



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 4080-4088

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Perancangan *E-Commerce* Galeri Songket Menggunakan Metode Agile

Octavia Nasution^{1✉}, Boni Oktaviana Sembiring², Tantri Hidayati Sinaga³

Universitas Harapan Medan

Email: octavianasution@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Galeri Songket merupakan salah satu galeri yang bergerak di bidang penjualan tenunan Khas Nusantara yang masih menggunakan media sosial sebagai media untuk penjualan produk. Di era digital yang berkembang pesat, usaha penjualan menghadapi tantangan besar dalam meningkatkan efisiensi penjualan dan mencapai pasar yang lebih luas. Penelitian ini berfokus pada perancangan dan pembangunan *E-commerce* untuk Galeri Songket dengan menggunakan metode Agile, sebuah pendekatan inovatif yang berpusat pada pengembangan aplikasi. Dengan menerapkan prinsip-prinsip Agile, seperti responsif terhadap perubahan, kolaborasi tim yang efektif, fokus pada kualitas, dan kepuasan pengguna, dapat mencapai tujuan dengan lebih baik. Metode Agile telah membantu mengatasi masalah yang sering terjadi dalam pengembangan aplikasi. Hasil yang diharapkan website yang dirancang tidak hanya meningkatkan efisiensi penjualan dan memudahkan pengelolaan produk, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang superior. *E-commerce Galeri Songket* ini merupakan aplikasi sistem yang dibuat berbasis web dan membuat database data admin dan data customer sehingga dapat mengelola data menjadi informasi sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci: *E-commerce, Galeri Songket, Metode Agile*

Abstract

Galeri Songket is a gallery specializing in the sale of traditional Nusantara woven fabrics and currently uses social media for product sales. In the rapidly evolving digital era, sales businesses face significant challenges in improving sales efficiency and reaching a broader market. This research focuses on designing and building an e-commerce platform for Songket Gallery using Agile methodology, an innovative approach centered around application development. By applying Agile principles, such as responsiveness to change, effective team collaboration, focus on quality, and user satisfaction, goals can be achieved more effectively. The Agile method has helped address common issues in application development. The expected outcome is a website that not only enhances sales efficiency and simplifies product management but also provides a superior user experience. This e-commerce platform for Songket Gallery is a web-based system that creates databases for admin and customer data, allowing for more effective and efficient management of information according to user needs..

Keywords: *E-commerce, Galeri Songket, Agile Method*

PENDAHULUAN

Galeri Songket merupakan salah satu galeri yang bergerak di bidang penjualan tenunan Khas Nusantara. Galeri ini masih memerlukan perluasan dalam bisnis penjualan produk. Saat ini, penggunaan media social sebagai media memasarkan produk masih memerlukan media penjualan berbasis website yang dapat membantu jangkauan pemasaran penjualan dan mempermudah proses transaksi. Seiring dengan penggunaan songket yang semakin meluas, maka penjualan songket juga semakin meningkat. Namun dalam pemasaran songket yang masih terbatas dibutuhkan adanya media yang mampu memperluas jangkauan untuk memperkenalkan songket ke berbagai wilayah. Selain itu, dengan sistem penjualan yang masih manual terkadang ditemukan kendala mendapatkan informasi penjualan yang kurang lengkap dan memadai untuk pengambilan keputusan. Selain itu, persaingan bisnis dalam penjualan songket juga menjadi salah satu faktor yang mendukung untuk memperluas penjualan dengan memanfaatkan fasilitas internet.

Dalam rangka meningkatkan efisiensi penjualan Galeri Songket, sangat penting untuk merancang dan membangun sebuah website *E-Commerce* yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik bisnis yang dijalankan. *E-Commerce* ini mudah diakses, user-friendly, dan mampu menyajikan informasi produk secara jelas dan menarik. Dengan menggunakan metode pengembangan Agile dengan spesifikasi jenis pengembangan yang digunakan adalah *Extreme Programming*, diharapkan *E-Commerce* yang akan dirancang dapat membantu pengguna untuk memperluas dan meningkatkan transaksi penjualan. Dengan demikian, Galeri Songket dapat memanfaatkan teknologi informasi

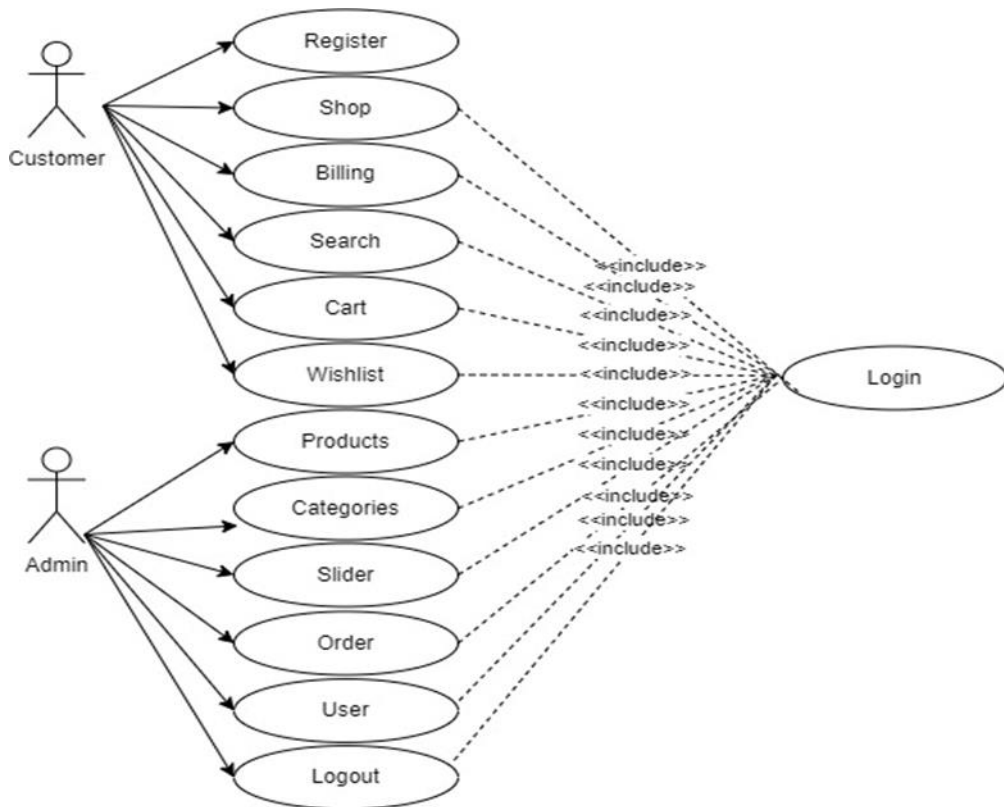
secara optimal untuk mengembangkan bisnis dan bersaing di pasar yang semakin global dan kompetitif. Dengan latar belakang tersebut, maka penulis bertujuan untuk membuat *e-commerce* untuk penjualan Galeri Songket dengan judul skripsi "Perancangan *E-Commerce* Galeri Songket Menggunakan Metode Agile" untuk membantu meningkatkan penjualan Galeri Songket.

METODE PENELITIAN

Rancang bangun *e-commerce* untuk meningkatkan efisiensi penjualan Galeri Songket dengan menggunakan metode Agile

Berikut adalah tahapan dari metode Agile, yaitu:

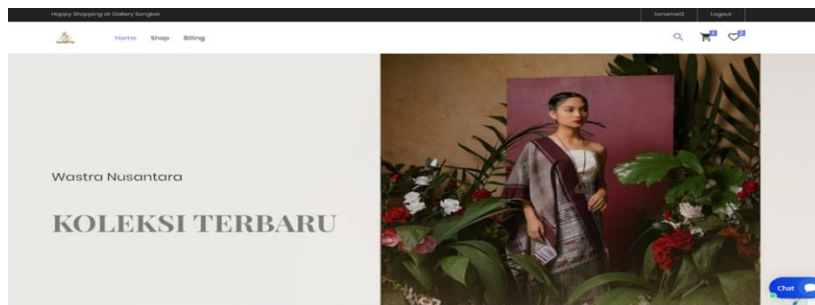
- Perencanaan : merupakan langkah di mana tim pengembang dan juga klien merancang apa saja yang dibutuhkan dalam suatu perangkat lunak yang hendak dibuat.
- Implementasi : merupakan tahapan di mana para tim pemrogram melakukan pengkodean pada suatu perangkat lunak.
- Tes Perangkat Lunak : pada tahap ini, perangkat lunak yang telah diproduksi akan dites atau dicek, yang menjadi tanggung jawab bagian kontrol kualitas supaya *bug* yang masih ditemukan dapat langsung diperbaiki agar kualitas perangkat lunak tersebut tetap terjaga.
- Dokumentasi : jika tahap tes perangkat lunak sudah selesai, kemudian dilanjutkan dengan proses dokumentasi yang mana tahap ini dimaksudkan untuk memberi kemudahan terhadap proses pemeliharaan atau *maintenance* ke depannya.
- Deployment : merupakan tahap yang dilakukan untuk menjamin kualitas perangkat lunak yang diciptakan dengan menguji kualitas sistem. Jika sistem yang diproduksi telah memenuhi syarat, perangkat lunak tersebut nantinya sudah siap untuk dikembangkan.
- Pemeliharaan : tahapan terakhir yang dilakukan dalam Metode Agile adalah pemeliharaan atau *maintenance*. Tahap ini ditujukan supaya tidak ada lagi bug yang mengganggu perangkat lunak. Maka dari itu, pemeliharaan ini merupakan tahap yang sangat penting dan harus dilakukan secara berkala agar kualitas selalu terjaga.



Gambar 1. Gambar usecase diagram

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Halaman Beranda



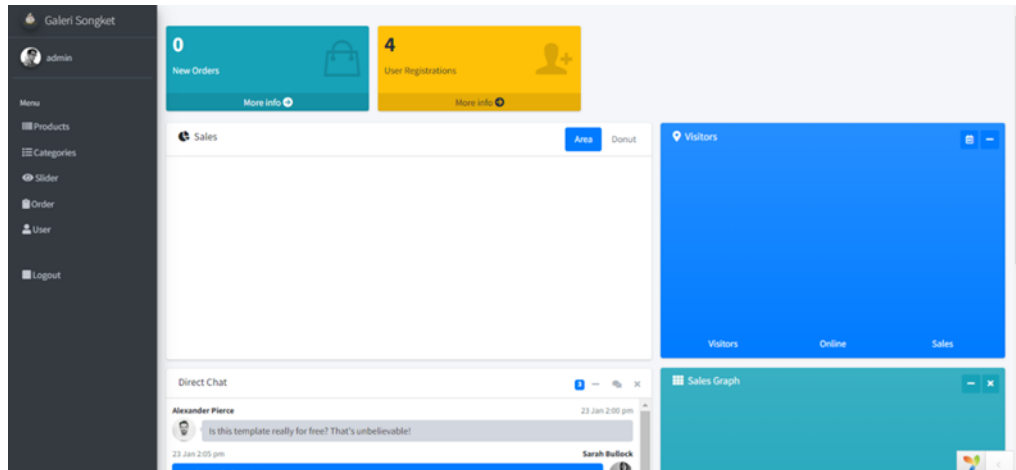
Gambar 2. Halaman beranda pengunjung

2. Login Admin



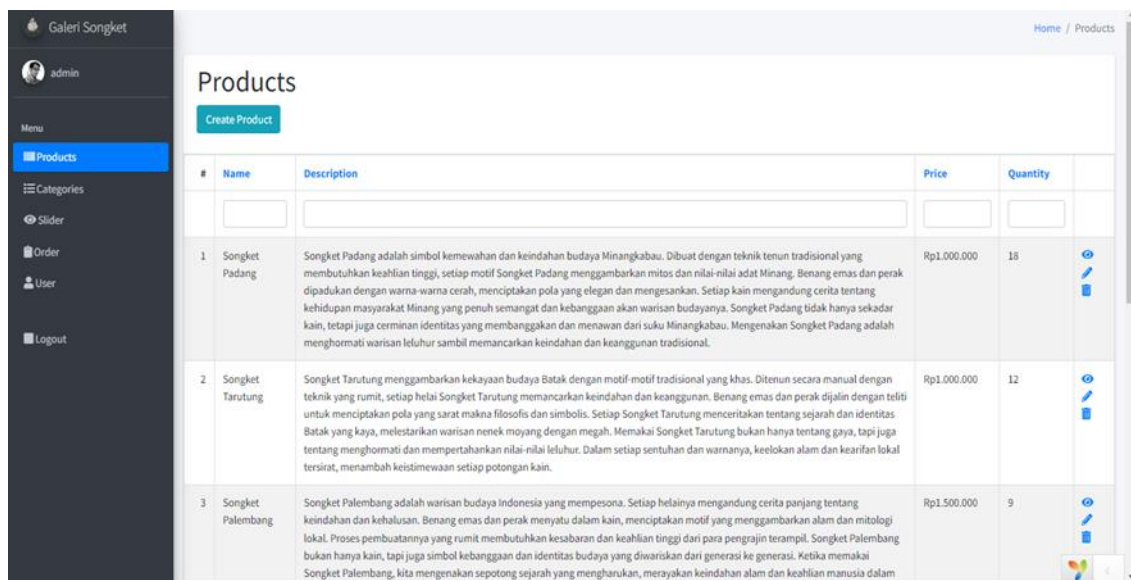
Gambar 3. Login Admin

3. Beranda Admin



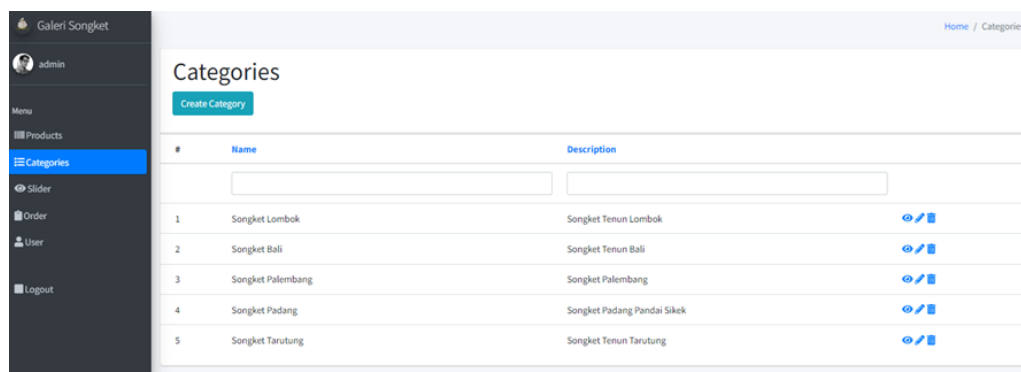
Gambar 4. Beranda admin

4. Produk Admin



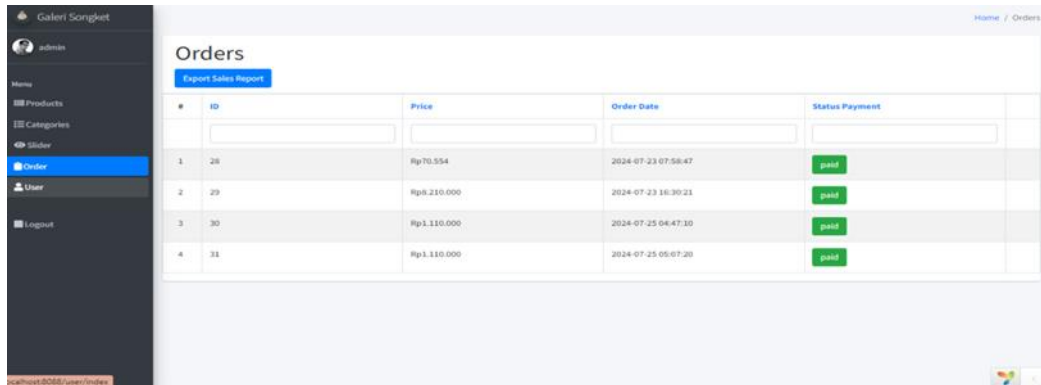
Gambar 5. Produk admin

5. Categories Admin



Gambar 6. Categories admin

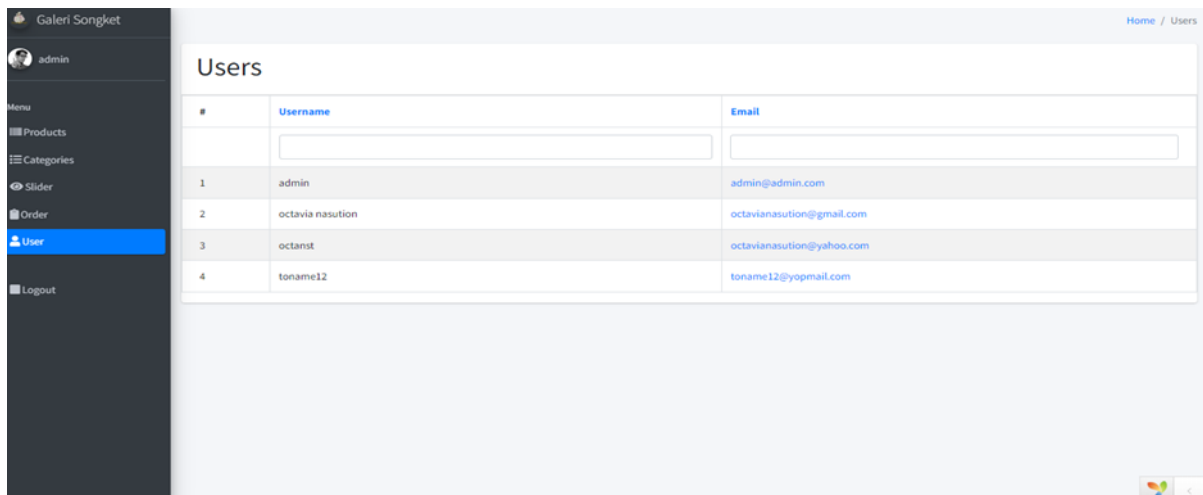
6. Order Admin



#	ID	Price	Order Date	Status Payment
1	28	Rp70.554	2024-07-23 07:58:47	paid
2	29	Rp8.210.000	2024-07-23 16:30:21	paid
3	30	Rp1.110.000	2024-07-25 04:47:10	paid
4	31	Rp1.110.000	2024-07-25 05:07:20	paid

Gambar 7. Order admin

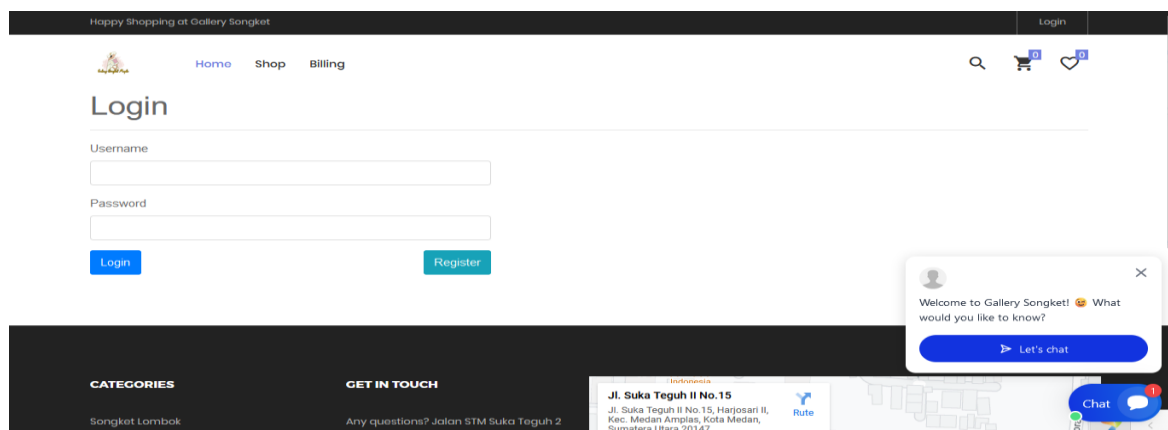
7. User Admin



#	Username	Email
1	admin	admin@admin.com
2	octavia nasution	octavianasution@gmail.com
3	octanit	octavianasution@yahoo.com
4	toname12	toname12@yopmail.com

Gambar 8. User admin

8. Login Customer



Happy Shopping at Galeri Songket

Home Shop Billing

Login

Username

Password

[Login](#) [Register](#)

Categories: Songket Lombok

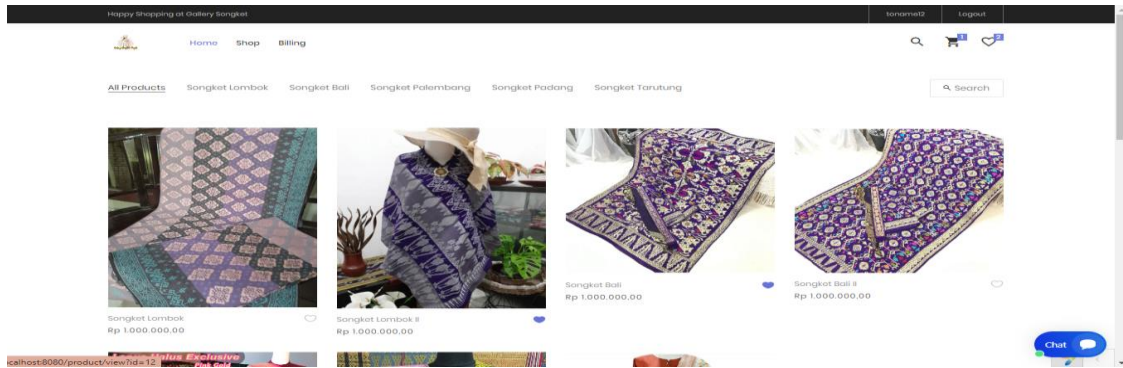
Get in Touch: Any questions? Jalan STM Suka Teguh 2

Address: Jl. Suka Teguh II No.15, Harjosari II, Kec. Medani Ampas, Kota Medan, Sumatera Utara 20147

Chat: Welcome to Galeri Songket! What would you like to know? [Let's chat](#)

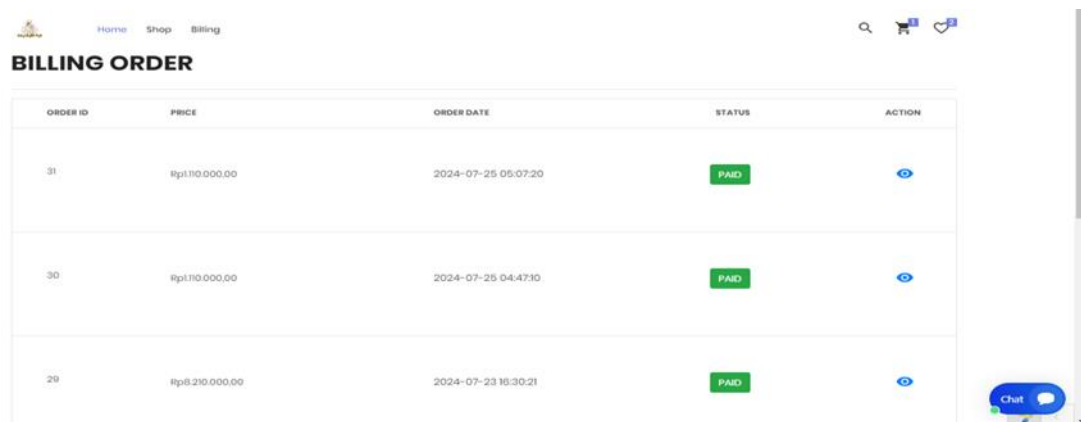
Gambar 9. Login customer

9. Shop Customer



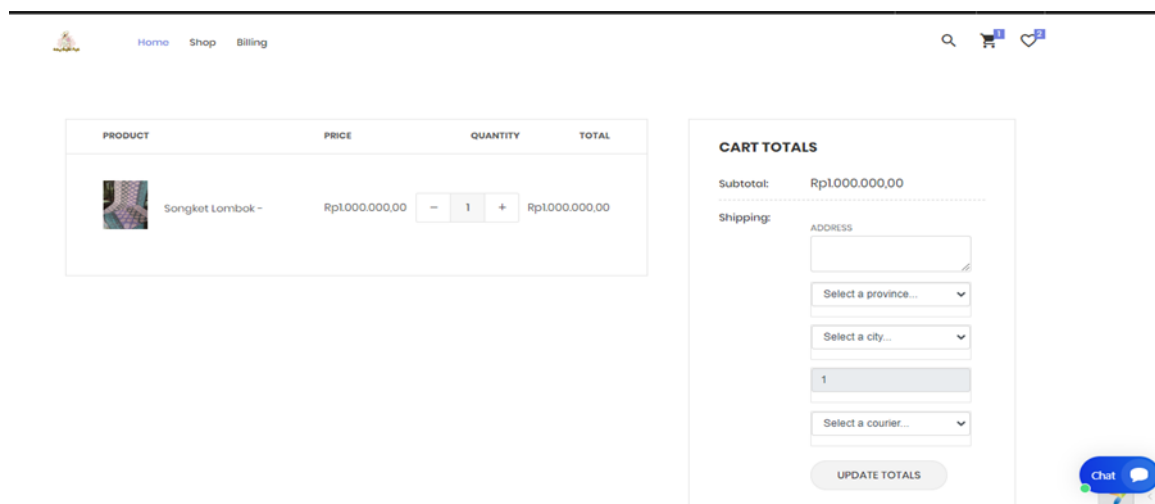
Gambar 10. Shop customer

10. Billing Customer



Gambar 11. Billing customer

11. Cart Customer



Gambar 12. Cart customer

SIMPULAN

1. *E-Commerce* Galeri Songket yang telah dirancang dapat membantu memasarkan

penjualan Galeri Songket dan menjadi media penjualan dengan cakupan yang luas. Selain itu, e-commerce Galeri Songket mampu menampilkan media penjualan yang menarik, informatif dan mudah diakses.

2. *E-Commerce* Galeri Songket mampu melakukan pendaftaran customer, melakukan pemesanan barang, melakukan konfirmasi transaksi, melakukan update status pengiriman, melihat status pemesanan serta melihat laporan penjualan.
3. *E-Commerce* Galeri Songket memudahkan customer untuk mendapatkan informasi mengenai produk yang dicari, status pemesanan, status transaksi serta status pengiriman barang.
4. *E-Commerce* Galeri Songket dapat menjadi solusi bagi Galeri Songket agar pengolahan data terorganisir dengan sistematis

DAFTAR PUSTAKA

- A. Supriyatna. (2018) "Metode Extreme Programming pada Pembangunan Web Aplikasi Seleksi Peserta Pelatihan Kerja." J. Tek. Inform., Vol. 11, No. 1, Pp. 1-18
- Adani, M.R. (2020). Pengertian Website, Fungsi, Manfaat, dan Cara Membuatnya. Sekawan Media Group
- Adani, M. R. (2021c). Xampp: Definisi, Fungsi, Komponen, Dan Cara Menggunakan. <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-xampp/>
- Adi, D, M. (2015). Metode Agile Pada Pengembangan Perangkat Lunak [online]. Tersedia:<https://adidm.wordpress.com/2015/10/04/metode-agile-pada-pengembangan-perangkatlunak/>. Diakses 17 Juni 2024
- Alifianda, Syahrul, Roeslan Djutalov. (2023). *Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web Untuk PT Sentra Meta Fiber Dengan Metode Agile*. Pamulang. Indonesia, Wonderful (2024). <https://www.indonesia.travel/id/id/kol-page.html>, diakses pada 5 Juni 2024.
- Junianto, E. (2020). *Skripsi - Perancangan Website E- Commerce Poison Cloth Pada CV. Hendri Jaya*.
- Suyantara (2017), Merancang Aplikasi dengan Metode Extreme Programming. Jakarta: PT Elex Media Koemputindo
- Lubis, B. O. (2016). Penerapan Global Extreme Programming pada Sistem Informasi Workshop, Seminar dan Pelatihan di Lembaga Edukasi. Informatika, 3(September), 234-245.
- Munawar (2018): Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified

- Modeling Language), Informatika Bandung, Bandung
- Pratama, I Putu Agus Eka. (2015). E-Commerce, E-Bussines, dan Mobile Commerce. Informatika. Bandung.
- Pitrawati, and Arif Sanjaya. 2021. "Rekayasa Perangkat Lunak Perhitungan Harga Pokok Produksi Metode Full Costing Pada Umkm Mitra Cake Di Bandar Lampung." *Jurnal Informasi dan Komputer* 9(2): 154–62.
- Samsudin, Mirza Indah Dewi. 2021. Pesona Kain Tradisional Sumatera Selatan.
- Suwati Kartiwa.(1996). Kain Songket Indonesia. Jakarta: Djambatan
- Yauma, A., Fitri, I. and Ningsih, S (2021). *Learning Management System (LMS) pada E-Learning Menggunakan Metode Agile dan Waterfall berbasis Website*. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*,5(3), pp.323-328.