

Rancang Bangun Sistem Penjualan pada Toko Sakinah Menggunakan Metode Design Sprint

Ruhaya Hayuni^{1*}, Fajar Ratnawati²

¹⁻²Jurusan Teknik Informatika, Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak, Politeknik Negeri Bengkalis, Indonesia

ruhayahayuni2@gmail.com¹, fajar@polbeng.ac.id²

Alamat: Jl. Bathin Alam, Sungai Alam, Bengkalis - Riau 28712

Korespondensi penulis: ruhayahayuni2@gmail.com*

Abstract. *With technological advancements, digitalization in business has become a crucial factor in enhancing sales effectiveness, especially for micro, small, and medium enterprises (MSMEs). Toko Sakinah, which has been operating for nearly 35 years in Bengkalis, still relies on conventional sales methods, such as WhatsApp transactions or direct store visits. This approach limits market reach and operational efficiency. Therefore, this study aims to design and develop a web-based digital sales system using the Design Sprint method to improve sales effectiveness at Toko Sakinah. The Design Sprint method is applied to develop the system quickly and systematically, focusing on understanding user needs, prototyping, and testing solutions before full implementation. The result of this research is a sales website that facilitates online product ordering, sales reporting, and interaction between buyers and store owners. This website is expected to expand market reach, enhance sales efficiency, and serve as a development model that can be replicated by other MSMEs.*

Keywords: *Digital Sales, MSMEs, Website, Design Sprint, Toko Sakinah*

Abstrak. Seiring dengan perkembangan teknologi, digitalisasi dalam bisnis menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas penjualan, termasuk bagi usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Toko Sakinah, yang telah beroperasi selama hampir 35 tahun di Bengkalis, masih menggunakan metode konvensional dalam transaksi jual beli, seperti melalui WhatsApp atau kunjungan langsung ke toko. Pendekatan ini menyebabkan keterbatasan dalam jangkauan pasar dan efisiensi operasional. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem penjualan digital berbasis web menggunakan metode *Design Sprint* guna meningkatkan efektivitas penjualan di Toko Sakinah. Metode *Design Sprint* diterapkan untuk mengembangkan sistem secara cepat dan terstruktur, dengan fokus pada pemahaman kebutuhan pengguna, pembuatan prototipe, serta pengujian solusi sebelum implementasi penuh. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah website penjualan yang memfasilitasi pemesanan produk secara online, laporan penjualan, serta interaksi antara pembeli dan pemilik toko. Website ini diharapkan dapat memperluas jangkauan pasar, meningkatkan efisiensi penjualan, serta menjadi model pengembangan yang dapat direplikasi oleh UMKM lainnya.

Kata kunci: Penjualan Digital, UMKM, Website, Design Sprint, Toko Sakinah.

1. LATAR BELAKANG

Seiring dengan kemajuan nya teknologi saat ini memunculkan banyak persaingan di dunia bisnis. Salah satu contohnya persaingan di dunia bisnis toko oleh oleh. Teknologi tersebut sangat banyak digunakan dalam mempermudah pekerjaan manusia, serta mempercepat dalam melakukan sebuah proses. Salah satu pemanfaatan teknologi adalah penggunaan website penjualan bagi toko sakinah. Dimana website ini dapat membantu dalam proses jual beli , laporan penjualan dan juga chat antara pembeli dan pemilik toko sakinah.

Toko Sakinah merupakan toko yang berlokasi di jalan bantan, samping Smp3/Depan masjid Mubarak Bengkalis-riau-indonesia yang berfokus pada penjualan oleh-oleh khas daerah tersebut. Selain lempuk durian yang menjadi produk andalan, Toko Sakinah juga menawarkan

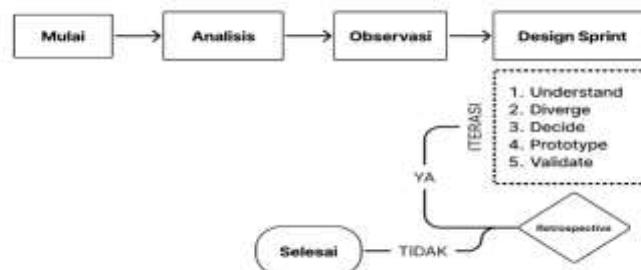
beragam produk lokal lainnya seperti dodol, kerupuk pedas, olahan sagu, dan ikan kering. Secara keseluruhan, Toko Sakinah menyediakan 14 jenis produk yang mencerminkan kekayaan kuliner dan tradisi Bengkalis. Lempuk durian dibuat dari durian pilihan yang diolah secara tradisional untuk menghasilkan rasa autentik. Dodol yang manis terbuat dari campuran tepung ketan, gula merah, dan santan, diolah dengan teknik khusus untuk mendapatkan tekstur kenyal. Kerupuk pedas yang renyah dan bercita rasa khas pedas terbuat dari bahan-bahan lokal berkualitas. Olahan sagu hadir dalam berbagai bentuk seperti mie atau tepung, sementara ikan kering, yang diawetkan dengan cara pengeringan, cocok dijadikan lauk atau camilan. Dengan beragam produk tersebut, Toko Sakinah tidak hanya menawarkan pilihan oleh-oleh yang bervariasi, tetapi juga mendukung perekonomian lokal dengan memanfaatkan bahan-bahan asli dari Bengkalis.

2. KAJIAN TEORITIS

Design sprint merupakan metodologi desain yang dikembangkan oleh google untuk menyelesaikan masalah dengan melibatkan pengguna melalui perancangan, pembuatan prototype dan pengujian ide dengan cepat. Design sprint juga di artikan sebagai metode untuk suatu produk yang baru. Metode *design sprint* secara konsep dapat dikerjakan dalam waktu singkat dengan 5 tahap yaitu tahap *understand, diverge, decide, prototype* dan *validate*. (W. F. Anggraini et al., 2022).

Visual Studio Code adalah *Text Editor* yang mendukung banyak Bahasa pemrograman yang ada didunia. *Visual studio code* pesaing *text editor* lainnya seperti *sublime*, *notepad++*, *Atom*, dan lain-lain. Saat ini *Visual studio code text editor* yang paling populer digunakan karena mendapat dukungan plugin yang banyak dan plugin bawaan yang sudah terinstal tanpa menginstal lagi. *Visual studio code* salah satu text editor yang cepat dan ringan yang didukung tiga *platform* utama yaitu *windows, mac, dan linux*.

3. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Alur penelitian

Persiapan

Tahap pertama yang dilakukan adalah *prepare* atau persiapan yang bertujuan untuk mengumpulkan banyak data pada tahap awal yang dilakukan pada pemilik toko Sakinah yaitu bapak H.Amin. tahap persiapan memuat memuat analisi kebutuhan yang membahas proses menemukan masalah dan menghasilkan alternatif penyelesaian yang relevan

Observasi

Kemudian tahap yang kedua adalah *observasi*, *observasi* adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Pada tahap ini dilakukan observasi ke toko sakinah langsung untuk mengamati proses jual beli yang masih menggunakan cara manual. Setelah ditemukan kecocokan dari tahap analisi dan observasi maka tahap selanjutnya masuk pada *design sprint* dengan 5 langkah kerja.

Understand

Pemahaman merupakan bagian dari penentuan terhadap pengguna pada sistem yang akan dibangun dengan dilakukan diskusi untuk menentukan pengguna dan kebutuhan pada sistem berdasarkan ide yang diberikan kepada pengguna tersebut. Tahapan ini bertujuan untuk mencari tahu permasalahan terhadap cara penjualan pada toko Sakinah. Ada beberapa Langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu menentukan *expert interview*, *user persona*, *user journey*, *Expert Interview*

Pada tahapan *expert interview* ini, dilakukan wawancara kepada narasumber dengan hasil wawancara sebagai berikut:

- Pemilik toko Sakinah membutuhkan website untuk melakukan pesanan karena untuk sekarang sistem pemesanan masih menggunakan cara lama yaitu melalui telepon, chat *WhatsApp* atau datang langsung.
- Pemilik toko Sakinah membutuhkan *website* yang bisa mengolah pesanan pelanggan. Karena selama ini masih menggunakan cara lama yaitu mencatat pesanan pada buku.

Membuat User Persona

User persona merupakan dokumen representasi dari pengguna yang paling penting untuk menganalisis pengguna agar mendapatkan tujuan, kebutuhan, dan minat pengguna. Dalam user persona ini mengambil dari pelanggan yang sering datang membeli olahan lempuk di toko

Sakinah. Pelanggan yang sering mengunjungi toko Sakinah adalah wisatawan yang datang ke bengkalis yang ingin mencari oleh-oleh khas bengkalis untuk dijadikan buah tangan. Tujuan ditetapkan nya sebuah user persona dalam penelitian ini adalah untuk membuat Keputusan sebuah desain yang berlandaskan perilaku, psikologi dan demografi pengguna.

User journey map

Proses *journey map* bertujuan untuk mengembangkan visualisasi Langkah Langkah yang diambil oleh pengguna untuk membayangkan peristiwa dan interaksi utama selama proses. Dalam konteks penelitian ini *User Journey Map* akan membantu memahami Langkah-langkah yang dilalui wisatawan dari saat mereka mencari oleh-oleh khas bengkalis hingga mereka membeli nya di toko Sakinah. Berikut adalah Langkah Langkah nya.



Gambar 2. Langkah-langkah *User Journey Map*

Diverge

Proses penggambaran terhadap ide yang dipilih dengan memberikan sketsa pada bagian pengguna maupun pemilik toko sehingga sketsa dapat dipertahankan untuk tahap selanjutnya. Pada tahap itu hal yang dilakukan adalah:

Brainstorming

Ditahap ini adalah proses dimana bisa menghasilkan sebanyak mungkin ide tanpa adanya batasan dan kritik. Tahap ini bertujuan untuk mengeksplorasi berbagai macam kemungkinan yang bisa digunakan untuk memecahkan masalah pada tahap understand. Pada tahap ini didapatkan beberapa rekomendasi fitur yaitu

- Fitur katalog produk dengan filter
- Sistem pembayaran yang mendukung transfer
- Penambahan fitur chat
- Membuat fitur keranjang
- Membuat fitur laporan agar mengetahui berapa pendapatan yang masuk perharinya.

Decide

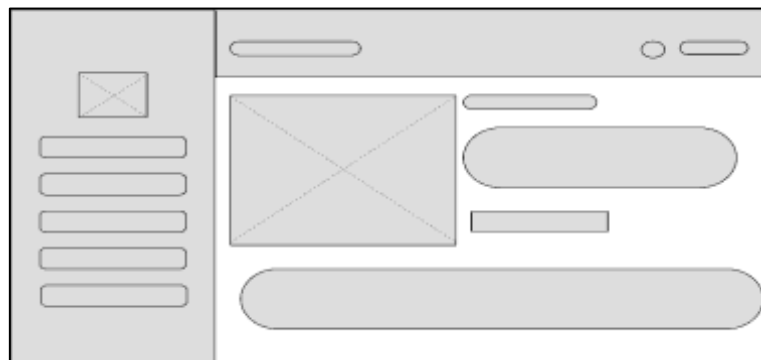
Pada tahap ini Solusi yang telah terkumpul akan dipilih untuk menentukan mana yang dapat menyelesaikan permasalahan dan dapat di implementasikan. Setelah menemukan ide dari Solusi yang telah dibuat, maka tahap selanjutnya adalah membuat sketsa interface seperti berikut.

Wireframe adalah kerangka dasar atau sketsa awal dari sebuah tampilan antarmuka (UI) dalam desain aplikasi atau website. Wireframe digunakan untuk menunjukkan struktur, tata letak, dan alur navigasi tanpa memperhatikan warna, gambar, atau elemen visual lainnya. Wireframe sangat penting di tahap *Decide* dalam metode *Design Sprint* karena tahap ini berfokus pada pemilihan solusi terbaik yang akan diuji dalam *prototipe*.

Biasanya, *wireframe* dibuat menggunakan warna hitam-putih atau abu-abu dengan elemen-elemen sederhana seperti kotak, garis, dan teks untuk merepresentasikan bagian-bagian. Berikut adalah beberapa wireframe nya

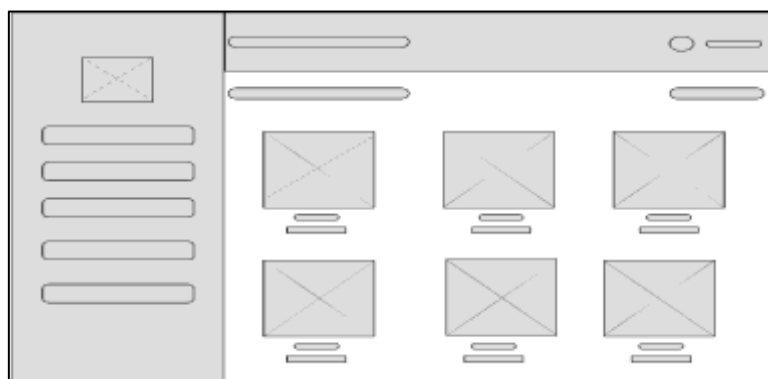
Wireframe pembeli

Wireframe beranda pembeli



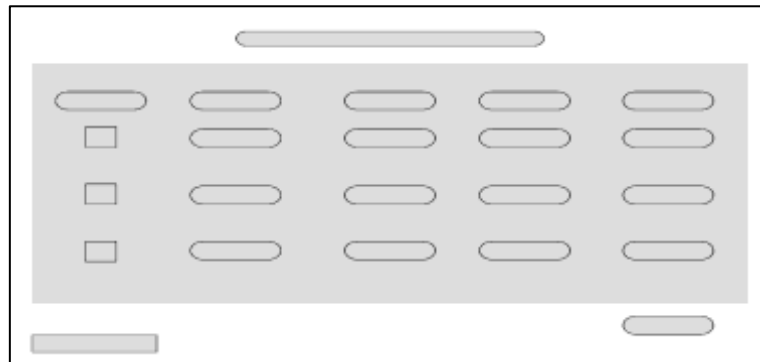
Gambar 3. wireframe beranda pembeli

Wireframe kategori produk



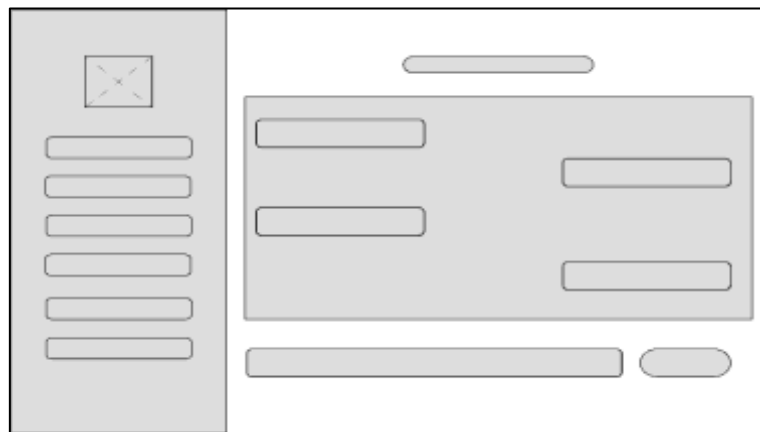
Gambar 4. wireframe kategori produk

Wireframe keranjang saya



Gambar 5. wireframe keranjang saya

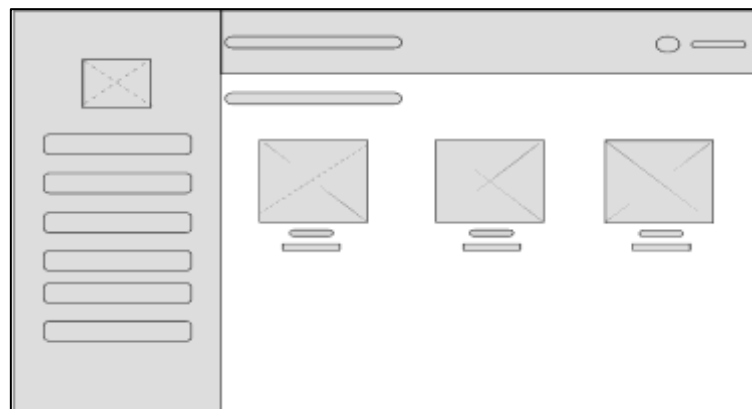
Wireframe chatting



Gambar 6. wireframe chatting

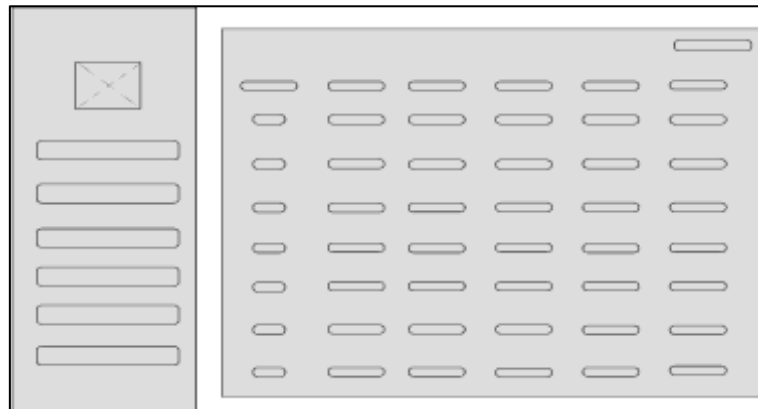
Wireframe admin

Wireframe beranda admin



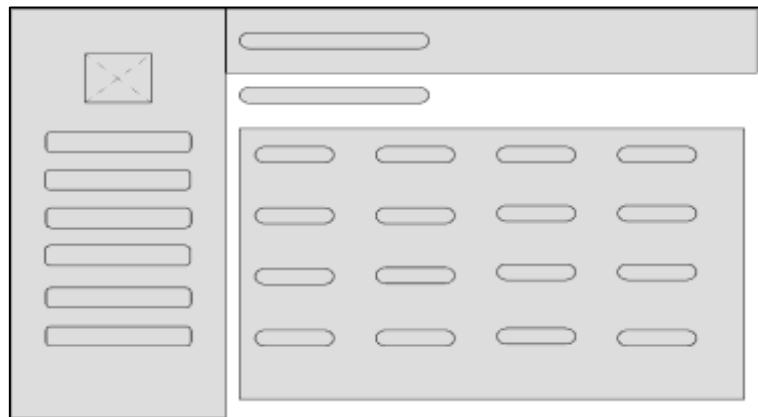
Gambar 7. wireframe beranda admin

Wireframe tambah produk



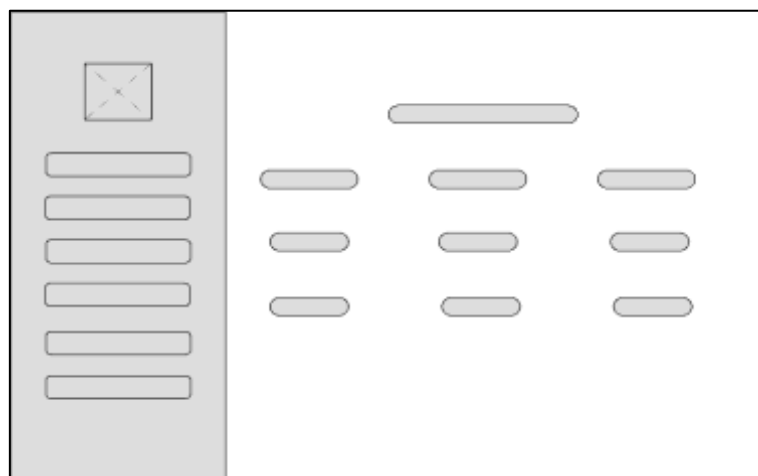
Gambar 8. wireframe tambah produk

Wireframe riwayat pemesanan



Gambar 9. Wireframe riwayat pemesanan

Wireframe chatting



Gambar 10. wireframe chatting

Prototype

Setelah melakukan tahapan *decide*, peneliti akan mulai membangun pengembangan *prototype* sistem yang dibuat menggunakan bantuan software dari figma.

Tampilan Halaman Pembeli

Tampilan halaman beranda



Gambar 11. Protortype halaman beranda pembeli

Tampilan halaman kategori produk



Gambar 12. Protortype halaman kategori produk

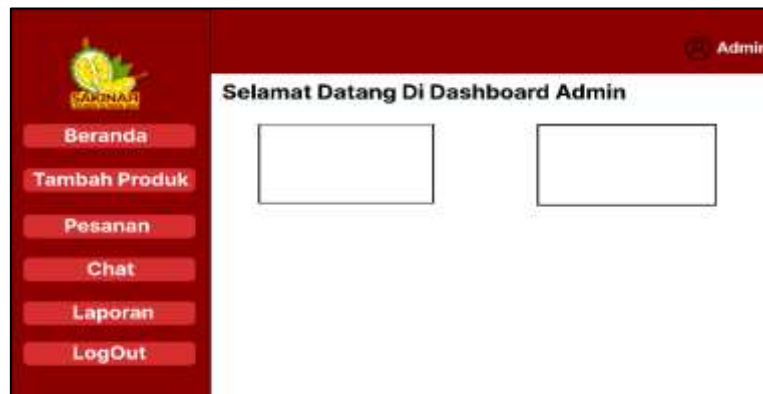
Tampilan halaman chatting



Gambar 13. Protortype halaman chatting

Tampilan halaman admin

Tampilan halaman utama admin



Gambar 14. Prototype halaman utama admin

Halaman tambah produk



Gambar 15. Prototype halaman tambah produk

Halaman riwayat transaksi



Gambar 16. Prototype halaman riwayat transaksi

Validate

Pada tahap ini dilakukan proses validasi dengan menguji hasil prototype yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pengujian dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada calon pengguna atau pembeli untuk mengoperasikan desain aplikasi dalam bentuk simulasi (figma) yang telah disiapkan pada tahap prototype.

Pada tahap ini dilakukan pengujian menggunakan metode *system usability scale* atau yang disingkat dengan SUS. *System Usability Scale* (SUS) adalah metode pengujian yang menggunakan *kuesioner* untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) suatu sistem atau aplikasi. SUS dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 dan masih digunakan secara luas karena sederhana, cepat, dan efektif dalam mengevaluasi pengalaman pengguna (UX)

Dalam metode *Design Sprint*, tahap *Validate* bertujuan untuk menguji prototipe dengan pengguna nyata dan mengukur apakah solusi yang dirancang benar-benar efektif. *System Usability Scale* (SUS) sangat berguna dalam tahap ini karena memberikan *metrik kuantitatif* (pengukuran yang menggunakan angka untuk menilai sesuatu secara objektif) untuk menilai pengalaman pengguna terhadap prototipe yang diuji.

Pengujian ini dilakukan dengan cara menyebar kuisisioner kepada 30 responden. Berdasarkan hasil pengolahan dikumpulkan dari pengguna, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengujian SUS

Jumlah responden	Rata-Rata Skor SUS	Kategori
30 Responden	66,5	Cukup Baik

Skor ini dihitung berdasarkan perhitungan SUS, di mana total skor tiap responden dikonversi ke skala 100 menggunakan rumus:

Rata-rata SUS diperoleh dengan:

$$X = \frac{\sum \text{Skor SUS}}{N}$$

- N = jumlah responden (30)
- $\sum \text{Skor SUS}$ = total seluruh skor SUS

Total skor dari hasil 30 Responden adalah **1995.0**. Jadi

$$\text{Rata Rata} \frac{1995}{30} = 66,5$$

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sourcecode

Hasil Penelitian ini merupakan *Source Coude* dan tampilan sistem yang telah dibangun.

Tampilan halaman dashboard



Gambar 17. Dashboard

```
<title>Landing Page</title>
</head>

<body>
  <div class="landing-btn-container">
    <a href="{{ route('register') }}" class="landing-btn">Registrasi</a>
    <a href="{{ route('login') }}" class="landing-btn">Login</a>
  </div>
  <div class="landing-red">
    <div>
      <h1>Selamat Datang di Toko Sakinah</h1>
      <p>
        Jelajahi aneka produk khas Bengkalis, mulai dari lempuk durian, dodol,
        olahan sagu, hingga kerupuk pedas. Toko Lestari hadir untuk
        memudahkan Anda mendapatkan oleh-oleh terbaik.
      </p>
    </div>
  </div>
  <div class="landing-white">
    
  </div>
</body>
```

Tampilan halaman beranda pembeli



Gambar 18. Halaman beranda pembeli

```
<body>
<div class="container">
  <!-- Sidebar -->
  <div class="sidebar">
    
    <a href="{{ route('user.home_user') }}">Beranda</a>
    <a href="{{ route('user.categori') }}">Kategori Produk</a>
    <a href="{{ route('user.pesanan') }}">Pesanan Saya</a>
    <a href="{{ route('logout') }}" onclick="return confirm('Apakah Anda yakin ingin logout?')"><i
      class="bi bi-arrow-right-square-fill"></i> Logout</a>
  </div>
  <!-- Hidden Logout Form -->
  <form id="logout-form" action="{{ route('logout') }}" method="POST" style="display: none;">
    @csrf
  </form>
  <!-- Main content -->
  <div class="main-content">
    <div class="header">
      <h1>Selamat Datang di Toko Sakinah</h1>
      <div class="user">
        
        <p>{{ Auth::user()->username }}</p>
      </div>
    </div>
    <div class="content">
      
      <div class="description">
        <h2>Lempuk Durian</h2>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
```

```

<p>Toko Sakinah menyediakan oleh-oleh khas Bengkalis, seperti lempuk durian, dodol, kerupuk
pedas,

dan produk olahan lainnya. Temukan cita rasa asli daerah di setiap gigitan!</p>
<a href="{{ route('user.kategori') }}" class="btn-pesan">Pesan Sekarang</a>
</div>
</div>
<!-- Footer -->
<footer
style="background-color: #a23333; color: white; text-align: center; padding: 20px; font-family: Arial,
sans-serif;">
<h3 style="margin-bottom: 10px;">📍 Lokasi Toko Sakinah</h3>
<p style="margin: 5px 0; font-size: 1.1rem;">Jl. Bantan, Samping SMPN 3, Depan Masjid Mubarak</p>
<p style="margin: 5px 0; font-size: 1.1rem;">Bengkalis, Riau, Indonesia</p>
<p style="margin: 5px 0; font-size: 1.1rem;">☎️ <strong>0813-7154-1230</strong></p>
<p style="margin: 5px 0; font-size: 1.1rem;"><strong>No-Rek 018901001051561</strong></p>
</footer>
</div>
</div>
</body>
</html>

```

Tampilan halaman kategori produk



Gambar 19. Halaman kategori produk

```

body>
<!-- Sidebar -->
<div class="sidebar">

<a href="{{ route('user.home_user') }}">Beranda</a>
<a href="#" class="active">Category Produk</a>
<a href="{{ route('user.pesanan') }}">Pesanan Saya</a>

```

```

<a href="{{ route('logout') }}" onclick="return confirm('Apakah Anda yakin ingin logout?')"><i
    class="bi bi-arrow-right-square-fill"></i> Logout</a>
</div>

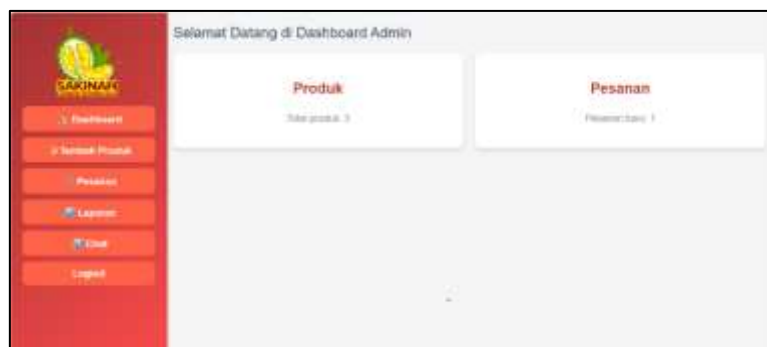
<!-- Hidden Logout Form -->
<form id="logout-form" action="{{ route('logout') }}" method="POST" style="display: none;">
    @csrf
</form>

<!-- Main content -->
<div class="main-content">
    <!-- Header -->
    <div class="header">
        <h1>Category Produk</h1>
        <a href="{{ route('cart.keranjang') }}" class="btn btn-light">
            <i class="fas fa-shopping-cart"></i> Keranjang
        </a>
    </div>

    <!-- Kolom pencarian -->
    <div class="mb-4 d-flex justify-content-between align-items-center">
        <div>
            <div class="category-title">Produk Kategori</div>
            <div class="text-secondary">Total Produk: <span id="productCount">{{ count($products)
}}</span></div>
        </div>
        <input type="text" id="searchInput" class="form-control w-25" placeholder="Cari produk...">
    </div>

```

Tampilan halaman utama admin



Gambar 20. Halaman utama admin

```
<body>
```

```

<div class="sidebar">
  
  <a href="{{ route('home_admin') }}"><i><img alt="Home icon" data-bbox="441 128 458 141"/> Dashboard</i></a>
  <a href="{{ route('admin.produk') }}"><i><img alt="Add product icon" data-bbox="441 151 458 164"/> Tambah Produk</i></a>
  <a href="{{ route('riwayat_pesanan') }}"><i><img alt="Shopping cart icon" data-bbox="461 174 478 187"/> Pesanan</i></a>
  <a href="{{ route('penjualan.index') }}"><i><img alt="Bar chart icon" data-bbox="461 197 478 210"/> Laporan</i></a>
  <a href="{{ route('admin.chat.list') }}"><i><img alt="Chat icon" data-bbox="441 220 458 233"/> Chat</i></a>
  <a href="{{ route('logout') }}" onclick="return confirm('Apakah Anda yakin ingin logout?')"><i>
    class="bi bi-arrow-right-square-fill"></i> Logout</a>
</div>
<div class="content">
  <div class="header">Selamat Datang di Dashboard Admin</div>
  <div class="dashboard-cards">
    <div class="card">
      <h3>Produk</h3>
      <p>Total produk: {{ $totalProduk }}</p>
      <a href="/produk-detail">
        </a>
    </div>
    <div class="card">
      <h3>Pesanan</h3>
      <p>Pesanan baru: {{ $totalPesanan }}</p>
    </div>
  </div>
</div>
</body>
</html>

```

Tampilan halaman tambah produk



ID	Nama Produk	Deskripsi	Harga	Stok	Gambar	Aksi
22	Lempak2	lempak adalah makanan khas bangkulu dan carin	Rp 1.200	15		Edit Hapus
23	Lempak3	makanan khas bangkulu dan naga	Rp 23.000	15		Edit Hapus
24	Kempik Pisang	Kempik Pisang Kuning	Rp 10.000	20		Edit Hapus
27	pisipik	campak	Rp 15.000	5		Edit Hapus

Gambar 21. Halaman tambah produk

```

<!-- Main Content -->
<div class="main-content container-fluid">
  <!-- Button to Add Product -->
  <div class="button-container mb-3">
    <a href="{{ route('tambah_produk') }}" class="btn btn-danger">Tambah Produk</a>
  </div>

  <!-- Success Alert -->
  @if (session('success'))
    <div class="alert alert-success alert-dismissible fade show" role="alert">
      {{ session('success') }}
      <button type="button" class="btn-close" data-bs-dismiss="alert" aria-label="Close"></button>
    </div>
  </if>

```

Tampilan halaman transaksi admin



Gambar 22. Halaman transaksi admin

```

</div>
<!-- Main content -->
<div class="main-content">
  <div class="header">
    <h1>Selamat Datang di Toko Sakinah</h1>
    <div class="user">
    </div>
  </div>

  <!-- Table Pesanan Terbaru -->
  <h2>Pesanan Terbaru</h2>
  <div class="table-responsive">
    <table class="table table-striped">
      <thead>
        <tr>
          <th>Nama Pelanggan</th>

```

```

        <th>Produk</th>
        <th>Total Harga</th>
        <th>Status</th>
        <th>Aksi</th>
    </tr>
</thead>
<tbody>
    @foreach ($orders as $order)
        <tr>
            <td>{{ $order->user->username }}</td>

            <!-- Produk: Tabel kecil di dalam kolom -->
            <td>
                <table class="table table-sm table-bordered">
                    <thead>
                        <tr>
                            <th>Nama Produk</th>
                            <th>Jumlah</th>
                        </tr>
                    </thead>
                    <tbody>
                        @foreach ($order->pesananDetails as $detail)
                            <tr>
                                <td>{{ $detail->product->name ?? '-' }}</td>

                                <td>{{ $detail->quantity }}</td>
                            </tr>
                        @endforeach
                    </tbody>
                </table>
            </td>
            <td>{{ number_format($order->total_price, 2, ',', '.') }}</td>
            <td><span class="badge bg-success">{{ $order->status }}</span></td>
            <td>
                <a href="{{ url('riwayat-pesanan/' . $order->id) }}"
                    class="btn btn-danger">Detail</a>
            </td>
        </tr>
    @endforeach
</tbody>

```

```

        </table>
    </div>
</div>
</div>

```

Halaman chatting admin dan pembeli



Gambar 23. Halaman Chatting

```

<body>
<div class="container">
    <!-- Sidebar -->
    <div class="sidebar">
        
        <a href="{{ route('home_admin') }}"><i>🏠</i> Dashboard</a>
        <a href="{{ route('admin.produk') }}"><i>📦</i> Tambah Produk</a>
        <a href="{{ route('riwayat_pesanan') }}"><i>🛒</i> Pesanan</a>
        <a href="{{ route('penjualan.index') }}"><i>📊</i> Laporan</a>
        <a href="{{ route('admin.chat.list') }}">
            <i></i> Chat
            @if($newChatCount > 0)
            <span class="notification-badge">{{ $newChatCount }}</span>
            @endif
        </a>

        <a href="{{ route('logout') }}" onclick="return confirm('Apakah Anda yakin ingin logout?')"><i>
            class="bi bi-arrow-right-square-fill"</i> Logout</a>
    </div>
    <div class="main-content">
        <div class="chat-container">
            <h3>Chat dengan Pengguna</h3>
            <div class="chat-box d-flex flex-column">

```

```

    @foreach ($chats as $chat)
    <div class="message {{ $chat->user_id == auth()->id() ? 'user' : 'admin' }}">
        <p><strong>{{ $chat->user_id == auth()->id() ? 'Admin' : 'User' }}:</strong>
            {{ $chat->message }}
        </p>
        <small>{{ $chat->created_at->format('H:i, d M Y') }}</small>
    </div>
    @endforeach

</div>

<form action="{{ route('admin.chat.send') }}" method="POST">
    @csrf
    <input type="hidden" name="user_id" value="{{ $user_id }}">
    <div class="input-group mt-3">
        <input type="text" name="message" class="form-control" placeholder="Ketik pesan..." required>
        <button type="submit" class="btn btn-danger">Kirim</button>
    </div>
</form>

</div>
</div>
</div>

<script>
    document.addEventListener("DOMContentLoaded", function() {
        var chatBox = document.querySelector(".chat-box");
        chatBox.scrollTop = chatBox.scrollHeight;
    });
</script>
<!-- Bootstrap JS -->
<script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.3.3/dist/js/bootstrap.bundle.min.js"></script>
</body>

</html>

```

Pengujian

Black Box testing merupakan pengujian fungsionalitas suatu sistem, yang menguji sisi luar sistem, mulai dari inputan dan tampilan.

Pengujian fungsional

Tabel 2. Pengujian fungsional

Skenario Pengujian	Kasus Pengujian	Hasil Yang di harapkan	Hasil Pengujian	Hasil Pada Sistem
Halaman Dashboard	Akses halaman dashboard tanpa login	Hanya Menampil-kan halaman dashboard toko sakinah dengan button login dan juga register	Sesuai	
Halaman Home pembeli	Login Berhasil	Berhasil masuk ke halaman home admin dengan navigasi fitur yang lengkap	Sesuai	
Navigasi fitur	Klik tombol navigasi seperti “kategori produk”	Menampilkan halaman kategori produk tanpa adanya error	Sesuai	
Halaman Home Admin	Login Berhasil	Menampilkan navigasi fitur seperti dashboard,tambah produk,pesanan, laporan,chat dan logout	Sesuai	
Navigasi fitur	Klik tombol navigasi “Tambah Produk”	Berpindah ke halaman terkait tanpa ada error	Sesuai	
Fitur navigasi	Klik tombol navigasi “Chat”	Menampilkan halaman chat	Sesuai	

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan. Website Toko Sakinah telah berfungsi sesuai harapan, memungkinkan proses pemesanan dan pembayaran berjalan dengan baik.

Secara keseluruhan, website ini berperan sebagai platform penjualan oleh-oleh khas Bengkalis, khususnya lempuk durian, serta produk lainnya. Selain itu, diharapkan website ini dapat mempermudah sistem penjualan, memperluas jangkauan pasar, dan meningkatkan daya saing Toko Sakinah di era digital saat ini.

Beberapa saran yang diberikan sebagai sarana pengembangan yang lebih baik kedepannya yaitu:

- Sistem ini masih berbasis website maka di harapkan dapat dikembangkan dengan berbasis android agar pengguna dapat lebih mudah mengaksesnya
- Menambahkan fitur pembayaran yang lebih luas dan tidak hanya terfokus pada transfer saja

DAFTAR REFERENSI

- Anggraini, W. F., Susanto, T., & Ahmad, I. (2022). SISTEM INFORMASI PEMASARAN HASIL KELOMPOK WANITA TANI DESA SUNGAI LANGKA MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(1), 34–40. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Setiawan, A. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (STUDI KASUS : ORBIT STATION). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 1(2), 64–70. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Ardi Pratama, H. W., Dedy Irawan, J., & Faisol, A. (2020). PENERAPAN LOCATION BASED SERVICE UNTUK Pencarian Lokasi Rapat Menggunakan Metode Design SPRINT. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 4, Issue 2).
- Dongoran, D. F., & Vaulina, S. (n.d.). *ANALISIS AGROINDUSTRI LEMPUK DURIAN DI DESA SELATBARU KECAMATAN BANTAN KABUPATEN BENGKALIS Agroindustry Analysis of Lempuk Durian in Selatbaru Village Bantan District Bengkalis Regency.*
- Faqih, A. S., & Wahyudi, A. D. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus : Matchmaker). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 1–8. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Firmansyah, M. A., Ramsari, N., & Rachmanto, A. D. (2022). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO BUKU KITA TASIKMALAYA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL 8. In *Jurnal FIKI: Vol. XII* (Issue 1). <http://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki>

- Made, B., & Nirmala, S. (n.d.). *METODE SPRINT DESIGN PADA PERANCANGAN APLIKASI MOBILE BOOKING ONLINE FASTBOAT DI BALI*.
- Nelianli Yan Jaya, M. Agustian Reyza Novris, & Junadhi. (2022). Penerapan Metode Design Sprint Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pengingat Sarapan. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 8(2), 152–161. <https://doi.org/10.33372/stn.v8i2.892>
- Nurhadi, A., Indrayuni, E., & Sinnun, A. (2015). PERANCANGAN WEBSITE SISTEM INFORMASI PENJUALAN KAMERA. In *Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (KNiST) Maret*.
- Prayoga, R., Defriani, M., & Irmayanti, D. (n.d.). *PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI MOBILE PENJUALAN DI 3R STATIONARY MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT*. 1(4), 207–218. <https://ejournal.abivasi.id/index.php/SmartAI>
- Ramadan, R., Muslimah Az-Zahra, H., & Rokhmawati, R. I. (2019). *Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus PT. Arta Elektronik Indonesia)* (Vol. 3, Issue 9). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Sarasati, F., Pradiatiningtyas, D., Purwati, N., Studi, P., Informasi, S., & Mandiri, N. (n.d.-a). *PERANCANGAN E-BAKUL PADA KELOMPOK WANITA TANI NGUDI REJEKI BERBASIS WEBSITE*.
- Sarasati, F., Pradiatiningtyas, D., Purwati, N., Studi, P., Informasi, S., & Mandiri, N. (n.d.-b). *PERANCANGAN E-BAKUL PADA KELOMPOK WANITA TANI NGUDI REJEKI BERBASIS WEBSITE*.
- Sari, V. F. A., Kanthi, Y. A., & Yahya, S. (2022). Perancangan User Interface Aplikasi E-Nelayan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Sprint. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(01), 14–26. <https://doi.org/10.32664/mavis.v4i01.652>
- Setyorini, H., Effendi, ud, & Santoso, I. (2016). Analisis Strategi Pemasaran Menggunakan Matriks SWOT dan QSPM (Studi Kasus: Restoran WS Soekarno Hatta Malang) Marketing Strategy Analysis Using SWOT Matrix and QSPM (Case Study: WS Restaurant Soekarno Hatta Malang). *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Agroindustri*, 5(1), 46–53.
- Sianturi, R. D. (2020). Manajemen Pemasaran Menggunakan Analisis SWOT Pada UMKM Guna Meningkatkan Daya Saing UMKM. *Journal of Business and Economics Research (JBE)*, 1(1), 45–50.
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DIMSUM BERBASIS WEB (STUDI KASUS: KEDAI DIMSUM SORAYA). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(4), 43–48. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Thyo Priandika, A., & Widianoro, W. (2021). PENERAPAN METODE DESAIN SPRINT PADA SISTEM PENDISTRIBUSIAN DAN PENGADAAN BARANG MENGGUNAKAN MOBILE. In *Jurnal TEKNOINFO* (Vol. 15, Issue 2).
- Zaini Muchtar, A., Informatika, T., Tinggi, S., Terpadu, T., Fikri, N., Munir, S., Si, S., & Kom, M. (2019). PERANCANGAN WEB E-COMMERCE UMKM RESTORAN BAKSO AREMA MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 5(1).