

**IMPLEMENTASI POINT OF SALE PADA CORA
PETSHOP MENGGUNAKAN METODE
AGILE DAN SCRUM FRAMEWORK**

SKRIPSI SARJANA SISTEM INFORMASI

Oleh:

Dwi Auditira

197006416053



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN
INFORMATIKA
UNIVERSITAS NASIONAL
2022**

**POINT OF SALE IMPLEMENTATION IN CORA
PETSHOP USING THE METHOD
AGILE AND SCRUM FRAMEWORK**

INFORMATION SYSTEM GRADUATE THESIS

By:

Dwi Auditira

197006416053



**INFORMATION SYSTEM STUDY PROGRAM
FACULTY OF COMMUNICATION AND
INFORMATICS TECHNOLOGY
NASIONAL UNIVERSITY
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI POINT OF SALE PADA CORA PETSHOP
MENGUNAKAN METODE AGILE DAN SCRUM FRAMEWORK



Dosen Pembimbing 1

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Agung'.

(Dr. Agung Triayudi, S.Kom., M.Kom)

Dosen Pembimbing 2

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Deny'.

(Deny Hidayatullah, S.E., MMSI)

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

IMPLEMENTASI POINT OF SALE PADA CORA PETSHOP MENGUNAKAN METODE AGILE DAN SCRUM FRAMEWORK

Yang dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional, sebagaimana yang saya ketahui adalah bukan merupakan tiruan atau publikasi dari Tugas Akhir yang pernah diajukan atau dipakai untuk mendapatkan gelar di lingkungan Universitas Nasional maupun perguruan tinggi atau instansi lainnya, kecuali pada bagian – bagian tertentu yang menjadi sumber informasi atau acuan yang dicantumkan sebagaimana mestinya.



Jakarta, 9 Maret 2023



Dwi Auditira

197006416053

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir dengan judul :

IMPLEMENTASI POINT OF SALE PADA CORA PETSHOP MENGGUNAKAN METODE AGILE DAN SCRUM FRAMEWORK

Dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional. Tugas Akhir ini diujikan pada Sidang Akhir Semester Ganjil 2022-2023 pada tanggal 22 Februari Tahun 2023

Dosen Pembimbing 1



Dr. Agung Triayudi, S.Kom., M.Kom

NID. 0107019009

Ketua Program Studi



Andrianingsih, S.Kom., MMSI

NID. 0111130826

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Dwi Auditira
NPM : 197006416053
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang : 22 Febuari 2023

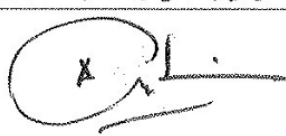
JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

IMPLEMENTASI POINT OF SALE PADA CORA PETSHOP MENGGUNAKAN
METODE AGILE DAN SCRUM FRAMEWORK

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

POINT OF SALE IMPLEMENTATION IN CORA PETSHOP USING AGILE
METHODS AND SCRUM FRAMEWORK

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing I	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL : 14. 03. 2023	TGL : 16. 03. 2023	TGL : 9 Maret 2023
		

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Dwi Auditira
NPM : 197006416053
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang : 22 Februari 2023

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

IMPLEMENTASI POINT OF SALE PADA CORA PETSHOP MENGGUNAKAN
METODE AGILE DAN SCRUM FRAMEWORK

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

POINT OF SALE IMPLEMENTATION IN CORA PETSHOP USING AGILE
METHODS AND SCRUM FRAMEWORK

TANDA TANGAN DAN TANGGAL		
Pembimbing 2	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL : 14. 03. 2023	TGL : 16. 03 2023	TGL : 9 Maret 2023
		

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Sistem Point Of Sale Pada Cora Shop Menggunakan Metode Agile dan Scrum Framework”** sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Sarjana --- Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika.

Penelitian dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan banyak terima kasih terutama kepada dosen pembimbing Tugas Akhir, Pak Dr. Agung Triayudi, S.Kom., M.Kom dan Pak Deny Hidayatullah, S.E., MMSI yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, pikiran, bimbingan, arahan, motivasi serta memaklumi segala kekurangan penulis selama penelitian tugas akhir dan penyusunan skripsi. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Cora Petshop yang telah memberikan bantuan selama penelitian dalam bentuk dana/data/sarana prasarana.
2. Ayah dan Ibu selaku orangtua penulis yang telah banyak memberi dukungan salam segala bentuk yang tak terhitung.
3. Seluruh dosen pengajar di Program Studi Sistem Informasi FTKI maupun dosen di Program Studi lain yang memberikan banyak ilmu.
4. Teman-teman seangkatan dan sehimpuan berbagai angkatan yang telah membantu dan mendukung.
5. Sujatmiko yang telah memberikan banyak dukungan semangat.

Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan dengan hal yang lebih baik. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat di bidang Teknologi Informatika.

Jakarta, 20 Oktober 2022

Dwi Auditira

ABSTRAK

Petshop merupakan sebuah tempat usaha yang menjual kebutuhan dan perlengkapan untuk hewan peliharaan. Cora Petshop yang beralamat pusat di Jalan. Batu Raya 1 No.9 Setiabudi, Jakarta Selatan merupakan toko yang menjual perlengkapan dan kebutuhan hewan yang memulai usahanya pada tahun 2020 melalui media online. Dalam sistem perdagangan secara online dinilai beresiko dan menjadi pertimbangan bagi konsumen dalam melakukan pembelian. Salah satu faktor utama keberhasilan bisnis adalah dari pelanggan. Hal ini yang menjadi dasar bagi Cora Petshop untuk menjalankan bisnisnya untuk bertatap muka langsung. Point of Sale merupakan salah satu dari sekian banyak sistem yang digunakan sebagai alat pembayaran di berbagai bisnis yang ada. Aktivitas transaksi antara Sistem Point of Sale dan pelanggan terjadi dalam dunia bisnis. Pada penelitian ini telah dibuat aplikasi sistem Point of Sale untuk penunjang bisnis bagi Cora Petshop, dengan metode pengembangan sistem menggunakan Agile Software Development beserta kerangka kerja scrum yang terdapat didalam teknik Agile. Hasil yang diterapkan pada Point of Sale berhasil mampu membuat transaksi, mencatat laporan keluar masuk barang, dan layak untuk dipergunakan.

Kata Kunci: Point Of Sale, Sistem Penjualan, Toko Hewan, Agile, Scrum



ABSTRACT

Petshop is a place of business that sells pet needs and supplies. Cora Petshop, whose head office is at Jalan. Batu Raya 1 No.9 Setiabudi, South Jakarta is a shop that sells animal supplies and needs that started a business in 2020 through online media. In the online trading system, it is considered risky and becomes a consideration for consumers in making purchases. One of the main factors of business success is from customers. This is the basis for Cora Petshop to run its business face to face. Point of Sale is one of the many systems used as a means of payment in various existing businesses. Transaction activities between the Point of Sale System and customers that occur in the business world. In this study, a Point of Sale system application has been made for business support for Cora Petshop, with the system development method using Agile Software Development along with the Scrum framework contained in Agile techniques. The results that are applied to the Point of Sale are successful in making transactions, recording incoming and outgoing reports of goods, and are suitable for use.

Keywords: Point Of Sale, Sales System, Pet Shop, Agile, Scrum



DAFTAR ISI

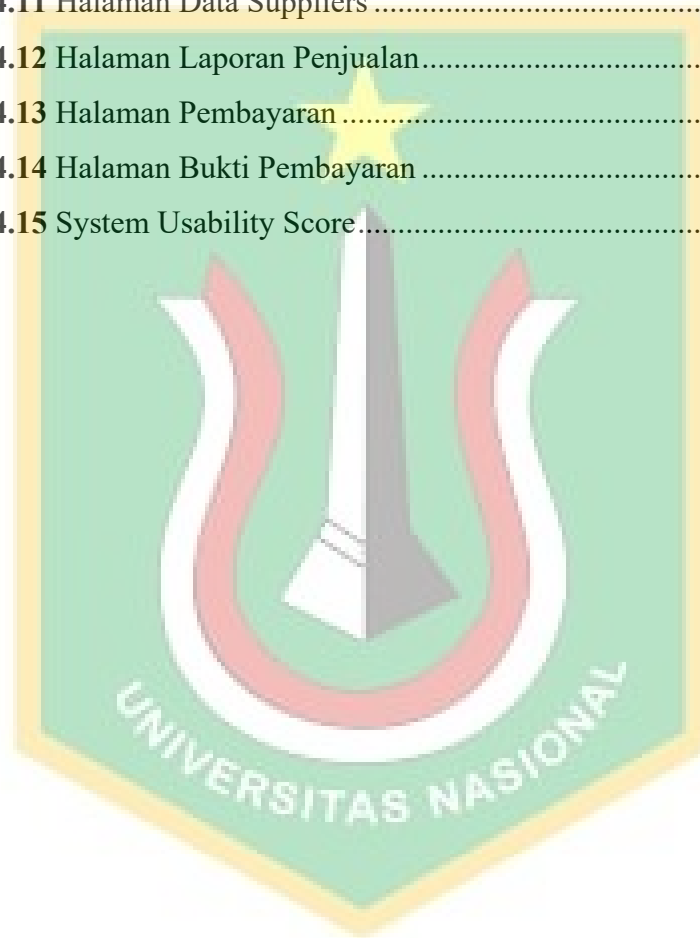
COVER	
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Sistem.....	6
2.2 Karakteristik Sistem.....	6
2.3 Point of Sale.....	7
2.4 Website	8
2.5 Unifield Modelling Language (UML)	8
2.5.1 Use Case Diagram	8
2.5.2 Activity Diagram	9
2.5.3 Class Diagram	10
2.6 MySQL	10
2.7 CSS (Cascading Style Sheets)	11
2.8 Agile	11
2.9 Scrum.....	12
BAB III METODA PENELITIAN	14
3.1 Requirements	14
3.1.1 User Story	15
3.1.2 Produk Backlog	16
3.2 Design.....	22
3.2.1 Use Case Diagram	22

3.2.2 Activity Diagram	29
3.2.3 Class Diagram	33
3.2.4 Rancangan Antarmuka	34
3.2.5 Rancangan Database	40
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	43
3.4 Penentuan Subjek Penelitian.....	43
3.5 Fokus Penelitian.....	43
3.6 Sumber Data	43
3.7 Teknik Pengumpulan Data	43
3.8 Kerangka Penelitian.....	44
BAB IV HASIL DAN DISKUSI	45
4.1 The Sprint	45
4.1.1 Sprint 1	45
4.1.2 Sprint 2	47
4.1.3 Sprint 3	50
4.1.4 Sprint 4	52
4.2 Implementasi.....	55
4.3 Testing	64
4.3.1 System Usability Scale (SUS)	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Agile Development.....	14
Gambar 3.2 Scrum Framework	14
Gambar 3.3 Use Case Diagram Cora Petshop.....	22
Gambar 3.4 Activity Diagram Login.....	29
Gambar 3.5 Activity Diagram Tambah Kategori	30
Gambar 3.6 Activity Diagram Tambah Produk.....	30
Gambar 3.7 Activity Diagram Tambah User.....	31
Gambar 3.8 Activity Diagram Transaksi Penjualan.....	31
Gambar 3.9 Activity Diagram Pengeluaran Pembelian.....	32
Gambar 3.10 Activity Diagram Laporan.....	32
Gambar 3.11 Activity Diagram Logout.....	33
Gambar 3.12 Class Diagram Cora Petshop	33
Gambar 3.13 User Interface Halaman Login.....	34
Gambar 3.14 User Interface Halaman Dashboard.....	34
Gambar 3.15 User Interface Halaman Kategori	35
Gambar 3.16 User Interface Halaman Produk.....	35
Gambar 3.17 User Interface Halaman User.....	36
Gambar 3.18 User Interface Halaman Point of Sale	36
Gambar 3.19 User Interface Halaman Transaksi.....	37
Gambar 3.20 User Interface Halaman Pembelian	37
Gambar 3.21 User Interface Halaman Data Customer	38
Gambar 3.22 User Interface Halaman Data Suppliers	38
Gambar 3.23 User Interface Halaman Laporan Penjualan.....	39
Gambar 3.24 User Interface Halaman Laporan Pembelian.....	39
Gambar 3.25 Kerangka Penelitian.....	44
Gambar 4.1 Database.....	47
Gambar 4.2 Halaman Login	55
Gambar 4.3 Halaman Dashboard.....	56
Gambar 4.4 Halaman Kategori.....	56

Gambar 4.5 Halaman Produk	57
Gambar 4.6 Halaman User	58
Gambar 4.7 Halaman Point of Sale	59
Gambar 4.8 Halaman Transaksi	60
Gambar 4.9 Halaman Pembelian	60
Gambar 4.10 Halaman Data Customers	61
Gambar 4.11 Halaman Data Suppliers	62
Gambar 4.12 Halaman Laporan Penjualan	62
Gambar 4.13 Halaman Pembayaran	63
Gambar 4.14 Halaman Bukti Pembayaran	64
Gambar 4.15 System Usability Score	69



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram	9
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram	10
Tabel 3.1 User Story.....	15
Tabel 3.2 Produk Backlog	16
Tabel 3.3 Hak Akses Use Case Diagram	23
Tabel 3.4 Use Case Login	23
Tabel 3.5 Use Case Kategori	24
Tabel 3.6 Use Case Produk	24
Tabel 3.7 Use Case Pengguna	25
Tabel 3.8 Use Case Transaksi	26
Tabel 3.9 Use Case Pembelian.....	26
Tabel 3.10 Use Case Customer	27
Tabel 3.11 Use Case Supplier	27
Tabel 3.12 Use Case Laporan.....	28
Tabel 3.13 Use Case Logout	29
Tabel 3.14 Data User.....	40
Tabel 3.15 Data Produk.....	40
Tabel 3.16 Data Kategori	41
Tabel 3.17 Database Catatan	41
Tabel 3.18 Data Transaksi.....	42
Tabel 3.19 Data Penjualan.....	42
Tabel 3.20 Data Cart.....	42
Tabel 4.1 Sprint 1	45
Tabel 4.2 Sprint 2	48
Tabel 4.3 Sprint 3	50
Tabel 4.4 Sprint 4	52
Tabel 4.5 Pertanyaan SUS.....	65
Tabel 4.6 Responden Data Asli	67
Tabel 4.7 Responden Data Hasil	68