

# Rancang Bangun Sistem Informasi Pemasaran pada CV Anugerah Sejati Prima Berbasis *Website* Menggunakan *Framework Scrum*

Dwi Haryani<sup>1\*</sup>, Firmansyah Ibrahim<sup>2</sup>, Zulkarnaim Mahsyur<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

<sup>1</sup>60900117029@uin-alauddin.ac.id, <sup>2</sup>firmansyah.ibrahim@uin-alauddin.ac.id, <sup>3</sup>zulkarnaim.mahsyur@uin-alauddin.ac.id

---

## Informasi Artikel

### *Article history:*

Diterima Des 29, 2021

Direvisi Jan 2, 2021

Dipublis Jan 30, 2022

---

### *Kata Kunci:*

Sistem Informasi Pemasaran,  
Framework Scrum,  
Accessibility Testing

---

## ABSTRACT

CV Anugerah Sejati Prima is a business entity engaged in the sale of goods/tools, selling various kinds of civil engineering laboratory equipment. In providing services to visitors, CV Anugerah Sejati Prima has provided information about the specifications of the offered goods, but as an effort to obtain this information, visitors or potential buyers must come directly to the office or ask for information about the goods or services by telephone. The methodology used in making this system uses the agile method by applying the scrum framework. This application made by using PHP as the programming language by implementing the laravel framework. And by applying blackbox testing and accessibility testing as a system testing method. The result of this information system is that users or potential buyers can get price information and specifications by accessing the website, it can increase visibility and marketing of the CV. The presence of the website can also be used as evidence if CV Anugerah Sejati Prima exists and is trusted. By directing to the website, visitors or potential buyers will find complete information about the company, from the products being sold, the location, to the vision and mission, along with the company's history.

---

### *\*Koresponden Author:*

Dwi Haryani,  
Jurusan Sistem Informasi,  
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar,  
Jl. H.M. Yasin Limpo No. 36 Samata, Kab Gowa, Sulawesi Selatan, Indonesia.  
Email: 60900117029@uin-alauddin.ac.id



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

---

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi saat ini memungkinkan penggunaannya untuk dapat mengakses internet tidak hanya melalui komputer akan tetapi kini dapat dapat diakses menggunakan *smartphone* dan *tablet*. Internet kini tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat komunikasi tetapi juga digunakan sebagai sarana mencari barang, memesan transportasi, hingga berbisnis dan berkarya [1]. Dengan memanfaatkan internet segala transaksi kini dapat dilakukan tanpa dibatasi ruang dan waktu [2].

Dwi Haryani, Firmansyah Ibrahim, Zulkarnaim Masyhur

Hadirnya teknologi merupakan alat atau sarana bagi manusia guna meningkatkan perbaikan dan kemajuan lingkungannya, teknologi hadir untuk memudahkan masyarakat karena adanya permintaan masyarakat yang tinggi. Kecanggihan teknologi terus memotivasi para pelaku usaha untuk terus berinovasi dalam menerapkan teknologi diperusahaannya agar bisa dicandrungi oleh seluruh lapisan masyarakat [3].

Dalam kegiatan pemasaran produk, pemilik perusahaan dituntut untuk memikirkan jalan terbaik dalam memperkenalkan perusahaannya kepada pelanggan dengan mengeluarkan modal yang rendah [3]. Pemasaran yang bersifat *offline* membutuhkan biaya yang cukup banyak khususnya dalam melakukan promosi agar dikenal oleh masyarakat luas. Kemajuan teknologi internet kini memudahkan bagi individu maupun organisasi untuk melakukan promosi secara online dengan biaya yang lebih terjangkau dan dapat terjangkau hingga keseluruhan penjuru dunia [4]. Internet merupakan salah satu media pemasaran yang bersifat global yang dapat diakses 24 jam tanpa henti dan dapat dimanfaatkan bukan hanya sebagai media promosi, namun juga dapat menyediakan informasi bagi pelanggan, bahkan menyediakan informasi bagi perusahaan itu sendiri [2]. Promosi pemasaran memegang kunci utama dalam keberhasilan pemasaran melalui internet, sebab tanpa promosi, sebaik apapun *e-commerce* yang dihasilkan akan sulit ditemukan oleh pembeli melalui internet [5].

Ketatnya dunia persaingan menjadikan pemasaran sebagai ujung tombak perusahaan. Perusahaan dituntut untuk tetap berlangsung dan berkembang. Karna itu, pemasar dituntut untuk dapat memahami masalah pokok pada bidangnya dan juga mampu menyusun strategi untuk mencapai tujuan perusahaan. Salah satu strategi pemasaran yang dapat diterapkan yaitu penggunaan teknologi yang dimanfaatkan oleh perusahaan untuk mengembangkan bisnis yang lebih modern dan tersistem agar tercapainya suatu keberhasilan bisnis, sama halnya yang dilakukan oleh perusahaan dibidang perdagangan, mereka mulai bersaing dalam memanfaatkan teknologi internet untuk melakukan pemasaran karena dinilai lebih efektif dari segi waktu pelaksanaan dan juga efisien karena dapat mengurangi biaya-biaya dibanding dengan cara konvensional [6].

Pengertian CV dipaparkan dalam Pasal 19 Kitab Undang-undang Hukum Dagang (KUHD). Dalam pasal tersebut disebutkan bahwa CV adalah perseroan yang terbentuk dengan cara meminjamkan uang, yang didirikan oleh seseorang atau beberapa orang persero yang bertanggung jawab secara tanggung renteng dan satu orang pesero atau lebih yang bertindak sebagai pemberi pinjaman uang. Menurut data BPS terdapat 3.98 juta perusahaan termasuk CV dalam 10 tahun terakhir, salah satu salah satunya yaitu CV Anugrah Sejati Prima. CV Anugrah Sejati Prima adalah Perusahaan persekutuan komanditer yang bergerak pada bidang barang dan jasa seperti perdagangan alat/suku cadang laboratorium, khususnya alat laboratorium teknik sipil yang digunakan dalam proyek proyek pembangunan jalan, gedung, jembatan dan lainnya. Dengan modal yang terdapat dalam SIUP, maka CV Anugrah Sejati Prima ini masuk dalam katagori SIUP kecil hal tersebut didasarkan pada keluarnya Permendag 46 mulai berlaku Juli 2010. Kantor CV Anugrah Sejati Prima terletak di Ruko Bumi Tirta Nusantara, Jl.Racing Centre No.4, Karampuang, Kec. Makassar, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.

Selama terbentuknya CV Anugrah Sejati Prima hingga saat ini, informasi mengenai barang dan jasa yang di tawarkan oleh CV Anugrah Sejati Prima masih kurang diketahui oleh masyarakat. Meskipun jangkauan pelanggan CV Anugrah Sejati Prima telah mencakupi wilayah Indonesia timur dari pulau Kalimantan, Sulawesi, Nusa Tenggara, hingga Papua, namun selama ini pelanggan mereka merupakan pelanggan lama yang telah melakukan transaksi sebelumnya, kebanyakan dari mereka merupakan kontraktor yang pernah menangani proyek di daerah Makassar yang kemudian berpindah lokasi proyek ke tempat/lokasi lain. Pertukaran informasi mengenai keberadaan CV Anugrah Sejati Prima masih dilakukan melalui mulut ke mulut antar kontraktor ke kontraktor yang lain, sehingga kurang efektif dan efisien. Selain itu dari segi publikasi informasi pemasaran, selama ini calon pelanggan yang tertarik untuk melakukan transaksi akan meminta informasi kepada CV Anugrah Sejati Prima melalui sarana telepon maupun *whatsapp*, terdapat pula *browser* yang sediakan apabila pelanggan datang langsung ke toko, hal ini tentunya tidak efisien dan menyulitkan baik dari sisi pelanggan untuk mendapatkan informasi yang memadai mengenai produk dan jasa yang ditawarkan oleh CV Anugrah Sejati Prima, begitu pula dari sisi CV Anugrah Sejati Prima akan mengalami

kesulitan dalam memberikan informasi kepada pelanggannya dan juga dalam memasarkan barang dan jasa yang mereka miliki untuk bisa terjangkau ke masyarakat yang lebih luas.

Berdasarkan penjelasan tersebut, untuk mengatasinya permasalahan diperlukan sebuah sistem yang dapat memberikan solusi yang dapat memudahkan pegawai CV Anugrah Sejati Prima. Salah satu solusi dalam mengatasi masalah tersebut, adalah dengan membuat sistem informasi pemasaran yang dapat memberikan kemudahan bagi CV Anugrah Sejati Prima dalam melakukan pemasaran produk dan jasa yang disediakan dimana sistem ini akan mencakup spesifikasi dan ketersediaan barang dan jasa serta menyediakan data mengenai detail profil perusahaan beserta kontak dan juga menampilkan testimoni pelanggan yang pernah melakukan transaksi sebelumnya untuk meningkatkan visibilitas dan kredibilitas CV Anugrah Sejati Prima dimata pelanggan, selain itu dari sisi pelanggan sistem ini dapat memudahkan pelanggan CV Anugrah Sejati Prima untuk mendapatkan informasi yang tepat mengenai produk dan jasa yang tersedia.

## 2. METODE PENELITIAN/ALGORITMA

Pada bagian ini, penulis menjelaskan bagaimana penelitian dilakukan, metode penelitian yang digunakan, prosedur penelitian (dalam bentuk algoritma, Pseudocode atau lainnya), cara memperoleh data dan pengujian data.

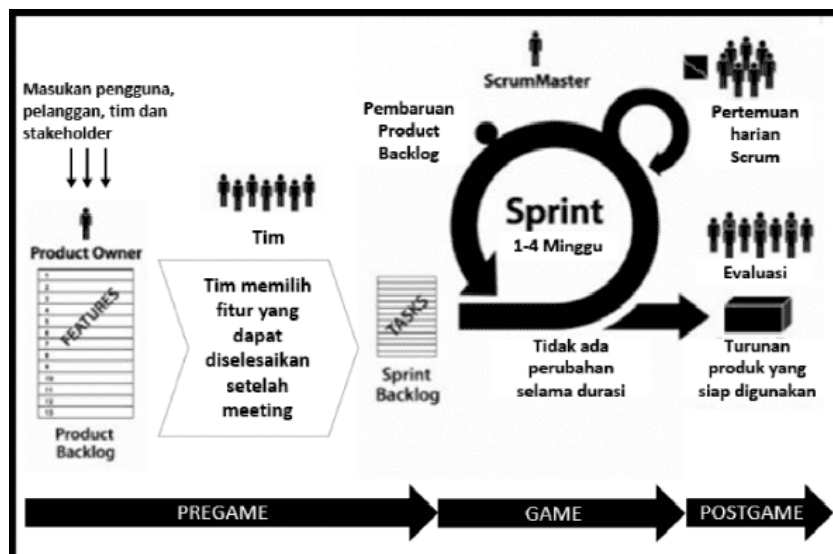
### 2.1. Scrum Framework

*Scrum* merupakan *framework* (kerangka kerja) untuk mengembangkan, menciptakan, dan mengelola produk dengan berbagai kompleksitas. Pada *framework scrum* ini pengembang dapat mengatasi masalah yang sulit, dan pada saat yang bersamaan mereka dapat menghasilkan produk yang berkualitas. *Scrum* merupakan *framework* dari metode pengembangan perangkat lunak agile dimana prinsip utama metode *agile* terdiri atas 4 prinsip, yaitu :

1. Interaksi dan anggota tim lebih penting daripada proses dan alat. Metode *agile* lebih memberatakan interaksi antar individu daripada proses atau alat yang digunakan. Proses dan alat yang hebat tidak akan berfungsi dengan baik jika tidak adanya dukungan tim yang dapat mengimplementasikannya. Selain itu, interaksi serta komunikasi antar anggota tim penting agar dapat mengurangi konflik yang dapat mengganggu proses pengembangan aplikasi.
2. Keberadaan *software*. Secara prinsip *software* yang berfungsi dengan baik akan jauh lebih penting bila dibandingkan dengan dokumentasi yang lengkap. Dari prinsip diatas *agile development* mengutamakan pengembangan *software*, sehingga *software* dapat berfungsi dengan baik, dan dapat disalurkan kepada *user* dengan baik.
3. Kolaborasi dengan klien lebih penting daripada negosiasi kontrak. Pada *agile* suatu *software* dikatakan baik bila dikembangkan sesuai dengan harapan pihak klien. Namun, sebagian besar klien yang meminta layanan pengembangan *software* tidak terlalu memahami dunia teknologi, sehingga mereka kesulitan dalam menggambarkan perangkat lunak yang mereka inginkan. Karna itu, pengembang harus mengikut sertakan klien untuk berinteraksi dalam pengembangan *software*, guna menghindari pengembangan fitur yang tidak sesuai dengan permintaan klien. Dengan terus melakukan komunikasi yang teratur dengan klien, maka kesalahan dapat dihindarkan.
4. Respon terhadap perubahan lebih penting daripada mengikuti rencana dalam *agile*. Dalam pengembangan sebuah *software* perubahan dapat saja terjadi. Permintaan perubahan dapat datang dari klien maupun pihak pengembang. Dan juga akibat teknologi yang semakin berkembang sehingga perubahan akan terus terjadi. *Project plan* juga penting, tetapi dalam pengembangan *agile*, tim dituntut dengan cepat merespon adanya perubahan [7].

Beberapa istilah penting pada *framework scrum* yaitu, *product backlog* yaitu list dari target yang akan dilakukan pada *project* yang belum dikerjakan, kebutuhan suatu produk tertentu akan dimasukkan pada list *product backlog* ini. *Scrum Master* bertanggung jawab memastikan *product backlog* selalu terbaru. *Sprint* dalam harus diatur penggunaannya sesuai dengan kesulitan *product backlog*. Artinya *scrum master* harus menentukan batas waktu *sprint* misalnya dalam satu minggu satu kali, dan hal ini bisa digunakan sebagai patokan untuk *sprint* selanjutnya dan juga dapat membantu tim pengembang aplikasi mengetahui fitur apa yang harus dilakukan terlebih dahulu,

dan apa yang harus dilakukan selanjutnya. Ini juga berarti diperlukannya penyimpanan data hasil pekerjaan pada *software development* yang dikirim secara rutin ke *product owner* [6].



Gambar 1. Tahapan dan pihak yang terlibat dalam Scrum [8]

Untuk menerapkan *framework scrum* diperlukan beberapa aktifitas, yaitu:

1. *Backlog*, *backlog* merupakan list kebutuhan atau fitur yang ingin diaplikasikan dalam sistem, produk *backlog* yang dibuat dapat bertambah.
2. *Sprints*, *sprints* merupakan unit pekerjaan yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan yang ditetapkan dalam *backlog* sesuai dengan waktu yang ditetapkan dalam *time-box*. Selama proses ini berlangsung *backlog* tidak ada penambahan.
3. *Scrum meetings*, Aktivitas *scrum meetings* merupakan agenda rutin yang dilakukan untuk mengevaluasi apa yang dikerjakan, rintangan yang terjadi, dan target penyelesaian untuk bahan pertemuan selanjutnya.
4. *Demo*, bertujuan untuk menunjukkan hasil peningkatan perangkat lunak kepada klien yang telah diimplementasikan yang kemudian dapat dievaluasi oleh klien [8].

## 2.2. Accessibility Testing

*Accessibility testing* dalam pengembangan perangkat lunak adalah pengujian perangkat lunak untuk memastikan bahwa perangkat lunak dapat digunakan oleh sebanyak mungkin kalangan orang. *Accessibility* sering kali dibagi menjadi dua bagian yaitu *technical accessibility* dan *usable accessibility*. *Technical accessibility* meliputi pengujian standar teknis yang baik saat mengembangkan perangkat lunak, seperti memberikan teks alternatif ke gambar atau menggunakan tag heading yang benar. *Usable accessibility* bertujuan untuk memastikan bahwa solusi yang ditawarkan dapat digunakan untuk jangkauan pengguna seluas mungkin dalam arti bahwa pengguna dapat memahami, menavigasi, dan berinteraksi dengan solusi tersebut. Perangkat lunak dapat diakses secara teknis tetapi masih tidak dapat digunakan jika pengguna tidak memahami bagaimana berinteraksi dengan sistem untuk menyelesaikan tugas [9].

## 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dijelaskan hasil-hasil penelitian dan dijelaskan secara komprehensif. Hasil penelitian dapat disajikan dalam bentuk gambar, grafik, tabel dan lain-lain yang memudahkan pembaca memahami hasil penelitian. Pembahasan dapat dilakukan dalam beberapa sub-bagian (sub-bab). Sangat disarankan untuk memberikan perbandingan dengan penelitian penelitian yang pernah ada.

### 3.1. Scrum Framework

Penerapan *framework scrum* dapat dimulai dapat dilihat pada langkah-langkah berikut:

### 3.1.1. Scrum Meeting

Sebelum menentukan *backlog* yang akan dikerjakan dalam *sprint* terlebih dahulu diperlukan untuk melakukan *scrum meeting* dimana dalam *scrum meeting* ini *product owner* akan mengemukakan target sistem yang di inginkan, yang dikenal juga dengan sebutan *user story*. Pada *scrum meeting* yang dilakukan *user story* dari pihak CV Anugrah Sejati Prima dapat di kelompokkna menjadi beberapa *backlog* seperti yang tertera di bawah :

Tabel 2 *User story* berdasarkan wawancara dengan pihak CV Anugrah Sejati Prima

#	<i>Backlog List</i>	<i>User Story</i>	<i>Estimates (Hours)</i>
1	Desain Sistem	Sebelum proses pengembangan dimulai saya ingin melihat desain yang akan diterapkan pada sistem. Saya ingin sistem menggunakan penyimpanan database sehingga datanya dapat tersimpan dan digunakan untuk hal lainnya jika diperlukan	96
1	<i>Login dan Register</i>	Saya ingin nantinya ada <i>login</i> untuk admin dan <i>login</i> untuk customer yang mau belanja, jadi kalau mau langsung transaksi harus <i>login</i> dulu.	24
2	<i>Admin Page 1</i>	Untuk adminnya nanti bisa masukkan dan hapus data data produk sama artikel terus adminnya juga bisa ganti <i>role</i> akun yang daftar.	408
3	Halaman Awal	Untuk halaman awalnya saya mau tampilan produk nya ada untuk mencari berdasarkan ketersediaannya, karena ada beberapa barang yang tidak tersedia di kantor dan harus pre-order dulu, buat juga agar pelanggan bisa berlangganan email, jadi kalau ada promo atau event-event tertentu pihak kantor bisa langsung broadcast emai saja ke pelanggan yang sudah langganan.	72
4	Detail produk	Jadi nanti pelanggan bisa lihat berapa harga, gambarnya, deskripsinya, beratnya, tersedia atau tidak, terus nanti produknya ada yang bisa langsung di <i>checkout</i> sama ada yang cuma bisa <i>request</i> penawaran, untuk produk produk yang beratnya diatas 10kg nanti bisa <i>request</i> informasi saja, yang bisa di <i>checkout</i> seperti sparepart atau alat yang biasa dipakai anak anak teknik sipil yang kuliah saja, terus nanti bisa <i>review</i> juga.	168
5	Detail artikel	Saya mau ada juga artikel jadi nanti bias upload konten konten seputar alat alat teknik sipil	96
6	<i>Admin Page 2</i>	Saya mau nanti ada tampilan profil yang isinya itu seperti visi misi sejarah, terus bisa di edit di adminnya, terus layanan juga seperi garansi sama pelatihan penggunaan alat.	240
7	Keranjang dan <i>Checkout</i>	Jadi nanti kalau harganya ada dan tersedia barangnya bisa ditambahkan ke keranjangnya pelanggan terus bisa langsung dipesan.	192

8	Menampilkan data	Nanti pelanggan bisa lihat data profil dari kantor, sama data kontak kantor seperti data alamat no telepon.	96
9	Admin Page 3	Nanti pesanan yang masuk bisa dilihat di adminnya, terus dashboard adminnya bisa menampilkan jumlah <i>user</i> nya, sama jumlah produk dan transaksinya.	216

### 3.1.2. Sprint 1

Dalam pengembangan sistem menggunakan metode *agile* dengan *framework scrum* terdapat *sprint* yang merupakan sebuah batasan waktu (*timebox*) untuk sebuah pengembangan perangkat lunak yang siap diserahkan kepada klien. *Sprint* terdiri atas beberapa *backlog* beserta durasi pengerjaan untuk setiap *backlog* nya, dimana *backlog* merupakan list fitur yang ingin diterapkan pada sistem berdasarkan *scrum meeting* dengan klien. Pengerjaan sistem dilakukan sesuai dengan target atau *product backlog* yang telah diberikan durasi masing masing untuk untuk setiap *product backlog*.

Durasi : 3 Minggu 4 Hari

Jumlah Backlog: 4

Catatan : Dilakukan pengujian menggunakan *blackbox testing* setiap kali menyelesaikan satu *product backlog*.

Tabel 3. Tabel *sprint 1* berdasarkan *backlog* yang telah didefinisikan pada *scrum meeting*

<i>Product Backlog</i>	<i>Duration</i>	<i>To-do</i>	<i>In Progress</i>	<i>Done</i>
Desain sistem - Desain use case - Desain DFD - Desain class diagram - Desain ERD - Desain interface	4 Hari	- Desain use case - Desain DFD - Desain class Diagram - Desain ERD - Desain interface	-	-
<i>Login dan Register</i>	1 Hari	- <i>Login Page</i> - <i>Register Page</i>	-	-
Admin Page 1: - Tampilan admin - Artikel CRUD - Produk CRUD - <i>User</i> manajemen	17 Hari	- Produk CRUD - <i>User</i> manajemen - Tampilan Admin - Artikel CRUD	-	-
Halaman Awal: - Menampilkan data artikel dan produk - Pencarian produk berdasarkan kategori dan status	3 Hari	- Menampilkan data artikel dan produk - Pencarian produk berdasarkan kategori dan status - Fitur berlangganan email	-	-

- Fitur  
berlangganan  
email

### 3.1.3. *Sprint 2*

Durasi : 3 Minggu

Jumlah Backlog: 3

Catatan : Dilakukan pengujian menggunakan *blackbox testing* setiap kali menyelesaikan satu *product backlog*.

Tabel 4. Tabel *sprint 2* berdasarkan *backlog* yang telah didefinisikan pada *scrum meeting*

<i>Product Backlog</i>	<i>Duration</i>	<i>To-do</i>	<i>In Progress</i>	<i>Done</i>
Produk Detail - Menampilkan data produk - Buat <i>form request</i> penawaran - Buat <i>review</i> produk	7 Hari	- Menampilkan data produk - Buat <i>form request</i> penawaran - Buat <i>review</i> produk	-	-
Artikel Detail - Menampilkan data artikel - Buat komentar	4 Hari	- Menampilkan data artikel - Buat komentar	-	-
Admin Page 2: - Manajemen <i>review</i> produk - Manajemen <i>request</i> penawaran - Manajemen Profil Perusahaan - Manajemen layanan/jasa	10 Hari	- Manajemen <i>review</i> produk - Manajemen <i>request</i> penawaran - Manajemen Profil Perusahaan - Manajemen layanan/jasa	-	-

### 3.1.3. *Sprint 3*

Durasi : 4 Minggu

Jumlah Backlog: 5

Catatan : Dilakukan pengujian menggunakan *blackbox testing* setiap kali menyelesaikan satu *product backlog*.

Tabel 5. Tabel *sprint 3* berdasarkan *backlog* yang telah didefinisikan pada *scrum meeting*

<i>Product Backlog</i>	<i>Duration</i>	<i>To-do</i>	<i>In Progress</i>	<i>Done</i>
Keranjang dan <i>checkout</i> - Manajemen keranjang - <i>Checkout</i> form - Tampilan pesanan	8 Hari	- Manajemen keranjang - <i>Checkout</i> form - Tampilan pesanan	-	-

Menampilkan Data - Menampilkan data layanan/jasa - Menampilkan data profil perusahaan - Membuat tampilan kontak - Edit data profil <i>user</i>	4 Hari	- Menampilkan data layanan/jasa - Menampilkan data profil perusahaan - Membuat tampilan kontak - Edit data profil <i>user</i>	-	-
Admin Page 3: - Manajemen order data - Manajemen dashboard	9 Hari	- Manajemen order data - Manajemen dashboard	-	-
<i>Accessibility testing:</i> - <i>Technical accessibility</i> - <i>Usable accessibility</i>	7 hari	- <i>Technical accessibility</i> - <i>Usable accessibility</i>	-	-

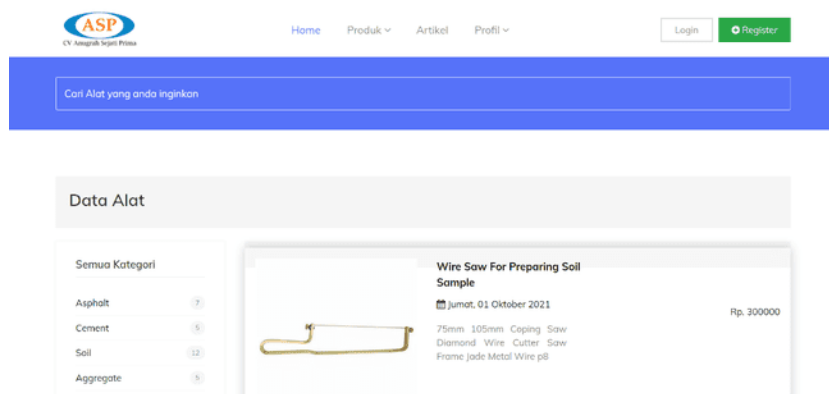
### 3.2. Implementasi

#### 1. Halaman Awal



Gambar 3. Halaman awal

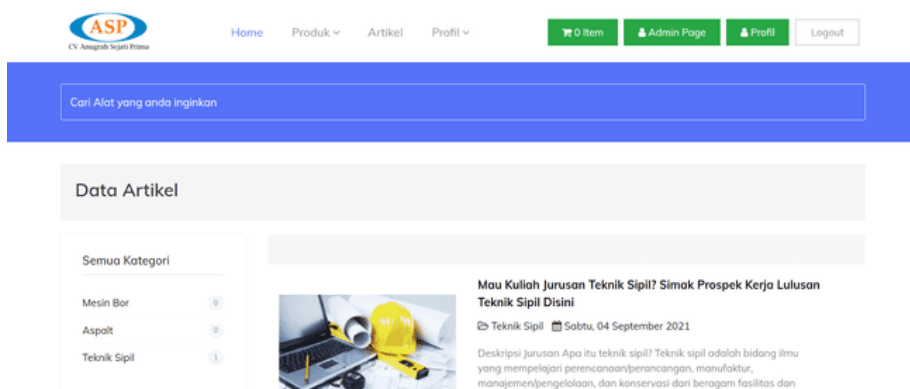
#### 2. Halaman Data Produk



Gambar 4. Halaman data produk

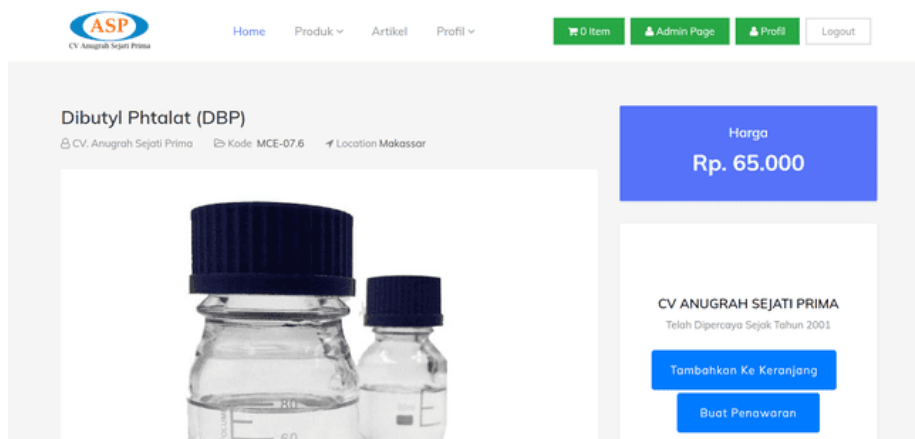


### 3. Halaman Data Artikel



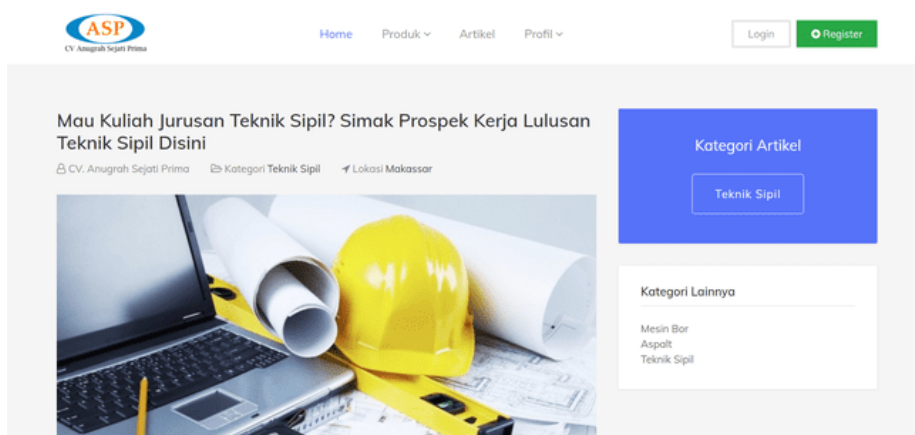
Gambar 5. Halaman data artikel

### 4. Halaman Detail Produk



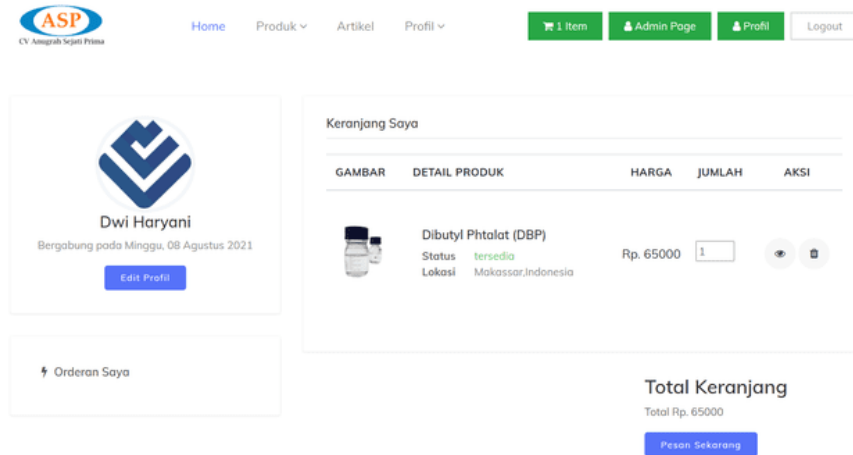
Gambar 6. Halaman detail produk

### 5. Halaman Detail Artikel



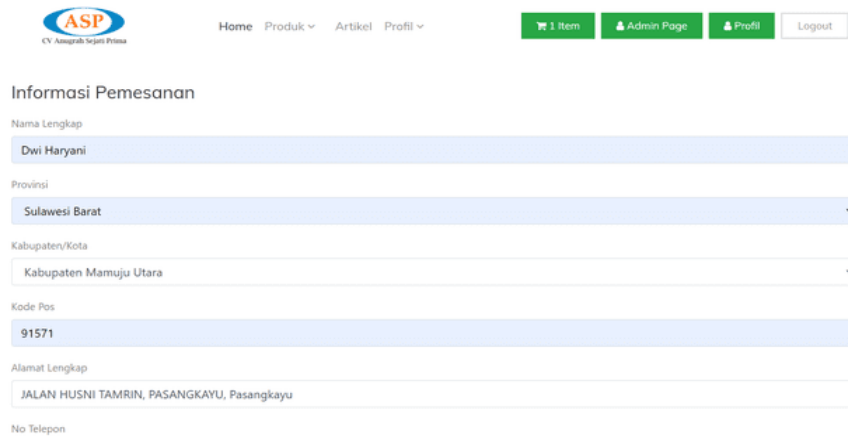
Gambar 7. Halaman detail artikel

## 6. Halaman Keranjang



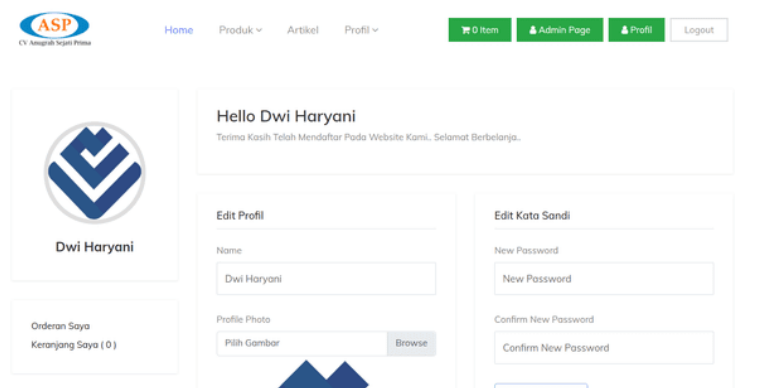
Gambar 8. Halaman keranjang

## 7. Halaman Checkout



Gambar 9. Halaman checkout

## 8. Halaman Profil



Gambar 10. Halaman profil

### 9. Halaman *Dashboard* Admin



Gambar 9. Halaman dashboard admin

### 10. Halaman Admin: Data Produk

The 'Data Produk' page includes a search bar and a table with the following data:

NO	NAMA	KODE UNIT	KETERSEDIAAN	KATEGORI	GAMBAR	AKSI
1	Specific Gravity Of Semi Solid Bituminous Materials	MGB-07	preorder	Asphalt General		Edit Hapus
2	Absorption of Fine Aggregate Test	MGA - 30	preorder	Aggregate		Edit Hapus

Gambar 10. Halaman admin: data produk

### 11. Halaman Admin : Data Pesanan

The 'orders' page displays a table with the following data:

#	No order	Nama Pembeli	Alamat Pembeli	Tanggal	Status	Options
1	OrderNumber-61a4d8239290	Dwi Haryani	JALAN HUSNI TAMRIN, PASANGKAYU	29 November 2021	Pending	🔍 🗑️
2	OrderNumber-61a4d5e2e7746	Dwi Haryani	JALAN HUSNI TAMRIN, PASANGKAYU	29 November 2021	Pending	🔍 🗑️
3	OrderNumber-61a4d52b60b57	Dwi Haryani	JALAN HUSNI TAMRIN, PASANGKAYU	29 November 2021	Pending	🔍 🗑️
4	OrderNumber-6193a97470552	Dwi haryani	Jalan gagal	16 November 2021	Pending	🔍 🗑️
5	OrderNumber-6174c2ba1ba73	dddd	dddddddddd	24 Oktober 2021	Pending	🔍 🗑️

Gambar 10. Halaman admin : data pesanan

### 3.3. Pengujian *Accessibility*

Pengujian ini bertujuan untuk memastikan pengguna dapat menggunakan *website* dengan baik, *accessibility* dibagi menjadi dua bagian yaitu *technical accessibility* dan *usable accessibility*. *Technical accessibility* meliputi pengujian standar teknis, seperti memberikan teks alternatif ke

gambar atau menggunakan tag heading yang benar. *Usable accessibility* bertujuan untuk memastikan bahwa pengguna dapat memahami, menavigasi, dan berinteraksi dengan solusi yang diberikan.

a. *Technical accessibility*

Pada pengujian ini dilakukan demo kepada 20 orang untuk memastikan bahwa *website* telah sesuai dengan standar teknis yang diinginkan. Pada pengujian ini diberikan 8 kategori pertanyaan pengujian yang terdiri dari *page navigation*, kategori ini berisi pertanyaan yang meliputi apakah halaman telah mempunyai judul yang jelas, apakah item menu telah tetap pada posisinya untuk setiap halaman dan tidak mengalami perubahan, dan apakah fungsi dari menu navigasi telah terdeskripsi dengan jelas menggunakan simbol ataupun kata yang dapat mewakili menu, dari pengujian dihasilkan data yaitu, 96.6% penguji setuju bahwa navigasi halaman telah berfungsi dengan baik. Kategori pertanyaan selanjutnya yaitu *forms*, kategori ini berisi pertanyaan mengenai formulir pada *website* seperti apakah setiap input pada formulir telah mempunyai keterangan ataupun label mengenai data yang harus dimasukkan, apakah formulir telah memiliki judul yang jelas, apakah terdapat keterangan apabila *user* melakukan kesalahan input atau format input yang tidak sesuai, dari pengujian kategori ini diperoleh bahwa 93.3% penguji setuju bahwa formulir telah dapat digunakan dengan baik. Kategori selanjutnya yaitu *teks*, dimana kategori ini berisi pertanyaan yang meliputi apakah terdapat perbedaan hierarki pada *teks*, apakah terdapat perbedaan warna terdapat teks yang merupakan link, dari pengujian ini diperoleh bahwa 90% penguji setuju bahwa penggunaan *teks* telah diterapkan dengan baik.

Kemudian untuk kategori *colors* terdapat beberapa pertanyaan yaitu apakah penggunaan warna pada tulisan mempunyai kontras dengan latar dan jelas dibaca, dan apakah terdapat konsistensi penggunaan warna, dari hasil pengujian diperoleh 95% penguji setuju bahwa warna telah diaplikasikan dengan baik pada *website*. Kemudian untuk kategori *tables* terdapat satu pertanyaan yaitu apakah tabel telah digunakan untuk menampilkan data yang sejenis, pengujian ini memperoleh hasil bahwa 100% penguji setuju bahwa data tabel telah digunakan dengan baik. Selanjutnya untuk kategori *links* terdiri atas pertanyaan apakah link telah dideskripsikan dengan baik bukan hanya dengan kata klik disini, dan apakah link memberikan respon sesuai dengan deskripsi, dari hasil pengujian diperoleh 95% pengguna telah setuju bahwa link telah diterapkan dengan baik. Kategori selanjutnya yaitu *responsibility* dimana kategori ini berisi pertanyaan apakah *website* telah memiliki tampilan yang baik meskipun terjadi perubahan ukuran layar, dari kategori ini diperoleh 100% pengguna telah setuju bahwa *website* telah memiliki tampilan yang baik untuk beragam ukuran layar. Kategori terakhir yaitu *popup* yang berisi pertanyaan apakah konten pada modal dapat keluar atau hilang ketika tombol *esc* di klik, dan apakah tampilan *alert* atau pemberitahuan dapat di tutup oleh pengguna, dari pengujian kategori ini diperoleh 95% pengguna telah setuju bahwa *popup* telah diterapkan dengan baik. Dari pengujian *technical accessibility* ini dapat disimpulkan bahwa *website* telah memenuhi 95,6% standar teknis yang ditetapkan.

b. *Usable accessibility*

Pada pengujian ini dilakukan demo kepada 20 orang untuk memastikan memastikan bahwa pengguna dapat memahami, menavigasi, dan berinteraksi dengan solusi yang diberikan. Penguji diberikan dua hak akses yaitu admin dan *user*. Pada pengujian ini diberikan 10 kategori pertanyaan pengujian yang terdiri dari kategori *login* dan *register* dimana pada kategori ini penguji akan melakukan pengecekan apakah pengguna dapat menemukan halaman *register* dan berhasil mendaftar akun, pengguna dapat menemukan halaman *login* dan berhasil *login* dengan data pengguna, dari pengujian ini diperoleh hasil bahwa 100% pengguna dapat memahami langkah langkah membuat akun dan *login*. Kemudian untuk kategori kedua yaitu *homepage*, pada kategori ini pengguna akan melakukan pengujian yaitu apakah pengguna dapat melakukan pencarian produk berdasarkan status dan kategori produk, kemudian apakah pengguna dapat berlangganan email, dari hasil pengujian diperoleh bahwa pengguna telah memahami penggunaan menu *homepage* sebesar 87,5%. Selanjutnya untuk kategori *article and product detail* pengguna akan melakukan pengujian yaitu apakah pengguna dapat melihat data detail produk setelah memilih produk pada *homepage* maupun pencarian, pengguna dapat melihat data pencarian data detail artikel setelah memilih artikel pada *homepage*, pengguna dapat mengirim komentar pada halaman detail artikel setelah pengguna *login*, anda dapat melakukan permintaan informasi sesuai dengan produk yang anda inginkan, berdasarkan

hasil pengujian dapat diperoleh hasil bahwa 97,5% pengguna telah berhasil menggunakan fitur dengan baik. Kemudian untuk menu *cart* and *checkout* berisi pertanyaan yaitu apakah pengguna dapat memasukkan produk ke keranjang, mengedit data keranjang dan menghapus data di keranjang, anda dapat melakukan *checkout* produk dari keranjang dan muncul formulir untuk mengisi detail pemesanan, berdasarkan hasil pengujian oleh pengguna dihasilkan bahwa 97,5% dari pengguna telah dapat menggunakan fitur keranjang dan melakukan pemesanan. Selanjutnya untuk kategori CV Anugrah Sejati Prima *profile* pengujian akan menguji apakah pengujian dapat menemukan profil perusahaan dengan mudah dan apakah pengujian dapat menemukan kontak perusahaan dengan mudah, berdasarkan kategori ini dihasilkan bahwa 100% pengujian dapat menemukan data profil dan kontak CV Anugrah Sejati Prima.

Kemudian untuk kategori *administrator* : *product*, pada kategori ini pengujian akan diberikan *role* sebagai admin kemudian akan diberikan pertanyaan apakah pengguna dapat dengan mudah menemukan halaman untuk melihat data produk, melakukan pencarian data produk, menambahkan produk baru, mengubah dan menghapus produk, melihat data *review* produk, membuat ataupun mengedit kategori produk, berdasarkan hasil pengujian diperoleh bahwa 95,8% pengguna dapat menggunakan fitur dengan baik. Kemudian untuk kategori *administrator* : *article*, pada kategori ini pengujian akan diberikan *role* sebagai admin kemudian akan diberikan pertanyaan apakah pengguna dapat dengan mudah menemukan halaman untuk melihat data artikel, melakukan pencarian data artikel, menambahkan artikel baru, mengubah dan menghapus artikel, melihat data komentar artikel, membuat ataupun mengedit kategori artikel, berdasarkan hasil pengujian diperoleh bahwa 95% pengguna dapat menggunakan fitur dengan baik. Selanjutnya untuk kategori *administrator* : *user management*, pada kategori ini pengujian akan diberikan *role* sebagai admin kemudian akan diberikan pertanyaan apakah pengguna dapat dengan mudah menemukan halaman untuk melihat data pengguna, melakukan pencarian data pengguna, menambahkan data pengguna, mengubah dan menghapus data pengguna, dan mengubah *role* pengguna menjadi admin ataupun sebaliknya, berdasarkan hasil pengujian diperoleh bahwa 90% pengguna dapat menggunakan fitur dengan baik. Selanjutnya untuk kategori *administrator* : *order*, pada kategori ini pengujian akan diberikan *role* sebagai admin kemudian akan diberikan pertanyaan apakah pengguna dapat melihat data pesanan oleh *user* termasuk data produk dan jumlah produk yang dipesan, mengubah status menjadi selesai maupun tertunda dan juga dapat menghapus data pesanan, berdasarkan hasil pengujian diperoleh bahwa 92,5% pengguna dapat menggunakan fitur dengan baik. Terakhir untuk kategori *administrator* : *information request*, pada kategori ini pengujian akan diberikan *role* sebagai admin kemudian akan diberikan pertanyaan apakah pengguna dapat dengan mudah menemukan data permintaan informasi yang diajukan, mengubah status permintaan informasi, berdasarkan hasil pengujian diperoleh bahwa 90% pengguna telah dapat melakukan mengakses data permintaan informasi dan melakukan perubahan status permintaan informasi. Dari hasil *usable accessibility testing* diperoleh bahwa 94,58 pengguna telah dapat memahami fungsi fitur dalam *website*.

#### 4. KESIMPULAN

Sistem informasi pemasaran ini telah selesai di buat, sistem ini mampu membantu karyawan dalam melakukan pemasaran dan penjualan secara *online*. Sistem ini berjalan sesuai dengan fungsinya yaitu pegawai dapat mengelola dan mengatur data-data produk dengan baik, sistem ini mudah digunakan sehingga pihak CV Anugrah Sejati Prima dalam hal ini adalah karyawan, dan pemilik, dan pelanggan tidak kesulitan dalam menggunakan sistem ini, penerapan metode *agile* dengan menggunakan *framework scrum* berhasil diterapkan dalam proses pengembangan sistem dan dapat memudahkan dokumentasi pengembangan sistem, dalam proses pengujian sistem telah diterapkan metode pengujian *blackbox* dalam menguji saat pengembangan perangkat lunak, dan telah diterapkan *accessibility testing* dimana pengujian ini dibagi menjadi dua yaitu *usable accessibility* dan *technical accessibility* bertujuan untuk memastikan pengguna dapat menggunakan *website* pemasaran yang telah dikembangkan sesuai dengan harapan penulis.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Emerson, A. R., & Mulyono, H. (2019). Informasi Promosi Berbasis Web Pada Betacam Studio Photography. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 4(4), 368–377.

- [2] Rianto, B. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Tangan Khas Inhil Berbasis Web. *Riau Journal Of Computer Science*, 4(1), 67–75.
- [3] Dina, F., Ardiansyah, & Nur, Y. (2020). Aplikasi Informasi Pemasaran Berbasis Web Pada CV. Yuri Pontianak. *JUSTIAN, Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, 01(02), 1–10.
- [4] Rohman, A., & Fatmasari, D. (2020). Pemasaran Produk Melalui Internet Berbasis Web Dan Aplikasi Android Di Desa Wujil Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang. *Majalah Ilmiah Inspiratif*, 5(9), 57–61. <http://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>
- [5] Lesmana, I. P. D., Widiawan, B., & Hartadi3, D. R. (2018). Pengembangan Pemasaran Online Kerajinan Anyaman Bambu Antirogo Jember Melalui Media Internet. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 1(1), 17–24.
- [6] Sudiarti, S. (2019). Sistem Informasi Pemasaran Berbasis *Website* dalam Meningkatkan Pembelian Kerajinan Anyaman di Cv Binangkit Kabupaten Tasikmalaya. *Business Innovation and Entrepreneurship Journal*, 1(3), 130–140. <https://doi.org/10.35899/biej.v1i3.66>
- [7] Haryana, K. S. (2019). Penerapan Agile Development Methods Dengan Framework Scrum Pada Perancangan Perangkat Lunak Kehadiran Rapat Umum Berbasis Qr-Code. *Jurnal Computech & Bisnis*, 13(2), 70–79.
- [8] Afriyan Firdaus. (2017). Penerapan Scrum Agile Development Dalam Pengembangan Sistem Informasi Monitoring Mahasiswa Bidikmisi Berbasis Web (Studi Kasus Di Universitas Sriwijaya). *Kntia*, 4, 31–36.
- [9] Bai, A., Mork, H. C., & Stray, V. (2017). A Cost-Benefit Analysis of Accessibility Testing in Agile Software Development Results from a Multiple Case Study. *International Journal on Advances in Software*, 10(1&2), 96–107. <https://www.duo.uio.no/handle/10852/70786>