



## Pengembangan Web Marketplace Catering Dengan Fitur Penjadwalan dan Menu menggunakan Metode Scrum

Ivony Desta Safitri Taufiq<sup>1\*</sup>, Arda Gusema Susilowati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wiraraja  
Jl. Raya Sumenep Pamekasan KM. 5 Patean, Sumenep  
[ivonydesta5@gmail.com](mailto:ivonydesta5@gmail.com)

<sup>2</sup>Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wiraraja  
Jl. Raya Sumenep Pamekasan KM. 5 Patean, Sumenep  
[arda@wiraraja.ac.id](mailto:arda@wiraraja.ac.id)

### Abstrak:

Perkembangan teknologi informasi mendorong transformasi digital di berbagai sektor, termasuk layanan catering. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi marketplace catering berbasis web yang dilengkapi dengan sistem penjadwalan dan pengelolaan menu. Aplikasi ini dirancang sebagai solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh pelaku usaha catering di Kabupaten Sumenep, seperti proses pemesanan yang masih manual, kurangnya transparansi informasi, dan keterbatasan dalam menjangkau pelanggan secara luas. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode Agile dengan framework Scrum, yang memungkinkan proses pengembangan berlangsung secara iteratif, fleksibel, dan responsif terhadap perubahan kebutuhan pengguna. Fitur utama dalam aplikasi meliputi pengelolaan menu secara real-time, penjadwalan layanan, sistem pemesanan online, manajemen transaksi, dan sistem ulasan pengguna. Proses pengujian dilakukan dengan metode *User Acceptance Testing* (UAT) dan analisis skala Likert terhadap 100 responden yang terdiri dari pemilik catering dan pelanggan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa puas terhadap kemudahan penggunaan, efisiensi sistem, serta tampilan antarmuka yang informatif. Dengan demikian, aplikasi marketplace ini diharapkan mampu meningkatkan efisiensi operasional penyedia jasa catering, memperluas akses pasar, serta memberikan kenyamanan dan kepraktisan bagi pelanggan dalam melakukan pemesanan layanan catering secara digital.

### Kata Kunci:

Marketplace Catering, Web Application, Scrum, Agile, Penjadwalan, Pemesanan, Menu.

### Abstract:

The rapid development of information technology has driven digital transformation across various sectors, including catering services. This study aims to design and develop a web-based catering marketplace application equipped with a scheduling system and menu management features. The application is developed as a solution to challenges faced by catering businesses in Sumenep Regency, such as manual ordering processes, lack of information transparency, and limited customer outreach.

The system is developed using the Agile method with the Scrum framework, enabling an iterative and flexible development process that quickly adapts to user needs. Key features include real-time menu management, scheduling system, online ordering, transaction management, and user review features. System testing was carried out using *User Acceptance Testing* (UAT) and Likert scale analysis on 100

respondents consisting of catering providers and customers.

The testing results indicate that most users are satisfied with the system's ease of use, operational efficiency, and informative user interface. Thus, this marketplace application is expected to enhance the operational efficiency of catering service providers, expand market reach, and provide convenience and practicality for customers in ordering catering services digitally.

**Keywords:**

Catering Marketplace, Web Application, Scrum, Agile, Scheduling, Ordering, Menu.

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai sektor industri, termasuk industri kuliner dan layanan catering. Digitalisasi dalam layanan catering dapat meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pelanggan, serta memudahkan proses pemesanan dan pengelolaan menu. Namun, masih banyak usaha catering yang mengalami kendala dalam manajemen pemesanan, penjadwalan produksi, serta informasi menu dan harga.

Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Sumenep tahun 2023, sektor usaha kuliner, termasuk layanan catering, menunjukkan pertumbuhan yang cukup pesat, terutama dalam pemenuhan kebutuhan makanan untuk acara pernikahan, rapat, harian, serta konsumsi instansi Pemerintahan. [1] Namun, laporan tersebut juga mengungkapkan bahwa rendahnya tingkat adopsi teknologi dalam sistem pemesanan menjadi kendala utama bagi pelaku usaha dalam meningkatkan efisiensi operasional dan memperluas pangsa pasar. Di Kabupaten Sumenep, bisnis catering sebagian besar dikelola oleh usaha kecil dan menengah (UKM) yang masih mengandalkan sistem pemesanan secara manual. Sebagian besar penyedia jasa catering menggunakan komunikasi melalui telepon, pesan singkat seperti WhatsApp, atau interaksi langsung dengan pelanggan. Metode ini memiliki keterbatasan, seperti pencatatan pesanan yang kurang sistematis, risiko kesalahan dalam pengelolaan jadwal pemesanan, serta keterbatasan dalam memberikan informasi menu, harga, dan ketersediaan layanan secara real-time. Selain itu, banyak pelaku usaha catering di Sumenep yang belum memiliki platform digital untuk mempermudah pelanggan dalam melihat daftar menu, melakukan pemesanan, atau mengatur jadwal pengantaran makanan. Hal ini menyebabkan proses operasional menjadi kurang efisien dan berisiko pada kepuasan pelanggan. Kondisi ini diperburuk oleh pemasaran yang masih mengandalkan metode tradisional, seperti promosi dari mulut ke mulut atau jaringan pelanggan tetap, yang membatasi jangkauan pasar dan menghambat pertumbuhan bisnis catering di daerah tersebut.

Berdasarkan kondisi sektor kuliner Marketplace Catering di Kabupaten Sumenep. Maka penulis ingin membuat aplikasi marketplace catering yang bertujuan untuk membantu memperluas pasar usaha catering dan membantu menjembatani para usaha catering dengan masyarakat. Untuk perancangan marketplace ini menggunakan metode Agile dengan framework Scrum, yang memungkinkan pengembangan sistem secara fleksibel dan iteratif, serta mampu beradaptasi dengan perubahan kebutuhan pengguna. Pendekatan ini dilakukan secara bertahap melalui sprint, di mana setiap fitur dikembangkan, diuji, dan dievaluasi langsung oleh pengguna. Feedback yang diterima akan digunakan untuk menyempurnakan dan memperbaiki fitur pada sprint berikutnya, memastikan aplikasi selalu responsif terhadap perubahan dan kebutuhan pasar. Hal ini sejalan dengan penelitian [2] dalam Jurnal Teknologi Informasi dan Bisnis Digital, yang menyatakan bahwa penggunaan Agile dalam pengembangan sistem berbasis web dapat meningkatkan efisiensi pengembangan dan memastikan kualitas produk yang lebih baik.

Marketplace ini diharapkan dapat menjadi solusi digital yang mengatasi tantangan operasional yang selama ini menjadi hambatan dalam industri catering lokal. Mengingat tantangan yang dihadapi oleh pelaku usaha catering di Kabupaten Sumenep dalam mengelola pemesanan, penjadwalan, dan pemasaran secara efisien, solusi inovatif yang dapat mengakomodasi kebutuhan mereka sangat dibutuhkan. Marketplace berbasis web menjadi solusi yang menghubungkan penyedia jasa catering dengan pelanggan secara lebih efektif. Aplikasi Marketplace ini dirancang untuk mengoptimalkan operasional penyedia catering dan meningkatkan kepuasan pelanggan melalui sistem penjadwalan dan pengelolaan menu yang terstruktur. Dengan fitur pencarian dan pemesanan layanan catering berdasarkan kategori, harga, dan lokasi, aplikasi ini mempermudah pelanggan dalam memilih layanan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Pelanggan juga dapat melakukan perbandingan harga, membaca ulasan pengguna lain, serta memilih menu yang diinginkan. Penyedia catering dapat dengan mudah mengatur dan memperbarui daftar menu secara transparan melalui manajemen menu, sementara sistem penjadwalan pesanan memastikan tidak ada bentrok waktu dalam pengelolaan pesanan. Aplikasi ini juga menawarkan manajemen transaksi yang memastikan transparansi pembayaran, sistem ulasan dan rating untuk meningkatkan kepercayaan pelanggan, serta fitur chat online untuk komunikasi langsung antara pelanggan dan penyedia catering. Ditambah dengan sistem notifikasi dan dashboard untuk memantau status pesanan secara real-time, aplikasi ini memastikan efisiensi dan kenyamanan baik bagi pelanggan maupun penyedia catering.

Melalui integrasi berbagai fitur yang dirancang, aplikasi marketplace catering berbasis web ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam mendukung perkembangan usaha catering di Kabupaten Sumenep. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya hanya berfokus pada sistem pemesanan atau pengelolaan data secara internal, penelitian ini mengarah pada pengembangan platform marketplace yang dapat memperluas jangkauan pemasaran serta menghubungkan penyedia jasa catering dengan konsumen secara lebih efektif. Selain itu, penerapan metode Agile dengan framework Scrum digunakan untuk menghasilkan sistem yang lebih fleksibel, iteratif, dan mampu beradaptasi dengan kebutuhan pengguna yang dinamis.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan aplikasi marketplace catering berbasis web yang dapat membantu pelaku usaha dalam mengelola bisnis secara lebih efisien dan terstruktur, serta memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan pemesanan secara praktis dan cepat. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan daya saing serta keberlanjutan usaha catering di era digital.

## **2. Metode**

Metode penelitian disusun guna memberikan gambaran yang jelas tentang pendekatan yang digunakan yang dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Kerangka Penelitian**

1. Identifikasi Permasalahan

Tahap awal fokus pada pengumpulan data lewat observasi dan wawancara dengan pelaku usaha catering di Sumenep. Tujuannya adalah mengidentifikasi kendala pengelolaan pesanan yang masih manual, seperti bentrok jadwal, kesulitan memperbarui menu, dan ketiadaan sistem manajemen transaksi terintegrasi. Dari sisi pelanggan, ketiadaan platform digital menjadi hambatan dalam pemesanan, pemilihan menu, dan penjadwalan layanan. Hasil temuan ini menjadi dasar perumusan kebutuhan sistem.

2. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara, survei, dan diskusi dengan pemilik usaha catering, calon pelanggan, serta administrator sistem. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa pemilik usaha membutuhkan sistem pengelolaan jadwal, menu, dan laporan transaksi, sedangkan pelanggan mengharapkan kemudahan pemesanan, fleksibilitas menu, dan transparansi status pesanan. Kebutuhan tersebut diklasifikasikan menjadi kebutuhan fungsional, seperti pemesanan online, penjadwalan, pengelolaan menu, manajemen pengguna, dan pelacakan pesanan, serta kebutuhan non-fungsional yang mencakup keamanan, performa aplikasi, kemudahan antarmuka, dan kompatibilitas perangkat. Seluruh kebutuhan kemudian dirumuskan ke dalam product backlog sesuai pendekatan Agile dengan kerangka kerja Scrum.

3. Perancangan Sistem (Scrum)

Pengembangan dilakukan secara bertahap sesuai sprint. Setiap sprint menghasilkan increment yang diuji, direview, dan diperbaiki berdasarkan umpan balik. Siklus Scrum meliputi Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, dan Sprint Retrospective. Tahap ini mencakup:

- a) Diagram Alur: Use Case Diagram, Flowchart, dan *Data Flow Diagram* (DFD) untuk memetakan interaksi pengguna, proses sistem, dan aliran data.
- b) Desain Prototipe: antarmuka pengguna dirancang menggunakan wireframe dan mockup (misalnya dengan Figma) untuk memastikan desain intuitif dan responsif.
- c) Perancangan Fitur Utama: registrasi pengguna, pencarian menu, sistem pemesanan, dan pembayaran online.
- d) Teknologi: pengembangan web menggunakan framework Laravel untuk keunggulan keamanan, performa, dan skalabilitas.
- e) Product Backlog & Sprint Planning: backlog disusun dari kebutuhan pengguna, dikonversi menjadi user stories dengan acceptance criteria, lalu diprioritaskan dan dibagi ke dalam sprint berdurasi dua minggu.

4. Uji Coba Sistem

Uji coba dilakukan kepada pemilik catering dan pelanggan untuk menilai kesesuaian aplikasi dengan kebutuhan. Pengujian mencakup *Unit Testing*, *Integration Testing*, dan *User Acceptance Testing* (UAT). Hasil UAT dianalisis menggunakan skala Likert untuk mengukur kemudahan penggunaan, kecepatan, dan kepuasan pengguna.

#### 5. Evaluasi

Evaluasi bertujuan memastikan sistem memenuhi spesifikasi kebutuhan, memiliki keamanan memadai, dan memberikan kepuasan pengguna. Perbaikan dilakukan berdasarkan temuan dari hasil uji coba dan umpan balik pengguna.

#### 6. Implementasi Akhir

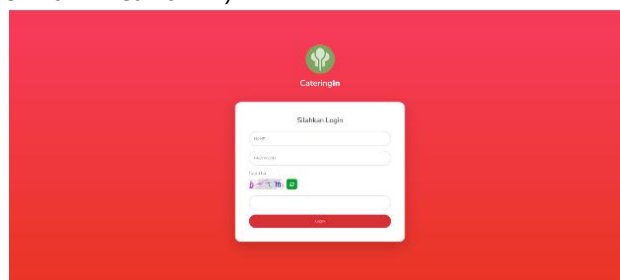
Aplikasi diimplementasikan pada lingkungan operasional sebenarnya dan Aplikasi diimplementasikan dalam lingkungan operasional dan digunakan oleh pemilik catering, pelanggan, dan admin. Pengguna mendapat pelatihan singkat, dan pengujian performa dengan 70 data pengguna memastikan kestabilan aplikasi.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### A. Hasil Pengembangan Sistem

Antarmuka aplikasi merupakan implementasi dari desain yang telah disusun pada tahap perancangan, dengan fokus pada kemudahan navigasi dan efisiensi transaksi.

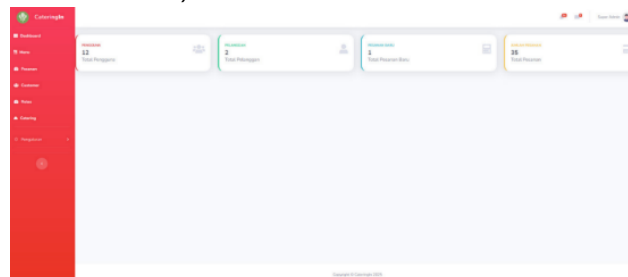
##### 1. Halaman Login (Super Admin & Admin)



**Gambar 2. Halaman Login**

Halaman login menjadi gerbang utama akses ke sistem. Pada Gambar 2 ditampilkan Pengguna memasukkan username dan password yang terdaftar. Desain login dibuat sederhana, terpusat, dan responsif untuk memudahkan pengguna memahami alur masuk aplikasi.

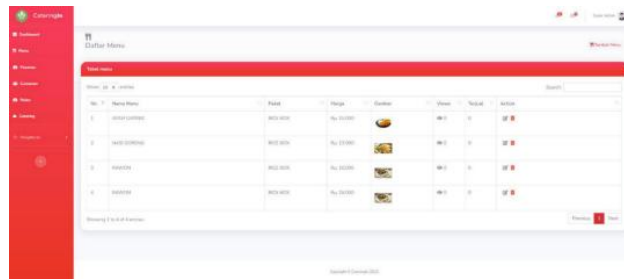
##### 2. Dashboard (Super Admin & Admin)



**Gambar 3. Dashboard**

Pada Gambar 3 merupakan halaman Dashboard yang menampilkan ringkasan real-time total pengguna, pelanggan, pesanan baru, dan total pesanan. Navigasi vertikal di kiri memudahkan akses ke modul utama seperti Dashboard, Menu, Pesanan, Customer, Roles, Catering, dan Pengaturan, sehingga mempermudah pemantauan dan pengelolaan data.

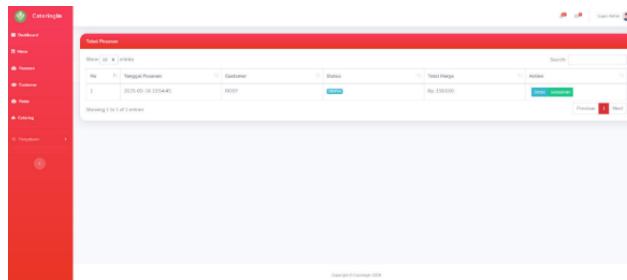
### 3. Halaman Daftar Menu



**Gambar 4. Halaman Daftar Menu**

Pada Gambar 4 ditampilkan fitur ini memungkinkan admin mengelola menu (lihat, tambah, edit, hapus) dengan informasi nama, jenis paket, harga, gambar, jumlah tayangan, dan terjual. Tersedia tombol "Tambah Menu", pencarian, dan pagination untuk mempermudah pengelolaan, serta visualisasi gambar makanan untuk menarik minat pengguna.

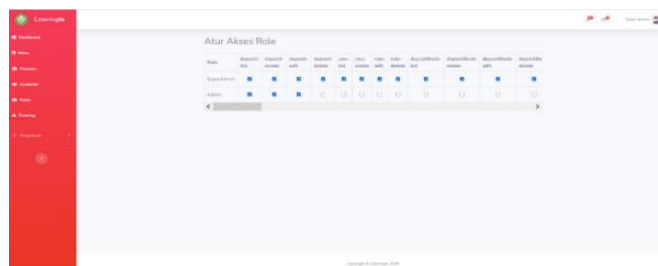
### 4. Halaman Pesanan



**Gambar 5. Halaman Pesanan**

Pada Gambar 5 Menampilkan daftar pesanan masuk dalam format tabel dengan informasi tanggal pemesanan, nama pelanggan, status, dan total harga. Admin dapat melihat detail pesanan atau menandai pesanan sebagai selesai. Fitur pencarian dan navigasi halaman mempermudah pencarian data pesanan tertentu.

### 5. Akses Roles



**Gambar 6. Halaman Akses Roles**

Pada Gmabar 6 menampilkan fitur untuk mengatur hak akses (*permissions*) setiap peran pengguna seperti Super Admin dan Admin. Pengaturan dilakukan melalui tabel yang memuat daftar modul sistem, di mana admin dapat mengaktifkan atau menonaktifkan akses sesuai kebutuhan. Fitur ini penting untuk menjaga keamanan data dan memastikan pengguna hanya mengakses modul sesuai tanggung jawabnya.

## B. Hasil Perhitungan Sistem

Hasil pengujian sistem ini dilakukan untuk memastikan sistem berjalan sesuai kebutuhan dan tujuan perancangan, serta mampu mendukung proses secara optimal. Hasil Perhitungan sistem dilakukan dengan 2 tahapan yaitu implementasi sistem dengan metode scrum dan *User Acceptance Testing* (UAT).

### 1. Implementasi Sistem dengan Metode Scrum

Proses pengembangan dilakukan secara iteratif melalui beberapa sprint, di mana setiap sprint menghasilkan fitur fungsional yang dapat langsung diuji dan ditingkatkan

#### a. User Stories

Tahap awal meliputi pengumpulan kebutuhan pengguna melalui observasi, wawancara, dan analisis, lalu dirumuskan dalam user stories untuk menggambarkan fitur dari sudut pandang pengguna. User stories membantu pengembang memahami harapan pengguna secara jelas dan fokus pada nilai yang dicapai, seperti pada Tabel 1.

**Tabel 1: User Stories**

Aktor	Action	Output
Super Admin	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Login</li> <li>• Mengelola data pengguna dan pendaftaran catering</li> <li>• Memantau status orderan</li> <li>• Menangani proses keuangan</li> <li>• Melihat laporan sistem</li> <li>• Menindaklanjuti keluhan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu memfasilitasi orderan (pemesanan) pelanggan kepada admin.</li> <li>• Membantu memfasilitasi proses transaksi pembayaran antara pelanggan dengan admin sehingga dapat membantu sistem keamanan transaksi dengan baik dan aman.</li> </ul>
Admin	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Login</li> <li>• Mengelola menu dan stok</li> <li>• Merespons notifikasi keuangan dari Super Admin</li> <li>• Memverifikasi pesanan</li> <li>• Mengirim konfirmasi order</li> <li>• Mengelola riwayat pesanan</li> <li>• Menangani komunikasi dengan pelanggan melalui chat.</li> <li>• Melakukan balasan ulasan&amp;rating</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merespon notifikasi pemesanan dari super admin.</li> <li>• Mengeksekusi pemesanan sesuai dengan orderan.</li> <li>• Menginformasikan pemesanan yang sudah siap di berikan kepada pelanggan dengan mengkonfirmasi orderan.</li> </ul>
Pelanggan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Login</li> <li>• Mencari dan memilih menu catering berdasarkan kriteria</li> <li>• Memesan dengan tanggal</li> <li>• Melakukan konfirmasi pembayaran</li> <li>• Berinteraksi melalui chat</li> <li>• Memberikan ulasan dan rating</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memudahkan dalam memesan catering dengan informasi lengkap.</li> <li>• Dapat melakukan pembayaran.</li> <li>• Dapat berkomunikasi dengan fasilitas chatbox untuk informasi terkait pemesanan.</li> </ul>

#### b. Product

Penyusunan *product backlog* pada sistem marketplace catering mengacu pada tiga peran pengguna utama: pelanggan, pemilik catering (Admin), dan Super Admin. Setiap item memuat deskripsi fitur, prioritas (tinggi, sedang, rendah), serta estimasi durasi pengerjaan dalam *Sprint Backlog*. Prioritas ditentukan melalui *Sprint Planning* secara kolaboratif, mempertimbangkan urgensi, kebutuhan pengguna, dan kontribusi fitur terhadap fungsionalitas sistem. Pendekatan ini memastikan pengembangan terarah, efisien, dan fokus pada fitur dengan nilai bisnis tertinggi, seperti pada Tabel 2.

**Tabel 2: User Stories Product Backlog**

No	Role	Product Backlog Item	Prioritas
1	Pelanggan	Halaman Utama	Tinggi
2	Pelanggan	Halaman Login	Tinggi
3	Pelanggan	Halaman Register dan Verifikasi Email	Sedang
4	Pelanggan	Manajemen Profil	Sedang
5	Pelanggan	Fitur Pencarian dan Filter Menu Catering (berdasarkan nama, lokasi, rating)	Tinggi
6	Pelanggan	Halaman Beranda Produk	Tinggi
7	Pelanggan	Form Pemesanan: input tanggal, menu, dan jumlah pesanan	Tinggi
8	Pelanggan	Fitur Tambah ke Keranjang	Tinggi
9	Pelanggan	Halaman Checkout dan Konfirmasi Pemesanan	Tinggi
10	Pelanggan	Konfirmasi Pembayaran	Tinggi
11	Pelanggan	Pelacakan Status Pesanan (Menunggu, Diproses, Dikirim, Selesai)	Tinggi
12	Pelanggan	Fitur Chat dengan Admin Catering untuk komunikasi langsung	Tinggi
13	Pelanggan	Fitur Ulasan dan Rating Setelah Pemesanan	Tinggi
14	Pelanggan	Riwayat Transaksi Pemesanan	Sedang
15	Admin	Login Admin Catering	Rendah
16	Admin	Manajemen Profil Catering	Tinggi
17	Admin	Tambah/Edit/Hapus Menu, Stok, dan Harga	Sedang
18	Admin	Pengelolaan Jadwal	Tinggi
19	Admin	Verifikasi dan Konfirmasi Pembayaran dari Super Admin	Tinggi
20	Admin	Kelola Riwayat Pesanan dan Status Order	Tinggi
21	Admin	Lihat dan Kelola Ulasan dan Rating	Tinggi
22	Admin	Fitur Chat dengan Pelanggan	Tinggi
23	Admin	Data Riwayat Pesanan	Sedang
24	Admin	Manajemen Notifikasi	Sedang
25	Admin	Login Super Admin	Rendah
26	Super Admin	Manajemen Data Pengguna dan Catering	Tinggi
27	Super Admin	Monitoring Status Order dari Semua Transaksi	Tinggi
28	Super Admin	Pengelolaan Keuangan dan Transfer Dana ke Pemilik Catering	Tinggi
29	Super Admin	Melihat dan Mengevaluasi Laporan Sistem	Tinggi
30	Super Admin	Penanganan Keluhan dari Pelanggan dan Pemilik Catering	Tinggi
31	Super Admin	Pengaturan Role dan Hak Akses	Rendah

c. Sprint

Sprint adalah rangkaian tahapan pengembangan sistem yang berlangsung satu minggu, meliputi *sprint planning*, *sprint backlog*, *daily scrum*, *sprint review*, dan *sprint retrospective*. Pengembangan marketplace catering dilakukan dalam lima sprint: (1) halaman utama dan login multi-user; (2) dashboard pelanggan, pencarian catering, dan detail menu; (3) dashboard admin, manajemen produk, serta verifikasi pesanan dan pembayaran; (4) dashboard super admin, monitoring sistem, dan manajemen pengguna; (5) ulasan dan rating pelanggan, notifikasi, dan laporan transaksi. Backlog yang belum selesai dipindahkan ke sprint berikutnya untuk memastikan implementasi bertahap dan konsisten, seperti pada Tabel 3.

**Tabel 3: Sprint**

No	Role	Prioritas
Sprint 1	1 Minggu	Halaman utama, fitur login
Sprint 2	1 Minggu	Dashboard pelanggan, fitur pencarian catering, halaman detail menu
Sprint 3	1 Minggu	Dashboard admin catering, form manajemen produk, verifikasi pesanan & pembayaran
Sprint 4	1 Minggu	Dashboard super admin, monitoring sistem, manajemen pengguna
Sprint 5	1 Minggu	Fitur ulasan & rating pelanggan, notifikasi, laporan transaksi

d. Analisis Delivery Product

Fase Delivery Product adalah tahap evaluasi setelah seluruh sprint selesai, berfokus pada analisis pencapaian fitur sesuai Product Backlog. Pada sistem Marketplace Catering, evaluasi mencakup fitur utama seperti login multi-user, pencarian catering, pemesanan, manajemen menu, verifikasi pembayaran, dan dashboard super admin. Hasil lima sprint menunjukkan seluruh tugas terselesaikan 100%, mencerminkan progres optimal dan adaptif terhadap feedback, serta memastikan sistem memenuhi kebutuhan pengguna (pelanggan, admin catering, dan super admin) dan tujuan utama marketplace secara efisien dan terpercaya.

**Tabel 4: Analisis Delivery Product**

Sprint	Sprint Done (Jumlah Tugas Selesai)	Presentase Penyelesaian
Sprint 1	Seluruh tugas sudah selesai	100%
Sprint 2	Seluruh tugas sudah selesai	100%
Sprint 3	Seluruh tugas sudah selesai	100%
Sprint 4	Seluruh tugas sudah selesai	100%
Sprint 5	Seluruh tugas sudah selesai	100%

2. Implementasi Sistem dengan *User Acceptance Testing* (UAT)

Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) bertujuan mengevaluasi tingkat penerimaan sistem oleh pengguna akhir melalui instrumen pernyataan berbasis skala Likert. Data penilaian dianalisis untuk memperoleh skor rata-rata yang merepresentasikan tingkat keberhasilan sistem dalam memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. dengan menggunakan rumus:

a. Rumus mencari skor rata-rata UAT menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai Rata - rata} &= \frac{\sum \text{Nilai}}{n \times p} = \frac{\sum 2884}{40 \times 15} \\
 &= \frac{2884}{600} \\
 &= 4,8
 \end{aligned}$$

Dari rumus perhitungan di atas, didapat skor rata-rata UAT sebesar 4,8. Detail data responden yang dipakai untuk menghitung skor tersebut bisa dilihat pada Tabel 5 berikut.

**Tabel 5: Hasil Perhitungan Responden**

Nama	A			B			C			D			E		
	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
Laila (MAMILA Catering)	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
Mahadewa Catering	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
Ummi Catering	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	

Nama	A				B			C		D			E		
	1	2	3	4	1	2	3	1	2	1	2	3	1	2	3
Watik Catering	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5
Hamidah Catering	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Indra Catering	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Suwarni Catering	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Winda Catering	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Dapur Kayra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Salama Saifudin	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4
Zhekariya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Laili catering	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Catering Naila (Mariyusi)	4	3	5	5	5	4	3	3	5	5	4	4	5	4	4
Catering Hj. Ainiyah Aspan	5	5	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5
Cik Anni	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Ivany Ferdiansyah	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5
SAYYID NUR MAULANA	3	3	4	4	3	3	3	5	4	4	3	4	4	4	3
Nurul imaniya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Lusiana Safara	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
sulaiman	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Leni	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
bela	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5
Awaa	3	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	5	5	5
Mochammad Akbar Maulana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Eva wulandari	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Cinta Anindita Putri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Talitha Yosa Ahnaf	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Mareta	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5
Mega Aulia	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4
M Robithullah	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	3	4	4
Sung hunter	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
aulllllllll	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Lailatul Hasanah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
ADILAS VALDI A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Lizzy	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
FAZA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Farah Arizatin Afdhalina	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Mh Alif rizqil akbar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Mayang Panca Irawan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Farhan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5

b. Rumus mencari skor presentase UAT menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{X - X_{\min}}{X_{\max} - X_{\min}} \times 100\% \\
 &= \frac{4,8 - 1}{5 - 1} \\
 &= \frac{3,8}{4} \\
 &= 0,95 \times 100 = 95\%
 \end{aligned}$$

Pengujian sistem aplikasi marketplace dilakukan menggunakan skala Likert dengan lima kategori tingkat kepuasan. Responden terdiri dari dua kelompok aktor, yaitu Pemilik Catering dan Pelanggan, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 5. Tabel berikut merupakan kelanjutan dari hasil perhitungan pada Tabel 3. Hasil Perhitungan Responden, di mana pada tabel ini ditampilkan rata-rata skor untuk setiap pertanyaan UAT berdasarkan jawaban responden dari masing-masing kelompok pernyataan.

Tabel 6: Hasil Perhitungan Kusioner Pemilik Catering & Pelanggan

No	Pertanyaan	Pemilik Catering		Pelanggan	
		Rata-rata Skor	Kategori	Rata-rata Skor	Kategori
<b>A. Kemudahan Pengguna (Usability)</b>					
1	Aplikasi mudah digunakan bahkan saat pertama kali mencoba.	5	Sangat Baik	4,6	Baik
2	Navigasi antar menu atau halaman dalam aplikasi mudah dimengerti.	5	Sangat Baik	4,7	Baik
3	Proses pemesanan catering berjalan dengan lancar tanpa membingungkan.	4,9	Baik	4,8	Baik
4	Proses pemesanan catering berjalan dengan lancar tanpa membingungkan.	4,7	Baik	4,8	Baik
<b>B. Kualitas Informasi dan Layanan</b>					
1	Informasi mengenai menu, harga, dan ketersediaan jelas dan mudah dipahami.	5	Sangat Baik	4,8	Baik
2	Saya merasa aplikasi ini memudahkan saya dalam menemukan layanan Catering yang saya butuhkan.	5	Sangat Baik	4,8	Baik
3	Fitur ulasan atau review dari pelanggan lain membantu dalam membuat keputusan.	5	Sangat Baik	4,8	Baik
<b>C. Efisiensi dan Kinerja Sistem</b>					
1	Waktu loading aplikasi cepat dan responsif.	5	Sangat Baik	4,8	Baik
2	Proses transaksi atau pemesanan tidak mengalami gangguan teknik.	5	Sangat Baik	4,8	Baik
<b>D. Desain Antarmuka dan Kenyamanan Visual (UI)</b>					
1	Tampilan aplikasi menarik dan profesional.	4	Baik	4,8	Baik
2	Tata letak tombol dan ikon mudah dikenali dan digunakan.	5	Sangat Baik	4,7	Baik
3	Warna dan font yang digunakan nyaman untuk dibaca.	5	Sangat Baik	4,8	Baik
<b>E. Kepuasan Pengguna dan Keinginan untuk Menggunakan Kembali</b>					
1	Saya merasa puas menggunakan aplikasi ini.	4,2	Baik	4,7	Baik
2	Saya tertarik untuk menggunakan aplikasi ini lagi di masa depan.	4,3	Baik	4,8	Baik
3	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada orang lain.	5	Sangat Baik	4,8	Baik

Berdasarkan hasil pada Tabel 6 aplikasi Marketplace Catering berbasis web dinyatakan diterima dengan baik oleh pengguna. Penilaian positif diberikan pada aspek kemudahan penggunaan, kualitas informasi dan layanan, efisiensi dan kinerja, desain antarmuka, kepuasan pengguna, serta keinginan untuk menggunakan kembali. Tidak ditemukan skor yang menunjukkan ketidakpuasan signifikan, sehingga sistem dinilai telah memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna secara umum.

#### 4. Kesimpulan

Sistem Marketplace Catering berbasis web berhasil dikembangkan untuk mempertemukan penyedia layanan catering dan pelanggan secara efektif melalui platform digital yang responsif dan mudah diakses. Fitur utama meliputi penjadwalan pemesanan otomatis untuk menghindari bentrokan jadwal serta pengelolaan menu fleksibel dan real-time bagi pemilik catering, sehingga operasional lebih efisien dan informasi tetap akurat. Pengembangan menerapkan metode Agile dengan framework Scrum secara bertahap dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna. Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) berbasis skala Likert menunjukkan tingkat penerimaan sangat tinggi dengan rata-rata 95%, melebihi target hipotesis 75%. Penilaian positif diperoleh pada aspek kemudahan penggunaan, kualitas informasi dan layanan, efisiensi, kinerja, desain antarmuka, serta kepuasan dan keinginan menggunakan kembali aplikasi. Berdasarkan hasil tersebut, sistem ini dinilai layak sebagai solusi digital modern yang

mendukung pemesanan, penjadwalan, dan pengelolaan layanan catering secara efisien, terstruktur, dan sesuai kebutuhan pengguna.

## Pustaka

- [1] B. P. Statistik and K. Sumenep, "Pertumbuhan Ekonomi Produk Domestik Regional Bruto (Pdrb) Kabupaten Sumenep Tahun 2023," no. 04, 2024
- [2] A. Ariesta, Y. N. Dewi, F. A. Sariasih, and F. W. Fibriany, "Penerapan Metode Agile Dalam Pengembangan Application Programming Interface System Pada Pt Xyz," *J. CoreIT J. Has. Penelit. Ilmu Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 1, p. 38, 2021, doi: 10.24014/coreit.v7i1.12635
- [3] M. Andrean, E. Saputra, and T. Sugiarto, "Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi E-Marketplace Untuk Katering," *J. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 1–10, 2017.
- [4] L. Lutfiyah and A. Saryoko, "E-Marketplace Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM) Catering Untuk Wilayah Jakarta," *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 23, no. 1, pp. 9–16, 2021, doi: 10.31294/p.v23i1.9121.
- [5] R. Briandana and E. J. Mihardja, "Consumer Journey and Social Media: the Content Management of E-Catering Marketplace Promotion Media for Sme Catering Services Business Industry," *Int. J. Commun. Res.*, vol. 10, no. 1, pp. 83–91, 2020.
- [6] F. S. Sulaeman and M. F. F. Nurjaman, "Aplikasi Penjadwalan Dan Booking Online Menggunakan Teknologi Android Webview," *Media J. Inform.*, vol. 11, no. 2, p. 8, 2020, doi: 10.35194/mji.v11i2.1033.
- [7] Syahbudin and Kafriansyah, "Penguujian Efektivitas dan Efisiensi Sistem Informasi Berbasis Web dan Penggunaan Aplikasi Excel," *J. Tek. Elektro UNISMUH*, vol. 14, no. 1, pp. 7–11, 2022.
- [8] A. Faqih, and F. M. Basysyar, "Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan Metode Agile Development di CV. Angkasa Raya," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 12, no. 1, pp. 30–45, 2022, doi: 10.34010/jati.v12i1.6622.
- [9] F. R. Halim, F. Astuti, and K. Umam, "Implementasi Prinsip Agile Governance Melalui Aplikasi PIKOBAR di Provinsi Jawa Barat," *Kolaborasi J. Adm. Publik*, vol. 7, no. 1, pp. 48–67, 2021.
- [10] R. M. W. Wijaya and A. B. Cahyono, "Pengembangan Aplikasi Sajiloka Menggunakan Metode Scrum," *Automata*, vol. 3, no. 2, 2022, [Online]. Available: <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/24196>
- [11] J. Riley, "Call for a new look at skilled migrants," *The Australian*, p. 35, May 31, 2005. [Online]. Available: Factiva, <http://global.factiva.com>. [Accessed May 31, 2005] (Example for newspaper article)
- [12] J. H. Davis and J. R. Cogdell, "Calibration program for the 16-foot antenna," *Elect. Eng. Res. Lab., Univ. Texas, Austin, Tech. Memo. NGL-006-69-3*, Nov. 15, 1987 (Example for technical report)
- [13] J. P. Wilkinson, "Nonlinear resonant circuit devices," U.S. Patent 3 624 125, July 16, 1990 (Example for a patent)
- [14] IEEE Criteria for Class IE Electric Systems, IEEE Standard 308, 1969 (Example for a standard)
- [15] J. O. Williams, "Narrow-band analyzer," PhD dissertation, Dept. Elect. Eng., Harvard Univ., Cambridge, MA, 1993 (Example for a thesis)