

KUSTOMISASI FITUR *MEMBER LOYALTY SOFTWARE* ODOO *COMMUNITY* PADA YABIE FOOD & DRINKS

M. Rendy Baguspriawan¹, Oman Komarudin², Intan Purnamasari³
Universitas Singaperbangsa Karawang¹²³

Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361

E-mail : 1910631170092@student.unsika.ac.id, oman@unsika.ac.id, intan.purnamasari@staff.unsika.ac.id

ABSTRAK

Odoo adalah *software* enterprises resource planning yang bersifat customizable. Odoo memiliki berbagai versi, dari enterprise yang berbayar dan lengkap hingga *community* dengan fitur standar. Modul *Point of Sales* (POS) pada Odoo *Community* tidak menyediakan POS dengan varian diskon lengkap. Yabie Food & Drinks (YFD) membutuhkan varian diskon untuk meningkatkan produktivitas penjualannya. Penelitian ini melakukan kustomisasi fitur diskon pada *software* Odoo *Community* untuk YFD. Tujuan utama dari penelitian ini melakukan langkah-langkah penyesuaian dan mengkonfigurasi fitur diskon pada modul POS Odoo agar sesuai kebutuhan YFD. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini Scrum Agile yang meliputi tahapan *product backlog*, *sprint backlog*, *daily scrum*, *sprint review*, dan validasi *product backlog*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyesuaian fitur diskon pada Odoo untuk YFD memberikan solusi efektif untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas bisnis. Kualitas kustomisasi dievaluasi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, dan ditetapkan bahwa kustomisasi cukup memenuhi persyaratan bisnis dan teknis. Kustomisasi mengikuti kebutuhan bisnis dan teknis yang ditetapkan dan memberikan manfaat besar bagi pengguna akhir. Pengembangan dan penerapan fitur diskon khusus pada Odoo telah berhasil meningkatkan produktivitas penjualan YFD.

Kata kunci : Odoo, kustomisasi, fitur diskon, Yabie Food & Drinks, produktivitas.

ABSTRACTS

Odoo is a customizable enterprise resource planning software. Odoo has various versions, ranging from the paid and complete enterprise version to the community version with standard features. The Point of Sale (POS) module in Odoo Community does not provide a comprehensive range of discount variants. Yabie Food & Drinks (YFD) needs discount variants to enhance its sales productivity. This research conducts customization of the discount feature in Odoo Community software for YFD. The main objective of this research is to perform the necessary adjustments and configurations to customize the discount feature in the Odoo POS module according to the needs of YFD. The research methodology used in this study is Scrum Agile, which includes the stages of product backlog, sprint backlog, daily scrum, sprint review, and product backlog validation. The research results demonstrate that customizing the discount feature in Odoo for YFD provides an effective solution to improve business efficiency and productivity. The quality of customization is evaluated based on predetermined criteria, and it is determined that the customization sufficiently meets the business and technical requirements. The customization aligns with the established business and technical needs and provides significant benefits to end users. The development and implementation of a specific discount feature in Odoo have successfully increased the sales productivity of YFD.

Keywords: Odoo, customization, discount feature, Yabie Food & Drinks, productivity

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini telah memberikan dampak signifikan pada berbagai bidang, termasuk pengolahan informasi dan data [1]. Salah satu cara yang digunakan

untuk mengelola sumber daya dalam organisasi atau perusahaan adalah dengan menerapkan sistem enterprise resource planning (ERP) [2]. Sistem ERP merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk mengintegrasikan aktivitas fungsional dan teknis dalam suatu perusahaan, termasuk aspek sumber daya manusia [3].

Salah satu sistem ERP yang dapat diimplementasikan adalah Odoo, yang sebelumnya dikenal sebagai OpenERP. Odoo merupakan aplikasi open source yang dapat digunakan untuk mengotomatisasi transaksi, mencatat aktivitas bisnis, dan melaporkan data secara internal maupun eksternal [4]. Odoo cocok untuk perusahaan kecil dan menengah, termasuk Yabie Food & Drinks.

Yabie Food & Drinks adalah perusahaan makanan dan minuman yang telah berdiri sejak tahun 2022 dengan satu cabang di Kota Bekasi. Dalam pengelolaan bisnisnya, Yabie Food & Drinks menghadapi beberapa tantangan, terutama dalam hal pengumpulan dan pengolahan data konsumen, serta kurangnya hubungan dekat dengan konsumen. Oleh karena itu, Yabie Food & Drinks berkeinginan untuk mengimplementasikan fitur member *loyalty* dalam modul PoS Odoo [5].

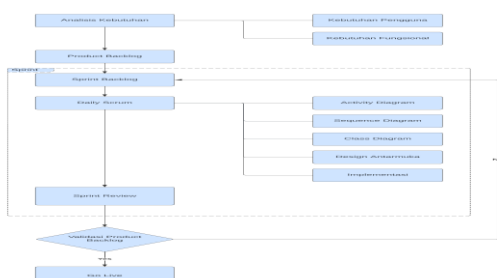
Pada penelitian ini, dilakukan modifikasi pada modul PoS Odoo untuk mengimplementasikan fitur member *loyalty* sesuai kebutuhan Yabie Food & Drinks. Tujuan penelitian ini adalah melakukan konsep bisnis dalam penerapan member *loyalty*, melakukan kustomisasi modul PoS Odoo untuk menerapkan fitur tersebut, dan mengimplementasikan hasil kustomisasi pada modul PoS yang digunakan oleh Yabie Food & Drinks [6].

Dalam penelitian ini, fokus hanya diberikan pada pengembangan modul PoS Odoo. Modul tersebut dikustomisasi untuk memenuhi kebutuhan Yabie Food & Drinks. Penelitian ini menggunakan metode Agile, dengan tahapan *analisis* kebutuhan, pembuatan *product backlog*, *sprint* development, validasi *product backlog*, dan *go live*.

Melalui penelitian ini, diharapkan Yabie Food & Drinks dapat meningkatkan efektivitas promosi, memanfaatkan fitur member *loyalty*, memanfaatkan data untuk pendekatan konsumen, dan menjaga kesetiaan pelanggan.

2. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan Agile dengan model Scrum. Pendekatan Agile digunakan untuk memberikan fleksibilitas dan adaptabilitas dalam pengembangan modul PoS Odoo yang disesuaikan dengan kebutuhan Yabie Food & Drinks [7].



Gambar 2.1 Alur penelitian metode Scrum

2.1 Analisis Kebutuhan

Tahap pertama dalam metodologi ini adalah melakukan *analisis* kebutuhan. Pada tahap ini, dilakukan wawancara dengan pemilik Yabie Food & Drinks untuk memahami kebutuhan staf dan kebutuhan fungsional. Wawancara ini akan membantu dalam merumuskan persyaratan yang harus dipenuhi oleh modul PoS Odoo yang akan dikembangkan.

2.2 Product Backlog

Setelah *analisis* kebutuhan dilakukan, langkah berikutnya adalah menyusun *Product Backlog*. *Product Backlog* adalah daftar prioritas fitur dan persyaratan yang akan diimplementasikan dalam modul PoS Odoo. Daftar ini didasarkan pada persyaratan yang diperoleh dari *analisis* kebutuhan. *Product Backlog* akan menjadi panduan untuk pengembangan selanjutnya.

2.3 Sprint Backlog

Pada tahap ini, *Product Backlog* akan dibagi menjadi *Sprint Backlog* yang lebih kecil. Setiap *Sprint Backlog* akan berisi tugas-tugas yang harus diselesaikan selama satu *sprint*, yang merupakan periode waktu tertentu untuk pengembangan modul. Durasi *sprint* dapat bervariasi tergantung pada kesepakatan dengan Yabie Food & Drinks.

2.4 Daily Scrum

Tahap ini adalah tahap implementasi dan pengembangan modul PoS Odoo. Setiap hari, tim pengembang akan melakukan pertemuan *Daily Scrum* untuk membahas kemajuan, tantangan, dan perencanaan untuk hari berikutnya. Dalam tahap ini, dilakukan perancangan antarmuka dan implementasi fitur-fitur yang ada dalam *Sprint Backlog*.

2.5 Sprint Review

Setelah selesai melakukan implementasi fitur-fitur dalam *Sprint Backlog*, dilakukan *Sprint Review*. Pada tahap ini, modul PoS Odoo yang telah dikembangkan akan diuji dengan melibatkan staf Yabie Food & Drinks. Pengujian sistem dilakukan untuk memeriksa adanya kesalahan dan validasi persyaratan fungsional. Setiap perubahan fungsionalitas yang diperlukan akan dimasukkan ke dalam *backlog* tambahan untuk diimplementasikan pada *sprint* berikutnya.

2.6 Validasi Product Backlog

Validasi terhadap *Product Backlog* yang telah disusun. Tahap ini melibatkan pengujian modul PoS Odoo yang telah dikembangkan dengan melibatkan staf Yabie Food & Drinks. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa fitur-fitur

yang diimplementasikan sesuai dengan persyaratan fungsional yang telah ditetapkan. Pengujian sistem ini bertujuan untuk menemukan potensi kesalahan dan memvalidasi kebenaran fungsionalitas modul. Hasil validasi ini akan digunakan sebagai masukan untuk perbaikan dan pengembangan pada *sprint* berikutnya.

2.7 Go Live

Go live merupakan website yang sudah selesai, tidak dapat diperbaiki dan perubahan kepada staf sehingga sudah dapat diimplementasikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengimplementasikan metode Scrum dengan model Agile dalam pengembangan modul PoS Odoo untuk Yabie Food & Drinks. Metodologi tersebut terdiri dari tujuh tahap, yaitu *Analisis Kebutuhan, Product Backlog, Sprint Backlog, Daily Scrum, Sprint Review, Validasi Product Backlog* dan *Go Live*. Pada bab ini, akan dijelaskan dan dibahas setiap tahap secara detail.

3.1 Analisis Kebutuhan

Penelitian ini melakukan *analisis* kebutuhan dalam dua tahapan, yaitu *analisis* kebutuhan staf dan kebutuhan fungsional. Kedua tahapan *analisis* dilakukan melalui wawancara dengan pemilik Yabie Food & Drinks, Lovinda Ajie Padantya S.Tr.Tp.

Hasil wawancara menunjukkan beberapa hal penting. Pertama, Yabie Food & Drinks mengalami kesulitan dalam mengingat profil konsumen, yang mengakibatkan kurangnya kedekatan antara konsumen dan staf di Yabie Food & Drinks. Kedua, Yabie Food & Drinks membutuhkan fitur member *loyalty* di modul PoS yang dapat mengumpulkan data konsumen dan memberikan *reward* kepada konsumen yang setia terhadap Yabie Food & Drinks.

Selanjutnya, dalam *analisis* kebutuhan, teridentifikasi dua kebutuhan utama, yaitu kebutuhan *user* dan kebutuhan fungsional. Kebutuhan *user* meliputi kemampuan Yabie Food & Drinks untuk mengatur dan menyesuaikan program *loyalty* sesuai dengan kebutuhan bisnis mereka. Mereka juga ingin melihat riwayat aktivitas program *loyalty*, termasuk *point* yang diperoleh atau digunakan oleh pelanggan, serta detail transaksi terkait. Sistem yang diinginkan harus dapat secara otomatis menghitung jumlah *point* yang diperoleh oleh pelanggan berdasarkan transaksi yang dilakukan, serta memberikan kemampuan kepada pelanggan untuk menukar *point* dengan pengurangan harga yang telah ditentukan. Selain itu, Yabie Food & Drinks ingin dapat melacak saldo *point loyalty* dari setiap pelanggan secara akurat dan real-time.

Kebutuhan fungsional mencakup persyaratan sistem yang harus dipenuhi. Antarmuka staf harus

intuitif untuk mengatur program *loyalty*, termasuk pengaturan persyaratan, aturan, dan preferensi lainnya. Sistem harus mampu mencatat dan menyimpan riwayat aktivitas program *loyalty*, termasuk transaksi, penggunaan *point*, dan informasi pelanggan terkait. Selain itu, sistem harus memiliki kemampuan untuk menghitung jumlah *point* yang diperoleh oleh pelanggan berdasarkan transaksi, dengan memperhitungkan persyaratan dan aturan yang dikonfigurasi. Penukaran *point* dengan hadiah atau diskon juga harus didukung oleh sistem, dan sistem harus mampu melacak saldo *point loyalty* setiap pelanggan secara akurat dan real-time.

Dengan menganalisis kebutuhan staf dan kebutuhan fungsional melalui wawancara, penelitian ini dapat memahami dengan baik kebutuhan Yabie Food & Drinks dalam mengimplementasikan fitur member *loyalty* pada modul PoS Odoo *Community*. *Analisis* ini akan membantu dalam merancang dan mengembangkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

3.2 Product Backlog

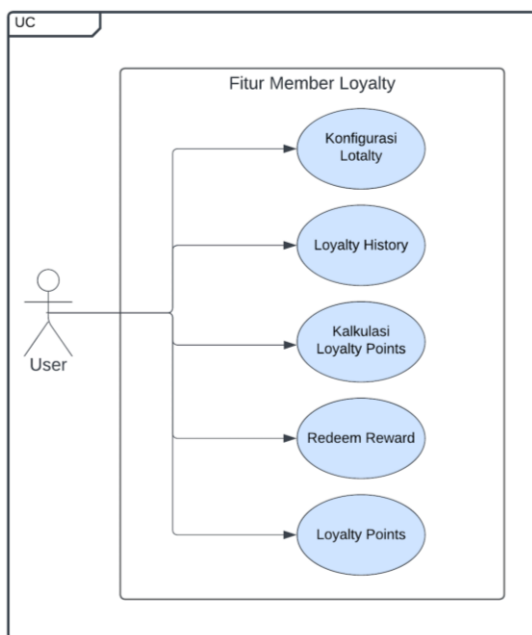
Langkah pertama dalam proses pengembangan desain perangkat lunak yaitu penentuan *product backlog*. Dalam tahap ini ditentukan fungsi – fungsi dari sistem yang akan dibangun.

Deskripsi Fitur	Prioritas
Sistem harus menyediakan antarmuka staf yang intuitif untuk mengatur program <i>loyalty</i> , termasuk pengaturan persyaratan, aturan, dan preferensi lainnya.	Sangat Tinggi
Sistem harus mencatat dan menyimpan riwayat aktivitas program <i>loyalty</i> , termasuk transaksi, <i>point</i> yang diperoleh atau digunakan, dan informasi pelanggan terkait.	Sedang
Sistem harus memiliki mekanisme untuk menghitung jumlah <i>point</i> yang diperoleh oleh pelanggan berdasarkan transaksi yang dilakukan, dengan memperhitungkan persyaratan dan aturan program <i>loyalty</i> yang	Sangat Tinggi

dikonfigurasi.	
Sistem harus mendukung penukaran <i>point loyalty</i> dengan hadiah atau diskon yang ditentukan oleh staf.	Sangat Tinggi
Sistem harus menyediakan fungsi untuk melacak saldo <i>point loyalty</i> setiap pelanggan secara akurat dan <i>real-time</i> .	Sedang

A. Use Case Diagram

Diagram ini mengilustrasikan bagaimana staf Yabie Food & Drinks berinteraksi dengan sistem untuk mengonfigurasi program *loyalty*, melihat riwayat *loyalty*, menghitung *loyalty points*, melakukan *redeem reward*, dan melacak *loyalty points* pelanggan. *Use Case Diagram* ini memberikan pandangan yang jelas tentang fungsionalitas utama dan interaksi antara aktor dan sistem dalam konteks kustomisasi fitur *member loyalty*.



Gambar 3.1 Use Case Diagram

3.3 Sprint 1

Sprint 1 ini berlangsung selama sebulan, di mana penulis menetapkan tujuan untuk menyelesaikan beberapa fitur utama yang telah diidentifikasi

dalam *product backlog*. Fitur-fitur ini dipilih berdasarkan kebutuhan dan harapan Yabie Food & Drinks untuk meningkatkan program *loyalty* dan memberikan pengalaman yang lebih baik kepada pelanggan.

A. Sprint Backlog

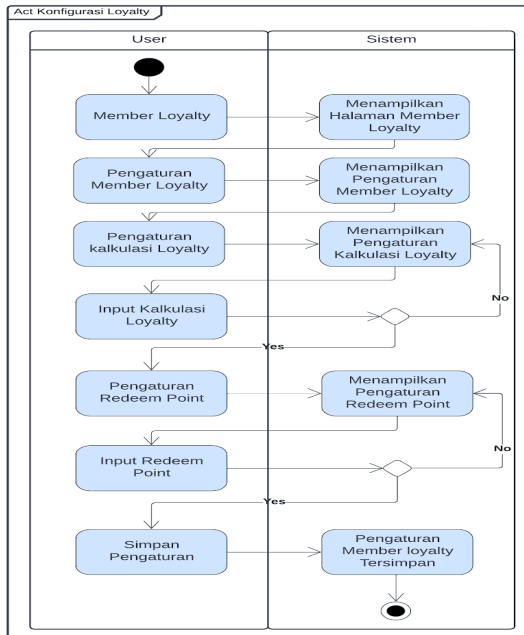
Dalam tahap ini, fokus utama penulis adalah mengimplementasikan fitur-fitur yang tercantum dalam *product backlog*. Pada *Sprint 1*, penulis memberikan prioritas sangat tinggi pada tiga fitur utama. Fitur pertama adalah konfigurasi *loyalty*, yang meliputi pembuatan tampilan halaman konfigurasi *reward loyalty* dan *redeem*, pengaturan program *loyalty* yang fleksibel, validasi input, serta penyimpanan data konfigurasi secara aman dan terorganisir. Fitur kedua adalah kalkulasi *point*, yang melibatkan penghitungan *loyalty point* berdasarkan transaksi pelanggan dan penghubungan dengan sistem penghitungan yang telah dikonfigurasi. Fitur terakhir adalah *redeem reward*, yang mencakup fitur untuk menukar *point* dengan *reward* yang tersedia, tampilan yang jelas dan intuitif, serta pembaruan saldo *point* pelanggan dan pengurangan jumlah *reward* yang digunakan. Selama *Sprint* ke-1, penulis akan berfokus pada pengembangan dan pengujian fitur-fitur tersebut. Metodologi Agile akan digunakan dengan melaksanakan pertemuan *Daily Scrum* untuk memantau progres pekerjaan, mengatasi hambatan, dan memastikan efektivitas pengembangan.

B. Daily Scrum

Dalam *daily scrum* penulis melaporkan kemajuan yang telah penulis capai dalam *sprint* ini, yang difokuskan pada pembuatan fitur-fitur prioritas tinggi untuk kustomisasi fitur *member loyalty software* Odoo *Community* pada Yabie Food & Drinks.

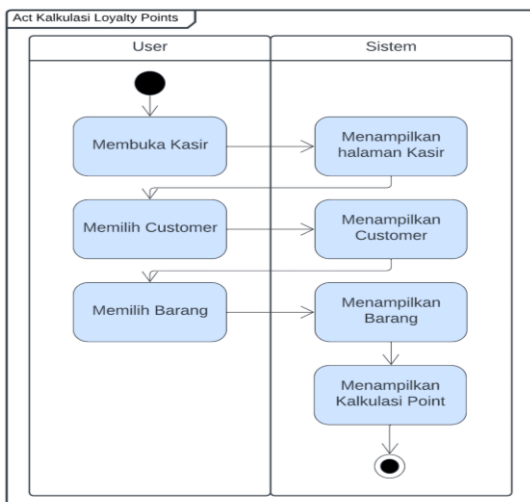
C. Activity Diagram

Dengan *Activity Diagram* Konfigurasi *Loyalty*, staf dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana mengatur program *loyalty* dengan mudah dan efisien. Diagram ini dapat menjadi panduan yang berharga bagi staf dalam mengoptimalkan pengalaman staf dan memaksimalkan manfaat dari fitur-fitur *loyalty* yang ada.



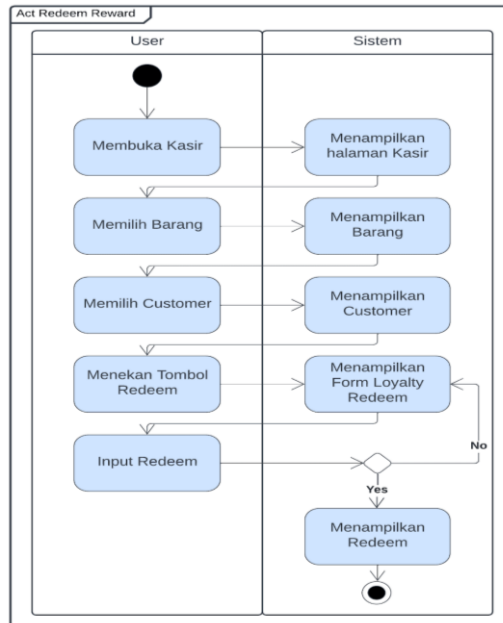
Gambar 3.2 Activity Diagram Konfigurasi Loyalty

Dalam Activity Diagram Kalkulasi Loyalty Points memperlihatkan bagaimana sistem berkomunikasi kembali kepada staf dengan menampilkan hasil kalkulasi, seperti jumlah *point* yang diperoleh dari transaksi tersebut. Staf dapat melihat informasi ini dan memahami bagaimana sistem menghitung *loyalty points*.



Gambar 3.3 Activity Diagram Kalkulasi Loyalty Points

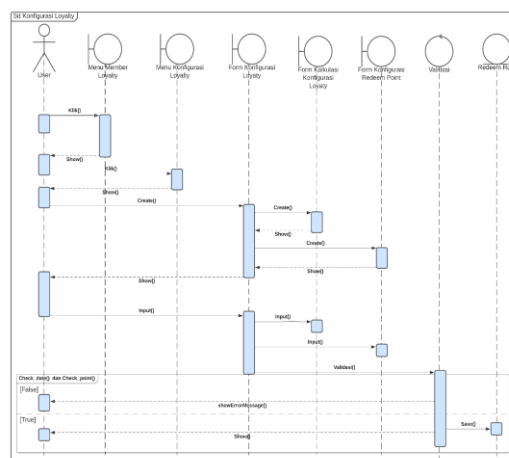
Dalam Activity Diagram Reddem Reward memperlihatkan bagaimana *system* berkomunikasi kembali kepada staf dengan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana menggunakan *Redeem Reward*.



Gambar 3.4 Activity Diagram Redeem Reward

D. Sequence Diagram

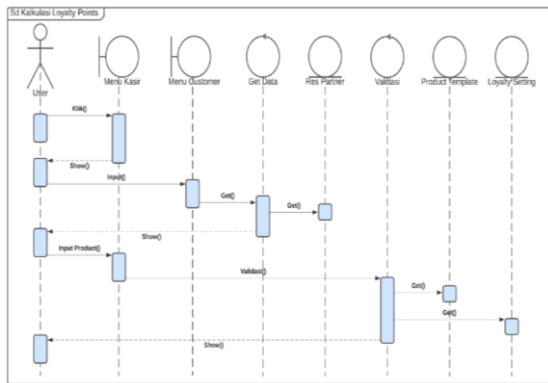
Sequence Diagram ini menggambarkan komunikasi yang terjadi antara staf dan sistem dalam mengatur *reward*, tingkat diskon, dan aturan *point* dalam program *loyalty*. Diagram ini membantu staf memahami interaksi yang terjadi dan bagaimana input dari staf diproses oleh sistem untuk mengonfigurasi program *loyalty* sesuai dengan preferensi bisnis mereka.



Gambar 3.5 Sequence Diagram Redeem Reward

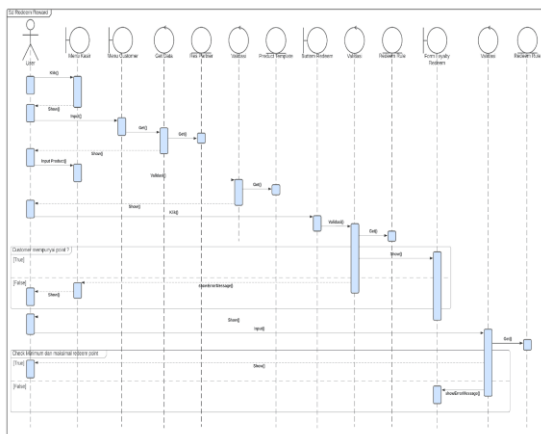
Sequence Diagram Kalkulasi Loyalty Points memberikan gambaran visual tentang urutan interaksi antara staf dan sistem dalam menghitung *loyalty points* pada modul PoS Odoo Community. Diagram ini menyajikan langkah-langkah yang terjadi saat staf memasukkan data transaksi dan

sistem melakukan perhitungan *point* berdasarkan aturan yang telah ditentukan.



Gambar 3.6 Sequence Diagram Kalkulasi *Loyalty Points*

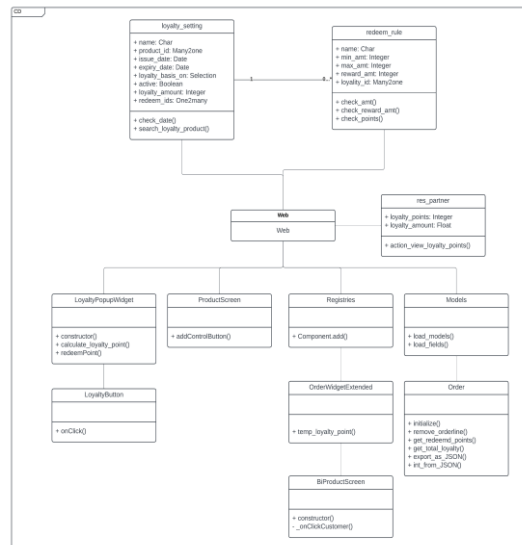
Sequence Diagram ini, staf berinteraksi dengan sistem untuk melihat daftar *reward* yang dapat ditebus menggunakan *loyalty point* yang telah dikumpulkan. Staf memilih *reward* yang diinginkan dan sistem memvalidasi apakah staf memiliki cukup *point* untuk menukarnya. Jika staf memiliki cukup *point*, sistem akan mengurangi jumlah *point* yang digunakan dan memberikan *reward* kepada staf.



Gambar 3.7 Sequence Diagram *Redeem Reward*

E. Class Diagram

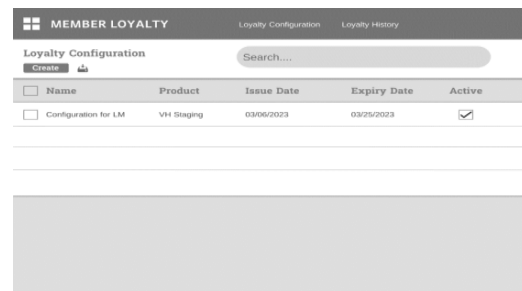
Dengan menggunakan Class Diagram *Sprint 1*, pembaca dapat dengan mudah memahami struktur dan hubungan antara kelas-kelas yang terlibat dalam implementasi fitur-fitur prioritas tinggi pada *sprint* ini. Diagram ini memberikan panduan visual yang berguna dalam mengidentifikasi kelas-kelas yang perlu diperhatikan dan memahami hubungan antara kelas-kelas tersebut.



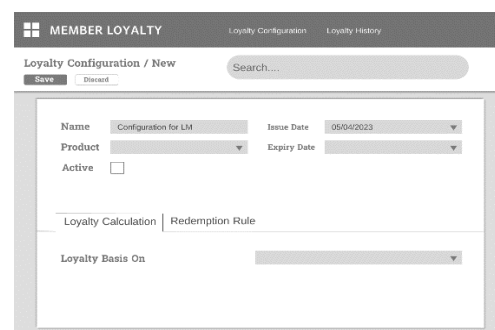
Gambar 3.8 Class Diagram

F. Design User Interface

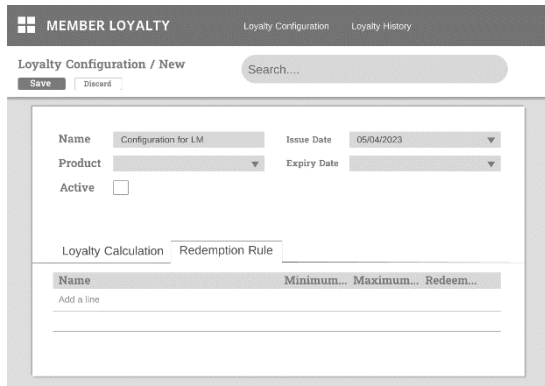
Design User Interface Fitur Konfigurasi *Loyalty* memberikan gambaran tentang tampilan antarmuka staf yang dirancang khusus untuk mengatur program *loyalty* pada modul PoS Odoo *Community*. Tampilan ini memberikan kemudahan penggunaan dan memberikan pengalaman yang intuitif bagi staf dalam mengatur konfigurasi *reward loyalty*.



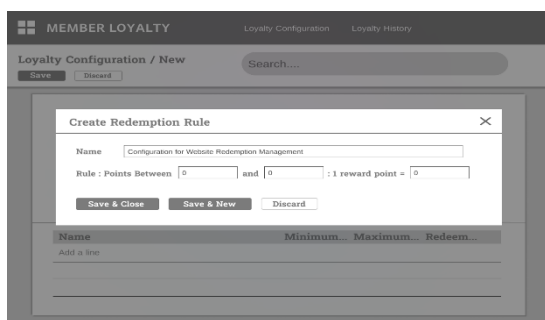
Gambar 3.9 Design Interface Menu Member *Loyalty*



Gambar 3.10 Design Interface *Loyalty* Calculation

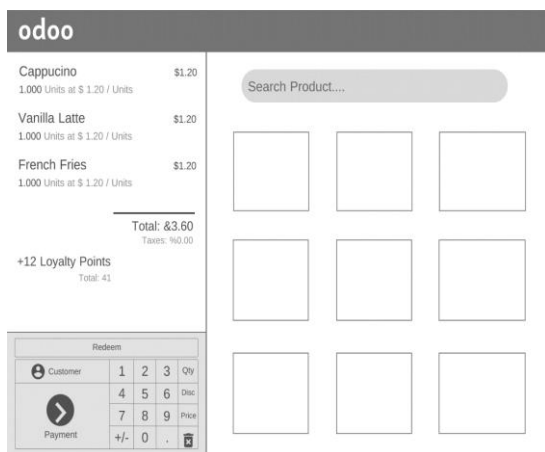


Gambar 3.11 Design Interface Redemption Rule



Gambar 3.12 Design Interface Redemption Rule

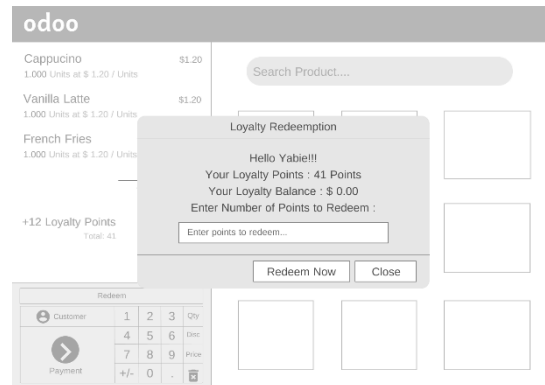
Design User Interface Fitur Kalkulasi Points memberikan gambaran tentang tampilan antarmuka staf yang dirancang khusus untuk menampilkan jumlah *loyalty point* pada menu PoS pada Odoo Community. Tampilan ini memberikan informasi yang jelas dan mudah dipahami bagi staf mengenai *loyalty point* yang dikumpulkan oleh pelanggan.



Gambar 3.13 Design Interface Kalkulasi Points

Design User Interface Fitur Loyalty Redemption memberikan gambaran tentang tampilan

antarmuka staf yang dirancang khusus untuk menu *redeem reward* pada Odoo Community. Tampilan ini memberikan pengalaman yang intuitif dan efisien bagi staf dalam menukar *loyalty point* dengan diskon.



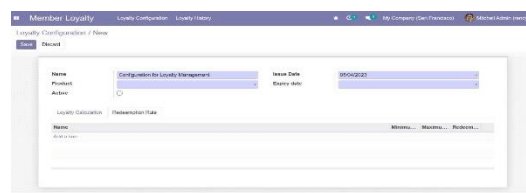
Gambar 3.14 Design Interface Loyalty Redemption

G. Implementasi

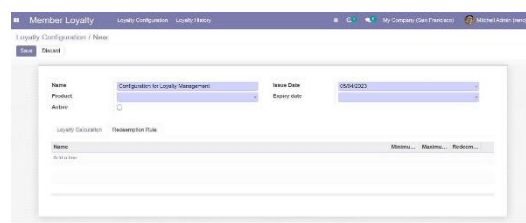
Implementasi Konfigurasi Loyalty adalah tahap penting dalam menghadirkan fitur *member loyalty* pada modul PoS Odoo Community untuk Yabie Food & Drinks. Pada tahap ini, dilakukan penerapan dan pengaturan konfigurasi yang diperlukan agar program *loyalty* dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi bisnis Yabie Food & Drinks.



Gambar 3.15 Menu Member Loyalty



Gambar 3.16 konfigurasi Loyalty

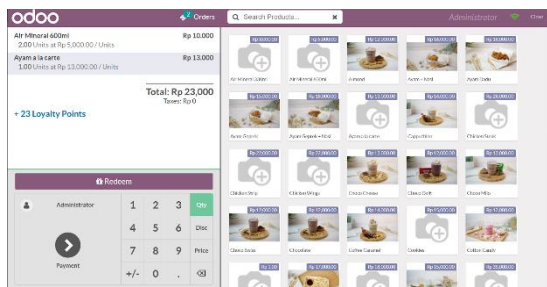


Gambar 3.17 Redeem Rule



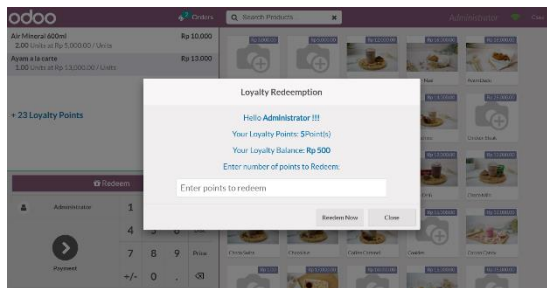
Gambar 3.18 Create Redeem Rule

Implementasi Kalkulasi *Points* merupakan tahap penting dalam memperkenalkan fitur *loyalty point* pada modul PoS Odoo *Community* untuk Yabie Food & Drinks. Pada tahap ini, dilakukan pengembangan dan integrasi yang diperlukan untuk menghitung.



Gambar 3.19 Kalkulasi *Points*

Implementasi *Loyalty Redemption* adalah tahap yang krusial dalam menerapkan fitur *redeem reward* pada modul PoS Odoo *Community* untuk Yabie Food & Drinks. Pada tahap ini, dilakukan pengembangan dan integrasi yang diperlukan untuk memungkinkan pelanggan menukar *point* yang mereka kumpulkan dengan diskon atau hadiah langsung saat melakukan pembelian.



Gambar 3.20 Kalkulasi *Points*

H. Sprint Review

Pada *sprint* ini, implementasi dilakukan untuk menciptakan tampilan halaman konfigurasi *reward loyalty* dan *redeem* yang menarik dan mudah digunakan, sehingga staf dapat dengan mudah mengatur program *loyalty* dan menukar *reward*. Selain itu, pengembangan juga dilakukan untuk menampilkan jumlah *point* pada menu *Point of*

Sale (PoS), yang memungkinkan kasir dan staf layanan untuk melihat dengan cepat jumlah *point* yang dikumpulkan oleh pelanggan saat bertransaksi di toko fisik. Selanjutnya, fitur *redeem reward* pada menu PoS juga diimplementasikan, memungkinkan kasir untuk dengan mudah mengizinkan pelanggan menukar *point* yang telah dikumpulkan dengan diskon atau hadiah langsung saat melakukan pembelian. Pengujian yang menyeluruh dilakukan untuk memastikan kualitas dan kinerja dari fitur-fitur yang telah dikembangkan. Hasil dari kustomisasi fitur member *loyalty software* Odoo *Community* pada Yabie Food & Drinks telah diuji coba dan menghasilkan hasil yang sangat *positif*. Penulis yakin bahwa fitur-fitur ini akan memberikan manfaat nyata bagi Yabie Food & Drinks dalam meningkatkan pengalaman pelanggan dan membangun *loyalty* yang lebih kuat. Implementasi ini telah menghasilkan hasil yang sukses dan dapat menjadi langkah awal dalam pengembangan dan peningkatan sistem *loyalty* Yabie Food & Drinks.

1. Black Box Testing

Dalam melakukan *black box testing* untuk fitur-fitur yang telah dikembangkan pada *sprint* ini, penulis menerapkan pendekatan yang komprehensif dan sistematis guna memastikan kualitas dan fungsionalitas yang optimal [8].

Tabel 3.1 Pengujian *Black box Testing* Konfigurasi *Loyalty*

Kegiatan	Skenario uji	Hasil pengujian
Membuat Konfigurasi Loyaty	Input (Benar)	Sesuai
	Input dengan sudah expiry date (Salah)	Sesuai
	Input dengan tidak active (Salah)	Sesuai
Form <i>Loyalty</i> Calculation	Input (Benar)	Sesuai
Form <i>Redemption</i>	Input (Benar)	Sesuai

Tabel 3.2 Pengujian *Black box Testing* Kalkulasi *Loyalty Points*

Kegiatan	Skenario uji	Hasil pengujian
Kalkulasi <i>Loyalty Points</i>	Menambahkan produk dan menambahkan customer pada menu PoS (Benar)	Sesuai

	Menambahkan produk dan menambahkan customer pada menu PoS (Salah)	Sesuai
--	---	--------

Tabel 3.3 Pengujian *Black box Testing Redeem Reward*

Kegiatan	Skenario uji	Hasil pengujian
<i>Redeem reward</i>	Menambahkan produk, customer yang memiliki <i>point</i> lebih dari minimum dan tidak mencapai maksimal (Benar)	Sesuai
	Menambahkan produk, customer yang memiliki <i>point</i> kurang dari minimum dan mencapai maksimal (Salah)	Sesuai
	Lansung menekan tombol <i>redeem</i> (Salah)	Sesuai
	Menambahkan produk dan menekan tombol <i>redeem</i> (Salah)	Sesuai
Form <i>Loyalty Redeem</i>	Input Sesuai dengan minimal dan maksimal <i>point</i> (Benar)	Sesuai
	Input di bawah minimal dan di atas maksimal <i>point</i> (Salah)	Sesuai

3.4 *Sprint 2*

Penulis akan membahas *Sprint 2* dalam kustomisasi fitur member *loyalty software* Odoo *Community* pada Yabie Food & Drinks. *Sprint* ini merupakan kelanjutan dari upaya pengembangan

fitur-fitur yang telah dimulai pada *Sprint 1*, dengan fokus pada fitur-fitur yang memiliki prioritas sedang. *Sprint* ini dijalankan dalam periode satu bulan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

A. *Sprint Backlog*

Fitur pertama yang akan dikembangkan adalah fitur riwayat *loyalty*. Fitur ini memungkinkan pelanggan melihat riwayat aktivitas *loyalty* mereka, termasuk transaksi yang menghasilkan *point*, menukar *reward*, dan aktivitas lain yang terkait dengan program *loyalty*. Penulis akan memastikan bahwa riwayat ditampilkan secara jelas dan mudah dipahami, sehingga pelanggan dapat dengan mudah melacak dan memantau perkembangan program *loyalty* mereka.

Fitur kedua yang akan dikerjakan adalah fitur menampilkan *point* untuk setiap pelanggan. Fitur ini memungkinkan pengguna, terutama kasir dan staf layanan, untuk melihat jumlah *point* yang dimiliki setiap pelanggan secara individual. Penulis akan menyediakan tampilan yang jelas dan terorganisir dalam menu *Point of Sale (PoS)*, sehingga pengguna dapat memberikan informasi terkini mengenai jumlah *point* pelanggan saat mereka melakukan transaksi.

Dalam mengerjakan *sprint* ini, penulis akan memberikan prioritas pada desain yang intuitif dan pengalaman pengguna yang baik. Selain itu, penulis akan melakukan pengujian menyeluruh untuk memastikan fungsionalitas yang tepat dan keakuratan dari fitur-fitur yang dikembangkan.

B. *Daily Scrum*

Dalam pertemuan *Daily Scrum* ini, penulis memberikan laporan mengenai kemajuan yang telah dicapai dalam *Sprint* ke-2 yang difokuskan pada pengembangan fitur-fitur prioritas sedang untuk kustomisasi fitur member *loyalty software* Odoo *Community* pada Yabie Food & Drinks.

Pada tahap pertama, penulis berhasil menyelesaikan pembuatan fitur riwayat *loyalty*. Fitur ini memungkinkan pelanggan untuk melacak aktivitas dan perkembangan *point loyalty* mereka dengan rinci. Penulis telah berhasil mengimplementasikan tampilan yang informatif dan mudah digunakan, sehingga pelanggan dapat dengan mudah memahami dan mengakses riwayat mereka.

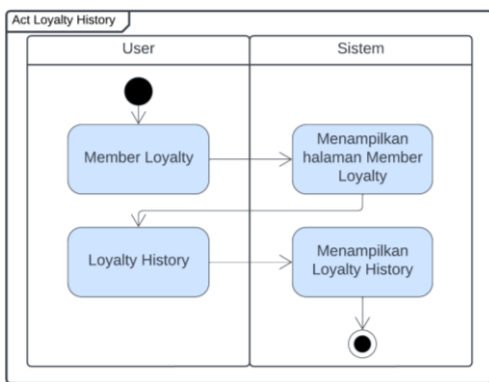
Selanjutnya, penulis telah berhasil mengembangkan fitur menampilkan *point* untuk setiap pelanggan pada menu *PoS*. Fitur ini memungkinkan kasir dan staf untuk melihat jumlah *point* yang dikumpulkan oleh setiap pelanggan saat mereka melakukan transaksi di toko. Hal ini memberikan kemudahan bagi staf layanan dalam memberikan pengalaman yang lebih personal kepada pelanggan.

Selanjutnya, penulis akan melanjutkan pekerjaan

dengan melakukan pengujian mendalam untuk memastikan kualitas fitur yang telah dikembangkan. Penulis akan melakukan pengujian menyeluruh dan melakukan perbaikan jika ditemukan bug atau masalah lainnya.

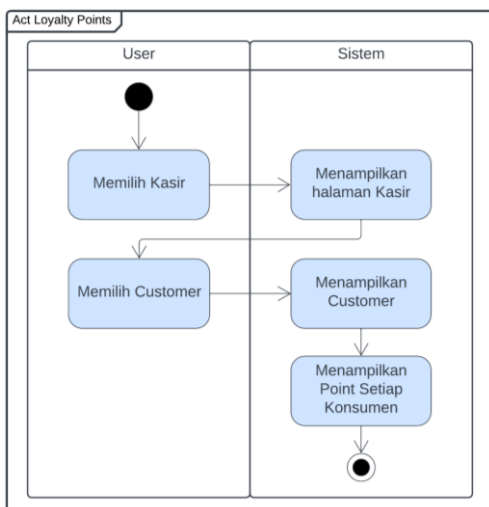
C. Activity Diagram

Activity Diagram *Loyalty History* akan memperlihatkan interaksi antara staf dan sistem dalam mengakses informasi riwayat *loyalty point*. Staf akan melihat bagaimana mereka dapat dengan mudah menjelajahi riwayat transaksi, melihat jumlah *point* yang diperoleh pada setiap transaksi, dan memantau perkembangan *loyalty point* mereka dari waktu ke waktu.



Gambar 3.1 Activity Diagram *Loyalty History*

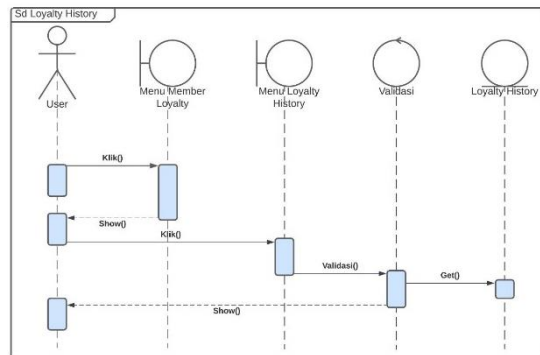
Activity Diagram *Loyalty Points* akan memperlihatkan langkah-langkah yang terlibat dalam proses kalkulasi *loyalty point*, mulai dari identifikasi pelanggan, pengumpulan informasi transaksi, hingga perhitungan jumlah *point* yang diperoleh. Diagram ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana sistem berinteraksi dengan data transaksi untuk menghasilkan *loyalty point* yang akurat.



Gambar 3.2 Activity Diagram *Loyalty Points*

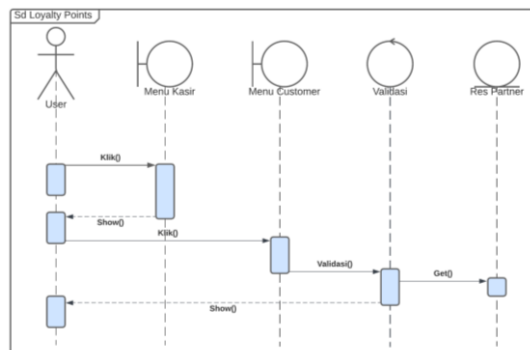
D. Sequence Diagram

Sequence Diagram *Loyalty History* memperlihatkan langkah-langkah yang terlibat dalam mendapatkan Riwayat *loyalty point* pelanggan, mulai dari permintaan staf untuk melihat riwayat hingga respons sistem dalam menyediakan informasi yang relevan. Diagram ini juga menyoroti komunikasi antara aktor staf dan sistem dalam mengambil data dan menyajikannya dalam tampilan riwayat yang informatif.



Gambar 4.3 Sequence Diagram *Loyalty History*

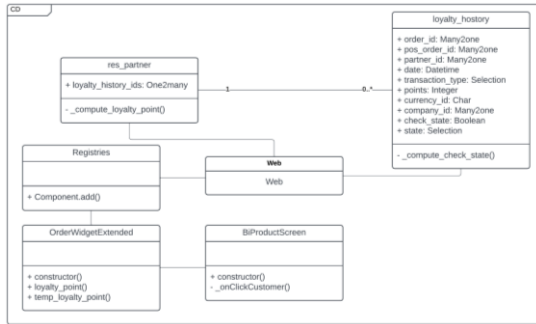
Sequence Diagram *Loyalty Points* memperlihatkan langkah-langkah yang terlibat dalam proses kalkulasi *loyalty point*, mulai dari staf melakukan transaksi hingga sistem menghitung dan menyimpan *point* yang diperoleh. Diagram ini juga menyoroti komunikasi antara staf, sistem, dan database dalam mengolah data transaksi untuk menghasilkan *loyalty point* yang akurat.



Gambar 3.4 Sequence Diagram *Loyalty Points*

E. Class Diagram

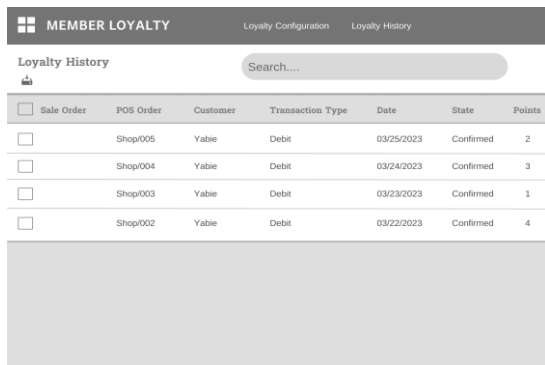
Class Diagram *Sprint 2* memberikan representasi visual tentang kelas-kelas yang terlibat dalam implementasi fitur-fitur penting seperti *Loyalty History* dan *Loyalty Point*. Diagram ini memperlihatkan keterhubungan antara kelas-kelas tersebut, termasuk atribut, metode, dan hubungan antarkelas.



Gambar 3.5 Class Diagram

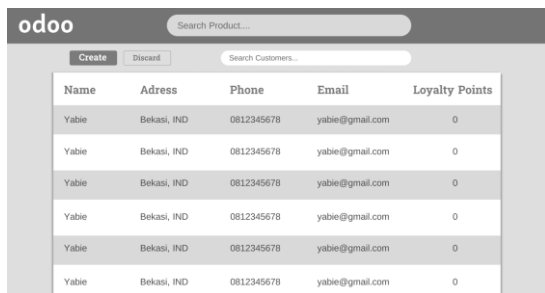
F. Design User Interface

Design User Interface Fitur Loyalty History merupakan hasil dari perancangan antarmuka yang bertujuan untuk memberikan pengalaman staf yang intuitif, informatif, dan menarik. Antarmuka ini memungkinkan staf, baik staf Yabie Food & Drinks maupun pelanggan, untuk dengan mudah melihat dan memeriksa riwayat loyalty point yang telah mereka kumpulkan.



Gambar 3.6 Design Interface Loyalty History

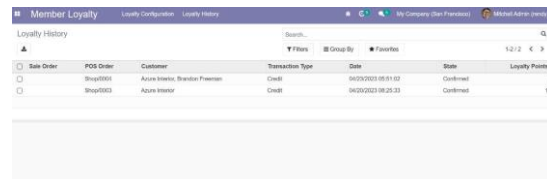
Design User Interface Fitur Loyalty Points merupakan hasil dari perancangan antarmuka yang bertujuan untuk memberikan pengalaman staf yang intuitif, transparan, dan interaktif. Antarmuka ini memungkinkan staf, terutama staf Yabie Food & Drinks, untuk dengan mudah mengakses dan mengelola informasi loyalty point pelanggan.



Gambar 3.7 Design Interface Loyalty Points

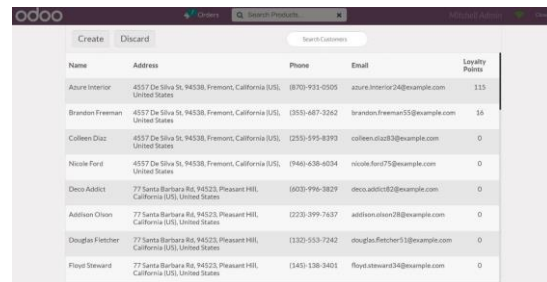
G. Implementasi

Implementasi Fitur Loyalty History ini merupakan langkah penting dalam memungkinkan Yabie Food & Drinks untuk melacak dan menyajikan riwayat aktivitas dan perkembangan loyalty point pelanggan. Melalui implementasi ini, staf dapat memantau dan memahami sejarah transaksi dan penggunaan loyalty point oleh pelanggan dengan lebih baik.



Gambar 3.8 Loyalty History

Implementasi Fitur Loyalty Points ini memiliki peran penting dalam memungkinkan Yabie Food & Drinks untuk menghitung dan melacak jumlah loyalty point yang diperoleh oleh pelanggan. Melalui implementasi ini, staf dapat dengan mudah mengelola dan memantau loyalty point pelanggan untuk memastikan mereka mendapatkan manfaat yang sesuai.



Gambar 3.9 Loyalty Points

H. Sprint Review

Pada sprint ini, penulis berhasil menyelesaikan dua fitur dengan prioritas sedang pada kustomisasi fitur member loyalty software Odoo Community untuk Yabie Food & Drinks.

Fitur pertama yang berhasil diimplementasikan adalah fitur riwayat loyalty. Fitur ini memungkinkan staf untuk melihat aktivitas loyalty pelanggan secara rinci, termasuk transaksi yang menghasilkan point, penggunaan point untuk menukar reward, dan informasi terkait program loyalty lainnya. Tampilan fitur ini dirancang agar mudah dipahami oleh pelanggan, sehingga mereka dapat dengan mudah melacak dan memantau perkembangan program loyalty mereka.

Fitur kedua yang berhasil dikembangkan adalah fitur menampilkan point untuk setiap pelanggan. Fitur ini memungkinkan kasir dan staf layanan untuk melihat jumlah point yang dimiliki oleh

setiap pelanggan secara individual. Integrasi fitur ini dengan menu *Point of Sale (PoS)* memberikan informasi yang akurat dan terkini mengenai jumlah *point* pelanggan saat melakukan transaksi. Hal ini mempermudah staf dalam memberikan pelayanan yang lebih personal dan mengelola program *loyalty* dengan lebih efektif.

Dalam proses pengembangan, penulis bekerja mandiri untuk menciptakan tampilan yang menarik dan intuitif bagi kedua fitur tersebut. Penulis juga melakukan pengujian menyeluruh untuk memastikan kualitas dan keakuratan fitur-fitur yang telah dikembangkan.

Hasil dari *sprint* ini telah penulis uji dan hasilnya sangat memuaskan. Fitur riwayat *loyalty* dan fitur menampilkan *point* telah terintegrasi dengan baik dalam sistem, memberikan manfaat yang signifikan bagi Yabie Food & Drinks dalam memperkuat program *loyalty* mereka.

1. Black Box Testing

Penulis juga melaksanakan *black box testing* untuk memastikan fungsionalitas yang tepat dan keakuratan fitur-fitur yang dikembangkan. *Black box testing* dilakukan dengan pendekatan pengujian secara eksternal, di mana penulis menguji fitur-fitur dari perspektif pengguna tanpa mengetahui struktur atau rincian implementasi internalnya [8].

Table 4.4 Pengujian *Black box Testing* Riwayat *Loyalty*

Kegiatan	Skenario uji	Hasil pengujian
Riwayat <i>Loyalty</i>	<i>Show</i>	Sesuai

Table 4.5 Pengujian *Black box Testing Loyalty Points*

Kegiatan	Skenario uji	Hasil pengujian
<i>Loyalty Points</i>	<i>Show</i>	Sesuai

3.5 Validasi Product Backlog

Penulis melakukan validasi terhadap *product backlog* yang terdiri dari beberapa fitur kustomisasi untuk member *loyalty software* Odoo *Community* pada Yabie Food & Drinks. Fitur-fitur tersebut telah dijelaskan secara rinci mengenai kebutuhan yang ingin dicapai.

Fitur pertama adalah konfigurasi *loyalty* yang memungkinkan staf untuk mengatur program *loyalty* dengan fleksibilitas, termasuk *reward* yang ditawarkan dan aturan *redeem*. Fitur ini sesuai dengan kebutuhan Yabie Food & Drinks untuk menyesuaikan program *loyalty* dengan strategi

bisnis yang berbeda.

Fitur kedua adalah *Loyalty History* yang memberikan riwayat aktivitas *loyalty* pelanggan, termasuk transaksi, penggunaan *point*, dan informasi terkait program *loyalty*. Fitur ini memberikan staf layanan kemampuan untuk melihat riwayat *loyalty* pelanggan.

Fitur ketiga adalah Kalkulasi *Loyalty Points* yang memungkinkan kasir atau staf layanan untuk melihat jumlah *point* pelanggan saat melakukan transaksi di menu *Point of Sale (PoS)*. Fitur ini memberikan informasi yang akurat dan terkini mengenai *point loyalty* pelanggan.

Fitur keempat adalah *Redeem reward* yang memungkinkan kasir atau staf layanan untuk menukar *point* pelanggan dengan *reward* langsung saat melakukan transaksi di menu *PoS*. Fitur ini meningkatkan kepuasan pelanggan dengan memberikan kesempatan untuk menukar *point* dengan hadiah secara langsung.

Fitur terakhir adalah *Loyalty Points* yang memungkinkan kasir atau staf layanan untuk melihat jumlah *point* pelanggan secara individual saat melakukan transaksi di menu *PoS*. Fitur ini memberikan pelayanan yang personal dan memudahkan pengelolaan program *loyalty* berdasarkan informasi *point* pelanggan yang terperinci.

Setelah melalui proses validasi, penulis dengan senang hati mengumumkan bahwa semua fitur telah memenuhi harapan dan kebutuhan yang telah ditetapkan. Fitur-fitur tersebut telah diuji, disempurnakan, dan siap untuk dilanjutkan ke tahap *Go Live*.

3.6 Go Live

Setelah melewati tahap validasi *product backlog* dan memastikan bahwa fitur-fitur kustomisasi untuk member *loyalty software* Odoo *Community* pada Yabie Food & Drinks telah siap digunakan, penulis dengan senang hati mengumumkan bahwa ini siap untuk melangkah ke tahap *Go Live*.

Tahap *Go Live* adalah saat yang dinantikan di mana fitur-fitur yang telah dikembangkan akan diterapkan secara penuh dan mulai digunakan oleh Yabie Food & Drinks serta pelanggannya. Dalam tahap ini, penulis akan melakukan beberapa langkah penting untuk memastikan keberhasilan implementasi.

Pelaksanaan pelatihan akan dilakukan untuk staf Yabie Food & Drinks yang akan menggunakan dan berinteraksi dengan fitur-fitur baru ini. Pelatihan ini akan memberikan pemahaman yang mendalam tentang cara mengoperasikan sistem, menggunakan fitur-fitur, dan memaksimalkan manfaat yang diberikan.

Pengujian akhir akan dilakukan sebelum meluncurkan fitur-fitur ini secara resmi. Tujuannya adalah memastikan bahwa semuanya

berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan. Penulis akan melakukan pengujian fungsional, pengujian integrasi, dan skenario pengujian yang komprehensif untuk meminimalkan risiko kesalahan atau masalah teknis yang mungkin muncul setelah *Go Live*.

Setelah peluncuran, penulis akan memberikan dukungan untuk memastikan fitur-fitur yang diimplementasikan berjalan dengan lancar. Pemantauan kinerja sistem, respons terhadap pertanyaan atau masalah yang mungkin timbul, dan bantuan teknis akan diberikan secara berkelanjutan.

Melalui peluncuran fitur-fitur kustomisasi pada member *loyalty software Odoo Community*, Yabie Food & Drinks akan memiliki keunggulan kompetitif dalam mengelola program *loyalty* dan memberikan pengalaman yang unik bagi pelanggan. Fitur-fitur ini akan memperkuat hubungan dengan pelanggan, meningkatkan retensi, dan mendorong pertumbuhan bisnis secara berkelanjutan. Tahap *Go Live* ini merupakan tonggak penting dalam perjalanan implementasi fitur-fitur tersebut.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan implementasi fitur-fitur kustomisasi pada member *loyalty software Odoo Community* pada Yabie Food & Drinks, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

Konsep Bisnis Member *Loyalty* pada Modul PoS *Odoo Community* Dalam penerapan member *loyalty* di modul PoS *Odoo Community*, Yabie Food & Drinks menggunakan konsep bisnis yang bertujuan untuk memberikan kepada pelanggan pemahaman tentang perkembangan *point loyalty* mereka. Program *loyalty* ini didesain untuk meningkatkan pengalaman pelanggan, memperkuat loyalitas mereka, dan memotivasi partisipasi dalam program tersebut.

Kustomisasi Modul PoS pada *Odoo Community* untuk Member *Loyalty* Proses kustomisasi modul PoS pada *Odoo Community* dilakukan untuk mengimplementasikan fitur-fitur member *loyalty* yang sesuai dengan kebutuhan Yabie Food & Drinks. Kustomisasi ini mencakup pembuatan tampilan halaman konfigurasi *loyalty*, fitur riwayat *loyalty*, serta fitur untuk menampilkan dan menukar *point* pada menu PoS. Hal ini memungkinkan Yabie Food & Drinks untuk menyesuaikan sistem sesuai dengan kebijakan dan strategi *loyalty* yang mereka terapkan.

Implementasi Hasil Kustomisasi pada Modul PoS *Odoo Community* Hasil kustomisasi pada modul PoS *Odoo Community* berhasil diimplementasikan dan digunakan oleh Yabie Food & Drinks. Fitur-fitur yang telah dikembangkan, seperti riwayat

loyalty, tampilan *point* pada menu PoS, dan fitur *redeem reward*, memberikan manfaat yang signifikan bagi perusahaan. Staf Yabie Food & Drinks dapat melihat *point loyalty* pelanggan, memberikan layanan yang lebih personal, dan memperkuat keterlibatan pelanggan.

Dengan mengimplementasikan fitur-fitur kustomisasi pada member *loyalty software Odoo Community*, Yabie Food & Drinks telah berhasil meningkatkan pengalaman pelanggan, memperkuat loyalitas, dan mendorong partisipasi dalam program *loyalty* mereka. Hal ini memberikan keunggulan kompetitif bagi perusahaan dalam mengelola program *loyalty* dan membangun hubungan yang lebih baik dengan pelanggan.

4.2 Saran

Berdasarkan pengalaman dalam mengimplementasikan fitur-fitur kustomisasi pada member *loyalty software Odoo Community*, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan kepada Yabie Food & Drinks untuk meningkatkan program *loyalty* mereka.

Pertama, Yabie Food & Drinks dapat terus meningkatkan personalisasi dalam program *loyalty*. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan data pelanggan yang telah terkumpul untuk memberikan rekomendasi yang lebih spesifik, penawaran eksklusif, atau hadiah yang lebih relevan.

Kedua, penting untuk memperkuat komunikasi antara perusahaan dan pelanggan. Yabie Food & Drinks dapat menggunakan berbagai saluran komunikasi, seperti email, media sosial, atau aplikasi mobile, untuk memberikan informasi terkini mengenai program *loyalty*, penawaran khusus, atau update terbaru dari perusahaan.

Selanjutnya, Yabie Food & Drinks sebaiknya secara rutin mengevaluasi dan meninjau kembali program *loyalty* mereka. Melakukan survei kepuasan pelanggan atau mengadakan focus group discussion dapat membantu perusahaan mendapatkan masukan yang berharga untuk perbaikan dan peningkatan program.

Terakhir, selalu berpikir ke depan dan mencari cara-cara baru untuk meningkatkan program *loyalty*. Melakukan riset pasar, memantau tren industri, dan berinovasi dalam memberikan *reward* atau keuntungan tambahan kepada pelanggan dapat membantu Yabie Food & Drinks tetap menjadi pilihan yang menarik bagi konsumen.

Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan Yabie Food & Drinks dapat memperkuat program *loyalty* mereka dan meningkatkan kepuasan pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Sahi, A. (2020). Aplikasi Test Potensi Akademik Seleksi Saringan Masuk Lp3I Berbasis Web Online Menggunakan Framework Codeigniter. *Tematik*, 7(1), 120–129. <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.386>.
- [2]. S. & Sutiah. (2019). Pengembangan Manajemen Proyek Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Metode Accelerated SAP Pada Odo ERP.
- [3]. R. Irvan Dwi Yusdianto. (2018). *Implementasi Sistem Enterprise Resource Planning (Erp) Terhadap Kualitas Informasi Akuntansi*. 1–87.
- [4]. Sumarno, D. C., & Widijoko, G. (2020). Implementasi System Application And Product In Data Processing (SAP) Dalam Peningkatan Good Corporate Governance (GCG) (Studi Kasus di PT. Japfa Comfeed Indonesia, Tbk Unit Sidoarjo). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*, 8(1). <https://jimfeb.ub.ac.id/index.php/jimfeb/article/view/6352>
- [5]. Lesmana, M. Y., Sansprayada, A., Setiawan, A. C., & Aziz, R. A. (2020). Implementasi Odo Pada Industri Rumah Tangga Studi Kasus Pada “Kopi Karir.” *Indonesian Journal on Networking and Security*, 9(2), 59–64.
- [6]. Cahya Putri, L., & Suhendi, S. (2021). Analisis dan Implementasi ERP pada Modul *Point of Sale* Studi Kasus Toko Tas Apidah. *Jurnal Informatika Terpadu*, 7(1), 01–07. <https://doi.org/10.54914/jit.v7i1.425>.
- [7]. Pratama, S., Ibrahim, S., & Reybaharsyah, M. A. (2022). Jurnal Penggunaan Metode Scrum Dalam Membentuk Sistem Informasi Penyimpanan Gudang Berbasis Web. *Intech*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.54895/intech.v3i1.11>
- [8]. Febiharsa, D., Sudana, I. M., & Hudallah, N. (2018). Uji Fungsionalitas (*Black box Testing*) Sistem Informasi Lembaga Sertifikasi Profesi (SILSP) Batik dengan AppPerfect Web Test dan Uji Staf. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 1(2), 117. <https://doi.org/10.31331/joined.v1i2.752>.