

Pengembangan Aplikasi *E-Commerce* Pada Penjualan Produk HNI menggunakan Metode Agile

Application Development E-Commerce at HNI Products Sales is using The Agile Method

¹ Namira Syahputri *, ² Muhammad Irwan Padli Nasution

^{1,2} Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Jl.Lap.Golf, Kp. Tengah, Kec. Pancur Batu, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara 20353,
Medan, Indonesia;

E-mail: namirasyahputri01@gmail.com, irwannst@uinsu.ac.id

(*received*: 11 March 2024, *revised*: 17 March 2024, *accepted*: 19 March 2024)

Abstrak

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak dapat di pisahkan dari *internet*. Salah satu aspek penggunaan *internet* yang sering dijumpai saat ini adalah situs penjualan *online* yang digunakan untuk menjual dan membeli segala sesuatu mulai dari barang yang berukuran kecil hingga besar. *E-commerce* adalah *platform* elektronik yang memiliki sifat atau karakteristik tertentu. Pelanggan selalu menginginkan cara termudah untuk memesan atau membeli, sehingga perlu dikembangkan sistem berbasis *e-commerce*, yang berfokus pada transaksi bisnis individu melalui Internet (teknologi berbasis *web* digital) menggunakan aplikasi elektronik, transaksi menjadi lebih cepat dan lebih intens. HNI adalah perusahaan kesehatan dan kecantikan. HNI sendiri masih menggunakan cara manual untuk proses transaksi jual beli produk. Namun dengan perkembangan teknologi dan perubahan perilaku konsumen, HNI memandang perlu untuk mengembangkan usahanya melalui pengembangan *e-commerce* berbasis *web*. Untuk itu dibangun *e-commerce* berbasis *web* di HNI dengan menggunakan metode Agile supaya menjadi lebih efektif dan efisien. Metode Agile ini dipilih karena fleksibel untuk beradaptasi dengan perubahan kebutuhan bisnis dan memungkinkan *developer* beradaptasi dengan cepat.

Kata kunci: *Internet, E-Commerce, HNI, Web, Metode Agile.*

Abstract

In everyday life people cannot be separated from the Internet. One of the most widely viewed aspects of Internet use is the online sales site used to sell and buy everything from small to large items. E-commerce is an electronic platform with a particular trait or characteristic. Customers always want the easiest way to order or buy, so it needs to develop an e-commerce system, which focuses on individual business transactions via the Internet (technology-based digital) using electronic applications, transactions become faster and more intense. The HNI is health and beauty companies. The HNI itself still USES its own manual to process the buying and selling of products but with the development of technology and changes in consumer behavior, the HNI views the need to expand its businesses through the development of e-commerce based web. For that to be built e-commerce web-based at HNI using the agile method to be more effective and efficient. The agile method is selected because it is flexible to adapt to changes of business needs and enables the developer to adapt quickly.

Keywords: *Internet, E-Commerce, HNI, Web, Agile Method.*

1 Pendahuluan

Di era Industri 4.0, teknologi berkembang pesat dan *internet* telah mendapatkan tempat di masyarakat dunia dan Indonesia. Dalam kehidupan sehari-hari, orang tidak dapat dipisahkan dari penggunaan *internet*. Dengan teknologi yang semakin maju tidak dapat kita pungkiri bahwa teknologi sangat dibutuhkan untuk perusahaan atau organisasi [1]. Hal ini didukung oleh data survei dari Asosiasi Pengguna Jasa *Internet* Indonesia (APJII) tahun 2018 bahwa lebih dari 60 persen penduduk di Indonesia saat ini menggunakan *Internet* 171 juta jiwa. Munculnya bentuk-bentuk media baru ini membuat penyebaran informasi secara luas, serta bentuk-bentuk media lainnya seperti teks, gambar, dan suara, jauh lebih praktis dan umum [2]. *Internet* memudahkan orang untuk mendapatkan informasi, berkomunikasi dan menggunakannya sebagai alat bisnis [3].

Pedagang umumnya masih melakukan transaksi secara manual tatap muka atau melalui telepon. Namun terkadang cara ini tidak terlalu efektif, karena tidak semua orang mengetahui nomor telepon perusahaan tersebut. Dilihat dari beberapa keadaan, sangat jarang pelanggan bersedia menuliskan atau menghafalkan nomor telepon yang sudah tersedia. *E-commerce* telah merubah merubah cara kita berbisnis dengan cara pertukaran barang atau jasa melalui *internet* [4].

Pelanggan selalu menginginkan cara termudah untuk memesan atau membeli, sehingga perlu dikembangkan sistem berbasis *e-commerce*, yang berfokus pada transaksi bisnis individu melalui *Internet* (teknologi berbasis *web* digital) menggunakan aplikasi elektronik, transaksi menjadi lebih cepat dan lebih intens [5]. HNI BC Deli Serdang 2 adalah perusahaan kesehatan dan kecantikan yang berpusat di Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Perusahaan ini telah menjalankan bisnisnya melalui sistem penjualan langsung sejak lama. Namun dengan perkembangan teknologi dan perubahan perilaku konsumen, HNI BC Deli Serdang 2 memandang perlu untuk mengembangkan usahanya melalui pengembangan *e-commerce* berbasis *web*.

Pengembangan *e-commerce* berbasis *web* di HNI BC Deli Serdang 2 menggunakan cara yang cerdas. Metode ini dipilih karena fleksibel untuk beradaptasi dengan perubahan kebutuhan bisnis dan memungkinkan *developer* beradaptasi dengan cepat. Pada artikel ini akan dibahas secara detail proses pembangunan *e-commerce* berbasis *web* di HNI BC Deli Serdang 2 dengan menggunakan metode *agile*. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran kepada pembaca bagaimana proses pembangunan toko *online* dapat dilakukan secara efektif dan efisien dengan menggunakan metode *agile*. Penulis menerapkan metode *agile* tersebut sedemikian rupa untuk memperbaiki permasalahan sistem yang ada [6].

Dengan berkembangnya toko *online* ini, diharapkan HNI BC Deli Serdang 2 dapat meningkatkan penjualan produknya dan mengembangkan usahanya baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Selain itu, pengembangan *e-commerce* bertujuan untuk menawarkan pengalaman berbelanja yang lebih mudah dan nyaman kepada pelanggan dan untuk meningkatkan pelayanan dan sistem penjualan toko HNI, dimana pelanggan ingin melihat produk yang ada di toko dan dapat dengan mudah mengaksesnya melalui sistem toko *online* berbasis *web* [7].

2 Tinjauan Literatur

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Langgeng Listiyoko, dkk. berjudul “Perancangan Aplikasi *Café* Untuk Efisiensi *Order* Menggunakan Metode *Agile*”. pengembangan aplikasi dalam model seperti ini bisa mengakomodasikan kebutuhan kopengembangan kontinyu semacam ini. Mengingat kebutuhan para pelanggan dilaksanakan setiap saat seiring berjalannya waktu banyak masalah yang ditemui. Dan penelitian menghasilkan perancangan aplikasi *café* dengan sistem *desktop* dan pengembangan aplikasinya tidak mengganggu sistem *existing* dan dapat berjalan dengan baik [8].

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Achmad Maezar Bayu Aji, dkk. berjudul “Sistem Informasi Penjualan Jersey Berbasis *Web* Dengan Menggunakan *Agile Software Development*”. Toko

jersey membutuhkan *website* resmi untuk bisnis ini. Dengan adanya aplikasi *e-commerce* dapat mempermudah dalam melakukan transaksi jual beli dan dengan adanya *website* resmi toko jersey inipenyebaran informasi tentang berbagai produk di toko ini menjadi lebih luas sehingga pelanggan dapat mengetahui keberadaan toko ini [9].

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muhammad Rizal Triyawan berjudul , dkk. Berjudul “Rancangan Sistem Informasi Pelelangan Barang Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Agile*”. Aplikasi berbasis *web* menghubungkan *administrator* sistem di kantor wilayah, pengguna di kantor cabang, *manager* logistik serta deputi *operasional* kantor wilayah. Aplikasi berbasis *web* ini memiliki beberapa fitur seperti mengelola data *logistic*, mengkonfirmasi permintaan, memberi tahu pengguna melalui notifikasi *email* apabila ada data yang masuk ke dalam sistem, dan notifikasi permintaan persetujuan kepada pimpinan dan tanda tangan *digital* pimpinan. Sistem ini dibangun agar dapat mempermudah nasabah, karyawan atau masyarakat umum yang akan mengikuti pelelangan barang berlangsung. Agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga dapat menghindari kecurangan [10].

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sudirman Fajar Rizkyansyah, dkk . berjudul “Aplikasi Perbaikan Barang Bekas Dengan Menerapkan Metode *Agile* Berbasis *Website* (UMKM *Eastcare*). Penulis mengembangkan aplikasi *e-commerce* dengan sudut pandang *online*. *E-commerce* dapat menawarkan jual beli barang *online* atau informasi melalui *internet*. Banyak dari situs yang dapat dikatakan situs komersial dan digunakan untuk tujuan komersial. Aplikasi *e-commerce* pada umkm *eastcare* berbasis *website* menggunakan metode *agile extreme programming* merupakan langkah yang tepat. Karena sistem selalu siap dengan perubahan yang ada dengan waktu yang singkat dan dapat diakses oleh siapapun yang mempunyai *internet* [11].

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muhammad Hafiz bm, dkk. Berjudul “ *Agile Development Methods* Dalam Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis *E-Commerce* Pada PT. Indo Gemilang Sakti”. Selama ini penjualan yang dilakukan oleh perusahaan ini hanya bersifat manual atau tertulis karena sistem penjualan masih menggunakan sistem manual perusahaan ingin membuat sistem penjualan secara *online* agar dapat mempermudah proses jual beli serta mempromosikan barang. Dengan menggunakan metode *agile* penulis dapat membangun sebuah *software* yang mengutamakan keunggulan dalam setiap pengembangan *software*. Dengan adanya *e-commerce* perusahaan lebih mudah mengatur segala layanan yang diinginkan oleh pelanggan dapat diproses secepat mungkin [12].

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah HNI BC Deli Serdang 2 dimana sistem penjualan berbasis *web* ini dimana admin bisa *update* produk, *edit* produk, mengkonfirmasi pembayaran dan memverifikasi pesanan sampai pesanan diterima oleh *customer* dan sistem pembayarannya bisa dilakukan dengan 2 cara yaitu melalui *transfer bank* atau melakukan *cod* , dan untuk sistem pembayaran via *transfer* notifikasi pembayarannya akan masuk melalui *email* dan untuk sistem pengantaran sendiri menggunakan kurir ternama dan untuk perkiraan harga ongkirnya menggunakan penyedia *API*. Penelitian ini menggunakan pengembangan sistem dengan metode *Agile*. metode perangkat lunak dengan prinsip pengembangan yang berbeda yang dapat dengan mudah disesuaikan dengan berbagai perubahan yang terjadi dalam waktu yang relatif singkat. Hal ini sejalan dengan tujuan pengembangan metode *agile* kepuasan dan kecepatan pelanggan adalah yang utama [10]. Dalam pengembangan perangkat lunak *Agile*, interaksi dan orang lebih penting daripada proses dan alat, perangkat lunak yang berfungsi lebih penting daripada dokumentasi yang sempurna, berkolaborasi dengan pelanggan lebih penting daripada negosiasi kontrak, dan bereaksi terhadap perubahan lebih penting daripada mengikuti rencana [3].

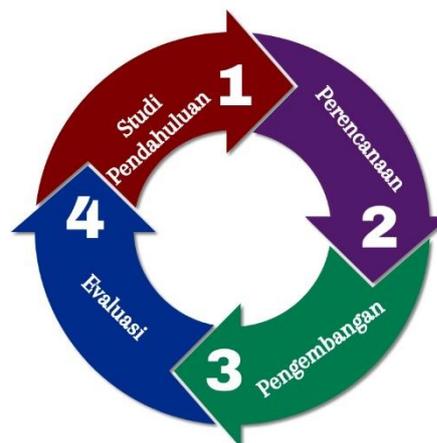
3 Metode Penelitian

3.1 Pengembangan Sistem

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode ini digunakan untuk mengembangkan sistem *e-commerce* berbasis *web* untuk HNI BC Deli Serdang 2 menggunakan metode *Agile*. *Agile* merupakan kumpulan metode yang digunakan untuk pengembangan *software* yang dilakukan dengan cara bertahap. Metode *agile* dalam penggunaannya mampu membuat keputusan dalam perubahan *software*

sesuai dengan kondisi pasar yang akan dituju, hasil *software* yang menggunakan metode *agile* ini akan lebih fleksibel dan efisien. Karena *software* akan selalu diperbaharui menyesuaikan kondisi pada saat iterasinya [11]. Metode penelitian pengembangan terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

1. Studi pendahuluan: Tahap ini dilakukan untuk memahami kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh HNI BC Deli Serdang 2 dalam pengembangan sistem *e-commerce*. Studi pendahuluan meliputi pengumpulan data dan informasi melalui wawancara dengan perwakilan dari perusahaan, observasi langsung terhadap sistem yang sudah ada, dan studi *literatur* terkait pengembangan sistem *e-commerce* dan metode *Agile*.
2. Perencanaan: Tahap perencanaan dilakukan untuk merencanakan proses pengembangan sistem *e-commerce* menggunakan metode *Agile*. perencanaan sistem dikembangkan dengan cara pengumpulan data kepada pengguna berupa wawancara langsung untuk menentukan kebutuhan pengguna [12]. Proses ini meliputi pembentukan tim pengembang, pembentukan *backlog* produk, pembentukan rencana *sprint*, dan pemilihan *tools* dan teknologi yang akan digunakan dalam pengembangan.
3. Pengembangan: Tahap pengembangan dilakukan untuk mengembangkan sistem *e-commerce* berbasis *web* menggunakan metode *Agile*. Pengembangan dilakukan melalui beberapa *sprint* yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu perencanaan, pengembangan, pengujian, dan evaluasi. Setiap *sprint* dilakukan dalam waktu yang singkat, biasanya 2-4 minggu, dan dilakukan kolaborasi antara tim pengembang dan perwakilan dari HNI BC Deli Serdang 2.
4. Evaluasi: Tahap evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi kinerja dan keberhasilan sistem *e-commerce* yang telah dikembangkan menggunakan metode *Agile*. Evaluasi dilakukan melalui pengumpulan data dan informasi dari pengguna sistem *e-commerce*, dan dilakukan analisis untuk mengevaluasi keberhasilan sistem *e-commerce* dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.



Gambar 1. Metode Agile

3.2 Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan kegiatan pengumpulan data sebagai pendukung pada saat melakukan desain sistem. Adapun kegiatan pengumpulan data kualitatif yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi dilakukan langsung ke HNI BC Deli Serdang 2 untuk mengetahui proses bisnis yang dilakukan, data yang digunakan dan bagaimana pengolahannya sedang digunakan [13].

2. Wawancara

Penulis mendatangi HNI BC Deli Serdang 2 di Jl.Cemara, Keadilan,Pasar I Lorong II Baru Barat No. 54 untuk mengumpulkan informasi dan permasalahan yang terjadi dalam pengolahan data dan pelayanan terhadap pelanggan [14].

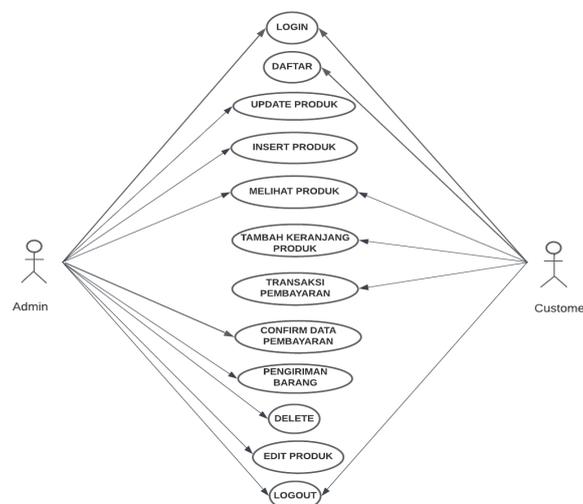
3. Studi Pustaka

Selain melakukan kegiatan wawancara dan observasi penulis juga mencari informasi-informasi yang *relevan* dengan judul penelitian berdasarkan jurnal dari penelitian-penelitian terdahulu [15].

4 Hasil dan Pembahasan

4.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah teknik untuk mengembangkan tata letak produk atau data dari kerangka kerja ini. Kasus penggunaan tercakup dalam langkah-langkah dasar, sehingga mudah dibaca dan dipahami. *Use case Diagram* sistem yang diusulkan berfungsi sebagai gambaran aktor-aktor yang berperan dalam sistem dan fungsi apa saja yang dapat dilakukan oleh masing-masing aktor [16].

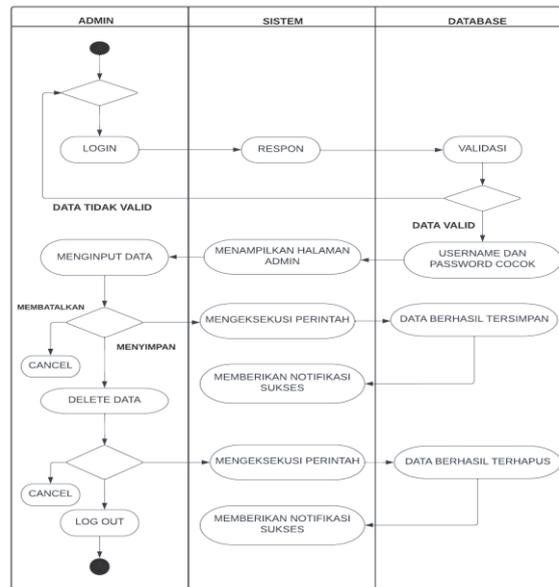


Gambar 2. Use Case Diagram

Diagram use case di atas menggambarkan sebuah layanan *website* dan sistem penjualan dimana *customer* dapat melakukan *login*, *daftar*, *melihat produk*, *tambah keranjang produk*, *transaksi pembayaran*, dan *log out*. Sedangkan *admin* dapat melakukan *login*, *update produk*, *insert produk*, *melihat produk*, *confirm data pembayaran*, *delete*, *edit produk* dan [17].

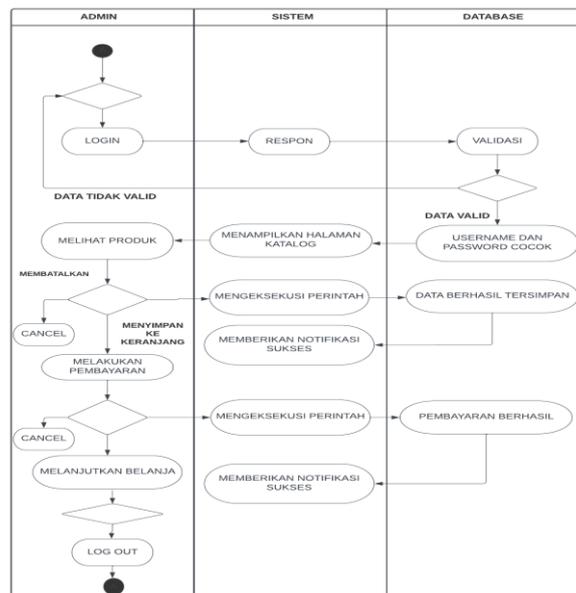
4.2 Activity Diagram

Activity diagram adalah alur kerja untuk setiap *use case*. *Activity diagram* untuk analisis ini menyertakan bagan aktivitas untuk setiap kasus penggunaan. Untuk mempermudah *diagram* operasi [18]. Aplikasi ini dibagi menjadi beberapa bagian. Di bawah ini adalah diagram alir dari proses aplikasi. Pada Gambar 3 di bawah ini merupakan *activity diagram* admin untuk mempermudah admin dalam mengoperasikan aplikasi hni.



Gambar 3. Activity Diagram Admin

Activity diagram yang ditunjukkan pada Gambar 4 ini merupakan activity diagram customer dalam menggunakan aplikasi HNI.

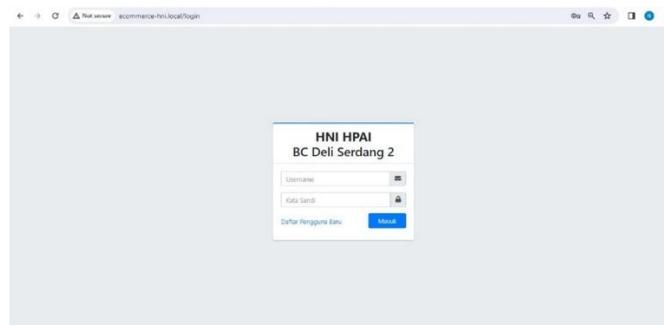


Gambar 4. Activity Diagram Customer

4.3 Implementasi Sistem

1. Halaman Login Customer dan Admin

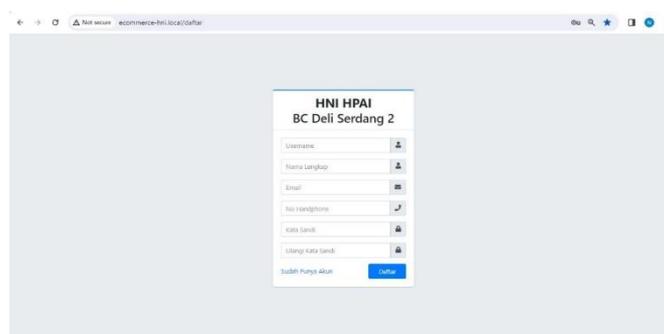
halaman ini merupakan halaman login bagi customer atau admin yang sudah memiliki akun HNI. seperti pada Gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Halaman Login

2. Halaman Daftar Customer

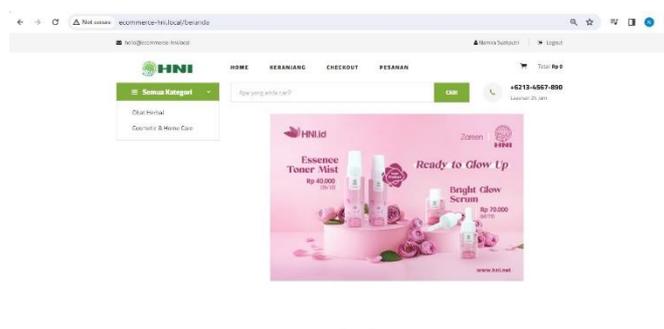
Halaman ini merupakan halaman apabila seseorang *customer* yang belum memiliki akun untuk mendaftarkan dirinya. Seperti pada Gambar 6 di bawah ini.



Gambar 6. Halaman Daftar Customer

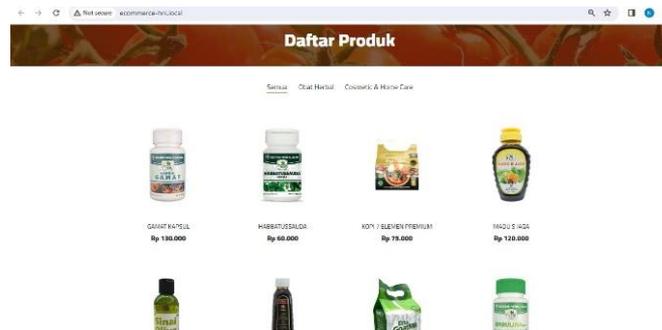
3. Halaman Beranda dan Halaman produk

Halaman beanda merupakan tampilan awal apabila kita selesai melakukan *login* atau daftar akun. Seperti pada Gambar 7 di bawah ini.



Gambar 7. Halaman Beranda

Halaman produk merupakan halaman melihat semua produk HNI yang ada. Seperti pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Produk

4. Halaman Keranjang Produk

Pada Gambar 9 di bawah ini, apabila kita memilih salah satu produk maka akan muncul tampilan seperti ini. Lalu ketika kita ingin memasukkan ke dalam keranjang kita pilih tambah ke keranjang.



Gambar 9. Memilih Produk

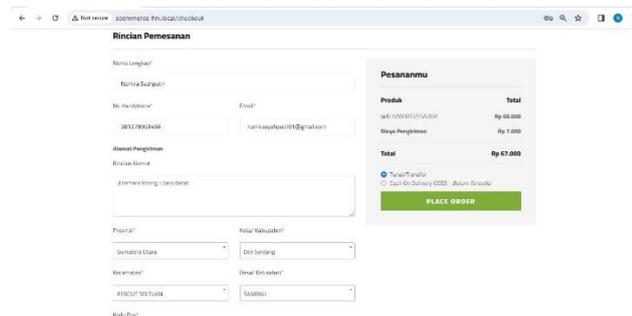
Halaman ini merupakan halaman keranjang produk yang kita pilih untuk kita beli. Seperti pada Gambar 10 di bawah ini.



Gambar 10. Halaman Keranjang Produk.

5. Halaman Checkout

Tampilan halaman *checkout* merupakan tampilan dimana barang yang sudah kita masukkan ke keranjang akan langsung di *checkout*. di halaman ini kita wajib mengisi nama lengkap, no. hp, email, alamat, provinsi, kabupaten, dll. Kemudian kita akan memilih metode pembayaran yang kita inginkan. Seperti pada Gambar 11.



Gambar 11. Halaman Checkout

6. Halaman Pembayaran

Apabila kita selesai melakukan *checkout*, maka akan muncul notif seperti Gambar 12.



Gambar 12. Detail Informasi Pembayaran

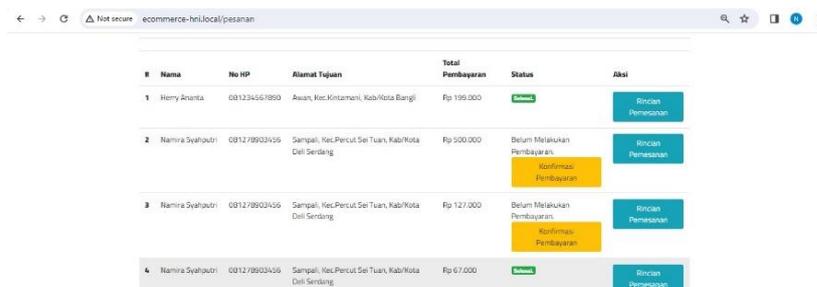
Halaman pembayaran akan muncul melalui *email* yang sudah kita tuliskan sebelumnya. Seperti pada Gambar 13 di bawah ini.



Gambar 13. Halaman Pembayaran

7. Halaman Pesanan Selesai

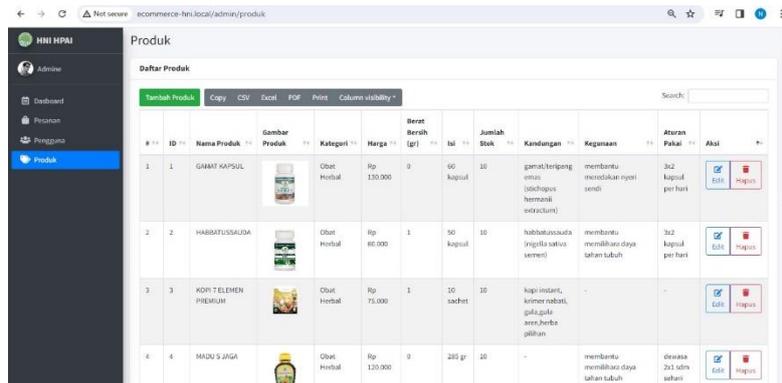
Pada Gambar 14 di bawah ini merupakan halaman dimana *customer* akan mengetahui pesanan yang dia *order* telah selesai atau belum.



Gambar 14. Halaman Pesanan Selesai.

8. Halaman Admin Produk

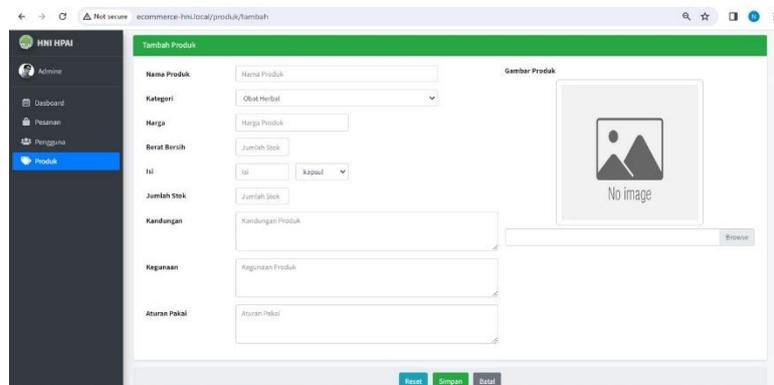
Halaman *admin* produk apabila *admin* ingin melihat produk , *mengedit* produk seperti jumlah stok, harga dll, dan *mengupdate* produk baru. Seperti pada Gambar 15 di bawah ini.



Gambar 15. Halaman Admin Produk

9. Halaman Update Produk

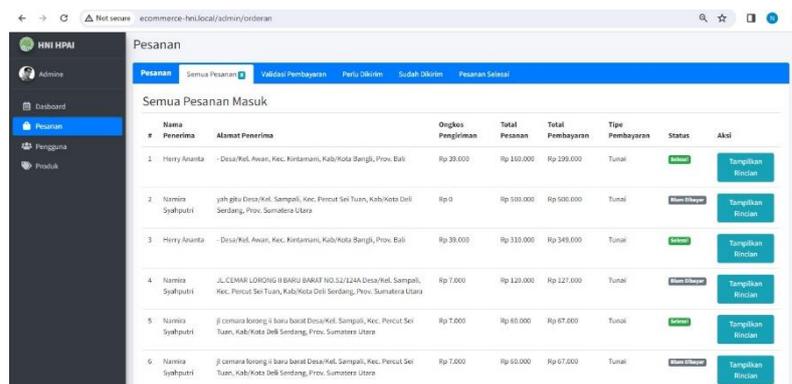
Halaman *update* produk berfungsi untuk *mengupdate* produk baru yang kan dimasukkan oleh *admin* ke dalam web HNI. Seperti pada Gambar 16 di bawah ini.



Gambar 16. Halaman Update Produk

10. Halaman Pesanan Masuk

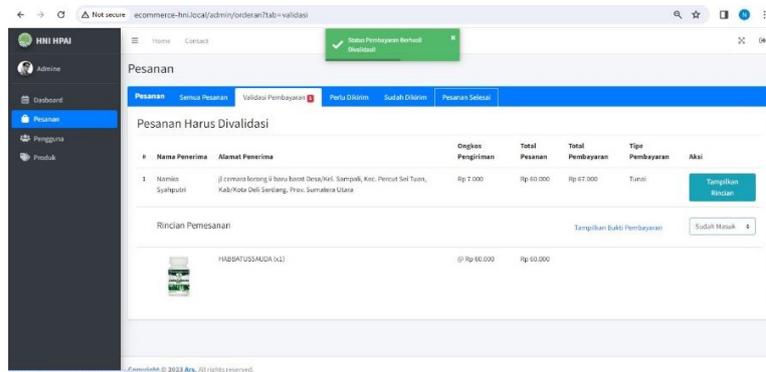
Pada Gambar 17 di bawah ini, halaman ini merupakan halaman pesanan masuk dari *customer* yang telah berbelanja.



Gambar 17. Halaman Pesanan Masuk

11. Halaman Validasi Pembayaran

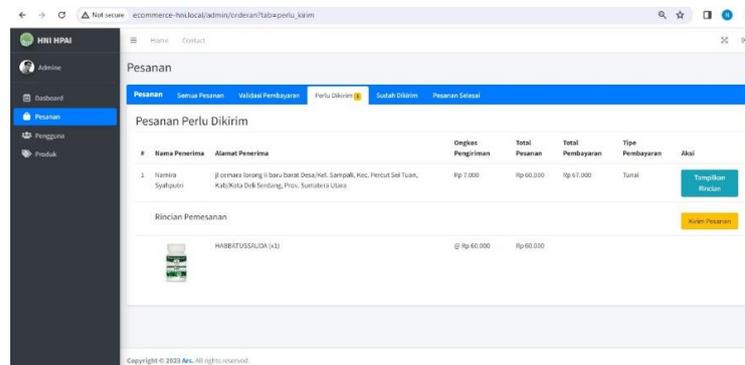
Pada halaman ini *admin* melakukan validasi pembayaran apabila *customer* sudah membayar atau belum. Apabila *customer* sudah membayar maka akan muncul notifikasi berwarna hijau seperti Gambar 18 di bawah ini.



Gambar 18. Halaman Validasi Pembayaran

12. Halaman Perlu Dikirim

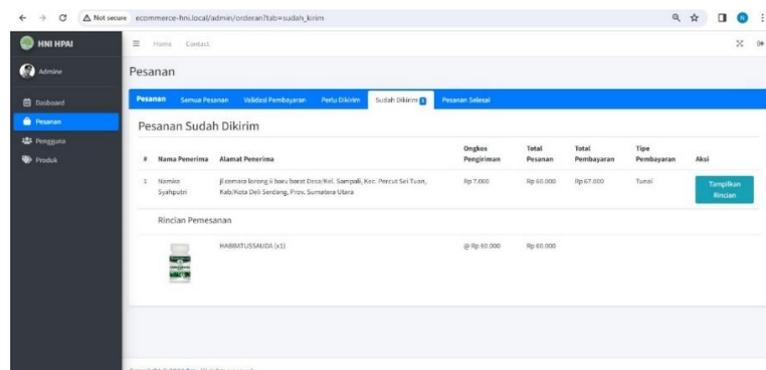
Halaman ini apabila pesanan yg sudah di validasi pembayaran maka akan langsung masuk ke halaman perlu dikirim. Seperti pada Gambar 19 di bawah ini.



Gambar 19. Halaman Perlu dikirim

13. Halaman Sudah Dikirim

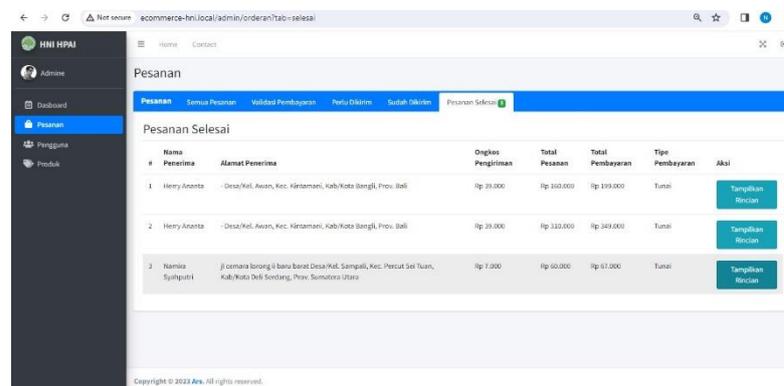
Pada Gambar 20 di bawah ini, halaman ini apabila pesanan sudah dikirim menuju ke *customer*.



Gambar 20. Halaman Sudah Dikirim

14. Halaman Pesanan Selesai

Pada Gambar 21, halaman ini, apabila pesanan telah diterima *customer* maka *customer* akan melakukan konfirmasi pesanan telah diterima. Dan otomatis akan langsung masuk ke halaman pesanan selesai *admin*.



Gambar 21. Halaman Pesanan Selesai

5 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi *e-commerce* menggunakan metode *agile* sehingga membuat proses perancangan lebih baik. Aplikasi *e-commerce* berbasis *website* mendukung proses berbelanja agar lebih mudah sehingga diharapkan dapat menghasilkan kualitas yang efektif pada HNI BC Deli Serdang 2. dengan adanya *e-commerce* ini *user* juga bisa belanja dimanapun dan kapanpun.

Referensi

- [1] D. Silviana, S. Samsudin, and R. A. Putri, "Web-Based Lpg Distribution Management Information System At Pt Boy Bagus Windi," *Teknokom*, vol. 6, no. 2, pp. 58–62, 2023, doi: 10.31943/teknokom.v6i2.120.
- [2] W. A. Putra, I. Fitri, and D. Hidayatullah, "Implementasi Waterfall dan Agile dalam Perancangan E-Commerce Alat Musik Berbasis Website," *J. JTik (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 6, no. 1, pp. 56–62, 2022, doi: 10.35870/jtik.v6i1.380.
- [3] A. Yauma, I. Fitri, and S. Ningsih, "Learning Management System (LMS) pada E-Learning Menggunakan Metode Agile dan Waterfall berbasis Website," *J. JTik (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 5, no. 3, p. 323, 2020, doi: 10.35870/jtik.v5i3.190.
- [4] S. F. A. T. Agung and M. I. P. Nasution, "Perlindungan Hukum Terhadap Data Pribadi Konsumen Dalam Melakukan Transaksi Di E-Commerce," *J. Ekon. Manaj. dan Bisnis*, vol. 2, no. 1, pp. 5–7, 2023, doi: 10.47233/jemb.v2i1.915.
- [5] Y. R. Safitri and K. Kartini, "Perancangan Sistem Penjualan Pakaian Berbasis Website Menggunakan Metode Agile pada Toko Stand for Woman," *Action Res. Lit.*, vol. 6, no. 2, pp. 77–86, 2022, doi: 10.46799/arl.v6i2.116.
- [6] R. T. Aldisa and M. A. Abdullah, "Penerapan Agile Development Methodology dalam Sistem Penjualan Buku dengan Fitur Kategori dan Pencarian," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 3, no. 4, pp. 547–553, 2022, doi: 10.47065/bits.v3i4.1434.
- [7] Unang Rio, Dwi Haryono, Wirta Agustin, and Syahrul Imardi, "Hybrid Application Mobile Commerce Resto Delivery Menggunakan Metode Agile Developmet," *J. CoSciTech (Computer Sci. Inf. Technol.)*, vol. 3, no. 3, pp. 518–525, 2023, doi: 10.37859/coscitech.v3i3.4498.
- [8] L. Listiyoko, A. Fahrudin, and A. Maksum, "Perancangan Aplikasi Cafe Untuk Efisiensi Order Menggunakan Metode Agile," *Semin. Nas. Teknol. Inf.*, pp. 113–120, 2017, [Online]. Available: http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_906014416397.pdf

- [9] A. Maezar Bayu Aji, R. Aulianita, and B. Oloan Lubis, "Sistem Informasi Penjualan Jersey Berbasis Web Dengan Menggunakan Agile Software Development," *Information Syst. Comput.*, vol. 5, no. 2, pp. 409–421, 2021, doi: 10.52362/jisicom.v5i2.637.
- [10] M. R. Triyawan, M. H. Ramadhan, and Y. Syahidin, "Rancangan Sistem Informasi Pelelangan Barang Berbasis Web Pada Kantor Pegadaian," *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 11, no. 1, 2022, doi: 10.35889/jutisi.v11i1.825.
- [11] S. F. Rizkyansyah and R. Rachman, "Aplikasi Perbaikan Barang Bekas dengan Menerapkan Metode Agile Berbasis Website (UMKM Eastcare)," *eProsiding Sist. Inf. ...*, vol. 3, no. 1, pp. 118–127, 2022, [Online]. Available: <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi/article/view/649%0Ahttp://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi/article/download/649/284>.
- [12] P. Berbasis, E. P. Pt, and I. Gemilang, "Agile Development Methods Dalam Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis E-Commerce Pada Pt.Indo Gemilang Sakti," vol. 1, no. 6, pp. 1112–1119, 2022.
- [13] F. Agustini, R. Siswo Widiyanto, and S. Hartini, "Metode Agile Pada Pembuatan Website Services and Sales Printer Ink," *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 4, no. 2, pp. 143–152, 2020, [Online]. Available: <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/1350>.
- [14] M. Fardiansyah, A. W. Nur, A. Arief, and I. Hizbullah, "Agile Scrum Untuk Platform E-Commerce Umkm Kuliner : Studi Kasus Toko Anafi Kota Ternate," *J. Pedimas Pasifik*, vol. 01, no. 01, pp. 57–65, 2022, [Online]. Available: <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/9.+Pendikmas+Assaf+&+Imam.pdf>.
- [15] S. H. Nova, A. P. Widodo, and B. Warsito, "Analisis Metode Agile pada Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review," *Techno.Com*, vol. 21, no. 1, pp. 139–148, 2022, doi: 10.33633/tc.v21i1.5659.
- [16] M. Sidik, "Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development," *J. Tek. Inform. Unika St. Thomas*, vol. 04, no. 01, pp. 2548–1916, 2019.
- [17] I. Rabbani and E. Krisnanik, "E – Commerce Perlengkapan Haji Dan Umroh Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development," *Semin. Nas. Mhs. Ilmu Komput. dan Apl.*, vol. 1, no. 2, pp. 432–443, 2020.
- [18] N. Simbolon and Samsudin, "Perancangan E-Commerce Jual-Beli Hasil Peternakan Berbasis Web," *J. Indones. Manaj. Inform. dan Komun.*, vol. 4, no. 3, pp. 1245–1253, 2023, doi: 10.35870/jimik.v4i3.408.