

Analisa Sistem Informasi Penjualan Kebab Bongout Eat Menggunakan Metode Scrum

Rifa Ruliansyah Nasution, Zulfahmi Syahputra*

Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Sistem Komputer, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

Email: ¹rifanasution3@gmail.com, ^{2,*}zulfahmisyahputra@gmail.com

Email Korespondensi: zulfahmisyahputra@gmail.com

Abstrak—Kebab merupakan salah satu makanan asal Timur Tengah. Banyak penjualan kebab yang dilakukan oleh pengusaha kebab. Bongout Eat adalah salah satu toko yang menjual kebab secara online. Toko ini masih menggunakan pencatatan secara manual dalam mencatat penjualan kebab tersebut. Analisa pendapatan adalah hal yang sulit dilakukan tanpa sistem informasi penjualan. Penulis mencoba untuk merancang dan membangun sistem informasi penjualan kebab di Bongout Eat agar dapat melihat hasil penjualan per periode. Sistem dapat menampilkan hasil penjualan per tanggal yang diinginkan. Penjualan dapat ditingkatkan dengan cara melihat hasil penjualan yang sudah berlangsung. Dengan sistem informasi penjualan kebab ini. Toko Bongout Eat akan mendapatkan manfaat yang lebih dalam meningkatkan penjualannya.

Kata Kunci: Kebab; Penjualan; Sistem; Informasi

Abstract—Kebab is a food from the Middle East. Many kebab sales are carried out by kebab entrepreneurs. Bongout Eat is one shop that sells kebabs online. This shop still uses manual recording in recording the sale of the kebab. Revenue analysis is a difficult thing to do without a sales information system. The author tries to design and build a kebab sales information system at Bongout Eat in order to see the sales results per period. The system can display sales results as of the desired date. Sales can be increased by looking at the results of sales that have already taken place. With this kebab sales information system. Bongout Eat stores will get more benefits in increasing their sales.

Keywords: Kebab; Selling; System; Information

1. PENDAHULUAN

Kuliner merupakan bisnis yang banyak diminati. Kota Medan menjadi salah satu buktinya karena sudah mulai banyak berdiri restoran maupun usaha secara online dengan berbagai macam konsep dan memiliki keunikan tersendiri. Para pelaku usaha harus pandai dalam menerapkan trik bisnis yang unik dan dapat diakses secara online agar pembeli tidak perlu memilih menu di restoran. Informasi restoran dengan brosur di zaman serba teknologi ini kurang efektif. Namun tidak semua pelaku usaha kuliner paham cara menjual secara tepat agar menarik pembeli. Perubahan pola gaya hidup kota yang serba praktis memungkinkan masyarakat modern sulit untuk menghindari dari fast food. Karena fast food merupakan makanan yang praktis dan siap saji sehingga masyarakat lebih cenderung memilihnya, karena waktu yang dibutuhkan sangat cepat dalam penyajiannya dan higienis serta makanan fast food dapat disajikan dimana saja dan kapan saja.

Bisnis di bidang makanan merupakan bisnis yang menjanjikan karena semua orang membutuhkan makan, sehingga bisnis ini akan sangat menjanjikan nantinya. Diantara makanan cepat saji yang beredar, salah satu bisnis makanan modern dan praktis dan mengandung komponen gizi yang cukup lengkap adalah Bon gout eat makanan yang menjual kebab Turki. Saat ini kebab dikenal sebagai makanan khas Turki berupa daging panggang/daging ayam dilengkapi bawang Bombay, sayur, serta bumbu lainnya yang kemudian dikemas secara praktis dalam kulit tortilla.

Kebab Bongout Eat adalah salah satu tempat kuliner yang menjual kebab Turki. Penulis melihat perlu pengembangan pada penjualan kebab ini. Pengembangan diperlukan untuk meningkatkan penghasilan dari penjualan kebab tersebut sehingga dapat meningkatkan omset dan pendapatan dari pemilik usaha tersebut. Analisa dilakukan melihat jumlah pendapatan sebelum dan sesudah pengembangan yang dilakukan. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan metode Scrum dimana metode ini merupakan salah satu metode yang digunakan pada pengembangan sistem informasi [1]. Tujuannya agar kebab Bongout Eat memiliki suatu sistem informasi yang dapat diakses oleh pelanggan secara langsung sehingga dapat meningkatkan promosi dan penjualan dari kebab tersebut. Hasil yang diharapkan adalah omset dari penjualan kebab meningkat secara signifikan.

Sederhananya, sistem[2] adalah kumpulan terorganisir bagian (atau subsistem) yang sangat terintegrasi untuk mencapai tujuan keseluruhan [3]. Sistem memiliki berbagai masukan, yang melalui proses tertentu untuk menghasilkan keluaran tertentu, yang bersama-sama, mencapai tujuan yang diinginkan secara keseluruhan untuk sistem. Jadi suatu sistem biasanya terdiri dari banyak sistem yang lebih kecil, atau subsistem. Misalnya, sebuah organisasi terdiri dari banyak fungsi administrasi dan manajemen, produk, layanan, kelompok, dan individu. Jika satu bagian dari sistem diubah, sifat sistem secara keseluruhan juga berubah [4]. Sistem berkisar dari yang sederhana hingga yang kompleks. Ada banyak jenis sistem[5]. Misalnya, ada sistem biologis (misalnya, jantung), sistem mekanis (misalnya, termostat), sistem manusia/mekanis (misalnya, mengendarai sepeda), sistem ekologi (misalnya, predator/mangsa) dan sistem sosial. sistem (misalnya, kelompok, penawaran dan permintaan dan juga persahabatan) [6]. Sistem yang kompleks, seperti sistem sosial, juga terdiri dari banyak subsistem. Subsistem ini diatur dalam hierarki, dan terintegrasi untuk mencapai tujuan keseluruhan dari sistem secara keseluruhan. Setiap subsistem memiliki batasannya sendiri, dan mencakup berbagai input, proses, output, dan hasil yang diarahkan untuk mencapai tujuan keseluruhan untuk subsistem [7]. Sistem kompleks

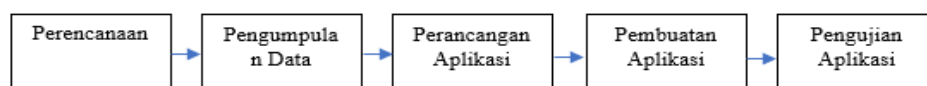
biasanya berinteraksi dengan lingkungan mereka dan, dengan demikian, sistem terbuka. Sistem yang berfungsi tinggi secara terus-menerus bertukar umpan balik di antara berbagai bagiannya untuk memastikan bahwa mereka tetap selaras dan fokus pada pencapaian tujuan sistem. Jika salah satu bagian atau aktivitas dalam sistem tampak melemah atau tidak selaras, sistem membuat penyesuaian yang diperlukan untuk mencapai tujuannya secara lebih efektif. Oleh karena itu, suatu sistem bersifat sistematis. Tumpukan pasir bukanlah sebuah sistem.

Web adalah nama umum untuk World Wide Web[8], subset dari Internet yang terdiri dari halaman-halaman yang dapat diakses oleh browser Web. Banyak orang beranggapan bahwa Web sama dengan Internet, dan menggunakan istilah-istilah ini secara bergantian. Namun, istilah Internet sebenarnya mengacu pada jaringan server global yang memungkinkan berbagi informasi yang terjadi melalui Web. Jadi, meskipun Web membuat sebagian besar Internet, tetapi mereka tidak satu dan sama [9]. Halaman web diformat dalam bahasa yang disebut Hypertext Markup Language (HTML)[10]. Ini bahasa yang memungkinkan pengguna untuk mengklik halaman di Web melalui link. Web menggunakan protokol HTTP[11] untuk mengirimkan data dan berbagi informasi. Browser seperti Internet Explorer, Google Chrome atau Mozilla Firefox digunakan untuk mengakses dokumen Web, atau halaman Web, yang terhubung melalui tautan. Web hanyalah salah satu cara berbagi informasi melalui Internet; lainnya termasuk email, pesan instan dan File Transfer Protocol (FTP)[12] [13]. Scrum[14] adalah metodologi pengembangan tangkas yang digunakan dalam pengembangan Perangkat Lunak berdasarkan proses berulang dan bertahap. Scrum adalah kerangka kerja tangkas yang mudah beradaptasi, cepat, fleksibel dan efektif yang dirancang untuk memberikan nilai kepada pelanggan selama pengembangan proyek. Tujuan utama Scrum adalah untuk memenuhi kebutuhan pelanggan melalui lingkungan yang transparan dalam komunikasi, tanggung jawab bersama, dan kemajuan berkelanjutan. Pengembangan dimulai dari gambaran umum tentang apa yang perlu dibangun, menguraikan daftar karakteristik yang diurutkan berdasarkan prioritas (product backlog) yang ingin diperoleh pemilik produk [1].

Scrum justru merupakan evolusi dari Agile Management[15]. Metodologi scrum didasarkan pada seperangkat praktik dan peran yang sangat jelas yang harus dilibatkan selama proses pengembangan perangkat lunak. Ini adalah metodologi fleksibel yang menghargai penerapan 12 prinsip tangkas dalam konteks yang disepakati oleh semua anggota tim produk. Scrum dieksekusi dalam blok sementara yang pendek dan periodik, yang disebut Sprint, yang biasanya berkisar antara 2 hingga 4 minggu, yang merupakan istilah untuk umpan balik dan refleksi. Setiap Sprint adalah entitas dalam dirinya sendiri, yaitu memberikan hasil yang lengkap, variasi dari produk akhir yang harus dapat dikirimkan ke klien dengan upaya seminimal mungkin saat diminta. Proses memiliki sebagai titik awal, daftar tujuan/persyaratan yang membentuk rencana proyek. Klien proyeklah yang memprioritaskan tujuan ini dengan mempertimbangkan keseimbangan nilai dan biayanya, itulah cara iterasi dan pengiriman konsekuensi ditentukan. Di satu sisi pasar menuntut kualitas, pengiriman cepat dengan biaya lebih rendah, untuk itu perusahaan harus sangat gesit dan fleksibel dalam pengembangan produk, untuk mencapai siklus pengembangan singkat yang dapat memenuhi permintaan pelanggan tanpa merusak kualitas hasil.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Tahapan penelitian[5] merupakan skema bagan alir yang dibuat untuk mengetahui tahapan-tahapan dalam penelitian sehingga dapat selesai sesuai dengan yang telah direncanakan.



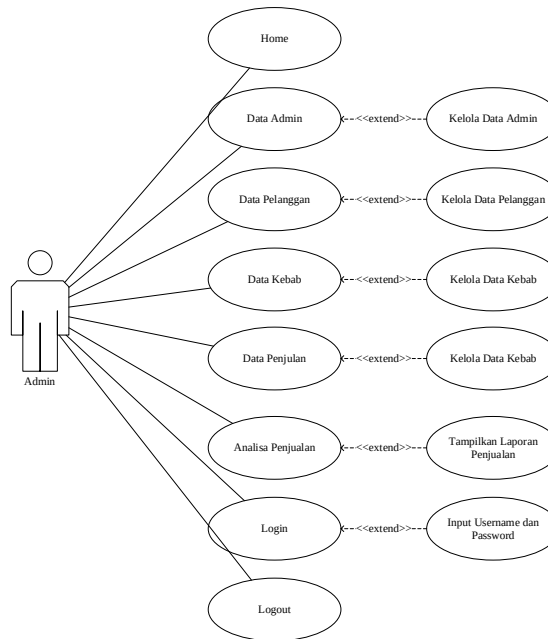
Gambar 1. Kerangka Tahapan Penelitian

Adapun skema bagan alir pada gambar 1 tahapan penelitian dapat dijelaskan yaitu pada tahap Perencanaan dilakukan beberapa tahap perencanaan untuk menentukan masalah, tujuan yang berdasarkan dari masalah, menentukan sumber data yang dibutuhkan pada penelitian, metode yang akan digunakan, dan mempelajari literatur-literatur yang berkaitan dengan topik penelitian untuk mendukung teori pada penelitian. Pengumpulan data dan informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian yang diinginkan. Pada proses pengumpulan data dan informasi diambil dari jurnal, buku, E-book, maupun situs-situs yang ada di internet yang berkaitan dengan topik penelitian. Pada tahap Perancangan Aplikasi merupakan proses menentukan software apa yang akan digunakan untuk membuat aplikasi, menentukan bahasa pemrograman apa yang akan digunakan, dan merancang sistem yang akan dibuat seperti merancang tampilan atau interface sistem yang meliputi desain input dan output aplikasi yang akan dibuat. Membuat aplikasi berbasis android secara keseluruhan yang sesuai dengan arsitektur yang telah dirancang pada tahap perancangan aplikasi sehingga dapat menghasilkan suatu output yang sesuai dengan kebutuhan aplikasi yang diinginkan. Pada Tahap Pengujian memastikan fungsi dan proses dari perangkat lunak yang sudah dibangun sesuai dengan yang telah direncanakan atau tidak. Melalui pengujian tersebut dapat membantu dalam perbaikan aplikasi.

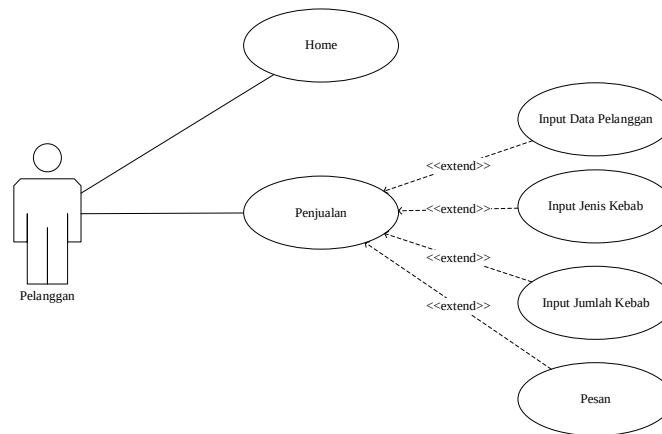
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan sistem[16] digunakan untuk memberi alur yang jelas terhadap sistem informasi penjualan kebab. Berikut ini

adalah perancangan sistem yang dibangun oleh penulis yang digambarkan dalam bentuk use case diagram[17].



Gambar 2. Use Case Diagram Admin

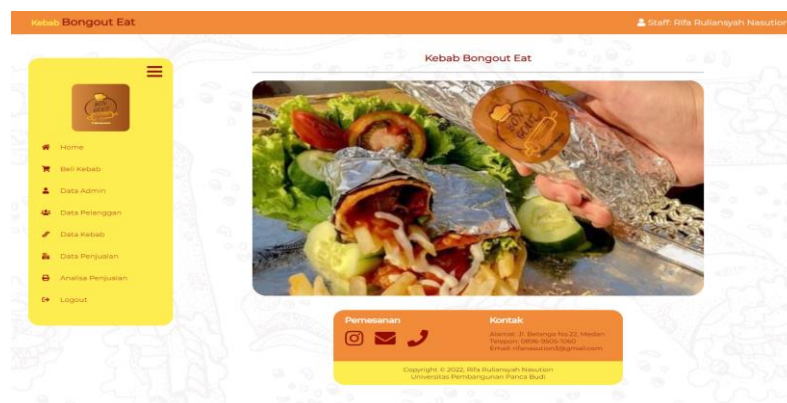


Gambar 3. Use Case Diagram Pelanggan

3.1 Implementasi

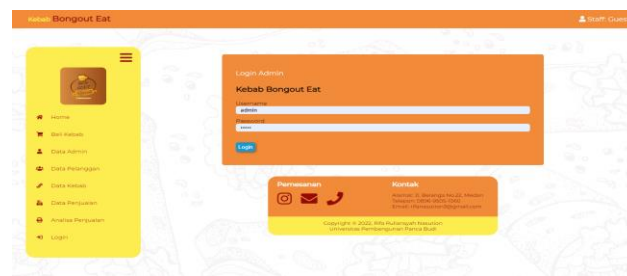
a. Sistem Admin

Sistem admin digunakan untuk mengelola data penjualan kebab yang termasuk data admin, data pelanggan, data kebab dan data penjualan. Berikut ini adalah hasil implementasi dari sistem admin.



Gambar 3. Halaman Home

Gambar 3 menampilkan halaman home yang memberikan tampilan pertama dari sistem informasi kebab. Ada beberapa menu yang dapat diakses oleh admin dalam melakukan pengelolaan data admin, data pelanggan, data kebab dan data penjualan. Admin dapat memperbaharui status dari pengiriman barang agar dapat dilihat oleh pelanggan.



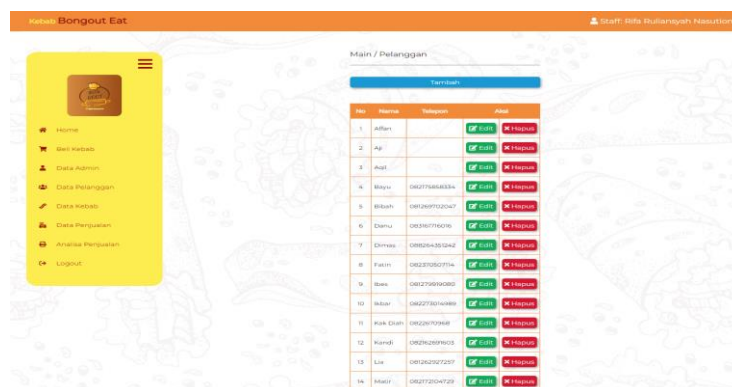
Gambar 4. Halaman Login Admin

Gambar 4 adalah halaman login yang berfungsi untuk admin yang bertugas dalam penjualan kebab. Setiap admin diberikan username dan password untuk menjaga privasi masing-masing.



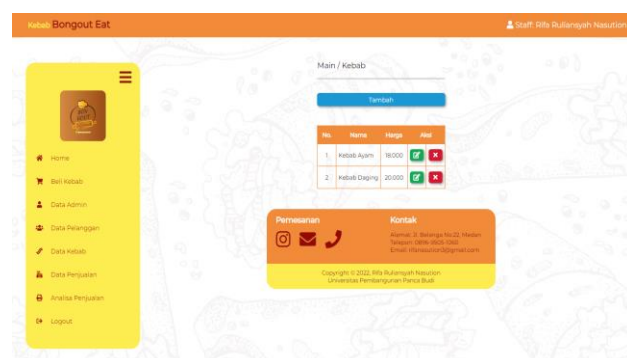
Gambar 5. Halaman Data Admin

Gambar 5 adalah halaman data admin yang bertujuan untuk mengelola data admin yang bertugas melakukan penjualan kebab di Bongout Eat.



Gambar 6. Halaman Data Pelanggan

Gambar 6 adalah halaman data pelanggan yang sudah pernah melakukan pembelian kebab di Bongout Eat.



Gambar 7. Halaman Data Kebab

Gambar 7 menjelaskan halaman yang berfungsi untuk mengelola data kebab yang dijual di Bongout Eat. Ada dua jenis kebab yang dijual, yaitu kebab ayam dan kebab daging.

No	Tanggal	Nama Pelanggan	Makanan	Jumlah	Harga	Status
1	04 Jul 2022	Fatin	Kebab Ayam	1	18.000	Selesai
2	04 Jul 2022	Fatin	Kebab Daging	1	20.000	Selesai
3	04 Jul 2022	Danu	Kebab Ayam	1	18.000	Selesai
4	04 Jul 2022	Alif	Kebab Daging	2	40.000	Selesai
5	04 Jul 2022	Alif	Kebab Ayam	1	18.000	Selesai
6	04 Jul 2022	Alif	Kebab Daging	2	40.000	Selesai
7	04 Jul 2022	Alif	Kebab Ayam	1	18.000	Selesai
8	04 Jul 2022	Alif	Kebab Daging	2	40.000	Selesai
9	04 Jul 2022	Alif	Kebab Ayam	1	18.000	Selesai
10	04 Jul 2022	Alif	Kebab Daging	2	40.000	Selesai
11	04 Jul 2022	Alif	Kebab Ayam	1	18.000	Selesai
12	04 Jul 2022	Alif	Kebab Daging	2	40.000	Selesai
13	04 Jul 2022	Alif	Kebab Ayam	1	18.000	Selesai
14	04 Jul 2022	Alif	Kebab Daging	2	40.000	Selesai
15	04 Jul 2022	Alif	Kebab Ayam	1	18.000	Selesai

Gambar 8. Halaman Data Penjualan

Gambar 8 menjelaskan data penjualan yang dilakukan oleh Bongout Eat. Data ini dapat menampilkan total penjualan untuk setiap transaksi. Detail penjualan dapat dilihat dengan menekan tombol detail pada setiap transaksi.

No	Makanan	Jumlah	Harga	Status
1	Kebab Ayam	1	18.000	
2	Kebab Daging	2	40.000	
Total Pembayaran:			Rp 58.000	

Gambar 9. Halaman Detail Penjualan

Gambar 9 menampilkan detail penjualan yang dilakukan oleh salah satu pelanggan. Halaman ini dapat mencetak struk yang dapat diberikan ke pelanggan.

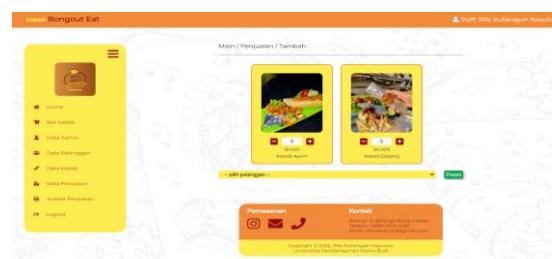
No	Tanggal	Pembayaran	Status
1	04 Jul 2022	240.000	Peningkatan omzet harian
2	05 Jul 2022	238.000	Peningkatan omzet harian dari sebelumnya
3	06 Jul 2022	286.000	Peningkatan omzet harian dari sebelumnya

Gambar 10. Halaman Analisa Penjualan

Gambar 10 menjelaskan hasil laporan penjualan yang dilakukan berdasarkan tanggal yang dimasukkan. Pada gambar tersebut dapat dilihat ada tiga hari penjualan yang dimulai dari tanggal 04 Juli 2022 hingga 06 Juli 2022. Dapat terlihat pendapatan masing-masing untuk tiap harinya. Apabila pendapatan hari berikutnya mengalami peningkatan dari sebelumnya, maka sistem memberitahu bahwa penghasilan lebih besar dari sebelumnya, apabila pendapatan hari berikutnya lebih kecil dari hari sebelumnya, maka sistem juga akan memberitahu bahwa penghasilan lebih kecil dari sebelumnya. Dengan ini dapat dilihat bahwa hasil analisa penjualan dapat membantu pihak Bongout Eat dalam melakukan peningkatan penjualan kebab.

b. Sistem Pelanggan

Pelanggan dapat melakukan pembelian dengan cara melakukan pembelian melalui menu Beli Kebab. Berikut ini adalah hasil tampilan dari menu Beli Kebab.



Gambar 11. Halaman Beli Kebab

Gambar 11 adalah halaman pembelian kebab. Pelanggan dapat menentukan jenis kebab yang akan dibeli dan menentukan jumlah kebab untuk masing-masing jenis. Pelanggan memilih nama mereka yang sudah terdaftar untuk melakukan pemesanan

4. KESIMPULAN

Sistem informasi penjualan kebab yang dibangun sangat baik digunakan di Bongout Eat. Sistem ini memudahkan pihak penjual dalam melakukan penjualan dan dapat mencatat segala jenis transaksi penjualan yang dilakukan. Hasil pendapatan untuk perharinya dapat dianalisa dengan baik dengan tujuan peningkatan hasil pendapatan penjualan kebab. Penerapan sistem informasi ini dilakukan menggunakan data penjualan yang ada di Bongout Eat dan sudah terbukti mendapatkan hasil yang baik. Hasil penjualan dapat dianalisa per harinya untuk melakukan evaluasi kedepannya.

REFERENCES

- [1] N. Ruseno, "Implementasi Scrum pada Pengembangan Aplikasi Sistem Reservasi Online Menggunakan PHP," *Gerbang*, vol. 9, no. 1, pp. 8–15, 2019.
- [2] S. Supiyandi, E. Hariyanto, C. Rizal, M. Zen, and S. H. R. Pasaribu, "Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Kualitas Ayam Petelur Menggunakan Metode Simple Additive Weighting," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 256–262, 2022.
- [3] Kusri, *Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data*. Andi Offset, 2018.
- [4] H. M. Jogiyanto, *Analisis Dan Desain Sistem Informasi, Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktek Aplikasi Bisnis*. 2019.
- [5] S. Supiyandi, C. Rizal, M. Zen, and M. Eka, "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI DESA UNTUK E-GOVERNMENT DESA TOMUAN HOLBUNG KECAMATAN BANDAR PASIR MANDOGHE KABUPATEN ASAHAN," *J. Pengabd. AL-IKHLAS Univ. Islam KALIMANTAN MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARY*, vol. 8, no. 2, 2022.
- [6] J. Hutahaean, *Konsep Sistem Informasi*. Deepublish, 2019.
- [7] S. Mulyani, *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika, 2017.
- [8] N. E. Saragih and R. Adawiyah, "Penerapan Metode Dempster Shafer Untuk Sistem Deteksi Gangguan Kecemasan Obsessive Compulsive Disorder Berbasis Web," *J. MEDIA Inform. BUDIDARMA*, vol. 5, no. 1, pp. 48–57, 2021.
- [9] Z. Syahputra, "Website Based Sales Information System With The Concept Of Mvc (Model View Controller)," *J. Mantik*, vol. 4, no. 2, pp. 1133–1137, 2020.
- [10] D. Y. Prasetyo, B. Rianto, M. S. Rais, and N. Suwanti, "Diagnosa Dini Penyakit Mata Menerapkan Metode Case Based Reasoning (CBR)," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 5, no. 2, pp. 360–369, 2021.
- [11] C. Rizal, S. Supiyandi, M. Zen, and M. Eka, "Perancangan Server Kantor Desa Tomuan Holbung Berbasis Client Server," *Bull. Inf. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 27–33, 2022.
- [12] Supiyandi and D. Kurnia, "Analisis Pengamanan FTP Server Berbasis Lokal Dengan Kombinasi Autentikasi Proxy Pada Debian 7 Wheezy," *Semin. Nas. Sains Teknol. Inf.*, no. 978-602-52720-0-4, pp. 646–652, 2018.
- [13] Y. Kustianingsih and R. A. Devie, *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Dengan Menggunakan PHP & MySQL*. In Edisi Pertama, Graha Ilmu. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2017.
- [14] W. A. Prabowo and C. Wiguna, "Sistem informasi UMKM bengkel berbasis web menggunakan metode scrum," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 5, no. 1, pp. 149–156, 2021.
- [15] I. Larasati, A. N. Yusril, and P. Al Zukri, "Systematic Literature Review Analisis Metode Agile Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile," *SISTEMASI*, vol. 10, no. 2, pp. 369–380, 2021.
- [16] W. Erawati, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dengan Pendekatan Metode Waterfall," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 3, no. 1, pp. 1–8, 2019.
- [17] M. A. R. Sikumbang, R. Habibi, and S. F. Pane, "Sistem Informasi Absensi Pegawai Menggunakan Metode RAD dan Metode LBS Pada Koordinat Absensi," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1, pp. 59–64, 2020.