

**PENERAPAN METODE SCRUMBAN PADA APLIKASI E-COMMERCE HASIL LAUT
BERBASIS WEB
(STUDI KASUS TEMPAT PELELANGAN IKAN KOTA RANAI)**

Mardiono¹, Ferdi Chahyadi², Eka Suswaini³
mardionoputra19@gmail.com

Program studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Maritim Raja Ali Haji

Abstract

This study aims to determine the stages used in the Scrumban method in developing or designing a -E-Commerce web based software in the fisheries or marine product sector. Data was collected by means of observation and documentation at the case study site. Data analysis was carried out to obtain data that was truly in accordance with the research conducted by researchers, the data used were in the form of observational data that had been obtained, then documentation data in the form of image data, types of marine products sold from the analysis results obtained data in the form of types fish, pictures, price data and availability data (stock). The system design uses flowcharts and Entity Relationship Diagrams and then the system interface design uses software figma by designing wireframes, mockups, font styles and colors. Testing system functionality using testing blackbox and user acceptance test (UAT). The results of this study indicate that the method has been successfully implemented Scrumban in the development E-Commerce of web-based seafood applications. The use of the method Scrumban in system development can encourage the development of a better system. From the results of testing using blackbox testing, it shows that the entire system functions normally and is also supported by test results using UAT which show very satisfactory results.

Keywords: *Scrumban, E-Commerce, Figma.*

I. Pendahuluan

Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan dunia teknologi dan informasi pada saat ini khususnya dunia komputer yang sangat pesat, ditambah dengan adanya kehadiran teknologi informasi yang semakin berperan di dalam dunia pekerjaan. Dengan menggunakan piranti teknologi informasi yang tepat, maka segala aktifitas manusia dalam pekerjaan dapat dilakukan, dipantau dan direpresentasikan sesuai dengan perhitungan-perhitungan dan aturan main yang telah ditetapkan (Gabels dkk., 2016).

Menurut Apriyadiyansyah dan Wijaya (2018), *E-Commerce* adalah salah satu teknologi informasi yang perkembangannya sangat cepat. Aplikasi pemasaran elektronik ini sangat membantu dalam pemasaran produk terutama disektor perikanan. Banijamali dkk. (2016) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa keberhasilan sebuah proyek pengembangan aplikasi sangat bergantung pada penggunaan metodologi pengembangan perangkat lunak yang tepat.

Selama pengembangan, *Agile* dipilih sebagai metode pengembangan. *Agile* berarti tangkas, cepat, dan ringan. Metode ini dikembangkan karena metode tradisional membuat proses pengembangan tidak sesuai dengan tuntutan pengguna. Karakteristik umum *Agile* yaitu desain sederhana, kemampuan rilis dalam waktu singkat, kerjasama tim yang luas, *pair programming*,

pengujian selama masa pengembangan, mengantisipasi perubahan kebutuhan, serta menyambut perubahan dan menggunakannya sebagai keuntungan. Model mengadopsi *Scrumban*, kombinasi *Scrum* dan Kanban. Banyak ditemukan anggota tim *Agile* yang akrab dengan *Scrumban* dapat bergabung dan mendapatkan manfaat lebih banyak dari *Scrumban*. *Scrumban* berfokus pada pemanfaatan sumber daya yang optimal, visualisasi alur kerja dengan membatasi *Work in Progress* (WIP), dan kepuasan pelanggan. Ini mempromosikan kerja tim lintas fungsional, mengatur diri sendiri dan tim. *Scrumban* memperoleh fitur *Scrum* yang menguntungkan dan menghilangkan kendala berlebihan, misalnya *Sprint* dan beberapa rapat dalam *Scrum*. *Scrum* digunakan sebagai preskriptif, sementara itu mendorong kemajuan yang pesat melalui Kanban untuk memungkinkan proyek terus meningkatkan proses. Kanban juga bersifat preskriptif pada *framework Scrum* sebagai intinya, mengatur tim sekitar, mengenali iterasi *timebox* (batasan waktu) jika sesuai, dan membuat teknik perbaikan yang formal (Julianto, E., dan Harjoseputro, Y., 2020).

Menurut Albarqi dan Qureshi (2018), *Scrum* dan Kanban adalah metode yang paling ringan, yang mana tidak ada alat yang benar-benar sempurna dan dapat membimbing tim sepanjang waktu atau dalam seluruh aktivitas mereka, metode ini memberikan beberapa pedoman, prinsip, dan batasan. Metodologi yang canggih dapat menjamin kualitas produk tertinggi seperti melengkapi prinsip-prinsip *Scrum* dengan praktik kanban menghasilkan metodologi pengembangan yang lebih canggih yang disebut *Scrumban*, yang dapat menggabungkan manfaat dari keduanya, *Scrum* dapat secara efektif memfasilitasi pengelolaan proyek dengan memberikan dorongan prinsip kerjasama antar tim untuk menyelesaikan pekerjaan yang dibutuhkan yang telah dibagi dalam beberapa sprint dengan panjang tetap dan tim *scrum* harus “lintas fungsi” dimana kanban membatasi pekerjaan yang sedang berjalan, mengukur umur proyek, selain memantau dan mengelola alur kerja dengan menerapkan papan Kanban. Berdasarkan uraian masalah diatas peneliti akan menerapkan Metode *Scrumban* Pada Aplikasi *E-Commerce* Hasil Laut Berbasis Web.

Landasan Teori

Scrumban

Lutfiani dkk. (2020) *Scrumban* adalah gabungan dari metode *development Agile Scrum* dan Kanban untuk mencoba menggunakan fitur dari kedua model pengembangan perangkat lunak. Keuntungan utama dalam *Scrumban* adalah membuat tim anggota dapat berkerja lebih kreatif lagi dalam mengembangkan metode baru. Karena didalam *Scrumban* juga mengandung sifat dasar dari *Scrum* dan juga fleksibilitas Kanban. Dan *Scrumban* adalah metode yang paling ringan. dimana tidak ada alat atau metode yang sepenuhnya sempurna atau yang bisa membantu tim sepanjang waktu atau di dalam setiap kegiatan aktivitas mereka. Dengan *Scrum* ini dapat melengkapi prinsip *Scrum* dengan praktik dari Kanban dan menghasilkan metodologi yang luar biasa, yaitu *Scrumban*.

Paul dan Rahman (2018) membahas tentang prinsip-prinsip yang ada dalam metodologi *Scrum*, berikut prinsip-prinsip yang ada pada *Scrumban* :

1. Visualize the workflow : ini adalah salah satu tools yang diambil dari kanban dan diterapkan pada *scrumban* memvisualisasikan alur kerja dari awal hingga akhir.
2. Pull work : dalam *scrumban* ditarik dalam antrian, dan tidak seperti *scrum* yang semua pekerjaan harus diselesaikan dengan *sprint*. Dan ditugaskan dari awal.
3. Limit work in progres (WIP) : yang paling penting dalam *scrumban* adalah menerapkan pembatasan dalam pekerjaan yang sedang berjalan pada tiap kapasitas pada tim.
4. Make team rules explicit : dalam *scrum* setiap tim terorganisir sendiri dan mereka sendiri, namun pada kenyataanya selalu ada kesenjangan yang terjadi dalam tim, bagaimana mereka mengatur diri sendiri dan bekerja.
5. Planning meetings : tidak seperti *Scrum* yang mempunyai perencanaan yang pendek.
6. Review, retrospectives, and daily stand-up meetings : ini adalah yang paling penting dalam *Scrumban*. Dengan memberikan feedback secara langsung dari product owner atau yang mempunyai hubungan dengan tim seperti managers dan customers.
7. Metrics and optional estimations in *Scrumban* : didalam *scrum* diperkirakan menggunakan metric seperti riwayat dan tugas yang diambil dan dimasukkan kedalam *sprint*.

Secara singkat Scrumban adalah sebuah metodologi yang membuat Scrum lebih ramping dan ini membantu berkolaborasi dengan menggunakan metode Kanban yang bisa dipakai seperti workflow board, WIP , team rules, dll. Itu membuat scrum lebih *flexible* terhadap perubahan yang begitu cepat , dan itu semua tersinkronisasi dengan Scrum seperti sprint planning, dan sprint review.



Gambar 1. 1. *Project Development Using Scrumban*

(Sumber : Paul dan Rahman, 2018)

E-Commerce

Menurut Pradana (2017) definisi Electronic Commerce (E-Commerce) adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan komputer sebagai perantara transaksi bisnis. E-Commerce berguna dalam mengurangi biaya administrasi dan waktu siklus proses bisnis, dan meningkatkan hubungan dengan kedua mitra bisnis dan pelanggan. E-Commerce berarti transaksi paperless di mana inovasi seperti pertukaran data elektronik, surat elektronik, papan buletin elektronik, transfer dana elektronik dan teknologi berbasis jaringan lainnya diterapkan berdasarkan jaringan umum, E-Commerce adalah strategi komersial baru mengarah kepada peningkatan kualitas produk dan layanan dan perbaikan di tingkat layanan penyediaan sementara link persyaratan organisasi, pemasok, dan konsumen ke arah mengurangi biaya.

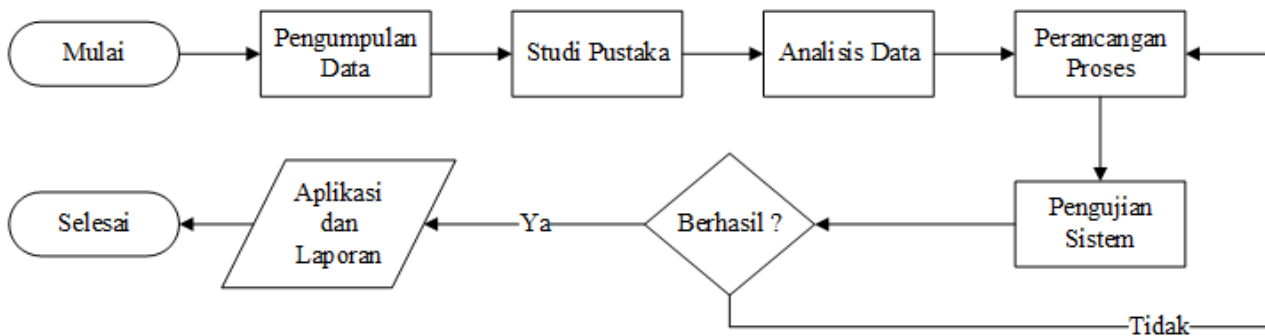
Figma

Figma adalah sebuah *platform prototyping* online dan kolaboratif. figma seperti campuran antara sketch dan photoshop, hanya saja berbasis web. Figma menarik karena sumberdaya kolaboratifnya secara *real time*. Desainer dapat bekerja secara bersama – sama dari jarak jauh. Programmer dapat menambah / menulis kode mereka sendiri dalam proyek yang terdapat dalam figma (Puspita, R. 2020).

II. Metode Penelitian

Langkah – Langkah Penelitian

Penjelasan serangkaian kegiatan penelitian diatas dapat dijadikan sebagai bagan flowchart untuk lebih memperjelas rangkaian kegiatan sebagai berikut.

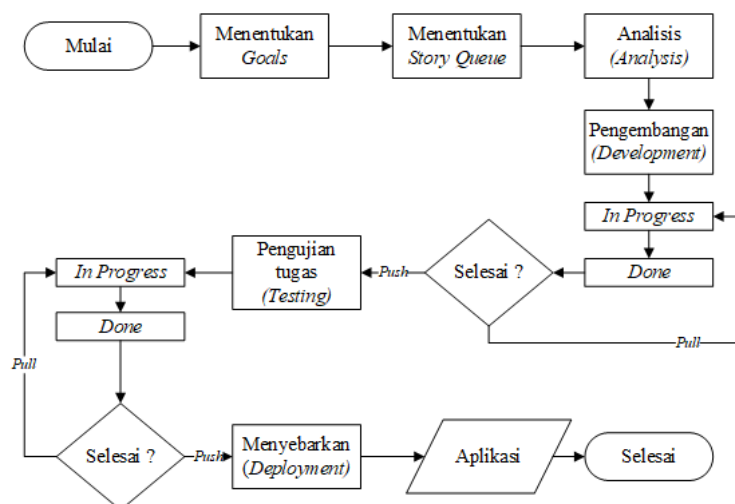


Gambar 2. 1. Flowchart Metode Penelitian

Pertama adalah pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian, mencari literatur seputar bidang rekayasa perangkat lunak. Kemudian menganalisis data dan mencari permasalahan yang akan diangkat menjadi topik penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan perancangan proses metode penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan Perancangan Aplikasi *E-Commerce* berbasis web dengan penerapan Metode *Scrumban*. Kemudian menguji sistem secara menyeluruh jika berhasil maka penelitian mendapatkan hasil dan selesai, jika tidak maka penelitian kembali ke Perancangan Aplikasi *E-Commerce* berbasis web dengan penerapan Metode *Scrumban*.

Langkah – Langkah Scrumban

Alur kerja *Scrumban* pada Aplikasi E-Commerce Hasil Laut Berbasis Web dapat dilihat pada gambar berikut.



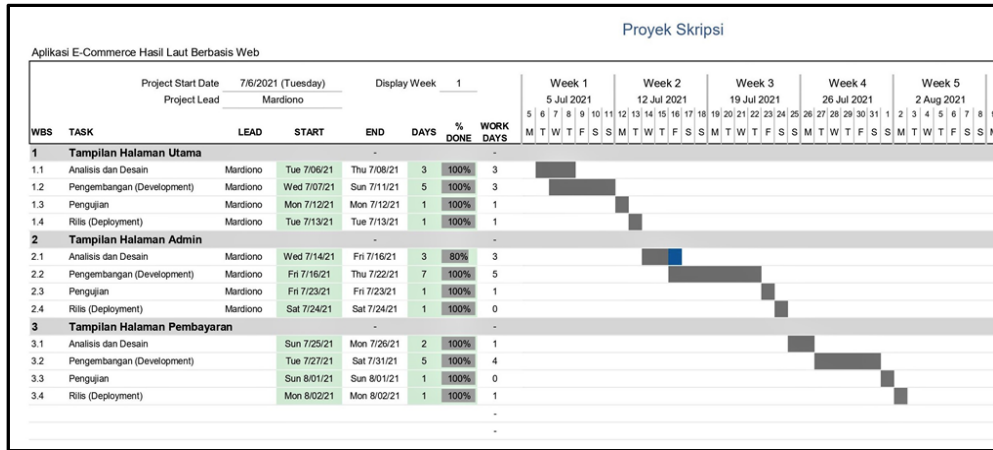
Gambar 2. 2. Flowchart Metode Scrumban

Pada penerapan metode *Scrumban* proses dilaksanakan sesuai aturan yang dimiliki *Scrumban*. Proses pertama yang dilakukan dalam penerapan metode *Scrumban* adalah menentukan tujuan (*Goals*), pada proses ini tim mendefinisikan tujuannya secara luas dengan menentukan tujuan yang ingin dicapai kedalam tugas yang lebih kecil. Setelah mendapatkan gambaran secara luas dari proses sebelumnya, tujuan yang telah ditentukan dipecah menjadi *Stories* atau *Product Backlog*. Kemudian lanjut ke proses menganalisis tiap *Product Backlog* dengan otoritas pengembang sehingga bisa dialihkan keproses pengembangan. Setelah dianalisa pada proses selanjutnya adalah proses pengembangan, pada proses inilah pengerjaan *product backlog* dilakukan seperti desain dan pengkodean. Setelah proses pengembangan selesai, maka akan beralih keproses pengujian, pada proses pengembangan dan pengujian menerapkan kolom *buffer* yaitu kolom *in progress* dan *done* jika proses selesai maka akan di *push* ketahap berikutnya jika tidak maka tugas akan di *pull* ke kolom *buffer in progress*. Setiap tugas yang telah selesai diproses pada proses sebelumnya akan di *deploy*. Setelah proses pengujian selesai maka aplikasi dinyatakan selesai.

III. Hasil dan Pembahasan

Implementasi Sistem Dengan Metode Scrumban

Jadwal perancangan sistem dari 6 Juli 2021 sampai 2 Agustus 2021 yang di paparkan pada gambar berikut:



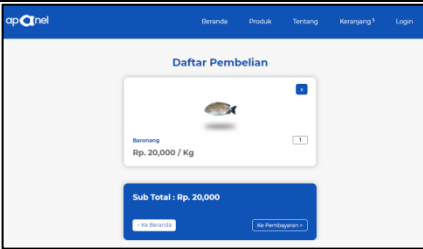

Gambar 3. 1. Milestone Pengerjaa

Goals 1 : Tampilan dan Fitur Halaman Utama

Pada tampilam utama sistem menampilkan beberapa infromasi seperti logo, menu navigasi, banner web, kategori produk, produk yang dijual dan informasi mengenai aplikasi apanel. Durasi pengerjaan selama 10 hari kerja dengan skala prioritas *high*.

Tabel 3. 1. Tampilan dan fitur halaman utama

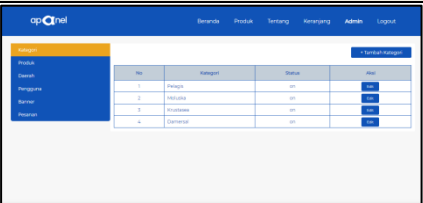

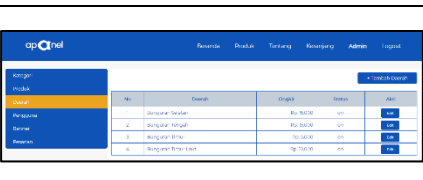
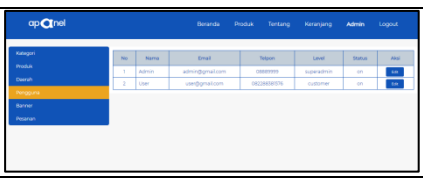
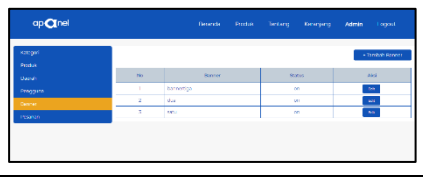
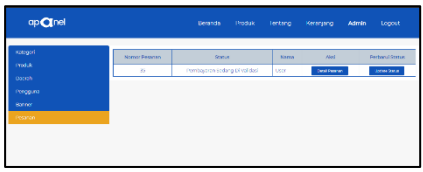
| No | Tampilan | Keterangan | Lama pengerjaan |
|----|----------|---|--|
| 1 | | Tampilan navigasi mencakup logo dan menu navigasi | Desain : 3 hari kerja Pengkodean : 7 hari kerja |
| 2 | | Tampilan slide iklan dan menu kategori mencakup kategori yang tersedia pada sistem | |
| 3 | | Tampilan Detail Produk mencakup informasi mendetail tentang produk, nama produk, gambar produk, harga produk dan deskripsi produk | |
| 4 | | Tampilan produk mencakup informasi produk seperti nama, gambar dan harga produk | |

| | | | |
|---|---|---|--|
| 5 |  | Tampilan halaman daftar pesanan (keranjang) mencakup daftar produk yang telah kita pesan serta informasi total seluruh harga produk | |
| 6 |  | Tampilan footer mencakup informasi menu cara pemesanan, syarat dan ketentuan serta info kontak | |

Goals 2 : Tampilan dan Fitur Halaman Admin

Tampilan halaman Admin menampilkan fitur kelola item – item yang terdapat pada halaman utama sistem seperti fitur kelola pemesanan, fitur CRUD data produk, data pengguna, data banner iklan produk dan data daerah. Durasi pengerjaan selama 12 hari kerja dengan skala prioritas high.

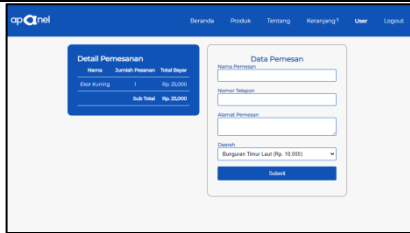
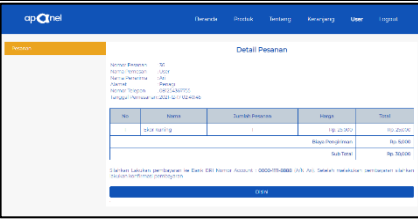
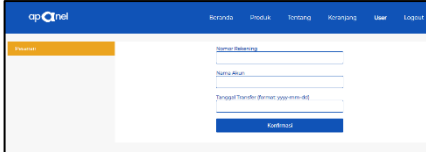
Tabel 3. 2. Tampilan dan fitur halaman admin

| No | Tampilan | Keterangan | Lama pengerjaan |
|----|---|--|---------------------------|
| 1 |  | Tampilan halaman kelola kategori menampilkan seluruh data kategori dan terdapat fitur tambah dan edit kategori | |
| 2 |  | Tampilan halaman kelola produk menampilkan seluruh data produk dan terdapat fitur tambah dan edit produk | |
| 3 |  | Tampilan halaman kelola daerah menampilkan seluruh data daerah dan terdapat fitur tambah dan edit daerah | Desain : 3 hari kerja |
| 4 |  | Tampilan halaman kelola pengguna menampilkan seluruh data pengguna dan terdapat fitur edit pengguna | Pengkodean : 5 hari kerja |
| 5 |  | Tampilan halaman kelola banner menampilkan seluruh data banner dan terdapat fitur tambah dan edit banner | |
| 6 |  | Tampilan halaman kelola pesanan menampilkan seluruh data pesanan dan terdapat fitur lihat detail dan update status pesanan | |

Goals 3 : Tampilan dan Fitur Halaman Pembayaran

Pada tampilan halaman pembayaran sistem menampilkan informasi detail pembelian oleh pengguna yang terdiri dari data penerima dan data detail total pembayaran. Durasi pengerjaan selama 6 hari kerja dengan skala prioritas *medium*.

Tabel 3. 3. Tampilan dan fitur halaman pembayaran

| No | Tampilan | Keterangan | Lama pengerjaan |
|----|--|--|--|
| 1 |  | Tampilan halaman input data pemesan yang terdiri dari info pesanan dan form input data pemesan | Desain : 3 hari kerja Pengkodean : 5 hari kerja |
| 2 |  | Tampilan halaman informasi detail pemesanan dan informasi rekening perusahaan | |
| 3 |  | Tampilan halaman konfirmasi rekening pengguna untuk konfirmasi pembayaran via transfer | |

Pengujian

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang telah dibangun sudah sesuai dengan rancangan dan menghasilkan keluaran sesuai dengan apa yang diharapkan. Pengujian sistem yang dilakukan ialah dengan menggunakan pengujian blackbox testing dan user acceptance test (UAT) yakni menguji sistem dari segi fungsionalitas seperti fungsi form input data, tombol, dan proses CRUD apakah telah berfungsi sesuai dengan apa yang diharapkan.

Pengujian Blacbox

Blackbox testing dilakukan oleh tiga orang mahasiswa teknik informatika dengan mengetahui apakah fungsional pada sistem berjalan dengan baik. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sistem yang telah dibangun sudah memenuhi persyaratan fungsional. Namun, dalam prosesnya masih memungkinkan terjadinya kesalahan, secara keseluruhan sistem yang telah dibangun sudah menghasilkan keluaran yang diharapkan.

Pengujian User Acceptance Test

User acceptance test dilakukan dengan membagi kuisisioner kepada sepuluh (10) orang responden terdiri dari tiga (3) orang mahasiswa teknik informatika dan tujuh (7) orang masyarakat natuna. Berdasarkan data hasil kuisisioner dapat dicari persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Gambar 3. 2. Rumus Menghitung Persentase

Keterangan :
P : Persentase
f : Frekuensi Jawaban
n : Jumlah Responden

Tabel 3. 4. Hasil Jumlah Keseluruhan Jawaban Responden

| Variabel | Pertanyaan | Frekuensi Jawaban | | | | |
|--------------|------------|-------------------|------------|-----------|----------|----------|
| | | A | B | C | D | E |
| Total | | 44 | 100 | 24 | 2 | 0 |

Dari data yang diperoleh kemudian akan dianalisis dengan menghitung jumlah rata – rata jawaban. Berdasarkan skor yang sudah didapat dari jawaban responden dapat dilakukan perhitungan sebagaimana berikut.

| | | | | | |
|---|-----|-----|---|-----|-----|
| Jumlah skor jawaban responden yang menjawab | A = | 44 | × | 5 = | 220 |
| Jumlah skor jawaban responden yang menjawab | B = | 100 | × | 4 = | 400 |
| Jumlah skor jawaban responden yang menjawab | C = | 24 | × | 3 = | 72 |
| Jumlah skor jawaban responden yang menjawab | D = | 2 | × | 2 = | 4 |
| Jumlah skor jawaban responden yang menjawab | E = | 0 | × | 1 = | 0 |

$$\text{Total Skor} = 696$$

Hasil jawaban dari sepuluh (10) orang responden dapat dihitung nilai tertinggi dan terendah dengan perhitungan sebagai berikut.

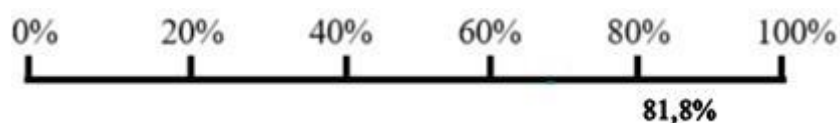
$$\text{Nilai tertinggi} = 10 \times 17 \times 5 = 850 \quad (\text{Jika Semua menjawab A})$$

$$\text{Nilai tertinggi} = 10 \times 17 \times 1 = 170 \quad (\text{Jika Semua menjawab E})$$

Setelah mendapatkan nilai skor responden dan nilai total jika semua responden menjawab A dapat dilakukan perhitungan untuk menyatakan persentase nilai tertinggi dengan perhitungan sebagai berikut.

$$\frac{696}{850} \times 100\% = 81,8\%$$

Dari hasil perhitungan didapatlah persentase sebesar 81,8%, yang menunjukkan tanggapan responden terhadap desain dan fungsional sistem adalah sangat kuat, yang mana hasil tersebut sesuai dengan teori dari Riduwan (2008), jika persentase yang diperoleh mencapai 81% - 100% maka hasil pengujian dinyatakan sangat kuat. Adapun rating scale persentase dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. 3. Rating Scale Sistem

Tabel 3. 5. Kriteria Interpretasi Skor

| | |
|------------|--------------|
| 0% - 20% | Sangat Lemah |
| 21% - 40% | Lemah |
| 41% - 60% | Cukup |
| 61% - 80% | Kuat |
| 81% - 100% | Sangat Kuat |

Selanjutnya mencari persentase butir soal kuisisioner dengan menghitung rata – rata skor jawaban dari responden, analisis yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut.

Jumlah nilai pertanyaan / jumlah responden (10) = Nilai rata – ratanya

Persentase nilainya adalah $P = \frac{f}{n} \times 100\%$

Ketreangan :

- P = Persentase nilai
- f = Nilai Rata – ratanya
- n = seluruh item = 5

Tabel 3. 6. Jumlah Nilai Pertanyaan

| Variabel | Pertanyaan | Frekuensi Jawaban | | | | | Jumlah Nilai Pertanyaan |
|------------|------------|-------------------|-----|-----|-----|-----|-------------------------|
| | | A×5 | B×4 | C×3 | D×2 | E×1 | |
| Desain | P1 | 1 | 8 | 1 | 0 | 0 | 40 |
| | P2 | 3 | 5 | 2 | 0 | 0 | 41 |
| | P3 | 4 | 4 | 1 | 1 | 0 | 41 |
| | P4 | 4 | 6 | 0 | 0 | 0 | 44 |
| | P5 | 6 | 2 | 2 | 0 | 0 | 44 |
| | P6 | 4 | 2 | 4 | 0 | 0 | 40 |
| | P7 | 1 | 6 | 3 | 0 | 0 | 38 |
| Fungsional | P8 | 3 | 7 | 0 | 0 | 0 | 43 |
| | P9 | 2 | 7 | 1 | 0 | 0 | 41 |
| | P10 | 2 | 6 | 2 | 0 | 0 | 40 |
| | P11 | 2 | 7 | 1 | 0 | 0 | 41 |
| | P12 | 2 | 7 | 1 | 0 | 0 | 41 |
| | P13 | 2 | 6 | 2 | 0 | 0 | 40 |
| | P14 | 2 | 7 | 1 | 0 | 0 | 41 |
| | P15 | 0 | 9 | 1 | 0 | 0 | 39 |
| | P16 | 3 | 5 | 1 | 1 | 0 | 40 |
| | P17 | 3 | 6 | 1 | 0 | 0 | 42 |

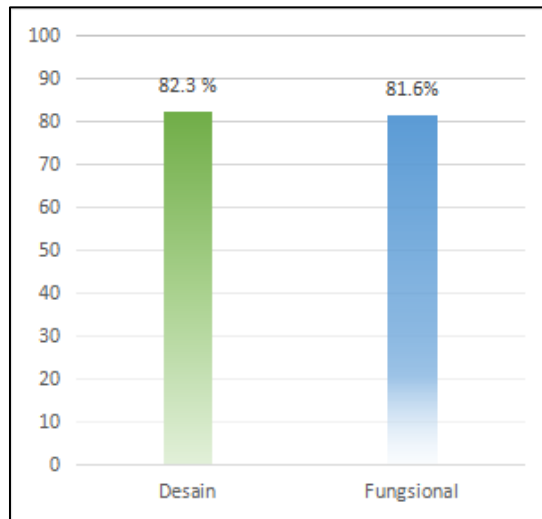
Tabel 3. 7. Data Persentase Butir Soal

| Variabel | Pertanyaan | Frekuensi Jawaban | | | | | Persentase |
|------------|------------|-------------------|-----|-----|-----|-----|------------|
| | | A×5 | B×4 | C×3 | D×2 | E×1 | |
| Desain | P1 | 1 | 8 | 1 | 0 | 0 | 80% |
| | P2 | 3 | 5 | 2 | 0 | 0 | 82% |
| | P3 | 4 | 4 | 1 | 1 | 0 | 82% |
| | P4 | 4 | 6 | 0 | 0 | 0 | 88% |
| | P5 | 6 | 2 | 2 | 0 | 0 | 88% |
| | P6 | 4 | 2 | 4 | 0 | 0 | 80% |
| | P7 | 1 | 6 | 3 | 0 | 0 | 76% |
| Fungsional | P8 | 3 | 7 | 0 | 0 | 0 | 86% |
| | P9 | 2 | 7 | 1 | 0 | 0 | 82% |
| | P10 | 2 | 6 | 2 | 0 | 0 | 80% |
| | P11 | 2 | 7 | 1 | 0 | 0 | 82% |
| | P12 | 2 | 7 | 1 | 0 | 0 | 82% |
| | P13 | 2 | 6 | 2 | 0 | 0 | 80% |
| | P14 | 2 | 7 | 1 | 0 | 0 | 82% |
| | P15 | 0 | 9 | 1 | 0 | 0 | 78% |
| | P16 | 3 | 5 | 1 | 1 | 0 | 80% |
| | P17 | 3 | 6 | 1 | 0 | 0 | 84% |

Tabel 3. 8. Hasil Akhir Pengolahan Data Kuantitatif

| No | Variabel Indikator | Jumlah butir | (%) | Keterangan |
|----|--------------------|--------------|-------|-------------------------------------|
| 1 | Desain | 7 | 82,3% | Sangat: Mudah/Bagus/Sesuai/Jelas |
| 2 | Fungsional | 10 | 81,6% | Sangat: Mudah/Bagus/Sesuai/Jelas |

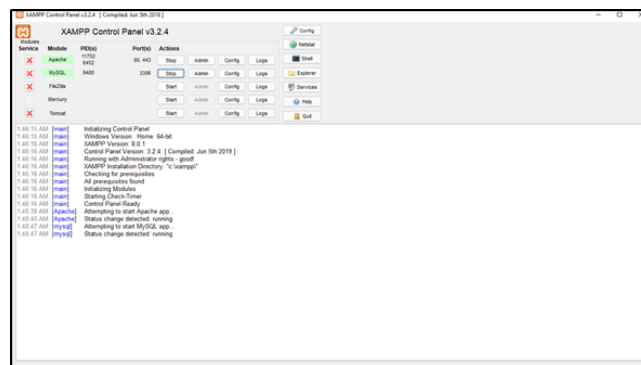
Berdasarkan tabel diatas dari hasil pengujian kuisisioner yang telah dijumlahkan berdasarkan opsi jawaban dari 10 orang, kemudian diambil nilai rata – rata dari hasil persentase tersebut berdasarkan dua indikator yaitu desain dan fungsional. Dari dua indikator tersebut menunjukkan 82,3% responden menjawab bahwa desain dari sistem sangat: mudah, bagus, sesuai dan jelas. Sedangkan 81,6% responden juga menjawab bahwa fungsionalitas sistem sangat: mudah, bagus, sesuai dan jelas. Dari hasil akhir pengolahan data kuisisioner maka dapat disajikan kedalam grafik sebagai berikut.



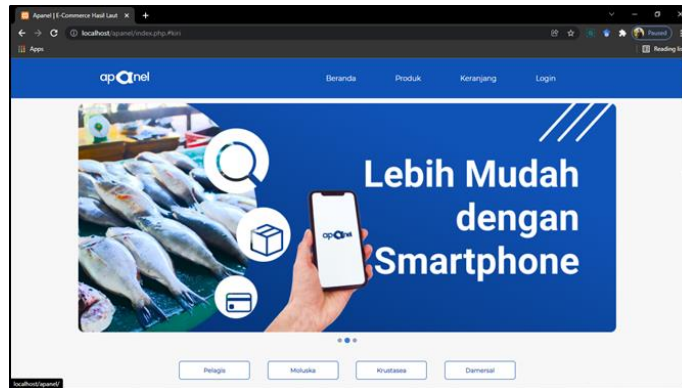
Gambar 3. 4. Hasil Pengolahan Data Kuantitatif

Deployment

Pada proses penyebaran (*deployment*) menggunakan server lokal dengan menggunakan *software* XAMPP. Pada Gambar 3.5 tampilan server lokal dan 3.6 tampilan utama sistem pada web browser menunjukkan bahwa tidak ada masalah dengan server lokal dalam menjalankan Apache dan MySQL.



Gambar 3. 5. Tampilan Server Lokal



Gambar 3. 6. Tampilan Sistem Pada Web Browser

IV. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan dalam penerapan metode *Scrumban* pada Aplikasi *E-Commerce* hasil laut berbasis web dapat diambil kesimpulan yaitu berhasil mengimplementasikan metode *Scrumban* pada pembangunan aplikasi *E-Commerce* hasil laut berbasis web. Pemanfaatan metode *Scrumban* pada pengembangan sistem dapat mendorong perkembangan sistem yang makin baik. Dari hasil pengujian menggunakan *blackbox testing* menunjukkan bahwa seluruh sistem berfungsi dengan normal juga didukung hasil pengujian menggunakan *UAT* yang menunjukkan hasil yang sangat memuaskan dengan skor mencapai 81%.

V. Daftar Pustaka

- Alqudah, M., & Razali, R. (2018). An empirical study of Scrumban formation based on the selection of scrum and Kanban practices. *Int. J. Adv. Sci. Eng. Inf. Technol*, 8(6), 2315-2322.
- Apridiyansyah, Y., dan Wijaya, A., 2019, Aplikasi *E.Commerce* Hasil Laut Bengkulu Dengan Penerapan Algoritma Seo Menggunakan Model Sematik Web. *Jurnal Sistem Informasi Dan E-Bisnis*,1,2655 – 7541.
- Chaffey ,Dave and PR Smith. 2017, *Digital Marketing Excellence Planning,Optimizing and Integrating Online Marketing Fifth Edition*, 711 Third Avenue, New York, NY 10017:Routledge.
- Developmentthatpays.com. (2021, 3 April). Scrumban. Diakses pada 3 April 2021, dari <https://www.developmentthatpays.com/scrumban>.
- Gamasi, R., Sularsa, A., & Zani, T. (2021). *Pembuatan Ui/ux Dan Environment Game “si Asep Nyasab Di Labirin” Berbasis Android*. eProceedings of Applied Science, 6(3).
- Hikmah dan Purnomo A., H., 2017, Saluran, Margin Dan Efisiensi Pemasaran Rumput Laut Di Sentra KawasanMinapolitan Kabupaten Sumbawa, *Buletin Ilmiah “MARINA” Sosial Ekonomi Kelautan Dan Perikanan*,3, 61 – 69.
- Himawan, Arisantoso dan Saefullah, A., 2015, Analisa Pengaruh Penggunaan Search Engine Optimization (SEO) Pada Webite E-Commerce, *Jurnal sistem informasi*,2 – 3.
- Himawan, Saefullah, A. dan Santoso, S., 2014, Analisa dan Perancangan Sistem Informasi pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif, *Scientific Journal of Informatics*, 1(1).
- Homaidi, A., 2017, Analisis Perancangan E-Commerce untuk Pemasaran Olahan Hasil Perikanan, *AiTech*, 3(1).
- Julianto, E., & Harjoseputro, Y. 2020. Revamp Aplikasi Teman Bumil Lebih Interaktif Dengan

- Pendekatan Agile. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(5), 923-929.
- M. Shabur, M., 2015, Implementasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Online (Studi Kasus Pada Toko Pastbrik Kota Malang), *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*,29.
- Marhaeni dan Rahman, A.H., 2018, Membangun Sistem Penjualan Ikan Laut Berbasis Web Pada CV.FAMASHENA. *Jurnal Rekayasa Informasi*,7.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA*. *Jurnal Digit*, 10(2), 208-219.
- Nuseir, and Mohammed T., 2016, Exploring the Use of Online Marketing Strategies and Digital Media to Improve the Brand Loyalty and Customer Retention.*International Journal of Business and Management*,11(4).
- Pradana, M. 2017. Klasifikasi bisnis e-commerce di Indonesia. *Modus Journals*, Vol.27 (2): 163-174.
- Puspita, R. (2020). *Pengembangan prototipe aplikasi community aggregator beskem denganpendekatan ucd menggunakan balsamiq mockup dan FIGMA (studi kasus: PT Mozaik Bintang Persada)* (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Royale, Jo and Laing, A., 2014, The digital marketing skills gap: Developing a Digital Marketer Model for the communication industries, *International Journal of Information Management*, 34:65-73.
- Septian, O. (2019). *Analisa Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Museum Online di DKI Jakarta berbasis Web*. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*, 10(1), 1-5.
- Supriatna, R. (2019). Implementasi Dan User Acceptance Test (UAT) Terhadap Aplikasi E-Learning pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Kota Banda Aceh (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Tirtadarma, E., Waspada, A. E. B., & Jasjfi, E. F. (2018). *Kajian peranan desain ux (pengalaman pengguna)-ui (antar muka pengguna) mobile application kategori transportasi online terhadap gaya hidup p bertransportasi masyarakat urban*. *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1), 181207.
- Zulkarnain, A. (2019). *Penerapan Mobile-First Design pada Antarmuka Website Profil Sekolah Menggunakan Metode Human-Centred Design (Studi Kasus: SMPN 21 Malang*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 13(2), 125-136.