

Pengembangan Aplikasi Proses Transaksi Makanan Restoran Berbasis Website Menggunakan Metode Agile Development

Firstira Rakasiwi¹, Hakim Ageng Maulana², Ika Triwahyuningsih³, Indra Gandhi Rosadi⁴, Aries Saifudin⁵

Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

E-mail: 1firstirarakasiwi2@gmail.com, 2hakimmaulana0101@gmail.com, 3ikatriwhyungsh@gmail.com, 4indragandi681@gmail.com, 5aries.saifudin@unpam.ac.id

Abstract- in the food and beverage industry, many restaurants face challenges in manual order management, such as time-consuming records and transactions that are often subject to errors. To address these issues, this research recommends the development of a web-based operating restaurant transaction processing system, using the Agile Development approach. This approach focuses on teamwork, continuous adaptation, and the ability to adapt to changes throughout the development process. The system is designed to make it easier for customers to place orders and assist restaurants in organizing orders more effectively. The results of implementing the system were significant; the customer satisfaction rate reached 87%, the time required for ordering decreased drastically to only 1 to 3 minutes, and the error rate in ordering dropped to 2.5%, mostly due to internet connection problems. In addition, the system also recorded a security score of 92 out of 100, indicating excellent security.

Keywords; Restaurant; Food transaction orders; Application; Agile Development; Website Based.

Abstrak-Dalam industri makanan dan minuman, banyak restoran menghadapi tantangan dalam pengelolaan pesanan secara manual, seperti pencatatan dan transaksi yang memakan waktu serta kerap kali mengalami kesalahan. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini merekomendasikan pengembangan sistem pemrosesan transaksi restoran yang beroperasi berbasis web, menggunakan pendekatan Agile Development. Pendekatan ini fokus pada kerjasama tim, adaptasi yang berkelanjutan, dan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan sepanjang proses pengembangan. Sistem ini dirancang untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan dan membantu restoran dalam mengatur pesanan secara lebih efektif. Hasil dari penerapan sistem ini cukup signifikan; tingkat kepuasan pelanggan mencapai 87%, waktu yang dibutuhkan untuk pemesanan menurun drastis menjadi hanya 1 sampai 3 menit, dan tingkat kesalahan dalam pemesanan turun menjadi 2,5%, mayoritas disebabkan oleh masalah koneksi internet. Selain itu, sistem ini juga mencatat skor keamanan sebesar 92 dari 100, yang menandakan keamanan yang sangat baik.

Kata Kunci: Restoran; Pemesanan transaksi Makanan; Aplikasi; Agile Development; Berbasis Website.

1. PENDAHULUAN

Restoran merupakan usaha yang menawarkan berbagai hidangan dan minuman kepada pelanggan. Restoran umumnya didesain dengan suasana dan fasilitas yang memberikan kenyamanan bagi pelanggan saat menikmati hidangan mereka. Pelanggan memiliki opsi untuk memilih makanan dan minuman dari menu yang tersedia, dan pesanan mereka biasanya diantarkan dengan cepat oleh pelayan (Vendy, Agung, & Agus, 2023).

Mie Gacoan, berlokasi di Jalan Raya Ciater, Kota Pamulang, Tangerang Selatan, saat ini mengandalkan metode tradisional dalam pemesanan makanan, yang melibatkan pencatatan pesanan dan transaksi pembayaran secara manual. Metode konvensional ini sering kali mengakibatkan kesalahan dalam pemrosesan pesanan, yang tidak hanya menurunkan kepuasan pelanggan tetapi juga berpotensi merugikan restoran.

Nurlaila telah melakukan penelitian yang relevan mengenai perancangan aplikasi pemesanan makanan dengan judul "Aplikasi Pemesanan Makanan pada Restoran 1953 Indonesia Berbasis Web". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan sistem informasi pemesanan makanan yang mendukung Restoran 1953 dalam melaksanakan promosi digital. Dengan sistem ini, diharapkan restoran dapat meningkatkan visibilitas dan pengenalannya di kalangan masyarakat. Restoran ini berusaha untuk meningkatkan kualitasnya dengan memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan dan meningkatkan

pendapatan, salah satunya melalui penggunaan teknologi informasi untuk mendukung bisnis restoran (Farida, 2019).

Memilih metode pengembangan sistem informasi sebelum mengembangkan sistem adalah langkah penting yang harus dipertimbangkan dengan cermat untuk menghasilkan sistem yang baik dan sesuai harapan. Terdapat berbagai metodologi atau model pengembangan perangkat lunak, namun seringkali kita bingung memilih metodologi yang paling cocok digunakan berdasarkan situasi atau lingkungan yang ada (Ramadhan, Haniva, & Suharso, 2023).

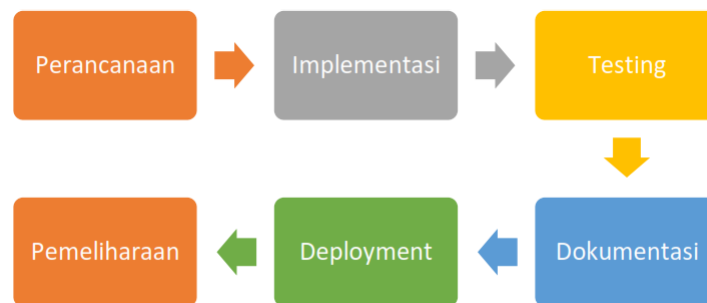
Dengan demikian, sangat penting untuk mengembangkan sistem pemesanan makanan berbasis web dengan menggunakan pendekatan Agile Development, guna memudahkan transaksi dan mengurangi masalah yang ada. Penelitian ini berfokus pada analisis dan pengembangan sistem pemesanan restoran yang berbasis web yang efisien, yang akan memudahkan baik pelanggan maupun restoran dalam proses pemesanan.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Metode Agile Development

Metode Agile Development merupakan pendekatan pengembangan yang fokus pada efisiensi waktu kerja dan kemampuan untuk segera menanggapi perubahan yang diminta oleh klien. Pendekatan ini memastikan keterlibatan aktif dari semua stakeholder selama proses pengembangan. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan produk atau perangkat lunak yang terbentuk melalui kerja sama antar semua pihak yang terlibat (Hardiansyah, Rizal, & Purnamasari, 2023).

Metodologi Agile adalah sebuah metodologi pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada kecepatan dan kemampuan adaptasi yang tinggi dari para pengembang terhadap perubahan yang terjadi. Prinsip-prinsip yang dianut oleh metodologi ini memungkinkan pengembangan sistem dalam waktu yang singkat dan mengharuskan respons yang cepat dari pengembang dalam menghadapi segala jenis perubahan (Mukhsin & Suhada, 2024).



Gambar 1. Metode Agile Development

2.2. Tahapan Penelitian

Pada gambar 1 digambarkan Alur dari Metode Agile Development, dari alur tersebut diaplikasikan untuk perancangan aplikasi transaksi makanan di restoran.

a. Perencanaan

Dalam tahap perancangan, pengembang aplikasi mendetailkan desain program yang akan dikembangkan. Mereka merinci fungsi dan operasi aplikasi, serta menetapkan desain antarmuka yang akan digunakan. Tujuannya adalah untuk memberikan pengembang gambaran

jelas tentang aplikasi yang sedang dibuat, yang memfasilitasi pelaksanaan tahapan pengembangan berikutnya dengan lebih mudah.

b. Implementasi

Tahap ini melibatkan proses pembuatan atau implementasi kode aplikasi, yang dilakukan sesuai dengan desain yang telah ditetapkan selama perencanaan. Pengimplementasian ini menggunakan bahasa pemrograman yang telah dipilih sebelumnya.

c. Testing

Tahap testing merupakan proses verifikasi untuk memastikan bahwa perangkat lunak berfungsi sesuai dengan ekspektasi. Dalam tahap ini, metode pengujian Black Box digunakan untuk menilai kinerja perangkat lunak. Metode ini mengevaluasi hasil dari eksekusi aplikasi dengan mempertimbangkan masukan yang diberikan, seperti data uji, untuk memverifikasi apakah fungsi aplikasi telah memenuhi persyaratan yang ditetapkan (Mintarsih, 2023).

d. Dokumentasi

Dalam tahap dokumentasi, tim pengembang menyiapkan dokumen yang menjelaskan fungsi-fungsi dalam sistem aplikasi yang telah dibuat. Proses ini bertujuan untuk memudahkan manajemen dan pengelolaan sistem informasi oleh tim pengembang.

e. Deployment

Tahap deployment melibatkan mengunggah aplikasi yang telah berhasil melewati proses testing ke web hosting, memungkinkan akses pengguna melalui internet. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memverifikasi bahwa aplikasi beroperasi dengan baik dan sesuai dengan ekspektasi pengguna.

2.3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk menghasilkan pengolahan data yang baik dan benar, diperlukan data pendukung yang akurat dan tepat (Antini & Aqham, 2024).

Metode atau teknik yang digunakan dalam metode pengumpulan data adalah:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung pada objek atau fenomena yang sedang diteliti. Pada kasus yang dialami pengembang melakukan observasi dengan cara memantau proses transaksi yang dilakukan pada restoran Mie Gacoan.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah sebuah metode dalam penelitian yang mengumpulkan informasi melalui analisis sumber-sumber tertulis seperti buku, jurnal, laporan, dan artikel ilmiah, yang semua itu digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi dalam suatu studi.

c. Wawancara

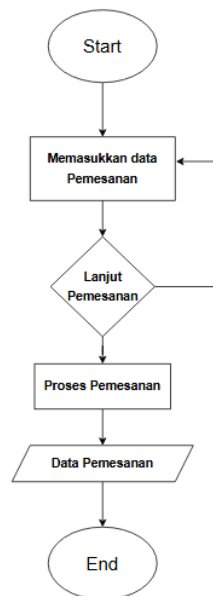
Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang menggunakan dialog langsung antara peneliti dengan responden sebagai cara untuk memperoleh informasi. Teknik ini bisa dilaksanakan dengan cara yang berstruktur atau tidak berstruktur.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Sistem

Analisis merupakan sebuah sistem proses di mana metode tertentu diterapkan secara ketat terhadap setiap komponen. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah yang muncul serta menentukan kebutuhan yang harus dipenuhi untuk mengatasinya. Proses ini juga esensial dalam mengidentifikasi persyaratan yang diperlukan agar sistem dapat operasional dengan baik dan memenuhi harapan yang ditetapkan (Haerofifah, 2022).

3.1.1 Analisis Sistem Berjalan



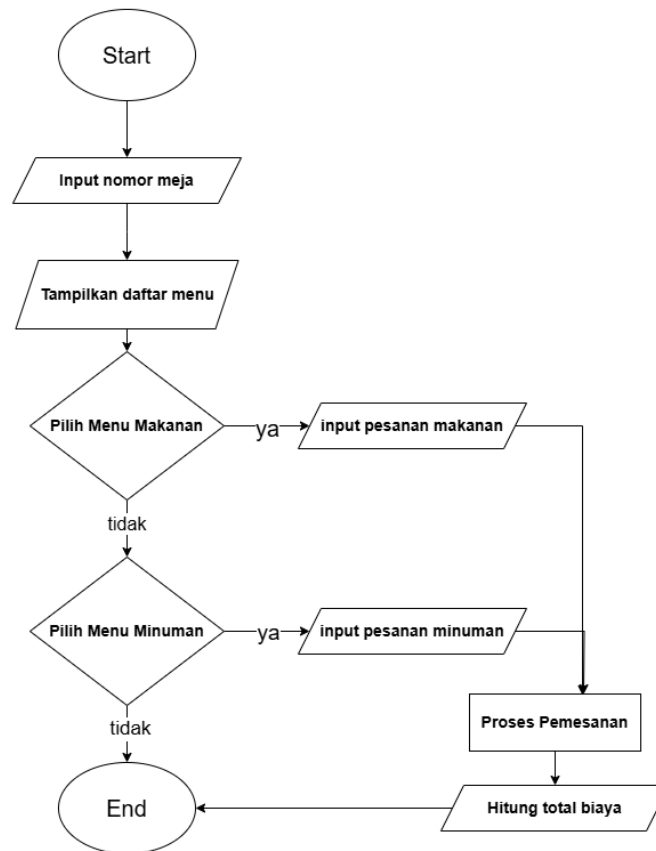
Gambar 2. Alur algoritma sistem

Pada Gambar 2 adalah sistem sistem tradisional itu yang digunakan sebelumnya, yang utamanya menggunakan buku untuk menampilkan menu dan menjalankan prosedur layanan pelanggan .digunakan sebelumnya, yang utamanya menggunakan buku untuk menampilkan menu dan menjalankan prosedur layanan pelanggan. Dalam sistem ini sistem, pengguna akan dapat mencatat bantuan pengguna secara manual dan mengamati perilaku pengguna seperti yang terlihat dalam grafik algoritmik sistem yang sudah berjalan lama. Pengguna akan dapat mencatat bantuan pengguna secara manual dan mengamati perilaku pengguna seperti yang muncul dalam grafik algoritmik sistem yang sudah berjalan lama.

3.1.2 Analisis Sistem Yang Diusulkan

Aplikasi website baru yang dirancang untuk layanan makanan dan ritel, seperti yang digambarkan pada Gambar 3, bertujuan untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi pembelian dan pemesanan makanan. Sistem ini, yang menggantikan sistem lama yang mayoritas bergantung pada menu bar, memungkinkan pengguna untuk mengakses aplikasi melalui internet dan melakukan transaksi online, seperti yang terlihat pada grafik algoritma baru. Keunggulan utama dari sistem ini adalah

peningkatan efisiensi dan kecepatan dalam proses penjualan, serta kemudahan bagi pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang item menu dan detail penjualan yang tersedia.



Gambar 3. Alur algoritma sistem baru

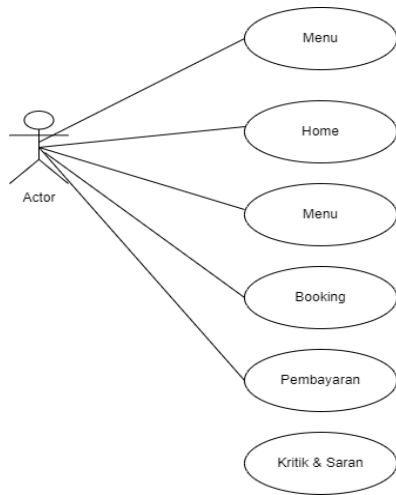
3.2 Perencanaan

Tahap desain arsitektur adalah periode di mana tim desain menyusun proposal terperinci tentang bagaimana sistem informasi baru akan diimplementasikan dan diintegrasikan dengan sistem yang telah ada. Selama proses ini, tim pengembangan biasanya menggunakan model visual yang dibuat dengan Unified Modeling Language (UML) untuk menggambarkan dan menjelaskan cara kerja sistem yang direncanakan. UML adalah bahasa pemodelan yang diterapkan untuk menggambarkan arsitektur dan interaksi antar komponen sistem informasi. Berbagai diagram UML yang umum digunakan meliputi diagram use case, diagram kelas, diagram sequence, dan diagram aktivitas, yang semuanya berperan dalam mendesain dan mengklarifikasi struktur sistem informasi.

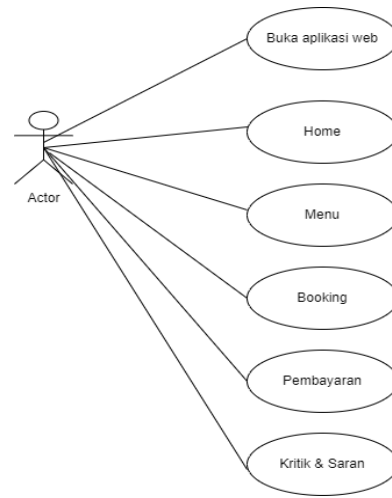
3.2.1 Use Case Diagram

Use case adalah komponen diagram UML yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem, memvisualisasikan bagaimana pengguna dapat memanfaatkan sistem untuk

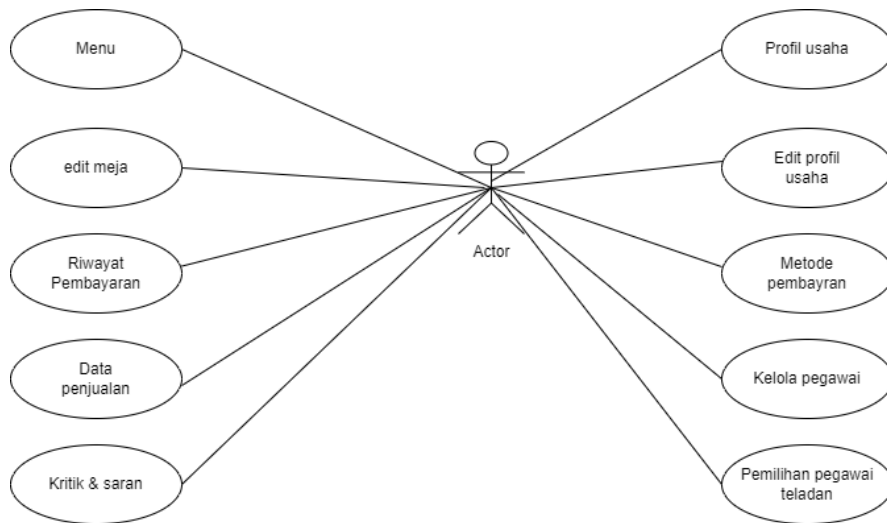
melaksanakan tugas tertentu atau mencapai tujuan. Diagram ini memberikan gambaran menyeluruh tentang pengalaman pengguna dari tindakan awal hingga akhir. Pada diagram use case yang spesifik, interaksi antara tiga aktor utama Pelanggan, Pegawai, dan Admin dapat diamati dalam Gambar 4, 5, dan 6, menunjukkan berbagai skenario penggunaan sistem oleh masing-masing.



Gambar 4. Use case diagram Aplikasi Transaksi Makanan Restoran



Gambar 5. Use case diagram pegawai

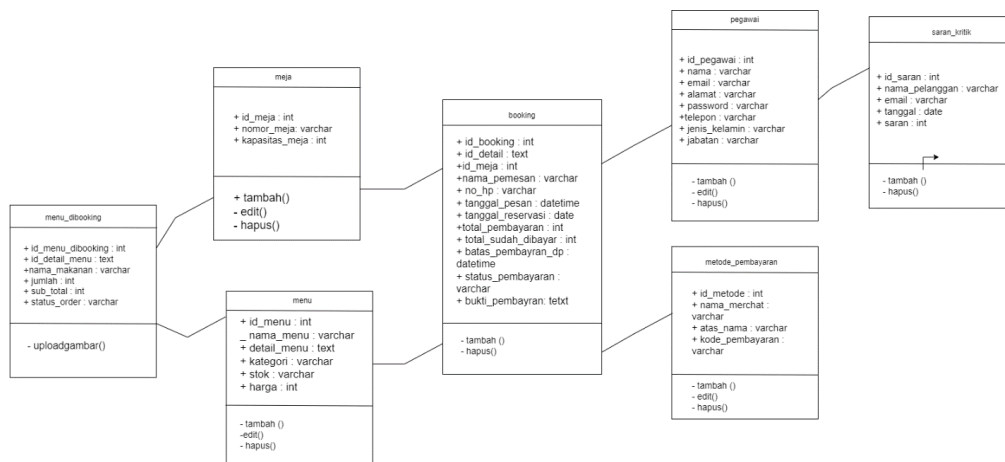


Gambar 6. Use case diagram admin

3.2.2 Class Diagram

Menganalisis diagram kelas adalah tahap penting yang berdampak pada arsitektur sistem, mulai dari perancangan hingga pengkodean. Kesalahan dalam analisis ini bisa mengakibatkan program yang dikembangkan tidak mampu menyelesaikan masalah atau mengatasi area permasalahan yang ditargetkan (Hidayat , Henderi , Nurninawati, & Supriati, 2023).

Class diagram adalah sebuah diagram yang menjelaskan hubungan antara atribut dan metode operator pada setiap kelas dalam sebuah sistem.

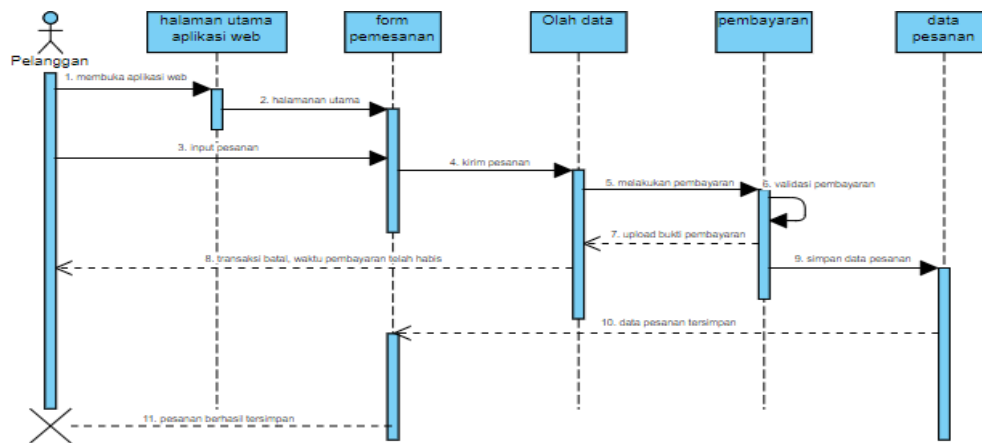


Gambar 7. Class diagram

3.2.3 Sequence Diagram

Sequence diagram adalah salah satu jenis diagram interaksi utama yang digunakan untuk pemodelan UML (Unified Modeling Language) yang merupakan diagram urutan, untuk menggambarkan interaksi antara objek dalam sistem tertentu (Alfiansyah, Mayada, Sain, Fauzi, & Saifudin, 2023).

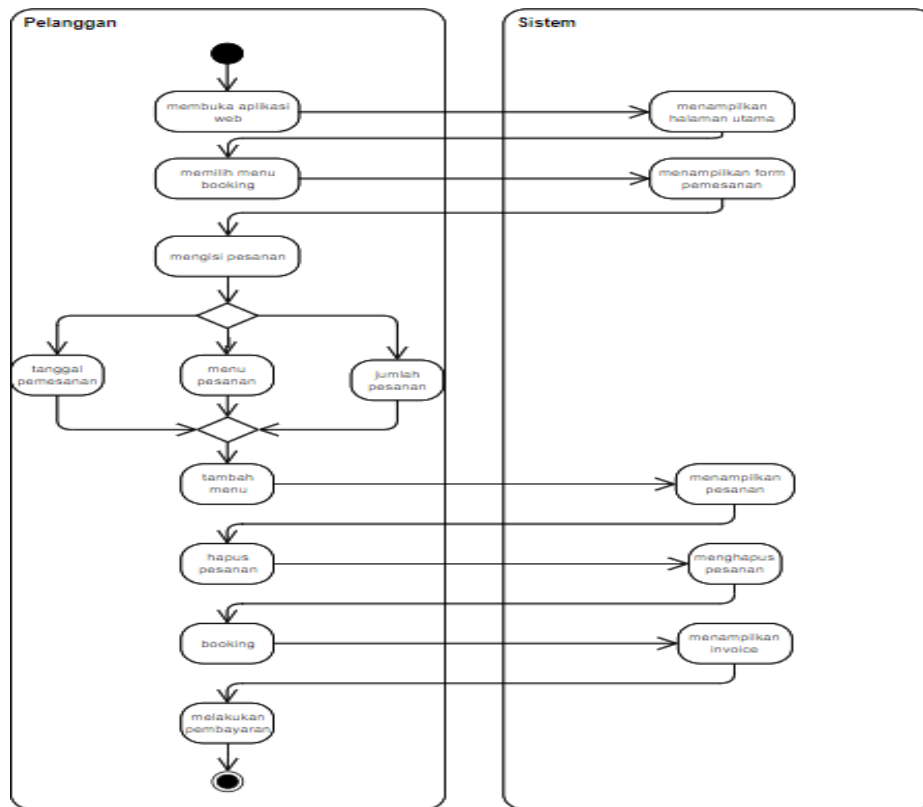
Diagram sekuensi dalam aplikasi pemesanan makanan restoran ini dirancang untuk secara detail menampilkan interaksi antara objek-objek dalam sistem. Tujuan gambar ini adalah untuk memberikan representasi visual yang jelas mengenai cara kerja interaksi tersebut.



Gambar 8. Sequence Diagram

3.2.4 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan workflow atau aktivitas dari sebuah sistem.



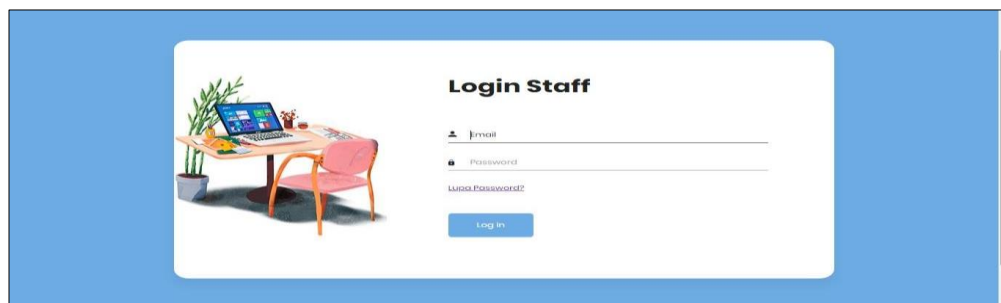
Gambar 9. Activity Diagram

3.3 Implementasi

Dalam tahap ini, programmer bertugas mengonversi desain UML yang telah dirancang menjadi kode dalam bahasa pemrograman tertentu. Tujuannya adalah untuk mengembangkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.3.1 Tampilan halaman menu login admin dan pegawai

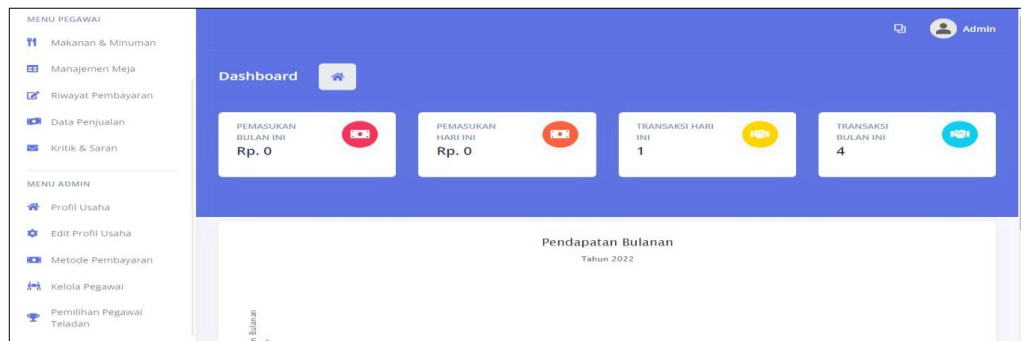
Implementasi halaman login khusus untuk admin dan pegawai adalah fitur yang memungkinkan mereka untuk mengakses aplikasi dalam rangka mengelola pesanan dan profil usaha.



Gambar 10. Tampilan halaman login admin

3.3.2 Tampilan dashboard admin dan pegawai

Tampilan dashboard untuk admin dan pegawai diimplementasikan sebagai halaman utama yang muncul setelah mereka login. Halaman ini dilengkapi dengan berbagai menu yang memfasilitasi pengelolaan pesanan dan profil usaha.



Gambar 11. Tampilan dashboard admin dan

3.3.3 Tampilan Data Penjualan

Tampilan data penjualan yang diimplementasikan berfungsi sebagai laporan penjualan dalam restoran.

The screenshot shows the 'Laporan Penjualan' (Sales Report) page in an E-Resto application. It features a sidebar menu on the left with options like 'Dashboard', 'Makanan & Minuman', and 'Data Penjualan'. The main content area has filters for 'Tanggal Awal' and 'Tanggal Akhir', a 'Filter' button, and a 'Cetak Semua Data' button. Below these is a table with columns for 'KODE PEMBAYARAN', 'NAMA PEMESAN', 'TANGGAL PESANAN', 'TOTAL PEMBAYARAN', 'STATUS PEMBAYARAN', and 'AKSI'. The table contains five rows of data for different orders.

KODE PEMBAYARAN	NAMA PEMESAN	TANGGAL PESANAN	TOTAL PEMBAYARAN	STATUS PEMBAYARAN	AKSI
INV20211015132542	Riza Zufahnur	04-11-2021	Rp. 45.000	Pesanan Selesai	Detail Cetak
INV20211015133852	Yuni Kurnia Taramita	23-10-2021	Rp. 56.000	Pesanan Selesai	Detail Cetak
INV20211016130044	Ardan	27-10-2021	Rp. 68.000	Pesanan Selesai	Detail Cetak
INV20211027131246	Farias	29-10-2021	Rp. 120.000	Pesanan Selesai	Detail Cetak
INV20211027134031	Julpa	31-10-2021	Rp. 60.000	Pesanan Selesai	Detail Cetak

Gambar 12. Tampilan data penjualan

3.4 Pengujian

Konsep Black Box Testing, yang ditampilkan pada Tabel 1, merupakan metode pengujian yang fokus pada fungsi aplikasi atau perangkat lunak tanpa mempertimbangkan cara implementasi atau operasi internal sistem. Dalam Black Box Testing, penguji hanya memerlukan pemahaman tentang spesifikasi input dan output dari sistem, tanpa perlu mengetahui detail implementasi di baliknya. Metode ini bertujuan untuk menilai kualitas aplikasi yang dikembangkan dengan menguji fungsi-fungsinya melalui masukan dan keluaran yang telah ditentukan, seperti yang diuraikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Konsep pengujian black box

Konsep (input)	Pengamatan
Kasus dan hasil uji (Data Benar)	Hasil sesuai yang diharapkan
Kasus dan hasil uji (Data Salah)	Hasil sesuai yang diharapkan
Kasus dan hasil uji (Data Kosong)	Hasil sesuai yang diharapkan

Pengujian Menu	Butir Uji	Hasil
Login	Login admin dan pegawai	Berhasil
Lupa Password	Lupa kata sandi pegawai	Berhasil
Pelanggan		
Membuka Aplikasi	Melihat menu utama aplikasi	Berhasil
Katalog Menu	Melihat daftar makanan dan minuman	Berhasil
Booking	Tambah menu	Berhasil
	Hapus	
	Booking	
Cek Pembayaran	Memasukkan invoice	Berhasil
	Mengupload bukti pembayaran	
Kritik dan Saran	Mengirim kritik dan saran	Berhasil
Pegawai		
Dashboard	Melihat informasi dashboard	Berhasil
Makanan dan Minuman	Tambah menu	Berhasil
	Edit	
	Hapus	
Manajemen Meja	Tambah meja	Berhasil

Tabel 2. Hasil pengujian

Setelah melakukan percobaan dengan menggunakan black box, dapat disimpulkan bahwa sistem pemesanan makanan restoran telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Dengan menggunakan kotak hitam, dapat disimpulkan bahwa sistem pemesanan makanan restoran berjalan sesuai harapan.

3.5 Deployment

Proses proses penyebaran, adalah proses penerapan aplikasi atau perangkat lunak perangkat yang telah berhasil diintegrasikan ke dalam lingkungan produksi sehingga pengguna dapat menggunakannya setelah mereka menyelesaikan pekerjaannya. Proses proses dari suatu aplikasi biasanya menyebarkan beberapa langkah, yang meliputi: suatu aplikasi biasanya melibatkan beberapa langkah, yang meliputi:

- Mengonfigurasi SSH dan Git: Sebelum menerapkan aplikasi aplikasi, SSH konfigurasi dan konfigurasi Git harus diselesaikan. Lompatan konfigurasi ini pembuatan kunci publik dan privat, yang manadan pada akhirnya akan digunakan, yang pada akhirnya akan digunakan untuk mengidentifikasi pengguna saat login ke hosting. untuk mengidentifikasi pengguna saat login ke hosting.
- Hosting: Langkah langkah selanjutnya melibatkan hostingmelibatkan hosting untuk mengambil aplikasi yang akan dikerahkan dalam urutan untuk mengambil aplikasi yang akan dikerahkan. Ini bisa antara lain membuat database, mengubah konfigurasi server, dan lain-lain.
- Penerapan aplikasi: Langkah ini adalah langkah terpenting dalam proses penerapan aplikasi, dimana aplikasi yang sudah selesai akan dikirim ke hosting. Langkah ini yang paling penting

dalam proses penerapan aplikasi, dimana lamaran yang sudah lengkap akan dikirim ke hosting. Proses biasanya keluar oleh dengan mengkloning aplikasi.

- d. Evaluasi dan kritik: setelah suatu aplikasi telah berhasil dikerahkan, langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi dan kritik terhadap aplikasi yang di - deploy sebelumnya. Untuk melakukan evaluasi dan kritik terhadap aplikasi yang dikerahkan sebelumnya.

3.6 Pemeliharaan

Tujuan sasaran pemeliharaan sistem adalah untuk memastikan bahwa sistem dapat berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna sekaligus tahan terhadap kerusakan atau malfungsi.

Berbagai faktor - faktor yang perlu dipertimbangkan selamapada saat proses pemeliharaan sistem antara sistem sebagai berikut: proses pemeliharaan meliputi mengikuti:

- a. Memantau dashboard dasbor hosting web: mengawasi kondisi hosting merupakan hal yang penting karena dapat mempengaruhi produktivitas kerja dan penanganan sistem informasi. Kondisi tuan rumah hal ini penting karena dapat mempengaruhi produktivitas kerja dan penanganan sistem informasi.
- b. Verifikasi sistem file melibatkan pemeriksaan yang dilakukan untuk memastikan bahwa semua file yang dibutuhkan oleh sistem informasi tersedia dan dapat diakses tanpa adanya kesalahan atau masalah. Proses ini penting untuk menjamin kelancaran fungsi sistem informasi.
- c. Pemeriksaan kapasitas penyimpanan adalah proses verifikasi yang bertujuan untuk memastikan bahwa sistem informasi memiliki kapasitas ruang yang cukup untuk menyimpan semua data yang diperlukan. Proses ini esensial untuk menjaga efisiensi dan kelancaran operasi sistem.
- d. Pemeriksaan database dilakukan untuk memastikan bahwa database dapat diakses dan semua data penting tersedia tanpa hambatan. Proses ini vital untuk menjamin kinerja dan aksesibilitas sistem informasi secara keseluruhan.

4.KESIMPULAN

Sistem informasi aplikasi transaksi makanan restoran berbasis website secara umum merupakan solusi yang efektif untuk mempercepat dan meningkatkan efisiensi proses transaksi di restoran. Aplikasi ini tidak hanya membantu restoran dalam mengelola pemesanan tetapi juga memudahkan pelanggan dalam memesan makanan. Namun, untuk memastikan kualitas layanan yang baik bagi pelanggan, sistem ini membutuhkan pengembangan dan pemeliharaan yang dilakukan secara berkala.

REFERENSI

- Alfiansyah, A., Mayada, I., Sain, M. E., Fauzi, M., & Saifudin, A. (2023). Pengembangan Aplikasi Smpontren (Sistem Management Pesantren) Menggunakan Metode Agile. *Scientia Sacra: Jurnal Sains, Teknologi dan Masyarakat*, Vol. 3 No. 2.
- Antini , E. T., & Aqham, A. A. (2024). SISTEM INFORMASI PENJUALAN CAT BERBASIS MULTIUSER (Studi Kasus CV KARUNIA ABADI Semarang). *JURNAL INFORMATIKA DAN TEKNOLOGI KOMPUTER*, JURNAL JITEK Vol 4 No. 1 Hal 94-107.
- Farida, N. (2019). Aplikasi Pemesanan Makanan pada Restoran 1953 Indonesia Berbasis Web. *JURNAL INFORMATIKA UNIVERSITAS PAMULANG*, Vol. 4 No. 1.
- Haerofifah, D. (2022). Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus : New Normal Eatery). *NUANSA INFORMATIKA : JURNAL TEKNOLOGY DAN INFORMASI*, vol. 16, no. 1.

- Hardiansyah, F., Rizal, A., & Purnamasari, I. (2023). IMPLEMENTASI METODE AGILE SCRUM DALAM PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN OLAHRAGA. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, Vol. 7 No. 2.
- Hidayat, T., Henderi, Nurninawati, E., & Supriati, R. (2023). MODEL SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PRODUKSI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE. *Jurnal Ilmiah Matrik*, Vol.25 No.1,.
- Mintarsih. (2023). Pengujian Black Box Dengan Teknik Transition Pada Sistem Informasi. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, Vol. 5 No. 1 Hal. 33-35.
- Mukhsin, & Suhada, M. M. (2024). Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, Vol. 6 No. 1 Thn 2024 Hal 52-60.
- Ramadhan, J. A., Haniva, D. T., & Suharso, A. (2023). Systematic Literature Review Penggunaan Metodologi. *Journal Information Engineering and Educational Technology*, Volume 07 Nomor 01,.
- Vendy, B. G., Agung, T., & Agus, I. (2023). Sistem Informasi Aplikasi Pemesanan Makanan Restoran Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Development. *Scientia Sacra: Jurnal Sains, Teknologi dan Masyarakat*, Vol. 3 No. 2,.