



Implementasi Sistem Informasi Penjualan Mebel Berbasis Web Menggunakan Metode SCRUM

Bernandika Reyhan Groovy¹, Galet Guntoro Setiaji¹, Ahmad Rifa'i²

¹Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Semarang, Kota Semarang, Indonesia

²Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Semarang, Kota Semarang, Indonesia

Email: ^{1,*}reyhannew88@gmail.com, ²gallet@usm.ac.id, ³rifai@usm.ac.id

Email Penulis Korespondensi: reyhannew88@gmail.com

Abstrak—Penelitian ini difokuskan pada perancangan sekaligus penerapan aplikasi penjualan mebel berbasis *website* yang bertempat di UD. Andhireyma, Kabupaten Boyolali, Provinsi Jawa Tengah. Latar belakang pengembangan perangkat lunak ini didasari oleh urgensi untuk mengoptimalkan efisiensi pada manajemen transaksi harian, pembaruan inventaris produk, serta rekapitulasi pelaporan penjualan. Melibatkan partisipasi aktif dari 14 orang responden yang mencakup elemen pemilik usaha, staf operasional, dan pelanggan, studi ini mengadopsi kerangka kerja *Scrum*. Tahapan metodologi tersebut diimplementasikan melalui fase *product backlog*, *sprint planning*, *sprint review*, hingga *sprint retrospective*, guna memastikan iterasi pengembangan sistem dapat beradaptasi secara dinamis dengan ekspektasi pengguna. Dari aspek teknis, arsitektur aplikasi dibangun dengan memanfaatkan bahasa pemrograman PHP dan manajemen basis data MySQL, yang diintegrasikan bersama elemen HTML, CSS, serta JavaScript. Pengumpulan data komprehensif dilakukan melalui serangkaian observasi lapangan, dokumentasi berkelanjutan, dan wawancara mendalam. Selanjutnya, guna menjamin kelayakan fungsionalitas keseluruhan fitur, metode analisis pengujian *Black Box Testing* diterapkan secara ketat. Temuan evaluasi mengindikasikan bahwa implementasi sistem digital ini sukses mempercepat sekaligus menstrukturkan tata kelola data komoditas maupun laporan riwayat transaksi. Risiko kesalahan pencatatan manual berhasil ditekan secara signifikan, yang berbanding lurus dengan peningkatan kualitas efektivitas layanan konsumen. Mengacu pada hasil uji fungsional yang sukses mencatatkan persentase tingkat keberhasilan mencapai angka 80%, *platform* perniagaan elektronik ini direkomendasikan dan dinyatakan sangat layak untuk segera dioperasikan pada operasional bisnis UD. Andhireyma.

Kata Kunci: Mebel; MySQL; PHP; *Scrum*; Sistem Informasi Penjualan; Website

Abstract—This study focuses on the design and implementation of a web-based furniture sales application at UD. Andhireyma, Boyolali Regency, Central Java Province. The rationale for developing this software stems from the urgent need to optimize efficiency in daily transaction management, product inventory updates, and sales reporting. Involving the active participation of 14 respondents, including business owners, operational staff, and customers, this study adopted the Scrum framework. The methodology's phases—product backlog, sprint planning, sprint review, and sprint retrospective—were implemented to ensure that system development iterations could dynamically adapt to user expectations. From a technical perspective, the application architecture was built using the PHP programming language and MySQL database management, integrated with HTML, CSS, and JavaScript elements. Comprehensive data collection was conducted through a series of field observations, continuous documentation, and in-depth interviews. Furthermore, to ensure the overall functionality of all features, the Black Box Testing method was strictly applied. Evaluation findings indicate that the implementation of this digital system successfully accelerated and structured the management of commodity data as well as transaction history reports. The risk of manual recording errors was significantly reduced, which directly corresponds to an improvement in the quality and effectiveness of customer service. Based on the successful functional test results, which recorded a success rate of 80%, this e-commerce platform is recommended and deemed highly suitable for immediate implementation in UD. Andhireyma business operations.

Keywords: Furniture; MySQL; PHP; Scrum; Sales Information System; Website

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di era digital memberikan pengaruh besar bagi bermacam sektor usaha, tak terkecuali UMKM yang bergerak di industri mebel. Pemanfaatan *website* kini menjadi solusi populer guna meningkatkan efisiensi kerja, memperluas jangkauan promosi, dan mempercepat alur pengelolaan data transaksi. Adanya sistem informasi ini membuat kegiatan bisnis menjadi lebih tertata, akurat, serta dapat diawasi secara langsung, yang bermuara pada peningkatan kualitas pelayanan bagi pembeli. Kondisi ini menuntut pelaku usaha untuk menerapkan sistem digital sebagai keharusan agar mampu berkompetisi menghadapi perkembangan zaman dan perubahan tren pembeli yang kian mengutamakan kepraktisan layanan *online* (Rahmi et al., 2023).

Sebagai salah satu usaha mebel di wilayah Boyolali, Jawa Tengah, UD. Andhireyma hingga kini masih menghadapi sejumlah kendala terkait pencatatan transaksi dan pengelolaan inventaris. Pengolahan data yang masih berjalan manual sering kali menyebabkan lambatnya proses pendataan, risiko salah ketik, sulitnya melacak riwayat pembelian, hingga penyusunan laporan yang lambat. Di sisi lain, metode promosi produk yang masih mengandalkan cara tradisional membuat jangkauan pasar kurang optimal. Rentetan masalah ini membuat jalannya bisnis menjadi kurang efisien dan berdampak langsung pada menurunnya kualitas pelayanan kepada pembeli. Hal serupa juga ditegaskan dalam penelitian Handayani, di mana proses pemasaran dan transaksi furnitur yang tidak terkomputerisasi berdampak pada sempitnya area promosi dan belum optimalnya layanan untuk pembeli.

Penerapan sistem penjualan digital berbasis *website* hadir sebagai solusi efektif untuk mengatasi berbagai permasalahan operasional tersebut. Melalui *platform* ini, pembeli dimudahkan untuk melakukan pemesanan barang secara daring tanpa harus datang ke lokasi toko. Pada saat yang sama, pegawai dapat mengelola detail produk,



memproses transaksi, dan menyusun laporan dengan jauh lebih cepat dan terpusat. Hal ini didukung oleh kajian Mutaqin et al. (2023) yang menunjukkan bahwa aplikasi penjualan *website* menggunakan PHP dan MySQL sangat membantu pembeli menelusuri spesifikasi barang dan merampungkan pembayaran dengan sangat praktis (Mutaqin et al., 2023).

Penelitian relevan dari Aji mengenai *platform* penjualan furnitur *online* memaparkan bahwa digitalisasi transaksi sangat meringankan tugas pegawai saat menyusun basis data produk, mempercepat pembuatan laporan, dan meningkatkan akurasi data. Fasilitas *website* turut memberikan kemudahan promosi di dunia maya, yang berpotensi besar memperluas jaringan pembeli. Kendati demikian, pengembangan pada studi tersebut masih mengandalkan pendekatan *Waterfall*, yang dinilai kurang luwes dalam menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan pengguna (pegawai dan pembeli) ketika sistem sedang dibangun (Aji et al., 2024).

Tak hanya urusan penjualan, pemantauan stok produk merupakan komponen vital dalam menjalankan bisnis furnitur. Penelitian Afrizal dan Setiaji menggarisbawahi bahwa kontrol stok secara manual berisiko memperlambat penyusunan laporan, memunculkan selisih jumlah barang, dan menyulitkan pegawai dalam mengambil keputusan operasional. Pemanfaatan sistem inventaris digital terbukti mampu memacu kecepatan dan keakuratan pemantauan barang yang masuk dan keluar seketika. Namun, fokus utama dari kajian tersebut terbatas pada sektor pergudangan dan belum mengintegrasikannya dengan keseluruhan alur transaksi jual-beli (Afrizal & Setiaji, 2025).

Perkembangan keilmuan terkait rekayasa perangkat lunak menunjukkan bahwa kerangka kerja yang dipilih sangat menentukan seberapa baik kualitas aplikasi yang dihasilkan. Kerangka *Scrum* kini menjadi salah satu metode yang paling lazim diadopsi dalam pembuatan sistem modern. Sebagai bagian dari keluarga *Agile Development*, *Scrum* memiliki sifat yang berulang dan sangat responsif terhadap dinamika kebutuhan pengguna. Riset Widya dan Nilawati menyimpulkan bahwa implementasi *Scrum* mempertinggi efisiensi pembuatan sistem, karena pembagian tugas dilakukan bertahap melalui siklus *sprint*, yang memudahkan evaluasi dan penyesuaian fungsionalitas berdasarkan masukan pengguna (Widya & Nilawati, 2023).

Penggunaan metode *Scrum* nyatanya telah dimanfaatkan untuk membangun perangkat lunak di berbagai ranah industri. Sebagai contoh, Riztando dan Rofiah sukses mengembangkan sistem administrasi pembayaran *online* menggunakan *Scrum* guna mempercepat pemrosesan transaksi dan merapikan catatan keuangan pegawai. Hasil studi tersebut mengonfirmasi bahwa pola kerja *Scrum* menghasilkan aplikasi yang adaptif dalam merespons keinginan pengguna, sembari memfasilitasi pembuatan fitur secara bertahap (Riztando & Rofiah, 2024). Pandangan serupa diutarakan oleh Farega, yang menguraikan bahwa metode ini sangat cocok dipakai membangun sistem kasir digital (*Point of Sales*) karena terbukti memperlancar pengelolaan penjualan dan rekapitulasi data berkat ritme kerja yang terstruktur dan melibatkan interaksi erat antarpihak (Farega et al., 2024).

Mengadopsi *Scrum* untuk merancang sistem digital UMKM dinilai sebagai langkah yang sangat relevan, mengingat skala usaha ini kerap memiliki kebutuhan aplikasi yang fluktuatif dan menuntut respons cepat. Yusman dalam penelitiannya menegaskan bahwa pola *Scrum* ampuh menaikkan produktivitas kerja melalui pengembangan perangkat lunak yang fleksibel, iteratif, dan menitikberatkan pada kepuasan operasional pegawai. Aplikasi yang terbangun akhirnya mampu melancarkan pencatatan jual-beli, pembaruan katalog produk, dan pelaporan dengan tingkat kecepatan dan keakuratan yang melampaui sistem pembukuan lawas (Yusman et al., 2025).

Penelitian kali ini merancang dan membangun sistem informasi penjualan mebel berbasis *website* menggunakan metode *Scrum* pada UD. Andhireyma Boyolali guna mengoptimalkan efisiensi transaksi harian dan perluasan jangkauan pasar. Secara mendetail, target operasional dijabarkan untuk menyusun platform *e-commerce* bagi pelanggan, menerapkan siklus *sprint* untuk menghasilkan fitur transaksi yang fleksibel, serta menyinkronkan modul kasir bersama pembaruan stok barang secara otomatis. Nilai tambah akademis dari riset ini bertumpu pada pemanfaatan metodologi *Scrum* guna menyajikan solusi digitalisasi penjualan terintegrasi yang berpusat penuh pada kenyamanan operasional *user* riil di level UMKM. Bersandar pada konsentrasi perancangan ini, platform yang diciptakan diproyeksikan sanggup mereduksi kekeliruan pencatatan manual sekaligus memicu akselerasi mutu pelayanan niaga secara produktif serta optimal.

2. METODOLOGI PENELITIAN

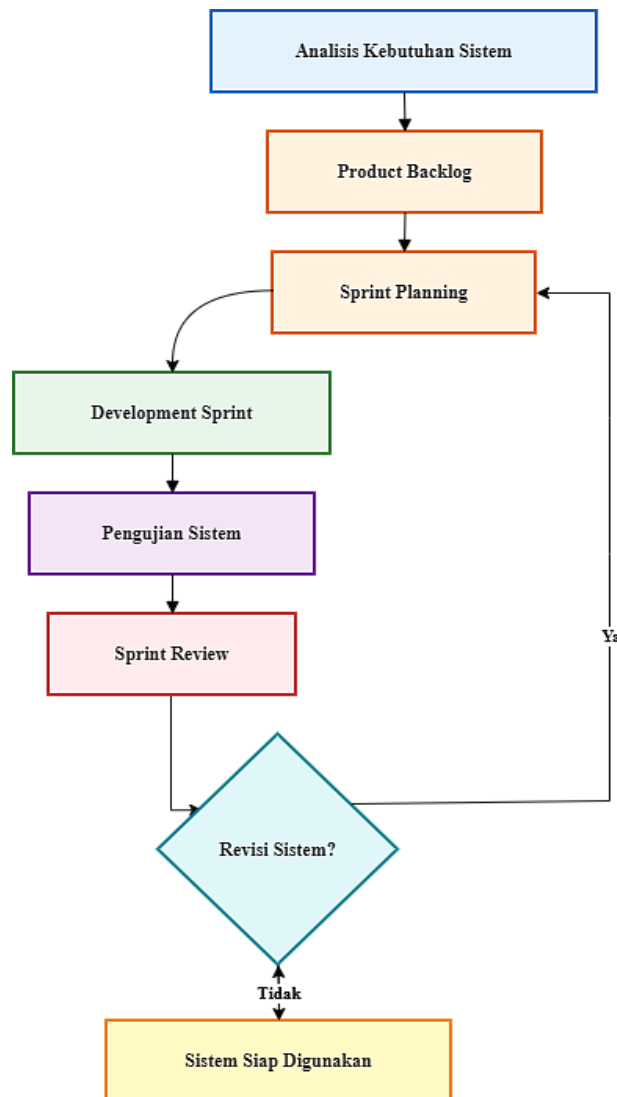
Riset ini dilaksanakan di UD. Andhireyma yang berkedudukan di Boyolali, Jawa Tengah. Tujuan utama studi ini adalah membangun aplikasi penjualan mebel *online* guna mengoptimalkan efisiensi manajemen transaksi, pencatatan persediaan, dan rekapitulasi penjualan. Pendekatan kualitatif diaplikasikan dalam penelitian ini, di mana data dihimpun melalui serangkaian observasi, wawancara, dokumentasi, dan tinjauan pustaka. Metode kualitatif ini dipilih guna mendapatkan pemahaman mendalam terkait alur operasional bisnis serta kebutuhan spesifik para pengguna terhadap perangkat lunak yang akan dirancang (Bulu et al., 2025).

Proses rekayasa sistem mengadopsi kerangka kerja *Scrum* dengan pertimbangan sifatnya yang berulang (*iterative*) serta adaptif merespons perubahan permintaan pengguna di tengah siklus perancangan. Melalui *Scrum*, penyusunan aplikasi dapat dieksekusi secara bertahap lewat fase evaluasi dan penyempurnaan berkesinambungan, sehingga hasil akhir program benar-benar merepresentasikan ekspektasi pengguna (Ramadhani et al., 2026). Adapun arsitektur sistem ini disusun menggunakan bahasa pemrograman PHP yang ditandemkan dengan basis data MySQL,

mengingat keandalannya yang bersifat *open source*, dinamis, dan sangat kompatibel untuk aplikasi berbasis *website* (Raihani, 2025).

2.1 Tahapan Pengembangan Sistem

Siklus pembuatan aplikasi pada riset ini berpedoman pada kerangka *Scrum*, yang melingkupi fase *product backlog*, *sprint planning*, *development sprint*, pengujian (*testing*), hingga *sprint review*. Seluruh tahapan tersebut dijalankan secara iteratif sampai perangkat lunak dinyatakan siap dan memenuhi standar kebutuhan pengguna (Centuria & Adhiatma, 2025). Berikut adalah Gambar 1 yang memvisualisasikan alur metode *Scrum*:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan dengan Metode *Scrum*

Pada fase *product backlog*, pengembang mendaftarkan seluruh rincian kebutuhan aplikasi yang didapat dari hasil observasi lapangan dan wawancara bersama pegawai UD. Andhireyma. Spesifikasi yang dibutuhkan mencakup fungsionalitas *login*, manajemen data produk, proses transaksi niaga, pemantauan inventaris, serta pembuatan laporan penjualan. Setelahnya, fase *sprint planning* digelar guna menyepakati prioritas pengerjaan fitur-fitur tersebut dalam setiap putaran *sprint*.

Fase *development sprint* merupakan tahap teknis pembuatan sistem menggunakan PHP dan MySQL, yang mencakup desain antarmuka (*interface*), penataan struktur basis data, dan penulisan kode sumber. Usai modul program selesai dibangun, kelayakannya diuji melalui teknik *Black Box Testing* demi menjamin setiap fungsi bekerja sesuai dengan ekspektasi pengguna (Hasan & Zulkifli, 2026). Rangkaian ini ditutup dengan *sprint review*, yakni sesi evaluasi bersama untuk mengidentifikasi celah sistem dan merumuskan langkah penyempurnaan. Perputaran siklus ini terus direplikasi sampai aplikasi dinyatakan matang untuk menunjang aktivitas harian operasional (Wijaya et al., 2024).

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam kajian ini meliputi teknik observasi, wawancara, dokumentasi, serta penelusuran literatur. Proses observasi diterapkan dengan memantau langsung alur perdagangan, pencatatan transaksi, serta rotasi

persediaan barang di UD. Andhireyma. Selanjutnya, wawancara dilangsungkan dengan pihak pegawai untuk menggali informasi esensial seputar spesifikasi sistem yang diharapkan sekaligus memetakan kendala-kendala yang muncul akibat penggunaan cara manual. Upaya dokumentasi ditempuh dengan menghimpun berkas-berkas pendukung, semisal nota bukti bayar, rincian komoditas, serta laporan penjualan sebelumnya. Sebagai pelengkap, studi pustaka dieksekusi dengan menelaah berbagai artikel ilmiah dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik perancangan sistem informasi *website*, kerangka kerja *Scrum*, serta pemanfaatan PHP dan MySQL sebagai pijakan teoritis kajian (Hartiwati et al., 2025).

2.3 Perancangan Sistem

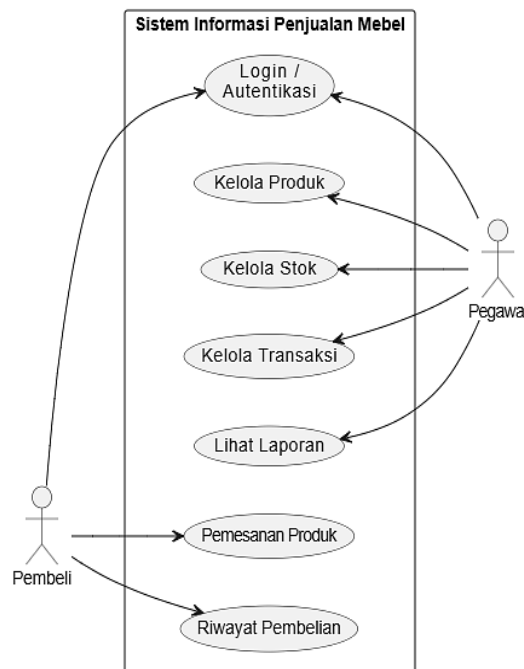
Arsitektur sistem divisualisasikan dengan pendekatan *Unified Modeling Language (UML)* guna memetakan alur kerja bisnis dan interaksi antar-pengguna di dalam aplikasi. Skema UML diaplikasikan karena keunggulannya dalam merepresentasikan struktur program secara grafis, sehingga menjembatani komunikasi teknis antara tim pengembang dengan para pengguna sistem (Raihani, 2025).

Perangkat lunak manajemen mebel ini dirancang khusus untuk mewadahi dua entitas pengguna utama, yakni pegawai dan pembeli. Aktor pegawai memegang kendali atas manajemen data komoditas, klasifikasi kategori, penanganan transaksi penjualan, hingga pendataan pembeli. Di sisi lain, aktor pembeli diberikan fasilitas untuk mengeksekusi pesanan produk dan meninjau rekam jejak pembelian mereka.

Dari segi basis data, MySQL dikonfigurasi untuk mengelola beberapa tabel krusial yang meliputi tabel pengguna, produk, kategori, data penjualan, detail penjualan, dan stok barang. Sistem ini dibangun di atas platform website agar menghadirkan kemudahan akses melalui peramban internet (browser) secara fleksibel tanpa mengharuskan pengguna memasang program tambahan. Digitalisasi berplatform web ini diyakini mampu mendongkrak efisiensi tata kelola data dan menyajikan informasi seketika secara lebih akurat (Kumkamdhani et al., 2024).

2.3.1 Use Case Diagram

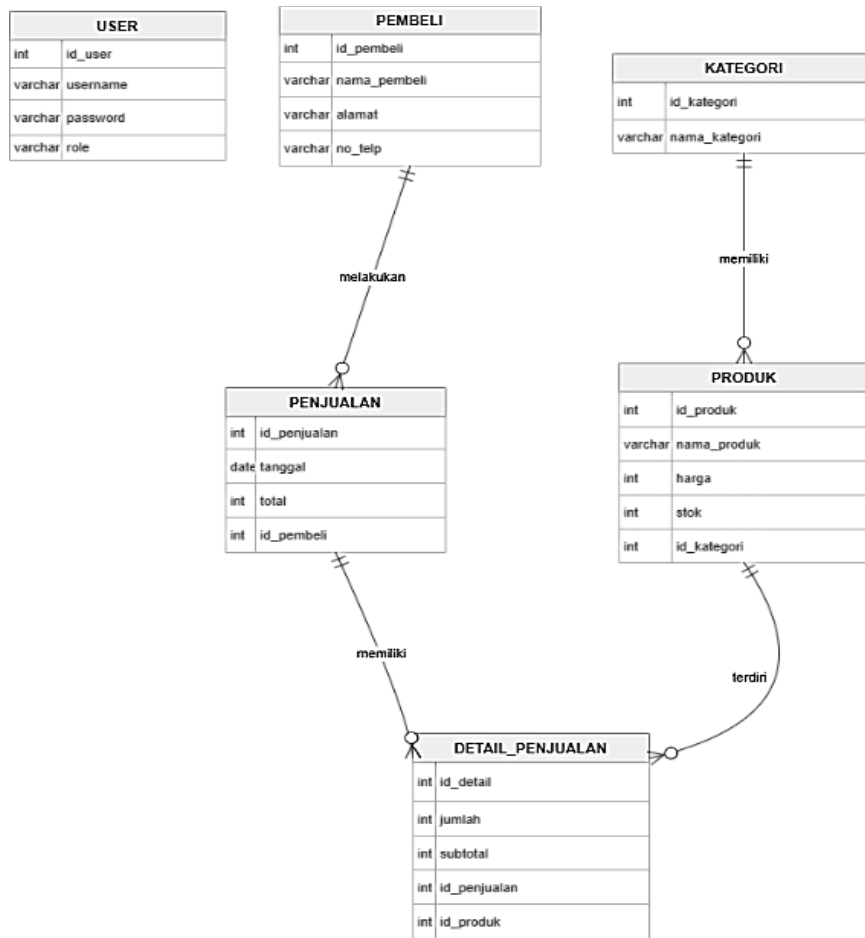
Use case diagram dimanfaatkan untuk memodelkan interaksi operasional antara pengguna dengan sistem yang dirancang. Visualisasi ini merinci beragam aktivitas yang sah dilakukan oleh masing-masing pengguna berdasarkan hak aksesnya. Berikut Gambar 2 yang menampilkan *Use Case Diagram* untuk aplikasi perniagaan mebel ini:



Gambar 2. *Use Case Diagram* Sistem Penjualan Mebel

2.3.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Pemodelan *Entity Relationship Diagram (ERD)* difungsikan untuk menjabarkan relasi dan keterkaitan antartabel di dalam ruang penyimpanan data (*database*) aplikasi perniagaan mebel *online* ini. Basis data tersebut ditata menggunakan MySQL, yang melibatkan entitas-entitas pokok seperti pengguna, produk, kategori, pembeli, transaksi penjualan, dan detail penjualan. Berikut Gambar 3 yang mengilustrasikan ERD dari sistem yang dikembangkan:



Gambar 3. Entity Relational Database (ERD) Sistem Penjualan Mebel

2.3.3 Pengujian Sistem

Tahap validasi fungsional sistem bertumpu pada teknik pengujian *Black Box Testing* guna mengonfirmasi bahwa seluruh fungsi program beroperasi sempurna tanpa hambatan dan sejalan dengan kebutuhan. Fokus pengujian mencakup peninjauan fitur autentikasi (*login*), pengelolaan data produk, modul transaksi penjualan, pemantauan stok persediaan, serta cetak laporan penjualan. Rangkaian evaluasi ini menyertakan 14 orang responden yang mewakili elemen pegawai dan pembeli UD. Andhireyma. Indikator pengujian memperlihatkan bahwa aplikasi sukses beroperasi secara optimal dan secara nyata mempermudah penanganan transaksi serta penyusunan laporan penjualan menjadi lebih terstruktur. Mengacu pada rekapitulasi evaluasi tersebut, tingkat kesuksesan fungsi sistem menembus persentase 80%, yang berarti instrumen digital ini dinyatakan sangat layak untuk diaplikasikan dalam ritme operasional penjualan mebel di UD. Andhireyma (Kumkamdhani et al., 2024).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Hasil penelitian ini berupa implementasi sistem informasi penjualan mebel berbasis *web* pada UD. Andhireyma yang dirancang untuk membantu proses pengelolaan transaksi penjualan, pengelolaan data produk, pengelolaan stok barang, serta penyusunan laporan penjualan secara terintegrasi. Sistem dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL dengan metode pengembangan *Scrum*. Implementasi sistem dilakukan berdasarkan kebutuhan pengguna yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan pegawai UD. Andhireyma. Sebelum sistem dikembangkan, proses pengelolaan transaksi penjualan di UD. Andhireyma masih dilakukan secara manual menggunakan pencatatan pada buku transaksi dan nota penjualan. Proses tersebut menyebabkan berbagai kendala seperti kesalahan pencatatan transaksi, keterlambatan pembuatan laporan, kesulitan pencarian data penjualan, serta pengelolaan stok barang yang kurang efektif. Selain itu, pembeli juga mengalami keterbatasan dalam memperoleh informasi produk karena promosi masih dilakukan secara konvensional.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, sistem informasi penjualan mebel berbasis *web* dirancang dengan beberapa fitur utama yang terdiri dari halaman *login*, *dashboard* pegawai, pengelolaan data produk, pengelolaan kategori produk, pengelolaan transaksi penjualan, pengelolaan stok barang, pengelolaan data pembeli, serta laporan penjualan. Sistem

juga dirancang agar dapat diakses melalui *browser* sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses sistem tanpa perlu melakukan instalasi aplikasi tambahan.

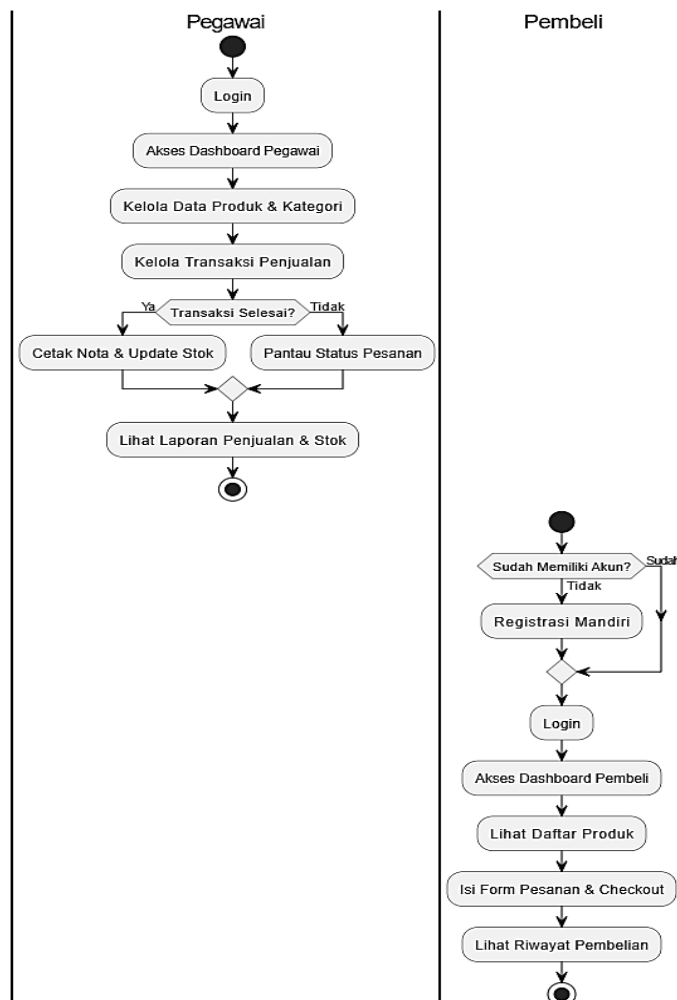
3.1.1 Flowchart Sistem Informasi Penjualan Mebel Berbasis Web

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan sistem, diperoleh *flowchart* sistem informasi penjualan mebel berbasis *web* yang menggambarkan alur proses sistem secara keseluruhan. *Flowchart* ini menjelaskan proses *login* pengguna, pengelolaan data oleh pegawai, proses pemesanan oleh pembeli, transaksi penjualan, aktivitas pegawai, serta hubungan antar tabel pada *database* sistem.

Pada alur *login*, setiap pengguna diwajibkan memasukkan *username* dan *password* untuk memperoleh hak akses sesuai perannya masing-masing. Sistem akan melakukan validasi data pengguna ke dalam *database* sebelum pengguna diarahkan menuju *dashboard* sesuai role pengguna. Role yang tersedia pada sistem terdiri dari pegawai dan pembeli.

Pada alur pembeli, pengguna dapat melakukan *login* atau registrasi terlebih dahulu sebelum melihat produk dan melakukan pemesanan. Sistem akan menyimpan data pesanan ke dalam *database* dan menampilkan riwayat transaksi pembelian pembeli. Alur transaksi penjualan menunjukkan proses transaksi mulai dari pemilihan pembeli, pemilihan produk, input jumlah pembelian, hingga proses perhitungan subtotal dan total pembayaran secara otomatis. Setelah transaksi berhasil dilakukan, data transaksi akan tersimpan pada *database* sistem.

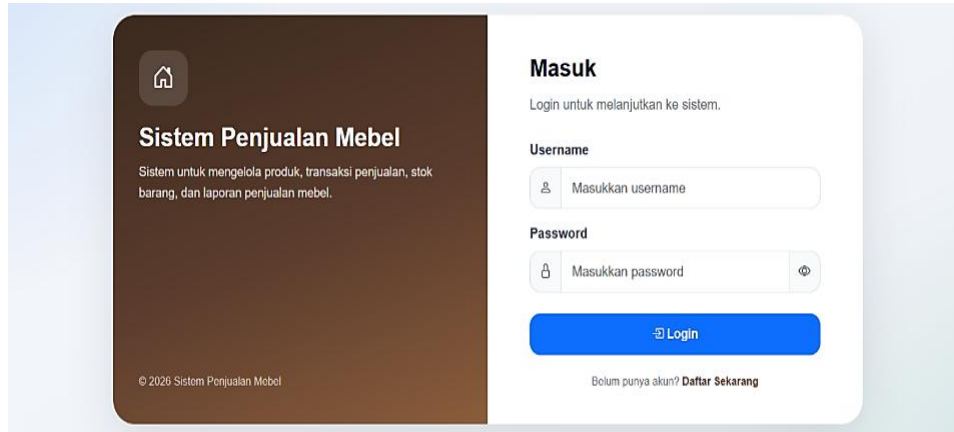
Selain itu, *flowchart* juga menampilkan alur pegawai. Pegawai bertugas melakukan transaksi penjualan, mengelola data transaksi, serta melihat laporan penjualan dan laporan stok barang untuk membantu proses analisis data dan pengambilan keputusan usaha. Berikut Gambar 4 Alur *Flowchart* sistem informasi penjualan mebel berbasis *web*:



Gambar 4. *Flowchart* sistem informasi penjualan mebel berbasis *web*.

3.1.2 Implementasi Halaman Login

Halaman *login* merupakan halaman awal yang digunakan pengguna untuk masuk ke dalam sistem sesuai hak akses masing-masing pengguna. Pada halaman ini pengguna diminta memasukkan *username* dan *password* yang telah terdaftar di *database* sistem. Sistem akan melakukan proses validasi untuk memastikan data *login* sesuai dengan hak akses pengguna. Berikut Gambar 5 halaman *login* sistem:

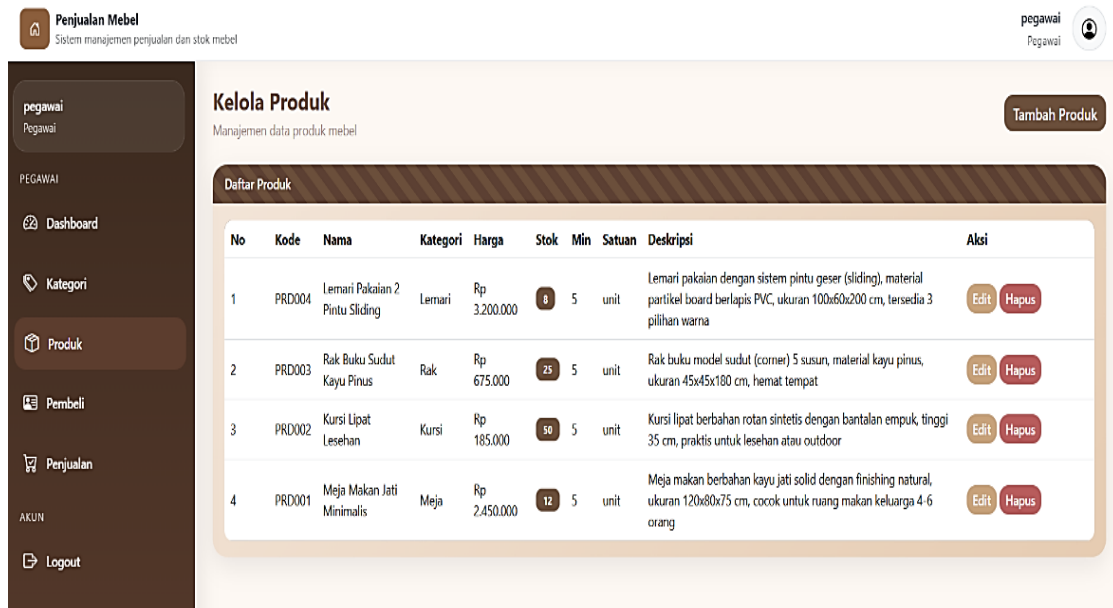


Gambar 5. Halaman *Login* Sistem

3.1.3 Implementasi Pengelolaan Data Produk

Fitur pengelolaan data produk digunakan untuk mengelola seluruh informasi produk mebel yang dijual pada UD. Andhireyma. Pada halaman pegawai dapat menambahkan data produk baru, mengubah data produk, menghapus data produk, serta melihat daftar produk yang tersedia.

Data produk yang dikelola meliputi nama produk, kategori produk, harga produk, stok barang, deskripsi produk, dan gambar produk. Sistem juga menyediakan fitur pencarian produk sehingga pengguna dapat menemukan data produk dengan lebih cepat. Proses pengelolaan produk yang sebelumnya dilakukan secara manual kini dapat dilakukan secara lebih terstruktur melalui sistem berbasis *web*. Setiap perubahan data produk akan langsung tersimpan ke *database* sehingga mengurangi risiko kehilangan data dan kesalahan pencatatan. Implementasi pengelolaan data produk pada dashboard pegawai ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Data produk di *dashboard* pegawai

3.1.4 Implementasi Transaksi Penjualan

Fitur transaksi penjualan merupakan fitur utama dalam sistem informasi penjualan mebel berbasis *web* ini. Pada halaman transaksi, pegawai dapat melakukan proses transaksi penjualan dengan memilih produk yang dibeli pelanggan, menentukan jumlah pembelian, dan menghitung total pembayaran secara otomatis.

Sistem secara otomatis menghitung *subtotal*, total pembayaran, dan sisa stok barang setelah transaksi berhasil dilakukan. Selain itu, sistem juga menghasilkan nota transaksi yang dapat dicetak sebagai bukti pembayaran pelanggan.

Sebelum sistem diterapkan, proses transaksi dilakukan secara manual menggunakan nota tulis tangan sehingga sering terjadi kesalahan perhitungan total pembayaran dan pencatatan stok barang. Setelah sistem diterapkan, proses transaksi menjadi lebih cepat dan akurat karena seluruh perhitungan dilakukan secara otomatis oleh sistem. Halaman transaksi penjualan pada sistem ditampilkan pada Gambar 7, menampilkan halaman proses checkout pembeli pada sistem dapat dilihat pada Gambar 8, Gambar 9 menampilkan halaman detail penjualan pada sistem.

No	Info Transaksi	Pembeli	Total Tagihan	Metode Bayar	Laporan Pembeli	Status	Aksi
1	#ORD2026050609194518 06/05/2026	budi	Rp 2.050.000	CASH / COD	Bayar Ditepat	PROSES	Detail
2	#ORD2026050608544118 06/05/2026	budi	Rp 500.000	TRANSFER BANK	Bank: BCA Nama: BUD Rek (4 digit): 0987	PROSES	Validasi Transfer
3	#ORD2026050608541718 06/05/2026	budi	Rp 1.550.000	CASH / COD	Bayar Ditepat	PROSES	Detail
4	#TRX20260506082015 06/05/2026	budi	Rp 700.000	CASH / COD	Bayar Ditepat	PROSES	Detail
5	#ORD2026043008540218 30/04/2026	budi	Rp 850.000	TRANSFER BANK	Bank: BA Nama: ADAD Rek (4 digit): 0976	LUNAS	Detail
6	#ORD2026043008475418 30/04/2026	budi	Rp 750.000	TRANSFER BANK	Bank: BCA Nama: GUDI Rek (4 digit): 0976	LUNAS	Detail
7	#ORD2026043008432218 30/04/2026	budi	Rp 950.000	CASH / COD	Bayar Ditepat	PROSES	Detail

Gambar 7. Halaman transaksi

Buat Pesanan Baru

Wilayah Pengiriman: Luar Kota - Dekat (Rp 50.000) | Metode Pembayaran: Transfer Bank

Informasi Rekening
BCA 123-4567-890 A/N CV. MEBELJATI

Daftar Produk

Produk	Jumlah
Kursi Lipat Leshan (Rp 185.000)	1

Subtotal Produk: Rp 185.000
Ongkos Kirim: Rp 50.000
Total Pembayaran: Rp 235.000

Gambar 8. Halaman proses checkout pembeli

Detail Penjualan
Informasi lengkap transaksi penjualan.

Informasi Transaksi

No Transaksi: ORD2026050609194518 | Tanggal: 2026-05-06 09:19:45
 Nama Pembeli: budi | No. Telepon: 0865689322
 Alamat: bdi | Pembayaran: tunai
 Ongkir: Rp 50.000 | Status: proses

No	Kode	Nama Produk	Satuan	Harga	Jumlah	Subtotal
1	PRD002	Kursi Lipat Leshan	unit	Rp 1.500.000	1	Rp 1.500.000
2	PRD001	Meja Makan Jati Minimalis	unit	Rp 500.000	1	Rp 500.000
Total Barang						Rp 2.000.000
Ongkir						Rp 50.000
Total Bayar						Rp 2.050.000

Gambar 9. Halaman detail penjualan

3.1.5 Implementasi Pengelolaan Stok Barang

Fitur pengelolaan stok barang digunakan untuk memantau jumlah stok produk yang tersedia pada gudang. Sistem akan secara otomatis mengurangi jumlah stok ketika terjadi transaksi penjualan dan menambah stok ketika pegawai melakukan *input* stok baru. Halaman stok barang menampilkan informasi jumlah stok tersedia, stok minimum, serta status ketersediaan produk. Produk yang memiliki stok hampir habis akan diberikan tanda peringatan sehingga memudahkan pemilik usaha melakukan pengadaan barang. Dengan adanya fitur pengelolaan stok barang, proses *monitoring* persediaan menjadi lebih mudah dibandingkan metode manual sebelumnya. Pemilik usaha dapat mengetahui jumlah stok secara *real-time* sehingga dapat meminimalkan risiko kekurangan stok produk. Implementasi halaman stok menipis pada sistem ditunjukkan pada Gambar 10:



No	Kode	Nama	Kategori	Harga	Stok	Min	Satuan	Deskripsi	Aksi
1	PRD004	Lemari Pakaian 2 Pintu Sliding	Lemari	Rp 3.200.000	3	5	unit	Lemari pakaian dengan sistem pintu geser (sliding), material partikel board berlapis PVC, ukuran 100x60x200 cm, tersedia 3 pilihan warna	Edit Hapus
2	PRD003	Rak Buku Sudut Kayu Pinus	Rak	Rp 675.000	25	5	unit	Rak buku model sudut (corner) 5 susun, material kayu pinus, ukuran 45x45x180 cm, hemat tempat	Edit Hapus
3	PRD002	Kursi Lipat Lesehan	Kursi	Rp 185.000	9	5	unit	Kursi lipat berbahan rotan sintesis dengan bantalan empuk, tinggi 35 cm, praktis untuk lesehan atau outdoor	Edit Hapus
4	PRD001	Meja Makan Jati Minimalis	Meja	Rp 2.450.000	12	5	unit	Meja makan berbahan kayu jati solid dengan finishing natural, ukuran 120x80x75 cm, cocok untuk ruang makan keluarga 4-6 orang	Edit Hapus

Gambar 10. Stok menipis

3.1.6 Hasil Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memastikan seluruh fungsi sistem berjalan sesuai kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan terhadap fitur *login*, pengelolaan produk, transaksi penjualan, pengelolaan stok barang, dan laporan penjualan. Proses pengujian melibatkan 14 responden yang terdiri dari pemilik usaha dan pegawai UD. Andhireyma. Berdasarkan hasil pengujian, sebagian besar fitur sistem berhasil berjalan sesuai kebutuhan pengguna. Sistem mampu membantu proses transaksi penjualan menjadi lebih cepat, mempermudah pengelolaan data produk, serta mempercepat proses pembuatan laporan penjualan.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan fungsi sistem mencapai 80%. Nilai tersebut diperoleh berdasarkan jumlah fungsi sistem yang berjalan dengan baik dibandingkan total keseluruhan fitur yang diuji.

Tabel 1. Hasil Pengujian Blackbox Testing

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Sistem	Status
1	<i>Login</i> Sistem	<i>Dashboard</i> tampil sesuai hak akses	<i>Dashboard</i> berhasil ditampilkan	Valid
2	Tambah Produk	Data produk tersimpan	Produk berhasil ditambahkan	Valid
3	Edit Produk	Data produk diperbarui	Produk berhasil diperbarui	Valid
4	Hapus Produk	Data produk terhapus	Produk berhasil dihapus	Valid
5	Transaksi Penjualan	Total dihitung otomatis	Transaksi berhasil diproses	Valid
6	Cetak Nota	Nota transaksi tampil	Nota berhasil ditampilkan	Valid
7	Laporan Penjualan	Stok barang diperbarui	Laporan berhasil muncul	Valid
8	Pengelolaan Stok	Laporan berhasil ditampilkan	Stok berhasil diperbarui	Valid

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *Black Box Testing*, seluruh fitur utama sistem berhasil berjalan sesuai kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan terhadap fungsi *login*, pengelolaan produk, transaksi penjualan, pengelolaan stok barang, dan laporan penjualan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem mampu beroperasi dengan baik dengan tingkat keberhasilan fungsi sistem mencapai 80%, sehingga sistem dinilai layak digunakan pada operasional penjualan mebel UD. Andhireyma.

3.1.7 Evaluasi Implementasi Sistem

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian sistem, penerapan sistem informasi penjualan mebel berbasis *web* pada UD. Andhireyma memberikan dampak positif terhadap proses operasional usaha. Sistem mampu membantu pengelolaan transaksi menjadi lebih cepat dan akurat dibandingkan metode manual sebelumnya.

Penggunaan sistem berbasis *web* juga mempermudah pegawai dalam memantau data penjualan dan stok barang secara *real-time*. Selain itu, proses pembuatan laporan yang sebelumnya membutuhkan waktu cukup lama kini dapat dilakukan secara otomatis oleh sistem. Dari sisi pengguna, sistem dinilai cukup mudah digunakan karena memiliki tampilan antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami. Pengguna juga dapat mengakses sistem melalui perangkat



komputer maupun laptop yang terhubung dengan *browser*. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kekurangan pada sistem seperti belum tersedianya fitur pembayaran digital dan notifikasi otomatis kepada pelanggan. Kekurangan tersebut dapat menjadi bahan pengembangan sistem pada penelitian berikutnya agar sistem dapat memberikan layanan yang lebih optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi penjualan mebel berbasis *web* berhasil membantu meningkatkan efektivitas pengelolaan transaksi, pengelolaan stok barang, dan penyusunan laporan penjualan pada UD. Andhireyma. Sistem yang dikembangkan juga mampu mengurangi kesalahan pencatatan manual dan membantu proses pengambilan keputusan usaha berdasarkan data penjualan yang tersimpan secara terintegrasi di dalam *database* sistem.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian sistem, sistem informasi penjualan mebel berbasis *web* pada UD. Andhireyma mampu membantu proses pengelolaan transaksi, pengelolaan stok barang, dan penyusunan laporan penjualan secara lebih efektif dibandingkan sistem manual yang sebelumnya digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan sistem berbasis *web* dapat meningkatkan efisiensi operasional usaha melalui otomatisasi proses transaksi dan integrasi data secara *real-time*. Tingkat keberhasilan fungsi sistem yang mencapai 80% menunjukkan bahwa sistem telah berjalan sesuai kebutuhan pegawai dan pembeli dan mampu mendukung aktivitas operasional penjualan mebel.

Permasalahan utama yang ditemukan sebelum sistem diterapkan adalah proses pencatatan transaksi dan pengelolaan stok yang masih dilakukan secara manual. Kondisi tersebut menyebabkan keterlambatan laporan, kesalahan pencatatan data, serta kesulitan dalam proses pencarian informasi penjualan. Setelah sistem diterapkan, proses transaksi dapat dilakukan secara otomatis sehingga mengurangi risiko kesalahan perhitungan dan duplikasi data. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Handayani yang menyatakan bahwa penerapan sistem informasi penjualan berbasis *web* mampu membantu operasional usaha mebel menjadi lebih efektif serta memperluas jangkauan pemasaran produk melalui media internet (Handayani et al., 2023).

Sistem yang dikembangkan juga berhasil meningkatkan efektivitas pengelolaan data produk dan stok barang. Sebelum implementasi sistem, proses *monitoring* stok dilakukan melalui pencatatan manual sehingga sering terjadi ketidaksesuaian data stok dengan kondisi barang di gudang. Setelah sistem diterapkan, pengelolaan stok dapat dilakukan secara otomatis dan terintegrasi dengan transaksi penjualan sehingga jumlah stok dapat diperbarui secara *real-time*. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian Afrizal dan Setiaji yang menjelaskan bahwa sistem informasi stok barang berbasis *web* mampu meningkatkan akurasi data persediaan serta mempercepat proses pengelolaan inventaris pada usaha *furniture* (Afrizal & Setiaji, 2025).

Selain meningkatkan pengelolaan stok, sistem informasi yang dikembangkan juga memberikan kemudahan dalam penyusunan laporan penjualan. Pada sistem sebelumnya, laporan dibuat secara manual menggunakan buku transaksi sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dan berisiko terjadi kehilangan data. Setelah sistem diterapkan, laporan penjualan dapat dihasilkan secara otomatis berdasarkan data transaksi yang tersimpan pada *database*. Hal ini membantu pegawai dalam memantau perkembangan penjualan dan mengambil keputusan usaha dengan lebih cepat. Hasil penelitian ini mendukung penelitian Mutaqin yang menyatakan bahwa sistem informasi penjualan berbasis *web* mampu membantu pegawai dan pembeli dalam memperoleh informasi transaksi dan laporan secara lebih efektif melalui integrasi *database* dan antarmuka berbasis website (Mutaqin et al., 2023).

Pengembangan sistem menggunakan metode *Scrum* memberikan dampak positif terhadap proses pembangunan sistem. Metode *Scrum* memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara bertahap melalui *sprint* sehingga penyesuaian kebutuhan pegawai dan pembeli dapat dilakukan secara fleksibel selama proses pengembangan berlangsung. Pada penelitian ini, setiap fitur sistem dikembangkan berdasarkan prioritas kebutuhan pegawai dan pembeli mulai dari pengelolaan produk, transaksi penjualan, hingga laporan penjualan. Dengan pendekatan iteratif tersebut, sistem yang dihasilkan menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan operasional UD. Andhireyma.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Widya dan Nilawati yang menjelaskan bahwa metode *Scrum* mampu meningkatkan kualitas pengembangan sistem informasi karena setiap tahapan dilakukan secara bertahap dan dievaluasi secara berkala sesuai kebutuhan pegawai dan pembeli. *Scrum* juga dinilai lebih adaptif terhadap perubahan kebutuhan sistem dibandingkan metode konvensional seperti *Waterfall*. Pada penelitian ini, penggunaan *Scrum* mempermudah proses revisi dan penyesuaian fitur sistem berdasarkan hasil evaluasi pegawai dan pembeli selama proses pengembangan berlangsung (Widya & Nilawati, 2023).

Penerapan metode *Scrum* pada penelitian ini juga menunjukkan hasil yang serupa dengan penelitian Riztando dan Rofiah mengenai sistem informasi pembayaran berbasis *web* menggunakan *Scrum*. Penelitian tersebut menyatakan bahwa *Scrum* mampu meningkatkan efisiensi pengembangan sistem dan menghasilkan aplikasi yang lebih mudah disesuaikan dengan kebutuhan pegawai dan pembeli. Pada sistem UD. Andhireyma, metode *Scrum* membantu pengembang dalam memperbaiki kekurangan sistem secara bertahap berdasarkan hasil *sprint review* dan evaluasi pegawai dan pembeli (Riztando & Rofiah, 2024).

Selain itu, penelitian Farega mengenai pengembangan aplikasi *Point of Sales* berbasis *web* juga menunjukkan bahwa penerapan *Scrum* dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan transaksi dan laporan penjualan (Farega et al., 2024). Hasil penelitian tersebut sejalan dengan implementasi sistem pada UD. Andhireyma yang berhasil membantu mempercepat proses transaksi penjualan dan menghasilkan laporan penjualan secara otomatis. Penggunaan metode



Scrum memberikan fleksibilitas dalam pengembangan sistem sehingga fitur-fitur yang dibutuhkan pegawai dan pembeli dapat disesuaikan secara bertahap.

Dari sisi teknologi, penggunaan PHP dan MySQL pada penelitian ini dinilai cukup efektif dalam mendukung pengembangan sistem informasi penjualan berbasis *web*. PHP digunakan sebagai bahasa pemrograman utama untuk membangun sistem, sedangkan MySQL digunakan untuk pengelolaan *database* transaksi dan data produk. Penggunaan teknologi tersebut memberikan kemudahan dalam pengelolaan data dan integrasi antar fitur sistem. Hasil penelitian ini mendukung penelitian Aji yang menyatakan bahwa sistem informasi penjualan *furniture* berbasis *web* menggunakan PHP dan MySQL mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan data dan mempercepat proses pelaporan penjualan (Aji et al., 2024).

Sistem berbasis *web* yang dikembangkan juga memberikan kemudahan akses informasi bagi pegawai dan pembeli karena dapat dijalankan melalui *browser* tanpa memerlukan instalasi tambahan. Hal tersebut membantu pegawai dan pembeli dalam mengakses data transaksi dan laporan penjualan dari berbagai perangkat komputer yang terhubung ke jaringan internet. Implementasi sistem berbasis *web* pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Rahmi yang menjelaskan bahwa sistem informasi berbasis *website* memiliki peran penting dalam meningkatkan efisiensi proses bisnis serta mempermudah akses informasi secara cepat dan akurat (Rahmi et al., 2023).

Meskipun sistem telah berjalan dengan baik, masih terdapat beberapa kekurangan yang ditemukan selama proses implementasi. Salah satu kekurangan sistem adalah belum tersedianya fitur pembayaran digital dan notifikasi otomatis kepada pembeli setelah transaksi dilakukan. Selain itu, sistem juga belum mendukung integrasi dengan aplikasi mobile sehingga akses sistem masih terbatas melalui *browser* komputer atau laptop. Kekurangan tersebut dapat menjadi bahan pengembangan pada penelitian berikutnya agar sistem dapat memberikan layanan yang lebih optimal dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital saat ini.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi penjualan mebel berbasis *web* pada UD. Andhireyima berhasil memberikan solusi terhadap permasalahan pengelolaan transaksi dan stok barang yang sebelumnya dilakukan secara manual. Sistem mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan data, mempercepat proses transaksi, mempermudah penyusunan laporan, dan membantu pegawai dalam proses pengambilan keputusan berdasarkan data penjualan yang tersimpan secara terintegrasi. Penerapan metode *Scrum* juga terbukti mampu mendukung proses pengembangan sistem secara fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan pegawai dan pembeli sehingga menghasilkan sistem yang lebih sesuai dengan kebutuhan operasional usaha mebel.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian penelitian yang telah dilaksanakan, penelitian ini berhasil memberikan kontribusi melalui pengembangan sistem informasi penjualan mebel berbasis *web* untuk UD. Andhireyima yang terbukti mampu mendongkrak efektivitas operasional, terutama dalam hal manajemen transaksi, pengawasan stok barang, serta pembuatan laporan penjualan. Perangkat lunak yang dirancang dengan kerangka kerja *Scrum*, bahasa pemrograman PHP, dan basis data MySQL ini memberikan solusi konkret atas berbagai kendala sistem manual terdahulu, seperti risiko salah catat, keterlambatan pelaporan, sulitnya pelacakan data, hingga inkonsistensi jumlah stok barang. Penerapan *platform* berbasis *website* ini juga secara nyata memacu kecepatan pemrosesan transaksi serta memudahkan pegawai dan pembeli dalam mengakses informasi yang terpadu secara *real-time*. Mengacu pada hasil uji coba menggunakan metode *Black Box Testing* yang mengikutsertakan 14 responden dari elemen pegawai dan pembeli, sistem ini meraih tingkat kesuksesan fungsi sebesar 80%, sehingga dinyatakan sangat layak untuk mengawal operasional perniagaan di UD. Andhireyima. Sebagai pembeda dari penelitian-penelitian terdahulu, kontribusi utama dari riset ini adalah terciptanya integrasi yang sinkron secara *real-time* antara platform e-commerce pembeli dan modul kasir internal dengan pendekatan *Scrum* yang fleksibel terhadap kebutuhan UMKM. Selain menyederhanakan tata kelola data dan transaksi harian, sistem ini sangat membantu pegawai dalam melakukan pengawasan penjualan sekaligus mempermudah proses pengambilan keputusan usaha berkat ketersediaan laporan yang tersusun secara otomatis. Kendati demikian, riset ini masih memiliki keterbatasan, yakni belum tersedianya modul pembayaran elektronik, sistem notifikasi otomatis bagi pembeli, serta ketersediaan akses melalui aplikasi *mobile*. Oleh sebab itu, pengembangan selanjutnya diharapkan dapat menyempurnakan aplikasi ini dengan mengintegrasikan fitur pembayaran digital, layanan notifikasi, serta transformasi ke basis *mobile* guna mewujudkan sistem yang lebih fleksibel, modern, dan sanggup memberikan kualitas layanan yang lebih prima bagi pegawai maupun pembeli.

REFERENCES

- Afrizal, A. M., & Setiaji, P. (2025). Penerapan Sistem Informasi Stok Barang Berbasis Web untuk Meningkatkan Efisiensi Manajemen Persediaan di Fortuna Furniture. *Karya Nyata: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 160–167. <https://doi.org/10.62951/karyanyata.v2i4.2539>
- Aji, A. F. S., Listyorini, T., & Supriyati, E. (2024). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Furniture Interior Berbasis Web Pada Workshop Artomoro Furniture Tangsel. *Bina Informatika Dan Komputer (BINER)*, 2(2), 1–5. <https://doi.org/doi.org/10.24176/biner.v2i2.12177>
- Bulu, P. I., Ratu, H. H., & Adis, A. (2025). Penerapan Sistem Penjualan Dan Pemasaran Online Untuk Meningkatkan Hasil Penjualan Furniture di Balai Latihan Kerja (BLK) Don Bosco Sumba. In *Jurnal Mahasiswa Teknik*



- Informatika*), 9(6), 10579-10586. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i6.16546>
- Centuria, S., & Adhiatma, N. (2025). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Pada Aqiqah Rahayu Batam Berbasis Web. *Cbis Journal*, 13(02), 21-31. <https://doi.org/10.33884/cbis.v13i2.10344>
- Farega, M. F., Al-anshary, F. M., & Adi, T. N. (2024). Penerapan Metode Scrum dalam Pengembangan Aplikasi Point of Sales Berbasis Web untuk Kantin di Universitas Telkom. *Journal of Production, Enterprise, and Industrial Applications*, 1(1), 58–64. <https://doi.org/10.25124/jpeia.v2i2.8712>
- Handayani, Y., Hidayat, T., Darnis, R., & Sugiono, I. (2023). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Mebel Bos Khoiron Pegeruyung Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Mebel Bos Khoiron Pegeruyung. In *Surya Informatika*, 13(1), 76-88. <https://doi.org/10.48144/suryainformatika.v13i1.1455>
- Hartiwati, E. N., Nova, S., & Triasanti, D. (2025). Implementasi Sistem E-Booking pada Shafiyya Salon Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal Minfo Polgan*, 14(1), 747–756. <https://doi.org/10.33395/jmp.v14i1.14861>
- Hasan, F., & Zulkifli, K. (2026). Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Barang Berbasis Web Pada Mebel Balap Taufik. *SINTAMA: Jurnal Sistem Informasi, Akuntansi Dan Manajemen*, 6(1), 127–138.
- Kumkamdhani, T. Y., Cahyono, Y., Ardiyanto, I., & Susanto. (2024). Implementasi E-Marketing Berbasis Web Pada UD Semeru Jati. *Jurnal SAINTIKOM (Jurnal Sains Manajemen Informatika Dan Komputer)*, 23(2), 312–321. <https://doi.org/10.53513/jis.v23i2.9610>
- Mutaqin, Z., Imran, B., & Rosida, S. (2023). Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) Berbasis Web Pada Toko Matahari Praya. *Journal Computer and Technology*, 1(2), 50–55. <https://doi.org/10.69916/comtechno.v1i2.46>
- Rahmi, E., Yumami, E., & Hidayasari, N. (2023). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review. *REMIK: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(1), 821–834. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12177>
- Raihani, K. (2025). Implementasi Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Penyediaan Informasi Pada Toko LAC of Beauty: Studi Penggunaan PHP Dan MySQL. *Jurnal Minfo Polgan*, 14(1), 757–767. <https://doi.org/10.33395/jmp.v14i1.14865>
- Ramadhani, D. R., Ramadhani, N. A., Prameswari, K. A., Attaqy, M. F., Sinaga, V. R. S., & Falah, M. (2026). Rancang Bangun Sistem Manajemen Operasional Kantin Agus Menggunakan Metode Scrum Untuk Analisis Profitabilitas Berbasis Website. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 10(1), 478–484. <https://doi.org/10.36040/jati.v10i1.16768>
- Riztando, R. N., & Rofiah, S. (2024). Sistem Informasi Pembayaran Berbasis Web Pada Rumah Makan Padang Sederhana Minang Dengan Metode Scrum. *Journal of Students' Research in Computer Science*, 5(1), 53–64. <https://doi.org/10.31599/d231kb29>
- Widya, S. A., & Nilawati, L. (2023). Penerapan Metode Scrum Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Arsip Surat Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(4), 484–491. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i4.1044>
- Wijaya, N., Sokibi, P., & Fahrudin, R. (2024). Pembuatan Sistem E-Learning Berbasis Website Menggunakan Metode Scrum. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(6), 11620-11626. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i6.11426>
- Yusman, N. I., Furqon, M., Wijana, M., & Rohmanto, R. (2025). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Web dengan Metode Scrum. *Jurnal Accounting Information System (AIMS)*, 8(2), 189–198