

Implementasi Metode Scrum Pada Sistem Informasi Penjualan Dengan Fitur *Live Chat* Menggunakan *Framework Codeigniter* (Studi Kasus : Puppies Station)

Azizah Azzahra¹, Alvino Octaviano^{2*}

^{1,2}Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: ¹azizah3alatas@gmail.com, ^{2*}dosen00397@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak– Sistem informasi penjualan merupakan salah satu sistem yang digunakan untuk memajemen usaha dengan mengelola data yang berkaitan dengan penjualan. Pada sistem informasi penjualan dapat melakukan penyebaran informasi produk, pembelian, penjualan dan memajemen data usaha. Sistem informasi penjualan berkaitan dengan *e-commerce*. *E-commerce* mempermudah pelanggan dalam mencari informasi produk. Selain itu fitur *live chat* pada *e-commerce* akan mempermudah pelanggan untuk mencari informasi dengan cara berkomunikasi kepada penjual. Penulis menggunakan data primer dan data skunder dalam penelitian ini. Metode pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode scrum sedangkan metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan cara menganalisis terkait dengan bagaimana penjualan yang dilakukan oleh *Puppies Station* kepada pelanggannya. Dengan adanya sistem informasi penjualan ini diharapkan dapat membantu *Puppies Station* dalam berkomunikasi dengan pelanggan dan memajemen penjualan agar lebih mudah dan meningkat.

Kata Kunci: Sistem Informasi Penjualan, *E-Commerce*, *Live Chat*, Informasi, Metode Scrum, Metode Deskriptif Kualitatif.

Abstract– *Sales information system is one of the systems used for business management by managing data related to sales. The sales information system can disseminate product information, purchase, sale and manage business data. Sales information system related to e-commerce. E-commerce makes it easier for customers to find product information. In addition, the live chat feature in e-commerce will make it easier for customers to find information by communicating with sellers. The author uses primary data and secondary data in this study. The system development method in this study uses the scrum method while the methodology used in this study is a qualitative descriptive method by analyzing how sales are made by Puppies Station to its customers. With this sales information system, it is hoped that it can help Puppies Station in communicating with customers and managing sales to make it easier and increase.*

Keywords: *Sales Information System, E-Commerce, Live Chat, Information, Scrum Method, Qualitative Descriptive Method*

1. PENDAHULUAN

Internet merupakan suatu teknologi yang mempunyai cakupan sangat luas pada era globalisasi yang pesat saat ini. Dengan adanya internet setiap pengguna dapat terhubung cepat tanpa adanya batasan tempat dan waktu. Sutri Handayani (2018:182) menyatakan bahwa dengan menggunakan teknologi informasi akan memberikan banyak manfaat bagi pelaku usaha maupun organisasi. Pemanfaatan *website e-commerce* merupakan salah satu dari banyaknya cara yang dilakukan untuk mempromosikan usaha yang dimiliki. Dalam hal ini jika pengusaha dapat memanfaatkan internet sebagai *e-commerce* untuk sistem informasi penjualannya maka akan memudahkan pelanggan dalam mencari informasi dan juga memudahkan pengusaha untuk memajemen usahanya. Asep Rizki Maulana dan Alam Rahmatulloh (2019:7) Menyatakan bahwa salah satu teknologi untuk berkomunikasi yang cenderung banyak digunakan saat ini adalah chatting, yaitu media yang terhubung oleh jaringan internet yang berfungsi untuk komunikasi dengan cara menerima dan mengirimkan pesan berupa teks secara realtime. Salah satu hal penting dalam *e-commerce* yaitu fitur *live chat*, fitur *live chat* sangat berguna untuk mencari informasi dan berkomunikasi antara penjual dengan pelanggan.

Puppies Station merupakan usaha yang bergerak di bidang jual beli hewan anjing yang sudah berdiri sejak 3 juni 2021 dan beroperasi di Jakarta Selatan. Penjualan pada *Puppies Station* saat ini belum menggunakan pemanfaatan *e-commerce* untuk sistem informasi penjualannya, saat ini

Puppies Station hanya menggunakan sosial media instagram dan rekomendasi personal sehingga pelanggan hanya bisa mencari informasi penjualan melalui sosial media Instagram.

Akibat dari keterbatasan pelanggan untuk mencari informasi mengenai produk yang dijual menggunakan sosial media Instagram untuk mencari informasi mengenai produk yang dijual tersebut, juga dengan adanya keterbatasan penjual dalam manajemen usaha secara manual, kemudian untuk media komunikasi pelanggan memanfaatkan *Direct Message* (DM) dari Instagram namun ada kemungkinan juga pelanggan berkomunikasi dengan penjual melalui Aplikasi *WhatsApp*, lalu ada juga kemungkinan akun Instagram Puppies Station terkena banned akibat pelanggaran menjual hewan di sosial media Instagram tanpa ada situs *website* resmi untuk penjualannya sehingga mengakibatkan pelanggan kesulitan dalam mencari informasi dari produk yang dijual ketika akun terkena banned, mengenai transaksi pada Puppies Station menggunakan transfer bank dan tunai.

Karena hal tersebut maka disusunlah penelitian ini, dengan membuat e-commerce untuk sistem informasi penjualan dimana penyusunan penelitian ini diharapkan memberikan solusi yang baik terhadap konsep penjualan yang ada sebelumnya pada Puppies Station.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengumpulan data dan informasi yang sesuai dengan permasalahan dalam skripsi yaitu dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dan informasi yang digunakan dalam penelitian dan penulisan skripsi ini adalah:

2.1 Metode Analisis

Beberapa tahapan yang dilakukan pada metode analisis:

- Survei mengenai penjualan yang dilakukan oleh pihak Puppies Station kepada pembeli.
- Analisis dan identifikasi masalah.
- Mencari dan menentukan solusi yang tepat dari permasalahan yang telah ditemukan.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Instrumen yang dilakukan dalam pengumpulan data:

- Observasi
Kegiatan tersebut dilakukan dengan tujuan mendapatkan data-data mengenai proses penjualan yang dilakukan oleh pihak Puppies Station dengan mengamati secara langsung.
- Wawancara
Kegiatan ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada pihak Puppies Station dengan tujuan untuk menyesuaikan data yang didapat dengan situasi yang ada.
- Dokumentasi
Kegiatan ini dilakukan dengan mengumpulkan data berupa foto, video maupun catatan yang berkaitan dengan Puppies Station.

2.3 Metode Kepustakaan

Pada metode kepustakaan penulis mempelajari pustaka seperti jurnal, artikel, buku-buku dan beberapa website yang berhubungan dengan sistem informasi penjualan, *framework codeigniter*, *metode scrum*, fitur *live chat* dan lain-lain.

2.4 Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini metode pengembangan sistem yang digunakan adalah salah satu metode yang termasuk dalam *agile software development* yaitu metode *scrum*. Metode *scrum* merupakan metode yang fleksibel dan moderen saat ini karena metode *scrum* sangat komunikatif terhadap klien.

Metode *scrum* merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang *responsive* dan berbasis metodologi *agile* yang mampu memberikan value dan manfaat yang terbaik terhadap suatu perangkat lunak yang akan dikembangkan (Reni Kurnia, 2018 dalam Hisyam Rahmawan Suharno, Nyoman Gunantara & Made Sudarma, 2020).

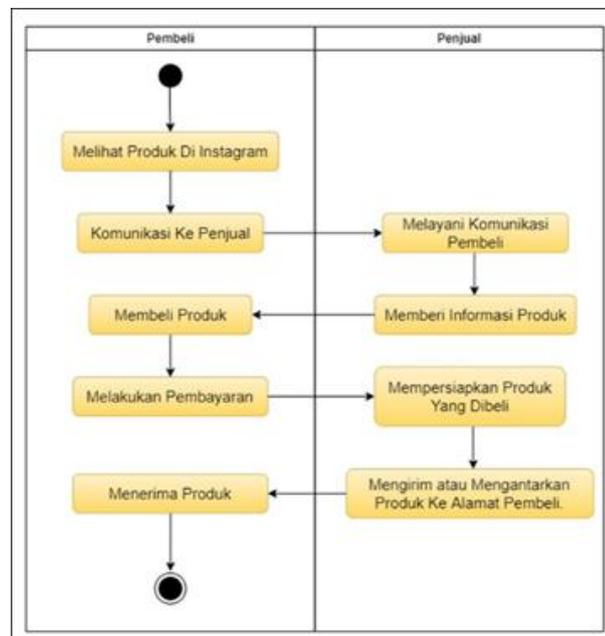
3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem

Analisis Sistem merupakan suatu teknik penelitian untuk menjabarkan suatu sistem dengan tujuan mempelajari komponen-komponen yang ada pada sistem tersebut kemudian dilakukan identifikasi dan evaluasi terhadap berbagai macam masalah dan hambatan yang ditemukan sehingga dapat dilakukan perbaikan serta pengembangan.

3.1.1 Analisa Sistem Berjalan

Analisa sistem yang sedang berjalan sangat membantu dalam perancangan dan perbaikan pada sebuah sistem yang akan dibuat nantinya, untuk mendapatkan hasil yang diharapkan maka harus memperoleh data dan informasi terlebih dahulu tentang analisa sistem yang sedang berjalan, dalam hasil wawancara dan observasi pada Puppies Station informasi produk dan promo hanya dapat dilihat di sosial media Instagram saja, komunikasi melalui DM Instagram dan WhatsApp, transaksi secara tunai dan transfer bank, serta proses pembelian produk dan manajemen usaha masih secara manual.



Gambar 1. Activity Diagram Sistem Berjalan

3.1.2 Analisa Sistem Usulan

Sistem informasi penjualan merupakan penjualan yang dilakukan dengan menggunakan sistem salah satunya berupa website. Terdapat dua level hak akses serta fitur-fitur yang dapat digunakan pada sistem ini, antara lain:

- a. Sebagai Pelanggan, hak aksesnya berupa:
 1. *Sign Up*
 2. *Login*.
 3. Melihat promo yang tersedia.
 4. Melihat produk dan rinciannya.
 5. Menambahkan produk ke wishlist.
 6. Melakukan pembelian produk.
 7. Mengubah profile.
 8. Melihat History Order.
 9. *Download Invoice*.
 10. Mengatur alamat.

11. Mengganti *password*
12. *Chatting* dengan admin Puppies Station.
13. *Logout*.

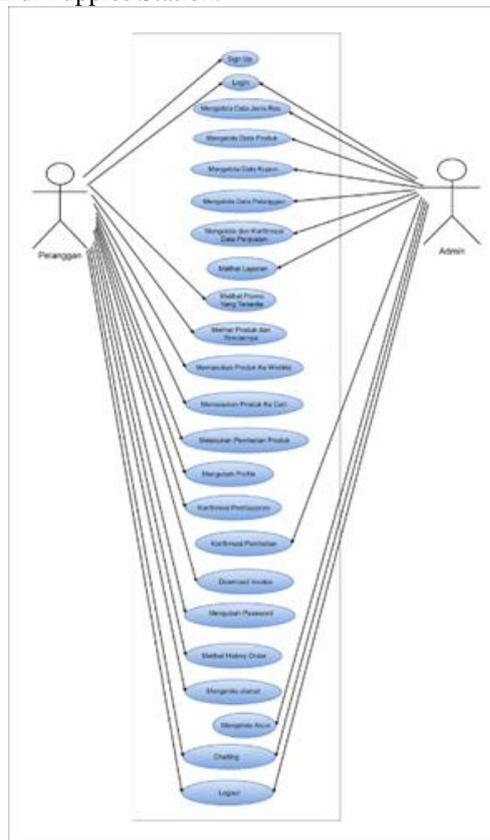
- b. Sebagai Admin, hak aksesnya berupa:
1. *Login*.
 2. Mengelola promo yang berlaku.
 3. Mengelola produk.
 4. Mengelola jenis ras.
 5. Mengelola data pelanggan.
 6. Mengelola dan konfirmasi penjualan.
 7. Melihat laporan penjualan.
 8. *Chatting* dengan pelanggan.
 9. Mengubah password admin.
 10. *Logout*.

3.2 Perancangan *Unified Modelling Language* (UML)

Perancangan sistem secara umum dilakukan dengan memberikan gambaran umum tentang sistem yang baru atau sistem yang akan diusulkan. Rancangan ini mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang dirancang secara rinci.

3.2.1 *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan diagram yang digunakan untuk mendeskripsikan tentang interaksi yang terjadi pada aktor dengan sistem atau perangkat lunak untuk melakukan aktivitas pada sistem informasi penjualan di Puppies Station.



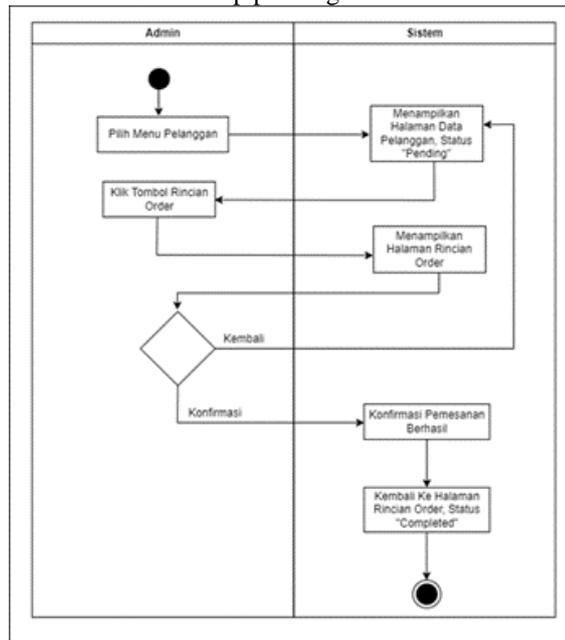
Gambar 2. *Use Case Diagram*

3.2.2 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau activity diagram merupakan aktivitas yang menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak (Sukanto & Shalahuddin, 2015 dalam Muhamad Syarif & Wahyu Nugraha, 2020:65).

a. Activity Diagram Lihat Rincian Order dan Konfirmasi Pembelian Untuk Admin

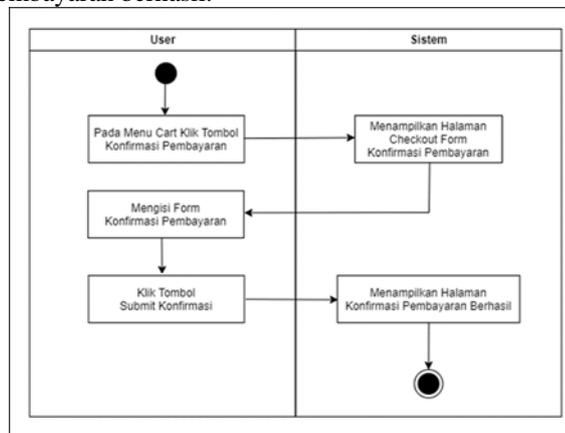
Activity diagram berikut merupakan alur lihat rincian order dan konfirmasi pembelian untuk admin, pilih menu pelanggan maka akan tampil halaman data pelanggan dengan status pending kemudian klik tombol rincian order lalu akan tampil halaman rincian order, jika dikonfirmasi maka pada halaman rincian order status akan berubah menjadi completed dan jika klik tombol Kembali maka status pada halaman rincian order tetap pending.



Gambar 3. Activity Diagram Lihat Rincian Order dan Konfirmasi Pembelian Untuk Admin

b. Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran Untuk Pelanggan

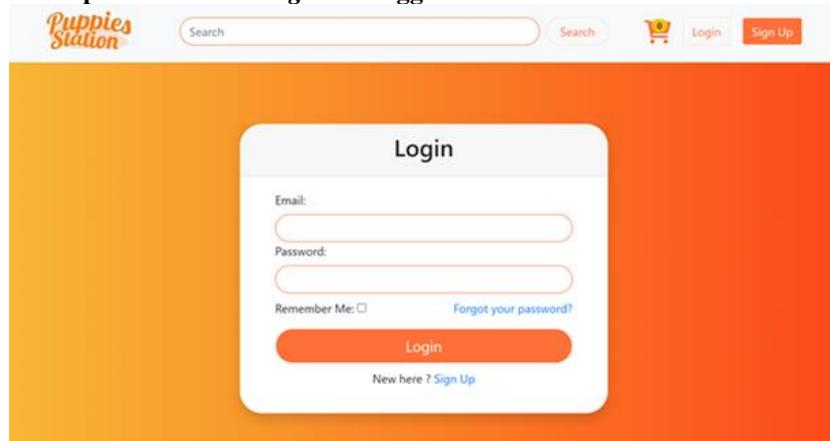
Activity diagram di atas merupakan alur konfirmasi pembayaran untuk pelanggan, setelah pemesanan berhasil pada menu cart klik tombol konfirmasi pembayaran maka akan tampil halaman checkout yang berisi form konfirmasi pembayaran kemudian pelanggan mengisi form tersebut lalu klik tombol submit konfirmasi kemudian data akan terkirim ke admin dan akan menampilkan halaman konfirmasi pembayaran berhasil.



Gambar 4. Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran Untuk Pelanggan

4.3 Implementasi Tampilan Antar Muka (*User Interface*)

a. Tampilan Halaman *Login* Pelanggan



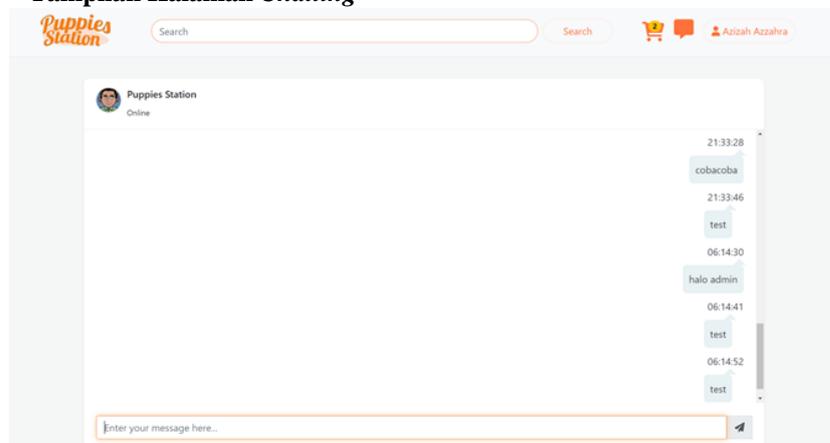
Gambar 6. Tampilan Halaman *Login* Pelanggan

b. Tampilan Halaman Menu Utama



Gambar 7. Tampilan Halaman Menu Utama

c. Tampilan Halaman *Chatting*



Gambar 8. Tampilan Halaman *Chatting*

5. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil untuk penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Sistem informasi penjualan ini dapat menjadikan satu media untuk mempermudah penjual dalam memberikan informasi mengenai produk dan promo yang berlaku, mempermudah konfirmasi transaksi serta berkomunikasi dengan pelanggan.
- b. Pelanggan akan lebih mudah mencari informasi mengenai produk, promo yang berlaku dan berkomunikasi dengan penjual ketika akun Instagram terkena *banned*.
- c. Penjual akan lebih efektif dan efisien dalam memanajemen penjualannya.

REFERENCES

- Abdillah, M. A. (2022). LKP: *Aplikasi Pengelola Keuangan Berbasis Website pada UMKM Artan Works* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Elisabeth Yunaeti Anggraeni Dan Rita Irviani. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Fidri, I. F., & Tasrif, E. (2020). ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA LIVE CHAT BPS SUMATERA BARAT MENGGUNAKAN MODEL DELONE MCLEAN. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(4), 189-197.
- Fitriana, S., Suleman, S., & Nugraha, R. A. (2020). Sistem Informasi Penjualan Alat Camping Dan Outdoor Berbasis Web Pada Toko Hi-Adventure. *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security*, 9(3).
- Fitriyana, F., & Sucipto, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan oleh Sales Marketing Pada PT Erlangga Mahameru. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 105-110.
- Handayani, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182-189.
- Maulana, A. R., & Rahmatulloh, A. (2019). Websocket untuk Optimasi Kecepatan Data Transfer pada Real Time Chatting. *Innovation in Research of Informatics (INNOVATICS)*, 1(1).
- Maulana, A., Sadikin, M., & Izzuddin, A. (2018). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Inventaris Berbasis Web Di Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi-BPPT. *Setrum: Sistem Kendali-Tenaga-Elektronika-Telekomunikasi-Komputer*, 7(1), 182-196.
- Muhammad, F. N. A. (2021). Pengembangan Aplikasi Pspm Berbasis Android Berbantuan Android Studio Dan Visual Code Studio Dalam Menunjang Sistem Informasi Jurusan Pendidikan Matematika (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), 128-137.
- Rianto, F., & Rahmatulloh, A. (2019). Implementasi Formula Haversine dan Komunikasi Data Real-time Menggunakan WebSocket di Sistem Pengawasan Warga Negara Asing. *KLIK-KUMPULAN JURNAL ILMU KOMPUTER*, 6(02), 143-151.
- Sihotang, H. T. (2018). Sistem Informasi Pengagendaan Surat Berbasis Web Pada Pengadilan Tinggi Medan. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1).
- Syarif, M., & Nugraha, W. (2020). Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce. *JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama)*, 4(1), 64-70.