

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-STORE TOOLS & EQUIPMENT PC* METODE *EXTREME PROGRAMMING* PADA
SAUDAGAR KOMPUTER**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

AYUNINGTYAS

11230263

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2024

PERSEMBAHAN

“ Pada saat-saat paling gelap cahaya harapan selalu menemukan cara untuk bersinar, begitulah perjalanan karya kehidupan ”

Ayuningtyas

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah S.W.T, skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Bapak Parsono dan Ibu Sri April Astuti tercinta yang telah memberikan dukungan moril maupun materil, yang membesarkan saya, mendoakan saya agar sukses selalu, membimbing, memberi dukungan selalu memotivasi saya, dan memberi segala yang terbaik bagi saya.
2. Adik perempuanku (Ary Dwi Jayanti) dan Adik laki-laki (Krisna Bayu Pamungkas) yang selalu memberiku semangat dan dukungan serta mendoakanku agar cepet lulus.
3. Teman-temanku dan orang yang saya sayangi yang setia dan selalu memberikan semangat serta membantu agar bisa terselesaikannya skripsi ini.

“Menjalani yang murni kita percayai dalam hidup tidak akan membuat kita kelelahan. Karena itu bentuk kesenangan sejati” Ayuningtyas.

SURAT PERNYATAAN KAEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Peserta : Ayuningtyas
Nim : 11230263
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul:

“ RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-STORE TOOLS & EQUIPMENT PC* METODE *EXTREME PROGRAMMING* PADA SAUDAGAR KOMPUTER ”, Adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di :Bekasi

Pada Tanggal : 16 Agustus 2024

Yang menyatakan,


Ayuningtyas

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ayuningtyas
NIM : 11230263
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **UNIVERSITAS NUSA MANDIRI**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul “ **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-STORE TOOLS & EQUIPMENT PC METODE EXTREME PROGRAMMING PADA SAUDAGAR KOMPUTER** ”, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak **UNIVERSITAS NUSA MANDIRI** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **UNIVERSITAS NUSA MANDIRI**, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi

Pada tanggal : 16 Agustus 2024



Ayuningtyas

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Ayuningtyas
NIM : 11230263
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi E-STORE Tools & Equipment PC Metode Extreme Programing Pada Saudagar Komputer

Telah dipertahankan pada periode 2024-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 16 Agustus 2024

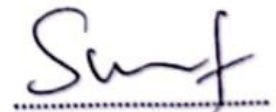
PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Kursehi Falgenti, M.Kom.

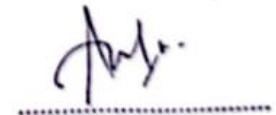


DEWAN PENGUJI

Penguji I : Syafrianto, M.Kom.



Penguji II : Albert Riyandi, M.Kom.



PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi sarjana yang berjudul “**Rancang Bangun Sistem Informasi *E-store Tools & Equipment PC Metode Extreme Programming* Pada Saudagar Komputer**” adalah hasil karya tulis asli AYUNINGTYAS dan bukan hasil terbitan, sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku dilingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama : Ayuningtyas

Alamat : Perumahan BCA Ciantra Blok C4 No 30 Ciksel Kab Bekasi

No Telp : 081219552721

Alamat Email : ayuningtyas0304@gmail.com

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan, hidayah dan taufik-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul:

“ RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-STORE TOOLS & EQUIPMENT* PC METODE *EXTREME PROGRAMMING* PADA SAUDAGAR KOMPUTER ” Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri.
3. Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusa Maandiri.
4. Bapak Kursehi Falgenti, M. Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
5. Bapak atau ibu dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.
6. Staff atau karyawan atau dosen di lingkungan Universitas Nusa Mandiri.
7. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spritual

8. Rekan-rekan mahasiswa kelas 12.8A.07.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulis dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 16 Agustus 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ayuningtyas', with a stylized, cursive script.

Ayuningtyas

ABSTRAK

Ayuningtyas (11230263) Rancang Bangun Sistem Informasi E-Store Tools & Equipment Pc Metode Extreme Programming Pada Saudagar Komputer

Kebutuhan sistem informasi yang efisien dan efektif menjadi sangat penting pada era *digital* saat ini, terutama bagi bisnis seperti Saudagar Komputer yang bergerak di bidang perdagangan alat dan perlengkapan *PC*. Saudagar Komputer menghadapi tantangan dalam pengelolaan data, inventaris, dan pelayanan pelanggan, di mana metode tradisional terbukti tidak mampu mengimbangi dinamika dan kompleksitas pasar yang semakin meningkat. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan sistem informasi *e-store* menggunakan metode *Extreme Programming (XP)* guna mengoptimalkan pengelolaan inventaris dan penjualan, mengurangi inefisiensi dan kesalahan data, serta meningkatkan responsivitas dan akurasi pelayanan pelanggan. Keberhasilan aplikasi ini tidak hanya bergantung pada aspek teknis, tetapi juga pemahaman pasar, keamanan, dan pengalaman pengguna. Pengembangan sistem harus mencakup analisis pasar, kebutuhan pengguna, desain intuitif, dan lapisan keamanan yang kuat. Integrasi dengan sistem *backend* yang ada juga sangat penting untuk meningkatkan efisiensi operasional. Melalui pendekatan *XP* yang adaptif dan iteratif, tim pengembang dapat bekerja secara kolaboratif untuk menyediakan fitur-fitur yang bernilai tinggi bagi pengguna serta memastikan bahwa sistem yang dibangun memiliki reliabilitas dan performa optimal. Implementasi sistem informasi *e-store* dengan metode *XP* diharapkan dapat memberikan transformasi signifikan bagi Saudagar Komputer, meningkatkan efisiensi operasional, dan mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik berdasarkan data *real-time* yang akurat.

Kata kunci : *e-store*, *extreme programming (xp)*, pengelolaan inventaris, efisiensi operasional, pelayanan pelanggan.

ABSTRACT

Ayuningtyas (11230263) *Design and Development of an E-Store Information System for PC Tools & Equipment Using Extreme Programming Method at Saudagar Komputer*

The need for efficient and effective information systems has become crucial in today's digital era, especially for businesses like Saudagar Komputer, which operates in the trade of PC tools and equipment. Saudagar Komputer faces challenges in data management, inventory control, and customer service, where traditional methods have proven inadequate to keep up with the increasing dynamics and complexities of the market. This study aims to design and develop an e-store information system using the Extreme Programming (XP) method to optimize inventory and sales management, reduce inefficiencies and data errors, and improve customer service responsiveness and accuracy. The success of this application depends not only on technical aspects but also on market understanding, security, and user experience. System development must include market analysis, user requirements, intuitive design, and strong security layers. Integration with existing backend systems is also crucial to enhance operational efficiency. Through the adaptive and iterative XP approach, the development team can collaborate to deliver high-value features for users and ensure that the system built has reliability and optimal performance. The implementation of the e-store information system using the XP method is expected to bring significant transformation to Saudagar Komputer, increasing operational efficiency and supporting better decision-making based on accurate real-time data.

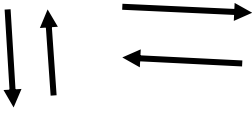
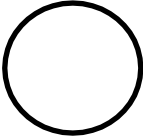
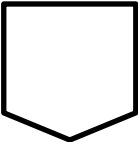
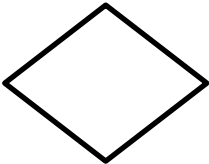
Keywords: *e-store, extreme programming (XP), inventory management, operational efficiency, customer service.*

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KAEASLIAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Permasalahan.....	3
1.3 Perumusan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Model Pengembangan Sistem.....	5
1.6 Ruang Lingkup	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Landasan Teori	7
2.1.1. Sistem Informasi	7
2.1.2. <i>E-Store</i>	8
2.1.3. <i>Tools & Equipment PC</i>	9
2.1.4. <i>Metode Extreme Programming (XP)</i>	9
2.1.5. Aplikasi.....	11
2.1.6. <i>Personal Computer (PC)</i>	13

2.1.7. <i>Programing</i>	13
2.1.8. Saudagar.....	14
2.1.9. <i>E-Commerce</i>	15
2.1.10. <i>IT (Information and Teknologi)</i>	16
2.1.11. Pengujian Data.....	17
2.2. Penelitian Terkait	17
BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	22
3.1. Tinjauan Institusi/Perusahaan.....	22
3.1.1. Sejarah Institusi/Perusahaan	22
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	23
3.2. Proses Bisnis Sistem.....	25
3.3. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan	26
BAB IV RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN.....	28
4.1. Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	28
4.2. Desain.....	32
4.2.1. Desain Pemodelan Sistem.....	32
4.1.3. <i>Desain UserkInterface</i>	57
4.3. Code Generation.....	66
4.4. <i>Testing</i>	78
4.4.1. <i>Testing User</i> (Aplikasi).....	79
4.4.2. <i>Testing Admin</i> (Website)	84
4.5. <i>Support</i>	90
4.5.1. Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	90
4.5.2. <i>Hosting</i>	92
4.6. Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan	92
BAB V PENUTUP.....	98
5.1. Kesimpulan.....	98
5.2. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	102
LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI	103
SURAT KETERANGAN RISET	104
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	105

DAFTAR SIMBOL

Gambar	Keterangan
	Flow Direction Symbol Simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain
	Terminator Symbol Terminal simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu diagram flowchart..
	Connector Symbol Simbol keluar – masuk atau penyambungan proses dalam lembar atau halaman yang sama.
	Connector Symbol Simbol keluar – masuk atau penyambungan proses pada lembar atau halaman yang berbeda.
	Processing Symbol Simbol indikasi suatu proses pengolahan fungsi pada program.
	Decision Symbol Simbol pemilihan keputusan berdasarkan dua kondisi benar dan salah pada flowchart
	Input – Output Symbol Simbol yang menyatakan fungsi input (masukan) atau output (keluaran) dari suatu program

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Struktur Organisasi.....	23
Gambar 3. 2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	26
Gambar 4. 1 <i>Use Case Diagram</i> Sistem.....	32
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Pelanggan.....	42
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Pesanan.....	43
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Produk.....	44
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Keranjang.....	45
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Login.....	46
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan.....	47
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> Riwayat Pemesanan.....	48
Gambar 4. 9 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Pelanggan.....	49
Gambar 4. 10 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Pesanan.....	50
Gambar 4. 11 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Produk.....	51
Gambar 4. 12 <i>Sequence Diagram</i> Keranjang.....	52
Gambar 4. 13 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	53
Gambar 4. 14 <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan.....	54
Gambar 4. 15 <i>Sequence Diagram</i> Riwayat Pesanan.....	55
Gambar 4. 16 <i>Class Diagram</i>	55
Gambar 4. 17 <i>Deployment Diagram</i>	57
Gambar 4. 18 Halaman Menu <i>Dashboard</i>	59
Gambar 4. 19 Halaman Menu <i>Customers</i>	59
Gambar 4. 20 Halaman Menu <i>Categories</i>	60
Gambar 4. 21 Halaman Menu <i>Products</i>	61
Gambar 4. 22 Halaman Menu <i>Transaction</i>	61
Gambar 4. 23 Halaman <i>Daftar Akun</i>	62
Gambar 4. 24 Halaman <i>Login</i>	63
Gambar 4. 25 Halaman Menu <i>Beranda</i>	63
Gambar 4. 26 Halaman Menu <i>Produk</i>	64
Gambar 4. 27 Menu <i>Transaksi</i>	65
Gambar 4. 28 Menu <i>Profile</i>	66
Gambar 4. 29 Halaman <i>Keranjang</i>	70

DAFTAR TABEL

Tabel 4.	1 Deskripsi <i>Use Case Login Admin</i>	34
Tabel 4.	2 Deskripsi <i>Use Case Kelola Data Pelanggan</i>	35
Tabel 4.	3 Deskripsi <i>Use Case Kelola Data Produk</i>	35
Tabel 4.	4 Deskripsi <i>Use Case Kelola Data Produk</i>	36
Tabel 4.	5 Deskripsi <i>Use Case Pengiriman Produk</i>	37
Tabel 4.	6 Deskripsi <i>Use Case Login Pelanggan</i>	39
Tabel 4.	7 Deskripsi <i>Use Case Keranjang</i>	38
Tabel 4.	8 Deskripsi <i>Use Case Pemesanan</i>	39
Tabel 4.	9 Deskripsi <i>Use Case Pembayaran Produk</i>	40
Tabel 4.	10 Deskripsi <i>Use Case Riwayat Pemesanan</i>	41
Tabel 4.	11 <i>Testing Login</i>	80
Tabel 4.	12 <i>Testing Daftar</i>	81
Tabel 4.	13 <i>Testing Menu Produk</i>	82
Tabel 4.	14 <i>Testing Menu Keranjang</i>	82
Tabel 4.	15 <i>Testing Menu Transaksi</i>	83
Tabel 4.	16 <i>Testing Menu Profile</i>	84
Tabel 4.	17 <i>Testing Login (Admin)</i>	85
Tabel 4.	18 <i>Testing Menu Products (Admin)</i>	86
Tabel 4.	19 <i>Testing Menu Customer (Admin)</i>	87
Tabel 4.	20 <i>Testing Menu Transactions (Admin)</i>	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Dokumen Sistem Berjalan	105
Lampiran B. Dokumen Sistem Usulan	106
Lampiran C. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme	107
Lampiran D. Bukti Hosting Aplikasi/Website	108

ABSTRACT

Ayuningtyas (11230263) *Design and Development of an E-Store Information System for PC Tools & Equipment Using Extreme Programming Method at Saudagar Komputer*

The need for efficient and effective information systems has become crucial in today's digital era, especially for businesses like Saudagar Komputer, which operates in the trade of PC tools and equipment. Saudagar Komputer faces challenges in data management, inventory control, and customer service, where traditional methods have proven inadequate to keep up with the increasing dynamics and complexities of the market. This study aims to design and develop an e-store information system using the Extreme Programming (XP) method to optimize inventory and sales management, reduce inefficiencies and data errors, and improve customer service responsiveness and accuracy. The success of this application depends not only on technical aspects but also on market understanding, security, and user experience. System development must include market analysis, user requirements, intuitive design, and strong security layers. Integration with existing backend systems is also crucial to enhance operational efficiency. Through the adaptive and iterative XP approach, the development team can collaborate to deliver high-value features for users and ensure that the system built has reliability and optimal performance. The implementation of the e-store information system using the XP method is expected to bring significant transformation to Saudagar Komputer, increasing operational efficiency and supporting better decision-making based on accurate real-time data.

Keywords: *e-store, extreme programming (XP), inventory management, operational efficiency, customer service.*

DAFTAR PUSTAKA

- [1] V. Y. P. Ardhana, “Penerapan Metode Extreme Programming Pada Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web,” *J. Inf. Syst. Manag. Digit. Bus.*, vol. 1, no. 2, pp. 227–235, 2024, doi: 10.59407/jismdb.v1i2.414.
- [2] R. Bangun *et al.*, “INVENTORI PADA TOKO PANEN JAYA BERBASIS WEB,” vol. 02, no. 2, pp. 49–58, 2024.
- [3] Y. M. Djaksana, “Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel Pada Pt. Anugerah Karya Cipta,” *Sainstech J. Penelit. dan Pengkaj. Sains dan Teknol.*, vol. 30, no. 2, pp. 54–58, 2021, doi: 10.37277/stch.v30i2.841.
- [4] A. M. Fikri and I. P. D. Arthawan Sugih Prabowo, “Rancang Bangun Sistem Informasi Buku Tamu Pada Dinas Pemuda, Olahraga Dan Pariwisata Kota Balikpapan Dengan Metode Personal Extreme Programming,” *Multitek Indones.*, vol. 14, no. 2, pp. 101–110, 2021, doi: 10.24269/mtkind.v14i2.2568.
- [5] S. B. Atim, “Penerapan Simple Moving Average Dalam Sistem Penjualan Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Extreme Programming,” *J. Media Borneo*, vol. 1, no. 2, pp. 85–93, 2023.
- [6] I. N. Seha *et al.*, “Perancangan Sistem Data Barang Berbasis Desktop Dengan Java Se & Mysql Menggunakan Metode Extreme Programming (Studi Kasus : Toko Karina Moslem Wear),” *J. Res. Publ. Innov.*, vol. 1, no. 2, pp. 239–244, 2023.
- [7] N. A. Septiani and A. A. Ningsih, “Penerapan Customer Relationship Management Pada Penjualan Gas Medical Dengan Metode Extreme Programming,” *J. Tek. Inf. dan Komput.*, vol. 5, no. 2, p. 309, 2022, doi: 10.37600/tekinkom.v5i2.654.
- [8] A. T. Priandika and D. Riswanda, “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Barang Berbasis Online Menggunakan Pendekatan Extreme Programming,” *J. Ilm. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 69–76, 2023, doi: 10.58602/jics.v1i2.8.
- [9] M. Iqbal Halim and A. Saifudin, “Perancangan Aplikasi E-Commerce Pada Raisa Store Menggunakan Single Page Application (SPA) Teknologi Berbasis Web Dengan Metode Extreme Programming,” *OKTAL J. Ilmu Komput. dan Sci.*, vol. 2, no. 3, pp. 901–909, 2023.
- [10] F. A. Ganesha, R. Fauzi, and ..., “Pengembangan Aplikasi Website Untuk Keperluan Bisnis Sibengkel Dengan Framework Laravel Menggunakan Metode Extreme Programming,” *eProceedings ...*, vol. 7, no. 2, pp. 7164–7171, 2020, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/12735%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/viewFile/12735/12458>
- [11] I. P. Prabandanizwaransa, I. Ahmad, and E. R. Susanto, “Implementasi

Metode Extreme Programming untuk Sistem Pengajuan Tempat PKL Berbasis Web,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 2, pp. 221–227, 2023, doi: 10.33365/jatika.v4i2.2601.

- [12] R. Mersita, D. Darwis, and A. Surahman, “Sistem Informasi Pembayaran SPP pada Sekolah di Kecamatan Gedung Tataan dengan Metode Extreme Programming,” *J. Ilm. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 2, no. 2, pp. 45–53, 2022, doi: 10.33365/jimasia.v2i2.1872.
- [13] L. Ariyanti, M. N. D. Satria, and D. Alita, “Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan,” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 90–96, 2020, doi: 10.33365/jtsi.v1i1.214.
- [14] V. Oematan and T. Kristiana, “Rancang Bangun Sistem Informasi E-Store Office Suplays Dan Jasa Logistik Berbasis Android Pada Pt. Garfi Indotama Karya,” *J. Simasi J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 303–311, 2023, [Online]. Available: <http://simasi.lppmbinabangsa.id/index.php/home>
- [15] T. Ardiansah, “Perancangan Sistem Persediaan Menggunakan Metode Extreme Programming,” *J. Ilm. Inform. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2022, doi: 10.58602/jima-ilkom.v1i1.1.
- [16] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, “Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company,” *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [17] Z. I. Zainal, M. Firdaus, and A. Aziz, “ZIT E-Store : Aplikasi Pemilihan Komputer Riba ZIT E-Store : Laptop Finder App,” vol. 3, no. 1, pp. 569–584, 2022.
- [18] A. Yaskur, R. Fauzi, and ..., “Perancangan Aplikasi Beneyeglasses Berbasis Website Dengan Metode Extreme Programming Guna Keperluan Bisnis Kacamata,” *eProceedings ...*, 2020, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/12898>
- [19] F. Fatoni and D. Irawan, “Implementasi Metode Extreme Programming dalam Pengembangan Sistem Informasi Izin Produk Makanan,” *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 8, no. 2, pp. 159–164, 2019, doi: 10.32736/sisfokom.v8i2.679.
- [20] R. Syawali, A. P. Ningrum, E. Abdulloh, and Arisantoso, “Perancangan Aplikasi E-Commerce Tokopedia Berbasis Website Dengan Pendekatan Model Extreme Programming,” *J. Maklumatika*, vol. 10, no. 1, pp. 20–30, 2023.