan analisis web adalah aktivitas yang akan memberikan informasi tentang berbagai aspek situs web, serta membantu pemilik *website* dalam menganalisa pengguna dengan trafik yang didapat, serta memberikan Anda ringkasan yang sangat mendasar tentang jenis informasi yang ditangani oleh web [7].

Selain konten visual ada peran penting lainnya dalam kemajuan web yaitu SEO, penggunaan SEO dapat meningkatkan pencarian dan mengoptimalkan web di search engine, SEO atau Search engine optimization adalah proses memaksimalkan visibilitas web di mesin pencari dan meningkatkan kata pencarian yang relevan pada situs web, serta dapat menghubungkan ke situs web lainnya dengan kata kunci yang sama[8].

Toko paxjoo adalah toko yang menjual produk lokal khususnya sneakers dan streetware sejak 2019 dan telah melakukan pengiriman baik dalam negeri maupun luar negeri, memanfaatkan hype nya sepatu lokal membuat paxjoo semakin dikenal oleh publik sebagai toko

yang menjual sepatu lokal terpercaya dan amanah. Dalam menjalankan promosi penjualan di internet diperlukan kemampuan penggunaan media sosial yang dapat menarik perhatian pengunjung, karena saat ini mengimplementasikan media sosial dalam proses bisnis memiliki potensi yang sangat besar untuk membangun pasar yang luas, dengan konsep pemasaran seperti ini dapat menjalin hubungan dengan customer lebih dekat dan efisien karena aktivitas mereka yang banyak dalam penggunaan media sosial [9].

Meskipun begitu paxjoo juga memiliki banyak kendala yakni dalam mengelola data transaksi, data pelanggan, ketersediaan barang, dan penjualan yang belum terkomputerisasi, yaitu melakukan transaksi melalui *whatsapp* dan juga dalam melakukan perhitungan *ongkir* dan total pembayaran masih belum terkomputerisasi hal ini sangat menyita banyak waktu dan juga dalam mengelola ketersediaan stok sering kali lupa dalam mencatat stok barang masuk maupun stok barang kosong. akan dibuat sebuah sistem aplikasi berbasis *web* dengan *framework* codeigniter.

Codeigniter menyediakan fasilitas lengkap seperti *helper* dan *library* yang dapat membantu *developer* dalam membangun fitur-fitur *website* secara cepat, serta *syntax* yang terstruktur dan bersih [10]. Semua data akan tersimpan secara otomatis dan cepat ke dalam *database* yang nantinya dapat diakses secara *realtime*. *Mysql* adalah sistem *database* yang memiliki kelebihan-kelebihan yaitu 1.*Open source* yang artinya semua orang dapat menggunakannya untuk tujuan-tujuan yang luas secara gratis, 2.*Mysql* terlingkup oleh banyak platform tempat penyimpanan yang membuatnya dapat dengan mudah di dapat dan di install [11].

Pada penelitian ini metode pengembangan sistem yang akan dipakai adalah metode *SCRUM*. metode *SCRUM* merupakan salah satu metode pengembangan aplikasi yang dapat membantu seseorang, tim dan organisasi dalam mencapai suatu goal yang ingin di capai dimana metode ini lebih menekankan pada sisi transparansi, inspeksi dan juga adaptasi dalam proses pengembangan sistem nantinya. Dimana pihak paxjoo nantinya dapat mengetahui tahap mana saja yang sudah selesai dikerjakan atau belum, pihak paxjoo juga nantinya akan mendapatkan informasi terhadap pengembangan sistem yang sedang dibuat agar nantinya dalam pengembangan sistem ini pihak paxjoo dapat memberikan masukan tentang apa yang tidak di inginkan dan apa yang di inginkan pada sistem nantinya. dimana hal ini akan mempercepat dan mempermudah pihak paxjoo untuk mentransisikan model bisnis mereka dengan sistem informasi.

Dan juga agar nantinya sistem yang di buat nanti dapat dipercaya oleh konsumen paxjoo. Sebagian besar dari sistem nantinya sudah terotomatisasi seperti dibagian pembayaran dan pendataan transaksi, dan juga nantinya di sistem akan ada fitur komplain yang dapat digunakan oleh konsumen untuk melakukan komplain terhadap barang yang dibelinya seperti barang yang rusak, tidak sesuai dan hilang saat dalam pengiriman ataupun ketika diterima oleh konsumen, pembeli dapat melakukan komplain terhadap transaksinya tersebut dan nantinya akan di bantu oleh pihak paxjoo sesuai dengan syarat dan ketentuan yang nantinya dibuat oleh pihak paxjoo. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas serta kelebihan dari metode *SCRUM*, penulis berminat melakukan penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Online Paxjoo Dengan Menerapkan Metode *SCRUM*” sebagai penelitian tugas akhir penulis yang dimana hasil produk dari penelitian ini nantinya berupa sistem informasi penjualan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai yaitu metode kuantitatif deskriptif metode ini adalah penelitian untuk memberikan gambaran yang lebih detil mengenai suatu gejala atau fenomena dimana hasil dari penelitian ini berupa pola-pola tentang fenomena yang sedang dibahas, penelitian deskriptif memiliki tujuan yaitu: Menggambarkan mekanisme sebuah proses dan Menciptakan seperangkat kategori atau pola [12].

Dalam hal ini penggambaran yang dilakukan berupa bagaimana cara kerja website e-commerce nantinya seperti menggambarkan alur sistem yang nantinya dibuat, hasil penelitian ini hanya berfokus kepada objek penelitian saja.

2.1. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan aplikasi pada penelitian ini akan menggunakan metode Scrum, menurut metode SCRUM merupakan salah satu metode pengembangan aplikasi yang dapat membantu seseorang, tim dan organisasi dalam mencapai suatu goal yang ingin di capai. Dalam SCRUM terdapat beberapa langkah yaitu SCRUM Events dan SCRUM Artifacts. Adapun tahap-tahap pengerjaan dalam metode SCRUM akan dijelaskan sebagai berikut [13]:

1. *SCRUM Events*: Adalah tampungan dari 4 events dalam SCRUM yang dimana nantinya *events* ini akan digunakan sebagai acuan untuk menginspeksi dan mengadaptasikan SCRUM memiliki beberapa tahap pengerjaan yaitu:
 1. *Sprint Planning*: Adalah tahapan menentukan goal dari suatu sistem yang dibuat.
 2. *Daily Scrum*: Adalah tahapan adalah tahapan perencanaan bagaimana struktur dari sistem yang dibuat dan teknik apa yang akan digunakan.
 3. *Sprint Review*: Adalah tahapan untuk menginspeksi hasil dari sistem yang akan dibuat nantinya.
 4. *Sprint Retrospective*: Adalah tahapan terakhir dari *SCRUM Events* yaitu untuk memastikan bahwa langkah-langkah yang telah dilakukan sebelumnya berjalan dengan baik selama pengerjaan.
2. *SCRUM Artifacts*: Adalah tahapan yang mempresentasikan kerja atau nilai, yang dimana pada tahapan ini memiliki 3 tahap pengerjaan yaitu:
 1. *Product Backlog*: Adalah tahapan menganalisa kebutuhan sistem yang akan dibuat yang nantinya dapat bertambah sewaktu-waktu.
 2. *Sprint Backlog*: Adalah tahapan yang dilakukan dengan menganalisa kenapa sistem akan dibuat, apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem nantinya dan bagaimana sistem tersebut akan dibuat dan di implementasikan.
 3. *Increment*: Adalah tahapan pengimplementasian analisa dan rancangan yang telah dilakukan sebelumnya, seperti pengcodingan sistem dan pembuatan database sistem.

2.2. Metode Pemodelan desain program

Metode pemodelan desain program yang dipakai adalah Unified Modeling Data (UML) Menurut object management group (OMG) dalam UML adalah penggambaran secara grafis yang bertujuan untuk menggambarkan, menspesifikasikan, membangun dan mendokumentasikan sebuah sistem perangkat lunak yang dibuat. UML memiliki jenis-jenis diagram [14]:

1. *Use Case Diagram*: Adalah spesifikasi pada aksi-aksi yang dilakukan oleh sebuah sistem, yang menghasilkan sesuatu yang bisa diamati dan biasanya memiliki 1 aktor atau lebih
Activity Diagram: Adalah diagram yang digunakan untuk mengilustrasikan aktifitas atau dalam pandangan luar activity diagram digunakan untuk mendeskripsikan fungsionalitas dari sistem.

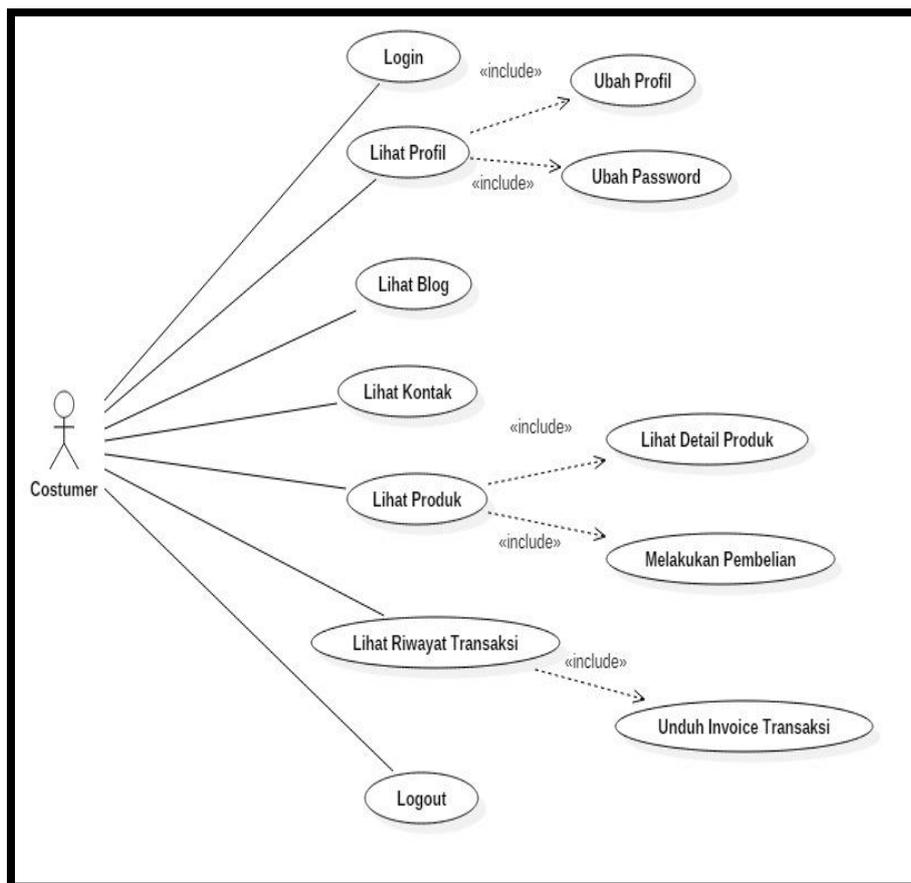
2.3. Metode Pengujian Sistem

Metode pengujian yang dilakukan adalah metode *black box*, menurut metode pengujian *black box* adalah pengujian yang dilakukan dari segi fungsional tanpa menguji desain dan kode program yang bertujuan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan [15].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

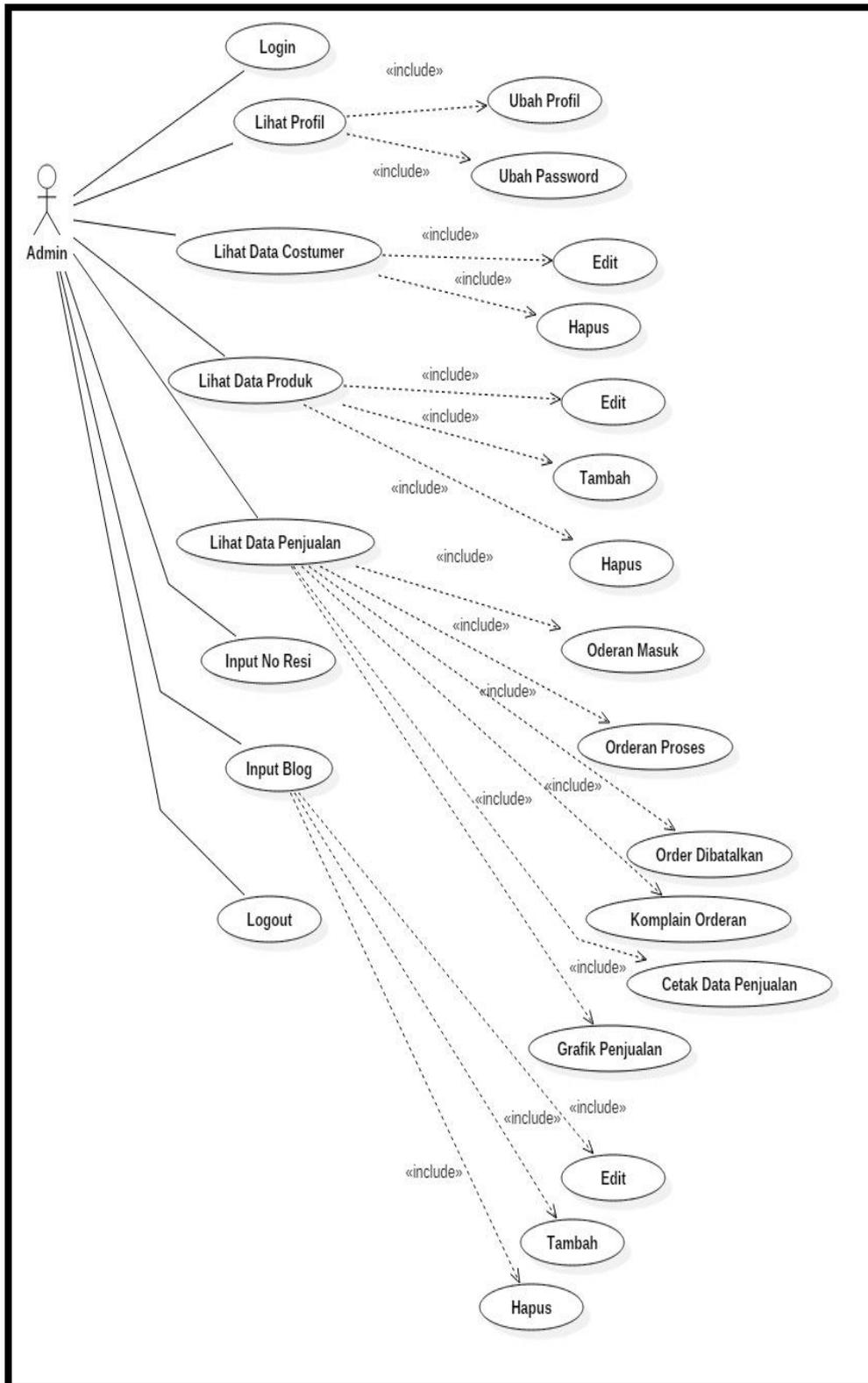
3.1. Perancangan Sistem

1. *Use Case Diagram*: Berdasarkan Analisa kebutuhan dan proses bisnis di dalam sistem ini yang berperan sebagai aktor ada 2 yaitu admin dan pembeli (*user*)
 1. *Use case* pembeli (*user*) terdiri dari: membuka halaman *login*, melihat halaman *home user*, melihat halaman *blog*, melihat halaman produk, melihat riwayat transaksi yang sudah dilakukan, mencetak bukti transaksi yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. *Use Case User*

2. *Use case* admin terdiri dari: membuka halaman *login*, melihat halaman *home admin*, membuka halaman daftar *user*, membuka halaman daftar produk, membuka halaman data penjualan, membuka halaman input resi, membuka halaman input blog yang dapat dilihat pada gambar 2.

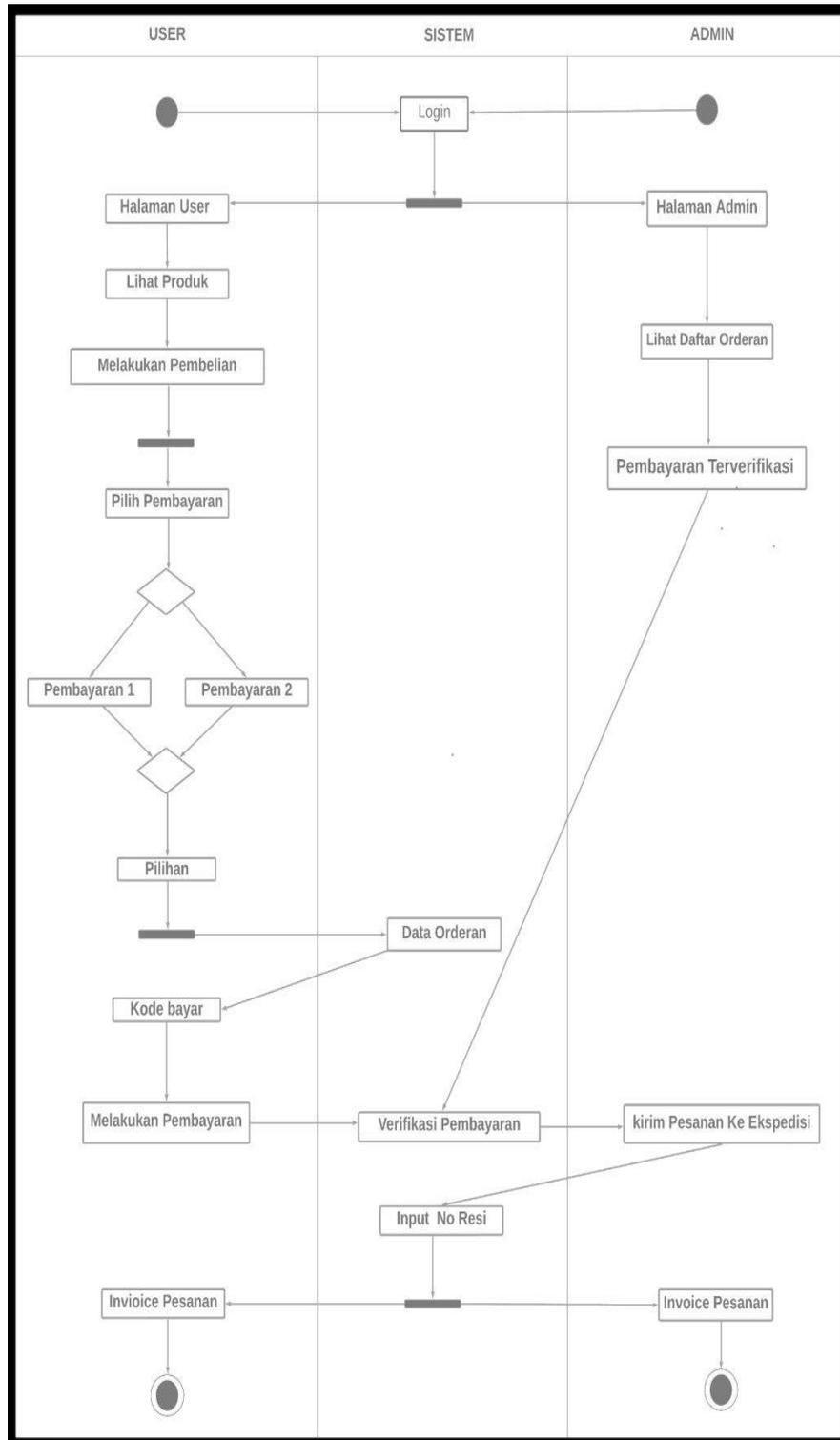


Gambar 2. Use Case Admin

2. Activity Diagram

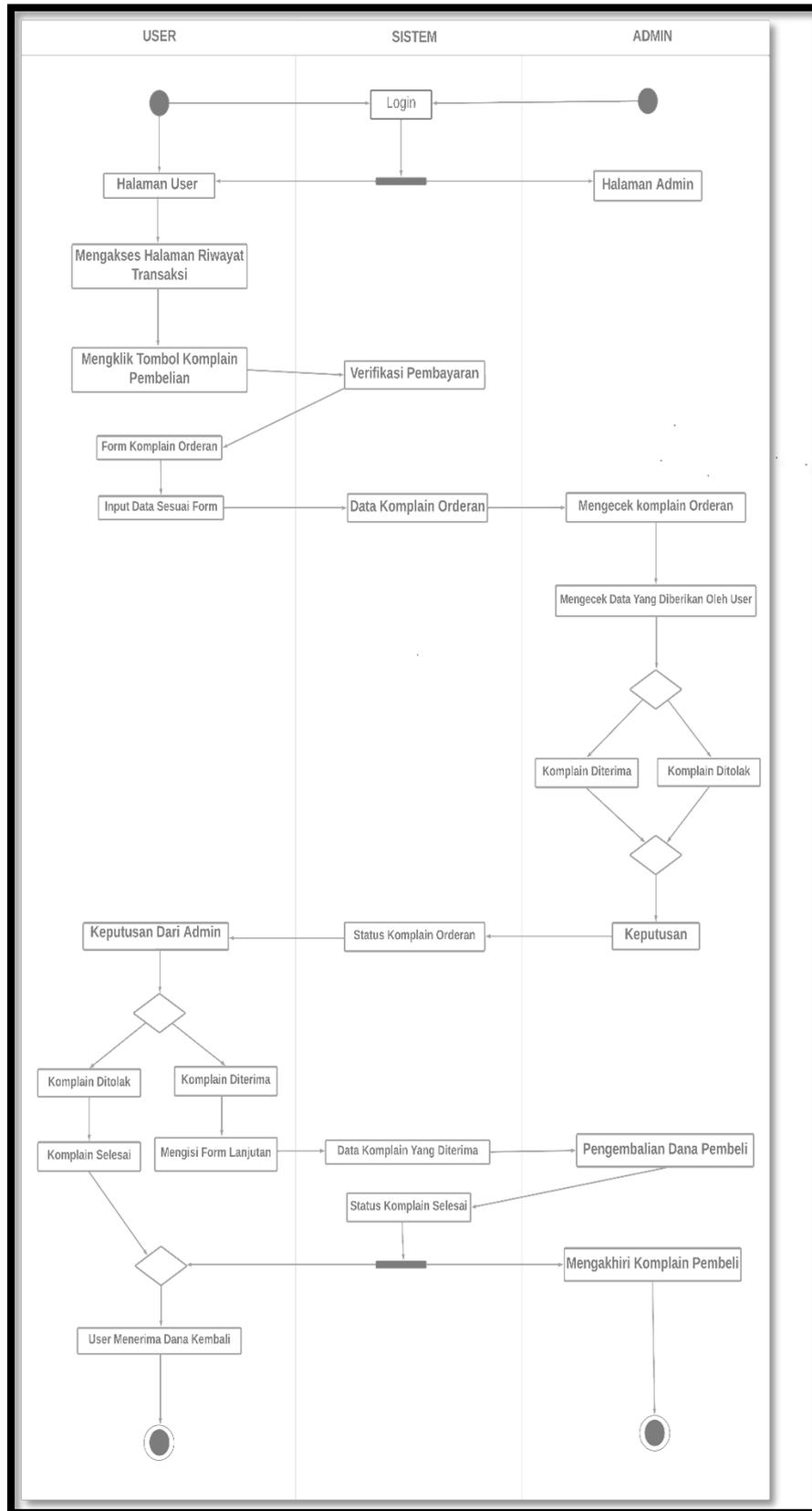
Activity diagram dari sistem penjualan yang dibuat terdapat 2 activity diagram yaitu diagram activity transaksi dan komplain orderan.

1. Detil dari *Activity Diagram Transaksi* dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. *Activity Diagram Transaksi*

2. Detil dari *Activity Diagram Komplain Orderan* dapat dilihat pada gambar 4.



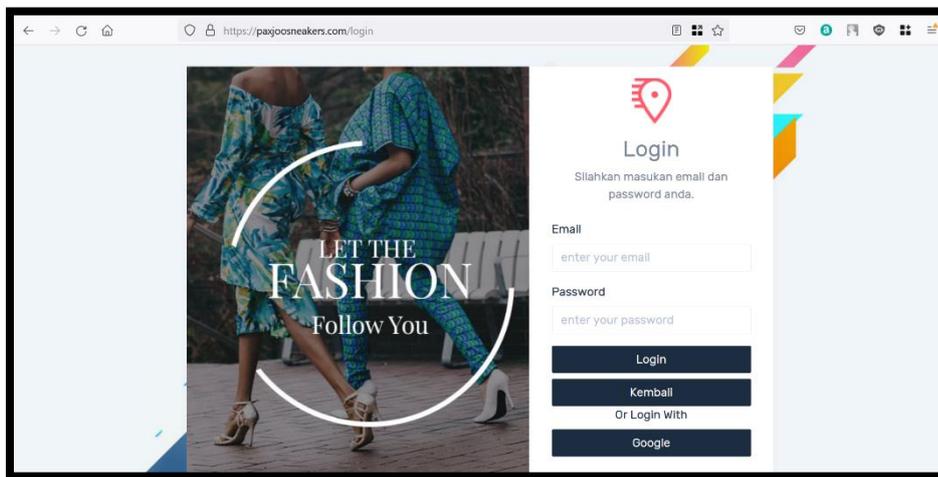
Gambar 4. Activity Diagram Komplain Orderan

3.2. Implementasi Sistem

Tahapan selanjutnya dalam pengembangan sistem setelah proses perancangan adalah mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam koding program. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP* dan menggunakan *database MySQL*. Hasil pada tahapan ini berupa tampilan antarmuka (*interface*) dari sistem yang dikembangkan. Beberapa hasil interface sistem sebagai berikut:

1. Interface Halaman Login Sistem

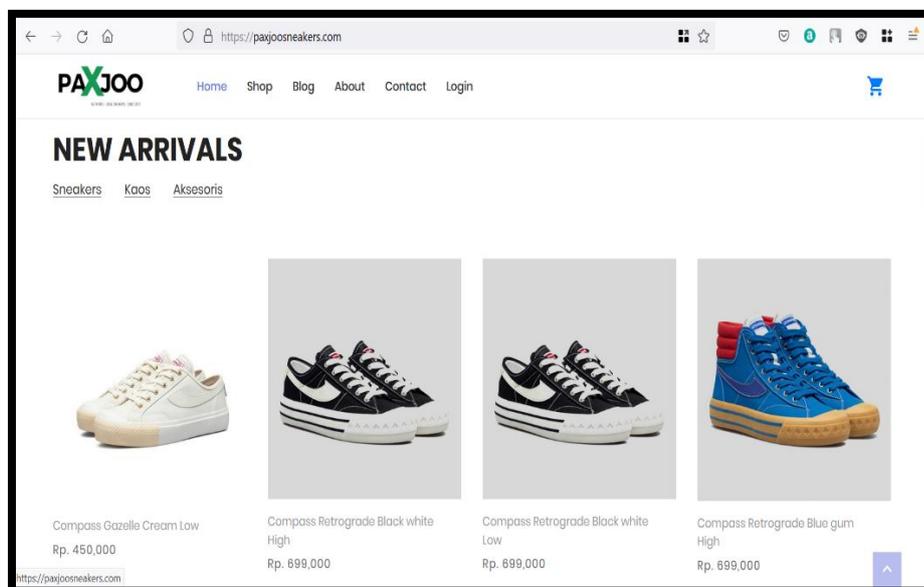
Halaman ini digunakan untuk mengakses *website* nantinya baik dari sisi user maupun admin dimana data login yang dibutuhkan bisa berupa *manual input email* dan *password* atau menggunakan akun *google*, berikut tampilan *login website*:



Gambar 5. Halaman Login Website

2. Interface Halaman Home Website (User)

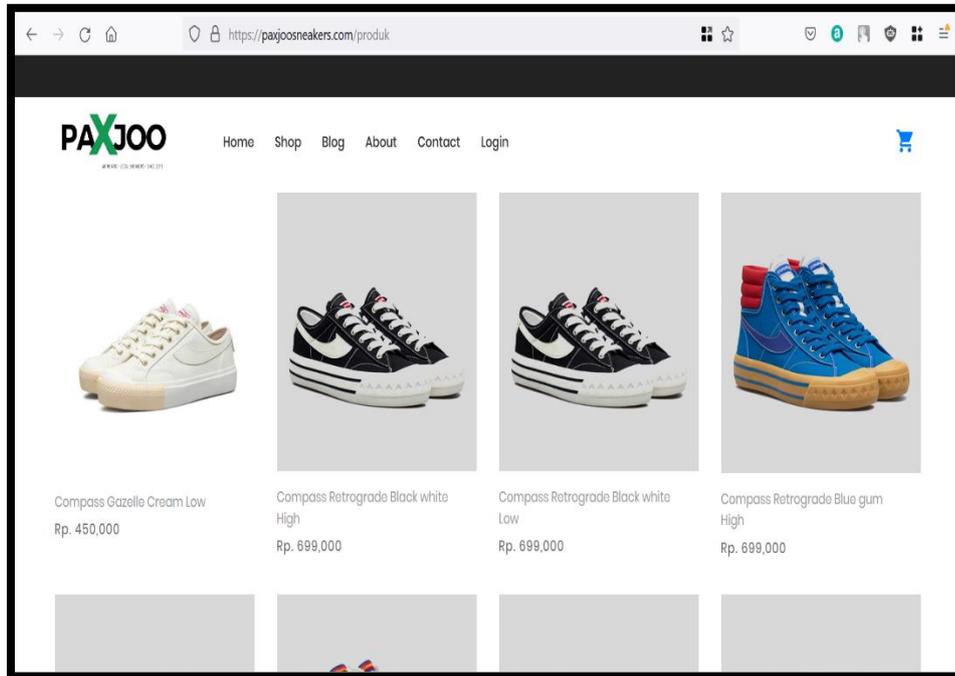
Halaman ini adalah halaman awal ketika *customer* mengunjungi *web*, disini terdapat beberapa *banner* foto terkait produk, tampilan produk serta beberapa menu *dropdown*, berikut tampilan *home website* pada sisi *user*:



Gambar 6. Halaman Home Website (User)

3. Interface Halaman Produk (User)

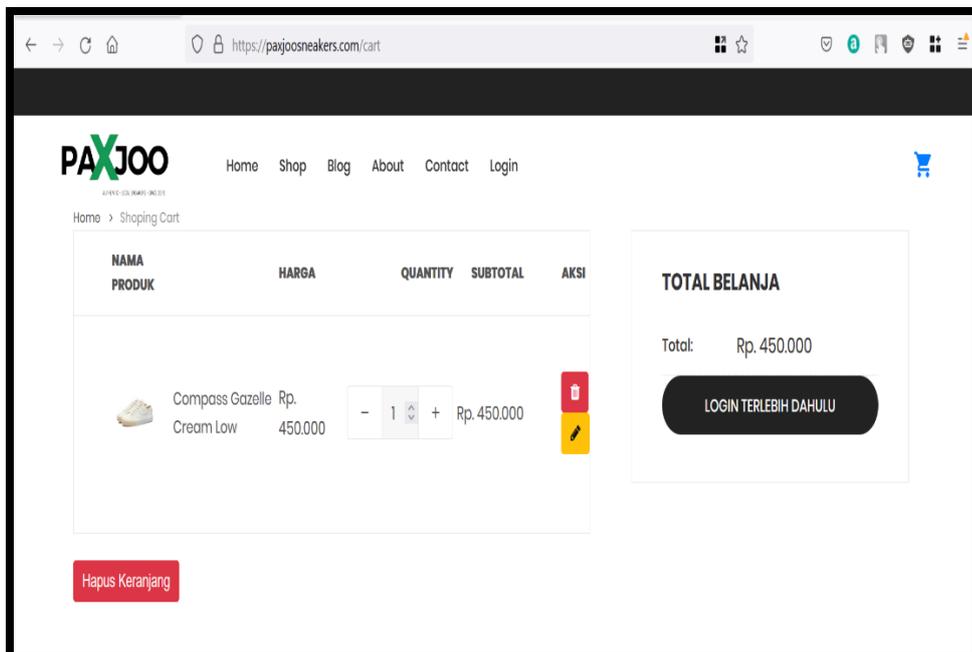
Pada halaman ini semua produk ditampilkan, *customer* dapat melihat secara detail dengan mengklik *preview* pada foto produk, berikut tampilan produk (*user*):



Gambar 7. Halaman Tampilan Produk (User)

4. Interface Halaman Keranjang Belanja (User)

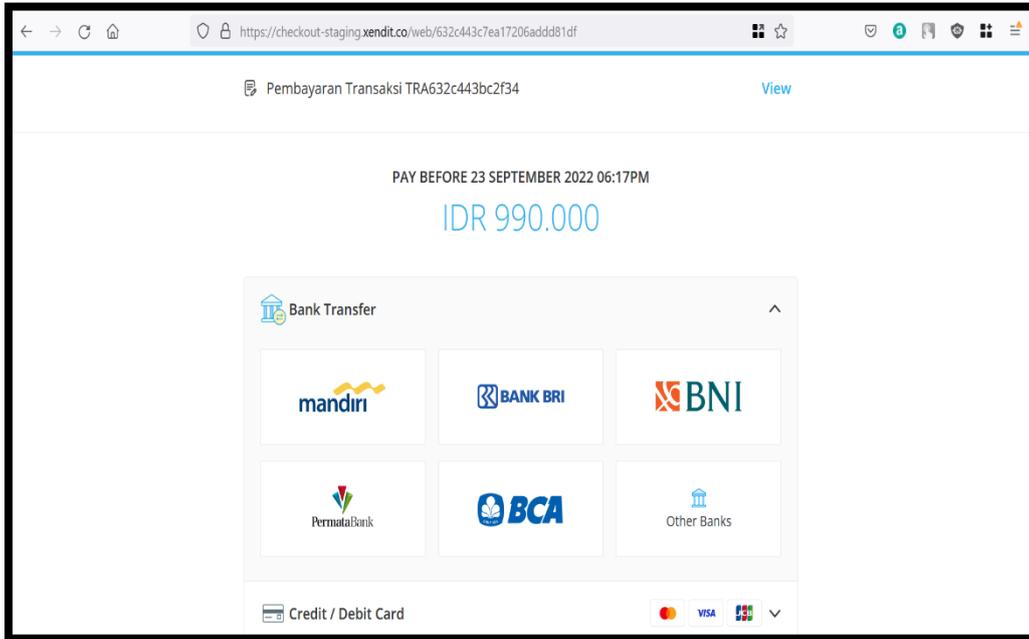
Pada halaman keranjang ini *customer* dapat mengecek atau memastikan produk yang dibeli sebelum melakukan proses selanjutnya, disini *customer* dapat *edit cart* seperti tambah kuantitas serta hapus, berikut tampilan halaman keranjang belanja (*user*):



Gambar 8. Halaman Keranjang Belanja (User)

5. Interface Halaman Pembayaran (User)

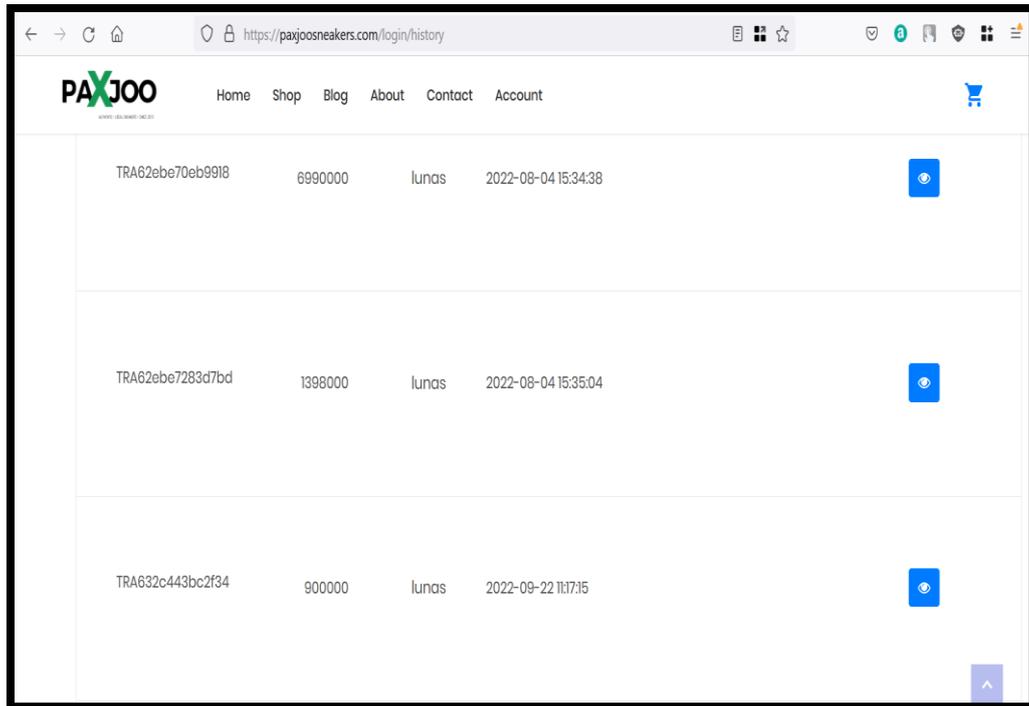
Pada halaman ini adalah halaman terakhir yaitu berupa informasi pembayaran yang harus customer lakukan pembayaran agar pesanan mereka masuk kedalam sistem, terdapat beberapa jenis pembayaran bank serta *virtual*, berikut tampilan halaman pembayaran (*user*):



Gambar 9. Halaman Pembayaran (User)

6. Interface Halaman Riwayat Transaksi (User)

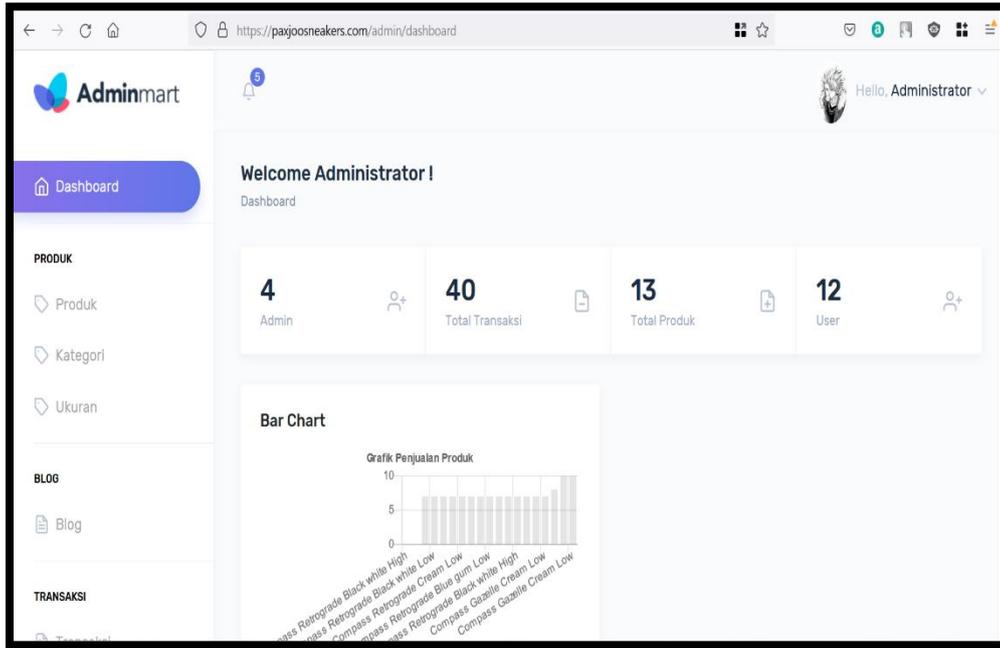
Pada halaman ini *customer* dapat melihat transaksi yang mereka lakukan, berikut tampilan halaman riwayat transaksi (*user*):



Gambar 10. Halaman Riwayat Transaksi (User)

7. Interface Halaman Home Sistem (Admin)

Halaman *dashboard* adalah halaman paling awal saat admin telah *login*, dihalaman ini menampilkan beberapa data dan grafik penjualan, berikut tampilan halaman *home* sistem (Admin):



Gambar 11. Halaman Home Sistem (Admin)

8. Interface Halaman Produk (Admin)

Pada halaman ini menampilkan semua data produk yang dijual pada *website*, disini admin data melakukan menambahkan produk, *edit*, *update* produk, serta hapus produk, berikut tampilan halaman produk (Admin):

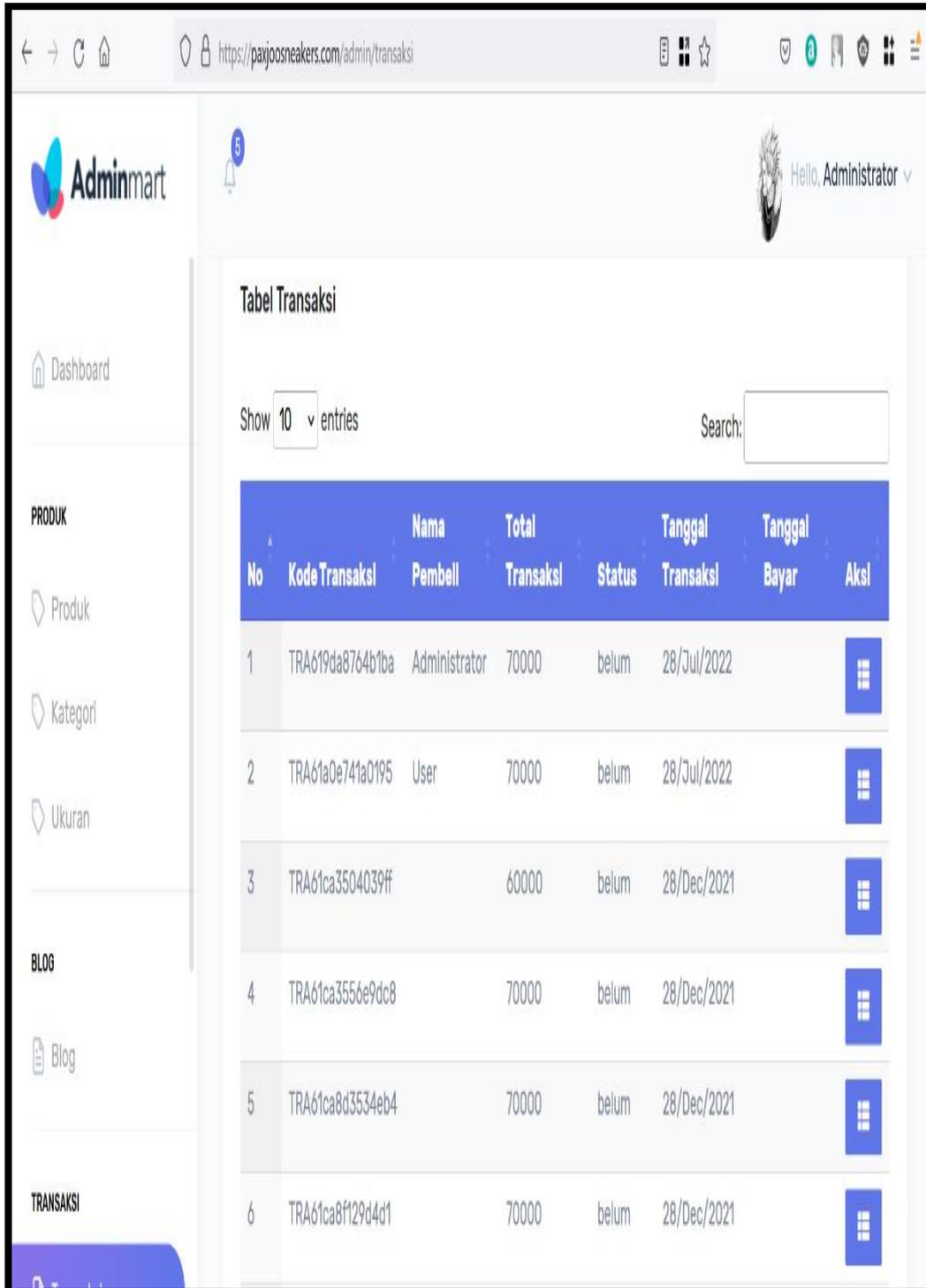
The screenshot displays the Admin Product Management interface for 'Adminmart'. The top navigation bar includes the logo, a notification bell with 5 alerts, and a user profile for 'Administrator'. The main content area features a 'Tabel Produk' with columns for 'No', 'Nama', 'Kategori', 'Harga', and 'Aksi'. The table lists five products with their respective details and action buttons (edit, view, delete). The sidebar on the left contains navigation options for 'Dashboard', 'Produk', 'Kategori', 'Ukuran', 'Blog', and 'Transaksi'.

No	Nama	Kategori	Harga	Aksi
1	Sepatu Compass Gazelle Black white Low		450000	  
2	Sepatu Compass		450000	  
3	Compass Retrograde White		0	  
4	Compass Retrograde Black white High	Sneakers	699000	  
5	Compass Retrograde Cream High	Sneakers	699000	  

Gambar 12. Halaman Produk (Admin)

9. Interface Halaman Transaksi (Admin)

Pada halaman ini menampilkan semua data transaksi yang telah dilakukan oleh *customer*, pada tiap data admin bisa memantau apakah *customer* telah membayar apa belum, jika telah dibayar maka admin dapat melakukan proses *packing* dan pengiriman barang, berikut halaman transaksi (admin):



The screenshot shows the Adminmart interface for the transaction page. The browser address bar indicates the URL is <https://pajoo sneakers.com/admin/transaksi>. The page title is "Adminmart" and the user is logged in as "Hello, Administrator". The main content area is titled "Tabel Transaksi" and includes a search bar and a "Show 10 entries" dropdown. The table below displays the following data:

No	Kode Transaksi	Nama Pembeli	Total Transaksi	Status	Tanggal Transaksi	Tanggal Bayar	Aksi
1	TRA619da8764b1ba	Administrator	70000	belum	28/Jul/2022		
2	TRA61a0e741a0195	User	70000	belum	28/Jul/2022		
3	TRA61ca3504039ff		60000	belum	28/Dec/2021		
4	TRA61ca3556e9dc8		70000	belum	28/Dec/2021		
5	TRA61ca8d3534eb4		70000	belum	28/Dec/2021		
6	TRA61ca8f129d4d1		70000	belum	28/Dec/2021		

Gambar 13. Halaman Transaksi (Admin)

3.3. Pengujian Sistem

Pengujian *blackbox testing* dilakukan oleh pihak Paxjoo yang merupakan pengguna utama dari sistem yang dikembangkan. Berikut hasil pengujian yang dilakukan dengan menggunakan teknik *blackbox testing*:

Table 1. Pengujian Blackbox

Fungsional Yang Dicoba	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Login Sistem (Admin & User)	Berhasil masuk kedalam sistem website baik dari sisi admin atau <i>user</i>	✓	
Melihat Produk Yang Dijual Di Website (<i>User</i>)	Berhasil melihat produk yang dipilih	✓	
Menambahkan Produk Kedalam Keranjang Belanja(<i>User</i>)	Produk berhasil ditambahkan kedalam keranjang belanja	✓	
Melakukan Pembayaran Transaksi (<i>User</i>)	Jumlah bayar dan kode bayar muncul setelah melanjutkan proses pembayaran	✓	
Melihat Halaman Blog (<i>User</i>)	Menampilkan konten blog (panduan merawat sepatu)	✓	
Mengelola Produk Yang Dijual	Menampilkan daftar produk yang sudah ditambahkan, dapat mengubah detil produk, dan dapat menghapus produk	✓	
Mengelola Halaman Blog	Menampilkan isi konten blog sekarang, dan mengubah isi konten	✓	
Mengelola Transaksi	Menampilkan daftar transaksi user, dan melihat status pembayaran	✓	

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari hasil pengujian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat di simpulkan sebagai berikut:

- 1) Website ini telah memiliki fitur *login google* yg dapat mempermudah dan mempercepat *customer* dalam melakukan registrasi.
- 2) Sistem *web* menggunakan *framework bootstrap* untuk mempermudah penggunaan user *interface*.
- 3) Sistem yang dibangun menggunakan *payment gateway* yang mempermudah user untuk melakukan pembayaran secara cepat dan tepat.
- 4) Tujuan sistem ini dibangun untuk meningkatkan daya tarik beli dan untuk meningkatkan kepercayaan *customer*.
- 5) Sistem dibangun berupa informasi produk dan penjualan modern serta memuat pendataan stok dan transaksi di dalam nya.

Daftar Pustaka

- [1] A. Khurana, *E-Commerce*. 2014.
- [2] H. Hartono, "PENGERTIAN WEBSITE DAN FUNGSINYA," p. 7, 2014.

- [3] N. Azharandi, S. Andryana, and A. Gunaryati, “E-Commerce Kedai HP Berbasis Model View Controller (MVC) dengan Metode Scrum,” *J. JTIK J. Teknol. Inf. Dan Komun.*, vol. 6, no. 1, pp. 49–55, Jan. 2022, doi: 10.35870/jtik.v6i1.379.
- [4] R. R. Ilmar, S. F. S. Gumilang, and T. N. Adi, “MEMBANGUN APLIKASI E-COMMERCE DIET SEHAT MENGGUNAKAN METODE SCRUM BUILD E-COMMERCE APPLICATION HEALTHY DIET USING SCRUM METHODOLOGY,” p. 8.
- [5] L. Dwiartara, *Menyelam & Menaklukan Samudra PHP*. Ilmu Website, 2022.
- [6] *Content Marketing: Content Marketing Fundamentals*. c/o Web Media ApS Tove Maës Vej 7, 3.tv. DK-2500 Valby, Copenhagen Denmark: eMarketing Institute, 2018. [Online]. Available: www.emarketinginstitute.org
- [7] *Web Analytic*. c/o Web Media ApS Tove Maës Vej 7, 3.tv. DK-2500 Valby, Copenhagen Denmark, 2018. [Online]. Available: www.emarketinginstitute.org
- [8] *SEO: Search Engine Optimization Fundamentals*. c/o Web Media ApS Tove Maës Vej 7, 3.tv. DK-2500 Valby, Copenhagen Denmark: eMarketing Institute, 2018. [Online]. Available: www.emarketinginstitute.org
- [9] *Social Media Marketing: Social Media Marketing Fundamentals*. c/o Web Media ApS Tove Maës Vej 7, 3.tv. DK-2500 Valby, Copenhagen Denmark, 2018. [Online]. Available: www.emarketinginstitute.org
- [10] D. A. Hadi, *Tutorial CodeIgniter Lengkap Studi Kasus Sistem Informasi Perpustakaan*. malasngoding, 2020.
- [11] C. Bell, *MySQL for the Internet of Things*. Springer Science+Business Media New York, 2016.
- [12] D. Priyono, “METODE PENELITIAN KUANTITATIF,” p. 208.
- [13] K. Schwaber and J. Sutherland, “The Definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game.” Nov. 2020.
- [14] P. Grässle, H. Baumann, and P. Baumann, *UML 2.0 in action: a project-based tutorial*. Burmingham: Packt Publ, 2005.
- [15] R. A.S. and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung, 2016.



ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi

is licensed under a [Creative Commons Attribution International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)