



JURNAL MAHASISWA

SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025

ISSN : 3089-3577

SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN EKONOMI KREATIF BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE SCRUM (STUDI KASUS DINAS PARIWISATA KAB CIAMIS)

Herdiana^{1*}, Rian Dwicahya Supriyatman², Haisyam Maulana³

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Galuh

Email: ¹Herdianauser86@gmail.com, ²riandwicahyasupriyatman@unigal.ac.id,

³haisyammaulana22@gmail.com

ABSTRACT

Ciamis Regency has substantial potential in the creative economy (*Ekraf*) sector, yet management remains constrained by manual and decentralized data collection. This study designs and implements a web-based *Ekraf Management Information System* to support integrated data collection, online registration, data verification, report generation, and public business profiles for promotion. Development follows the Scrum methodology to enable iterative and adaptive delivery, using PHP–Laravel, MySQL, and XAMPP. System modeling employs UML (use case, activity, class, and sequence diagrams). Functional evaluation applies black-box testing across core modules (registration, Login, submission, verification, and reporting). Results show that all test scenarios meet acceptance criteria business processes become more efficient and transparent, and service access for business actors improves. The system also consolidates *Ekraf* data digitally and disseminates business information online. At present, the solution is functionally feasible and under submission for adoption by the Ciamis Tourism Office. Future work includes integration with licensing services (NIB/OSS), dashboard analytics, automated notifications, and performance optimization for larger data scales.

Keywords: Creative economy, Information system, Scrum, PHP–Laravel, MySQL, Black-box testing

ABSTRAK

Kabupaten Ciamis memiliki potensi besar pada sektor ekonomi kreatif (*Ekraf*), namun pengelolaannya masih terkendala oleh pendataan manual dan tidak terpusat. Penelitian ini merancang dan mengimplementasikan Sistem Informasi Pengelolaan *Ekraf* berbasis web untuk memfasilitasi pendataan terintegrasi, pendaftaran daring, verifikasi data, pembuatan laporan, serta publikasi profil usaha sebagai sarana promosi. Pengembangan menggunakan metode Scrum agar iteratif dan adaptif, dengan teknologi PHP–Laravel, MySQL, dan XAMPP. Pemodelan dilakukan menggunakan UML (use case, activity, class, dan sequence). Evaluasi fungsional menerapkan pengujian black-box pada modul inti (registrasi, Login, pendaftaran, verifikasi, dan laporan). Hasil menunjukkan seluruh skenario uji memenuhi kriteria penerimaan proses bisnis menjadi lebih efisien dan transparan, sementara akses layanan bagi pelaku usaha meningkat. Sistem juga mendukung konsolidasi data *Ekraf* secara digital dan penyebaran informasi usaha secara daring. Saat ini solusi dinilai layak secara fungsional dan berada pada tahap pengajuan adopsi di Dinas Pariwisata Kabupaten Ciamis. Ke depan, pengembangan diarahkan pada integrasi dengan layanan perizinan (NIB/OSS), penambahan analitik dashboard, notifikasi



JURNAL MAHASISWA

SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025

ISSN : 3089-3577

otomatis, serta optimasi kinerja untuk skala data yang lebih besar.

Kata Kunci: Ekonomi kreatif, Sistem informasi, *Scrum*, PHP–Laravel, MySQL, Black-box testing.

PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif (Ekraf) menjadi salah satu pendorong pertumbuhan ekonomi daerah karena bertumpu pada kreativitas, inovasi, dan kekayaan budaya. Di Kabupaten Ciamis, potensi Ekraf tersebar pada subsektor seperti kuliner, kriya, dan desain(Munajat et al., 2022). Namun, pemanfaatan potensi tersebut belum optimal karena proses pendataan pelaku Ekraf masih manual, data tersebar di berbagai format/kanal, serta keterbatasan transparansi informasi bagi publik dan pemangku kepentingan. Kondisi ini menyulitkan pemetaan ekosistem pelaku, memperlambat verifikasi, menghambat promosi, serta membatasi pengambilan keputusan berbasis data di lingkungan Dinas Pariwisata.

Kesenjangan (gap) utama yang diidentifikasi adalah ketiadaan sistem informasi terintegrasi yang mampu menghimpun data pelaku secara terpusat dan tervalidasi, memfasilitasi pendaftaran/pendataan daring yang ringkas dan terdokumentasi, menyajikan informasi usaha secara terbuka sebagai media promosi, serta menyediakan laporan ringkas untuk monitoring dan evaluasi program.

Penelitian ini menawarkan solusi Sistem Informasi Pengelolaan Ekraf berbasis web yang dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut. Pengembangan menggunakan metode *Scrum* agar iteratif, adaptif terhadap perubahan kebutuhan, dan terukur melalui perencanaan *sprint*, *Daily Scrum*, *sprint review*, dan *Retrospective*. Implementasi memanfaatkan PHP, Laravel dan MySQL pada lingkungan XAMPP perancangan sistem dimodelkan menggunakan UML (*use case*, *activity*, *class*, dan *sequence diagram*). Pendekatan ini dipilih untuk memastikan keterlacakkan kebutuhan hingga ke artefak implementasi dan evaluasi.

Secara spesifik, penelitian ini merumuskan tiga pertanyaan:

1. Bagaimana merancang sistem pendataan dan promosi Ekraf berbasis web yang efektif untuk Dinas pariwisata?
2. Bagaimana memfasilitasi pendaftaran dan verifikasi pelaku Ekraf secara daring agar cepat, akurat, dan terdokumentasi?
3. Bagaimana menyediakan laporan dan informasi publik yang ringkas untuk meningkatkan transparansi dan pengambilan keputusan?

Sejalan dengan pertanyaan tersebut, tujuan penelitian adalah menghasilkan rancangan dan membuat sistem informasi Ekraf untuk menyediakan pendaftaran online yang terdokumentasi, menampilkan profil usaha sebagai sarana promosi dan menyajikan laporan ringkas bagi pemangku kebijakan. penelitian difokuskan pada fungsi inti pendataan, pendaftaran, publikasi informasi usaha, dan pelaporan. Fitur lanjutan seperti transaksi keuangan, *marketplace*, atau integrasi penuh ke perizinan eksternal belum menjadi cakupan dan diusulkan sebagai pekerjaan lanjutan (mis. integrasi NIB/OSS, analitik dashboard, notifikasi otomatis). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberi landasan praktis bagi digitalisasi pengelolaan Ekraf di Ciamis, sekaligus memberikan acuan metodologis bagi instansi daerah lain yang menghadapi tantangan serupa.

METODE

Penelitian ini dilakukan pada Dinas Pariwisata Kabupaten Ciamis selama periode Mei hingga Juli 2025. Proses penelitian ini menggunakan metode *Scrum*. Metode *Scrum*



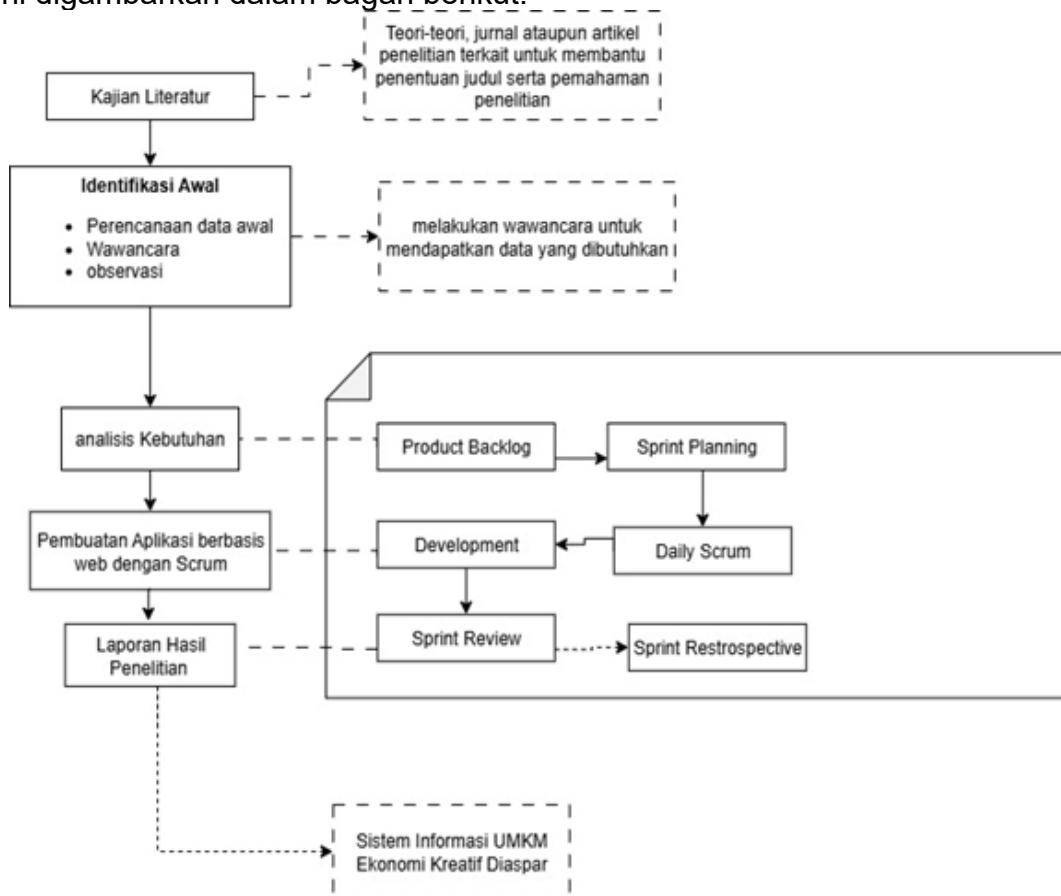
JURNAL MAHASISWA

SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025

ISSN : 3089-3577

adalah sebuah kerangka kerja dalam metodologi *Agile* yang dirancang untuk meningkatkan kecepatan dan fleksibilitas dalam proses pengembangan perangkat lunak. Sebagai salah satu metode *Agile* yang paling banyak diterapkan, *Scrum* mampu mendorong peningkatan produktivitas tim. (Schwaber & Sutherland, 2020). Tim *Scrum* terdiri dari *Scrum Master*, *Product Owner*, dan *Developer* (tim pengembang). Alur proses penelitian ini digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian

Tahapan penelitian meliputi:

1. Identifikasi Awal Melakukan studi lapangan, wawancara dengan Kepala Bidang Ekonomi Kreatif, dan observasi untuk memahami proses bisnis yang sedang berjalan, mengidentifikasi kendala, dan menganalisis kebutuhan sistem.
2. Analisis Kebutuhan Menganalisis hasil wawancara untuk merumuskan kebutuhan fungsional sistem.
3. Pembuatan Aplikasi dengan *Scrum* Mengembangkan sistem informasi berbasis web dengan mengadopsi kerangka kerja *Scrum*.

Proses penelitian mengacu pada Metode *Scrum* yang digambarkan sebagai berikut:



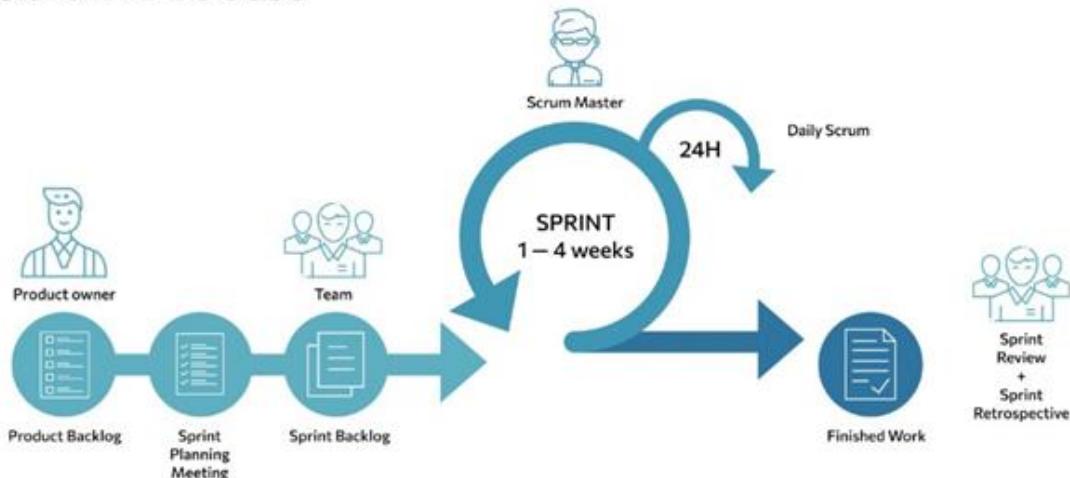
JURNAL MAHASISWA

SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025

ISSN : 3089-3577

Scrum Process



Gambar 2. Tahapan Scrum (Schwaber & Sutherland, 2020)

Proses pengembangan dibagi menjadi beberapa tahapan:

1. Pembuatan *product backlog* dengan menentukan Menentukan daftar fitur yang akan dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna. Daftar fitur dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. *Product backlog*

No	Backlog	Hasil	Estimasi pengerjaan
1	Pengembangan Desain UML	Perancangan UML (<i>use case, activity, class, sequence diagram</i>).	8 Hari
2	Rancangan Register Akun Pengguna	Pengguna dapat Registrasi akun dengan data pengguna (nama, email, no. telepon, <i>password</i>)	3 Hari
3	Rancangan Login	Memasukan E-mail dan <i>password</i> lalu Mengklik "Login" jika betul akan mengonfirmasi <i>Login</i>	2 Hari
4	Rancangan Home page	Ketika <i>Login</i> sukses maka masuk ke halaman <i>Homepage</i> dan pengguna dapat mengakses fitur yang terdapat pada halaman dasbord	1 Hari
5	Rancangan Dashboard user	Pengguna dapat mendafrat, dan edit ekonomi kreatif dengan menu yang ada pada halaman <i>dashboard</i>	1 Hari
6	Rancangan Pendaftaran Ekonomi Kreatif	Pengguna dapat mendaftarkan ekonomi kreatif dengan memasukan data yang sesuai pada halaman pendaftaran ekonomi kreatif	1 Hari
7	Rancangan Halaman Profil user	Pengguna dapat mengubah, hapus akun, dan bisa <i>update password</i>	1 Hari
8	Rancangan Dashboard Admin	<i>Admin</i> dapat melihat total ekonomi kreatif, yang aktif, ekonomi kreatif yang verifikasi dan grafik pertumbuhan ekonomi kreatif serta mengakses fitur-fitur yang berada pada halaman dashbord admin	1 Hari
9	Rancangan Kelola Data Ekonomi Kreatif	<i>Admin</i> dapat menambah, mengubah, dan menghapus data ekonomi kreatif	1 Hari
10	Rancangan Verifikasi Ekonomi Kreatif	<i>Admin</i> dapat memverifikasi ekonomi kreatif yang mendaftar dan dapat melihat status verifikasi berdasarkan pencarian atau pada fitur date picker	1 Hari
11	Rancangan User Management	<i>Admin</i> dapat menambah, mengubah, dan menghapus data <i>user</i>	1 Hari
12	Rancangan Generate Laporan	<i>Admin</i> dapat mencetak Laporan sesuai kategori menjadi <i>pdf</i> ataupun <i>excel</i>	1 Hari



JURNAL MAHASISWA

SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025

ISSN : 3089-3577

No	Backlog	Hasil	Estimasi pengerajan
13	Rancangan Panduan Dan Informasi	<i>Admin</i> dapat menambah, mengubah, dan menghapus data panduan dan informasi	1 Hari
14	Rancangan <i>Settings</i> Admin	<i>Admin</i> dapat <i>update</i> informasi profile dan mengubah <i>password</i>	1 Hari
15	Rancangan <i>Dashboard</i> Kepala Ekraf	Kepala Ekraf dapat melihat Laporan ekonomi kreatif	1 Hari

2. *Sprint Planning* pada tahapan ini untuk merencanakan pekerjaan yang akan diselesaikan dalam setiap *sprint*.
3. *Development (Sprint)* melakukan pengembangan sistem dalam beberapa iterasi (*sprint*), di mana setiap *sprint* berlangsung selama 1-2 minggu. Selama *sprint* berlangsung, dilakukan *Daily Scrum* untuk memantau progres harian.
4. *Sprint Review* dan *Retrospective* pada akhir setiap *sprint*, dilakukan *review* untuk mendemonstrasikan hasil kerja dan *Retrospective* untuk evaluasi proses kerja tim.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Awal

Dalam tahap identifikasi awal, penulis melakukan studi lapangan dan penelusuran dokumen mengenai prosedur pengelolaan data pelaku ekonomi kreatif di Dinas Pariwisata Kabupaten Ciamis. Tahap ini dimaksudkan untuk mendapatkan pemahaman tentang proses bisnis yang sedang berjalan, tantangan yang dihadapi, dan kebutuhan akan sistem informasi. Untuk mengidentifikasi awal, penulis menelaah terkait dokumen internal Dinas, seperti data pelaku ekonomi kreatif untuk mengetahui bentuk pengelolaan yang telah diterapkan.

Wawancara dan Analisa

Wawancara dilakukan semi-terstruktur dengan narasumber dari Dinas Pariwisata Kabupaten Ciamis yang bertanggung jawab untuk mengelola sektor ekonomi kreatif yaitu kepada Kepala Bidang Ekonomi Kreatif. Informasi yang mendalam dan kontekstual tentang kondisi nyata di lapangan, didapatkan dengan wawancara secara langsung. Tujuan utama dari wawancara ini adalah untuk mempelajari proses kerja yang sedang berlangsung dalam pendataan dan pengelolaan informasi pelaku ekonomi kreatif, menemukan tantangan yang muncul di ekonomi kreatif, dan mengetahui apa yang diperlukan dan diharapkan dari sistem informasi berbasis web.

1. Hasil Wawancara

- a. Apa fungsi utama dan fungsi bidang ekonomi kreatif?
- b. Bagaimana proses pengumpulan dan pengelolaan data pelaku usaha ekonomi kreatif?
- c. Apakah sistem informasi ekonomi kreatif sudah tersedia dan digunakan?
- d. Seberapa penting sistem informasi untuk membantu proses pengambilan keputusan dan pembuatan program?
- e. Adakah sistem serupa di tingkat provinsi atau nasional yang dapat dijadikan rujukan?
- f. Apa kendala utama yang dihadapi dalam proses pengelolaan data ekonomi kreatif?

2. Analisis dan hasil wawancara

Kebutuhan Pengembangan Sistem Informasi Ekonomi Kreatif di Kabupaten Ciamis Berdasarkan analisis dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa Dinas Pariwisata



JURNAL MAHASISWA

SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

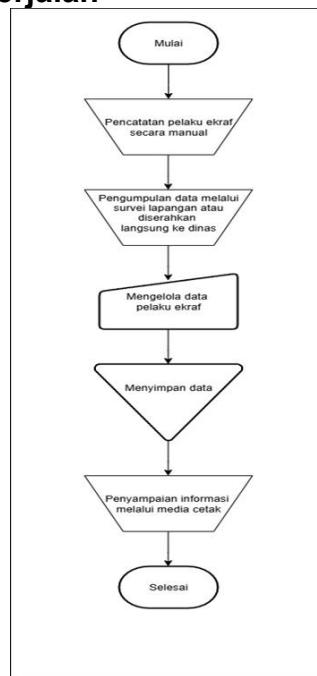
Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025

ISSN : 3089-3577

Kabupaten Ciamis memiliki dua tugas utama dalam pengembangan ekonomi kreatif: pengembangan kapasitas SDM melalui pelatihan di 17 subsektor ekonomi kreatif, dan penyediaan infrastruktur pendukung, termasuk penyusunan kebijakan terkait kota atau desa kreatif dan kekayaan intelektual. Namun, proses pengumpulan data masih dilakukan secara manual melalui komunitas ekonomi kreatif (KoEkraf) di setiap kecamatan. Hal ini menimbulkan beberapa permasalahan signifikan, yakni belum adanya sistem informasi yang lengkap, terbuka, dan terstruktur untuk mendata pelaku, subsektor, lokasi, legalitas (NIB), dan pencapaian (sertifikasi/HAKI), yang mengakibatkan data menjadi tersebar, tidak terdigitalisasi, serta tidak terupdate secara berkala. Akibatnya, timbul ketidakefisienan, ketidakakuratan, dan kurangnya transparansi data.

Pengembangan sistem informasi dianggap sangat krusial untuk mendukung pengambilan keputusan berbasis data, memantau pertumbuhan sektor, serta menyusun program dan kebijakan yang tepat sasaran. Sebagai referensi, Dinas mengacu pada sistem "Kreatif Jabar" milik Pemerintah Provinsi Jawa Barat, yang berfungsi sebagai platform pendataan, promosi, dan komunikasi yang terintegrasi. Meskipun demikian, terdapat dua hambatan utama dalam membangun sistem ini, yaitu ketiadaan sistem digital untuk pengumpulan, pengelolaan, dan pembaruan data yang efisien, serta keterbatasan SDM yang memiliki keahlian di bidang teknologi informasi. Oleh karena itu, diperlukan upaya strategis untuk mengatasi hambatan sumber daya dan teknologi guna mewujudkan sistem informasi ekonomi kreatif yang efektif di Kabupaten Ciamis.

3. Alur Sistem yang Sedang Berjalan



Gambar 3. Diagram *Flowchart* Sedang berjalan

Proses bisnis sedang berjalan di Dinas Pariwisata Kabupaten Ciamis pada Bidang Ekraf yaitu:

- Pencatatan pelaku ekonomi kreatif masih dilakukan secara manual dengan menggunakan dokumen atau survei.
- Pengelolaan dan penyimpanan data membutuhkan waktu yang lama karena belum terintegrasi.
- Penyimpanan data dilakukan secara terpisah
- Informasi hanya dibagikan melalui media cetak.



JURNAL MAHASISWA

SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025

ISSN : 3089-3577

- e. Tidak ada platform terpusat yang tersedia untuk memamerkan perkembangan ekonomi kreatif.
- f. Bisnis memiliki kesulitan menemukan informasi tentang sertifikasi, legalitas, dan pedoman bisnis.

Perencangan dengan Metode Scrum

Sprint 1

Sprint pertama merupakan tahap awal implementasi sistem informasi pengelolaan ekonomi kreatif. Kegiatan meliputi analisis *use case*, *activity*, *class diagram*, dan *sequence diagram*, serta perancangan UI register dan *Login* pengguna. Pelaksanaan dilakukan melalui acara *Scrum* dengan periode 26 Mei–8 Juni 2025 (14 hari kerja, ±8 jam per hari).

1. Sprint Planning

Dalam *Sprint Planning*, *backlog item* yang mencakup analisis dan pemodelan sistem serta perancangan UI ditetapkan. Hasilnya termasuk daftar, *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*, *register UI design*, dan *Login* pengguna antarmuka. Tabel 3 menunjukkan jumlah *sprint backlog* pertama.

Tabel 2. Sprint Backlog 1

No	Backlog	Task	Estimasi pengerajan
1	Merancang desain UML	membuat analisis <i>Use case diagram</i> , <i>activity diagram</i> , <i>Sequence diagram</i> , <i>class diagram</i>	
2	Rancangan Register Akun Pengguna	mengerjakan desain UI dan menerapkan desain UI ke bahasa pemrograman	2 Minggu
3	Rancangan Login		

2. Daily Scrum

Daily Scrum dilakukan setiap hari selama 1–15 menit selama *Sprint Development* untuk membahas kemajuan, rencana kerja, dan kendala pada *sprint* pertama.

Tabel 3. Hasil Daily Scrum Sprint 1

Tanggal	Apa yang dilakukan kemarin?	Apa hambatan yang dialami?	Apa yang dikerjakan hari ini
26 Mei 2025	-	-	Sprint planning: backlog & estimasi tugas
27–28 Mei	Finalisasi backlog & alur kebutuhan	-	Use case diagram & skenario use case
29 Mei	Progress use case diagram	Skenario sulit dipahami PO	Revisi skenario & activity diagram
30–31 Mei	Skenario & activity selesai	-	Class diagram & rancangan database
1–2 Juni	Class diagram & sequence 50%	Waktu lebih lama untuk sequence	Finalisasi class, sequence, database & menu
3–5 Juni	Sequence & UI register	-	Desain & implementasi UI register
6–7 Juni	UI register selesai	-	Desain & implementasi UI login
8 Juni 2025	UI login selesai	-	Review hasil sprint & persiapan demo

3. Sprint Development

Analisis dan pemodelan sistem, *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*, dan rancangan *registrasi* dan *Login* pengguna UI adalah hasil *sprint*



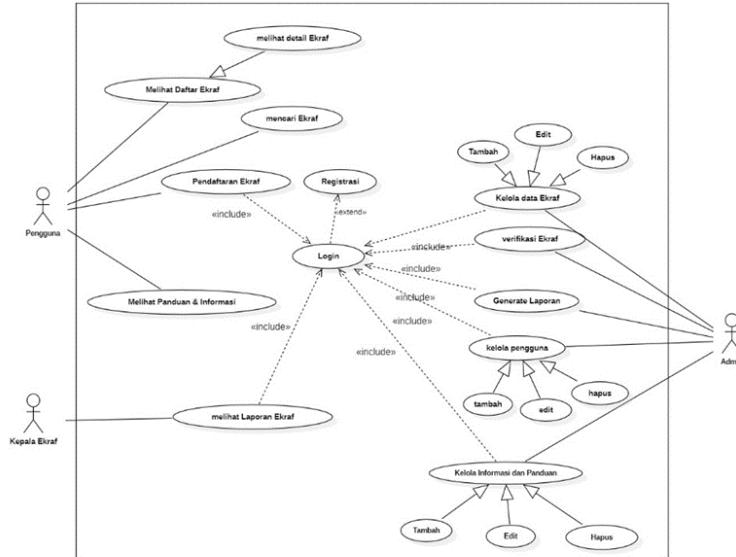
JURNAL MAHASISWA

SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025

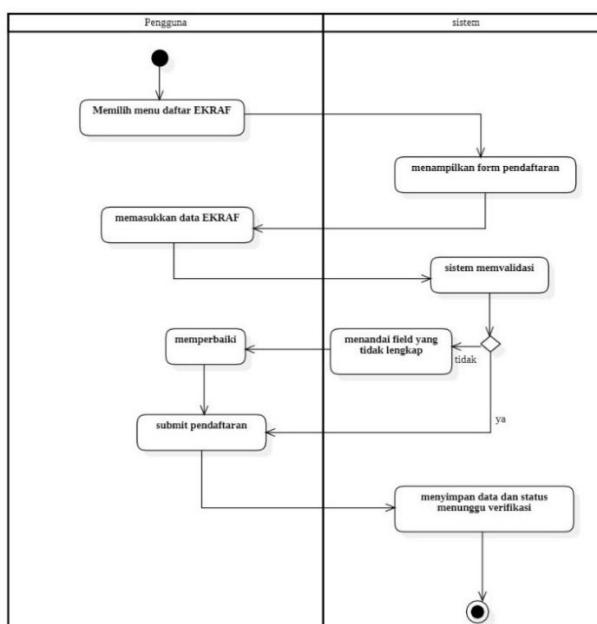
ISSN : 3089-3577

pertama. Tahap implementasi dari tugas pada *backlog sprint* ditetapkan selama *sprint Planning*.



Gambar 4. Use Case Diagram

Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut(Hendini, 2016).Diagram *use case* sistem melibatkan tiga aktor: pengguna, Admin dan kepala ekraf. Pengguna dapat mengakses fitur *registrasi*, *Login/logout*, pencarian, melihat daftar/detail ekonomi kreatif, mengajukan pendaftaran, dan melihat panduan dan informasi. Admin juga dapat mengelola data, laporan, panduan, dan informasi, serta *Login/logout*. Laporan ekonomi kreatif hanya diawasi oleh kepala ekraf.



Gambar 5. Activity diagram Pendaftaran Ekonomi Kreatif

Pada Gambar 5 *Activity diagram* diatas menunjukkan alur proses pengguna mendaftarkan ekonomi kreatif yang dimiliki. Proses pendaftaran EKRAF dimulai saat



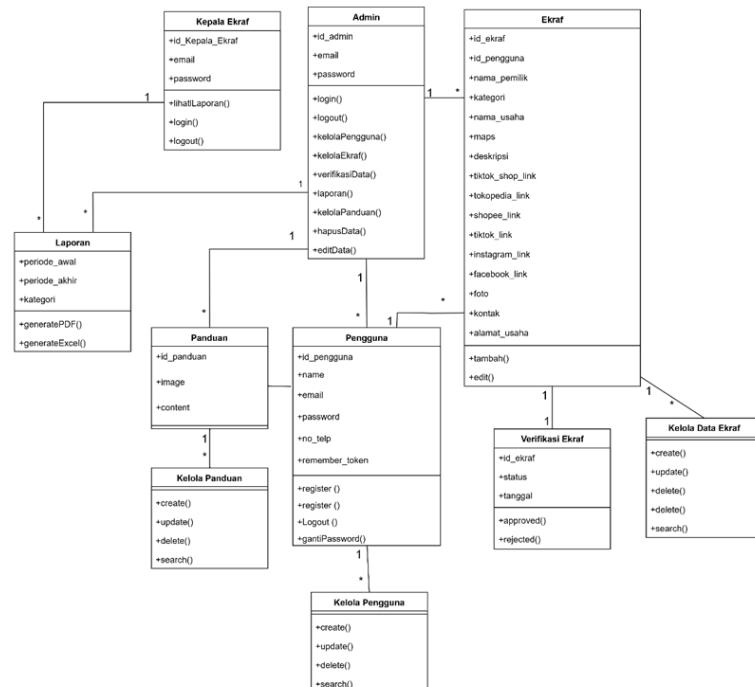
JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025

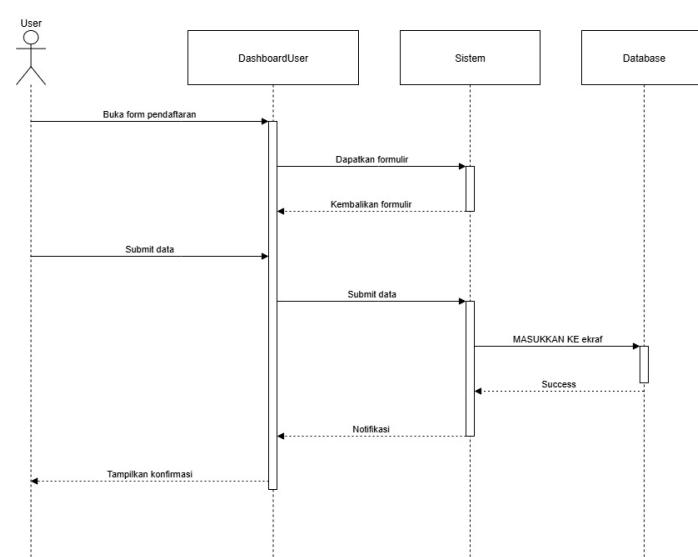
ISSN : 3089-3577

pengguna memilih menu daftar, mengisi *form*, dan divalidasi oleh sistem. Jika data belum lengkap, pengguna diminta memperbaiki, sedangkan data lengkap akan disimpan dengan status menunggu verifikasi.

Sebelum pembangunan database, dilakukan perancangan sebagai dasar pengembangan dengan mengacu pada *class diagram*. Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau programmer membuat kelas-kelas sesuai rancangan di dalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron (A.S. & M.Shalahuddin, 2016) Gambaran perancangan ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 6. Class diagram Sistem Informasi Ekraf



Gambar 7. Sequence Diagram Pendaftaran Ekonomi Kreatif

Pada Gambar 7 *Diagram sequence* pendaftaran ekonomi kreatif menunjukkan proses yang dimulai dengan pengguna membuka form, mengisi dan mengirim data, sistem menyimpan data ke database, dan pengguna menerima notifikasi bahwa



JURNAL MAHASISWA

SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025

ISSN : 3089-3577

pendaftaran mereka berhasil.

The diagram illustrates a user registration form. At the top left is a placeholder for a logo. To its right is a back arrow icon. Below these are four input fields: 'NAMA', 'E-MAIL', 'NO TELPON', and 'PASSWORD'. At the bottom is a large, prominent 'KONFRIM REGISTRASI' button.

Gambar 8. Tampilan Rancangan Antarmuka Register Akun Pegguna

Rancangan *register* akun pengguna ini adalah halaman dasar sebelum pengguna memiliki akun untuk melakukan pendaftaran. Setelah pengguna melakukan *register* selanjutnya pengguna menuju ke halaman *Login*.

This screenshot shows the actual registration page. It includes the Dispar Ciams logo, the text 'EKRAF DINAS PARIWISATA CIAMS', and five input fields for 'Name', 'Email', 'No Telepon', 'Password', and 'Confirm Password'. Below the fields are links for 'Sudah punya akun?' and a 'REGISTER' button.

Gambar 9. Halaman Register Akun Pengguna

Pada halaman ini, pengguna baru dapat mendaftar dengan mengisi data yang diperlukan, seperti nama, email, no telpon, dan password. Proses *registrasi* ini harus dilakukan sebelum pengguna dapat *Login* ke sistem.

The diagram shows a login form. At the top left is a placeholder for a logo. Below it is the text 'UMKM EKRAF DINAS PARIWISATA CIAMS'. The main area contains two input fields for 'E-MAIL' and 'PASSWORD', followed by a 'LOGIN' button. At the bottom is a 'REGISTRASI' button.

Gambar 10. Tampilan Rancangan Antarmuka Login Pengguna



JURNAL MAHASISWA

SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025

ISSN : 3089-3577

Rancangan *Login* pengguna ini adalah halaman dasar sebelum pengguna ke halaman pendaftaran Ekraf.

Gambar 11. Halaman *Login* Pengguna

Pada gambar 11 merupakan tampilan UI halaman *Login* pengguna. Pada halaman ini, pengguna dapat masuk ke dalam sistem dengan memasukkan email dan *password*. Setelah berhasil *Login*, pengguna dapat melanjutkan proses pendaftaran Ekraf.

4. Sprint Review

Pada tahapan *Sprint Review* di *sprint* pertama pengembang menjelaskan terkait analisa dan pemodelan sistem yang telah dibuat dan mempresentasikan sistem yang akan dibangun.

Tabel 4. Hasil *Sprint Review*

No	Deskripsi	Product Owner	Keterangan
1	Rancangan Register Akun Pengguna	Setuju	Sesuai dan tidak ada perubahan terhadap <i>product backlog</i>
2	Rancangan <i>Login</i>	Setuju	Sesuai dan tidak ada perubahan terhadap <i>product backlog</i>

Tabel 5. Hasil Pengujian dengan Blackbox

No	Bentuk pengujian	Hasil yang diharapkan	Valid	
			YA	TIDAK
1	Mengisi semua field register dengan data valid dan klik daftar	Data tersimpan di database dan user diarahkan ke halaman <i>Login</i>	✓	
2	Memasukan E-mail dan Password lalu pilih "Login"	Menampilkan halaman <i>Homepage</i>	✓	

5. Sprint Retrospective

Sprint Retrospective dari 26 Mei hingga 8 Juni 2025 menunjukkan bahwa pembuatan sequence diagram tertunda karena ketergantungan pada *class diagram* dan karena perlunya iterasi tambahan dalam *Activity diagram* untuk menyesuaikan alur bisnis.

Sprint 2

Sprint kedua berfokus pada penyempurnaan antarmuka dan implementasi fitur, mencakup Homepage, Dashboard *user* dan *admin*, pendaftaran, profil user, serta kelola data ekonomi kreatif. Pengembangan dilakukan dengan periode 9–15 Juni 2025 selama 7 hari kerja dengan durasi 8 jam per hari.

1. Sprint Planning

Sprint Planning kedua pada 9 Juni 2025 menetapkan *backlog* berupa perancangan dan implementasi antarmuka pengguna, dengan rincian tugas ditampilkan pada Tabel



JURNAL MAHASISWA

SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025

ISSN : 3089-3577

Tabel 6. Sprint Backlog 2

No	Backlog	Task	Estimasi pengerajan
1	Rancangan Home page Pengguna	a. mengerjakan desain UI b. menerapkan desain UI ke bahasa pemrograman	1 Minggu
2	Rancangan Dashboard user		
3	Rancangan Pendaftaran Ekonomi Kreatif		
4	Rancangan Halaman Profil user		
5	Rancangan Dashboard Admin		
6	Rancangan Kelola Data Ekonomi Kreatif		

2. Daily Scrum

Berikut merupakan hasil Daily Scrum pada sprint kedua.

Tabel 7. Hasil Daily Scrum Sprint 2

Tanggal	Apa yang dilakukan kemarin?	Apa hambatan yang dialami?	Apa yang dikerjakan hari ini
9 Juni	-	-	Sprint Planning: penentuan backlog item
10 Juni	Finalisasi sprint backlog	-	Desain & implementasi UI Homepage
11 Juni	Desain & implementasi Homepage	-	Desain & implementasi UI Dashboard user
12 Juni	Desain & implementasi Dashboard user	-	Desain & implementasi Form Pendaftaran
13 Juni	Desain & implementasi Form Pendaftaran	-	Desain & implementasi Halaman Profil user
14 Juni	Desain & implementasi Profil user	-	Desain & implementasi Dashboard Admin
15 Juni	Desain & implementasi Dashboard Admin	-	Desain & implementasi Kelola Data Ekraf

3. Sprint Development

Sprint Development kedua berfokus pada perancangan dan implementasi antarmuka pengguna, meliputi Homepage, Dashboard user dan admin, pendaftaran ekonomi kreatif, profil user, serta kelola data, dengan hasil berupa UI yang telah diimplementasikan ke dalam kode program.

The screenshot shows a user dashboard interface. On the left, there is a sidebar with links for 'User dashboard', 'Dashboard', and 'Logout'. The main content area is titled 'DAFTAR UMKM' and contains a form for registering a business. The form fields include: NAMA USAHA, KATEGORI USAHA, ALAMAT LENGKAP USAHA, NAMA PEMILIK, KONTAK/MEDIA SOSIAL, and DESKRIPSI. There are also two sets of 'Medkos' buttons and a 'Link maps' field. At the bottom right of the form is a 'DAFTAR' button.

Gambar 12. Tampilan Rancangan Antarmuka Pendaftaran Ekonomi Kreatif



JURNAL MAHASISWA

SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025

ISSN : 3089-3577

Rancangan Pendaftaran Ekonomi Kreatif ini adalah halaman *input* data bagi pelaku ekraf untuk mendaftarkan usahanya.

The screenshot shows a user dashboard on the left and a 'Tambah Data Ekraf' (Add Business Data) form on the right. The form fields include:

- Upload Foto Bisnis (Business Photo Upload): A placeholder with instructions to click or drag and drop (JPG, PNG, ICO or GIF).
- Nama Usaha (Business Name): An input field.
- Kategori Usaha (Business Category): A dropdown menu labeled 'Pilih Kategori' (Select Category).
- Alamat Lengkap Usaha (Full Business Address): An input field.
- Nama Pemilik (Owner Name): An input field showing 'User 1'.
- Kontak (Contact): An input field showing '08123123123'.
- Instagram: A checkbox followed by an input field.
- Facebook: A checkbox followed by an input field.
- TikTok: A checkbox followed by an input field.
- Tokopedia: A checkbox followed by an input field.
- Shopee: A checkbox followed by an input field.
- TikTok Shop: A checkbox followed by an input field.
- *Kosongkan jika belum mempunyai social media (Leave empty if you don't have social media): A note in red text.
- Link Maps: An input field.
- Deskripsi (Description): A text area.
- Daftar (Submit): A blue button at the bottom right.

Gambar 13. Halaman Pendaftaran Ekonomi Kreatif

Pada halaman ini, pengguna dapat mendaftarkan Ekraf nya dengan mengisi formulir yang tersedia, termasuk informasi seperti nama Ekraf, kategori, alamat, dan data lainnya.

4. Sprint Review

Pada tahap *Sprint Review* yang dilaksanakan pada 16 juni 2025, pengembang berhasil mempresentasikan hasil implementasi antarmuka pengguna kepada *Product Owner*.

Tabel 8. Hasil Sprint Review Sprint 2

No	Deskripsi	Product Owner	Keterangan
1	Home page Pengguna	Setuju	Sesuai dan tidak ada perubahan terhadap <i>product backlog</i>
2	Dashboard User	Setuju	Sesuai dan tidak ada perubahan terhadap <i>product backlog</i>
3	Pendaftaran Ekonomi Kreatif	Setuju	Sesuai dan tidak ada perubahan terhadap <i>product backlog</i>
4	Halaman Profil User	Setuju	Sesuai dan tidak ada perubahan terhadap <i>product backlog</i>
5	Dashboard Admin	Setuju	Sesuai dan tidak ada perubahan terhadap <i>product backlog</i>
6	Kelola data Ekonomi Kreatif	Setuju	Sesuai dan tidak ada perubahan terhadap <i>product backlog</i>

Tabel 9. Hasil Pengujian dengan *Blackbox*

No	Bentuk pengujian	Hasil yang diharapkan	Valid	
			YA	TIDAK
1	Navigasi menu utama dan fungsi pencarian pada <i>Homepage</i>	Sistem dapat berpindah ke halaman yang sesuai dengan menu yang diklik dan menampilkan hasil pencarian sesuai <i>keyword</i> yang dimasukkan	✓	



JURNAL MAHASISWA

SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025

ISSN : 3089-3577

No	Bentuk pengujian	Hasil yang diharapkan	Valid	
			YA	TIDAK
2	Fungsi pendaftaran dan pengeditan Ekraf pada <i>Dashboard User</i>	Sistem menampilkan form pendaftaran Ekraf baru atau form pengeditan jika pengguna sudah pernah mendaftarkan Ekraf sebelumnya	✓	
3	Proses pengisian dan <i>submit</i> form pendaftaran Ekraf	Data berhasil tersimpan di database dan pengguna diarahkan kembali ke <i>dashboard</i> untuk menunggu proses <i>verifikasi admin</i>	✓	
4	Fungsi <i>update</i> profil dan <i>password</i> pengguna	Sistem dapat memperbarui data profil dan <i>password</i> sesuai dengan perubahan yang dimasukkan pengguna	✓	
5	Navigasi menu pada <i>Dashboard Admin</i>	Sistem dapat berpindah ke halaman yang sesuai dengan menu yang diklik admin	✓	
6	Fungsi kelola data Ekonomi Kreatif (tambah, edit, hapus)	Semua fitur CRUD (<i>Create, Read, Update, Delete</i>) berfungsi sesuai dengan perintah yang diberikan	✓	

5. Sprint Retrospective

Sprint Retrospective kedua menunjukkan bahwa seluruh fitur utama berhasil diimplementasikan dan disetujui tanpa revisi, penggunaan Laravel dan PHP mendukung tampilan responsif dengan penyesuaian minor, serta *Daily Scrum* efektif dalam menjaga progres pengembangan.

Sprint 3

Sprint ketiga merupakan tahap akhir pengembangan sistem informasi pengelolaan ekonomi kreatif dengan fokus pada penyelesaian fitur inti, yaitu verifikasi ekonomi kreatif, manajemen pengguna, pembuatan laporan, panduan informasi, pengaturan *admin*, serta dashboard Kepala Ekraf. Proses ini dilaksanakan melalui kegiatan *Scrum* pada periode 16–22 Juni 2025 dengan durasi ±8 jam per hari selama 7 hari kerja.

1. Sprint Planning

Tabel 10. Sprint Planning

No	Backlog	Task	Estimasi pengerajan
1	Rancangan Verifikasi Ekonomi Kreatif	a. mengerjakan desain UI b. menerapkan desain UI ke bahasa pemrograman	1Minggu
2	Rancangan <i>User Management</i>	a. mengerjakan desain UI b. menerapkan desain UI ke bahasa pemrograman	
3	Rancangan <i>Generate Laporan</i>	a. mengerjakan desain UI b. menerapkan desain UI ke bahasa pemrograman	
4	Rancangan Panduan Dan Informasi	a. mengerjakan desain UI b. menerapkan desain UI ke bahasa pemrograman	
5	Rancangan <i>Settings Admin</i>	a. mengerjakan desain UI b. menerapkan desain UI ke bahasa pemrograman	
6	Rancangan <i>Dashboard</i> Kepala Ekraf	a. mengerjakan desain UI b. menerapkan desain UI ke bahasa pemrograman	

2. Daily Scrum

Selama *Sprint Development*, kegiatan *Daily Scrum* dilaksanakan setiap pagi selama 15–30 menit untuk membahas progres pekerjaan, rencana hari ini, serta hambatan yang dihadapi. Pada *sprint* ketiga, *Daily Scrum* difokuskan untuk memastikan penyelesaian



JURNAL MAHASISWA

SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025

ISSN : 3089-3577

seluruh fitur utama sistem. Berikut adalah hasil *Daily Scrum* pada *sprint* ketiga Sistem Informasi Pengelolaan Ekonomi Kreatif.

3. Sprint Development

ADMIN UMKM EKRAF DINAS PARIWISATA CIAMIS	VERIFIKASI UMKM		
LOGO	STATUS VERIKASI	TANGGAL PENGAJUAN	CARI UMKM <input type="text"/>
KELOLA DATA UMKM	WARUNG BU SARI DI AJUKAN PADA 17 JUNI 2024	MENUNGGU VERIF	WARUNG BU SARI DI AJUKAN PADA 17 JUNI 2024
VERIFIKASI UMKM	PEMILIK: AGUS SALIM NIK: 32XXXXXXX KATEGORI: KULINER ALAMAT : CIAMIS	PEMILIK: AGUS SALIM NIK: 32XXXXXXX KATEGORI: KULINER ALAMAT : CIAMIS	SUDAH VERIF
GENERATE LAPORAN	SETUJU	TOLAK	SUDAH VERIFIKASI
KELOLA PENGGUNA			
KELOLA PANDUAN DAN INFORMASI			

Gambar 14. Tampilan Rancangan Antarmuka Verifikasi Ekonomi Kreatif

Rancangan Verifikasi ekonomi kreatif ini adalah halaman *Admin* untuk meninjau dan memverifikasi data ekraf yang masuk, dengan opsi menyetujui atau menolak.

Gambar 15. Halaman Verifikasi Ekonomi Kreatif

4. Sprint Review

Pada tahap *sprint Review*, tim berhasil mempresentasikan seluruh fitur yang telah diselesaikan selama *sprint* ketiga kepada *Product Owner*. Berikut adalah daftar fitur yang diimplementasikan beserta tanggapan *Product Owner*:

Tabel 11. Hasil Sprint Review Sprint 3

No	Deskripsi	Product Owner	Keterangan
1	Verifikasi ekonomi kreatif	Setuju	
2	User Management	Setuju	
3	User Management	Setuju	
4	Panduan dan Informasi	Setuju	
5	Settings Admin	Setuju	
6	Dashboard Kepala Ekraf	Setuju	Sesuai dan tidak ada perubahan terhadap <i>product backlog</i>

Tabel 12. Hasil Pengujian dengan Blackbox

No	Bentuk pengujian	Hasil yang diharapkan	Valid	
			YA	TIDAK
1	Pada halaman Verifikasi ekonomi kreatif bisa memverifikasi dan menolak ekraf	Sistem menampilkan status “verified” saat tombol setuju diklik dan status “rejected” saat tombol tolak diklik	✓	



JURNAL MAHASISWA

SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025

ISSN : 3089-3577

No	Bentuk pengujian	Hasil yang diharapkan	Valid	
			YA	TIDAK
2	Mengakses dengan cara mengklik semua fitur yang ada di halaman <i>User Management</i>	Semua fitur dapat diakses dan berfungsi sesuai dengan tujuan masing-masing ketika diklik	✓	
3	Pada halaman <i>Generate Laporan</i> bisa menggenerate dengan dengan memilih tanggal terlebih dahulu lalu klik <i>Generate Laporan</i>	Sistem mampu menghasilkan Laporan dalam format <i>PDF</i> dan <i>Excel</i> setelah memilih periode tanggal dan mengklik tombol generate	✓	
4	Menambah Panduan dan Informasi dengan klik tonol tambah	Sistem berpindah ke halaman form tambah data ketika tombol tambah diklik	✓	
5	<i>Dashboard</i> Kepala Ekraf bisa menggenerate dengan dengan memilih tanggal terlebih dahulu lalu klik <i>Generate Laporan</i>	Sistem mampu menghasilkan dan mendownload Laporan dalam format <i>PDF</i> dan <i>Excel</i> setelah menentukan periode tanggal	✓	

5. Sprint Retrospective

Seperi yang ditunjukkan oleh *Sprint Retrospective* ketiga, seluruh fitur utama telah diselesaikan dan disetujui *Product Owner* tanpa revisi, dan progres harian terus berlanjut. Dengan menggunakan Laravel dan PHP, tampilan responsif dan fungsionalitas yang sesuai didukung, dengan penyesuaian kecil yang tidak mengganggu timeline.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Sistem informasi berbasis web berhasil dirancang untuk mendukung pengelolaan ekonomi kreatif di Kabupaten Ciamis melalui pendaftaran terpusat dan promosi usaha yang dapat diakses masyarakat secara online.
2. Sistem telah berhasil dibuat dan diharapkan bisa memfasilitasi pendaftaran ekonomi kreatif secara daring dengan verifikasi admin, sehingga lebih efisien dibanding proses manual.
3. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan transparansi dan akses informasi bagi pelaku usaha, pemerintah, dan masyarakat, meskipun masih terdapat keterbatasan pada fitur transaksi keuangan dan antarmuka pengguna.

Berdasarkan hasil penelitian, berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Dinas Pariwisata Kabupaten Ciamis disarankan mengadopsi sistem ini secara resmi dengan kebijakan digital.
2. Perlu penambahan fitur monitoring, laporan visual, dan katalog produk untuk evaluasi serta promosi.
3. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode selain Scrum agar sistem lebih optimal dan responsif.

DAFTAR PUSTAKA

A.S., R., & M.Shalahuddin. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Informatika Bandung.

Hendini, A. (2016). PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, IV(2), 107–108. <https://doi.org/10.1145/358315.358387>

Munajat, Putri, A. G., Rahayu, Y. P., Sari, F. P., Dahliana, A. B., Sofyanty, D., Soni, A., Kurniawati, Suyarti, S., Fiyul, A. Y., Irwan, Sani, C., Retnaningdia, D., Santoso, R., & Dewanto, I. J. (2022). *EKONOMI KREATIF Suatu Konsep Ekonomi Baru*. Eureka Media Aksara.

Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). Panduan Definitif untuk Scrum: Aturan Permainan. *Scrum.Org*, November, 1–17.