

ABSTRAK

KUBE adalah usaha bersama yang bergerak di bidang penjualan berbagai macam kebutuhan dan produk seperti hasil tani, hasil ternak dan lainnya. Hal ini menjadi terobosan dari Kementerian Sosial untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui jalur perdagangan. Penelitian ini dibangun dengan tujuan untuk meningkatkan ekonomi masyarakat melalui program KUBE dengan menerapkan sistem jual beli secara daring melalui sebuah toko berbasis *website*. Dari hal tersebut muncul permasalahan bahwa masyarakat sendiri dikhawatirkan akan sulit untuk mengolah dan menerima informasi mengenai potensi KUBE di setiap daerah terutama desa khususnya di Jawa Barat. Sehingga, setiap KUBE tidak dapat memasarkan hingga membuat dan melaporkan hasil transaksi jual beli produk secara *real time*.

Dari masalah yang dijabarkan terdapat solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Solusi dibagi menjadi dua yaitu bersifat fungsional dan bersifat non fungsional. Solusi yang bersifat fungsional yaitu membangun suatu aplikasi dengan menggunakan metode *Scrum* yang mampu untuk mewadahi informasi serta transaksi jual beli pada KUBE di berbagai desa yang ada di Jawa Barat. Sedangkan solusi yang bersifat non-fungsional yaitu berupa model arsitektur dari web yang dirancang. Model arsitektur tersebut dinamakan *multi-tier*.

Pembangunan aplikasi penjualan secara daring ini dibuat berdasarkan masalah serta pengalaman dari masyarakat sebagai pembeli maupun pengelola KUBE dan akan diberi nama “KUBE Mart”. Target hasil dari aplikasi yang dibangun adalah agar KUBE saling berkolaborasi antar daerah dalam hal informasi serta terciptanya tata kelola data yang baik di dalam KUBE.

Kata kunci—*KUBE, Scrum, Jawa Barat, aplikasi penjualan, KUBE Mart*