



Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Pada PT. Sheshi Kreatif Indonesia Menggunakan Metode Agile

Lingga Safitri¹, Muhammad Fadhil Fadhoni², Saprudin^{3*}

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

Email: ¹linggasafitri79@gmail.com, ²muh.fadhil2707@gmail.com, ^{3*}dosen00845@unpam.ac.id

(* : coressponding author)

Abstrak – Penelitian ini bertujuan merancang dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis web untuk PT. Sheshi Kreatif Indonesia guna meningkatkan efisiensi operasional dan akurasi data. Sistem ini dibangun menggunakan metode Agile, yang menekankan fleksibilitas, kolaborasi tim, dan iterasi berkelanjutan dalam pengembangan perangkat lunak. Permasalahan utama yang dihadapi adalah pengelolaan data penjualan bunga yang masih manual, berisiko kehilangan data, dan kurang efisien. Sistem yang diusulkan mencakup fitur pemesanan online, pengelolaan produk dan kategori, serta peningkatan keamanan data. Dengan implementasi ini, pelanggan dapat dengan mudah melakukan pemesanan melalui platform yang responsif, sementara perusahaan dapat mengelola inventaris secara lebih efektif. Pengujian dilakukan menggunakan metode black-box untuk memastikan semua fitur berjalan sesuai spesifikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa sistem ini mampu mempercepat proses operasional, meningkatkan kepuasan pelanggan, dan meminimalkan kesalahan akibat pencatatan manual.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Web, PHP, Metode Agile.

Abstract - This research aims to design and implement a web-based information system for PT. Sheshi Creative Indonesia to improve operational efficiency and data accuracy. The system was built using the Agile method, which emphasizes flexibility, team collaboration, and continuous iteration in software development. The main problem faced is the management of flower sales data which is still manual, has the risk of losing data, and is less efficient. The proposed system includes online ordering features, product and category management, and increased data security. With this implementation, customers can easily place orders through a responsive platform, while companies can manage inventory more effectively. Testing is carried out using the black-box method to ensure all features work according to specifications. The results show that this system is able to speed up operational processes, increase customer satisfaction, and minimize errors due to manual recording.

Keywords: Online Information, PHP, Agile Approach.

1. PENDAHULUAN

PT. Sheshi Kreatif Indonesia telah didirikan sejak tahun 2010. Awalnya, perusahaan ini berfokus pada usaha home industry yang memproduksi sepatu boots dan sepatu safety. Pada tahun 2023, PT. Sheshi Kreatif Indonesia memperluas jangkauan usaha dengan memasuki dunia florist. Penambahan lini produk ini mencakup berbagai jenis bunga, termasuk bunga potong dan anggrek, yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pelanggan di sektor dekorasi dan penyajian acara. Kami berkomitmen untuk memenuhi permintaan baik dari individu maupun perusahaan, sehingga akhirnya PT. Sheshi Kreatif Indonesia telah berkembang menjadi sebuah Perseroan Terbatas. Kami berkomitmen untuk terus mengedepankan standar kualitas, kecepatan, dan pelayanan terbaik dalam setiap aspek bisnis kami, termasuk dalam sektor florist yang baru kami masuki. Saat ini.

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan secara signifikan, termasuk di dunia bisnis. Salah satu transformasi yang paling terasa adalah peralihan dari sistem manual ke sistem yang berbasis teknologi digital, terutama dalam pengelolaan operasional dan layanan pelanggan. PT. Sheshi Kreatif Indonesia, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang florist dan desain kreatif, menyadari betapa pentingnya mengikuti perkembangan ini agar tetap kompetitif di tengah persaingan yang semakin ketat.

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pengelola operasional dan memenuhi kebutuhan pelanggan dengan lebih efektif dengan menerapkan metodologi Agile. Agile merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang dilaksanakan dengan cara berulang dan bertahap. Metode ini banyak diminati karena kemampuannya untuk mempertahankan efisiensi dan

fleksibilitas dalam menghadapi perubahan yang muncul selama proses pembuatan perangkat lunak dengan memanfaatkan sistem secara interkatif dan kolaboratif. Sistem ini dirancang untuk mendukung efisiensi operasional, meningkatkan akurasi data, serta memberikan pengalaman berbelanja yang lebih baik bagi pelanggan PT. Sheshi Kreatif Indonesia. Melalui penerapan sistem ini, diharapkan perusahaan mampu memperkuat daya saingnya di pasar dan memenuhi harapan konsumen akan layanan yang modern dan berkualitas.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Agile*, yang merupakan pendekatan iteratif dan kolaboratif dalam pengembangan perangkat lunak. Metode ini dipilih karena fleksibilitasnya dalam menyesuaikan kebutuhan pengguna selama proses pengembangan. Adapun tahapan dalam metode ini yang sebagai berikut :

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dalam rangka untuk memperoleh informasi sebagai berikut :

a. Observasi

Melakukan pengamatan terhadap proses operasional di PT. SheShi Kreatif Indonesia, terutama terkait pengelolaan informasi dan pemesanan bunga.

b. Wawancara

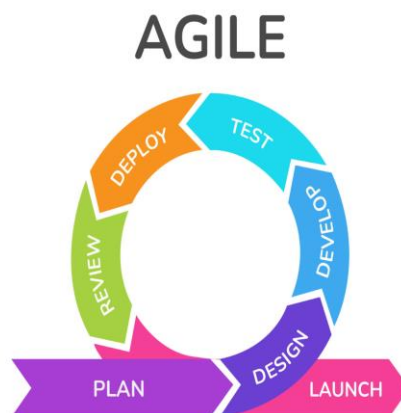
Menggali kebutuhan pengguna melalui wawancara dengan manajemen perusahaan untuk memahami kendala sistem manual yang ada.

c. Studi Literatur

Mengumpulkan informasi dan referensi terkait dengan PT. SheShi Kreatif dengan sistem informasi berbasis web dan metode *agile*

2.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pengembangan perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem dengan konsep SDLC (*Software Development Life Cycle*) yang merupakan metode komseptual dalam proyek manajemen yang menjelaskan tahapan kerja dalam pengembangan sistem informasi. Model yang digunakan pada metode SDLC ini adalah metode *Agile*. *Agile* adalah metode pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara berulang dan bertahap. Metode ini populer karena dapat tetap efisien dan fleksibel terhadap perubahan yang terjadi saat pembuatan software.



Gambar 1 . Metode Agile

Model *Agile* ini terbagi menjadi beberapa tahap antara lain : *Planning, Design, Development, Testing, Deployment, Review, Launch*.

a. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap ini, tim *Agile* dan pemangku kepentingan bekerja sama untuk mendefinisikan visi proyek, memahami kebutuhan pengguna, dan menyusun rencana awal. Kebutuhan pengguna dikumpulkan dalam bentuk *User Stories* yang disusun dalam *Product Backlog*. Tim juga menentukan prioritas, mengidentifikasi risiko, dan membuat perkiraan kasar mengenai sumber daya dan waktu yang diperlukan untuk setiap iterasi.

b. *Design* (Desain)

Setelah perencanaan selesai, tahap ini berfokus pada perancangan arsitektur sistem dan antarmuka pengguna. Desain melibatkan pembuatan prototipe, diagram alur, atau mockup untuk memvisualisasikan solusi. Desain sistem memberikan gambaran umum tentang struktur aplikasi, sementara desain detail fokus pada implementasi teknis setiap komponen. Keputusan desain dibuat kolaboratif untuk memastikan semua pihak memahami arahnya.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini adalah implementasi dari desain yang telah dirancang. Tim pengembang mulai menulis kode berdasarkan *Sprint Backlog* yang diprioritaskan. Pengembangan dilakukan secara iteratif, biasanya dalam sprint singkat (misalnya 2 minggu), untuk memastikan fitur yang dibuat dapat diuji dan divalidasi secara bertahap. Kode yang dihasilkan harus memenuhi standar kualitas dan kebutuhan spesifik pengguna yang telah di sepakati.

d. *Testing* (Pengujian)

Pada tahap ini, fitur atau fungsi yang telah dikembangkan diuji secara menyeluruh untuk memastikan kualitasnya. Proses pengujian meliputi pengujian unit, integrasi, sistem, dan penerimaan pengguna (*user acceptance testing*). Tujuannya adalah untuk menentukan dan memperbaiki bug serta memastikan bahwa fitur bekerja sesuai dengan kebutuhan pengguna.

e. *Deployment* (Penerapan)

Setelah pengujian berhasil, fitur atau produk diterapkan ke lingkungan produksi atau staging. Pada tahap ini, kode yang telah diuji dirilis menggunakan alat seperti *CI/CD Pipelines* untuk memastikan penerapan berjalan lancar. *Deployment* dilakukan secara bertahap atau langsung, tergantung pada cakupan fitur dan dampak terhadap pengguna.

f. *Review* (Tinjauan)

Setelah *deployment*, tahap ini melibatkan evaluasi terhadap hasil iterasi. Tim *Agile* mengadakan *sprint review* untuk mendemonstrasikan hasil kerja kepada *stakeholder* dan mendapatkan umpan balik. Selain itu, tim juga mengadakan retrospektif untuk menilai proses kerja selama *sprint*, mengidentifikasi apa yang berhasil, dan memperbaiki apa yang perlu ditingkatkan di iterasi berikutnya.

g. *Launch* (Peluncuran)

Tahap ini adalah peluncuran resmi produk atau fitur kepada pengguna akhir. Peluncuran dapat mencakup komunikasi kepada pengguna, pelatihan, atau penyediaan dokumentasi. Setelah peluncuran, tim memantau performa produk dan memberikan dukungan untuk menangani masalah yang mungkin muncul.

3. ANALISA DAN PERANCANGAN

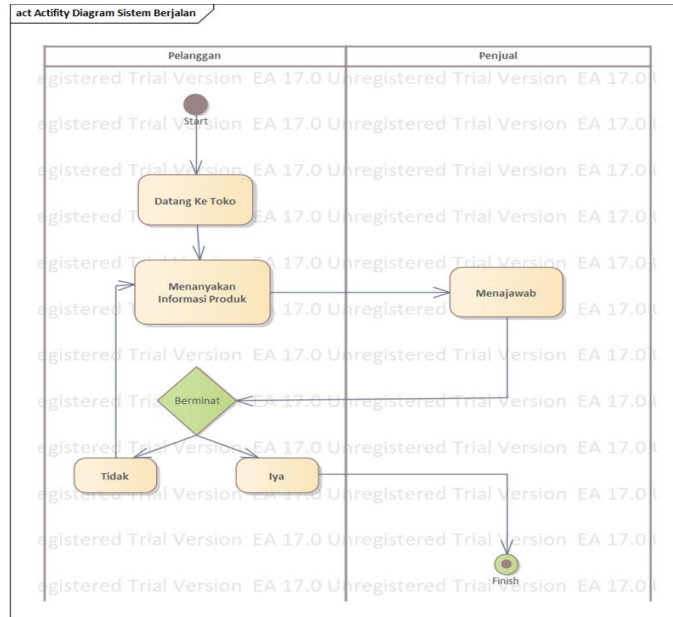
3.1 Analisa Sistem

Untuk membangun suatu sistem yang efektif dan mencapai hasil yang diinginkan, langkah pertama adalah mengumpulkan data dan informasi mengenai sistem yang sedang berjalan. Dengan melakukan analisis terhadap sistem yang ada, Anda dapat mengenali keseluruhan sistem yang akan

dirancang. Selain itu, hasil dari analisis sistem saat ini juga dapat dimanfaatkan untuk menentukan kebutuhan informasi di masa depan.

a. Analisa Sistem Berjalan

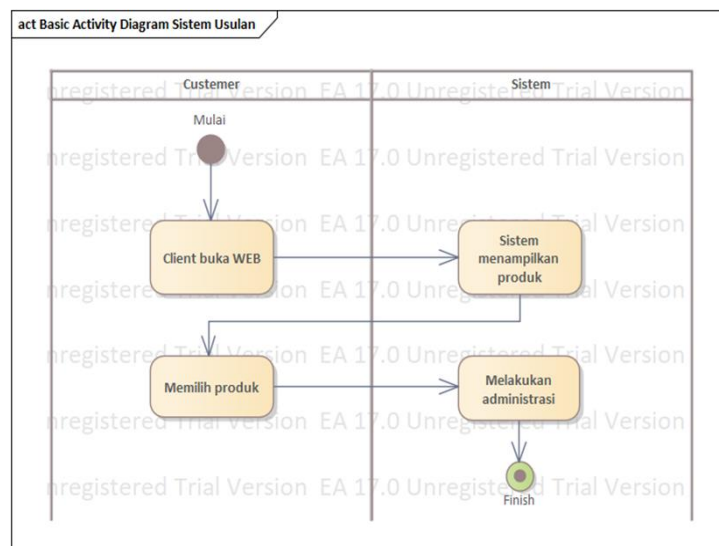
Tujuan dari penganalisaan prosedur pada sistem yang sedang berjalan saat ini adalah untuk memahami dengan lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut, agar kelebihan dan kekurangan dari sistem dapat diidentifikasi. Analisa sistem yang sedang berjalan ini secara sistematis menguraikan aktivitas-aktivitas yang terjadi, terutama dalam pengembangan sistem aplikasi SheShi Florist. Seperti *Activity* diagram pada gambar di bawah ini :



Gambar 2. Analisa Sistem Berjalan

b. Analisa Sistem Usulan

Dengan seiring berkembangnya teknologi yang ada, maka penulis mencoba untuk membuat sebuah sistem yaitu sebuah “Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Menggunakan Metode *Agile*”.



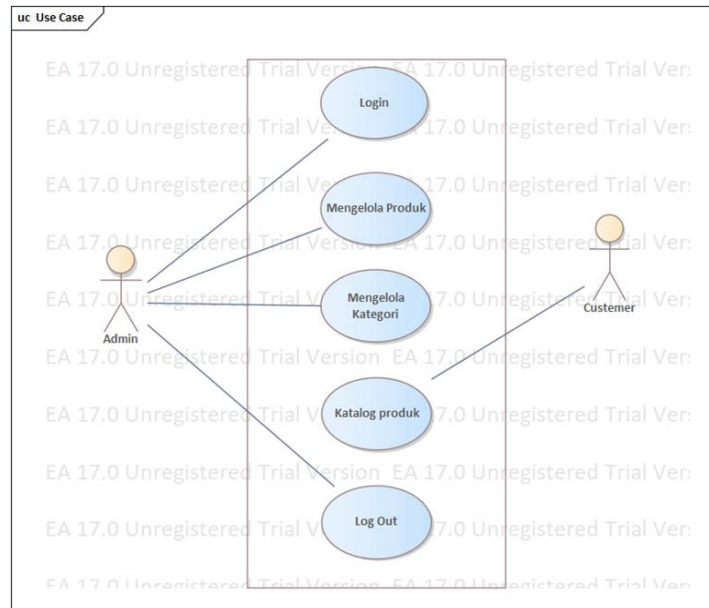
Gambar 3. Analisa Sistem Usulan

3.3 Perancangan Sistem

Perangan UML adalah tahap pemodelan dalam merancang perangkat lunak sebelum melakukan tahap pembuatan program (*coding*).

a. Use Case Diagram

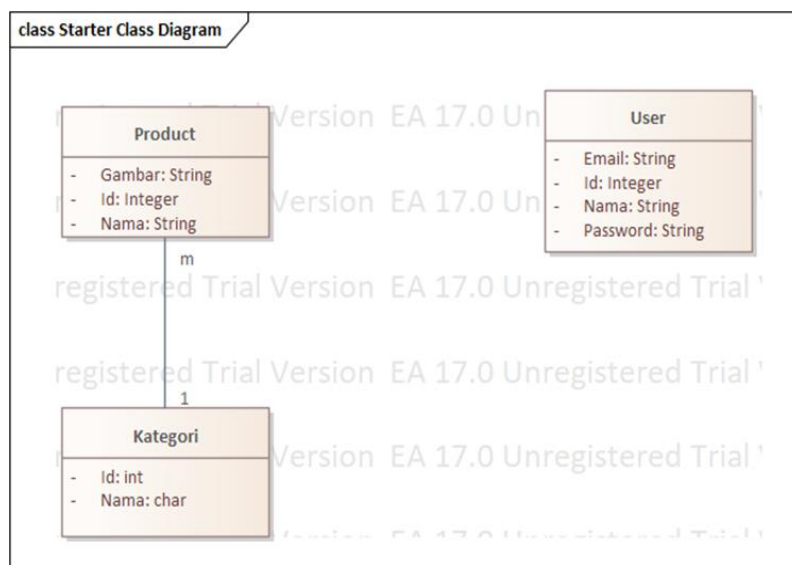
Use Case Diagram bertujuan untuk menggambarkan apa yang nantinya dilakukan oleh sistem yang berjalan. Serta bagian-bagian mana yang berhubungan dengan proses yang berjalan dan ada pada sistem. Dalam tahap ini berikut contoh *Use Case Diagram* yang coba penulis terapkan :



Gambar 4 . Use Case Diagram

b. Class Diagram

Suatu diagram yang menampilkan struktur dari sebuah sistem. Sistem tersebut akan menampilkan kelas, operasi dan hubungan antara kelas. Ketika suatu sistem telah selesai dibuat. Berikut tampilan *class diagram*:



Gambar 5. Class Diagram

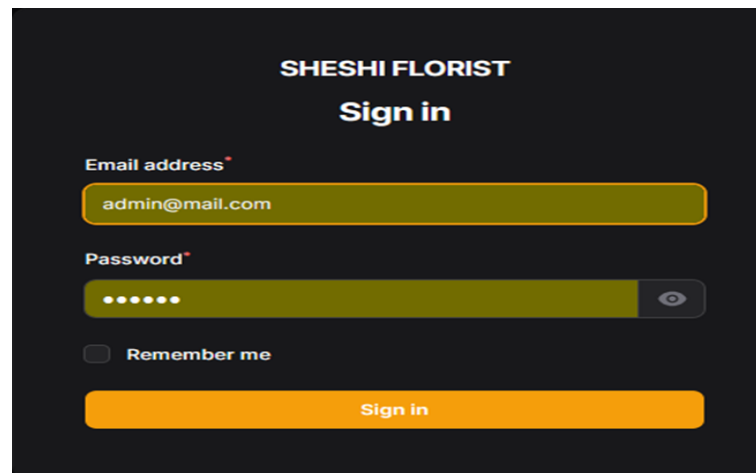
4. IMPLEMENTASI AN TESTING

4.1 Implementasi Antarmuka (*User Interface*)

Tampilan Antar Muka (*User Interface*) adalah suatu layanan yang disediakan sistem operasi sebagai sarana interaksi antara pengguna dengan sistem operasi. Antar Muka adalah komponen sistem informasi yang bersentuhan langsung dengan pengguna, yaitu sebagai berikut :

a. Tampilan Halaman *Login*

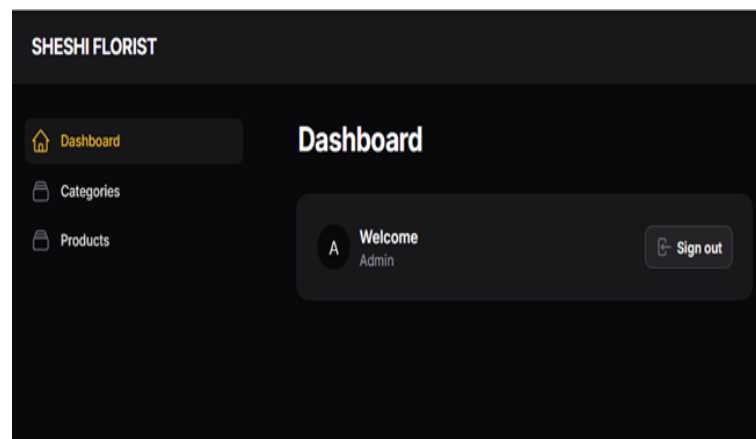
Tampilan halaman login adalah antarmuka (interface) awal yang digunakan pengguna untuk mengakses sistem dengan memasukkan kredensial seperti **nama pengguna** (*username*) dan **kata sandi** (*password*).



Gambar 6. Tampilan Halaman *Login*

b. Tampilan Halaman Dashboard

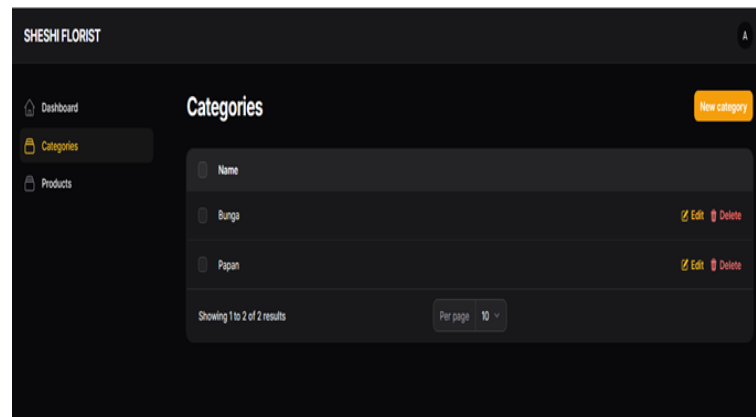
Tampilan halaman **Dashboard** adalah antarmuka utama yang berfungsi sebagai pusat informasi dan navigasi bagi pengguna setelah login.



Gambar 7. Tampilan Halaman Dashboard

c. Tampilan Halaman Kelola *Categories*

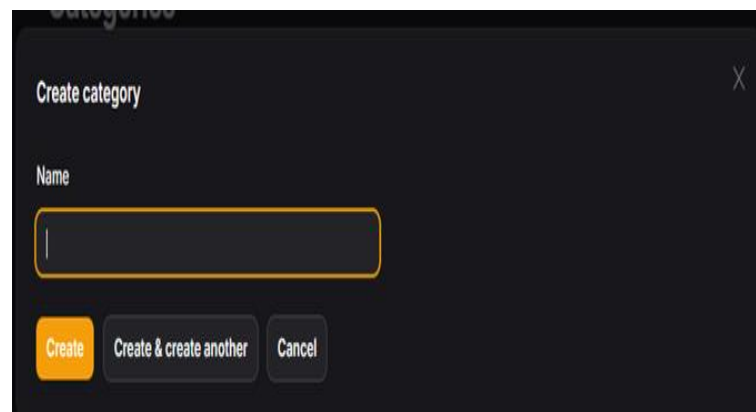
Tampilan halaman **Kelola Categories** adalah antarmuka yang memungkinkan pengguna untuk melihat, menambah, mengedit, dan menghapus kategori yang ada dalam sistem.



Gambar 8. Tampilan Halaman Kelola *Categories*

d. Tampilan Halaman Menambah *Categories*

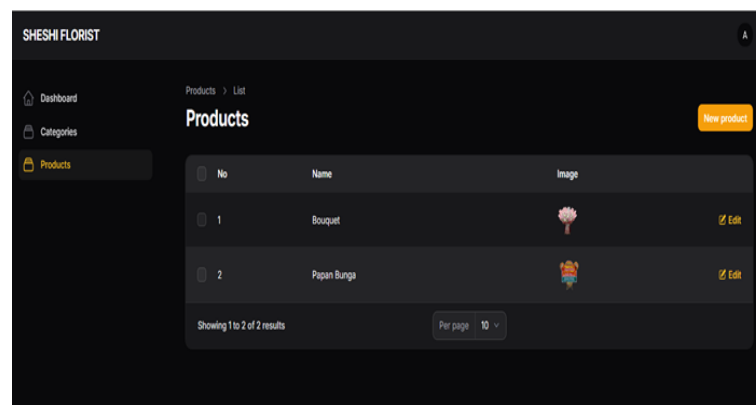
Tampilan halaman **Menambah Categories** adalah antarmuka yang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam menambahkan kategori baru ke dalam sistem.



Gambar 9. Tampilan Halaman Kelola *Categories*

e. Tampilan Halaman Kelola *Products*

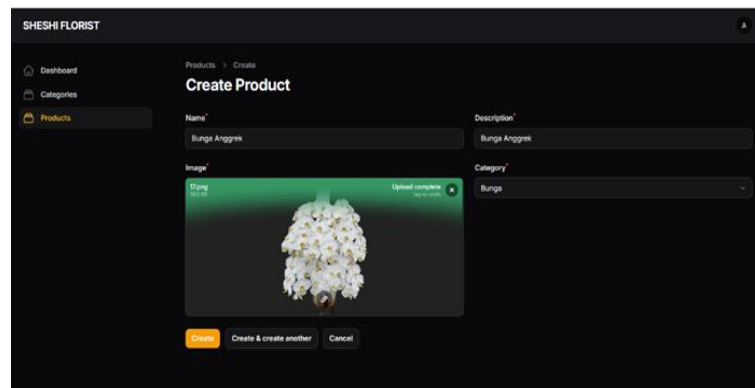
Tampilan halaman **Kelola Products** adalah antarmuka yang memungkinkan pengguna untuk mengelola daftar produk, seperti melihat, menambah, mengedit, atau menghapus produk dalam sistem.



Gambar 10. Tampilan Halaman Kelola *Products*

f. Tampilan Halaman Menambah Produk

Tampilan halaman **Menambah Produk** adalah antarmuka yang memungkinkan pengguna untuk memasukkan detail produk baru ke dalam sistem.



Gambar 11. Tampilan Halaman Menambah Produk

g. Tampilan Halaman Beranda

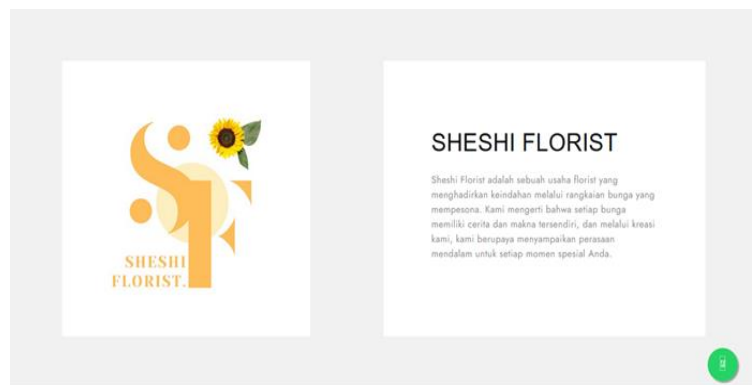
Tampilan **Halaman Beranda** adalah antarmuka utama yang memberikan gambaran umum tentang sistem, akses cepat ke fitur utama, dan ringkasan data penting.



Gambar 12. Tampilan Halaman Beranda

h. Tampilan Menu Halaman *About Us*

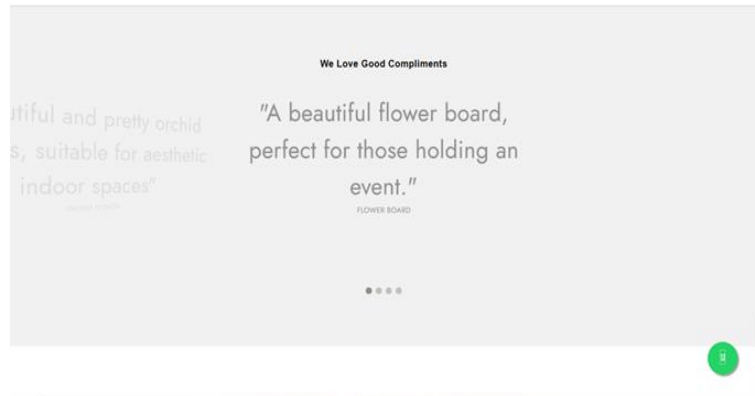
Tampilan halaman **About Us** adalah antarmuka yang dirancang untuk memberikan informasi tentang perusahaan, visi, misi, nilai, dan cerita di balik berdirinya bisnis.



Gambar 13. Tampilan Menu Halaman *About Us*

i. Tampilan Menu Halaman *Testimoni*

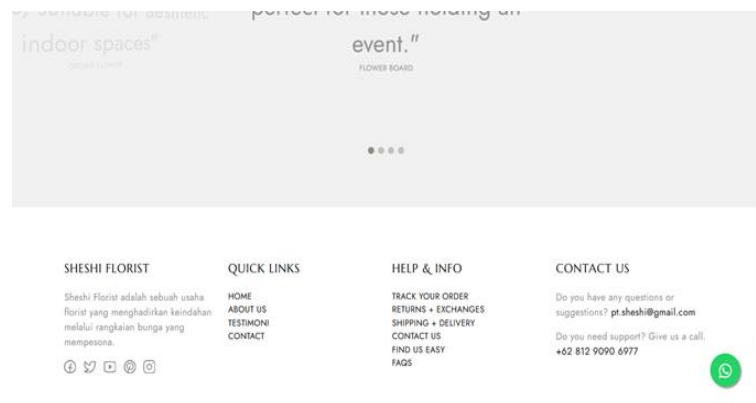
Tampilan **Halaman Testimoni** adalah antarmuka yang menampilkan ulasan atau pengalaman pelanggan yang telah menggunakan produk atau layanan perusahaan.



Gambar 14. Tampilan Halaman *Testimoni*

j. Tampilan Menu Halaman *Contact*

Tampilan **Halaman Testimoni** adalah antarmuka yang menampilkan ulasan atau pengalaman pelanggan yang telah menggunakan produk atau layanan perusahaan.



Gambar 15. Tampilan Menu Halaman *Contact*

3.5 Pengujian Sistem

Pengujian Sistem dilaksanakan setelah dilakukan pengujian program. Tujuan pengujian sistem adalah untuk mengetahui bahwa komponen-komponen pada sistem telah berfungsi dengan baik. Proses pengujian fungsi sistem luar menggunakan pengujian *black-box*, sebagai berikut :

3.5.1 Sistem Pengujian *Black-Box*

Sistem pengujian *Black-Box testing* dilakukan dengan menguji fungsional aplikasi pada saat di operasikan, apakah input diterima dengan benar dan *output* yang dihasilkan telah sesuai dengan harapan

a. Pengujian *Admin*

Tabel 1. Pengujian Admin

No	Pengujian	Aktivitas	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Menu <i>Login</i>	Memasukan yang benar kedalam from <i>Login</i>	Login berhasil masuk kedalam	Berhasil

		<p><i>Username :</i> Admin@gmail.com</p> <p><i>Password :</i> 123456</p>		
2	Menu login	<p>Memasukan yang benar kedalam form <i>Login</i></p> <p><i>Username :</i> Admin@gmail.com</p> <p><i>Password :</i> 123456</p>	Sistem menolak akses login dan menampilkan pesan email /password tidak ditemukan	Berhasil
3	Masukan halaman profil dan Kelola Admin	Pilih salah satu menu Kelola yang ada di <i>Admin</i>	Ditampilkan halaman profil yang dapat di tambahkan dan di ubah	Berhasil
4	Masuk ke menu categorius	Klik menu categories	Kategori dapat menambah, mengubah dan menghapus data yang ada atau tidak.	Berhasil
5	Masuk ke menu products	Klik mnu products	Produk dapat menambah, mengubah dan menghapus data yang ada atau tidak ada.	Berhasil
6	Menu Log Out	Klok Menu Log Out	Dikembalikan Kembali ke halaman login	Berhasil

b. Pengujian Blackbok from Pengunjung

Tabel 2. Pengujian Pengunjung\

No	Pengujian	Aktivitas	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Menu Beranda	Klik Menu Beranda	Ditampilkan halaman utama dimana disini dapat melihat berbagai jenis bunga dan papan bunga yang nantinya akan dipilih, mau di beli atau tidak. Jika tertarik	Berhasil

			bisa melanjutkan ke via wa	
2	Halaman About Us	Klik Menu About Us	Ditampilkan halaman untuk melihat tentang sheshi florist yang tersedia	Berhasil
3	Halaman Testimoni	Klik Menu Testimoni	Ditampilkan halaman testimoni yang dapat melihat tanggapan tentang sheshi florist	Berhasil
4	Halaman Contact	Klik Menu Contact	Ditampilkan halaman contact untuk mempermudah Pelanggan menghubungi admin	Berhasil

5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

PT. SheShi Creative Indonesia menghadapi kendala pada sistem penjualan bunga yang masih manual dan memakan waktu. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibuatlah sebuah sistem manajemen penjualan bunga web dengan menggunakan metode Agile. Sistem ini mengotomatiskan berbagai proses penjualan bunga, mudah digunakan, dapat diakses dari berbagai perangkat, dan aman. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan akurasi, efisiensi dan kecepatan pengelolaan penjualan bunga. Dengan sistem ini, kami berharap Permasalahan yang ada dapat diselesaikan, yaitu:

1. Pengelolaan data penjualan bunga menjadi lebih efisien karena tidak lagi mengandalkan proses manual.
2. Mempercepat proses operasional dan meningkatkan efisiensi kerja perusahaan.

Jadi, sistem manajemen penjualan bunga berbasis web ini diharapkan bisa menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan efisiensi operasional dan akurasi informasi penjualan di PT. SheShi Kreatif Indonesia

5.2 Saran

Untuk meningkatkan efektivitas dan ketepatan dalam mengurus penjualan bunga, PT. SheShi Kreatif Indonesia mengidentifikasi sejumlah masalah dalam sistem manajemen penjualan bunga. Salah satunya adalah penggunaan sistem manual yang rawan kesalahan dan memakan waktu. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan langkah-langkah konkret yang bisa diambil. Berikut beberapa saran yang bisa diterapkan untuk menangani masalah tersebut dan memperbaiki kinerja sistem manajemen penjualan bunga :

1. Dengan mengadopsi sistem baru, perusahaan diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam mengelola data penjualan bunga.
2. Sistem manajemen penjualan bunga berbasis web diharapkan dapat mempercepat proses operasional perusahaan dan meningkatkan efisiensi kerja secara keseluruhan.
3. Diharapkan bahwa sistem ini akan menjadi solusi yang efektif bagi PT. SheShi Kreatif Indonesia untuk meningkatkan efisiensi operasional dan ketepatan informasi penjualan bunga.



REFERENCES

- A NOFATRIANI, SISTEM INFORMASI PENJUALAN BUNGA FLANEL BERBASIS WEB PADA TOKO AMENG SHOP JAKARTA, 2021
- Andri Pratama, Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web, Vol 4, No 2 (2023)
- Dwita Maulida, PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAPORAN KEGIATAN STBM DENGAN BOK PUSKESMAS BAGI DESA/KELURAHAN PRIORITAS, [Vol 5, No 2 \(2023\)](#)
- Bella Dwi Astuti , PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI DESA SIAGA (STUDI KASUS PADA DESA SIAGA AKTIF SUKODONO TAHUN 2019), [Vol 8, No 2 \(2020\)](#)
- Syifa Fauziyah Arief, Analisis Metode Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web, Vol 8 No 2 (2022)