

## BAB III METODELOGI PENELITIAN

### 3.1 Objek dan Subjek Penelitian

Subjek dalam melakukan penelitian ini, adalah *Laundry Meilinia* usaha bisnis di bidang jasa pencucian pakaian yang terletak didaerah Medan Tuntungan. *Laundry Meilinia* berdiri pada tanggal 28 Juli 2019. Awal mula mendirikan usaha ini adalah Karena adanya peluang yang bisa di ambil dari jenis usaha ini. selain itu, usaha ini terletak di daerah RSUP H. Adam Malik sangatlah strategis. Dalam penelitian ini ialah rancang bangun sistem informasi, yang akan menjadi laporan keuangan bagi *Laundry Meilinia*. Terkait dengan pengembangan Objek pada penelitian ini menggunakan berbasis *website* yang ditujukan kepada karyawan, pemilik dan pelanggan *Laundry Meilinia*. Tempat penelitian ini dilakukan di kota Medan.

### 3.2 Alat dan Bahan Penelitian

Alat dan bahan yang akan digunakan pada penelitian ini antara lain:

#### 3.2.1 Perangkat Keras

Tabel Perangkat keras yang dibutuhkan dalam penelitian ini pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Perangkat Keras

<b>Perangkat</b>	<b>Laptop Server</b>	<b>Laptop Client</b>
<b>Processor</b>	Intel Core i3	Intel Celeron
<b>Ram</b>	8Gb	2Gb
<b>Penyimpanan</b>	SSD 500 GB	HDD 250GB

#### 3.2.2 Perangkat Lunak

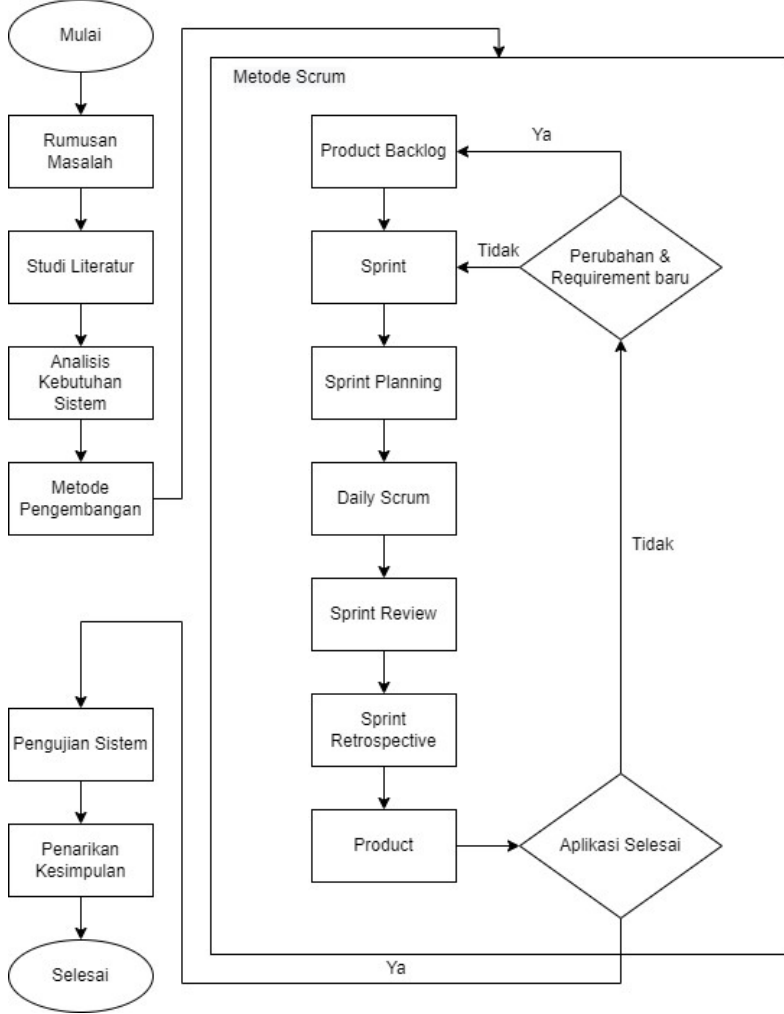
Perangkat Lunak dibutuhkan dalam penelitian ini:

1. Sistem Operasi *Windows* 10 dan *Windows* 11
2. *Vscode*

- 3. XAMPP
- 4. Web Browser(Google Chrome)
- 5. Draw.io
- 6. Microsoft Office

**3.3 Diagram Alur Pelaksanaan Penelitian**

Berikut adalah diagram alur dari penelitian yang dilakukan, Rumusan Masalah Masalah



Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian

Penelitian ini di awali dengan perumusan masalah yaitu bagaimana merancang sistem informasi Laundry Meilinia yang

memiliki fitur diperlukan dengan metode *scrum* dan memanfaatkan *website* sebagai teknologi saat ini seperti latar belakang penelitian yang telah dijelaskan.

### 3.3.1 Studi Literatur

Tahapan penelitian ini melakukan pengumpulan data – data yang berkaitan dengan perancangan *website*. Peneliti melakukan literatur mengenai *website* sebagai bahan pengenalan. Data yang diperoleh menjadi referensi berupa jurnal, buku maupun artikel. Tujuan dari studi literatur yaitu untuk memperkuat keefektifan dan berupa fitur yang akan ada pada *website* sebagai media pengenalan yang akan diangkat pada penelitian ini serta menjadi dasar untuk melakukan perancangan.

### 3.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Penentuan kebutuhan sistem informasi *Laundry* Meilinia dari hasil wawancara yang dilakukan maka kebutuhan sistem, terlebih dahulu adalah melakukan analisis kebutuhan fungsi, agar pengembang dapat mengetahui fitur dan fungsi setiap kebutuhan pengguna apa saja. Dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Daftar Kebutuhan Sistem

Pengguna	Kebutuhan Sistem
<i>Admin</i>	Pengelolaan Data Karyawan
	Pengelolaan Layanan
	Pengelolaan Aktivitas
	Konfirmasi Barang
	Melihat Laporan Pemasukan
	Melihat Laporan Pengeluaran
	Pengelolaan Data Pelanggan
	Pengelolaan Data <i>Laundry</i>
	Konfirmasi Status <i>Laundry</i>
	Pengelolaan Barang
	<i>Dashboard</i>
	<i>Login &amp; Register</i>
Karyawan	Pengelolaan Pelanggan

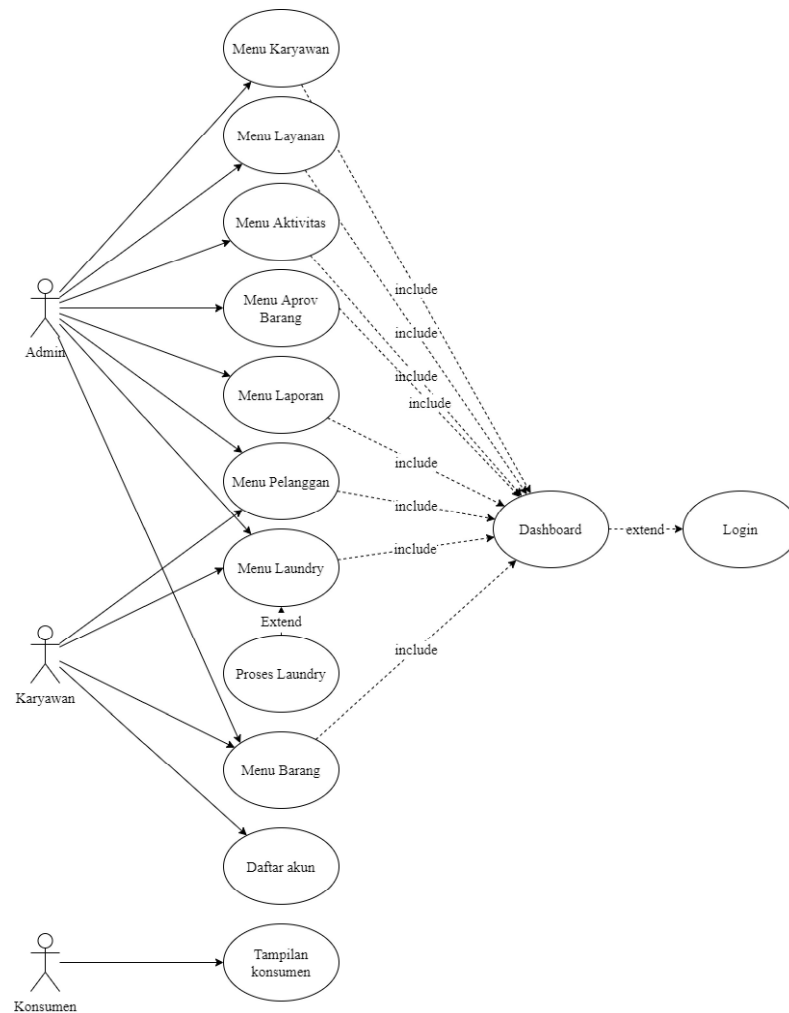
Pengguna	Kebutuhan Sistem
	Pengelolaan data <i>Laundry</i>
	Konfirmasi Status <i>Laundry</i>
	Pengelolaan barang
	<i>Dashboard</i>
	<i>Login &amp; Register</i>
Pelanggan	Melihat Layanan
	Melihat status
	Beranda, Tentang Kami, Layanan, Status

a. *Use Case* diagram

Setelah melakukan perancangan kebutuhan fungsi pada *website*, hal yang harus dilakukan selanjutnya adalah menentukan perancangan kebutuhan fungsi ke dalam *use case* diagram sesuai dengan kebutuhan pengguna masing-masing. Sistem informasi ini memiliki 3 aktor diantaranya *admin*, karyawan, dan pelanggan. *Admin* merupakan pemilik dan pengelola *Laundry* Meilinia yang bertugas bertanggung jawab dalam mengelola data, karyawan merupakan pekerja di *Laundry* Meilinia, dan pelanggan merupakan pengguna jasa cuci pakaian *Laundry* Meilinia. Dapat dilihat penjelasan deskripsi aktor *use case* diagram pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Deskripsi Aktor *Use Case* Diagram

No.	Aktor	Deskripsi
1.	<i>Admin</i>	<i>Admin website</i> sistem informasi <i>Laundry</i> Meilinia yang dapat mengelola seluruh data karyawan, layanan, aktivitas, <i>aprov</i> barang, laporan, pelanggan, <i>laundry</i> , proses <i>laundry</i> , dan barang.
2.	Karyawan	Karyawan merupakan pengguna <i>website Laundry</i> Meilinia yang bertugas mengelola data pelanggan, <i>laundry</i> , proses <i>laundry</i> , dan pengajuan pembelian barang.
3.	Pelanggan	Pelanggan merupakan pengguna <i>website</i> yang hanya bisa melihat tampilan pelanggan.



Gambar 3.2 Use Case Diagram

Gambar 3.2 merupakan *use case* diagram, interaksi antara aktor dengan sistem informasi *Laundry Meilinia*. Dapat dilihat penjelasan setiap fungsionalitas use diagram pada tabel 3.4

Tabel 3.4 Deskripsi Use Case Diagram

No.	Use Case	Deskripsi
1.	Menu karyawan	Merupakan tampilan menu halaman karyawan yang memiliki akses <i>admin</i> .
2.	Menu layanan	Merupakan tampilan menu halaman layanan yang memiliki akses <i>admin</i> .
3.	Menu Aktivitas	Merupakan tampilan menu halaman aktivitas yang memiliki akses <i>admin</i> .

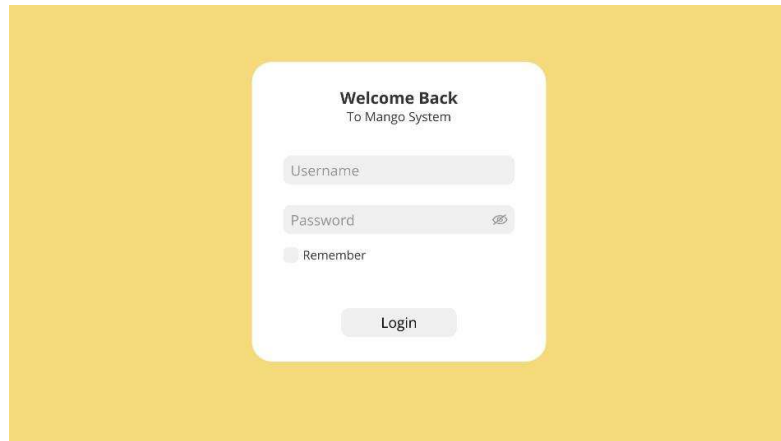
No.	<i>Use Case</i>	Deskripsi
4.	Menu <i>Aprov</i> Barang	Merupakan tampilan menu halaman <i>aprov</i> barang yang memiliki akses <i>admin</i> .
5.	Menu Laporan	Merupakan tampilan menu halaman laporan bulanan yang memiliki akses <i>admin</i> .
6.	Menu Pelanggan	Merupakan tampilan menu halaman pelanggan yang memiliki akses <i>admin</i> dan karyawan.
7.	Menu <i>Laundry</i>	Merupakan tampilan menu halaman <i>laundry</i> yang memiliki akses <i>admin</i> dan karyawan.
8.	Menu proses <i>laundry</i>	Merupakan tampilan mengubah status <i>laundry</i> yang memiliki akses <i>admin</i> dan karyawan.
9.	Menu Barang	Merupakan tampilan menu halaman barang yang memiliki akses <i>admin</i> dan karyawan.
10.	<i>Dashboard</i>	Merupakan tampilan menu <i>dashboard</i> setelah <i>admin</i> dan karyawan melakukan <i>login</i> .
11.	<i>Login</i>	Merupakan tampilan halaman <i>login</i> .
12.	Daftar Akun	Merupakan tampilan menu daftar akun.
13.	Tampilan Pelanggan	Tampilan bagi pelanggan.

#### b. Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka merupakan perancangan tampilan yang akan digunakan dalam *website* sistem informasi *Laundry* Meilinia, berikut ini penjelasan perancangan tampilan antarmuka sistem.

##### a) Halaman *Login* (*Admin/Karyawan*)

Pada halaman ini perancangan tampilan login digunakan untuk melakukan *login* kepada pengguna *admin* dan karyawan pada sistem *laundry* yang akan melakukan aktivitas yang tersedia pada sistem informasi *Laundry* Meilinia. Dapat dilihat pada gambar 3.3



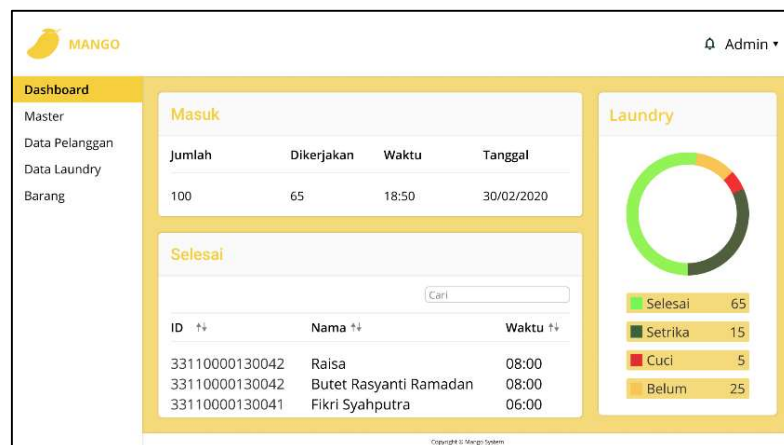
Gambar 3.3 Mockup Login

Halaman ini memiliki fitur diantaranya:

1. *Form input* untuk mengisi username dan *password*.
2. Tombol login.

b) Halaman *Dashboard* (*Admin/Karyawan*)

Perancangan tampilan antarmuka halaman *dashboard* digunakan untuk melihat informasi mengenai *Laundry* yang sedang dilakukan. Adapun perancangan tampilan antarmuka *dashboard* dapat dilihat pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 Mockup Dashboard

Halaman ini juga memiliki beberapa fitur berada di *sidebar* terdiri dari berdasarkan akses:

1. Menu halaman *dashboard*.

2. Pada *sidebar* master memiliki submenu yang hanya memiliki akses *admin* yang dapat melihat yaitu karyawan, layanan, aktivitas, *aprov* barang, dan laporan bulanan.
3. Data pelanggan terdapat informasi mengenai pelanggan.
4. Data *laundry* terdapat informasi mengenai *laundry* status proses *laundry* yang sedang dilakukan.
5. Daftar pengajuan pembelian barang yang dibutuhkan oleh karyawan.

c) Halaman *Master Admin*

Halaman ini digunakan untuk melakukan aktivitas yang dilakukan untuk mengontrol sebagai contoh halaman master adalah halaman menu karyawan yang dapat di akses oleh *admin*. Dapat dilihat pada gambar 3.5.

Id Layanan	Nama Layanan
01	Belum
02	Cuci
03	Setrika
04	Selesai

Gambar 3.5 *Mockup* master karyawan

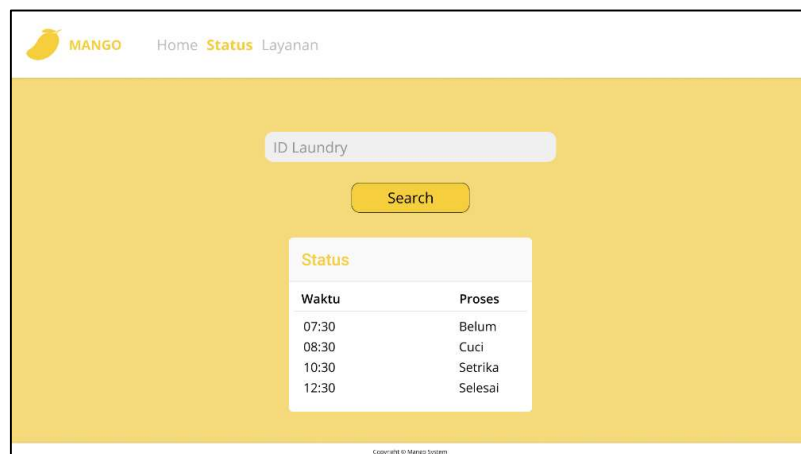
Pada gambar 3.5 adalah salah 1 halaman *admin* menu karyawan. Tampilan ini dapat melihat data karyawan input data, edit data, dan hapus data karyawan. Adapun fitur yang ada pada submenu master adalah:

1. Submenu karyawan pada master menampilkan data karyawan.
2. Submenu layanan pada master menampilkan data layanan.
3. Submenu aktivitas pada master menampilkan data aktivitas.



4. Submenu konfirmasi barang pada master menampilkan data barang pengajuan.
  5. Submenu laporan pemasukan pada master dan menampilkan data laporan transaksi laundry yang telah dibayar.
  6. Submenu laporan pengeluaran menampilkan data barang.
- d) Halaman Pelanggan

Halaman ini digunakan untuk melakukan melihat status yang sedang terjadi pada pakaian yang di *Laundry* oleh pelanggan. Dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 *Mockup user status*

### 3.3.3 *Product Backlog*

*Product backlog* merupakan tahap yang berisi semua penjelasan fitur *backlog*, prioritas, perkiraan waktu, dan penjelasan terhadap sistem informasi pada *website* yang akan dikerjakan, dan dilakukan pemetaan fitur yang akan digunakan pada sistem berdasarkan hasil perancangan kebutuhan sistem yang telah dilakukan. Hal tersebut dilakukan agar yang akan dikerjakan oleh pengembang atas permintaan pemilik sistem dari hasil wawancara kepada pemilik *Laundry Meilinia*.

Pada perancangan kebutuhan sistem informasi *Laundry Meilinia*, setiap fitur *backlog* dijelaskan pada tabel 3.5 berikut ini.

Tabel 3.5 Product Backlog

ID	Fitur Backlog	Prioritas	Perkiraan Waktu	Keterangan
1.	Mengelola data karyawan ( <i>Admin</i> )	19	2 Hari	Membuat <i>user interface</i> halaman Pengelolaan Karyawan
2.		20	1 Hari	Menghubungkan <i>database</i> akun dan karyawan
3.		21	2 Hari	Membuat Proses CRUD ( <i>Create, Read, Update, Delete</i> ) karyawan
4.	Mengelola layanan ( <i>Admin</i> )	3	1 Hari	Membuat <i>user interface</i> halaman Pengelolaan layanan
5.		4	1 Hari	Membuat Proses CRUD ( <i>Create, Read, Update, Delete</i> ) layanan
6.	Mengelola aktivitas ( <i>Admin</i> )	5	1 Hari	Membuat <i>user interface</i> halaman Pengelolaan Aktivitas
7.		6	1 Hari	Membuat Proses CRUD ( <i>Create, Read, Update, Delete</i> ) Aktivitas
8.	Konfirmasi barang ( <i>Admin</i> )	15	1 Hari	Membuat <i>user interface</i> halaman Pengelolaan Konfirmasi barang
9.		16	1 Hari	Membuat proses konfirmasi barang
10.	Melihat Laporan ( <i>Admin</i> )	17	1 Hari	Membuat laporan pemasukan
11.		18		Membuat laporan pengeluaran
12.	Login & Register ( <i>Admin/Karyawan</i> )	1	1 Hari	Membuat <i>user interface login</i> dan <i>register</i>
13.		2	2 Hari	Membuat proses <i>login</i> dan <i>register</i>
14.	Dashboard ( <i>Admin/Karyawan</i> )	22	2 Hari	Membuat <i>user interface</i> halaman <i>dashboard</i>
15.		Mengelola data Pelanggan ( <i>Admin/Karyawan</i> )	7	1 Hari
16.		8	2 Hari	Membuat Proses CRUD ( <i>Create, Read, Update, Delete</i> ) data pelanggan

ID	Fitur Backlog	Prioritas	Perkiraan Waktu	Keterangan
17.	Mengelola data (Admin/Karyawan)	9	1 Hari	Membuat <i>user interface</i> halaman Pengelolaan Data Laundry
18.		10	2 Hari	Membuat Proses CRUD ( <i>Create, Read, Update, Delete</i> ) data Laundry
19.	Konfirmasi status (Admin/Karyawan)	11	1 Hari	Membuat <i>user interface</i> halaman konfirmasi status Laundry
20.		12	1 Hari	Membuat proses konfirmasi Laundry
21.	Mengelola data barang	13	1 Hari	Membuat <i>user interface</i> halaman Pengelolaan Barang
22.	(Admin/Karyawan)	14	1 Hari	Membuat Proses CRUD ( <i>Create, Read, Update, Delete</i> ) pengelolaan barang
23.	Melihat layanan (Pelanggan)	25	1 Hari	Membuat <i>user interface</i> halaman layanan
24.	Melihat status (Pelanggan)	24	1 Hari	Membuat proses cek status
25.	Tampilan (Pelanggan)	23	1 Hari	Membuat <i>user interface</i> halaman Pelanggan
	Total	25 <i>Task</i>	30 Hari	

Pada tahap *product backlog* ditentukan pula kesepakatan awal dengan *product owner Laundry Meilina* terkait perancangan sistem informasi, sehingga ada total 25 *product backlog* yang akan dikembangkan. Daftar kebutuhan tersebut lalu dijadikan *product backlog*.

### 3.3.4 Sprint

Setelah menentukan *product backlog*, waktu kerja pengembangan sistem informasi yang dibagi menjadi 3 *Sprint*. Pada tahap *sprint* yang dilakukan akan mengevaluasi *product backlog*. tujuan setiap fitur sesuai dengan keinginan *product owner*. Agar dalam setiap perbedaan akan dilakukan perbaiki tampilan dan sistem berdasarkan hasil *review* dengan *product owner*. Adapun pembagiannya *sprint* sebagai berikut.

#### 3.3.4.1 *Sprint 1*

Pada *Sprint 1* ini akan dijelaskan setiap daftar perancangan yang akan dilakukan berdasarkan daftar prioritas *product backlog* yang telah dibuat sebelumnya berikut ini adalah *scrum event* pada *sprint 1*.

##### a. *Sprint planning*

Pada Perancangan *Sprint 1*, didapatkan hasil keputusan sebagai berikut:

- a) Waktu yang dilakukan pada *sprint* selama 1 minggu 3 Hari (10 hari efektif)
- b) Dalam menentukan *story point* yang akan dimasukkan ke dalam *sprint*, hal pertama yang harus dilakukan adalah memperkirakan kecepatan pengerjaan. Berikut perhitungan kecepatan *sprint 1*

$$\text{Man-days} : 1 \text{ (orang)} \times 10 \text{ (hari efektif)} = 10$$

$$\text{Focus Factor} : 90\%$$

$$\text{Perkiraan kecepatan tim} = \text{Mans-days yang tersedia} \times \text{Focus Factor}$$

$$= 10 \times 90\% = 9$$

$$= 9$$

Perkiraan kecepatan pengerjaan *sprint 1* terdapat 9 *story point* yang akan dimasukkan. Berikut *sprint backlog* pada *sprint 1* dijelaskan pada tabel 3.6 dibawah ini:

Tabel 3.6 *Sprint 1*

<i>Sprint Backlog</i>	Deskripsi	<i>Story Point</i>
<i>Login &amp; Register (Admin/Karyawan)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>database users</i>.</li> <li>• Membuat <i>user interface login dan register</i>.</li> <li>• Membuat <i>controller login dan register</i>.</li> <li>• Membuat <i>role akses</i>.</li> <li>• Melakukan <i>test</i> fitur <i>login dan register</i>.</li> </ul>	2
Mengelola layanan ( <i>Admin</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>database layanan</i>.</li> <li>• Membuat <i>user interface layanan</i></li> <li>• Membuat <i>controller layanan</i>.</li> <li>• Membuat <i>CRUD layanan</i>.</li> </ul>	2
Mengelola aktivitas ( <i>Admin</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>database aktivitas</i>.</li> <li>• Membuat <i>user interface aktivitas</i>.</li> <li>• Membuat <i>CRUD aktivitas</i>.</li> </ul>	2
Mengelola data Pelanggan ( <i>Admin/Karyawan</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>database pelanggan</i>.</li> <li>• Membuat <i>user interface pelanggan</i>.</li> <li>• Membuat <i>CRUD pelanggan</i>.</li> <li>• Membuat <i>controller pelanggan</i>.</li> <li>• Melakukan <i>test</i> fitur <i>pelanggan</i>.</li> </ul>	3
Total		9

### 3.3.4.2 *Sprint 2*

Pada *Sprint* berikutnya akan dijelaskan setiap daftar perancangan yang akan dilakukan berdasarkan daftar prioritas

*product backlog* yang belum dilakukan *sprint*. berikut ini adalah *scrum event* pada *sprint 2*.

a. *Sprint planning*

Pada Perancangan *Sprint 2*, didapatkan hasil keputusan sebagai berikut:

- a) Waktu yang dilakukan pada *sprint* selama 1 minggu 3 Hari (10 hari efektif)
- b) Dalam menentukan *story point* yang akan dimasukkan ke dalam *sprint 2*, hal pertama yang harus dilakukan adalah memperkirakan kecepatan pengerjaan. Berikut perhitungan kecepatan *sprint 2*

$$\text{Man-days} : 1 \text{ (orang)} \times 10 \text{ (hari efektif)} = 10$$

$$\text{Focus Factor} : 90\%$$

$$\text{Perkiraan kecepatan tim} = \text{Mans-days yang tersedia} \times \text{Focus Factor}$$

$$= 8 \times 90\% = 9$$

$$= 9$$

Perkiraan kecepatan pengerjaan *sprint 2* terdapat *story point* yang akan dimasukkan. Berikut *sprint backlog* pada *sprint 2* dijelaskan pada tabel 3.7 dibawah ini:

Tabel 3.7 *Sprint 2*

<i>Sprint Backlog</i>	Deskripsi	<i>Story Point</i>
Mengelola data <i>Laundry</i> (Admin/Karyawan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>database Laundry</i>.</li> <li>• Membuat <i>user interface Laundry</i>.</li> <li>• Membuat <b>CRUD</b> <i>Laundry</i>.</li> <li>• Membuat <i>controller Laundry</i>.</li> <li>• Melakukan <i>test fitur Laundry</i>.</li> </ul>	3
Konfirmasi status <i>Laundry</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>user interface konfirmasi Laundry</i>.</li> <li>• Membuat <i>controller</i></li> </ul>	2

<i>Sprint Backlog</i>	Deskripsi	<i>Story Point</i>
(Admin/Karyawan)	konfirmasi <i>Laundry</i> . <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pembayaran selesai.</li> <li>• Melakukan <i>test</i> fitur konfirmasi <i>Laundry</i></li> </ul>	
Mengelola barang (Admin/Karyawan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat database barang.</li> <li>• Membuat <i>user interface</i> barang.</li> <li>• Membuat <i>controller</i> barang.</li> <li>• Melakukan <i>test</i> fitur barang.</li> </ul>	2
Konfirmasi data barang (Admin)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>user interface</i> konfirmasi barang.</li> <li>• Membuat <i>controller</i> konfirmasi barang.</li> <li>• Melakukan <i>test</i> fitur konfirmasi barang.</li> </ul>	1
Melihat Laporan (Admin)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>user interface</i> laporan pemasukkan dan pengeluaran.</li> <li>• Menghubungkan database dengan <i>user interface</i>.</li> <li>• Membuat <i>controller</i> laporan.</li> </ul>	1
Total	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 9</li> </ul>	

### 3.3.4.3 *Sprint 3*

Pada *Sprint* berikutnya akan dijelaskan setiap daftar perancangan yang akan dilakukan berdasarkan daftar product backlog yang belum dilakukan *sprint*. berikut ini adalah *scrum event* pada *sprint 3*.

#### a. *Sprint planning*

Pada Perancangan *Sprint 3*, didapatkan hasil keputusan sebagai berikut:

- a) Waktu yang dilakukan pada *sprint* selama 1 minggu 3 Hari (10 hari efektif)

- b) Dalam menentukan *story point* yang akan dimasukkan ke dalam *sprint 3*, hal pertama yang harus dilakukan adalah memperkirakan kecepatan pengerjaan. Berikut perhitungan kecepatan *sprint 3*

*Man-days* : 1 (orang) x 10 (hari efektif) = 10

*Focus Factor* : 90%

Perkiraan kecepatan tim = *Mans-days* yang tersedia x *Focus Factor*

= 10 x 90% = 9

= 9

Perkiraan kecepatan pengerjaan *sprint 3* terdapat *story point* yang akan dimasukkan. Berikut sprint backlog pada *sprint 2* dijelaskan pada tabel 3.8 dibawah ini:

Tabel 3.8 *Sprint 3*

<i>Sprint Backlog</i>	Deskripsi	<i>Story Point</i>
Mengelola data karyawan ( <i>Admin</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>database</i> karyawan.</li> <li>• Membuat <i>user interface</i> karyawan.</li> <li>• Membuat <i>controller</i> karyawan.</li> <li>• Menghubungkan akun dengan data karyawan.</li> <li>• Melakukan <i>test</i> fitur karyawan.</li> </ul>	3
<i>Dashboard</i> ( <i>Admin/Karyawan</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>user interface</i> dashboard</li> <li>• Menghubungkan <i>database</i>.</li> </ul>	2
Tampilan (Pelanggan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>user interface</i> beranda, tentang kami, layanan, status.</li> </ul>	1
Melihat status (Pelanggan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghubungkan <i>database Laundry</i>.</li> <li>• Melakukan <i>test</i> fitur melihat status.</li> </ul>	2
Melihat layanan (Pelanggan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghubungkan <i>database</i> layanan.</li> </ul>	1
Total		9



### 3.3.5 Daily Scrum

Pada tahap ini sebagai memantau laporan perkembangan setiap pekerjaan yang sudah dilakukan oleh pengembang. *Daily scrum* akan dilakukan setiap 24 jam sekali, yang akan mengetahui perkembangan setiap *product backlog* yang sudah selesai seperti pada table 3.9 berikut.

Tabel 3.9 *Daily Scrum*

<i>To do</i>	<i>In Progress</i>	<i>Done</i>
<i>Login &amp; Register</i> (Admin/Karyawan)	(Diisi jika fitur pada kolom to do sedang dikerjakan)	(Diisi apabila fitur pada kolom to do telah selesai dikerjakan)
Mengelola layanan (Admin)		
Mengelola aktivitas (Admin)		
Mengelola data Pelanggan (Admin/Karyawan)		
Mengelola data Laundry (Admin/Karyawan)		
Konfirmasi status Laundry (Admin/Karyawan)		
Mengelola barang (Admin/Karyawan)		
Konfirmasi barang (Admin)		
Melihat Laporan (Admin)		
Mengelola data karyawan (Admin)		
<i>Dashboard</i> (Admin/Karyawan)		
Tampilan (Pelanggan)		
Melihat status(Pelanggan)		
Melihat layanan(Pelanggan)		

### 3.3.6 Sprint Review

Pada tahap ini berupa hasil fitur yang telah di selesaikan dengan, memastikan hasil yang telah dilakukan bekerja sesuai dengan kebutuhannya. Hasil keluaran tersebut berupa catatan sesuai dengan kebutuhan yang sudah dirancang. Dapat dilihat hasil pada tabel 3.10 berikut.

Tabel 3.10 Contoh *Sprint review*

No	ID <i>Backlog</i>	Fitur
1.	1, 2, 3	Fitur: Mengelola data karyawan ( <i>Admin</i> ) Deskripsi: (Diisi apabila fungsi sudah berjalan dengan sesuai proses yang dikerjakan)
2.	4, 5	Fitur: Mengelola layanan ( <i>Admin</i> ) Deskripsi:
3.	6, 7	Fitur: Mengelola aktivitas ( <i>Admin</i> ) Deskripsi:
4.	8, 9	Fitur: Konfirmasi barang ( <i>Admin</i> ) Deskripsi:
5.	10, 11	Fitur: Melihat Laporan ( <i>Admin</i> ) Deskripsi:
6.	12, 13	Fitur: <i>Login &amp; Register</i> ( <i>Admin/Karyawan</i> ) Deskripsi:
7.	14	Fitur <i>Dashboard</i> ( <i>Admin/Karyawan</i> ) Deskripsi:
8.	15, 16	Fitur Mengelola data Pelanggan ( <i>Admin/Karyawan</i> ) Deskripsi:
9.	17, 18	Fitur: Mengelola data <i>Laundry</i> ( <i>Admin/Karyawan</i> ) Deskripsi:
10.	19, 20	Fitur: Konfirmasi status <i>Laundry</i> ( <i>Admin/Karyawan</i> ) Deskripsi:
11.	21, 22	Fitur: Mengelola barang ( <i>Admin/Karyawan</i> )

No	ID <i>Backlog</i>	Fitur
		Deskripsi:
12.	23	Fitur: Melihat layanan(Pelanggan) Deskripsi:
13.	24	Fitur: Melihat status(Pelanggan) Deskripsi:
14.	25	Fitur: Tampilan (Pelanggan) Deskripsi:

### 3.3.7 *Sprint Retrspective*

Merupakan tahap akhir dari tahapan yang sudah dilakukan. Pada tahap ini membahas kekurangan yang sudah diselesaikan, proses ini pencatatan berupa kekurangan yang terjadi. Pencatatan tersebut berdasarkan analisis terhadap target pengimplementasian yang terjadi. Kesalahan yang terjadi akan di perbaiki pada *sprint* berikutnya.

### 3.3.8 *Product*

Pada tahapan ini adalah produk yang dihasilkan yang sudah dirancang sebelumnya, lalu produk tersebut adalah menghasilkan sistem informasi *Laundry* Meilinia berbasis *website*.

### 3.3.9 *Pengujian Sistem*

#### 3.3.9.1 *WhiteBox Testing dan BlackBox Testing*

##### a. *WhiteBox* Testing

Pengujian *whitebox* akan dilakukan melihat *source code* tanpa melihat tampilan *interface* dari sistem informasi *Laundry* Meilinia, Menggunakan teknik *Cyclomatic Complexity*.

##### b. *Blackbox* Testing

Pengujian *blackbox* akan dilakukan menguji coba fungsi-fungsi fitur yang ada pada *Laundry* Meilinia. Memastikan setiap fitur sesuai dengan harapan.

### 3.3.9.2 Effectiveness dan Efficiency

Pengujian efisiensi dan efektivitas kepada pengguna *website* sistem informasi *Laundry*, ada pula tugas yang diberikan sebagai tabel 3.11.

Tabel 3.11 Tugas Pengujian Sistem

No.	Tugas
1.	Melakukan <i>Login</i>
2.	Menambahkan data pelanggan
3.	Mengedit data pelanggan
4.	Menambahkan transaksi <i>laundry</i>
5.	Mengedit data <i>laundry</i>
6.	Mengubah proses <i>laundry</i>
7.	Menambahkan pengajuan pembelian barang
8.	Melakukan <i>logout</i>

Dari 8 pengerjaan tugas yang ditentukan dari fitur utama sistem yang sama bagi pengguna hak akses admin dan karyawan *Laundry Meilinia*, akan dilakukan perhitungan selesai maupun tidak selesai tugas tersebut, dan waktu per tugas yang ada. Tugas tersebut akan dilakukan kepada *admin* dan karyawan *Laundry Meilinia*. Adapun penjelasan pengguna pada tabel 3.12.

Tabel 3.12 Tabel Pengguna Sistem *Laundry Meilinia*

Perkerjaan	Total
Pemilik <i>laundry</i>	1
Pengelola <i>laundry</i>	1
Kasir	2
Karyawan	6

Pada tabel diatas mendapatkan total 10 pengguna sistem informasi *Laundry Meilinia*, yang akan diberikan tugas pada tabel 3.11 untuk mendapatkan hasil efektivitas dan efisiensi sistem informasi *laundry*.