

RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE SCRUM PADA CV BURHAN PURNAMA MURAKABI

Amril Do Umar^{*1}, Pramudhita Ferdiansyah²

¹Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta, Sleman, Indonesia

²Teknik Informatika, Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta, Sleman, Indonesia

Email: 1amril.0811@students.amikom.ac.id, 2ferdian@amikom.ac.id

(Diterima : 26 Desember 2024, Direvisi : 20 April 2025, Disetujui : 22 April 2025)

Abstrak

CV Burhan Purnama Murakabi merupakan sebuah rumah industri kerajinan serat alam yang berlokasi di Sadang, Tanjung Harjo, Nanggulan, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Perusahaan ini menyediakan produk-produk kerajinan serat alam berupa aksesoris, mebel, keranjang, tas, dan lampu dari berbagai macam serat alam seperti agel, enceng gondok, pelapah pisang, pandan, bambu, dan plastik. Saat ini CV Burhan Purnama Murakabi telah memiliki media Instagram dan tiktok sebagai media promosi dan toko galeri sebagai media penjualan secara luring. Akan tetapi toko galeri tersebut belum bisa menunjang penjualan produk untuk jarak yang jauh karena sistem penjualannya masih konvensional dan lokasi toko yang jauh dari pusat kota sehingga menimbulkan kesulitan bagi pelanggan karena harus datang ke toko. Penelitian ini menggunakan metode metode *Scrum* sebagai metode pengembangan. Sistem penjualan berbasis *website* ini dibangun menggunakan alat PHP *Framework* Laravel, Html, Tailwind, Javascript dan MySQL sebagai penyimpanan database. Hasil akhir penelitian ini yaitu sebuah sistem penjualan berbasis *website* yang dapat memudahkan CV Burhan Purnama Murakabi dalam memasarkan dan mengelola produk kerajinan serat alam.

Kata kunci: laravel, metode *scrum*, sistem penjualan, *website*.

DESIGN AND DEVELOPMENT OF A WEB-BASED SALES SYSTEM USING THE SCRUM METHOD AT CV BURHAN PURNAMA MURAKABI

Abstract

CV Burhan Purnama Murakabi is a home industry specializing in natural fiber handicrafts, located in Sadang, Tanjung Harjo, Nanggulan, Kulon Progo, Special Region of Yogyakarta. The company offers a variety of handcrafted products made from natural fibers such as accessories, furniture, baskets, bags, and lamps using materials like agel, water hyacinth, banana stems, pandan leaves, bamboo, and plastic. Currently, the company utilizes Instagram and TikTok for promotional purposes and operates a physical gallery store for offline sales. However, this store is unable to support long-distance sales effectively due to its conventional sales system and remote location, making it difficult for customers to access. This study adopts the *Scrum* methodology for system development. The web-based sales system is built using the PHP Laravel framework, HTML, Tailwind CSS, JavaScript, and MySQL as the database management system. The final outcome of this study is a web-based sales system that facilitates CV Burhan Purnama Murakabi in marketing and managing its natural fiber handicraft products more efficiently.

Keywords: laravel, scrum method, sales system, website.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi yang pesat memberikan dukungan besar bagi pengusaha dalam mengelola bisnis. Banyak pengusaha yang sebelumnya mengoperasikan bisnis secara tradisional, kini dapat beralih ke bisnis online melalui platform *E-commerce*. Proses perdagangan melalui *E-commerce* menjadi sangat efisien karena hanya memerlukan perangkat elektronik seperti laptop, komputer, atau smartphone, dengan internet sebagai media penghubung [1].

Toko daring atau *e-commerce* adalah konsep yang berkembang pesat di dunia internet. Sistem ini memberikan keuntungan bagi berbagai pihak, seperti konsumen, produsen, dan penjual. Transaksi menjadi lebih cepat, dan *e-*

commerce membantu mengurangi biaya operasional karena penjual tidak perlu memiliki toko fisik. Berbagai aspek dalam industri fashion seperti penjualan, pemasaran, pembelian, dan transaksi juga mengalami digitalisasi melalui teknologi informasi, khususnya internet, yang mendorong terciptanya penjualan jarak jauh, lebih dikenal dengan penjualan daring atau *e-commerce* (perdagangan elektronik). Salah satu contoh penerapan *e-commerce* adalah melalui *website* penjualan [2].

Indonesia dikenal sebagai salah satu produsen serat alam, baik yang berasal dari tumbuhan maupun hewan. Selain mengeksport serat alam, Indonesia juga memiliki kebutuhan besar akan serat alam yang sebagian dipenuhi melalui impor. Sektor industri yang memanfaatkan serat alam berperan penting dalam memberikan kontribusi terhadap pendapatan negara [3].

CV Burhan Purnama Murakabi merupakan sebuah rumah industri kerajinan serat alam yang berlokasi di Sadang, Tanjung Harjo, Nanggulan, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Perusahaan ini menyediakan produk-produk kerajinan serat alam berupa aksesoris, mebel, keranjang, tas, dan lampu dari berbagai macam serat alam seperti agel, enceng gondok, pelapah pisang, pandan, bambu, dan plastik. Saat ini CV Burhan Purnama Murakabi telah memiliki media instagram dan tiktok sebagai media promosi dan toko galeri sebagai media penjualan secara luring. Akan tetapi toko galeri tersebut belum bisa menunjang penjualan produk untuk jarak yang jauh karena sistem penjualannya masih konvensional dan lokasi toko yang jauh dari pusat kota atau tidak strategis sehingga menimbulkan kesulitan bagi pelanggan karena harus datang ke toko. CV Burhan Purnama Murakabi juga sebelumnya telah memanfaatkan salah satu platform *marketplace* untuk penjualan secara daring tapi karena *marketplace* tersebut memiliki fitur diskon yang mengharuskan penjual untuk menaikkan harga produk hingga harga tidak sesuai dengan harga produk aslinya. Masalah ini berdampak langsung pada daya saing produk dan efektivitas strategi penjualan. Di tengah tingginya tren belanja online dan digitalisasi UMKM, tidak tersedianya media penjualan daring yang terintegrasi dan dikendalikan langsung oleh pihak perusahaan menjadi hambatan serius dalam pengembangan bisnis jangka panjang.

Pada penelitian sejenis sebelumnya membahas tentang Rancang Bangun Aplikasi *E-commerce* Untuk Usaha Penjualan Helm. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah Extreme Programming. *Website* dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML serta database MySQL. Pengujian dilakukan berdasarkan standar ISO 25010, dengan fokus pada tiga karakteristik: *Functional Suitability*, *Performance Efficiency*, dan *Usability* [4].

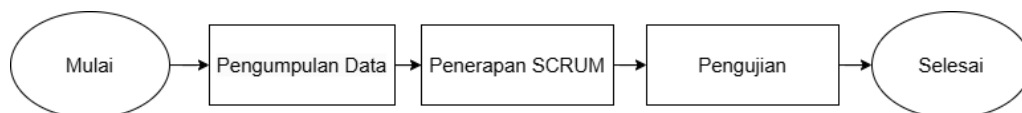
Penelitian berikutnya Jurnal tentang Perancangan Sistem Informasi *E-commerce* Pemasaran Hasil Pertanian Berbasis *Website*. Proses pembuatan situs web OTANI menggunakan metode waterfall. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem *e-commerce* yang mempermudah petani dalam menjual produk pertanian dan memungkinkan masyarakat untuk mendapatkan produk pertanian segar langsung dari petani lokal [5].

Penelitian selanjutnya tentang Perancangan *Website E-commerce* Soemardjan Florist Menggunakan Framework Laravel. Soemardjan Florist merupakan salah satu toko bunga terbesar yang ada di Kota Salatiga, Jawa Tengah. Penelitian ini berfokus pada pembangunan situs web untuk Soemardjan Florist dengan tujuan untuk memperluas cakupan usahanya. Situs web ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan framework Laravel versi 5.5 [6]. Berdasarkan latar belakang dan tinjauan penelitian terdahulu tersebut, CV Burhan Purnama Murakabi memerlukan sebuah media penjualan yang dapat menunjang penjualan produk kerajinan serat alam dan memudahkan transaksi untuk secara daring yaitu dengan merancang dan membangun sistem penjualan murakabi craft berbasis web dengan penerapan metode *scrum*.

2. METODE PENELITIAN

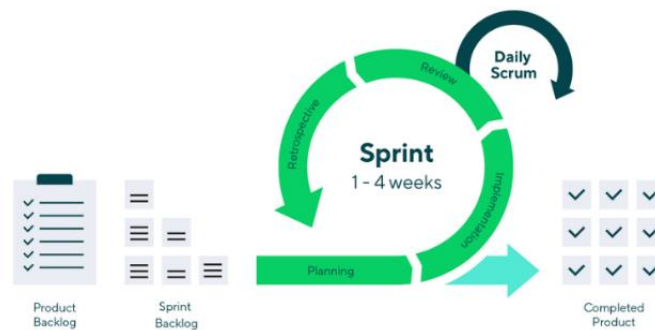
2.1. Tahapan Penelitian

Pada penelitian ini memiliki beberapa tahapan penelitian dalam menganalisis dan membuat *website e-commerce*. Tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Pada gambar diatas merupakan tahap awal penelitian yang akan dilakukan pengumpulan data terlebih dahulu sebelum menerapkan metode *scrum* pada implementasi sampai pengujian. Dalam penerapan *Scrum*, terdapat tahapan implementasi metode *scrum* sebagai berikut:



Gambar 2. Metode Scrum

- a. Product Backlog
Pada tahap ini fitur-fitur yang diidentifikasi selama tahap *user stories* dikumpulkan untuk menentukan prioritas pengerjaan.
- b. Sprint Planning
Sprint planning pada tahap ini tim menyusun rencana atau jadwal sprint yang akan dilaksanakan sesuai dengan prioritas product backlog dalam periode waktu yang telah ditentukan. Setelah perencanaan sprint, tim menyusun sprint backlog yang merinci setiap fitur menjadi tugas-tugas lebih rinci.
- c. Daily Scrum
Tim *scrum* melakukan pengkodean sesuai dengan sprint backlog dan mengadakan pertemuan harian untuk melaporkan kemajuan serta membahas kendala yang dihadapi selama pengembangan.
- d. Sprint Review
Sprint review yaitu tim *scrum* atau peneliti menunjukkan hasil aplikasi kepada *Product Owner* dan *Scrum Master* untuk memastikan bahwa hasilnya sesuai dengan *product backlog*. Kesalahan atau penambahan fitur yang diperlukan akan dipertimbangkan untuk sprint berikutnya.
- e. Sprint Retrospective
Tahapan terakhir setelah aplikasi selesai dibuat tim melakukan evaluasi untuk mengidentifikasi hambatan yang dihadapi selama proses pengerjaan dan mencari cara untuk meningkatkan proses sprint di masa depan [7].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

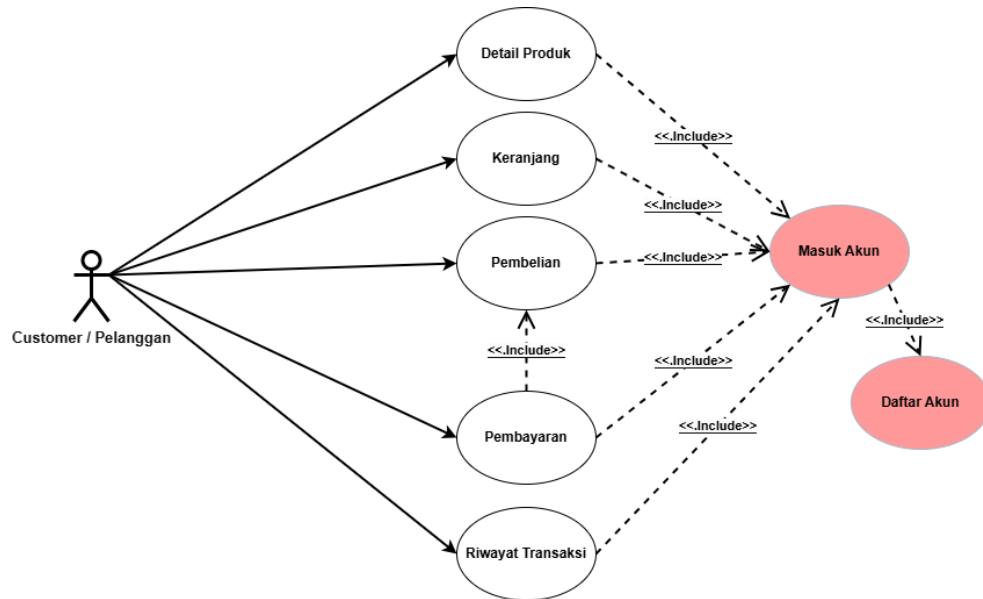
3.1. Analisis Kebutuhan

- a. Analisis Kebutuhan Fungsional
Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang mencakup fasilitas dan aktivitas yang akan dilakukan oleh sistem secara umum. Kebutuhan ini berfokus pada proses-proses yang dijalankan oleh sistem, serta informasi yang harus tersedia dan dihasilkan oleh sistem. Beberapa syarat dalam kebutuhan fungsional mencakup aktivitas yang harus dilaksanakan dalam sistem, mengikuti prosedur dan fungsi bisnis, serta terdokumentasi dalam model [8].
- b. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional
kebutuhan non-fungsional adalah batasan terhadap layanan atau fungsi yang ditawarkan oleh sistem, seperti batasan waktu, proses pengembangan, dan standar yang harus dipenuhi. Dengan kata lain, kebutuhan non-fungsional berfokus pada karakteristik perilaku yang harus dimiliki oleh sistem. Kebutuhan ini seringkali disebut sebagai batasan atau kriteria tambahan yang harus dipenuhi oleh sistem, termasuk aspek waktu, standar, dan proses pengembangan [9].

3.2. Perancangan

- a. Perancangan *Use Case*
Diagram *use case* adalah salah satu jenis diagram yang digunakan untuk memodelkan aspek-aspek perilaku sistem. Setiap diagram *use case* menggambarkan sekelompok *use case*, aktor, dan hubungan di antara mereka. Diagram ini penting untuk menggambarkan, merinci, dan mendokumentasikan kebutuhan perilaku sistem, subsistem, dan kelas. Elemen utama dalam diagram *use case* meliputi aktor, *use case*, serta hubungan ketergantungan, generalisasi, dan asosiasi [10].

Amril do umar, dkk, rancang bangun sistem penjualan berbasis website dengan metode scrum pada cv burhan purnama murakab.



Gambar 3. Use Case Diagram

b. Perancangan ERD

Adapun rancangan *Entity Relationship* adalah metode pemodelan basis data yang digunakan untuk membuat skema konseptual dalam model data semantik suatu sistem. Sistem ini menggunakan basis data relasional yang bersifat top-down. Representasi dari model *entity-relationship* digambarkan dalam bentuk diagram yang dikenal sebagai *Entity-Relationship Diagram* (ER Diagram atau ERD). *Entity* merupakan objek yang dapat diidentifikasi secara unik, sementara *relationship* menggambarkan keterhubungan antar-entity. Atribut berfungsi untuk mendefinisikan karakteristik dari setiap entity dengan mengikuti konvensi tertentu [11].



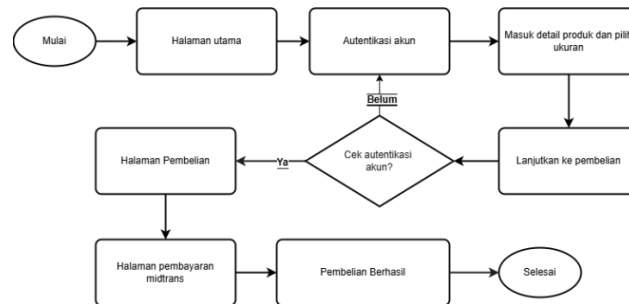
Gambar 4. Rancangan ERD

c. Perancangan User Flow

User flow merupakan alur yang dilalui oleh pengguna sejak pertama kali mengakses sistem (atau *website*) hingga langkah terakhir yang dilakukan dalam sistem tersebut. Umumnya, user flow divisualisasikan dalam bentuk diagram alur (flowchart) guna memudahkan pemahaman terhadap setiap tahapan interaksi yang dialami pengguna selama menggunakan sistem. User flow juga menjadi bagian penting dalam perancangan user

experience (UX) yang optimal. Dengan melakukan analisis terhadap alur penggunaan ini, perancang sistem dapat melakukan evaluasi dan pengembangan sistem secara lebih tepat guna meningkatkan kualitas interaksi pengguna [12].

Pada penelitian ini, user flow akan disajikan dalam bentuk diagram alur (flowchart) untuk menggambarkan secara jelas bagaimana interaksi pengguna dengan sistem berlangsung, khususnya dalam proses pembelian produk secara daring.



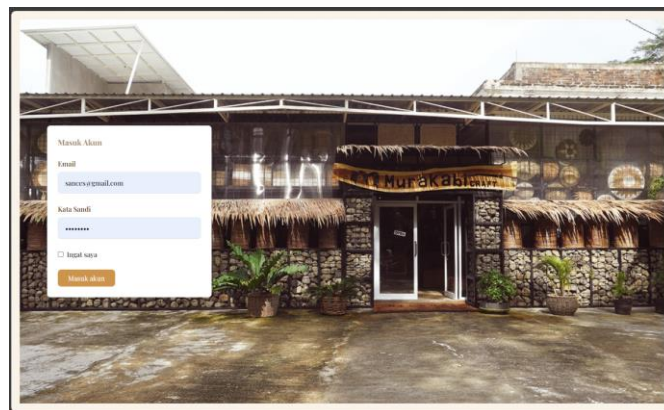
Gambar 5. Perancangan User Flow

3.3. Implementasi

Sistem penjualan ini dibangun menggunakan alat PHP Framework Laravel, Html, Tailwind, Javascript untuk pembuatan *website* dan MySQL sebagai penyimpanan database dan untuk pembayaran menggunakan midtrans API.

a. Fitur Masuk Akun Admin

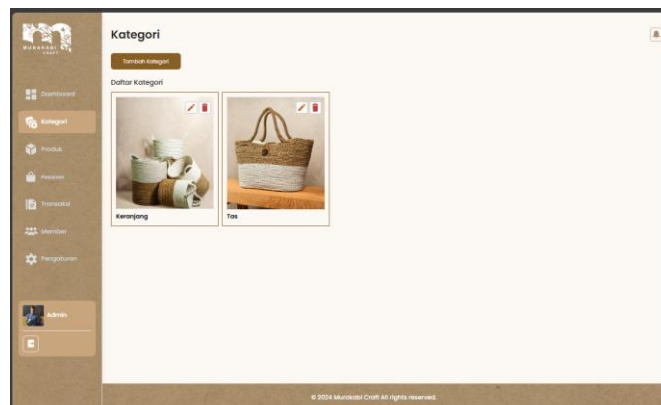
Berikut merupakan hasil implementasi kode fitur masuk akun admin yang memiliki form untuk autentikasi akun dan jika berhasil maka pengguna admin akan dialihkan ke halaman beranda admin.



Gambar 6. Implementasi Fitur Masuk Akun Admin

b. Fitur Kelola Kategori

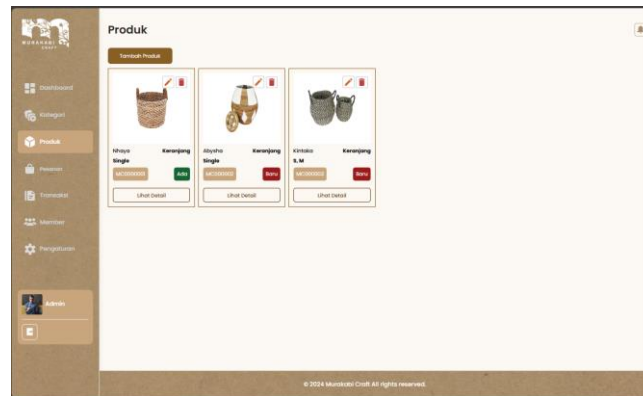
Berikut merupakan hasil implementasi kode fitur kelola kategori yang pengguna admin dapat melakukan pengelolaan data seperti tambah kategori, ubah kategori, dan hapus kategori.



Gambar 7. Implementasi Fitur Kelola Kategori

c. Fitur Kelola Produk dan Varian

Berikut merupakan hasil implementasi kode fitur kelola produk. Pada fitur ini pengguna admin dapat melakukan pengelolaan data produk beserta varian dari produk seperti menambah produk, mengubah data produk dan menghapus data produk tersebut.



Gambar 8. Implementasi Fitur Kelola Produk

d. Fitur Kelola Pesanan *Customer*

Berikut merupakan hasil implementasi kode untuk fitur kelola pesanan. Pengguna admin dapat menerima informasi pesanan dari pengguna *customer* yang telah melakukan pembelian produk, pengguna admin juga dapat melihat detail pesanan dan mengubah status pesanan.

NO	Tanggal	KODE PESANAN	PEMBELIAN	TOTAL	STATUS PESANAN	ACTION
1	2024-09-25 09:40:02	NO: 0012345678	Baru, baru@gmail.com, 0812512345678	2	Baru	Baru
2	2024-09-25 09:40:02	NO: 0012345678	Amril, amril@gmail.com, 0812512345678	2	Baru	Baru
3	2024-09-25 09:40:02	NO: 0012345678	Amril, amril@gmail.com, 0812512345678	4	Baru	Baru
4	2024-09-25 09:40:02	NO: 0012345678	Rika, rika@gmail.com, 0812512345678	4	Baru	Baru

Gambar 9. Implementasi Fitur Kelola Pesanan

e. Fitur Autentikasi *Customer*

Berikut merupakan hasil implementasi kode untuk autentikasi yaitu fitur masuk dan daftar akun *customer*, yang terdapat form untuk masuk dan daftar akun untuk melakukan autentikasi dan jika berhasil maka pengguna dapat melanjutkan penyimpanan produk ke keranjang, melakukan pembelian produk sampai tahap melihat hasil riwayat transaksi pembelian.

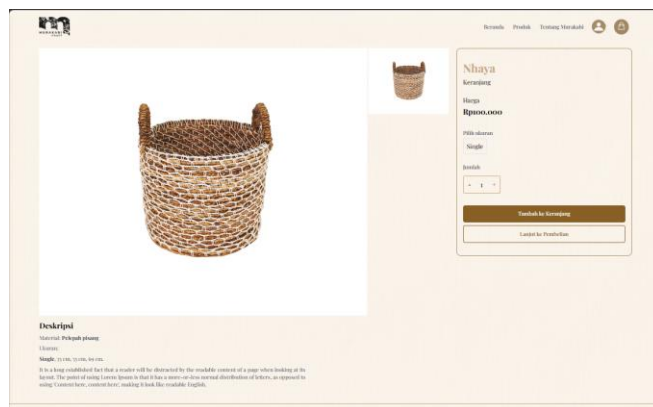
Amril do umar, dkk, rancang bangun sistem penjualan berbasis website dengan metode scrum pada cv burhan purnama murakab.

The screenshot shows a registration form titled 'Daftar Akun'. It contains the following fields: 'Nama Lengkap' (text input), 'Email' (text input with a placeholder 'sawon@gmail.com'), 'Kata Sandi' (password input), and 'Konfirmasi Kata Sandi' (password input). At the bottom, there is a 'Daftar Akun' button and a link 'Sudah punya akun? Login!'.

Gambar 10. Implementasi Fitur autentikasi

f. Fitur Detail Produk

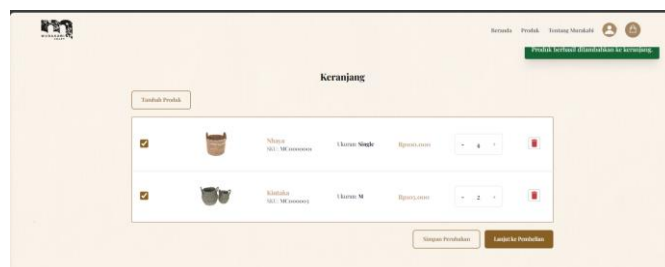
Berikut merupakan hasil implementasi kode untuk fitur detail produk yang dapat diakses melalui data produk pada halaman utama, yang memiliki informasi mengenai detail produk seperti informasi varian ukuran produk dan memiliki tombol untuk dapat menyimpan produk tersebut ke keranjang atau melanjutkan pembelian, tetapi jika belum melakukan autentikasi akun maka tombol untuk melanjutkan dan menyimpan produk ke keranjang tidak tampil.



Gambar 11. Implementasi Fitur Detail Produk

g. Fitur Keranjang

Berikut merupakan hasil implementasi kode untuk fitur keranjang. Pada fitur ini pengguna *customer* dapat menyimpan produk tersebut di keranjang dengan memilih dan menginput jumlah pada form di detail produk lalu menekan tombol tambah ke keranjang. Fitur keranjang juga memiliki halaman tersendiri yang pengguna dapat memperbarui informasi keranjang dan melanjutkan produk pada keranjang untuk pembelian.



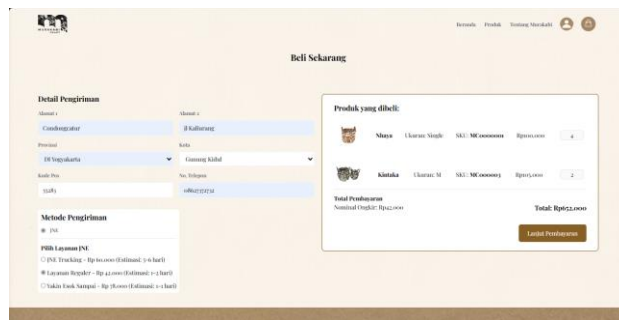
Gambar 12. Implementasi Fitur Keranjang

h. Fitur Pembelian

Berikut merupakan hasil implementasi *code* fitur pembelian, Pada fitur ini pengguna dapat melakukan pembelian produk dengan menginput informasi berupa alamat dan memilih metode pengiriman maka total

Amril do umar, dkk, rancang bangun sistem penjualan berbasis website dengan metode scrum pada cv burhan purnama murakab.

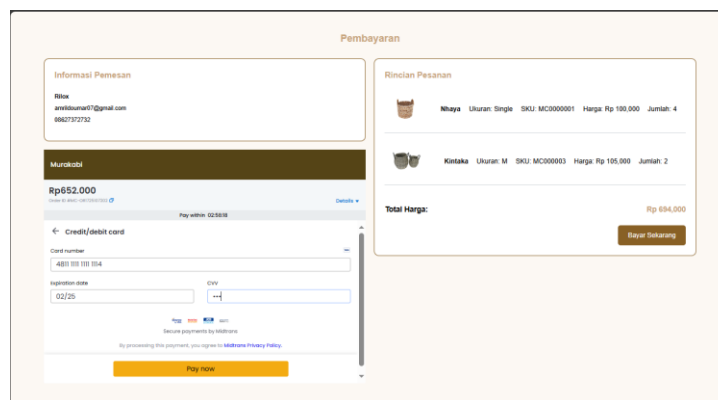
harga sesuai dengan api rajaongkir yang terkait pada alamat kota dan provinsi, setelah itu pengguna *customer* dapat melanjutkan pembayaran dengan menekan tombol lanjut pembayaran.



Gambar 13. Implementasi Fitur Pembelian

i. Fitur Pembayaran

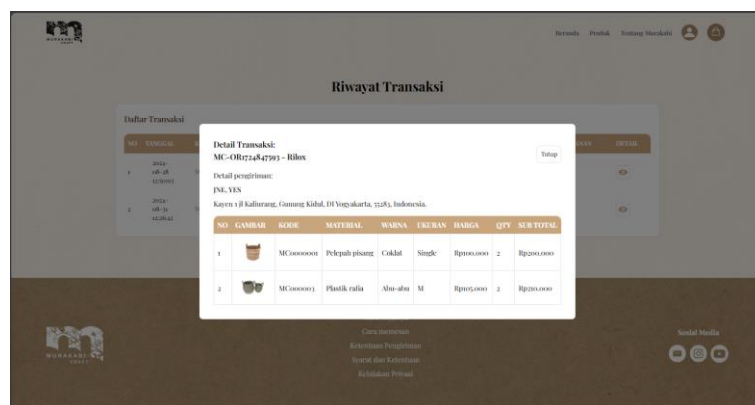
Berikut merupakan hasil implementasi fitur pembayaran. Pengguna *customer* dapat melakukan pembayaran setelah melakukan proses pembelian sebelumnya. Pada halaman pembayaran ini terdapat informasi mengenai pemesanan, rincian pesanan dan jika ditekan tombol bayar sekarang maka akan menampilkan tampilan midtrans yang terdapat metode untuk melakukan transaksi pembayaran. Setelah pembayaran berhasil maka akan menampilkan notifikasi dan mengalihkan pengguna *customer* ke halaman transaksi berhasil.



Gambar 14. Implementasi Fitur Pembayaran

j. Fitur Riwayat Transaksi

Berikut merupakan hasil implementasi *code* fitur riwayat transaksi yang menampilkan informasi mengenai transaksi yang dilakukan sebelumnya, pada fitur ini pengguna dapat melihat status pesanan yang telah dilakukan dan melihat detail pembelian.



Gambar 15. Implementasi Fitur Riwayat Transaksi

3.4. Pengujian Blackbox

Metode *Black Box Testing* adalah salah satu teknik yang praktis karena hanya memerlukan informasi tentang batas bawah dan batas atas dari data yang diharapkan. Estimasi jumlah data uji dapat ditentukan dengan menghitung jumlah field data entri yang akan diuji, aturan entri yang harus dipatuhi, serta kasus batas atas dan bawah yang relevan. Metode ini juga memungkinkan identifikasi jika fungsionalitas sistem masih dapat menerima input yang tidak sesuai, yang dapat mengakibatkan penyimpanan data yang kurang valid. Dengan menggunakan metode *Black Box* dalam pengujian sistem, tujuan utamanya adalah untuk mengidentifikasi kelemahan sistem sehingga data yang dihasilkan sesuai dengan input yang dimasukkan setelah eksekusi, serta untuk menghindari kekurangan dan kesalahan pada aplikasi sebelum digunakan oleh pengguna [13].

Pada pengujian blackbox ini dilakukan pada 1 direktur dan 3 karyawan CV Burhan Purnama Murakabi dalam melihat fungsionalitas dari fitur admin untuk pengelolaan dan fitur *customer* dalam melakukan proses pembelian produk.

Tabel 1. Pengujian *Black Box*

No	Fitur	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
1	Masuk Akun Admin	Menampilkan halaman login yang berisi form <i>login</i> untuk autentikasi akun admin	Berhasil
2	Kelola Kategori	Dapat menampilkan, menambahkan, mengubah, dan menghapus data kategori	Berhasil
3	Kelola Produk	Dapat menampilkan, menambahkan, mengubah, dan menghapus data produk	Berhasil
4	Kelola Varian Produk	Dapat menampilkan modal form tambah varian dan menambahkan data varian sesuai produk yang dipilih	Berhasil
5	Pesanan	Dapat menampilkan data pesanan customer pada halaman pesanan dan mengubah status pesanan.	Berhasil
6	Autentikasi Customer	Dapat menampilkan halaman dan melakukan proses autentikasi daftar akun dan masuk akun jika validasi sesuai maka pengguna <i>customer</i> diarahkan ke halaman utama	Berhasil
7	Detail Produk	Dapat menampilkan produk-produk dan menampilkan semua informasi varian dari produk saat mengakses detail produk dari produk yang dipilih	Berhasil
8	Keranjang	Dapat menambahkan produk ke keranjang, mengubah jumlah dan menghapus data produk dari keranjang.	Berhasil
9	Pembelian dari Halaman Detail Produk	Dapat mengakses halaman pembelian setelah memilih produk dari halaman detail produk, menampilkan harga ongkos kirim jika telah memilih metode pengiriman, melanjutkan ke halaman pembayaran dan menyimpan data pembelian menjadi pesanan pada admin.	Berhasil
10	Pembelian dari Halaman Keranjang	Dapat mengakses halaman pembelian melalui halaman keranjang, menampilkan produk yang dipilih pada halaman keranjang, menampilkan harga ongkos kirim jika telah memilih metode pengiriman, melanjutkan ke halaman pembayaran dan menyimpan data pembelian menjadi pesanan pada admin.	Berhasil
11	Pembayaran Midtrans	Dapat menampilkan halaman pembayaran, menampilkan midtrans pembayaran saat ditekan tombol, dan jika berhasil dapat memproses data tersebut dan mengalihkan ke halaman transaksi berhasil.	Berhasil
12	Riwayat Transaksi	Dapat menampilkan halaman beserta data riwayat transaksi yang dilakukan customer.	Berhasil

3.4. Pengujian Usability

Usability testing adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan mengujinya langsung kepada pengguna. *Usability* merupakan atribut penting untuk menilai sejauh mana antarmuka (*interface*) suatu sistem atau *website* mudah digunakan oleh pengguna [14]. ISO 25010 merupakan standar internasional dalam pengujian perangkat lunak. Menurut Prof. Azuma dalam konferensi software testing di SOFTEC Malaysia

menyebutkan bahwa standar ISO 25010 dikembangkan untuk menggantikan ISO 9126 didasarkan pada berkembang ICT (*Information and Communication Technology*) seperti perkembangan mikroprosesor, perkembangan memori, perkembangan tampilan, dan perkembangan media penyimpanan (Veenendaal, 2014). Standar ISO 25010 mempunyai 8 karakteristik yaitu *Functional Suitability, reliability, Performance Efficiency, Usability, security, compatibility, maintainability, dan portability* [15].

Dalam penelitian ini, pengujian *Usability* berfokus pada skenario pengguna (*customer*) saat melakukan proses pembelian produk pada *website*, dengan mengacu pada kriteria *Usability* dari ISO 25010. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dengan 4 pertanyaan yang dibagikan kepada 30 responden, terdiri dari karyawan CV Burhan Purnama Murakabi, pelanggan tetap, dan pelanggan baru. Instrumen yang digunakan adalah skala Likert 1–5, mulai dari Sangat Tidak Setuju (1) hingga Sangat Setuju (5). Skala Likert dapat digunakan untuk menilai sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial tertentu. Setiap item dalam instrumen yang menggunakan skala Likert memiliki tingkatan respons, mulai dari sangat positif hingga sangat negatif, yang membantu mengukur respons responden dengan lebih terstruktur [16].

Tabel 2. Pengujian *Usability* dengan Teknik skala likert

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	Bobot
1	Apakah anda mudah memahami langkah-langkah untuk membuat dalam membuat akun dan masuk ke akun anda?	1x1	0x2	2x3	11x4	16x5	131
2	Apakah menu pada <i>website</i> membantu Anda menemukan informasi atau produk yang Anda cari saat pertama kali mengakses <i>website</i> ?	1x1	3x2	4x3	12x4	10x5	117
3	Apakah tulisan pada <i>website</i> terlihat mudah dan jelas untuk anda pahami?	1x1	0x2	1x3	10x4	18x5	134
4	Apakah anda mudah dalam melakukan proses pembelian produk pada <i>website</i> tersebut?	1x1	0x2	2x3	14x4	13x5	128

Rumus menghitung nilai rata-rata:

$$\text{Nilai Rata Rata} = \frac{\text{Jumlah Bobot Nilai Responden}}{\text{Total Responden}}$$

Rumus menghitung nilai presentase:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Nilai rata - rata}}{\text{Bobot Maximum}} \times 100\%$$

Tabel 3. Perhitungan Rata-Rata dan Presentase

Pertanyaan	Rata-Rata	Presentase	Kriteria
1	4,37	4,37/5 x 100% = 87%	<i>Usability</i>
2	3,9	3,9/5 x 100% = 78%	<i>Usability</i>
3	4,47	4,47/5 x 100% = 89%	<i>Usability</i>
4	4,27	4,27/5 x 100% = 85%	<i>Usability</i>

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini, telah dihasilkan sistem penjualan berbasis *website*. Adapun kesimpulan yaitu sistem penjualan berbasis *website* ini dapat memasarkan dan menjual produk kerajinan serat alam. Aplikasi ini dibangun agar CV Burhan Purnama Murakabi tidak mengalami kesulitan dalam memasarkan dan menjual produk kerajinan serat alam dan pengguna admin dapat melakukan pengelolaan data sampai menerima pesanan. Sistem penjualan ini pengguna *customer* juga mudah dalam melakukan proses autentikasi akun, memilih produk sampai melakukan tahap transaksi pembelian dan pembayaran produk berdasarkan hasil pengujian blackbox yang memiliki hasil fitur-fitur dapat berjalan dengan baik secara fungsionalitas dan pengujian *Usability* dengan standar ISO 25010 yang memiliki nilai presentase rata-rata diatas 78%. Dengan penerapan metode *scrum* peneliti, tim development dan owner dapat melakukan manajemen produk dan penjualan agar implementasi berjalan sesuai yang diharapkan dan *website* ini dibangun menggunakan alat PHP *Framework* Laravel, Html, Tailwind, Javascript untuk pembuatan *website* dan MySQL sebagai penyimpanan database dan untuk pembayaran menggunakan midtrans API. Berdasarkan hasil penelitian, adapun saran dari peneliti yaitu menambahkan fitur seperti rating dan chat agar dapat meningkatkan kepercayaan dan interaksi pengguna pada *website* dan optimalkan sehingga *website* dapat berjalan lebih cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Solihat and D. Sandika, “E-commerce di Industri 4.0,” 2022, doi: 10.32812/jibeka.v16i2.967.
- [2] Santoso, G. Melisa, and I. A. Sitanggang, “Perancangan Website E-commerce Ineed.Id,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 14, no. 1, pp. 19–23, 2022, [Online]. Available: <https://www.bing.com/ck/a?!&&p=66437d5c4e9356a1JmltdHM9MTcxMTIzODQwMCZpZ3VpZD0yMzk5YjU5Yy03NTk5LTYxMmYtMDBhZC1hNzMyNzRjZjYwMzUmaW5zaWQ9NTIwNA&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=2399b59c-7599-612f-00ad-a73274cf6035&psq=PERANCANGAN+WEBSITE+E-COMMERCE+INEED.ID&u=a1aHRO>
- [3] O. Suparno, “Potensi Dan Masa Depan Serat Alam Indonesia Sebagai Bahan Baku Aneka Industri,” *Jurnal Teknologi Industri Pertanian*, pp. 221–227, Sep. 2020, doi: 10.24961/j.tek.ind.pert.2020.30.2.221.
- [4] T. Armanda and A. D. Putra, “Rancang Bangun Aplikasi E-commerce Untuk Usaha Penjualan Helm,” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 17–24, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.145.
- [5] H. Fryonanda, “Perancangan Sistem Informasi E-commerce Pemasaran Hasil Pertanian Berbasis Website,” *Technology and Informatics Insight Journal*, vol. 4, no. 1, pp. 43–51, 2023, doi: <https://doi.org/10.55122/junsibi.v4i1.708>.
- [6] R. S. Anggara and M. A. I. Pakereng, “Perancangan Website E-commerce Soemardjan Florist Menggunakan Framework Laravel,” *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, vol. 6, no. 1, pp. 21–32, 2022.
- [7] S. P. Utami *et al.*, “Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Tuberkulosis Menggunakan Metode Scrum,” vol. 7, no. 1, pp. 83–96, 2022.
- [8] L. Setiyani and E. Tjandra, “Analisis Kebutuhan Fungsional Aplikasi Penanganan Keluhan Mahasiswa Studi Kasus:STMIK Rosma Karawang,” vol. 2, no. 1, pp. 8–17, 2021, [Online]. Available: <http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/JIPTI>
- [9] P. Ale Mahesa Aro Paramahisa, I. M. Ardian Givari, and I. P. Eka Darma Wijaya, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pada Aplikasi Lazada,” vol. 4, no. 1, pp. 1–6, 2022.
- [10] B. Hariyanto, *Rekayasa sistem berorientasi objek*. Informatika Bandung, 2004.
- [11] S. M. Pulungan, R. Febrianti, T. Lestari, N. Gurning, and N. Fitriana, “Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram Dalam Perancangan Database,” vol. 1, no. 2, pp. 143–147, 2022, doi: 10.47233/jemb.v2i1.533.
- [12] R. P. Sutanto, “Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra,” *Nirmana*, vol. 22, no. 1, pp. 41–51, Jun. 2022, doi: 10.9744/nirmana.22.1.41-51.
- [13] N. Made Dwi Febriyanti, A. A. Kompiang Oka Sudana, and I. N. Piarsa, “Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen,” vol. 2, no. 3, 2021.
- [14] Y. Mz, “EVALUASI PENGGUNAAN WEBSITE UNIVERSITAS JANABADRA DENGAN MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING,” *Jurnal Informasi Interaktif*, vol. 1, no. 1, 2016.
- [15] M. S. Lamada, A. Sa’ban Miru, and R. Amalia, “Pengujian Aplikasi Sistem Monitoring Perkuliahan Menggunakan Standar ISO 25010,” vol. 3, no. 3, pp. 1–7, Sep. 2020.
- [16] Prof. Dr. Sugiyono., *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, 2013.