

Implementasi Agile Scrum Pada Pembuatan Website Sistem Informasi Manajemen Kuliner

Sofyan Alwi Fadillah¹, Nico Chandra², Cyntia Rivatunisa^{1*}

¹Program Studi Manajemen Informatika, Poliktenik Piksi Ganesha Bandung, Indonesia.

Artikel Info

Kata Kunci:

Agile;
Kuliner;
Product Backlog;
Scrum;
Sistem Informasi.

Keywords:

Agile;
Culinary;
Product Backlog;
Scrum;
Information System.

Riwayat Artikel:

Submitted: 25 November 2023
Accepted: 16 Februari 2024
Published: 24 Februari 2024

Abstrak: Tempat wisata Kuliner saat ini di beberapa kota besar Indonesia masih banyak yang belum menggunakan Sistem Informasi dalam bertransaksi, sehingga masalah seringkali terjadi akibat proses transaksi yang masih dilakukan secara manual. Penelitian ini bertujuan membuat sistem informasi kuliner yang menyajikan informasi seputar kuliner terutama untuk memudahkan transaksi pemesanan di Kantin Piksi Ganesha Bandung. Penelitian ini mengimplementasikan penggunaan model Agile berbasis Scrum sebagai framework dalam membentuk Sistem Informasi Kuliner dalam mempermudah pencatatan transaksi serta pemesanan yang dilakukan pengguna. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan proses yaitu: perancangan model Scrum, perancangan Website, pembentukan model Scrum seperti Product Backlog, Sprint Planning, Sprint Backlog, dan Sprint Review dan terakhir dilakukan uji coba menggunakan metode Blackbox Testing. Kesimpulan yang didapatkan yaitu website dapat berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan pengguna. Penelitian ini menghasilkan feedback-feedback dari pengguna website sehingga menjadi masukan untuk developer dalam melakukan perbaikan fitur-fitur yang ada. Penelitian ini menghasilkan serangkaian kegiatan (aktivitas) dalam implementasi model Scrum pada website Sistem Informasi Kuliner yang dapat diakses secara online untuk membantu pengguna dalam mencari informasi serta bertransaksi dalam kuliner.

Abstract: Currently, many culinary tourist attractions in several big cities in Indonesia still do not use information systems for transactions, so problems often occur due to transaction processes that are still carried out manually. This research aims to create a culinary information system that provides information about culinary delights, especially to facilitate ordering transactions at the Piksi Ganesha Bandung Canteen. This research implements the use of the Scrum-based Agile model as a framework in forming a Culinary Information System to make it easier to record transactions and orders made by users. This research was carried out in several process stages, namely: designing the Scrum model, designing the Website, forming the Scrum model such as Product Backlog, Sprint Planning, Sprint Backlog, and Sprint Review and finally a trial was carried out using the Blackbox Testing method. The conclusion obtained is that the website can function well and in accordance with user expectations.

Corresponding Author:

Cynthia Rivatunisa
Email: cyntiarvtns@gmail.com

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang terkenal dengan keanekaragaman khususnya pada bidang kuliner yang menunjukkan kekayaan sebagai potensi yang paling diminati (Putri et al., 2023) masyarakat maupun warga negara asing. Setiap daerah dan provinsi yang tersebar di Indonesia memiliki ciri khas keanekaragaman kuliner baik dari rasa maupun cara penyajiannya. Salah satu cara untuk mempermudah mencari informasi kuliner yang ingin dipesan oleh pelanggan adalah dengan membentuk Sistem Informasi Manajemen Kuliner (Surahmat & Fuady, 2022). Dalam membentuk sistem informasi berbasis web dapat mempercepat pembuatan laporan dan aktivitas lain terkait transaksi (Syahputri et al., 2022). Sistem informasi kuliner harus dapat memberikan keterangan yang rinci dan lengkap mengenai segala hal yang berkaitan dengan informasi objek kuliner yang dituju seperti : harga produk, ketersediaan menu (stok) dan jenis menu makanan dan minuman yang tersedia (Azhar et al., 2021). Sistem informasi kuliner merupakan implementasi penggunaan teknologi untuk mempermudah beberapa proses seperti pemesanan (*order*), pembayaran (*payment*), dan pembuatan laporan yang lebih efisien dan efektif (Sutjahjo, 2021). Salah satu cara membentuk sistem informasi kuliner yang efisien adalah dengan mengimplementasikan penggunaan metode *Agile* agar sesuai dengan kebutuhan pengguna sistem ini. Penggunaan metode *Agile* berbasis *Scrum* efektif dalam membangun sebuah aplikasi yang kedepan masih akan dilakukan pengembangan fitur-fiturnya , mengingat proses dokumentasi dan pengujian (*testing*) terhadap sistem masih terus dilakukan setelah aplikasi tersebut dibangun (Suharno et al., 2020).

Penggunaan *Agile* mengacu pada kemampuan dalam merespons perubahan fitur suatu aplikasi dengan cepat dan mudah (Steindl, 2023). Pada manajemen sistem informasi berbasis *Agile* akan secara adaptif berperan dalam pembuatan produk, layanan, atau hasil lainnya dengan menggabungkan stabilitas dalam proses adaptif (Graudone & Kirikova, 2023). Salah satu dari kerangka kerja yang termasuk kedalam metodologi *Agile* yaitu *Scrum* (Rasool et al., 2023). *Scrum* merupakan kerangka kerja yang membantu baik perseorangan maupun tim, dan organisasi dalam menghasilkan solusi yang adaptif untuk menghadapi masalah yang kompleks (Resmi Rachmawati et al., 2023). Penggunaan *Scrum* dilakukan menggunakan pendekatan iteratif untuk mengendalikan risiko ketika membangun sebuah sistem.

Penelitian terkait implementasi model *Scrum* dalam merancang sistem informasi dilakukan peneliti terdahulu. Penelitian dalam mengimplementasikan penggunaan *Agile Scrum* pada pengembangan fitur E-learning *supply chain management* (SCM) agar memenuhi standar dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa maupun dosen (Al Zukri et al., 2020). Penelitian (Al Zukri et al., 2020) melakukan komparasi beberapa fitur dari tiga aplikasi sistem manajemen pembelajaran yang berbeda antara lain : Coursera, SEVIMA EdLink, dan Blackboard CourseSites. Penentuan standar kelengkapan fitur pada penelitian ini menggunakan framework *Scrum* pada bagian *product backlog* yang dilakukan dengan membuat *prototype* menggunakan tools Moodle berbasis *website*. Penelitian ini menghasilkan 10 *Product backlog* dengan sebuah standar kelengkapan fitur yang dikhususkan pada SCM dalam menunjang efektifitas pembelajaran. Penelitian mengatasi masalah dalam pengelolaan keuangan di Kedai Intikopi akibat penggunaan metode manual dalam pencatatan keuangan menyebabkan ketidaksesuaian antara laporan yang dihasilkan dengan hasil sebenarnya (Sabila et al., 2021). Prosedur manual dalam pencatatan keuangan di Kedai Intikopi mengakibatkan masalah dalam pengelolaan jumlah pemasukan dan pengeluaran. Penelitian merancang Aplikasi menggunakan *Agile Development Scrum* untuk menekankan kecepatan pengiriman serta fleksibilitas untuk mengakomodasi perubahan yang dibutuhkan oleh pengguna aplikasi pengelolaan keuangan di Kedai Intikopi (Sabila et al., 2021). Pengembangan aplikasi dengan menggunakan *scrum* pada penelitian ini meningkatkan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna dan perancangan sistem.

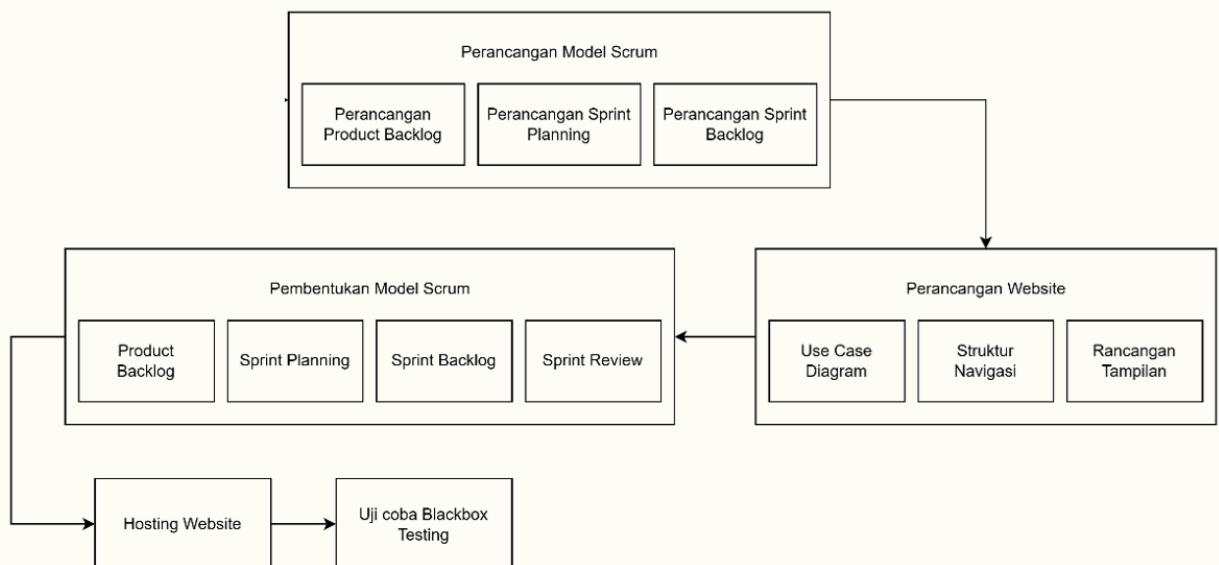
Implementasi *scrum* juga dapat dilakukan untuk melakukan pengembangan terhadap aplikasi sistem informasi dari sisi *user perspective* (Alshammari, 2022). Implementasi metode *Agile Scrum* dilakukan pada Penelitian (Nugraha et al., 2018) untuk pengembangan media pembelajaran perakitan komputer berbasis *website*. Penelitian ini menghasilkan 2 sprint dengan total *product backlog* sejumlah 15 item. Penelitian (Nugraha et al., 2018) menghasilkan pengembangan pada media pembelajaran

perakitan komputer berbasis website yang diterima baik oleh penggunanya dari segi *user perspective*, *system attitudes*, *technical quality*, dan *information* dengan persentase hasil pengujian menunjukkan nilai 75,5% dan berdasarkan pengujian *white-box* menggunakan *cyclomatic complexity* mendapatkan kategori *low risk program*.

Pada penelitian ini mengimplementasikan penggunaan model *Scrum* dalam pembangunan sistem informasi kuliner sebagai sistem informasi rekomendasi kuliner dan pemesanan makanan. Sistem ini menggunakan prinsip model *Scrum* dengan menyampaikan (*delivery*) informasi kebutuhan pengguna. Rangkaian kegiatan model *scrum* pada sistem ini terdiri dari aktivitas *backlog*, aktivitas *sprint planning*, aktivitas *sprint backlog* dan aktivitas *sprint review* (Suwarno & Jaya, 2022). Pada sistem informasi kuliner ini memiliki dua aktor yaitu kasir dan admin. dimana admin berfokus pada pengolahan, penginputan, pengeditan dan penghapusan serta *report data*, sedangkan kasir berfokus pada proses order pelanggan. *Website* dirancang menggunakan PHP versi 8.1.6 dengan framework Laravel 8. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara naratif untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna akan sistem informasi (Wimar Budyastomo, 2022). Sistem ini menggunakan platform *website* yang memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi terkait rekomendasi kuliner dan pemesanan makanan baik secara *online* maupun *offline*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menarik para pengunjung baru dengan akses pemesanan makanan yang lebih mudah.

METODE

Penelitian ini akan mengimplementasikan penggunaan model *Agile Scrum* pada pengembangan website Sistem Informasi Kuliner yang merupakan website untuk melakukan transaksi kuliner oleh pengguna seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pembuatan *Website* Sistem Informasi Kuliner menggunakan *Scrum*

Seperti yang bisa dilihat pada Gambar 1 merupakan gambaran umum pembuatan website menggunakan metode *Scrum*. *Website* ini dibuat dengan bahasa pemrograman PHP dan *Framework* Laravel. *Website* ini terdiri atas dua akses sub menu yaitu kasir dan admin. Pada sub admin berisi fitur pengolahan, *input* menu kuliner, *edit* menu kuliner, penghapusan menu yang sudah tidak tersedia serta data laporan (*report data*) dan pada sub kasir berisi fitur terkait proses order pelanggan. Pada bagian perancangan model *Scrum* yang berisi proses pembuatan perancangan *Product Backlog*, *Sprint Planning* dan *Sprint Backlog*. Selanjutnya terdapat proses Perancangan *Website* yang terdiri dari pembuatan *Use Case diagram*, Struktur Navigasi dan Rancangan Tampilan pada website. Pada bagian pembentukan model *Scrum*, semua perancangan model *Scrum* yang sebelumnya dirancang dijalankan pada bagian

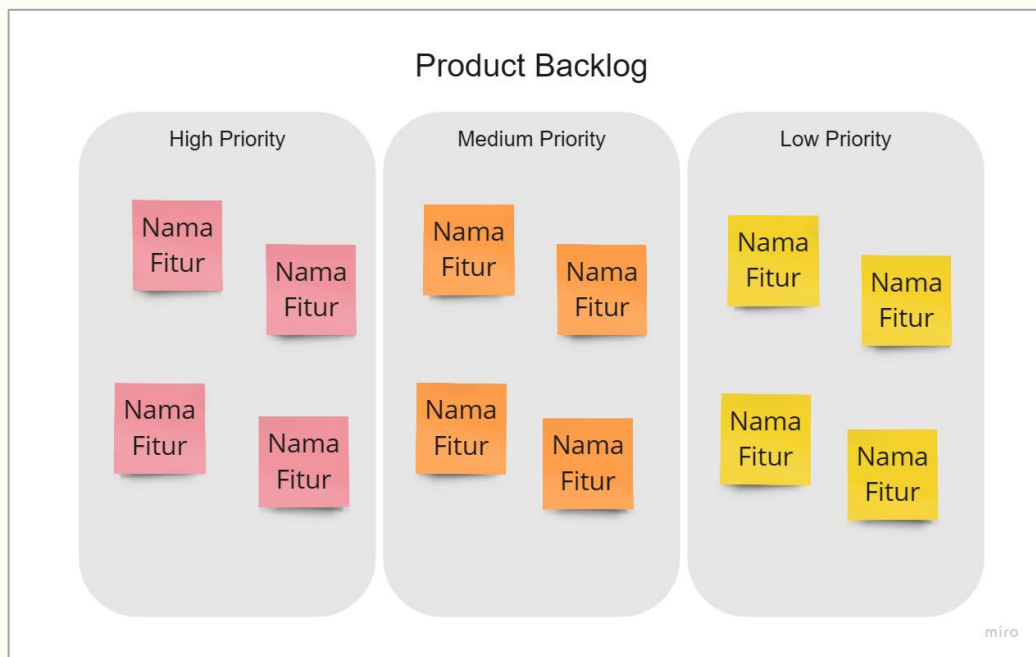
ini. Setelah semua tahapan model Scrum selesai dijalankan, *website* yang sudah dibuat dilakukan uji coba menggunakan metode *Blackbox Testing*.

Perancangan Model Scrum

Pada tahapan ini dilakukan perancangan model *Scrum* dalam mengembangkan *website* Sistem Informasi Kuliner yang terdiri dari *Product Backlog*, *Sprint Planning*, dan *Sprint Backlog*.

1. Perancangan *Product Backlog*

Pada tahapan ini akan ditentukan semua kebutuhan sistem yang bersifat fungsional dan non-fungsional beserta kategori skala prioritas (Abiyyu & Kurniawan, 2023). *Product Backlog* berisi fitur-fitur yang diperlukan pengguna dalam melakukan pemesanan (*order*) menu berdasarkan pilihan kategori menu dan harga yang tertera pada fitur harga.

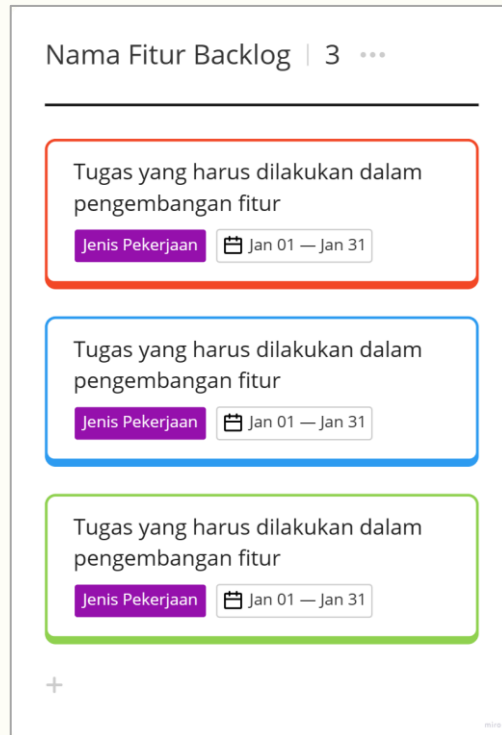


Gambar 2. Rancangan *Product Backlog* Website Pengguna

Gambar 2 merupakan rancangan *Product Backlog* akan dideskripsikan kebutuhan apa saja yang akan dibuat untuk website pengguna (Silva & Ara, 2017), yang kemudian diperhitungkan apakah prioritas untuk fitur tersebut termasuk kedalam kebutuhan tinggi (*high priority*), kebutuhan sedang (*medium priority*) atau kebutuhan rendah (*low priority*) (Sedano & Ralph, 2019).

2. Perancangan *Sprint Planning*

Tahapan berikutnya dalam mengembangkan website Sistem Informasi Kuliner adalah membuat *Sprint Planning* yang membahas tentang pekerjaan yang akan dilakukan dalam pembangunan *website* (Lee & Chen, 2023). Komponen seperti durasi waktu dan tujuan dari setiap pekerjaan dibutuhkan dalam tahapan *Sprint Planning* (Suwarno & Jaya, 2022). *Sprint Planning* yang menentukan fitur yang akan didahulukan atau diprioritaskan (Permana, 2015) dalam pengembangan *website* Sistem Informasi Kuliner. Rancangan *Sprint Planning* dalam website ini dapat dilihat pada Gambar 3.

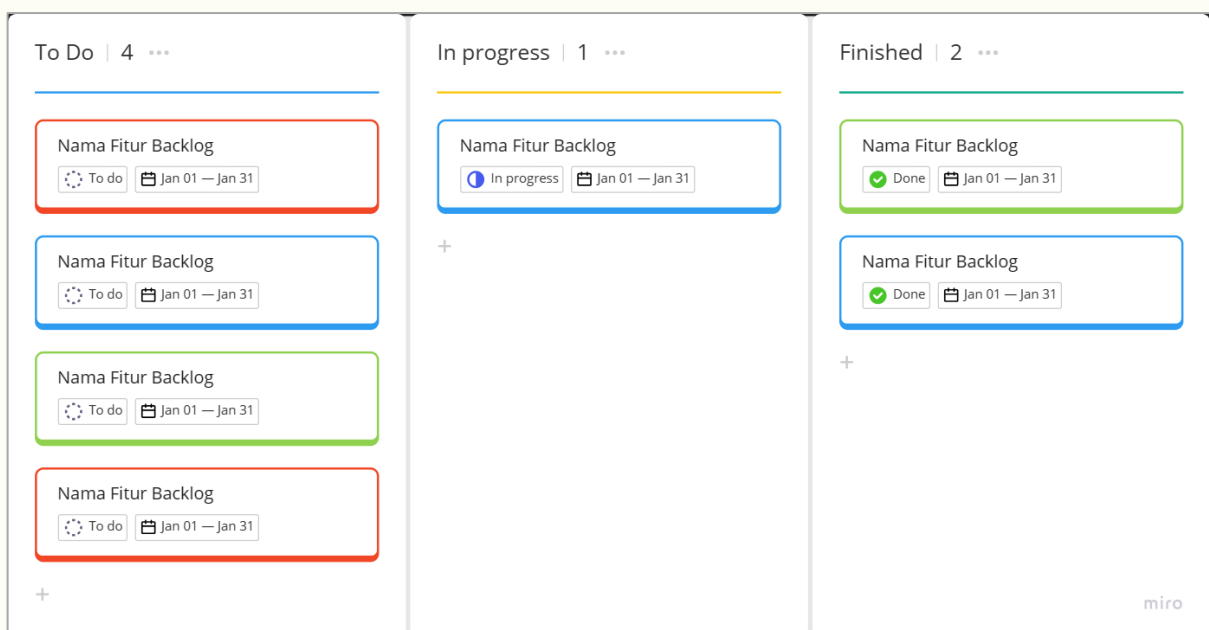


Gambar 3. Rancangan *Sprint Planning* Website Pengguna

Gambar 3 merupakan *Product Backlog* yang akan dikerjakan pada *Sprint* saat ini untuk *website* Sistem Informasi Kuliner yang digunakan oleh pengguna. Masing-masing *card* menjelaskan tentang tugas (*task*) yang harus dilakukan. Pada *Sprint Planning* ini, bagian tanggal adalah rencana atau estimasi waktu pengerjaan tugas dilaksanakan.

3. Perancangan *Sprint Backlog*

Tahap *Sprint Backlog* merupakan tahapan dalam *Scrum* yang berisi informasi mengenai fitur yang dibuat dalam Sistem Informasi Kuliner, detail dari setiap fitur, durasi pembuatan dan pencapaian dari tiap fitur seperti dapat dilihat pada Gambar 4.

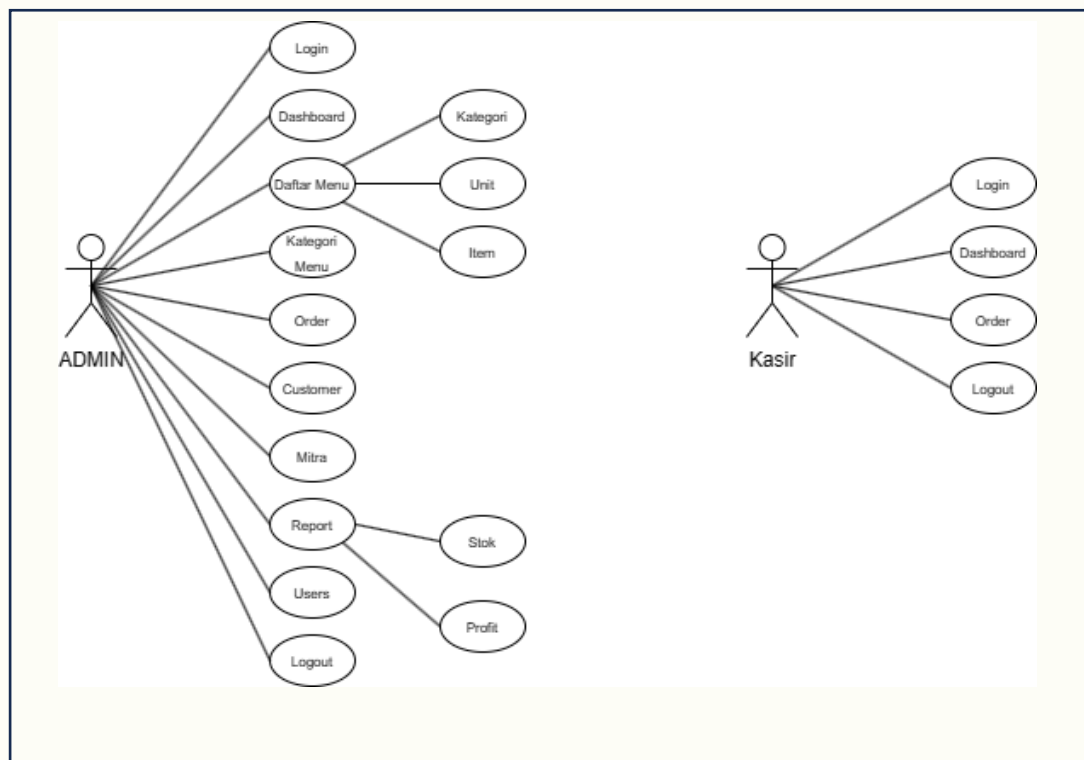


Gambar 4. Rancangan *Sprint Backlog*

Pada Gambar 4 papan *sprint* yang terdapat pada rancangan *sprint backlog* memiliki Tiga kolom yaitu : *To Do* yang merupakan kumpulan *backlog* yang akan dikerjakan dalam *sprint* ,*In Progress* yang merupakan *backlog* yang sedang dikerjakan pada masa *sprint*, dan *Finished* yang berisi *backlog* yang sudah selesai dikerjakan. *Sprint Backlog* dibutuhkan sebagai pedoman teknis dalam melakukan pengembangan website. Tahapan ini merupakan pengembangan dari *Product Backlog* dengan komponen yang lebih rinci dan dihasilkan setelah tahapan *Sprint Planning*.

Perancangan Website

Pada tahap ini Sistem Informasi Kuliner akan digambarkan menggunakan *Use Case Diagram* dan struktur navigasi yang dapat menunjukkan hasil perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya ke dalam bentuk diagram seperti dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. *Usecase* Sistem Informasi Kuliner

Website ini memiliki dua *actor* yaitu :

1. *Actor* admin
Menggambarkan aktivitas admin yang dapat menambah produk pada *website*, mengirim *item* menu kuliner ke kasir, menambahkan *Users* dan melakukan pengecekan status kasir dari sistem tersebut secara berkala.
2. *Actor* kasir
Menggambarkan aktivitas kasir terkait order pemesanan yang masuk ke transaksi pembayaran. Pada bagian ini kasir dapat memberikan laporan pemesanan.

Skenario *action* antara *uses* dengan *actor* pada Sistem Informasi Kuliner ini dapat dilihat pada Tabel 1.

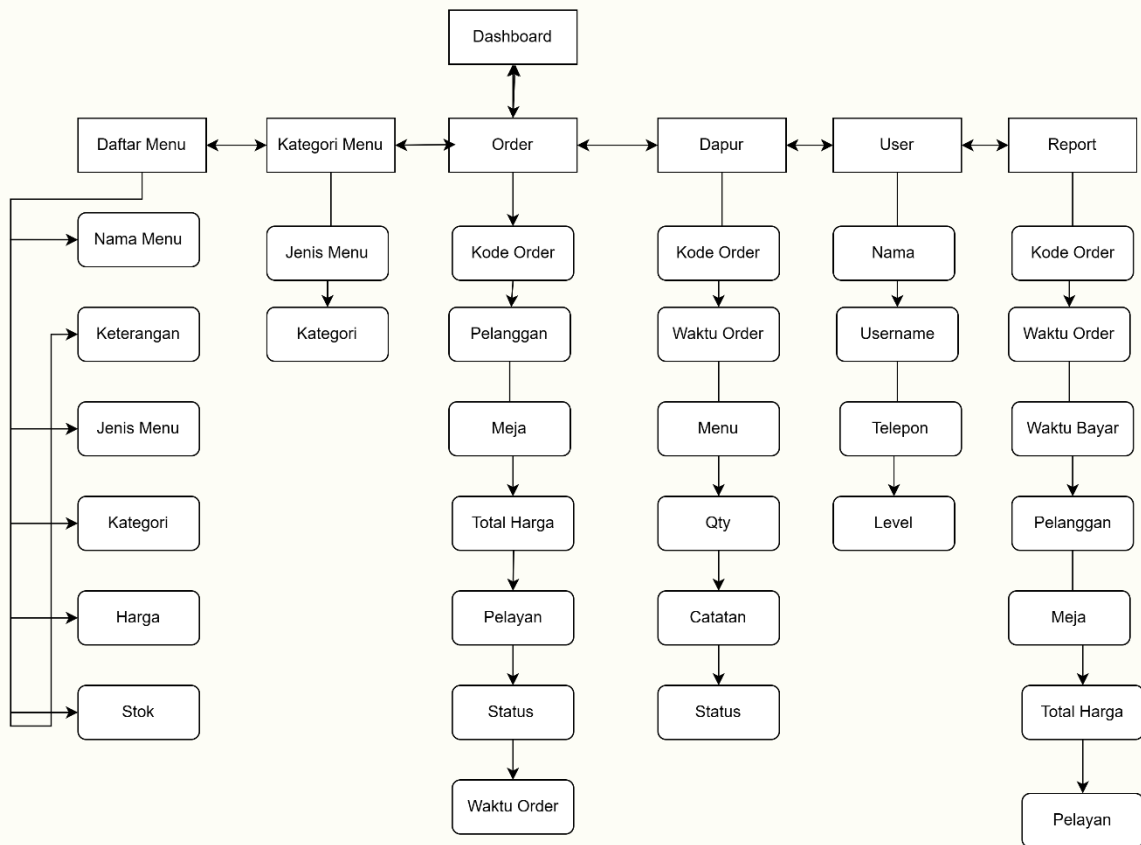
Tabel 1. Skenario *Usecase* Sistem Informasi Kuliner

Kasir	Sistem	Admin
Skenario Pembelian Item		
Nama <i>Usecase</i> : Pemesanan		
Aktor : Kasir, Admin		
-	-	Membuka website melakukan login Melakukan proses penginputan Data Menu, Kategori, User, Mitra dan lainnya
-	Menampilkan Daftar Menu, Kategori, User, Mitra, dan lainnya	-
Membuka website dan melakukan login	-	-
-	Menampilkan Menu Makanan yang ditawarkan di dalam website.	-
Melakukan proses order sesuai dengan pesanan pelanggan	-	-
-	Sistem menampilkan daftar yang di order oleh pelanggan.	-
-	Sistem menghitung total harga yang harus dibayar pelanggan.	-
Kasir melakukan proses transaksi	-	-
-	Sistem menyimpan laporan setiap transaksi dilakukan	-
-	-	Admin mendapat laporan transaksi

Tabel 1 merupakan tabel skenario yang merupakan interaksi antara actor (kasir dan admin) dengan Sistem Informasi Kuliner dalam melakukan pemesanan, melakukan proses pemesanan dan interaksinya dalam melakukan proses transaksi pembayaran.

Perancangan Struktur Navigasi

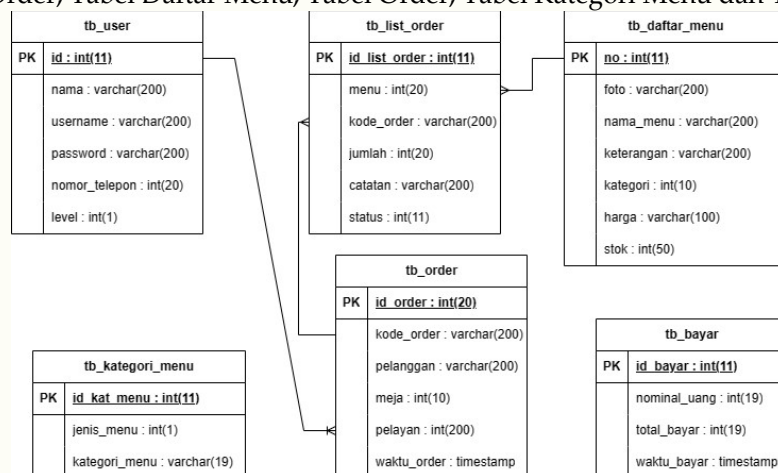
Struktur navigasi website Sistem Informasi Kuliner menjelaskan secara garis besar dari keseluruhan sistem serta menggambarkan hubungan antara fitur-fitur pada website bekerja dengan baik. Pada website Sistem Informasi Kuliner terdapat struktur navigasi untuk pengguna. Struktur navigasi pengguna digunakan untuk menjelaskan secara garis besar isi dari seluruh website Sistem Informasi Kuliner. Struktur navigasi yang digunakan dalam website ini adalah struktur navigasi hierarki yang dapat dilihat pada Gambar 6. Saat pengguna mengakses website akan masuk ke *dashboard* yang terdiri dari sub menu : Daftar Menu, Kategori Menu, Order, Dapur, *User* dan *Report*. Pada masing-masing sub menu ini kemudian terdapat fitur-fitur yang dapat diakses pengguna.



Gambar 6. Struktur Navigasi Sistem Informasi Kuliner

Perancangan database

Pembentukan *website* Sistem Informasi Kuliner menggunakan beberapa tabel dalam membentuk database seperti dapat dilihat pada Gambar 7. Penelitian ini menggunakan 6 tabel antara lain Tabel User, Tabel List Order, Tabel Daftar Menu, Tabel Order, Tabel Kategori Menu dan Tabel Bayar.



Gambar 7. Pembentukan Database Sistem Informasi Kuliner

HASIL DAN PEMBAHASAN

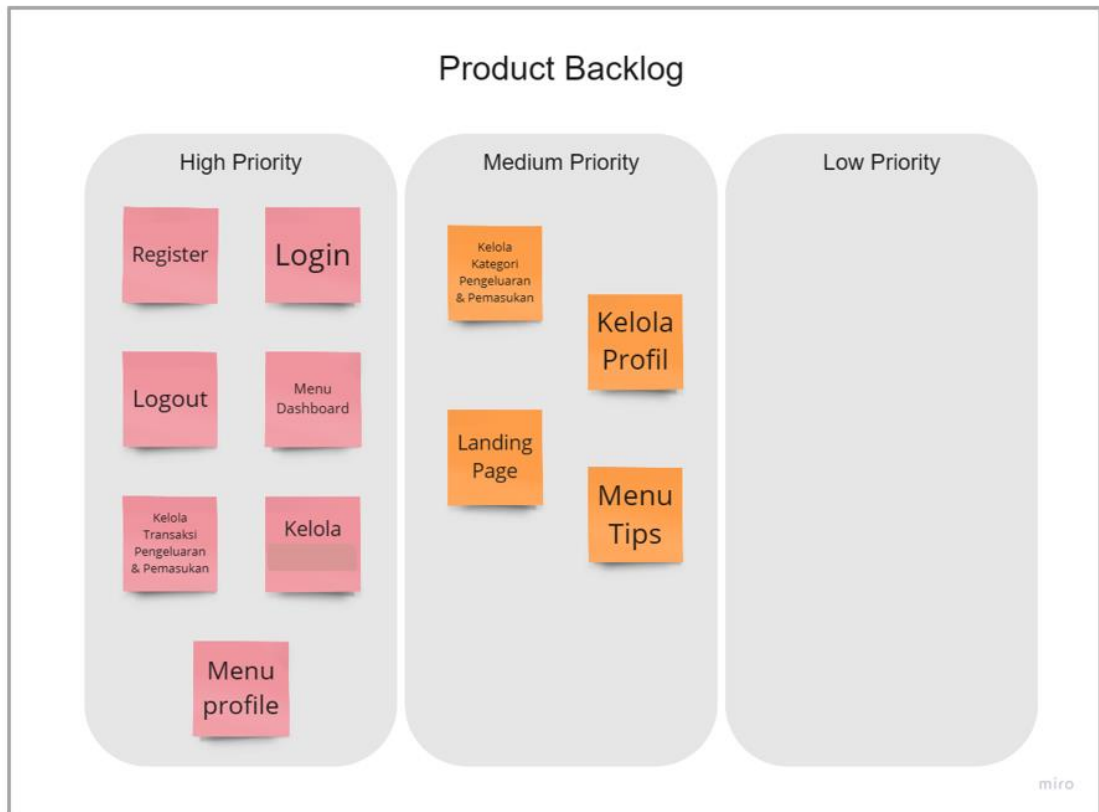
Pada hasil pembentukan model *Scrum* dari rancangan model *Scrum* yang sudah dibuat sebelumnya yang terdiri dari *product backlog*, *sprint planning*, *sprint backlog*, dan *sprint review*. Pada *product backlog* menghasilkan fitur-fitur yang dibuat pada *website* berdasarkan kebutuhan pengguna.

Pembuatan *product backlog* ini juga dibuat tingkat prioritas dari suatu fitur. Pada Tabel 2 menunjukkan deskripsi dari *product backlog* yang terdapat pada *website* Sistem Informasi Kuliner.

Tabel 2. Hasil Deskripsi *Product Backlog*

No	Deskripsi <i>Backlog Item</i>	Nama Fitur
1	Jika pengguna belum mempunyai akun untuk <i>login</i> , maka diharuskan untuk <i>register</i> terlebih dahulu	<i>Register</i>
2	Pengguna dapat langsung <i>login</i> jika sudah mempunyai akun	<i>Login</i>
3	Pengguna dapat <i>logout</i> langsung dari halaman <i>Dashboard</i> dan kembali ke halaman <i>Login</i>	<i>Logout</i>
4	<i>Dashboard</i> menampilkan Daftar Menu, Kategori Menu, Order, Dapur, User dan Report untuk menampilkan Laporan	Menu <i>Dashboard</i>
5	Pada Daftar Menu berisi nama menu, keterangan, jenis menu, kategori, harga dan stok	Menu <i>Dashboard</i>
6	Pada kategori menu terdiri dari <i>Fields</i> jenis menu dan ketegori	Menu <i>Dashboard</i>
7	Pada kategori Order terdiri dari fields : Kode order, pelanggan, meja, total harga, pelayan, status dan waktu order	Menu <i>Dashboard</i>
8	Pada kategori dapur terdiri dari kode order, waktu order, menu, Qty, catatan dan status pemesanan	Menu <i>Dashboard</i>
9	Pada kategori user terdiri dari nama, username, telepon dan level.	Menu <i>Dashboard</i>
10	Pengelolaan transaksi pemesanan pada Report membutuhkan fields kode order, waktu order, waktu bayar, pelanggan, meja, total harga dan nama pelayan yang melakukan transaksi	Menu <i>Dashboard</i>

Product backlog yang terdapat pada Tabel 2 merupakan hasil deskripsi yang lengkap mengenai fitur yang akan dibuat pada Website Sistem Informasi Kuliner. Gambar 8 menunjukkan hasil prioritas dari masing-masing *Product Backlog*.

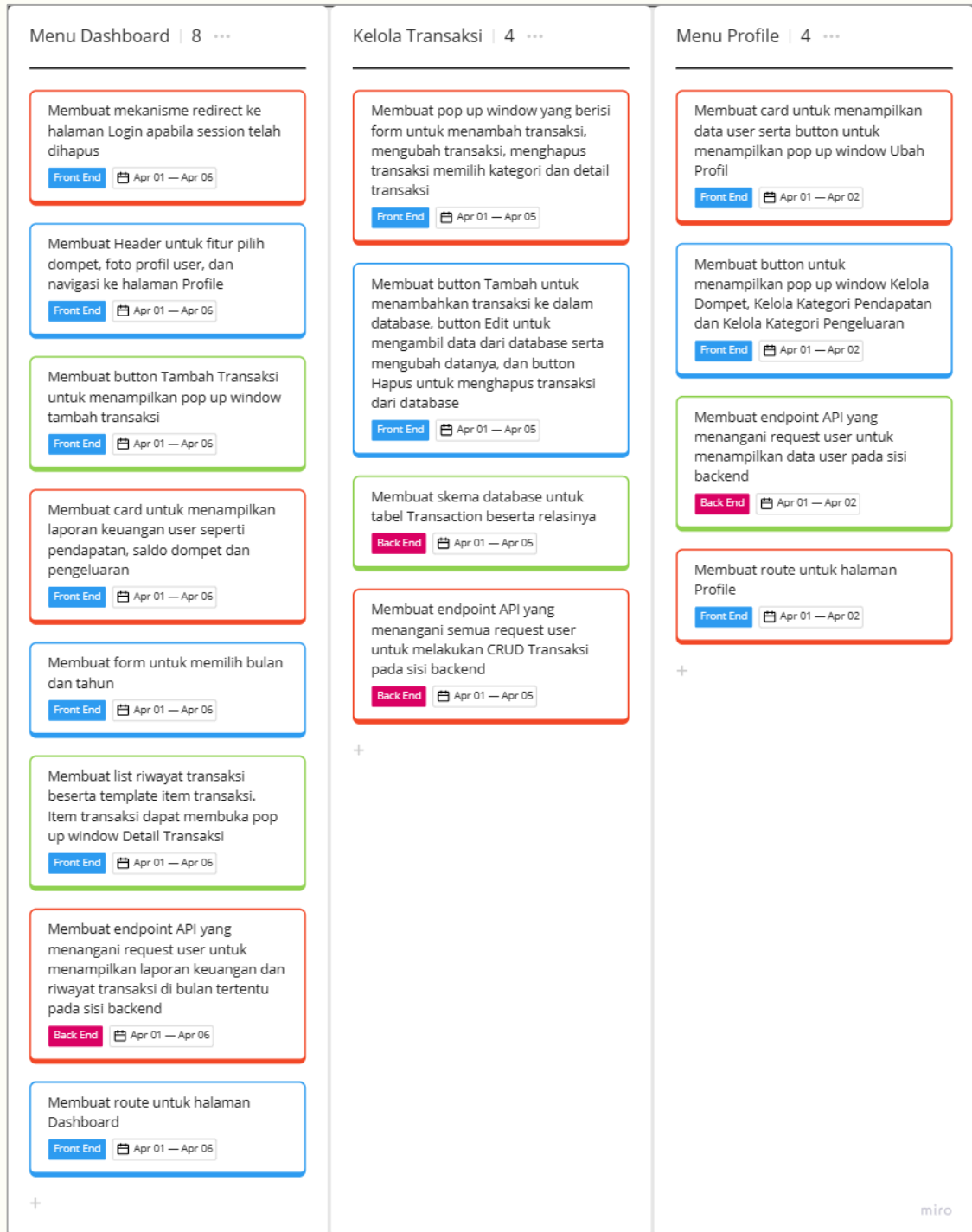


Gambar 8. Prioritas *Product Backlog Website* Sistem Informasi Kuliner

Gambar 8 memperlihatkan rata-rata penggunaan fitur yang terdapat pada *Product Backlog Website* Sistem Informasi Kuliner adalah *High Priority*, sedangkan beberapa fitur lainnya termasuk ke dalam *Medium Priority*. Prioritas yang termasuk *Medium* memiliki arti bahwa *website* masih dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam termasuk pengelolaan transaksi pemesanan tanpa fitur yang termasuk ke dalam *Medium Priority*.

Hasil *Sprint Planning*

Setelah *Product Backlog* dihasilkan, hasil selanjutnya adalah *Sprint Planning* yang akan membahas mengenai kegiatan yang nantinya akan dikerjakan. Gambar 9 menunjukkan salah satu hasil pada tahapan *Sprint Planning*. Gambar 9 menunjukkan terdapat terdapat 8 *task* yang harus dikerjakan dalam waktu 6 hari pada *Backlog* dengan rincian pada Menu *Dashboard* antara lain: 4 *task* dalam waktu 5 hari pada *Backlog* Kelola Transaksi dan 4 *task* dalam waktu 2 hari pada *Backlog* Menu *Profile*. Kemudian terdapat 4 *task* dalam waktu 3 hari pada *Backlog* Kategori Transaksi dan pada *Backlog* Kelola Profil 3 *task* dalam waktu 2 hari.

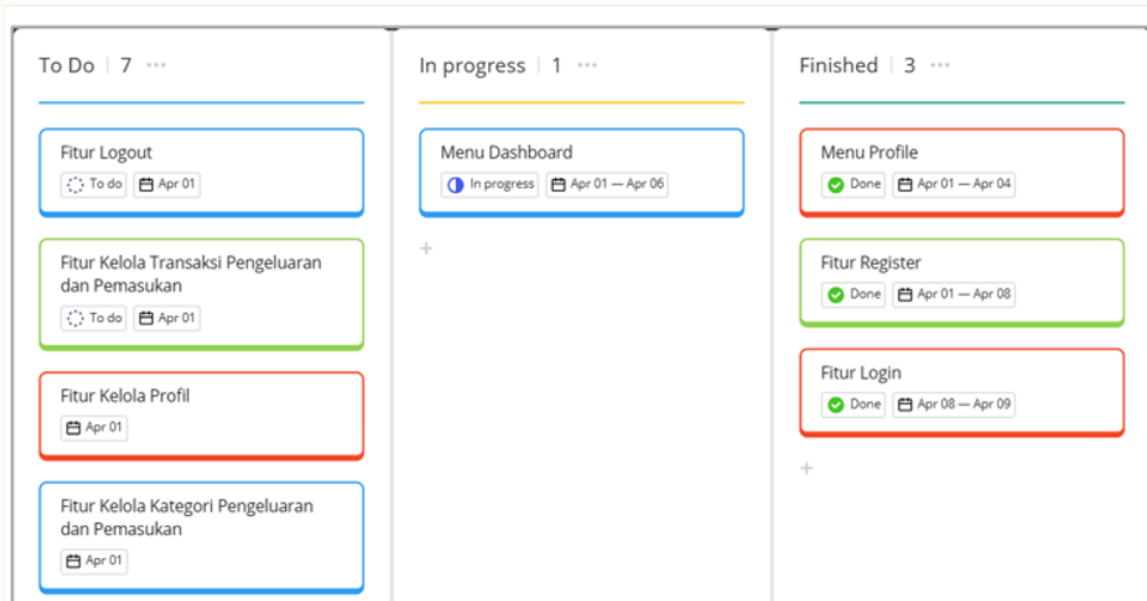


Gambar 9. Contoh Hasil *Sprint Planning* Menu Dashboard Sistem Informasi Kuliner

Hasil Product Backlog

Pada *sprint* selanjutnya, hasil *Product Backlog* yang dikerjakan pada tahapan *Backlog* Menu Dashboard, Fitur Register, dan Fitur Login. *Backlog* Fitur Register yang sebelumnya belum bisa diselesaikan pada *sprint* pertama, pada *sprint* kedua ini selesai dikerjakan dalam waktu 8 hari. Kemudian *Backlog* Fitur Login selesai dikerjakan dalam waktu 2 hari, sedangkan *Backlog* Menu Dashboard sampai *sprint* kedua belum bisa selesai dan akan dilanjutkan pada *sprint* selanjutnya. *Backlog* Fitur

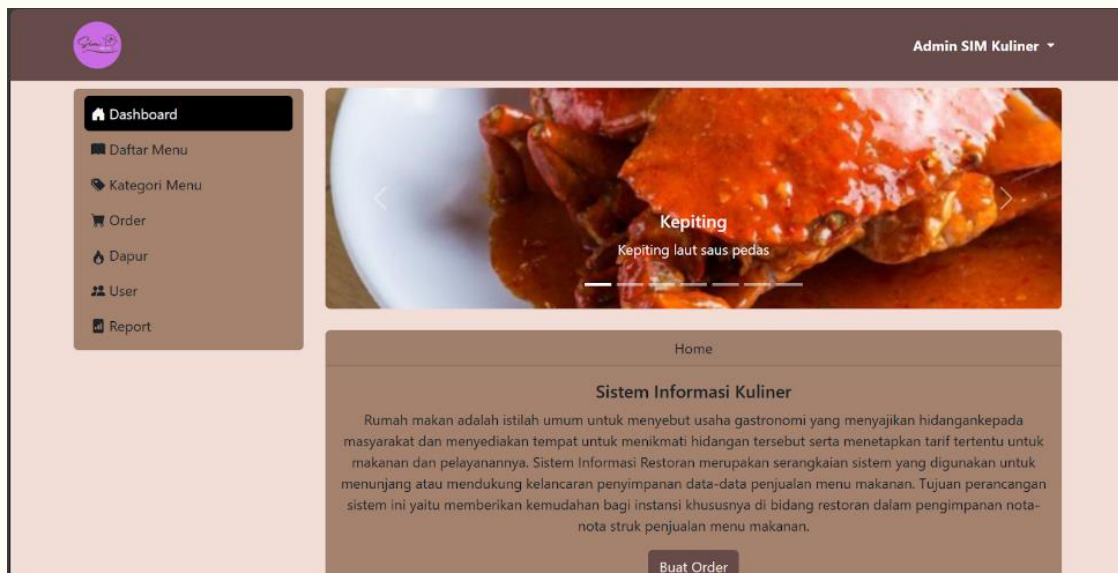
Logout dan Fitur Kelola Transaksi Pengeluaran dan Pemasukan dijadikan *To Do* untuk dikerjakan pada *sprint* selanjutnya. Gambar 10 menunjukkan papan *sprint* pada saat *sprint* kedua.



Gambar 10. Sprint ke-2 Website Sistem Informasi Kuliner

Hasil Implementasi *Agile Scrum* pada *Website Sistem Informasi Kuliner*

Website Sistem Informasi Kuliner pada alaman utama terdapat *Header* yang berisi : Logo Aplikasi, Nama Pengguna Aktif, *Edit Profile* (mengubah nama pengguna dan nomor telepon), *Edit Password* (mengubah *password*) dan *Logout* dari halaman *web*. Pada halaman utama juga terdapat *sidebar*, setiap bagian *sidebar* akan muncul sesuai level pengguna. Hasil tampilan awal *Website Sistem Informasi Kuliner* dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Awal *Website Sistem Informasi Kuliner*

Pada level admin dapat mengakses semua fitur, pelayan dan kasir dapat mengakses *order* dan dapur dapat mengakses dapur. Halaman *Dashboard*, berisikan informasi mengenai aplikasi yaitu : Carousel berisikan informasi menu yang ada dan Informasi sekilas tentang aplikasi serta tombol baut order untuk proses pemesanan. Selain itu juga terdapat Halaman Daftar Menu, yang menampilkan menu yang tersedia, Halaman Kategori Menu, Halaman Order untuk memproses pemesanan menu,

Halaman Order Item diman setelah melakukan proses tambah order akan masuk ke halaman order Item pemesanan dan proses transaksi seperti dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Hasil Tampilan dan Fitur Menu Website Sistem Informasi Kuliner

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji coba dalam mengimplementasikan metode Agile Scrum pada Website Sistem Informasi Kuliner dapat diambil beberapa kesimpulan. Penelitian ini menghasilkan *feedback* dari pengguna website Sistem Informasi Kuliner sehingga menjadi masukan untuk pihak pengembang website (*developer*) dalam melakukan perbaikan fitur-fitur yang ada. Penelitian ini menghasilkan serangkaian aktivitas dalam implementasi model Scrum pada website Sistem Informasi Kuliner. Tahapan dimulai dari pembuatan *product backlog* yang dimana pada tahap ini mendeskripsikan fitur-fitur yang akan dibuat beserta prioritas pengerjaan dari setiap fitur. Pada tahap ini didapatkan 11 item *backlog*, dimana 7 diantaranya termasuk ke dalam prioritas *High* dan 4 item *backlog* lainnya termasuk ke dalam prioritas *Low*. Tahap *sprint planning* menentukan *task* yang harus dikerjakan selama satu *sprint* sehingga pada tahap ini didapatkan *task* untuk beberapa fitur pada Website. *Feedback* sebagai implementasi dari Agile Scrum berhasil memetakan kebutuhan pengguna terhadap Sistem Informasi Kuliner, sehingga *developer* memiliki masukan untuk mengubah fitur sesuai dengan keinginan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Abiyyu, F., & Kurniawan, D. (2023). Implementasi Metode Agile Framework Scrum dalam Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Aset Terpadu Universitas Diponegoro Modul Inventarisasi. 14(1), 53-69.
- Adi, P., & Permana, G. (2015). Scrum Method Implementation in a Software Development Project Management. 6(9), 198-204.
- Al Zukri, P., Asynari, E., & Jatmiko, N. (2020). Standar Kelengkapan Fitur E-Learning Supply Chain Management Pada Produk Backlog Menggunakan Metodologi Scrum. *Sistemasi*, 9(3), 419. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.738>
- Alshammari, F. H. (2022). Analytical Evaluation of SOA and SCRUM Business Process Management Approaches for IoT-Based Services Development. *Scientific Programming*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/3556809>

- Azhar, B. F., Hanggara, B. T., & Prakoso, B. S. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Daily Catering Senjani Kitchen berbasis Progressive Web App dengan Metode Waterfall. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(11), 4783-4790.
- Budyastomo, A. W. (2022). Analisis Kepuasan Implementasi Computational Thinking Sebagai Metode Pembelajaran Guru Madrasah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 15-26. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.36>
- Graudone, J., & Kirikova, M. (2023). Systematic Literature Review of Agile Framework Application for IT System Development in Public Sector. *CEUR Workshop Proceedings*, 3414, 10-16.
- Lee, W., & Chen, C. (2023). Agile Software Development and Reuse Approach with Scrum and Software Product Line Engineering.
- Nugraha, A. A., Amalia, F., & Brata, A. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Dengan Menerapkan Metode Agile Software Development. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JPTIHK) Universitas Brawijaya*, 2(6), 2200-2210.
- Putri, J. A., Rahayu, E., Risyanti, Y. D., Maryani, T., & Yuliamir, H. (2023). Potensi Makanan Tradisional, Sebagai Daya Tarik Wisata Kuliner Di Kota Salatiga. *Jurnal Manajemen Perhotelan Dan Pariwisata*, 6(1), 207-213. <https://doi.org/10.23887/jmpp.v6i1.54032>
- Rasool, N., Khan, S., Haseeb, U., Zubair, S., Iqbal, M. waseem, & Hamid, K. (2023). Scrum and the Agile Procedure'S Impact on Software Project Management. *Jilin Daxue Xuebao (Gongxueban)/Journal of Jilin University (Engineering and Technology Edition)*, 42(February), 380-392. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/MQW9P>
- Resmi Rachmawati, O. C., Deyana Kusuma Wardani, Wifda Muna Fatihia, Arna Fariza, & Hestiasari Rante. (2023). Implementing Agile Scrum Methodology in The Development of SICITRA Mobile Application. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 7(1), 41-50. <https://doi.org/10.29207/resti.v7i1.4688>
- Sabila, H., Praptono, B., & Yuli Arini, I. (2021). Perancangan Aplikasi Pencatatan Laporan Keuangan Dengan Menggunakan Metode Agile Development Scrum. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 5(2), 67-74. <https://doi.org/10.35145/joisie.v5i2.1406>
- Sedano, T., & Ralph, P. (2019). *The Product Backlog*. May. <https://doi.org/10.1109/ICSE.2019.00036>
- Silva, A., & Ara, T. (2017). *Ordering the Product Backlog in Agile Software Development Projects : A Systematic Literature Review*.
- Steindl, C. (2023). *From Agile Software Development to Agile Management [INFOGRAPHIC]*. XII(Iv), 1-8. <http://blog.gist.com/2011/11/09/from-agile-software-development-to-agile-management-infographic/>
- Suharno, H. R., Gunantara, N., & Sudarma, M. (2020). Analisis Penerapan Metode Scrum Pada Sistem Informasi Manajemen Proyek Dalam Industri & Organisasi Digital. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 19(2), 203. <https://doi.org/10.24843/mite.2020.v19i02.p12>
- Surahmat, A., & Fuady, T. D. (2022). Sistem Informasi Wisata Kuliner di Kabupaten Lebak Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, 6(2), 118-125. <https://doi.org/10.47080/saintek.v6i2.2231>
- Sutjahjo, G. (2021). *Manajemen Sistem Informasi Restoran Berbasis Client Server*. 1(2), 195-205.
- Suwarno, S., & Jaya, W. S. (2022). Design and Development of Software Project Management System using Scrum. *Journal of Informatics and Telecommunication Engineering*, 5(2), 483-493. <https://doi.org/10.31289/jite.v5i2.6412>

Syahputri, W. D., Ade Pratama, & Anggri Yulio Pernanda. (2022). Perancangan Sistem Informasi Program Kerja Organisasi Kemahasiswaan Berbasis Web. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 22-29. <https://doi.org/10.51454/decode.v3i1.68>