

Implementasi *Enhancement Website* Asosiasi Dosen Indonesia Dengan Metode Pengembangan *Agile*

Muhammad Ainur Rony¹, Motika Dian Anggraeni²

^{1,2}Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

¹ainur.rony@budiluhur.ac.id, ²motika.diananggraeni@budiluhur.ac.id*

Abstract

The official website of the Indonesian Lecturers Association (ADI) has experienced several challenges that require significant updates to support various processes that are essential for the organization. Even though the current website is functioning well, there are several limitations in accommodating specific organizational needs such as adding and changing university data and changing member data. As the number of member data transactions increases, website performance shows a significant decline, requiring performance optimization to maintain operational efficiency. In addition, improvements to the User Interface (UI) and User Experience (UX) aspects are very necessary to ensure a better user experience, which is expected to contribute to an increase in the number of new member registrations. ADI website development aims to achieve several main targets. First, create a website that fully meets the organization's current needs, making it easier for association administrators to manage members, both new and old. Second, improving website performance to provide a better and more responsive user experience, which in turn is expected to increase the number of member registrations. The development of this website will be carried out using the Agile method. The Agile approach was chosen because it allows for continuous iteration and improvement, as well as responsiveness to changing requirements during the development process. It is hoped that the research results will create a platform that is not only more efficient and effective, but also more user friendly, supporting the growth and development of organizations in the future.

Keywords: *enhancement, website, user interface, user experience, agile*

Abstrak

Website resmi Asosiasi Dosen Indonesia (ADI) telah mengalami beberapa tantangan yang memerlukan pembaruan signifikan untuk mendukung berbagai proses yang esensial bagi organisasi. Meskipun *website* yang ada saat ini sudah berfungsi dengan baik, terdapat beberapa keterbatasan dalam mengakomodasi kebutuhan spesifik organisasi seperti penambahan dan perubahan data universitas serta perubahan data anggota. Seiring dengan bertambahnya jumlah transaksi data anggota, kinerja *website* menunjukkan penurunan yang signifikan, memerlukan optimalisasi performa untuk menjaga efisiensi operasional. Selain itu, peningkatan pada aspek *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) sangat diperlukan untuk memastikan pengalaman pengguna yang lebih baik, yang diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan jumlah pendaftaran anggota baru. Pengembangan *website* ADI bertujuan untuk mencapai beberapa sasaran utama. Pertama, menciptakan *website* yang sepenuhnya memenuhi kebutuhan organisasi saat ini, sehingga memudahkan pengurus asosiasi dalam mengelola anggota, baik baru maupun lama. Kedua, meningkatkan performa *website* agar memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan responsif, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan jumlah pendaftaran anggota. Pengembangan *website* ini akan dilakukan dengan menggunakan metode Agile. Pendekatan Agile dipilih karena memungkinkan iterasi dan perbaikan terus-menerus, serta responsivitas terhadap perubahan kebutuhan selama proses pengembangan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi sebuah *platform* yang tidak hanya lebih efisien dan efektif, tetapi juga lebih ramah pengguna, mendukung pertumbuhan dan perkembangan organisasi di masa depan.

Kata kunci: *enhancement, website, user interface, user experience, agile*

©This work is licensed under a Creative Commons Attribution - ShareAlike 4.0 International License

1. Pendahuluan

Asosiasi Dosen Indonesia (ADI) memainkan peran penting dalam membina kolaborasi, pengembangan profesional, dan berbagi sumber daya di antara para dosen di seluruh Indonesia. ADI memiliki sebuah wadah utama berupa *website* untuk mengakomodasi kebutuhan spesifik organisasi serta menjadi jembatan komunikasi antar anggota asosiasi. Digitalisasi sistem menjadi sebuah upaya untuk meningkatkan kualitas dengan tujuan mempermudah pengguna dalam mengelola sistem secara digital [1]. Salah satu bentuk digitalisasi adalah *website*. *Website* adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet [2]. Sebagai media utama, web harus mudah digunakan, efisien, dan responsif terhadap

kebutuhan anggotanya yang terus berkembang. Setelah melakukan observasi langsung pada *website* ADI, *website* menunjukkan penurunan kinerja yang signifikan. Disisi lain fitur yang dimiliki oleh *website* ADI masih belum mengakomodir beberapa proses yang dibutuhkan oleh organisasi, seperti penambahan dan perubahan data universitas dan perubahan data anggota. Kinerja *website* saat ini mengalami penurunan seiring dengan peningkatan jumlah data transaksi anggota, sehingga perlu ada optimalisasi atau peningkatan performa dari *web*. Peningkatan yang perlu dilakukan adalah dari sisi *User Interface* (UI) dan juga *User Experience* (UX). Pengalaman pengguna yang baik menjadi kunci kesuksesan dalam perancangan suatu produk [3]. Melakukan peningkatan

performa *website* dengan cara me-redesain *website* bukan sesuatu yang baru, hal ini cukup lumrah untuk dilakukan jika kondisi *website* yang terdahulu sudah tidak mampu memberikan performa yang optimal.

Beberapa peneliti terdahulu juga telah mengangkat hal yang sama sebagai studi kasus penelitian. Maidatussohiba, dkk melakukan desain ulang *website* Ventela. Fokus dari penelitian mereka adalah pada implementasi metode Lean UX untuk memberikan *User Experience* yang lebih baik. Hasil penelitian menunjukkan adanya transformasi signifikan pada *website* Ventela dari segi tampilan, fungsionalitas, dan pengalaman pengguna [4]. Nugroho, dkk melakukan penelitian dengan studi kasus proyek desain ulang UI/UX yang dilakukan untuk situs *web* Pemendek URL Universitas Negeri Surabaya (Unesa). Berfokus untuk mengatasi tantangan seperti responsivitas yang buruk, pemuatan halaman yang lama, dan masalah navigasi seluler. Alat-alat utama yang digunakan dalam proyek seperti *Typescript*, *Node.js*, *GitHub*, dan *MongoDB*, yang digunakan secara strategis untuk memastikan efisiensi dan keamanan dalam lingkungan pengembangan. Penelitian mereka menggarisbawahi pentingnya *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dalam menciptakan produk yang ramah pengguna, menyelaraskan desain ulang dengan standar desain kontemporer [5]. Dhaniswara, dkk melakukan penelitian dengan topik mendesain ulang *website* salah satu Badan Usaha Milik Negara, yaitu PPI. Desain ulang dilakukan dengan menggunakan *Figma*. Tujuan me-redesign *front-end website* PT PPI yaitu merancang ulang *front-end web* dengan menerapkan konsep minimalisme pada bagian berita dan produk komoditi, menambahkan beberapa navigasi untuk memudahkan pengguna, serta menerapkan konsep *Claymorphism* pada bagian informasi [6].

Berangkat dari permasalahan dan kekurangan yang dimiliki oleh *website* ADI, maka penelitian inipun dilakukan dengan tujuan mengembangkan *website official* ADI yang sesuai dengan kebutuhan organisasi saat ini sehingga dapat memudahkan pengurus asosiasi dalam manajemen anggota baru dan lama. Hipotesis dari penelitian ini adalah terjadi peningkatan performa dari *website* ADI sehingga dapat meningkatkan *user experience* dari penggunaan *website* ini. Metode yang digunakan untuk mengembangkan *website* dalam penelitian ini adalah metode Agile. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan iterasi dan perbaikan terus-menerus, serta responsivitas terhadap perubahan kebutuhan selama proses pengembangan. Agile juga memungkinkan keterlibatan aktif dari pemangku kepentingan, memastikan bahwa hasil akhir sesuai dengan ekspektasi dan kebutuhan organisasi.

2. Metode Penelitian

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Agile. Metode Agile memprioritaskan perubahan cepat dalam bentuk apapun dalam pengembangan sistem atau

perangkat lunak [7]. Metode Agile memiliki karakteristik kemajuan berulang, kolaborasi, dan kemampuan beradaptasi.

Prinsip-prinsip utama metode Agile adalah (a) kolaborasi dengan pelanggan, terlibat dengan pengguna akhir selama proses pengembangan; (b) pengembangan berulang: memecah proyek menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan dapat dikelola; (c) fleksibilitas: beradaptasi terhadap perubahan dan persyaratan baru dengan lancar; (d) perbaikan berkelanjutan: menyempurnakan proses dan hasil secara berkala berdasarkan umpan balik [8]. Dalam merancang perangkat lunak berdasarkan spesifikasi yang diinginkan, penggunaan metode pengembangan Agile sangat bermanfaat [9].

Tahap penelitian dalam membangun *website* ADI menggunakan metode Agile dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini [10]:



Gambar 1. Tahapan Agile

1. Perencanaan : pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan mitra yaitu pihak adi untuk mendapatkan spesifikasi kebutuhan pada *website* yang akan dikembangkan.
2. Perancangan : yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini adalah merealisasikan permintaan kebutuhan kedalam sebuah rancangan *website*.
3. Pengembangan : tahap ini adalah tahap lanjutan setelah perancangan dimana pada tahapan ini dilakukan proses pengembangan *website* merujuk pada desain yang dihasilkan pada tahap perancangan.
4. Pengujian: ini adalah tahap di mana program yang telah dibangun pada tahap implementasi diuji. Pengujian aplikasi dilakukan untuk mengetahui seberapa baik program aplikasi berfungsi. Dalam penelitian ini metode pengujian yang digunakan adalah *black box*.
5. Pelepasan: yang dilakukan pada tahap ini adalah merilis *web* yang sudah dinyatakan lolos pada tahap pengujian.
6. *Review* : pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil penelitian serta mencatat hasil dari tahap pengujian dan menentukan fitur apa yang akan

ditambahkan pada aplikasi yang akan dikembangkan selanjutnya.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini akan disajikan tahapan penelitian yang telah dilakukan, mulai dari perencanaan awal sampai dengan pengujian pada hasil akhir *website*.

3.1. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan dengan tujuan untuk menentukan ruang lingkup proyek, sasaran, dan kebutuhan pengguna. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam redesain *website* Asosiasi Dosen Indonesia adalah dengan observasi, literature review dan penyebaran kuisisioner. Pengumpulan data menggunakan kuisisioner dilakukan dengan cara meminta *user* mengisi G-form yang telah disiapkan. Peneliti memberikan pertanyaan terkait penggunaan *website* ADI. Hasil analisa pada kuisisioner didapatkan permasalahan yang dialami oleh *user* adalah :

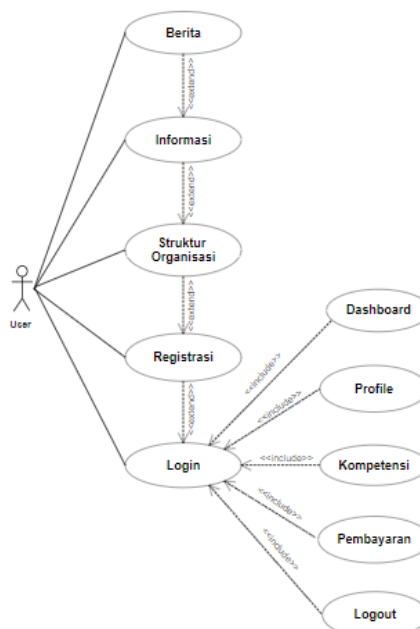
1. *Website* yang sebelumnya sudah baik tetapi masih belum mengakomodasi beberapa proses yang dibutuhkan organisasi, misal penambahan dan perubahan data universitas dan perubahan data anggota.
2. Kinerja dari *website* saat ini mengalami penurunan seiring dengan peningkatan jumlah data transaksi anggota, sehingga perlu ada optimalisasi atau peningkatan performa dari *web*.
3. Perlu ada peningkatan UI/UX dari *website* agar dapat meningkatkan *user experience* dalam penggunaan *web*, sehingga diharapkan akan ada peningkatan jumlah pendaftaran anggota.

Metode pengumpulan data dengan studi literature dilakukan dengan mempelajari penelitian-penelitian terdahulu dalam bentuk buku, artikel maupun jurnal. Pengumpulan data melalui metode ini menghasilkan data mengenai fitur-fitur yang dibutuhkan oleh sebuah *website* organisasi. Fitur-fitur pembaharuan yang perlu direalisasikan pada re-desain *website* ADI, yaitu sebagai berikut :

1. Manajemen data perguruan tinggi.
2. Pembaharuan UI/UX menjadi lebih menarik dan responsif.
3. Informasi kondisi sebaran anggota per perguruan tinggi dan per wilayah yang dapat diakses pada laman *dashboard*.

3.2. Pemodelan Sistem

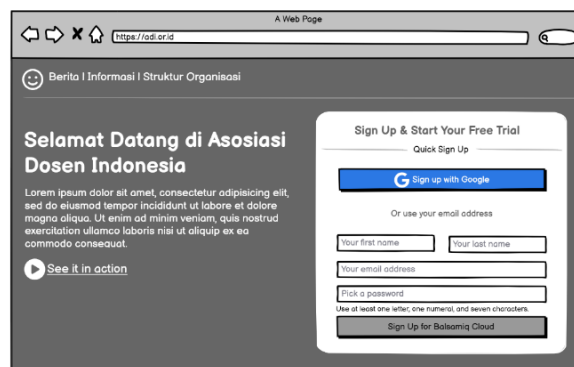
Dalam proses pembuatan sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, pemodelan dapat digunakan sebagai referensi [11]. Secara umum baik *website* lama maupun *web* baru memiliki model sistem yang sama, tidak ada perubahan pada struktur menu sebelum dan sesudah re-desain seperti yang terlihat pada gambar *usecase* berikut :



Gambar 2. Use case website ADI

3.3. Perancangan

Tujuan tahap perancangan adalah untuk mengembangkan desain yang berpusat pada pengguna dan prototipe interaktif. Pada tahap perancangan dilakukan perancangan *wireframe* dan juga perancangan antarmuka pengguna (UI). Melihat permasalahan yang dihadapi *website* ADI, maka perancangan ini berfokus pada perancangan UI/UX *Website*, fitur *login/register*, serta informasi anggota.



Gambar 3. rancangan laman *register*

Halaman register dirancang dengan tujuan menjadi pintu masuk bagi anggota baru Asosiasi Dosen Indonesia. Seperti *form register* pada umumnya, dalam *form register* ADI juga terdapat kolom-kolom informasi standar yang perlu di isi oleh calon anggota seperti : nama lengkap, email, nomor telepon dan alamat. Selain itu ada informasi khusus pula yang harus di isi seperti Nomor Induk Dosen Nasional (NIDN) serta nama Perguruan Tinggi tempat bertugas.



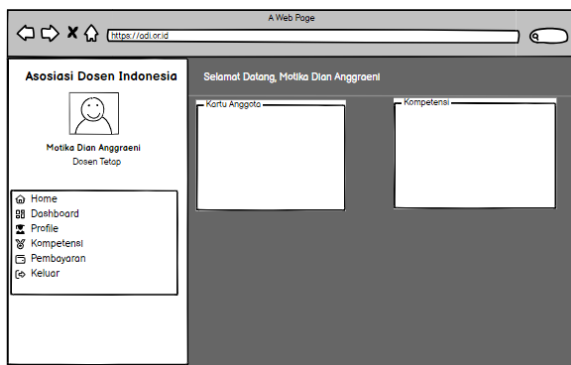
Gambar 4. Rancangan laman login

Halaman *Login*, dapat digunakan oleh *user* yang sudah terdaftar sebagai anggota ADI. Layaknya halaman *login* pada umumnya, *user* akan diminta untuk menginput *username* atau alamat email dan juga *password* untuk kemudian dilakukan verifikasi oleh sistem.



Gambar 7. Rancangan laman informasi

Sama halnya dengan halaman beranda, halaman informasi dapat diakses baik oleh anggota ADI maupun non-Anggota. Halaman ini menyajikan informasi singkat mengenai ADI, visi misi serta sebaran anggota dari ADI.



Gambar 5. Rancangan laman profil user

Ketiga *user* berhasil melakukan *register* dan sudah menjadi calon anggota maupun anggota, berikut adalah tampilan dari sisi profil *user*. Pada bagian ini terdapat beberapa sub menu lain yang bisa diakses *user* seperti *profile*, kompetensi dan pembayaran.



Gambar 8. Rancangan laman berita

Halaman berita dirancang untuk menyajikan berita-berita terbaru dalam lingkup ADI. Hal ini dilakukan demi meratanya informasi yang didapatkan oleh anggota ADI.

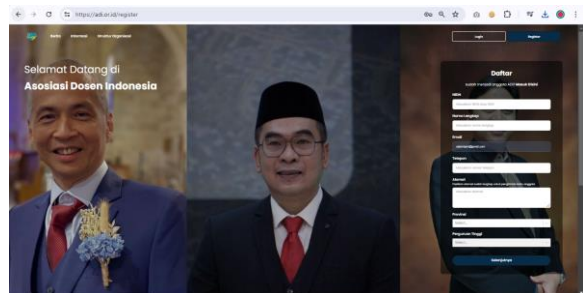
3.4. Implementasi

Setelah rancangan disetujui oleh organisasi, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah me-redesain *website* ADI yang lama kedalam desain yang baru. Berikut adalah tampilan akhir dari *website* Asosiasi Dosen Indonesia.



Gambar 6. Rancangan halaman beranda

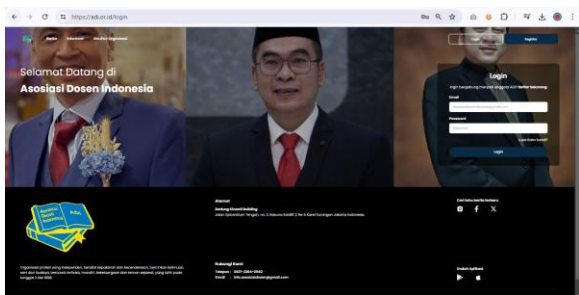
Halaman beranda adalah halaman pertama yang akan disajikan kepada anggota maupun non-anggota ADI. *Website* ADI memiliki 3 (tiga) menu utama yaitu : Berita, Informasi, dan struktur organisasi.



Gambar 9. Halaman register

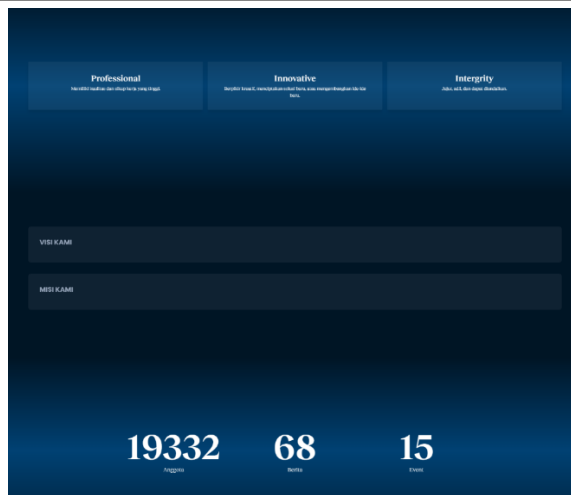
Halaman *register* adalah halaman yang diperuntukkan bagi dosen-dosen yang ingin bergabung menjadi anggota ADI. Calon anggota akan diminta mengisi

beberapa informasi terkait yang dibutuhkan seperti NIDN dan asal Perguruan Tinggi.

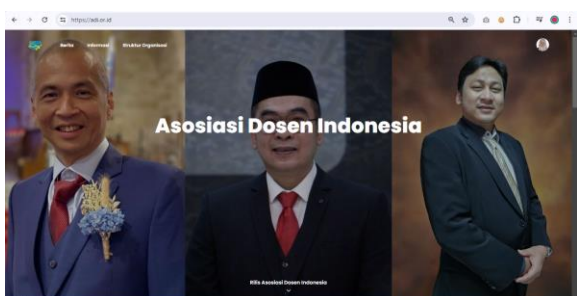


Gambar 10. Halaman login

Ketika calon anggota maupun dosen yang sudah menjadi anggota ingin masuk kehalaman *dashboard*, maka *user* perlu melakukan *login* terlebih dahulu.

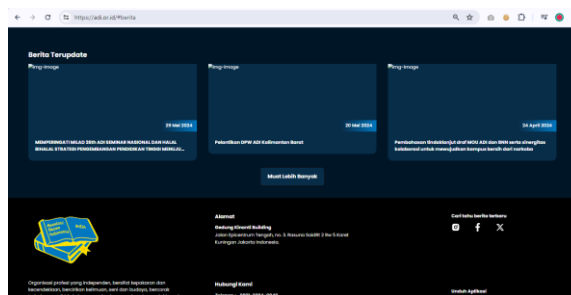


Gambar 13. Halaman Informasi (lanjutan)



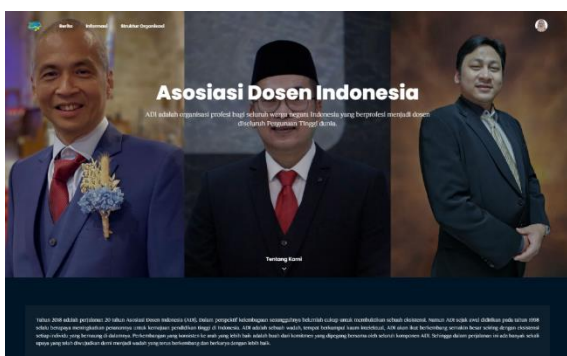
Gambar 11. Halaman beranda

Halaman beranda adalah halaman utama yang dapat diakses oleh anggota, calon anggota maupun non anggota. Halaman beranda memuat 3 (tiga) menu utama yaitu berita, informasi dan struktur organisasi.



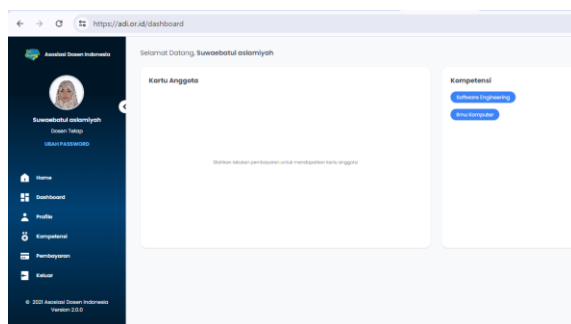
Gambar 14. Halaman berita

Halaman berita dapat diakses oleh anggota, calon anggota maupun non anggota. Halaman berita memuat informasi-informasi atau berita dalam lingkup ADI.



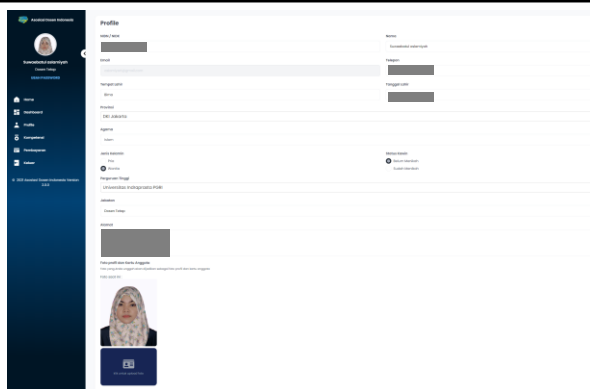
Gambar 12. Halaman informasi

Sama halnya dengan halaman beranda, halaman informasi dapat diakses oleh anggota, calon anggota maupun non anggota. Halaman Informasi memuat ringkasan informasi mengenai ADI.



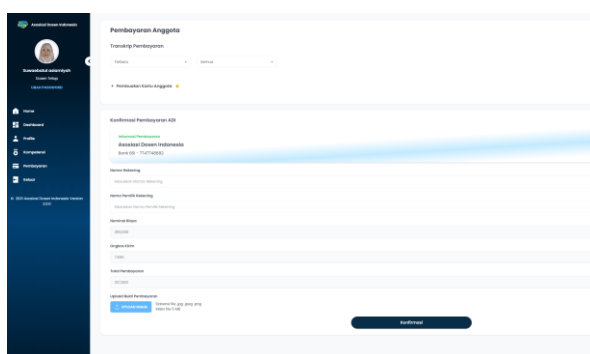
Gambar 15. Halaman anggota

Ketika sudah berhasil login, halaman anggota adalah tampilan yang pertama kali disajikan bagi User, dalam halaman anggota terdapat beberapa sub menu seperti Home, profile, Kompetensi, Pembayaran dan Keluar.



Gambar 16. Halaman profile anggota

Pada halaman profil, anggota dapat melihat profile dan juga dapat melakukan penyuntingan terhadap profile masing-masing.



Gambar 17. Halaman pembayaran

Halaman ini diperuntukkan bagi anggota baru yang ingin melakukan pelunasan biaya pendaftaran anggota dan juga bagi anggota lama yang ingin melakukan pembayaran iuran anggota.

3.5. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk menemukan input yang dapat menyebabkan masalah atau kegagalan sistem di situs *web* [12]. Kondisi input sendiri adalah contoh uji untuk menghasilkan output yang dapat diperiksa.

Tabel 1. Hasil Pengujian

No.	Modul yang di uji	Skenario hasil yang diinginkan	Berhasil	
			Y	T
1	Pencobaan masuk dengan <i>username</i> dan <i>password</i> yang terdaftar	Berhasil login dan sistem mengarahkan anggota pada halaman anggota.	✓	
2	Pencobaan <i>login</i> tanpa mengisi <i>username</i> atau <i>password</i>	<i>web</i> menampilkan pesan kesalahan jika <i>username</i> atau <i>password</i> tidak diisi	✓	
3	Pencobaan <i>login</i> dengan <i>username</i> atau <i>password</i> yang salah	<i>Web</i> menampilkan pesan kesalahan <i>username</i> atau <i>password</i> yang dimasukkan salah	✓	
4	Pencobaan registrasi tanpa mengisi data lengkap	Sistem menampilkan pesan kesalahan jika ada data yang tidak diisi	✓	
5	Pencobaan mengakses halaman informasi	Sistem menampilkan halaman informasi	✓	

6	Percobaan mengakses halaman berita	Menampilkan halaman berita	✓
7	Percobaan mengakses halaman struktur organisasi	Sistem menampilkan halaman struktur organisasi	✓
8	Percobaan mengakses halaman <i>dashboard</i> anggota	Menampilkan halaman <i>dashboard</i> anggota	✓
9	Percobaan mengakses halaman <i>profile</i> anggota	Menampilkan halaman <i>profile</i> anggota	✓
10	Percobaan mengakses halaman kompetensi anggota	Menampilkan halaman kompetensi anggota	✓
11	Percobaan mengakses halaman pembayaran anggota	Menampilkan halaman pembayaran anggota	✓
12	Percobaan <i>logout</i>	Kembali ke halaman <i>login</i>	✓
13	Percobaan lupa kata sandi	Anggota diminta menginput email yang terdaftar dalam sistem	✓

Hasil pengujian pada 13 modul menunjukkan semua modul pada *web* berfungsi 100% sebagaimana mestinya.

4. Kesimpulan

Dalam penelitian ini, telah dilakukan peningkatan (*enhancement*) terhadap *website* Asosiasi Dosen Indonesia Dengan tujuan untuk meningkatkan fungsionalitas, performa, dan pengalaman pengguna. Metode pengujian menggunakan teknik *black box* telah diterapkan, Seluruh pengujian dengan teknik *black box* menunjukkan hasil 100% berhasil, yang berarti bahwa sistem baru berfungsi sesuai dengan spesifikasi dan kebutuhan pengguna tanpa adanya kesalahan signifikan. Peningkatan ini tidak hanya berhasil dalam hal teknis, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap efisiensi operasional dan kepuasan pengguna. Dengan implementasi fitur baru dan perbaikan sistem yang ada, *website* ADI kini lebih responsif dan intuitif, serta mampu mendukung berbagai kebutuhan anggota dengan lebih baik.

Bagi pengembangan hasil penelitian ini kedepannya, maka peneliti menyampaikan beberapa saran untuk dipertimbangkan yaitu sebagai berikut :

1. Meskipun hasil pengujian menunjukkan keberhasilan, penting untuk melakukan pemantauan dan pemeliharaan secara berkala untuk memastikan sistem tetap berfungsi dengan baik seiring berjalannya waktu. Hal ini juga akan membantu dalam mengidentifikasi dan mengatasi potensi masalah yang mungkin muncul di masa depan.
2. Disarankan untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna secara rutin. Hal ini dapat memberikan wawasan tambahan mengenai pengalaman pengguna dan area yang masih dapat ditingkatkan. Survey atau forum diskusi bisa

- menjadi metode efektif untuk mendapatkan umpan balik yang konstruktif.
3. Memberikan pelatihan atau panduan penggunaan yang jelas kepada anggota asosiasi dosen dapat meningkatkan pemanfaatan fitur-fitur baru yang telah ditambahkan. Ini akan membantu memastikan bahwa semua anggota dapat memanfaatkan *website* dengan optimal.
 4. Untuk mempertahankan relevansi dan keefektifan *website*, pengembangan berkelanjutan harus dilakukan. Memperbarui fitur, menambah fungsionalitas baru, dan beradaptasi dengan teknologi terbaru dapat menjaga *website* tetap up-to-date dan sesuai dengan kebutuhan anggota.
 5. Lakukan evaluasi sistem secara berkala dengan metode pengujian yang sesuai untuk memastikan bahwa *website* tetap memenuhi standar kualitas dan fungsionalitas yang diharapkan.

Daftar Rujukan

- [1] R. F. Auliya and D. R. Indah, "Perancangan Ulang Desain UI/UX Website Digilib Universitas Sriwijaya Menggunakan Metode Double Diamond," *J. Fasilkom*, vol. 14, no. 1, pp. 135–148, 2024, doi: 10.37859/jf.v14i1.6919.
- [2] D. Erlansyah and Untari, "Redesain Website SI-PUMA (Sistem Informasi Indeks Kepuasan Masyarakat) pada kabupaten Banyuasin Menggunakan Metode Design Thinking," *Untari J. Ilm. Betrik*, vol. 14, no. 03, pp. 672–682, 2023.
- [3] R. S. Sholehah, A. Fauzi, and N. W. A. Majid, "Implementasi Metode Agile Scrum Dalam Perancangan UI/UX Design Command Control Map Service Di PT. Len Industri (Persero)," *J. Fasilkom*, vol. 14, no. 1, pp. 149–155, 2024, doi: 10.37859/jf.v14i1.6940.
- [4] E. Maitatussohiba, M. Novil Maarif, B. Wahyu P, M. Dwi Lisnorviona, and K. Ayu Krisna P, "Redesain Website Ventela untuk Meningkatkan User Experience Pengguna Menggunakan Lean UX," *Etn. J. Ekon. dan Tek.*, vol. 2, no. 11, pp. 1056–1069, 2023, doi: 10.54543/etnik.v2i11.262.
- [5] D. S. Nugroho, A. A. Putra, H. Luqmanulhakim, N. F. Pratama, B. A. Saputra, and R. Alit, "Inovasi Pembaruan Desain Website Penyederhana Link Unesa Menggunakan Typescript Dan Node . js," *J. Ilmu Tek.*, vol. 1, no. 2, pp. 35–40, 2023.
- [6] A. A. Dhaniswara, A. Hasniatasya, D. D. Miranda, Z. A. Rohmaniyah, I. H. Febrina, and R. Alit, "Perancangan Ulang Desain Website Responsive Pt. Ppi Dengan Menggunakan Figma," *J. Ilmu Tek.*, vol. 1, no. 2, pp. 69–78, 2023.
- [7] H. Handayani, K. U. Faizah, A. Mutiara Ayulya, M. F. Rozan, D. Wulan, and M. L. Hamzah, "Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development Designing a Web-Based Inventory Information System Using the Agile Software Development Method," *J. Test. dan Implementasi Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 29–40, 2023.
- [8] N. Hikmah, A. Suradika, and R. A. Ahmad Gunadi, "Metode Agile Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui Berbagi Pengetahuan (Knowledge Sharing) (Studi Kasus: Sdn Cipulir 03 Kebayoran Lama, Jakarta)," *Instruksional*, vol. 3, no. 1, p. 30, 2021, doi: 10.24853/instruksional.3.1.30-39.
- [9] H. Hendra, Yulia Wahyuningsih, and Fernandi Mahendrasusila, "Rancang Bangun Sistem Proses Transaksi Perusahaan Berbasis Website Dengan Metode Agile Development," *PROSISKO J. Pengemb. Ris. dan Obs. Sist. Komput.*, vol. 11, no. 1, pp. 10–19, 2024, doi: 10.30656/prosisko.v11i1.7809.
- [10] I. Rabbani, E. Krisnanik, and S. Kom, "E – Commerce Perlengkapan Haji Dan Umroh Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development," *Pros. Semin. Nas. Mhs. Bid. Ilmu Komput. dan Apl.*, vol. 1, no. 2, pp. 432–443, 2020, [Online]. Available: <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/584>
- [11] F. Fatmasari and S. Sauda, "Pemodelan Unified Modeling Language Sistem Informasi Enterprise Resource Planning," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 2, p. 429, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i2.2022.
- [12] Nabil Fahlevi Abdi and S.R. Candra Nursari, "Pengujian black box pada Website dengan Metode Robustness Testing (Studi kasus : Eiger Adventure)," *J. Informatics Adv. Comput.*, vol. 3, no. 2, pp. 93–96, 2022.