ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

Sistem Informasi Pemesanan Kain Tradisonal Menggunakan Metode *Agile* Dengan Studi Kasus Rumah Songket Cek Unah Palembang

Muhamad Hafiz Akbar[1)], **Imelda Saluza**[2)], **Dhamayanti**[3)]

[1), 2), 3)] *Sistem Informasi, Universitas Indo Global Mandiri*
Jl. Jend. Sudirman, Km 4, Kota Palembang, Sumatera Selatan
Email : muhammadhafizakbar18@gmail.com [1)], imeldasaluza@uigm.ac.id [2)], dhamayanti@uigm.ac.id [3)]

ABSTRACT

Rumah Songket Cek Unah Palembang is a local business that sells traditional Palembang fabrics such as songket, tanjung, and jumputan. This business faces obstacles in marketing, payment, and reporting that hinder the business process. This study aims to design a website-based ordering information system using the agile method, which is flexible in accommodating changing user needs. This system is equipped with product catalog features, online ordering with payment integration via e-wallet, and structured sales reports. Data collection methods are carried out through observation, interviews, and documentation, while system testing uses the black-box testing method. This system is designed to facilitate access to product information, allow customers to order from anywhere, improve operational efficiency, expand market share, and introduce the Rumah Songket Cek Unah brand as a pioneer of original Palembang songket fabrics in the digital era. In addition, this system facilitates sales monitoring and product management through optimal feature integration.

Keywords: Information Systems, Agile Methods, Blackbox Testing

ABSTRAK

Rumah Songket Cek Unah Palembang merupakan usaha lokal yang menjual kain tradisional khas Palembang seperti songket, tanjung, dan jumputan. Usaha ini menghadapi kendala dalam pemasaran, pembayaran, dan pelaporan yang menghambat proses bisnis. Penelitian ini bertujuan merancang sistem informasi pemesanan berbasis website menggunakan metode agile, yang fleksibel dalam mengakomodasi perubahan kebutuhan pengguna. Sistem ini dilengkapi fitur katalog produk, pemesanan online dengan integrasi pembayaran melalui e-wallet, serta laporan penjualan terstruktur. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sementara pengujian sistem menggunakan metode black-box testing. Sistem ini dirancang untuk mempermudah akses informasi produk, memungkinkan pelanggan memesan dari mana saja, meningkatkan efisiensi operasional, memperluas pangsa pasar, dan memperkenalkan brand Rumah Songket Cek Unah sebagai pelopor kain songket asli Palembang di era digital. Selain itu, sistem ini memudahkan pemantauan penjualan dan pengelolaan produk melalui integrasi fitur yang optimal.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Metode Agile, Blackbox Testing

1. Pendahuluan

Seiring dengan pesatnya perubahan zaman yang semakin moderen sehingga segala sesuatu menjadi mudah dengan adanya penerapan teknologi digital. Kemajuan daIam teknologi informasi saat ini memegang peranan yang sangat krusial terlebih dengan adanya tuntutan kebutuhan dari berbagai aktivitas pekerjaan. Salah satu teknologi paling maju yang tersedia saat ini merupakan sistem penjualan berbasis website. Website didefinisikan sebagai kumpulan halaman yang berfungsi untuk menampilkan informasi teks, gambar statis atau bergerak, animasi dan suara, atau kombinasi dari semua elemen tersebut, serta terhubung satu sama lain pada setiap halaman nya (Basuki et al., 2023). DaIam ruang lingkup bisnis keberadaan sistem ini memudahkan penyebaran informasi suatu produk terhadap masyarakat (Sanmorino, 2019; Sanmorino & Isabella, 2017), serta memudahkan untuk membeli produk tanpa harus pergi langsung ke toko (Asus, 2024). Penjualan adalah suatu proses bisnis yang berarti menjual suatu produk atau barang kepada seseorang dengan maksud dan tujuan untuk memperoleh keuntungan.

Penjualan juga dilakukan oleh Rumah Songket Cek Unah Palembang. Rumah Songket Cek Unah Palembang merupakan objek penelitian penulis yang bergerak sebagai usaha lokal di Palembang dengan fokus pada penjualan kain tradisonal khas Palembang seperti kain songket, tanjung, dan jumputan. Kain songket sendiri merupakan produk utama daIam bisnis ini. Dalam hal pengenalan produk yang merupakan aset sekaligus budaya bangsa, Rumah Songket Cek Unah Palembang

ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

sering kali menghadapi tantangan daIam hal pemasaran, terutama untuk menjangkau pasar di luar wilayah lokal.

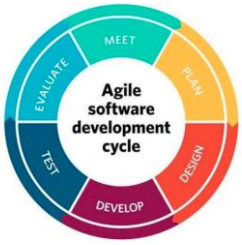
Metode penjualan konvensional yang mengharuskan pelanggan mengunjungi toko serta pemasaran yang hanya melalui Instagram dan kartu nama dinilai kurang efisien daIam era digital saat ini. Selain itu promosi melalui Instagram tidak optimal karena jarang diperbarui dan tidak mendukung penjualan langsung, yang membatasi jangkauan pemasaran hanya pada wilayah lokal serta berdampak pada tidak stabilnya pendapatan penjualan. Serta berpotensi untuk membuka peluang bagi pihak lain untuk meniru nama Rumah Songket Cek Unah dan menjual songket yang bukan berasal dari toko ini.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan sebuah sistem informasi berbasis website yang memungkinkan pembaruan produk dan promosi secara fleksibel, menyediakan pilihan pembayaran yang beragam termasuk transfer bank, e-wallet, atau melalui payment gateway yang terintegrasi seperti Midtrans, serta mendukung pelaporan penjualan yang terstruktur. Website ini juga dibangun untuk mengenalkan brand Rumah Songket Cek Unah sebagai salah satu penghasil songket asli Palembang. Melalui website resmi, keaslian produk yang dijual dapat lebih terjamin, sehingga pelanggan tidak ragu akan keaslian barang yang mereka beli.

DaIam pengembangannya, digunakan metode Agile yang lebih fleksibel dan iteratif dibandingkan metode tradisional seperti Waterfall. Agile memungkinkan pengembangan sistem yang lebih adaptif dengan perubahan kebutuhan bisnis, dengan pendekatan berbasis kolaborasi dan perbaikan berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna (Rabbani & Krisnanik, 2020).

Landasan Teori adalah rangkaian definisi, konsep juga proposisi yang disusun secara tersistem terkait dengan variabel-variabel penelitian yang meliputi teori umum dan khusus. Sistem adalah kelompok elemen atau komponen yang saling berinteraksi dengan berfokus kepada tujuan tertentu. Elemen atau komponen ini dapat berupa benda fisik, proses, atau konsep abstrak (Febriyani et al., 2023). Informasi adalah data yang bersifat mentah kemudian diolah sedemikian rupa agar dapat menghasilkan sesuatu dan bermakna bagi penggunaya dalam mengambil sebuah keputusan (Darlin et al., 2023).

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan diatas, dapat penulis simpulkan bahwa sistem informasi berarti kombinasi teknologi, data (meliputi teks, gambar, dan suara) serta aktivitas pengguna yang bertujuan untuk mendukung operasi dan manajemen pada suatu organisasi. Metode Agile adalah sekelompok metodologi pengembangan perangkat lunak, didasarkan pada pengembangan sistem jangka pendek serta membutuhkan adaptasi cepat dari pengembang (Terttiaavini, 2024).



Gambar 1. Metode Agile

Adapun tahapan – tahapan perancangan sistem pada Metode Agile antara lain sebagai berikut :

a) Planning (Perencanaan)
   Pada tahap perencanaan ini penulis melakukan komunikasi dan observasi mengenai objek penelitian.
b) Design (Perancangan)
   Pada tahap ini merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat termasuk proses merancang tata letak, struktur, dan elemen-elemen visual dari sebuah antarmuka pengguna (UI) agar mudah dipahami, digunakan, dan menarik bagi pengguna.
c) Deployment (Pengembangan)
   Pada tahap ini merupakan tahap coding software sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML. Sistem database menggunakan MySQL, sedangkan perangkat lunak menggunakan XAMPP dan Visual Studio Code
d) Testing (Pengujian)
   Pada tahap ini pengujian menggunakan Model pengujian Black Box Testing, pengujian berfokus terhadap fungsionalitas input dan output dari perangkat lunak.
e) Evaluate (Evaluais)
   Pada tahap ini evaluate adalah bagian dari proses tim produksi mengumpulkan umpan balik dari pengguna.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan sistem informasi penjualan berbasis web, namun umumnya masih memiliki keterbatasan seperti belum adanya fitur laporan penjualan (Luckyardi, 2021), metode pembayaran yang terbatas (Alfianti et al., 2022), serta transaksi manual (Nasution et al., 2024). Penelitian ini hadir untuk menjawab kekurangan tersebut dengan membangun sistem berbasis website yang terintegrasi e-wallet, dilengkapi laporan penjualan, dan dikembangkan menggunakan metode Agile.

2. Pembahasan

2.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang penting dalam sebuah penelitian, karena data yang tepat akan memberikan solusi yang sesuai dengan masalah yang teridentifikasi. Maka dari itu pegumpulan data menjadi langkah awal yang dilakukan. Pada tahap ini penulis memperoleh data melalui serangkaian proses yang meliputi obsevasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka.

ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

a) Observasi: Penulis mengamati secara langsung proses bisnis yang berjalan pada Rumah Songket Cek Unah Palembang, agar data sesuai dan akurat.

b) Wawancara: Penulis melakukan tanya jawab langsung kepada bagian yang berwewenang memberikan informasi dan data. Data dijadikkan sebagai analisis prosedur sistem yang berjalan.

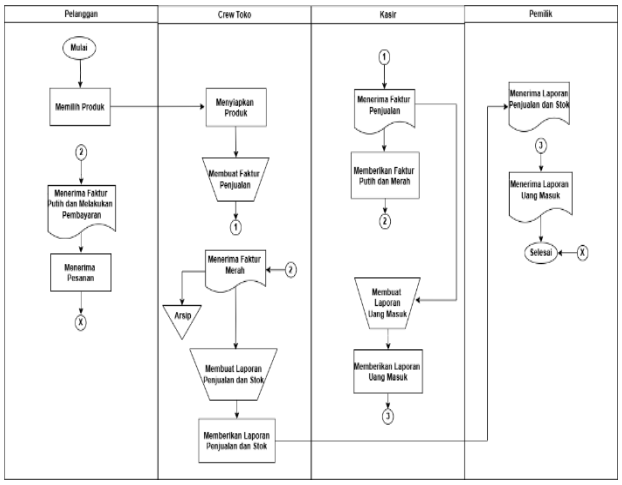
c) Dokumentasi: Penulis mendokumentasi data penjualan baik data yang bersifat fisik maupun file, sebagai bahan acuan daIam pembangunan sistem.

d) Studi Pustaka: Penulis mengumpulkan jurnal maupun buku yang terkait dengan topik penelitian untuk dijadikan referensi daIam penyusunan laporan.

2.2 Analisis Sistem Berjalan

Adapun prosedur sistem berjalan pada Rumah Songket Cek Unah Palembang adalah sedagai berikut :

1. Pelanggan memilih produk yang diinginkan di toko.
2. Crew toko menyiapkan produk yang dipilih oleh pelanggan kemudian membuat faktur dan menyerahkan nya ke kasir.
3. Kasir menerima faktur penjualan dari crew toko dan memberikan faktur berwarna merah kepada crew toko. Kasir memberikan faktur berwarna putih kepada pelanggan sebagai bukti pembayaran yang sah setelah proses transaksi selesai kemudian membuat laporan uang masuk dan dilaporkan kepada pemilik.
4. Crew toko menerima faktur berwarna merah dari kasir sebagai acuan untuk membuat laporan penjualan dan mengupdate stok penjualan kemudian melaporkan nya ke pemilik perusahaan.
5. Pemilik menerima laporan penjualan dan stok dari crew toko serta laporan uang masuk dari kasir.



Dari penjelasan diatas penulis membuat flowchart sistem yang berjalan dengan beberapa aktor yang terdiri dari pelanggan, crew toko, kasir dan pemilik. Flowchart tersebut dirancang berdasarkan hasil dari analisis dan observasi yang dilakukan di Rumah Songket Cek Unah Palembang. Berikut ini flowchart sistem berjalan dapat dilihat pada gambar 2 flowchart sistem berjalan.

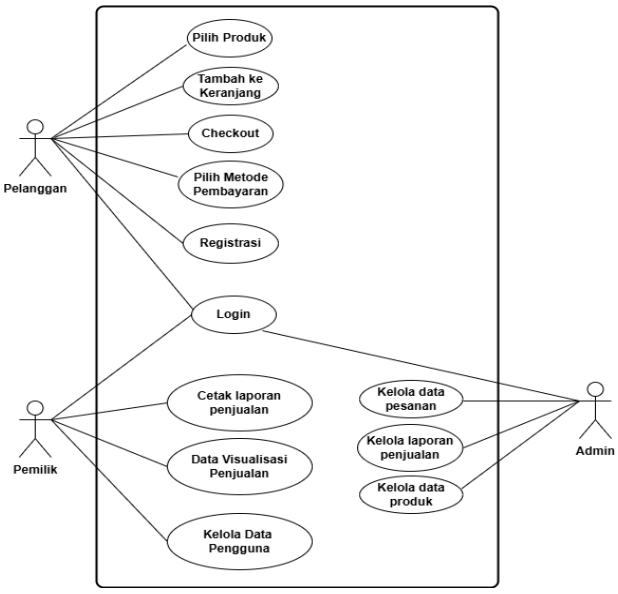
Gambar 2. Flowchart Sistem Berjalan

2.3 Design (Perancangan)

Design (Perancangan) *Unified Modeling Language* (UML) adalah proses membuat pemodelan awal untuk membangun sistem. Perancangan unified modeling language (UML) ini memiliki 3 (tiga) jenis diagram yaitu usecase diagram, activity diagram dan class diagram. Pada tahap perancangan ini penulis akan menjelaskan proses input dan output pada sistam yang dibangun.

2.3.1 Usecase Diagram

Usecase diagram merupakan salah satu diagram yang ada di *Unified ModeIing Language* (UML). Diagram ini menggambarkan interaksi antara sistem dan pengguna sistem, berikut ini merupakan gambar usecase diagram yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Usecase Diagram

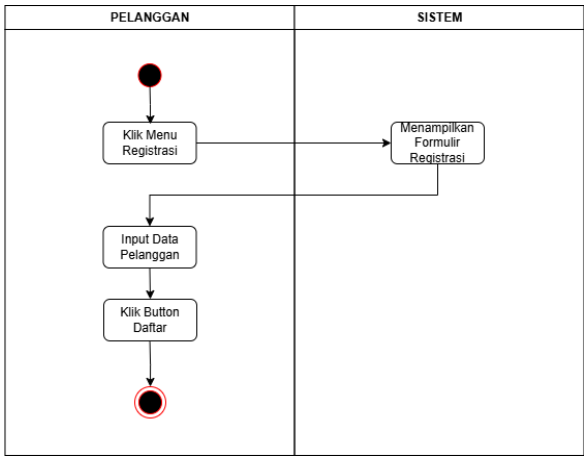
Gambar 3 menunjukkan use case diagram yang melibatkan tiga aktor : pelanggan, admin, dan pemilik. Ketiganya harus login untuk mengakses sistem. Pelanggan dapat memilih produk, menambah ke keranjang, melakukan checkout, dan memilih metode pembayaran. Admin mengelola pesanan, produk, dan laporan penjualan. Pemilik dapat mengelola pengguna, mencetak laporan, dan melihat visualisasi data penjualan.

2.3.2 Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sebuah sistem yang akan dibangun dan bagaimana masing masing aliran berawal, seperti alur keputusan yang mungkin terjadi, dan aktivitas yang berakhir.

a. Activity Diagram Registrasi

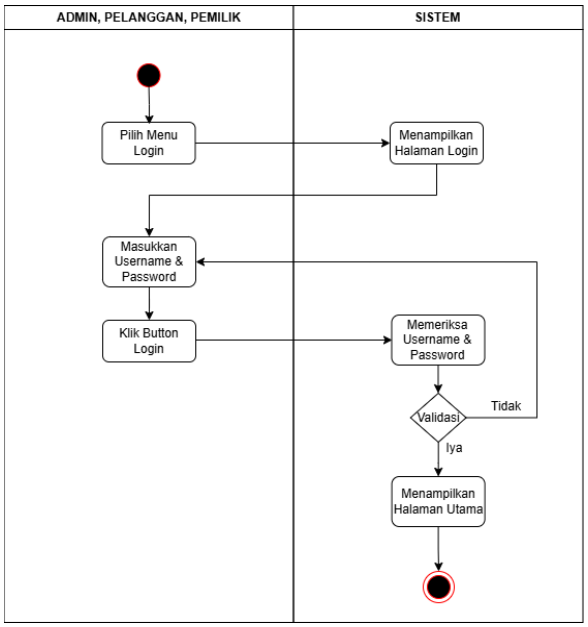
ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786



Gambar 4. Activity Diagram Registrasi

Pada gambar 4. dapat dijelaskan bahwa untuk dapat meIakukan registrasi pelanggan dapat mengklik menu registrasi kemudian sistem akan menampilkan formulir registrasi dan pelanggan melengkapi data sebelum mengklik button daftar.

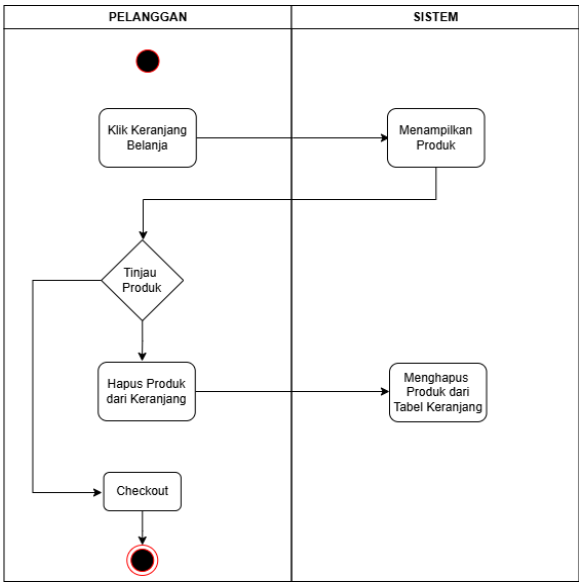
b. Activity Diagram Login



Gambar 5. Activity Diagram Login

Pada gambar 5. dapat dijelaskan bahwa admin, pelanggan dan pemilik dapat login ke sistem. Untuk dapat login kesistem user telebih dahulu harus menginputkan username dan password kemudian mengklik button login dan sistem akan memeriksa apakah username dan password valid atau tidak, jika valid maka sistem akan menampilkan halaman utama jika tidak valid maka user harus menginputkan kembali username dan password.

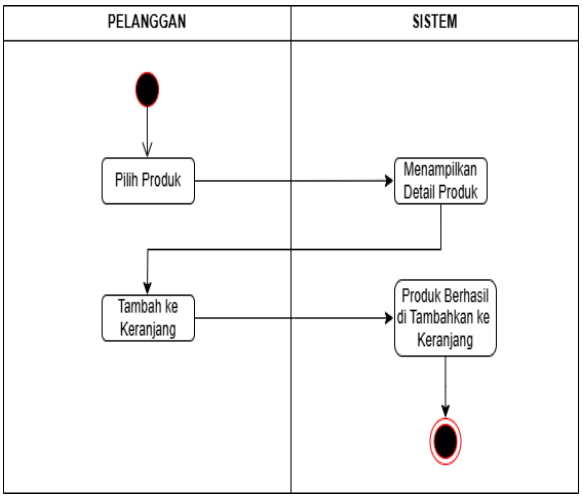
c. Activity Diagram Tambah Produk ke Keranjang



Gambar 6. Activity Diagram Tambah Produk ke Keranjang

Pada gambar 6. dapat dijelaskan bahwa pelanggan dapat memilih produk dan sistem akan menampilkan detail produk dari produk yang dipilih kemudian pelanggan dapat menambahkan produk ke keranjang dan sistem akan otomatis menambahkan produk ke keranjang belanja.

d. Activity Diagram Kelola Keranjang Belanja

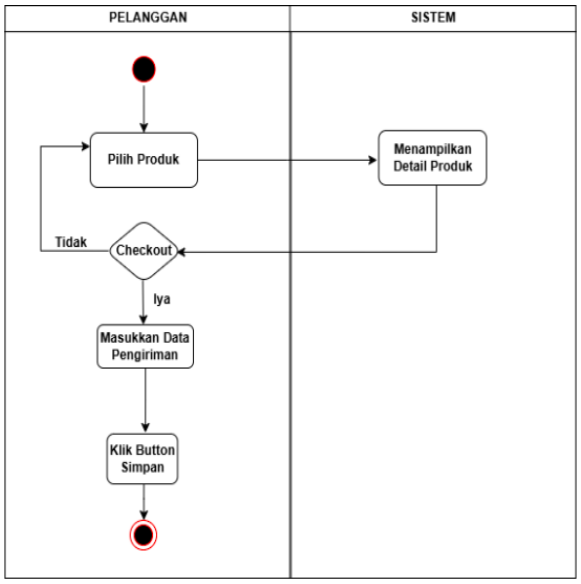


Gambar 7. Activity Diagram Kelola Keranjang Belanja

Pada gambar 7. dapat dijelaskan bahwa pelanggan dapat mengklik keranjang belanja kemudian sistem akan menampilkan produk, dan pelanggan dapat menghapus produk serta melakukan checkout.

e. Activity Diagram Buat Pesanan

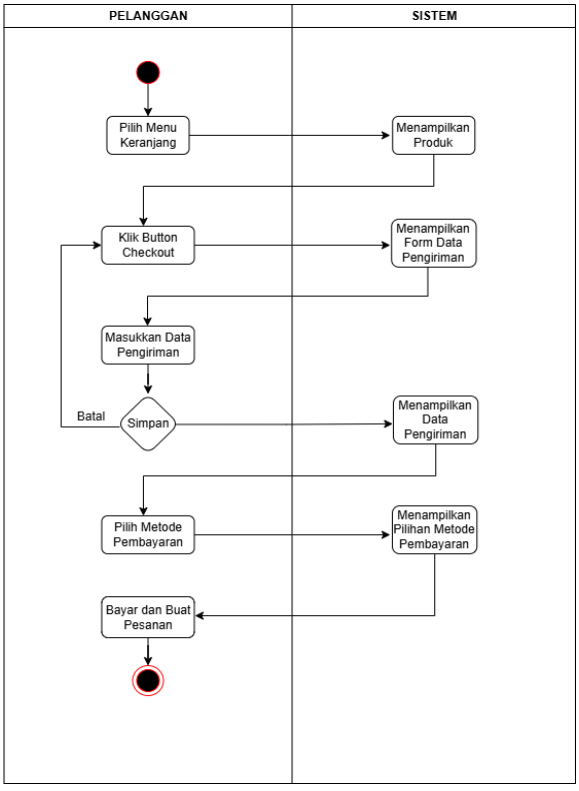
ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786



Gambar 8. Activity Diagram Buat Pesanan

Pada gambar 8. dapat dijelaskan bahwa pelanggan dapat memilih produk kemudian menambahkan produk kekeranjang belanja jika pelanggan ingin membuat pesanan, maka pelanggan harus memasukan data pengiriman dan mengklik button simpan maka sistem secara otomatis akan membuat pesanan.

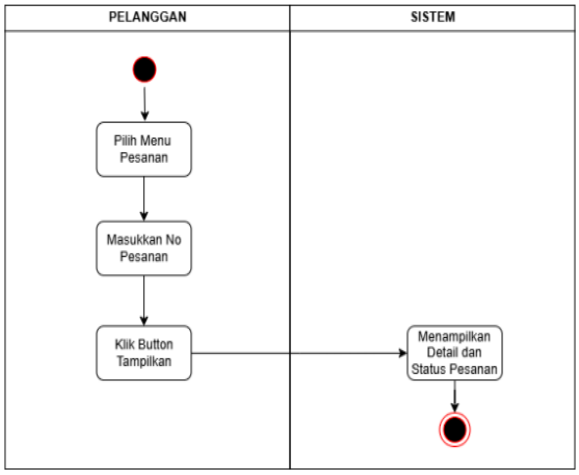
f. Activity Diagram Checkout



Gambar 9. Activity Diagram Checkout

Pada gambar 9. dapat dijelaskan bahwa pelanggan dapat melakukan checkout dengan memilih menu keranjang kemudian memilih checkout dan memasukkan data pengiriman serta sistem akan menampilkan total pembayaran kemudian pelanggan memilih metode pembayaran sebelum membuat pesanan.

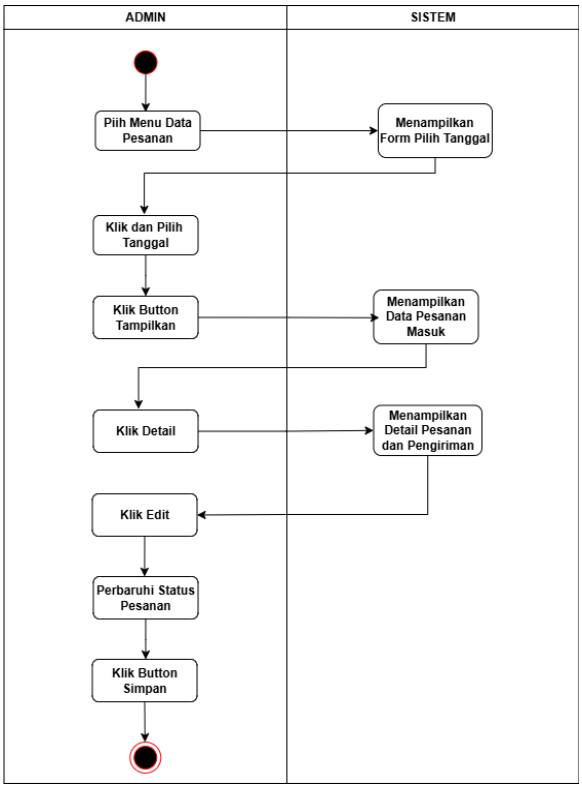
g. Activity Diagram Lihat Pesanan



Gambar 10. Activity Diagram Lihat Pesanan

Pada gambar 10. dapat dijelaskan bahwa untuk melihat pesanan, pelanggan dapat memilih menu pesanan kemudian memasukkan no pesanan serta mengklik button tampilkan maka sistem akan menampilkan detail dan status pesanan dari pesanan yang dicari berdasarkan no pesanan tersebut.

h. Activity Diagram Admin Kelola Data Pesanan



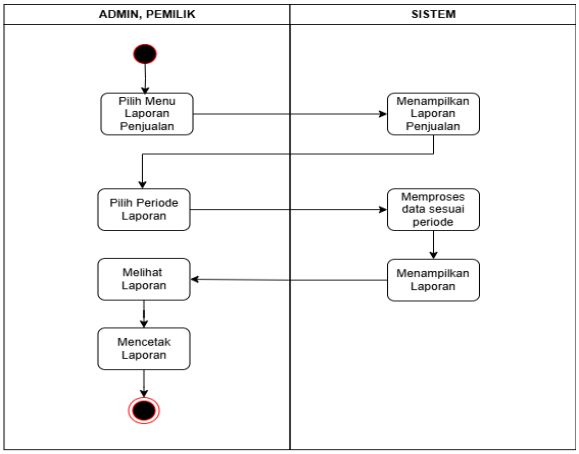
Gambar 11. Activity Diagram Admin Kelola Data Pesanan

Pada gambar 11 dapat dijelaskan bahwa untuk mengelola pesanan yang masuk admin harus

ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

mengklik menu data pesanan kemudian memilih tanggal dan mengklik button tampilkan maka sistem akan menampilkan pesanan masuk, admin dapat mengklik detail untuk menampilkan detail pesanan dan mengklik edit untuk melakukan perbaruhan status pesanan.

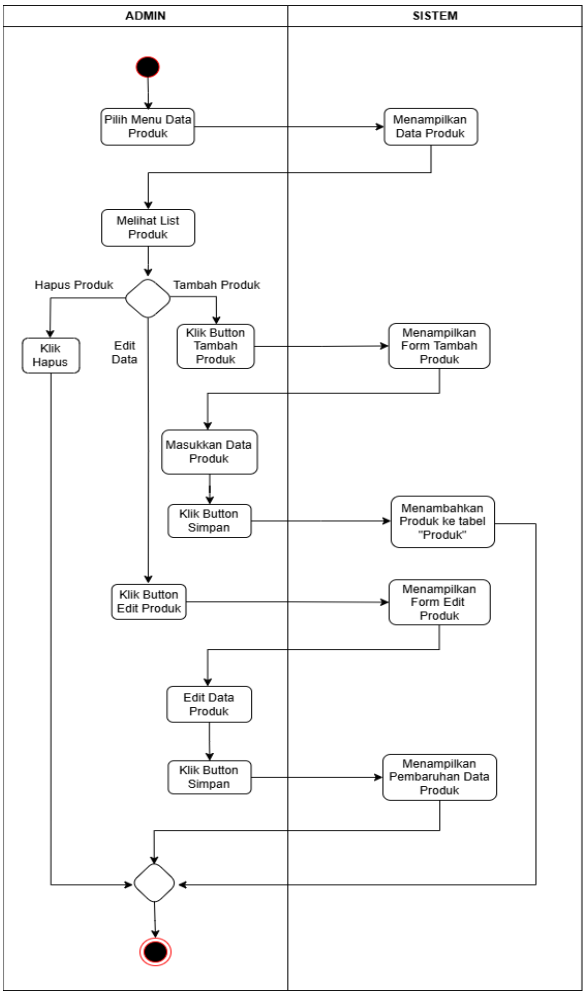
i. Activity Diagram Laporan Penjualan



Gambar 12. Activity Diagram Laporan Penjualan

Pada gambar 12 dapat dijeIaskan bahwa admin dan pemilik dapat melihat dan mecetak laporan penjualan. User terlebih dahulu memilih menu menu laporan penjualan kemudian memilih periode laporan dan mencetak laporan sesuai dengan periode yang dipilih.

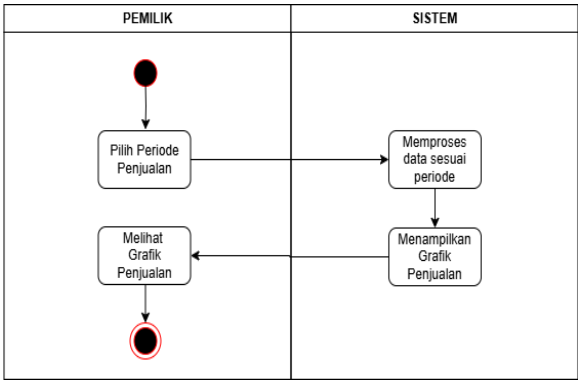
j. Activity Diagram Kelola Data Produk



Gambar 13. Activity Diagram Kelola Data Produk

Pada gambar 13 dapat dijelaskan bahwa admin dapat mengelola data produk dengan memilih menu data produk kemudian admin dapat menghapus produk, memperbaruhi data produk serta menambahkan produk dan sistem akan menampilkan hasil pembaruhan dari data produk.

k. Activity Diagram Visualisasi Data Penjualan

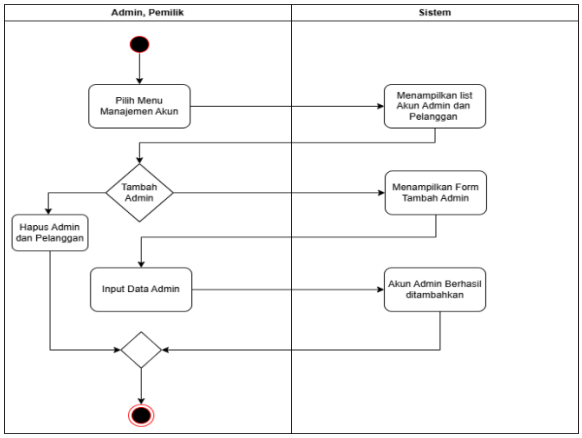


Gambar 14. Activity Diagram Visualisasi Data Penjualan

Pada gambar 14 dapat dijelaskan bahwa pemilik dapat melihat grafik penjualan dengan memilih periode penjualan kemudian sistem akan menampilkan grafik penjualan

ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

l. Activity Diagram Kelola Data Pengguna

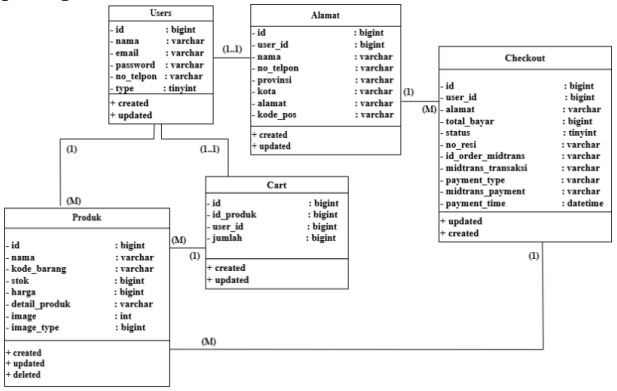


Gambar 15. Activity Diagram Kelola Data Pengguna

Pada gambar 15 dapat dijelaskan bahwa admin dapat menghapus data pelanggan. Pemilik dapat menghapus pelanggan dan admin, pemilik juga dapat menambahkan admin pada sistem

2.3.3 Class Diagram

Class Diagram merupakan gambaran dari struktur sistem yang dibuat pada sistem pemesanan kain tradisonal berbasis website. Class diagram memperlihatkan struktur system mulai dari atribut, metode, dan hubungan antar objetk yang dapat dilihat pada gambar 16



Gambar 16. Class Diagram

2.4 Pengembangan (Development)

Setelah menganalisa dan merancang sistem pada bab sebelumnya, kemudian penulis melakukan pengkodean (coding) software sesuai dengan rancangan serta desain yang telah dibuat sebelumnya.

2.4.1 Interface Akses Pelanggan

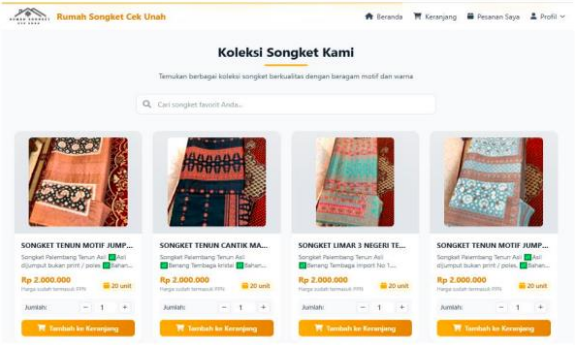
Interface akses pelanggan ini berisi penjelasan terkait dengan menu-menu yang dapat diakses oleh pelanggan rumah songket cek unah seperti halaman registrasi, halaman login, halaman beranda, halaman keranjang dan halaman pesanan saya.

a) Halaman Utama Pelanggan
Pada halaman ini pelanggan dapat melihat produk terlaris pada website rumah songket cek unah palembang, halaman utama pelanggan dapat dilihat pada gambar 17.



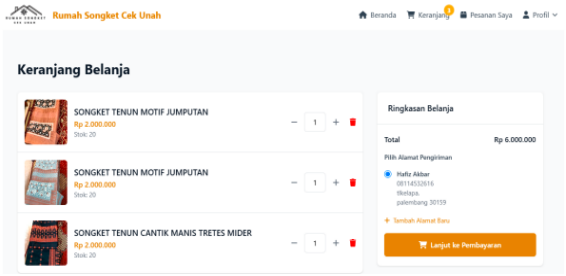
Gambar 17. Halaman Utama Pelanggan

b) Halaman Produk
Pada halaman ini pelanggan dapat melihat koleksi produk, dan menambahkan produk ke keranjang. Halaman produk dapat diIihat pada gambar 18.



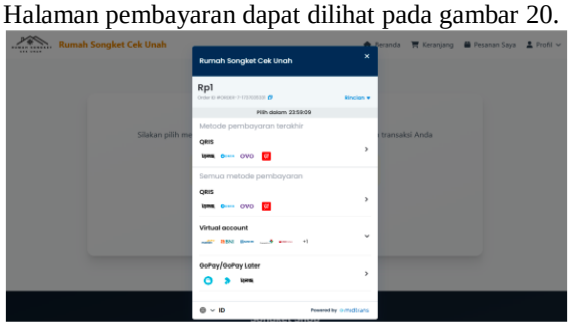
Gambar 18. Halaman Produk

c) Halaman Keranjang
Pada halaman ini pelanggan dapat melihat produk yang sebelumnya telah ditambahkan kekeranjang. Halaman keranjang dapat diIihat pada gambar 18.



Gambar 19. Halaman Keranjang

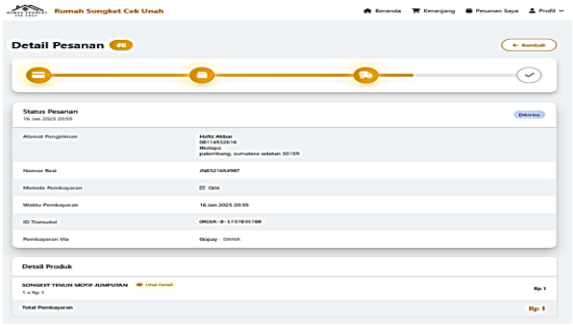
d) Halaman Pembayaran
Pada halaman ini pelanggan dapat memilih metode pembayaran dan melanjutkan ke proses pembayaran. Halaman pembayaran dapat dilihat pada gambar 20.



Gambar 20. Halaman Pembayaran

ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

e) Halaman Pesanan Dikirim
Pada halaman ini pelanggan dapat melihat nomor resi yang dapat digunakan untuk memonitoring proses pengiriman produk hingga selesai. Halaman pesanan dikirim dapat dilihat pada gambar 21.

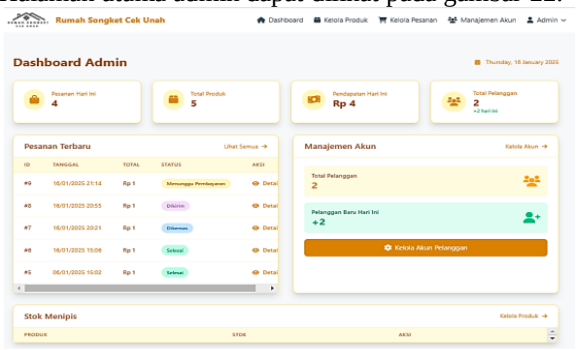


Gambar 21. Halaman Pesanan Dikirim

2.4.2 Interface Akses Admin

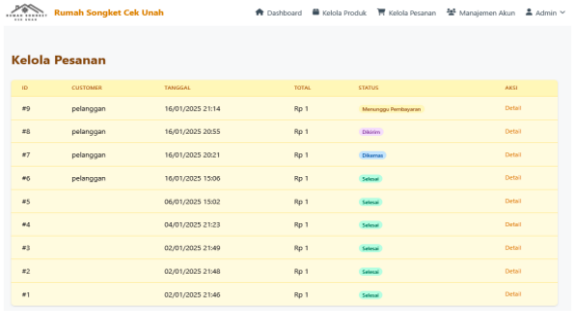
Interface akses admin ini berisi penjelasan terkait dengan menu-menu yang dapat diakses oleh admin rumah songket cek unah seperti halaman login, halaman dashboard, halaman kelola produk yang meliputi edit dan tambah produk serta halaman kelola pesanan dan update status pesanan.

a) Halaman Utama Admin
Menyajikan informasi terkait dengan data pesanan dan status pesanan yang masuk, data pendapatan per hari, dan data produk termasuk ketersediaan stok. Halaman utama admin dapat dilihat pada gambar 22.



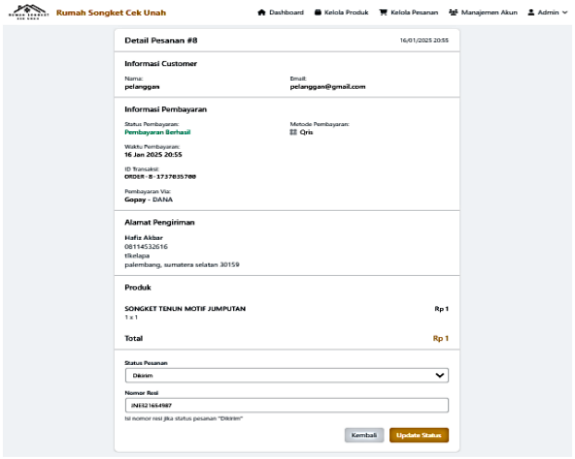
Gambar 22. Halaman Utama Admin

b) Halaman Kelola Pesanan
Menyajikan informasi terkait dengan pesanan yang masuk termasuk juga detail pesanan dan status pesanan tersebut. HaIaman keIola pesanan dapat dilihat pada gambar 23.



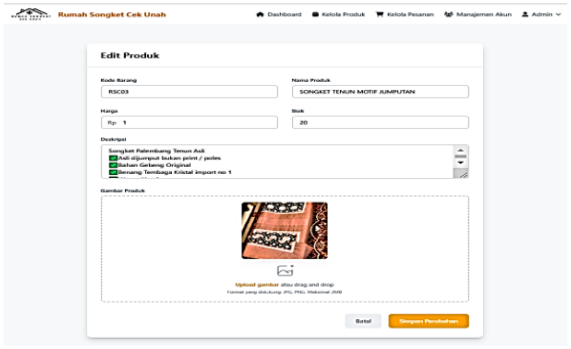
Gambar 23. Halaman Kelola Pesanan

c) Halaman Update Status Pesanan
Pada halaman ini Admin akan memperbaruhi status pesanan dengan menambahkan resi pengiriman untuk pesanan yang telah melalui proses pengemasan. Halaman update status pesanan dapat dilihat pada gambar.24.



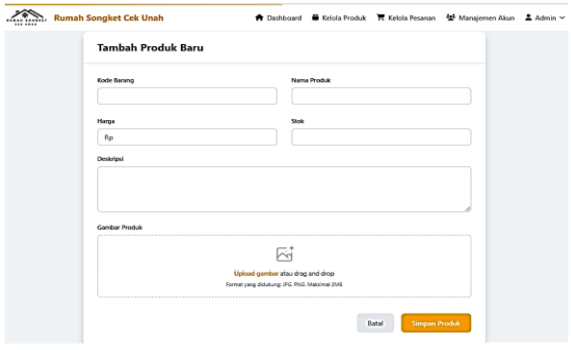
Gambar 24. Halaman Update Status Pesanan

d) Halaman Edit Data Produk
Menyajikan halaman form edit data produk, admin dapat memperbaruhi data produk, seperti stok produk, nama, gambar dan detail produk. Halaman edit data produk dapat dilihat pada gambar 25.



Gambar 25. Halaman Edit Data Produk

e) Halaman Tambah Produk
Menyajikan desain form data produk, untuk menambahkan produk, admin dapat menambahkan informasi seperti nama produk, kd barang, stok, gambar, harga dan detail produk. Halaman tambah data produk dapat dilihat pada gambar 26.



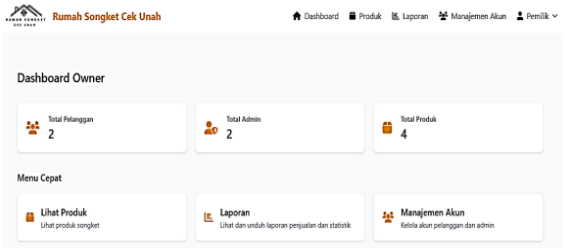
Gambar 26. Halaman Tambah Produk

ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

2.4.3 Interface Akses Pemilik

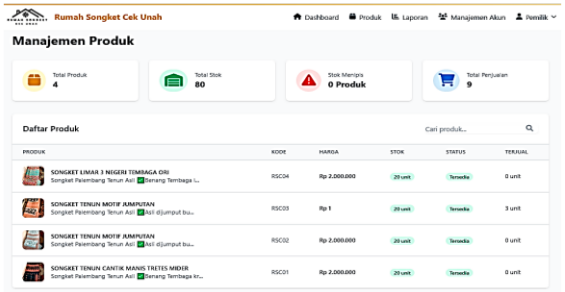
Interface akses pemilik merupakan penjelasan terkait dengan menu-menu yang dapat diakses oleh pemilik rumah songket cek unah seperti halaman login, halaman dashboard, halaman produk, halaman laporan yang meliputi laporan pesanan, pendapatan dan produk terlaris.

a) Halaman Utama Pemilik
Menyajikan total pelanggan, total produk, total admin. Berikut ini merupakan halaman utama pemilik dapat dilihat pada gambar 27.



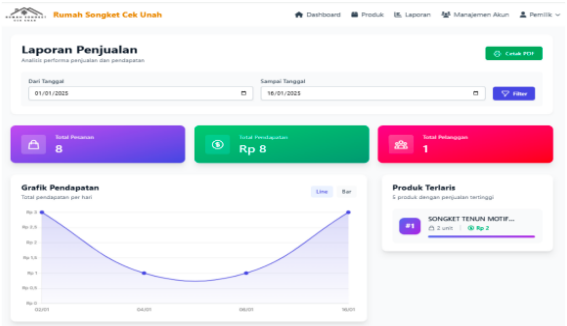
Gambar 27. Halaman Utama Pemilik

b) Halaman Manajemen Produk
Menyajikan total pelanggan, total produk, total stok dan total penjualan serta daftar produk. Berikut ini halaman manajemen produk dapat diIihat pada gambar 28.



Gambar 28. Halaman Manajemen Produk

c) Halaman Laporan Penjualan
Menyajikan laporan terkait dengan total pesanan, total pendapatan serta total pelanggan. Pada halaman ini pemilik dapat melihat grafik penjualan dan pendapatan serta produk terlaris, berikut ini halaman laporan penjualan dapat diIihat pada gambar 29.



Gambar 29. Halaman Laporan Penjualan

d) Halaman Cetak Laporan Penjualan
Menyajikan data penjualan serta pendapatan yang dapat diakses pemilik. Berikut merupakan halaman laporan penjualan dapat dilihat pada gambar 30.



Gambar 30. Halaman Cetak Laporan Penjualan

2.5 Pengujian Sistem

Pengujian sistem menggunakan metode blackbox testing. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan dengan baik sesuai secara fungsional. Pengujian ini terbagi menjadi 3 (tiga) tahapan sesuai dengan jumlah aktor/pengguna sistem yang meliputi pelanggan, admin dan pemilik rumah songket cek unah palembang.

2.5.1 Pengujian Sistem Akses Pelanggan

Berikut ini merupakan hasil dari pengujian sistem untuk akses pelanggan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Pengujian Sistem Akses Pelanggan

No	Menu / Halaman	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Keterangan	
				Valid	Tidak
1	Registrasi	Input data – data registrasi	Akun pelanggan berhasil dibuat	✓	
2	Login	Input email dan password	Menampilkan menu menu pada halaman beranda	✓	
3	Beranda	Detail produk, tambah produk kekeranjang	Menampilkan detail produk, produk berhasil ditambah kan kekeranjang	✓	
4	Keranjang	Tambah dan hapus produk	Produk berhasil di tambah dan dihapus	✓	
5	Form Alamat	Input alamat penerima	Alamat berhasil ditambahkan	✓	
6	Checkout	Tampil halaman dan lanjut bayar	Menampilkan halaman checkout dan button lanjut bayar	✓	
7	Metode Pembayaran	Menampilkan barcode pembayaran	Pembayaran berhasil	✓	
8	Pesanan Saya	Detail dan status pesanan	Menampilkan detail dan status pesanan	✓	

2.5.2 Pengujian Sistem Akses Admin

Berikut ini merupakan hasil dari pengujian sistem untuk akses Admin dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Pengujian Sistem Akses Admin

ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

No	Menu / Halaman	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Keterangan	
				Valid	Tidak
1	Login	Input email dan password	Menampilkan menu menu pada halaman dashboard	✓	
2	Dashboard	Detail pesanan, update status pesanan	Menampilkan detail pesanan dan status pesanan terupdate	✓	
3	Kelola Produk	Tambah, hapus dan edit produk	Produk berhasil di tambah, edit dan hapus	✓	

2.5.3 Pengujian Sistem Akses Pemilik

Berikut ini merupakan hasil dari pengujian sistem untuk akses pemilik dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Pengujian Sistem Akses Pemilik

No	Menu / Halaman	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Keterangan	
				Valid	Tidak
1	Login	Input email dan password	Menampilkan menu menu pada halaman dashboard	✓	
2	Dashboard	Lihat produk, dan laporan	Menampilkan laporan produk dan jumlah stok,	✓	
3	Kelola Produk	Total penjualan dan stok	Menampilkan total penjualan dan ketersediaan stok	✓	
4	Laporan	Menu periode penjualan, grafik pendapatan, penjualan dan produk terlaris	Menampilkan grafik pendapatan dan penjualan sesuai dengan tanggal periode. Menampilkan produk terlaris	✓	
5	Cetak Laporan	Button cetak pdf	Menampilkan pdf cetak laporan	✓	

Berdasarkan tabel hasil dari pengujian sistem yang dilakukan terhadap ke 3 (tiga) aktor/pengguna sistem. Dapat disimpulkan bahwah fitur-fitur yang ada pada website rumah songket cek unah palembang secara fungsional dapat berjalan dengan baik dan sesuai harapan dari user.

3. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang dan membangun sistem informasi pemesanan kain tradisional berbasis website untuk Rumah Songket Cek Unah Palembang dengan menggunakan metode Agile. Sistem ini dikembangkan sebagai solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dalam proses pemasaran, pembayaran, dan pelaporan penjualan yang sebelumnya masih dilakukan secara manual dan terbatas melalui media sosial. Dengan adanya sistem ini, pelanggan dapat dengan mudah mengakses informasi produk, melakukan pemesanan secara online, sedangkan, pihak admin dan pemilik dapat mengelola data produk, pesanan, laporan penjualan, serta melihat visualisasi data dengan lebih efisien. Hasil pengujian menggunakan metode black-box menunjukkan bahwa seluruh fitur pada sistem berjalan sesuai harapan dan mampu mendukung proses bisnis secara fungsional. Sistem ini juga berperan penting dalam memperkenalkan brand Rumah Songket Cek Unah sebagai produsen kain songket asli Palembang di era digital, serta berpotensi meningkatkan jangkauan pasar dan stabilitas pendapatan usaha.

Daftar Pustaka

Alfianti, T., Studi, P., Informasi, D. S., Komputer, F. I., Pembangunan, U., Veteran, N., Labu, P., & Selatan, J. (2022). *Sistem Informasi Pemesanan Produk Florist Berbasis Web*. 150–161.

Asus, S. T. K. (2024). *R Ancang B Angun S Istem I Nformasi P Enjualan B Aju*. *5*(1), 1–4.

Basuki, S., Baskoro, Y., & Gazali, G. (2023). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Presensi Mahasiswa Dengan Random Password Generator Berbasis Website Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Insan Pembangunan Indonesia. *Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komputer (Ipsikom)*, *11*(1), 27. Https://Doi.Org/10.58217/Ipsikom.V11i1.227

Darlin, W., Putra, A. D., & Hendrastuty, N. (2023). *Sistem Informasi Manajemen Kost Putra Trisula Berbasis Web (Studi Kasus : Asrama Putra Trisula)*. *4*(3), 240–249.

Febriyani, A., Penerapan, I., & Rapid, M. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Kebutuhan Pokok Berbasis Web Pada Toko Khansaa*. *7*(1), 510–515.

Luckyardi. (2021). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Busana Muslim Berbasis Web*. *6*(September 2021), 156–168.

Nasution, O., Sembiring, B. O., & Sinaga, T. H. (2024). *Perancangan E-Commerce Galeri Songket Menggunakan Metode Agile*. *4*, 4080–4088.

Rabbani, I., & Krisnanik, E. (2020). *E – Commerce Perlengkapan Haji Dan Umroh Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software*. 432–443.

Sanmorino, A. (2019). The Preliminary Results of the Kms Model with Additional Elements of Gamification to Optimize Research Output in a Higher Education Institution. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, *8*(5).

Sanmorino, A., & Isabella, I. (2017). DIAGRAM ALIRAN DATA DAN KONSEP BASIS DATA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PETERNAKAN BROILER. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, *8*(1). https://doi.org/10.36982/jiig.v8i1.217

Terttiaavini. (2024). *Development Of Bunda Care Application For Growth Monitoring Child Growth And Development As An Anticipatory Innovation To Combat Stunting With Agile Development Approach Pengembangan Aplikasi Bunda Care Untuk Pemantau Tumbuh Kembang Anak Sebagai Inovasi A*. *4*(April), 547–555.