

ABSTRAK

Munculnya permasalahan bahwa masyarakat di Jawa Barat sulit untuk mengolah dan menerima informasi mengenai potensi KUBE (Kelompok Usaha Bersama). Hal ini menyebabkan, setiap KUBE di setiap desa tidak dapat memasarkan hingga membuat dan melaporkan hasil transaksi jual beli produk. Masalah lain yang tidak kalah membawa dampak adalah pandemi *Covid-19* yang membuat perekonomian merosot dikarenakan pembatasan akses keluar masuk daerah dan turunnya minat beli masyarakat sehingga KUBE yang hanya mengandalkan transaksi jual beli secara konvensional mengalami penurunan penjualan produk.

Dengan adanya program penanganan fakir miskin yang diharapkan dapat meningkatkan kesejahteraan taraf hidup masyarakat yang berada di bawah garis kemiskinan, melalui KUBEMart. Terobosan ini dengan cara memanfaatkan jalur perdagangan antar KUBE atau antar toko produksi. Definisi KUBEMart sendiri adalah usaha bersama yang bergerak di bidang penjualan dan pembelian berbagai macam kebutuhan dan produk seperti hasil tani, hasil ternak dan lainnya dengan cara menerapkan sistem jual beli *B2B (Business to business)* secara daring melalui sebuah *website* yang berbentuk *E-Commerce*.

E-Commerce ini nantinya akan dibangun dengan menggunakan metode *scrum* dan akan dirancang menggunakan bahasa pemrograman *HTML, PHP, Javascript* dan menggunakan *Laravel*. Dalam penelitian ini perancangan aplikasi yang akan dibangun nantinya dibagi menjadi dua modul utama, yaitu modul pembelian dan modul penjualan. Lingkup pembahasan penelitian ini sebatas pada modul pembelian.

Kata Kunci: **Pembelian, E-commerce, Produk, Scrum**