

# APLIKASI SELF SERVICE MENU MENGGUNAKAN SCRUM BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS: TOKO GROSIR)

Lipriadi<sup>1</sup>, Budy Muhandri, Arisantoso<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT, Jakarta

<sup>1,2,3</sup>Jl. Asem Dua No. 22, Kel. Cipete Selatan, Kec. Cilandak Jakarta Selatan

Email: Lifriadi03@gmail.com<sup>1</sup>, budy.muhandri@gmail.com<sup>2</sup>, arisantoso2008@gmail.com<sup>3</sup>

## Abstrak

Perkembangan zaman yang semakin maju memicu jiwa kreativitas manusia dalam menemukan ide, dan inovasi agar dapat beradaptasi pada kehidupan, mampu mengikuti perkembangan era globalisasi, dan tidak tertinggal zaman. Teknologi digunakan manusia dalam memenuhi kegiatan ekonomi seperti transaksi jual beli. Misalnya transaksi perdagangan dan pembelian dilakukan melalui internet Hal ini memberikan dampak positif karena dapat mempertemukan antara penjual dan pembeli tanpa batasan waktu dan tempat. Para pengusaha toko grosir berdagang secara *online* baik melalui aplikasi *e-commerce*, *online-shop*, atau *marketplace* dimana target pasarnya semakin luas. Metode berjualan online dianggap praktis, efisien, fleksibel, hemat biaya, menjangkau pelanggan lebih banyak, sehingga meningkatkan pendapatan masyarakat dan memiliki pengaruh terhadap kegiatan pembangunan nasional (program kerja pemerintah). Tujuan penelitian ini merancang aplikasi self service menu untuk peningkatan layanan pelanggan. Metode penelitian yang digunakan studi pustaka, observasi, dan wawancara, pengembangan sistem dengan *Scrum* model. Hasil penelitian ini berupa aplikasi untuk memfasilitasi user untuk melakukan transaksi jual beli barang secara mandiri dan online tanpa harus ke toko secara langsung. Penelitian ini memuat data-data yang berkaitan dengan toko online (*e-commerce*) yang berisi data produk, transaksi jual-beli, checkout barang untuk melakukan pengecekan kembali, pembayaran barang yang sudah di pesan, dan pengiriman barang yang telah di pesan hingga sampai di tangan pembeli.

**Kata kunci:** Aplikasi, Self Service Menu, Website, Waterfall

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan zaman saat ini yang semakin maju tentunya memicu jiwa kreativitas manusia dalam menemukan ide-ide kreatif dan inovasi agar dapat beradaptasi pada kehidupan, mampu mengikuti perkembangan era globalisasi, dan tidak tertinggal zaman. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari di dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi akan terus berjalan beriringan dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap ide dan inovasi yang diciptakan tentunya memberikan manfaat yang positif dalam kehidupan manusia. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan, dan cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Dengan teknologi, Manusia menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh ide dan inovasi-inovasi teknologi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. (Muhamad Ngafifi, 2014). Misalnya dalam sektor dan bidang yang menjadikan kegiatannya dengan menggunakan teknologi terbaru. Dalam kehidupan sehari-hari bahkan tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi yang dapat diakses melalui smartphone, laptop atau tablet yang semuanya terhubung melalui sebuah jaringan yang bernama internet yang digunakan dalam hal berkomunikasi, menelusuri informasi, proses transaksi adanya penjualan dan pembelian, menjalin hubungan teman, dan banyak hal lainnya.

Teknologi digunakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhannya yakni kegiatan ekonomi dalam melakukan proses transaksi jual beli. Seperti misalnya melakukan perdagangan dan pembelian dengan metode pemasaran pada perusahaan secara on-line, salah satunya yaitu dengan melalui e-Commerce. (Sugeng, 2017). Hal ini memberikan dampak positif karena dapat mempertemukan antara penjual dan pembeli tanpa batasan waktu dan tempat, istilah lainnya mendekatkan orang yang jauh dengan cara berkomunikasi langsung secara online atau bisa saja bertransaksi jual beli tanpa bertemu secara langsung diantara kedua belah pihak.

Para pengusaha toko grosir menggunakan kesempatan ini untuk berdagang secara online baik melalui aplikasi *e-commerce*, online-shop, atau marketplace dimana target pasarnya semakin luas mendapatkan pelanggan dan lebih fleksibel dalam melakukan transaksi secara online dari mana saja dan kapan saja. Dilansir dari majoo.id, menurut Kikit Azeharie (2022) dikatakan bahwa Wholesale atau grosir adalah proses pembelian barang atau produk tertentu dalam jumlah besar dari produsen. Kemudian, barang-barang tersebut akan dijual dalam unit-unit kecil kepada pengecer atau langsung kepada konsumen.

Penjual sebagai orang yang menawarkan produk-produk grosirnya melalui cara yakni mengunggah sejumlah produk-produk dengan memberikan informasi keterangan detail dari produk dan harga yang ditawarkan. Sistem pembelian pada marketplace konsumen dapat langsung melakukan transaksi pembelian tanpa harus menghubungi penjual karena produk sudah terdesain dengan pilihannya sesuai menu dan/ fitur sehingga dapat membeli barang yang akan dibelinya, karena hal ini produk yang akan dibeli terdapat informasi berupa keterangan serta harga dari produk tersebut, kemudian langsung dapat terproses pembelian dan penjual atau pemilik toko grosir wajib mengirimkan barang setelah dilakukan pembayaran oleh pelanggan. Metode berjualan secara online dianggap praktis, efisien, fleksibel, hemat biaya, menjangkau pelanggan yang lebih banyak dan luas sehingga tentu saja akan meningkatkan jumlah pendapatan masyarakat dan memiliki pengaruh yang baik terhadap kegiatan pembangunan nasional (program kerja pemerintah).

Kompetisi antar pedagang grosir untuk memberikan fasilitas terbaik bagi client berupa *software house* sehingga perlu adanya perencanaan dan pengelolaan yang baik, dan nantinya diharapkan sumber daya manusia yang dimiliki dapat termotivasi dan berinovasi agar mampu beradaptasi dalam persaingan perdagangan. Salah satu pelayanan konsumen yang dapat dioptimalkan yakni dengan Penggunaan *self service technologies* (SST) sangat membantu dalam penyediaan layanan yang nyaman bagi konsumen dan menjadi sangat penting terutama dalam mencapai produktivitas dan kepuasan dengan fenomena tersebut akan semakin banyak industri yang mengadopsi SST. (Ying, 2012).

Berjualan dengan menggunakan fasilitas secara online tentu saja akan memiliki beberapa kendala-kendala serta masalah, salah satu tahapan dan langkah yang dilakukan yakni dengan memilih sebuah metode yang sesuai contohnya adalah dengan menggunakan metode scrum. Shon Hadji (2019)

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut maka rumusan masalah yang di angkat adalah

1. Bagaimana memberikan merancang suatu aplikasi self service menu menggunakan scrum?
2. Apa saja fasilitas yang didapatkan oleh pelanggan saat bertransaksi jual-beli barang ?

## 2. METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian adalah:

### 1. Penelitian kepustakaan

Menurut Sugiyono (2012) kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Sedangkan menurut Mirzaqon (2017) penelitian kepustakaan adalah kegiatan penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti buku referensi, hasil penelitian sebelumnya yang sejenis, artikel, catatan, serta berbagai jurnal yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan. Kegiatan dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dengan menggunakan metode/teknik tertentu guna mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi yang ada, bisa saja merencanakan berapa jam satu hari, satu bulan, terserah bagi personal yang bersangkutan memanfaatkan waktunya.

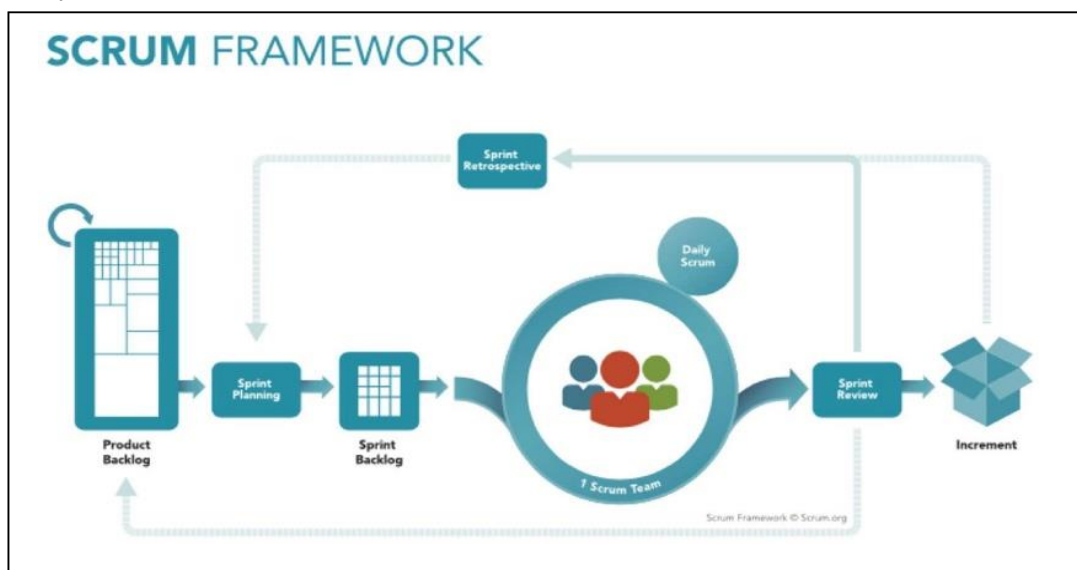
### 2. Observasi dan wawancara

Menurut Dr. Umar Sidiq, M.Ag, Dr. Moh Miftachul Choiri, M.A. (2019). Dalam buku yang berjudul Metode Penelitian Kualitatif di bidang Pendidikan dikatakan bahwa Metode Observasi adalah sebuah kegiatan yang terencana dan terfokus untuk melihat dan mencatat serangkaian perilaku ataupun jalannya sebuah sistem yang memiliki tujuan tertentu, serta mengungkap apa yang ada di balik munculnya perilaku dan landasan suatu sistem tersebut.

Sedangkan metode wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interview) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

3. Pengembangan Sistem

Dikutip dari Menurut Shon Hadji (2019) yang dikutip pada makalahnya dikatakan bahwa “Metode Scrum merupakan sebuah metodologi yang termasuk dalam agile software development”. Metode Scrum dinilai menghasilkan akan kualitas dari perangkat lunak yang baik dan sesuai keinginan penggunanya, serta dapat juga digunakan dalam proyek besar ataupun kecil, mudah untuk mengadopsi apabila adanya sebuah perubahan. Metode scrum terus dikembangkan dan banyak minat yang menggunakan metode ini sebagai solusi dalam menjalankan tugas, aktivitas bahkan bisnisnya. Perusahaan besar seperti: Yahoo, Microsoft, Intel, Nokia, dan lainnya menggunakan scrum dalam aktivitas bisnis perusahaan yang dinilai dapat meningkatkan kualitas pelayanan bisnis dengan baik sehingga nantinya akan berpengaruh terhadap kenaikan omset penjualan atau pendapatan perusahaan dan tentu saja kemajuan perusahaan semakin meningkat walaupun terus beradaptasi serta berkiprah dalam bidangnya. Metode Scrum ini merupakan sebuah kerangka kerja yang digunakan untuk pengelolaan perkembangan produk, juga sangat berguna dalam penyelesaian sebuah masalah yang kompleks dan efektif juga untuk membentuk serta meningkatkan akan peningkatan kualitas produk sesuai kebutuhan dan keinginan pelanggan sehingga nantinya menimbulkan ketertarikan pelanggan untuk membeli produk yang ditawarkan. Tentu saja hal ini sangat tepat sekali apabila mau diaplikasikan khususnya pada bisnis toko grosir, besar harapannya dapat menghasilkan produk kualitas terbaik dan banyaknya permintaan pasar sehingga kegiatan transaksi jual beli terus dapat dilakukan dan berkemajuan untuk menaikkan pendapatan usahanya.



Gambar 1. Framework SCRUM

(Sumber: Schwaber & Sutherland)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Spesifikasi Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem mencakup kebutuhan secara fungsional dan non fungsional. Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berkaitan dengan fungsi-fungsi di dalam sistem. Sedangkan kebutuhan non fungsional berkaitan dengan kebutuhan yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang dibutuhkan di dalam sistem.

## 1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis Kebutuhan fungsional pada aplikasi self service menu menggunakan scrum berbasis website (studi kasus: toko grosir) dapat digambarkan dalam tabel yang terdiri dari kebutuhan pengguna dan kebutuhan fungsional

**Tabel 1.** Analisis Kebutuhan Pengguna

No	Kebutuhan Pengguna
KP 1	Pembuatan aplikasi self service menu
KP 2	Pengelolaan self service menu

**Tabel 2.** Analisis Kebutuhan Fungsional

No	Kebutuhan Fungsional	Kebutuhan Pengguna
KF 1	Membuat pengaturan pengguna aplikasi masing-masing user 1. <i>Account User</i> 2. <i>Level account</i>	KP 1
KF 2	Membuat data master 1. Master Input Data Register 2. Master Input Data Login 3. Master Input Detail Produk 4. Master Input Stok Produk	KP 1
KF 3	Transaksi Self Service 1. Transaksi Pembelian Produk 2. Transaksi Pembayaran Produk	KP 2
KF 4	Pengelolaan User 1. Master Input Users	KP 2
KF 5	Pengelolaan Laporan 1. Kelola Laporan Pemesanan Produk 2. Kelola Laporan Pembelian Produk 3. Kelola Laporan keuangan	KP 2
KF 6	Pengelolaan Data Umpan Balik	KP 2

## 2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional merupakan analisis yang akan dibutuhkan dalam menentukan spesifikasi kebutuhan terhadap sistem yang nantinya akan digunakan. Pada analisis kebutuhan non-fungsional akan dijelaskan analisis karakteristik sistem, kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, serta analisis pengguna diantaranya sebagai berikut:

1. Karakteristik Sistem
  - a. Hak akses pengguna hanya diberikan bagi pengguna aplikasi yang terdaftar pada sistem.
  - b. Input data berupa data Register, Login, Detail Produk dan Stok Produk.
  - c. Transaksi yang dilakukan adalah Transaksi Pembelian Produk dan Transaksi Pembayaran Produk.
  - d. Laporan berupa laporan pemesanan produk, laporan pembelian produk dan laporan keuangan.
2. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)
 

Kebutuhan Perangkat lunak (software) yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi self service menu adalah sebagai berikut:

  - a. Google Chrome / web browser
  - b. Visual Studio Code
  - c. Adobe XD
  - d. Xampp (web server, PHP dan MySql)
3. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)
  - a. Komputer

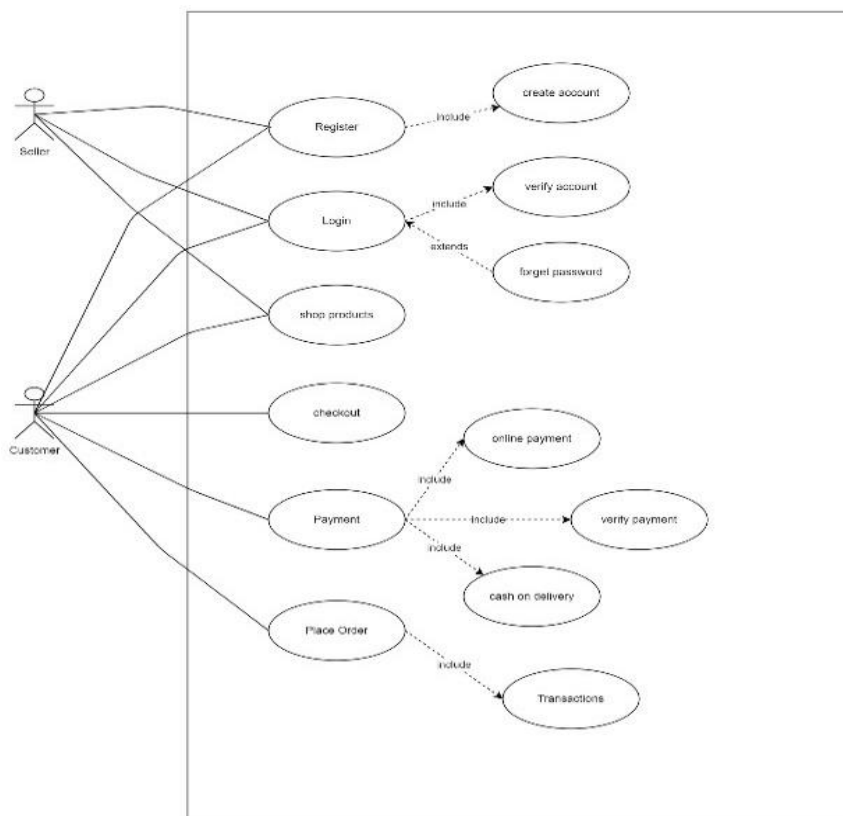
Spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk membuat aplikasi self service menu adalah sebagai berikut:

- 1) Processor: Intel Core i5-8750H CPU @ 3.0GHz
- 2) RAM: 8 GB
- 3) Windows 10 64-bit
- 4) Monitor 21 Inch
- 5) Laptop

### 3.2. Diagram Perancangan Sistem

Pada bab ini akan dibahas mengenai perancangan sistem yang akan dibangun. Untuk membangun sistem dilakukanlah analisis sistem yang ada pada saat ini untuk mengetahui kekurangan sistem yang ada pada saat ini. Selanjutnya dari analisa kekurangan sistem tersebut digunakan untuk membangun sistem yang baru. Pada pengembangan sistem terdapat banyak model pengembangan sistem salah satunya adalah rancangan use case diagram, use case skenario, class diagram.

#### 1. Use Case Diagram



**Gambar 2.** Rancangan Use Case Diagram yang Diusulkan

**Tabel 3.** Use Case Register

Nama Use Case	Register
Aktor	User dan Seller
Pra Kondisi	Aktor Membuka Aplikasi
Post Kondisi	Aktor Dapat Membuat Akun
Tujuan	Untuk membuat akun
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktor membuka aplikasi</li> <li>2. Aktor mengklik page register</li> <li>3. Aktor mengisi data diri</li> <li>4. Aktor berhasil membuat akun</li> </ol>

**Tabel 4.** Use Case Login

Nama <i>Use Case</i>	Login
Aktor	User dan Seller
Pra Kondisi	Aktor Membuka Aplikasi
Post Kondisi	Aktor Dapat Login Ke dalam Aplikasi
Tujuan	Untuk Login ke Aplikasi
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktor mengisi data (username dan password)</li> <li>2. Database akan melakukan verifikasi user</li> <li>3. Jika data user terdapat di dalam database maka user berhasil login, jika tidak maka user harus melakukan proses registrasi terlebih dahulu.</li> </ol>

**Tabel 5.** Use Case Shop Products

Nama <i>Use Case</i>	Shop Products
Aktor	User dan Seller
Pra Kondisi	Aktor Berhasil Login
Post Kondisi	Aktor Dapat Mengakses Shop Products
Tujuan	Untuk Melakukan Transaksi Jual-Beli
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah user berhasil login, maka user dapat melakukan transaksi jual-beli di laman shop products.</li> <li>2. Sistem akan menampilkan list produk yang dapat di beli user.</li> </ol>

**Tabel 6.** Use Case Checkout

Nama <i>Use Case</i>	Checkout
Aktor	User
Pra Kondisi	Aktor Melakukan Transaksi Jual-Beli
Post Kondisi	Aktor Dapat Melakukan Checkout Pesanan
Tujuan	Untuk Melakukan Checkout Pesanan
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah user memilih produk, maka produk tersebut dapat di cek terlebih dahulu di checkout page sebelum melakukan pembayaran.</li> <li>2. Sistem akan melakukan pengecekan pesanan yang akan di beli user.</li> </ol>

**Tabel 7.** Use Case Payment

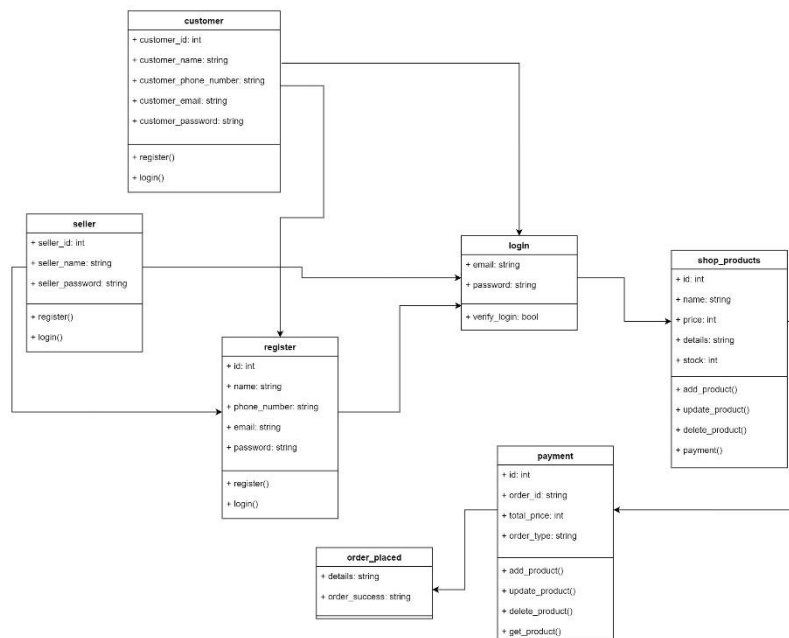
Nama <i>Use Case</i>	Payment
Aktor	User
Pra Kondisi	Aktor Berhasil Melakukan Checkout Pesanan
Post Kondisi	Aktor Dapat Melakukan Checkout Pesanan
Tujuan	Untuk Melakukan Pembayaran Pesanan
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah melakukan checkout pesanan, maka skenarionya adalah melakukan pembayaran.</li> <li>2. Pembayaran di bagi menjadi 2, yaitu online payment dan cash on delivery.</li> </ol>

**Tabel 8.** Use Case Place Order

Nama <i>Use Case</i>	Place Order
Aktor	User
Pra Kondisi	Aktor Melakukan Payment
Post Kondisi	Aktor Berhasil Melakukan Payment
Tujuan	Untuk mengetahui bahwa user telah berhasil melakukan

	pembayaran produk
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah berhasil melakukan pembayaran maka user akan mendapatkan <i>feedback</i> berupa pembayaran berhasil.</li> <li>2. Terdapat 2 laman yaitu melihat detail produk yang telah di bayar atau lanjut berbelanja.</li> </ol>

### 3. Class Diagram



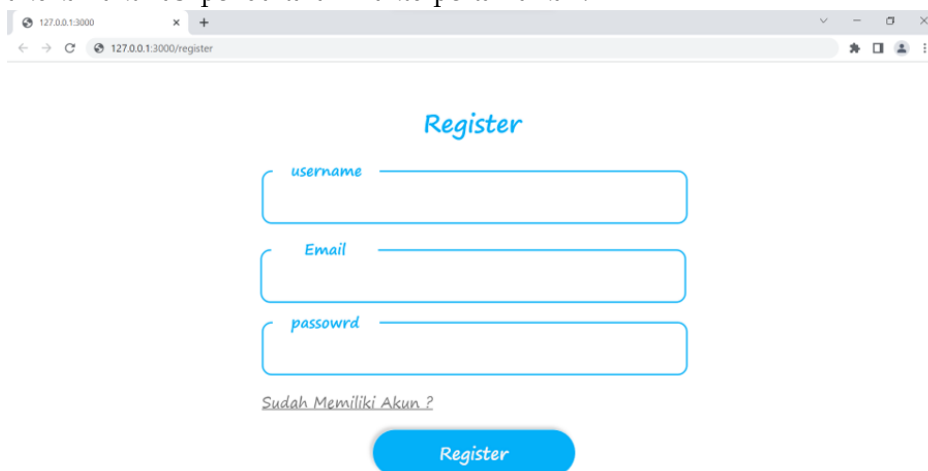
Gambar 3. Class Diagram Aplikasi Self Service Menu

### 3.3. Implementasi Aplikasi

Setelah dilakukan analisis dan perancangan sistem pada bab sebelumnya, bab ini akan di jelaskan satu persatu mengenai implementasi program atau aplikasi berdasarkan rancangan yang telah di buat pada bab sebelumnya.

#### 1. Tampilan Halaman Register

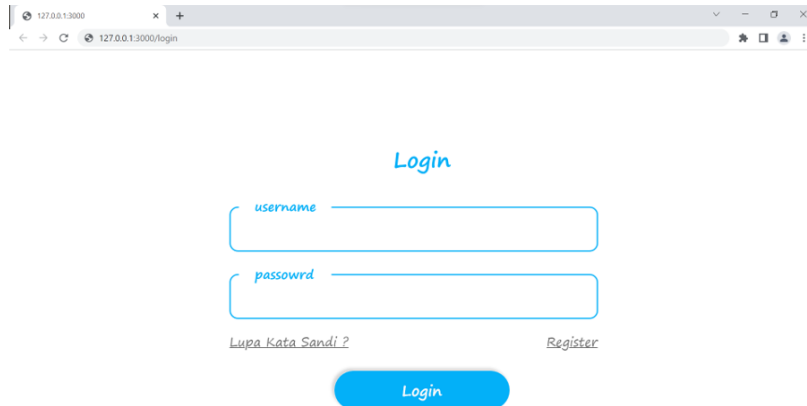
Pada gambar dibawah ini merupakan tampilan halaman register yang digunakan untuk melakukan aktivasi pendaftaran waktu pertama kali.



Gambar 4. Tampilan Register

## 2. Tampilan Halaman Login

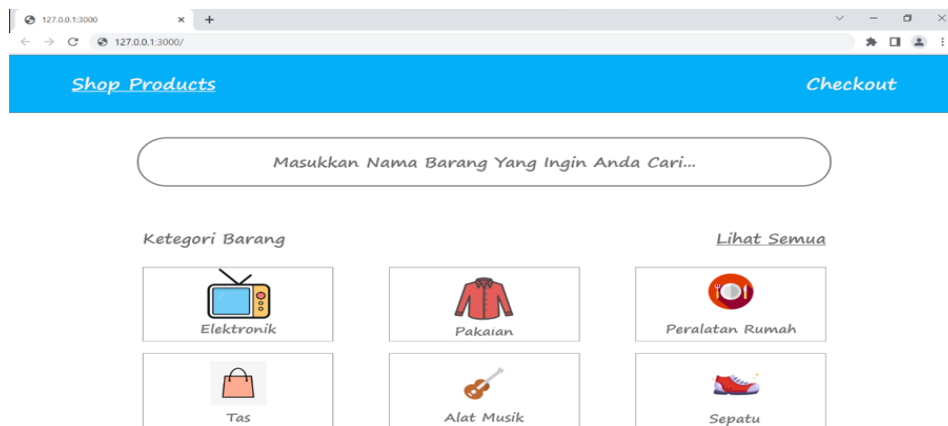
Pada gambar dibawah ini merupakan tampilan halaman login yang digunakan untuk masuk ke halaman utama dari aplikasi *self-services*.



**Gambar 5.** Tampilan Login

## 3. Tampilan Homepage

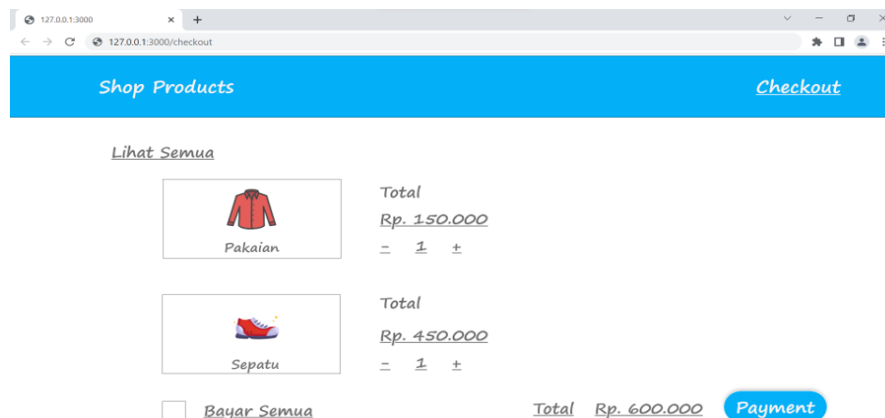
Pada gambar dibawah ini merupakan tampilan halaman utama atau *homepage* dari aplikasi *self-services*.



**Gambar 6.** Tampilan Homepage

## 4. Tampilan Checkout

Pada gambar dibawah ini merupakan tampilan halaman *checkout* barang dari aplikasi *self-services*.

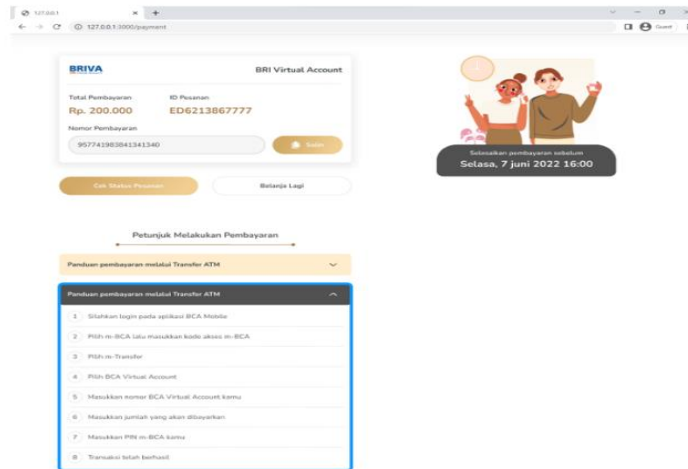


**Gambar 7.** Tampilan Checkout



### 5. Tampilan Payment

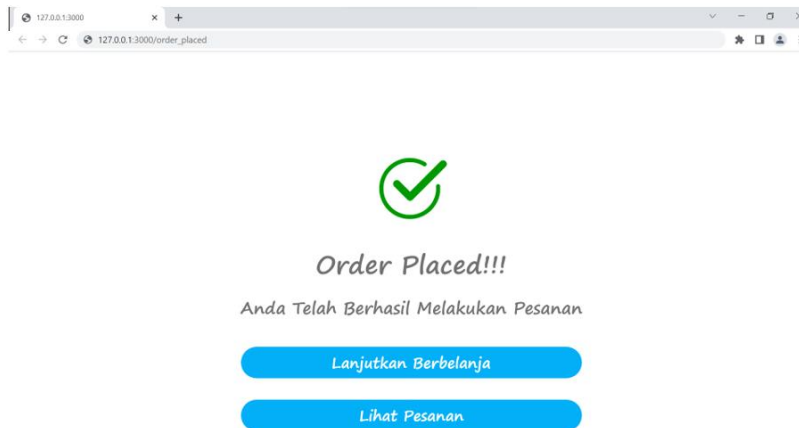
Pada gambar dibawah ini merupakan tampilan halaman pembayaran atau *payment* dari aplikasi *self-services* yang digunakan untuk melakukan pembayaran barang yang telah di *checkout*.



Gambar 8. Tampilan Payment

### 6. Tampilan Order Placed

Pada gambar dibawah ini merupakan tampilan halaman order *placed* dari aplikasi *self-services*.



Gambar 9. Tampilan Order Placed

### 3.4. Hasil Pengujian Sistem

Berdasarkan hasil uji perangkat lunak yang telah disusun, maka dapat dilakukan hasil uji kemudian diamati dan menghasilkan kesimpulan yang dapat dilihat pada tabel pengujian berikut ini.

#### 1. Pengujian Form Login

Tabel 9. Hasil Pengujian Form Login

Pengujian	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data Tidak Valid			
Email dan Password tidak diisi	Tampil pemberitahuan kesalahan	Tampil pemberitahuan “Email dan Password harus diisi”	Berhasil
Email tidak diisi	Tampil pemberitahuan kesalahan	Tampil pemberitahuan “Email harus diisi”	Berhasil
Password tidak diisi	Tampil pemberitahuan kesalahan	Keluar pemberitahuan “Password harus diisi”	Berhasil

Pengisian Email dan Password salah	Tampil pemberitahuan kesalahan	Tampil pemberitahuan “Email dan Password salah”	Berhasil
Data Valid			
Email dan Password diisi dengan benar	Masuk ke Halaman Home	Di alihkan ke Halaman Home	Berhasil

## 2. Pengujian Form Register

**Tabel 10.** Hasil Pengujian Form Register

Pengujian	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data Tidak Valid			
Nama tidak di isi	Tampil pemberitahuan kesalahan	Tampil pemberitahuan “Nama tidak boleh kosong”	Berhasil
Nomor Telepon tidak di isi	Tampil pemberitahuan kesalahan	Tampil pemberitahuan “Nomor Telepon tidak boleh kosong”	Berhasil
Email tidak diisi	Tampil pemberitahuan kesalahan	Tampil pemberitahuan “Email harus diisi”	Berhasil
Password tidak diisi	Tampil pemberitahuan kesalahan	Keluar pemberitahuan “Tampil harus diisi”	Berhasil
Data Valid			
Nama, Nomor Telepon, Email dan Password diisi dengan benar	Berhasil Melakukan Registrasi	Tampil pemberitahuan “Berhasil melakukan Registrasi”	Berhasil

## 3. Pengujian Form Halaman Shop Products

**Tabel 11.** Hasil Pengujian Halaman Shop Products

Pengujian	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data Tidak Valid			
Produk kosong	Tampil pemberitahuan kesalahan	Tampil pemberitahuan “Produk Sedang Kosong”	Berhasil
Salah memasukkan nama produk	Tampil pemberitahuan kesalahan	Tampil pemberitahuan “Produk Tidak Ada”	Berhasil
Data Valid			
Logout	Berhasil Melakukan Logout	Tampil pemberitahuan “Berhasil Logout”	Berhasil
Memasukkan nama produk dengan benar	Berhasil Melakukan Pencarian Produk	Tampil List Produk Yang di Cari	Berhasil
Menambah Produk	Berhasil Menambahkan Produk ke Keranjang	Tampil pemberitahuan “Berhasil Menambahkan Produk”	Berhasil

## 4. Pengujian Form Halaman Checkout

**Tabel 12.** Hasil Pengujian Halaman Checkout

Pengujian	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data Tidak Valid			
Checkout Gagal	Tampil pemberitahuan kesalahan	Tampil pemberitahuan “Checkout Gagal”	Berhasil

Data Valid			
Berhasil Melakukan Checkout	Berhasil Melakukan Checkout	Tampil pemberitahuan “Berhasil Melakukan Checkout Pesanan”	Berhasil
Menambah Kuantitas Barang Pesanan	Berhasil Melakukan Penambahan	Kuantitas Barang Yang Ingin di Pesan Bertambah	Berhasil
Mengurangi Kuantitas Barang Pesanan	Berhasil Melakukan Pengurangan	Kuantitas Barang Yang Ingin di Pesan Berkurang	Berhasil
Bayar Semua	Mengetahui total harga dari produk yang di pesan	Tampil Pemberitahuan Total Harga Barang	Berhasil

**5. Pengujian Form Halaman Payment**

**Tabel 13.** Hasil Pengujian Halaman Payment

Pengujian	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data Tidak Valid			
Gagal melakukan pembayaran	Tampil pemberitahuan kesalahan	Tampil pemberitahuan “Gagal Melakukan Pembayaran”	Berhasil
Data Valid			
Berhasil melakukan pembayaran	Berhasil Melakukan Pembayaran	Tampil pemberitahuan “Pembayaran anda berhasil”	Berhasil

**6. Pengujian Form Halaman Order Placed**

**Tabel 14.** Hasil Pengujian Halaman Order Placed

Pengujian	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data Tidak Valid			
Gagal ke halaman shop products	Tampil pemberitahuan kesalahan	Tampil pemberitahuan “Gagal Load Data ”	Berhasil
Gagal ke halaman produk	Tampil pemberitahuan kesalahan	Tampil pemberitahuan “Gagal Load Data ”	Berhasil
Data Valid			
Berhasil ke halaman shop product	Berhasil	Tampil Halaman Shop Products	Berhasil
Berhasil ke halaman produk	Berhasil	Tampil Halaman Produk	Berhasil

**4. KESIMPULAN**

Berikut kesimpulan yang dapat diambil aplikasi selft service menu menggunakan scrum berbasis website sebagai berikut:

1. Aplikasi ini memuat data-data yang berkaitan dengan toko online (e-commerce) yang berisi data produk, transaksi jual-beli barang secara online, checkout barang untuk melakukan pengecekan Kembali, pembayaran barang yang sudah di pesan dan pengiriman barang yang telah di pesan hingga sampai di tangan pembeli.

2. Aplikasi ini dapat memfasilitasi user untuk melakukan transaksi jual beli barang secara mandiri dan online yang memudahkan pembeli maupun penjual dalam melakukan transaksi jual – beli tanpa harus ke toko secara langsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azeharie, Kikit. (2022). Wholesale atau Grosir Sebagai Strategi Dalam Berbisnis. <https://majoo.id/solusi/detail/wholesale>, diakses tanggal 26 April 2022.
- Dr. Umar Sidiq, M.Ag, Dr. Moh Miftachul Choiri, M.A. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di bidang Pendidikan. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Mirzaqon. T, A dan Budi Purwoko. (2017). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing. *Jurnal BK Unesa*, 8 (1).
- Ngafifi, Muhamad. (2014). Kemajuan Teknologi Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, Volume 2, Nomor 1, 2014.
- Shon Hadji, M. Taufik, Sri Mulyono. (2019). Implementasi Metode Scrum Pada Pengembangan Aplikasi Delivery Order Berbasis Website (Studi Kasus Pada Rumah Makan Lombok Idjo Semarang). *Prosiding Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU) 2*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Sugeng. (2017). E-Commerce Sebagai Pendukung Pemasaran. *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, Vol. 4, No 1 (2017).
- Y. Ying Chieh, L. Sheng Wen, and D. May Ching. (2012). Determinants of self-service technology adoption. *African J. Bus. Manag.*, vol. 6, no. 40, pp. 10514–10523, 2012.