

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB DENGAN METODE AGILE PADA PT. PRIFE SINAR SEJAHTERA

Muhammad Rilo Nugraha¹, Agus Suharto², Rizky Fauzi³,
Eko Suharyanto⁴,

^{1,2,3,4} Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

Jl. Raya Puspitek No.11, Buaran, Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310

E-mail: rillo.nugraha9y@gmail.com¹, dosen01539@unpam.ac.id²,
dosen02810@unpam.ac.id³, dosen01830@unpam.ac.id⁴

ABSTRAK

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB DENGAN METODE AGILE PADA PT. PRIFE SINAR SEJAHTERA. Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong transformasi *digital* di berbagai sektor, termasuk sektor kesehatan. *E-commerce* menjadi salah satu *platform* penting dalam mendukung penjualan dan jasa secara *online*, khususnya untuk produk-produk kesehatan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi aplikasi *e-commerce* berbasis web yang mendukung layanan bisnis produk kesehatan IteraCare. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Agile*, yang memungkinkan pengembangan sistem secara iteratif dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna. Dengan menggunakan metode ini, proses perancangan dilakukan secara kolaboratif dengan tim pengembang dan pengguna akhir, sehingga mampu memberikan hasil yang lebih responsif dan fleksibel terhadap perubahan kebutuhan bisnis. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan aplikasi *e-commerce* yang efektif, efisien, dan *user-friendly*, serta mampu meningkatkan aksesibilitas layanan produk kesehatan bagi konsumen secara *online*.

Kata Kunci : Perancangan Sistem Informasi, Aplikasi Berbasis Web, Metode *Agile*.

ABSTRACT

DESIGN OF A WEB BASED E-COMMERCE APPLICATION INFORMATION SYSTEM USING THE AGILE METHOD AT PT. PRIFE SINAR SEJAHTERA. The rapid development of information technology has encouraged digital transformation in various sectors, including the health sector. *E-commerce* is one of the important platforms in supporting online sales and services, especially for health products. This research aims to design a web-based *e-commerce* application information system that supports IteraCare's health product business services. The methodology used in this study is *Agile*, which allows system development in an iterative and adaptive manner to user needs. Using this method, the design process is carried out collaboratively with the development team and end users, so that it is able to provide results that are more responsive and flexible to changing business needs. The results of this study are expected to produce an effective, efficient, and *user-friendly* *e-commerce* application, as well as be able to increase the accessibility of health product services for consumers online.

Keywords: Information System Design, Web-Based Application, *Agile* Method.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk industri kesehatan. *E-commerce*, sebagai salah satu inovasi dalam bidang teknologi, kini menjadi *platform* yang banyak digunakan untuk mendistribusikan produk dan layanan kesehatan secara lebih efisien. Salah satu produk kesehatan yang memiliki potensi besar dalam industri ini adalah IteraCare, sebuah produk yang dikenal memiliki berbagai manfaat dalam menjaga dan meningkatkan kesehatan tubuh.

PT. Prife Sinar Sejahtera, sebagai mitra resmi yang mendistribusikan produk kesehatan menghadapi tantangan dalam pengelolaan pemasaran secara *digital*. Untuk memperluas pangsa pasar dan meningkatkan kemudahan akses bagi konsumen, diperlukan sebuah sistem informasi *e-commerce* yang terorganisir dengan baik dan mudah diakses. Penggunaan *platform e-commerce* yang efisien dan *user-friendly* akan menjadi kunci utama dalam mempercepat pertumbuhan bisnis dan memberikan pengalaman berbelanja yang lebih baik bagi pengguna.

Saat ini, pola konsumsi masyarakat telah beralih ke pembelian secara *online*, yang mendorong bisnis untuk menyediakan layanan *e-commerce* yang optimal. Dengan *e-commerce*, transaksi menjadi lebih mudah, aman, dan cepat. Namun, banyak perusahaan yang masih mengalami kendala dalam pengelolaan sistem informasi *e-commerce* yang tidak efisien dan kurang fleksibel dalam menghadapi dinamika pasar yang terus berkembang. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi *e-commerce* yang dapat beradaptasi dengan perubahan kebutuhan bisnis, teknologi, dan konsumen.

1.2 Identifikasi Penelitian

Berdasarkan kondisi tersebut, beberapa permasalahan utama yang memengaruhi efisiensi dan keberlangsungan operasional bisnis adalah sebagai berikut:

- a. Belum adanya sistem aplikasi *e-commerce* berbasis web yang mendukung transaksi secara online, seperti fitur pemesanan dan pembayaran otomatis. Hal ini membuat proses transaksi masih dilakukan secara manual dan kurang efisien.

- b. Tidak akurat dan keterlambatannya dalam pencatatan data transaksi masih sering terjadi karena belum adanya sistem terpusat yang mampu mencatat dan mengelola data secara real-time. Hal ini berdampak pada kepercayaan pelanggan terhadap sistem pelayanan.
- c. Informasi produk yang ditampilkan belum disajikan secara interaktif dan lengkap dalam satu platform, sehingga kurang menarik perhatian pelanggan dan belum sepenuhnya mendukung strategi pemasaran digital yang efektif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi penelitian yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang dan membangun sistem aplikasi *e-commerce* berbasis web dapat melakukan transaksi secara *online*?
- b. Bagaimana data transaksi dapat akurat, serta memberikan kepercayaan terhadap pelanggan?
- c. Bagaimana informasi terkait produk, menjadikan daya tarik pelanggan?

1.4 Batasan Penelitian

Berikut adalah Batasan masalah yang akan menjadi pedoman dalam penelitian ini :

- a. Sistem informasi yang dirancang hanya akan mencakup penjualan produk kesehatan yang ditawarkan oleh IteraCare, seperti suplemen, alat kesehatan, dan produk perawatan kesehatan lainnya.
- b. Proses pengembangan aplikasi akan menggunakan metode *Agile*, yang berfokus pada iterasi dan kolaborasi dengan pengguna untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- c. Aplikasi akan dilengkapi dengan fitur-fitur dasar seperti pendaftaran pengguna, katalog produk, keranjang belanja, dan sistem pembayaran. Fitur lanjutan seperti rekomendasi produk dan analisis data pelanggan tidak termasuk dalam pengembangan awal.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Bagi Penulis

1. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sebuah rujukan bagi aktivitas akademika yang ingin mengangkat sebuah penelitian.
2. Diharapkan setelah penelitian dilakukan, penulis memiliki lebih banyak pengalaman yang lebih luas mengenai sistem informasi dan metode rekayasa perangkat lunak.
3. Dapat memberi pemahaman kepada penulis tentang sistematika pembuatan program.

b. Manfaat Bagi Perusahaan

1. Merealisasikan partisipasi dunia usaha terhadap pengembangan dalam pendidikan.
2. Sebagai upaya untuk membantu menyiapkan tenaga terampil bagi mahasiswa yang akan terjun ke dalam dunia kerja.
3. Menjalinkan kerjasama atau mitra kerja antara dunia industri perdagangan.

c. Manfaat Bagi Akademis

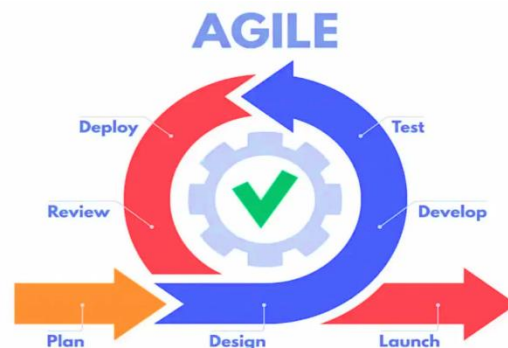
1. Sebagai media untuk menghasilkan tenaga *professional* yang nantinya akan terjun langsung dalam dunia kerja.
2. Untuk meningkatkan kualitas dan pengalaman lulusan yang terampil dan *professional* di bidang IT.
3. Memperkenalkan keberadaan jurusan Sistem Informasi kedalam dunia industri perdagangan.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Metode Agile

Menurut (Larasati et al., 2021) Metode *agile* dipilih sebagai objek dalam penelitian ini karena metode *agile* merupakan salah satu metode yang cukup populer saat ini karena menawarkan fleksibilitas, sehingga pengembang bisa kembali ke fase yang lebih awal apabila ada perubahan yang diperlukan[3]. Metode *agile* adalah salah satu metodologi pengembangan perangkat lunak yang efektif dan tangkas. Metode ini tidak mendefinisikan prosedur secara detail untuk bagaimana membuat tipe model yang telah diberikan, meskipun terdapat cara untuk menjadi suatu modeler yang efektif [4]. Pendekatan *agile* untuk pengembangan *mobile* aplikasi menyatakan pendekatan iteratif dan inkremental yang terdiri dari tim yang mengatur dirinya sendiri dan tim yang bekerja sama untuk membangun perangkat lunak [5].

Menurut (Sausan et al., 2022) Penelitian ini menghasilkan bahwa model dari metode *agile* yang banyak digunakan dalam mengembangkan sistem informasi berbasis *website* adalah model *scrum* dan fokus bidang yang diterapkan dalam pengembangan sistem informasi berbasis *website* menggunakan metode *agile* adalah di bidang bisnis.



Gambar 1 Metode Agile

3. METODE

3.1 Metodologi Penelitian

Penelitian yang dilakukan bersifat deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk memecahkan suatu masalah yang ada berdasarkan pada data-data yang dikumpulkan, analisa yang dilakukan, serta

menginterpretasi sehingga langkah- langkah yang dilakukan secara terperinci tersebut diantaranya:

- a. Observasi
Penulis melakukan observasi yaitu dengan mengamati secara langsung proses bisnis yang ada di layanan produk kesehatan. cara kerja bagian-bagian yang terkait dengan pencatatan hasil-hasil perencanaan yang dilakukan, setelah itu penulis diberikan kesempatan untuk melihatnya.
- b. Wawancara
Memastikan dalam perancangan dilakukan sebagaimana layanan produk ITERACARE untuk layanan kesehatan. Dilakukan untuk proses bisnis individu serta telah mendapatkan izin oleh salah satu perusahaan Prife Indonesia (PT. Prife Sinar Sejahtera) dalam bentuk apresiasi kepada mitranya yang ingin menjalankan bisnis untuk mengiklankan produknya.
- c. Studi Pustaka
Dalam penulisan ini tidak terlepas dari data - data yang terdapat dari berbagai buku dan artikel yang menjadi referensi seperti pedoman penulisan Skripsi pembuatan karya ilmiah, berbagai macam tutorial pembuatan aplikasi berbasis web dan referensi - referensi lainnya yang berkaitan dengan penyusunan penulisan dan sebagai landasan teori untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

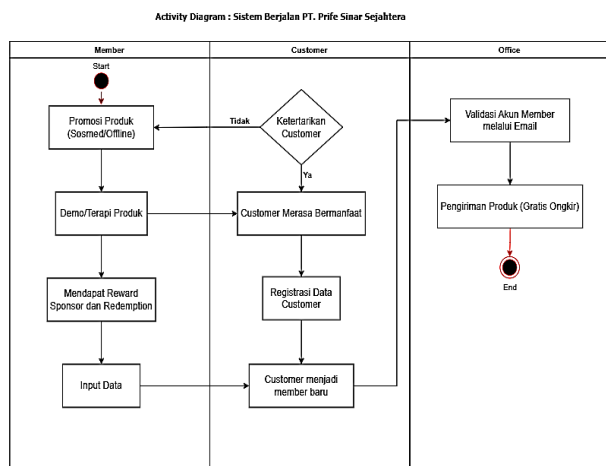
3.2 Metode Perancangan Sistem

Penelitian ini menggunakan metode *Agile* untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi berbasis web pada aplikasi *e-commerce* pada layanan produk kesehatan. Metodologi pengembangan yang diterapkan berfokus pada fleksibilitas, kolaborasi, dan respons cepat terhadap perubahan. khususnya menggunakan kerangka kerja **Scrum**. *Agile* dipilih karena metodologi ini mendukung fleksibilitas dan kolaborasi yang kuat antara tim pengembang dan *stakeholder*, serta memungkinkan pengembangan sistem secara iteratif. Setiap tahapan pengembangan akan dibagi ke dalam beberapa **Sprint** yang berlangsung selama 1-2 minggu.

3.3 Analisa dan Perancangan

3.3.1 Analisa Sistem saat ini

Analisis Sistem merupakan tahapan penting dalam proses pengembangan sistem informasi yang bertujuan untuk memahami secara menyeluruh cara kerja suatu sistem, mengidentifikasi permasalahan yang ada, serta mendokumentasikan kebutuhan dan solusi yang diperlukan. Proses ini dilakukan untuk menghasilkan perancangan sistem yang lebih optimal, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam ruang lingkup penelitian ini, analisis sistem difokuskan pada sistem informasi berbasis web yang mendukung aktivitas *e-commerce* di PT. Prife Sinar Sejahtera. Melalui analisis yang tepat, diharapkan dapat ditemukan akar permasalahan serta dirancang solusi sistem informasi yang lebih efisien dan responsif terhadap kebutuhan perusahaan yang dikembangkan menggunakan metode *Agile* untuk mendukung fleksibilitas dan keberlanjutan proses pengembangan.

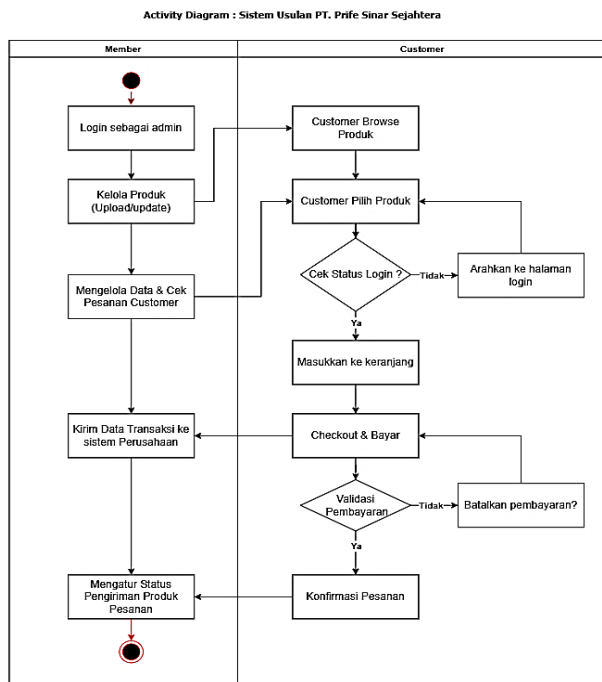


Gambar 2. Diagram Analisa Sistem saat ini

3.3.2 Analisa Sistem usulan

Sistem yang diusulkan adalah sistem informasi *e-commerce* berbasis web yang akan mengintegrasikan seluruh aktivitas penjualan, pemasaran, dan distribusi produk PT. Prife Sinar Sejahtera. Sistem ini akan memungkinkan konsumen melakukan pemesanan langsung melalui *website* resmi, mengakses katalog produk secara *real-time*, serta melakukan pembayaran secara *online* menggunakan berbagai metode pembayaran *modern*.

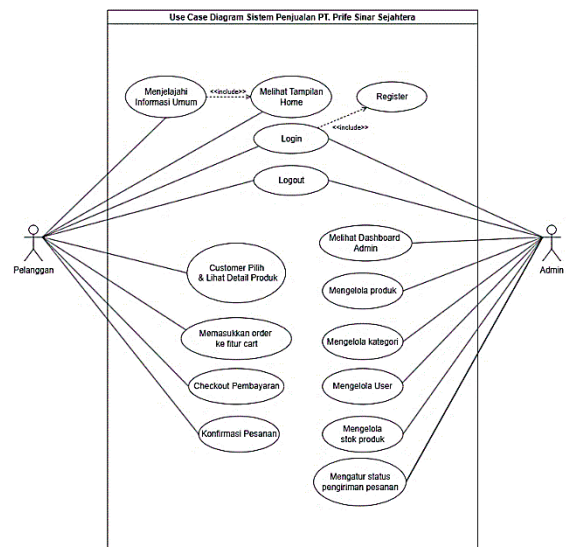
Berikut adalah Diagram Sistem Usulan:



Gambar 3. Diagram Sistem Usulan

3.4 Perancangan UML

a. Use case diagram

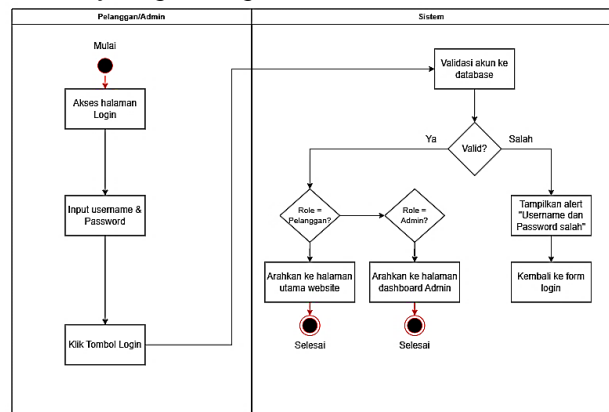


Gambar 4 use Case diagram Sistem

b. Activity diagram

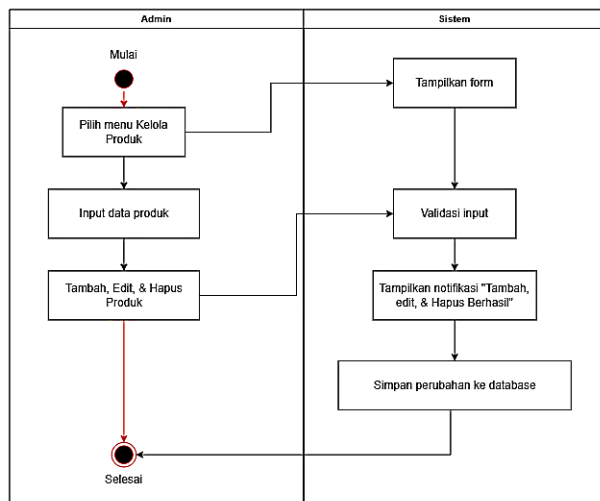
Berdasarkan dari *use case* maka dapat digambarkan aktivitas-aktivitas yang terjadi atau alur kerja dalam *use case*. Aliran kerja tersebut digambarkan secara grafis dengan *activity diagram*.

1. activity diagram login



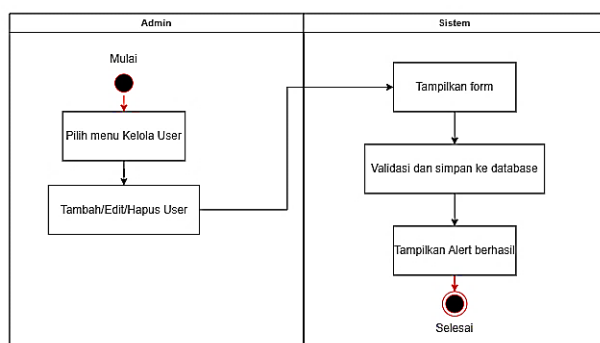
Gambar 5 activity diagram login

2. Activity diagram mengelola produk



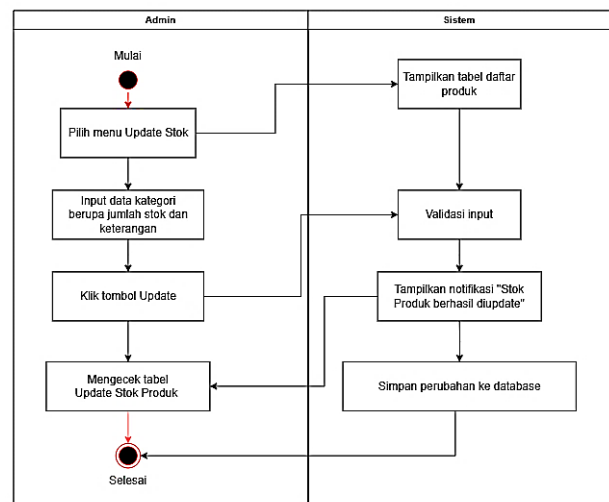
Gambar 6. activity diagram mengelola produk

3. Activity diagram mengelola User



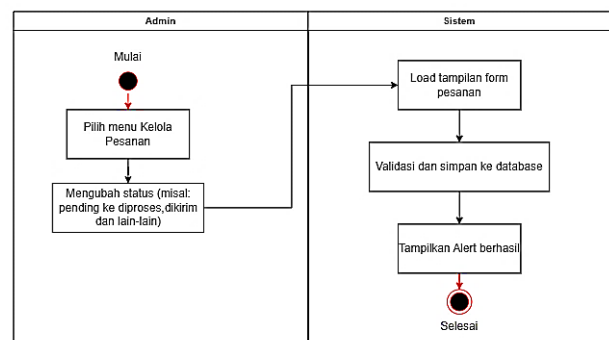
Gambar 7. activity diagram mengelola User

4. Activity diagram mengelola Stok Produk



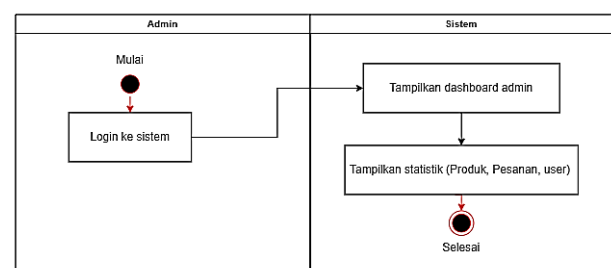
Gambar 8. activity diagram mengelola Stok Produk

5. Activity diagram mengatur status pengiriman pesanan



Gambar 9. activity diagram mengatur status pengiriman pesanan

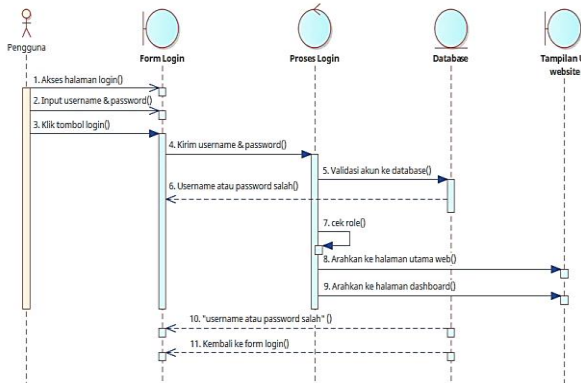
6. Activity diagram dashboard admin



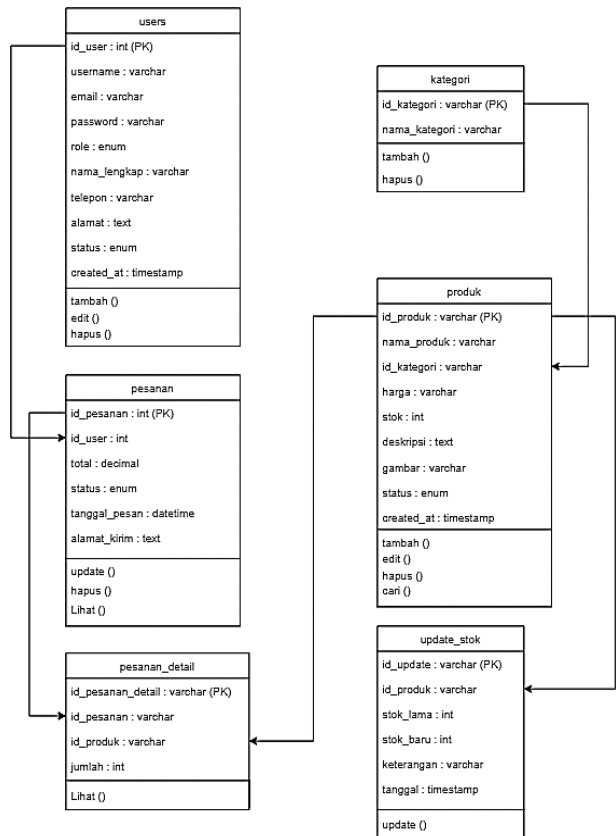
Gambar 10. activity diagram dashboard admin

c. Sequence diagram

Sequence Diagram, merupakan diagram yang digunakan bagaimana interaksi dalam memodelkan objek ke dalam sebuah *use case* yang akan diproses. Diagram ini akan memperlihatkan interaksi yang memuat himpunan dari objek dan relasi yang akan terjadi antar objek tersebut, termasuk juga bagaimana *message/pesan* mengalir diantar objek.. Berikut adalah gambar *Sequence diagram*.



Gambar 10. *Sequence diagram* Login



Gambar 11. *Class diagram*

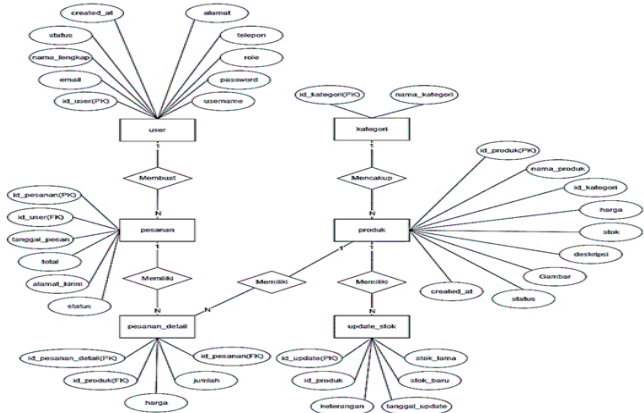
d. Class Diagram

Class diagram ialah menggambarkan struktur dan hubungan antara kelas-kelas dalam suatu sistem berbasis objek. Diagram ini menyajikan gambaran tentang entitas-entitas yang berperan dalam sistem, serta atribut dan metode yang dimiliki.

3.5 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah proses merancang struktur dan skema basis data yang akan digunakan untuk menyimpan, mengelola, dan mengakses data dalam suatu sistem atau aplikasi.

Basis data merupakan kumpulan data yang terorganisir dengan baik, memungkinkan pengguna untuk menyimpan, mengambil, dan memanipulasi data dengan efisien.



Gambar 12. ERD diagram

3.6 Perancangan User Interface

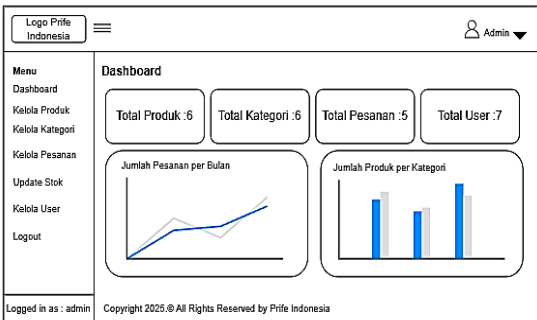
Perancangan antarmuka (interface) menggambarkan bagaimana tampilan aplikasi yang akan dibangun.

a. Halaman Login



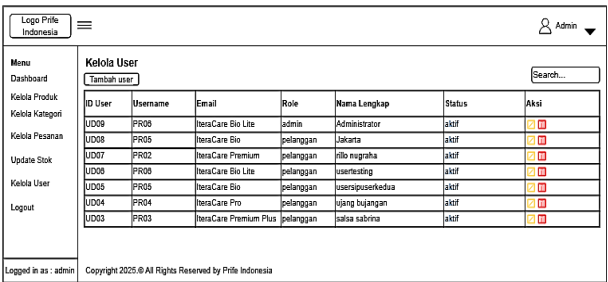
Gambar 13. UI Login

b. Halaman Dashboard Admin



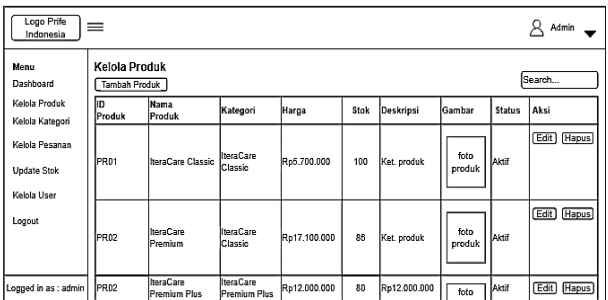
Gambar 14. UI Dashboard

c. Halaman Mengelola User



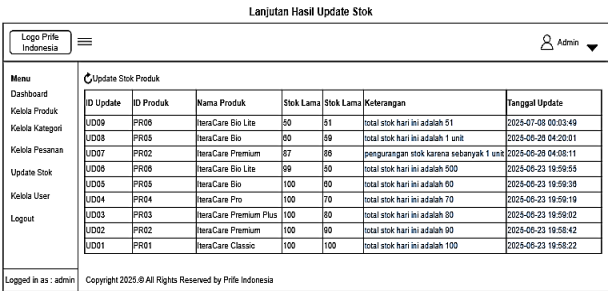
Gambar 15. UI Mengelola User

d. Halaman Mengelola produk



Gambar 16. UI Mengelola produk

e. Halaman Mengelola Stok Produk



Gambar 17. UI Mengelola Stok Produk

4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi

Tahapan ini dilakukan setelah perancangan selesai dilakukan dan selanjutnya akan diimplementasikan pada bahasa pemrograman yang akan digunakan. Tujuan implementasi ini adalah

untuk perancangan yang telah dilakukan terhadap sistem sehingga user memberi masukan demi berkembangnya sistem yang telah dibangun.

4.1.1 Implementasi Aplikasi

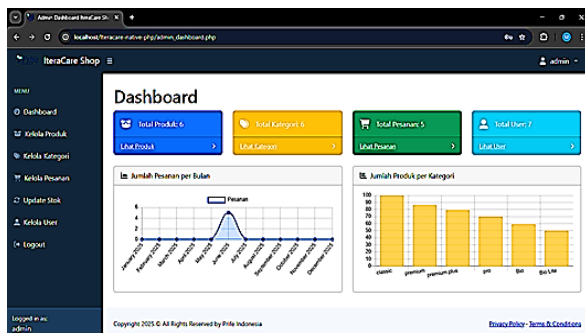
Implementasi antarmuka akan menampilkan tampilan dari program aplikasi yang dibangun sesuai dengan perancangan. Berikut adalah implementasi antar muka dari perancangan *interface* yang telah dibuat sebelumnya

a. Halaman Login



Gambar 18 Halaman Login

b. Halaman Dashboard admin



Gambar 19 Halaman Dashboard Admin

c. Halaman Mengelola User

ID	Username	Email	Role	Nama Lengkap	Status	Aksi
1	admin	admin@iteracare.com	admin	Administrator	aktif	[Edit] [Hapus]
2	adp	adp@iteracare.com	pelanggan	Jakarta	aktif	[Edit] [Hapus]
3	rls06	rls06@gmail.com	pelanggan	rls06 nagara	aktif	[Edit] [Hapus]
4	user	user@iteracare.com	pelanggan	user testing	aktif	[Edit] [Hapus]
10	user2	user2@gmail.com	pelanggan	user powerkibus	aktif	[Edit] [Hapus]
12	ujang	ujang@gmail.com	pelanggan	ujang buangan	aktif	[Edit] [Hapus]
14	saka	saka@gmail.com	pelanggan	saka labona	aktif	[Edit] [Hapus]

Gambar 20 Halaman Mengelola User

d. Halaman Mengelola Produk

ID Produk	Nama Produk	Kategori	Harga	Stok	Deskripsi	Gambar	Status	Aksi
F001	BetaCare Classic	classic	Rp 5.700.000	100	Type : Shower Warts : 286 - 402 Watt Pemakaian Nomstop Maksimal : 30 Menit Masa Pakai : 2000 - 3000 Jam	[Image]	aktif	[Edit] [Hapus]
F002	BetaCare Premium	premium	Rp 17.500.000	85	Type : Shower Warts : 600 Watt Pemakaian Nomstop Maksimal : 45 Menit Masa Pakai : 3000 Jam	[Image]	aktif	[Edit] [Hapus]
F003	BetaCare	premium	Rp	79	Type : Shower Warts : 155 - 430 Watt Pemakaian	[Image]	aktif	[Edit] [Hapus]

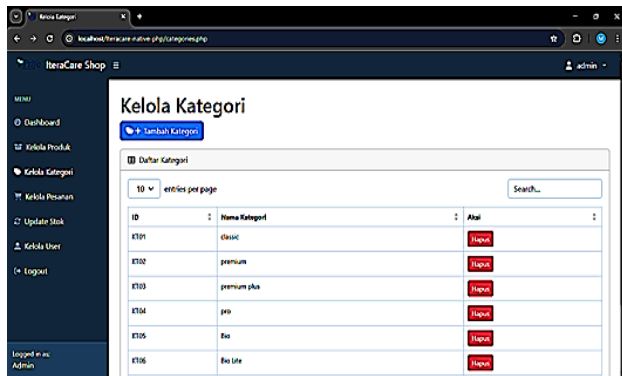
Gambar 21. Halaman Mengelola Produk

e. Halaman Mengelola Stok Produk

ID Produk	Nama Produk	Kategori	Harga	Stok	Deskripsi	Gambar	Status	Aksi
F001	BetaCare Classic	classic	Rp 5.700.000	100	Type : Shower Warts : 286 - 402 Watt Pemakaian Nomstop Maksimal : 30 Menit Masa Pakai : 2000 - 3000 Jam	[Image]	aktif	[Keterangan] [Update]
F002	BetaCare Premium	premium	Rp 17.500.000	85	Type : Shower Warts : 600 Watt Pemakaian Nomstop Maksimal : 45 Menit Masa Pakai : 3000 Jam	[Image]	aktif	[Keterangan] [Update]

Gambar 22. Mengelola Stok Produk

f. Halaman Mengelola Kategori



Gambar 23. Mengelola Kategori

5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan sistem informasi *e-commerce* berbasis web dengan metode *Agile* pada layanan produk kesehatan IteraCare, dapat diambil beberapa poin kesimpulan sebagai berikut :

- Sistem berhasil dirancang dan dibangun dengan pendekatan *Agile*, yang memungkinkan fleksibilitas dalam perancangan dan pengembangan. Aplikasi ini dilengkapi fitur utama seperti registrasi pengguna, katalog produk, keranjang belanja, checkout, serta konfirmasi pembayaran, yang mendukung transaksi secara online.
- Sistem dirancang untuk mencatat transaksi secara otomatis ke dalam database terstruktur menggunakan MySQL. Dengan adanya pencatatan digital, risiko kesalahan pencatatan dapat diminimalisir, serta meningkatkan kepercayaan pelanggan melalui transparansi data dan bukti transaksi yang jelas.
- Informasi produk ditampilkan secara lengkap dan terstruktur dalam katalog digital, termasuk gambar, deskripsi, manfaat, dan harga. Penyajian ini membantu pelanggan memahami produk sebelum membeli, serta mendukung strategi pemasaran digital yang lebih efektif.

5.2. Saran

Agar sistem dapat berkembang lebih optimal ke depannya, penulis memberikan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan :

- Pengembangan Fitur Tambahan:** Disarankan untuk menambahkan fitur seperti *chatbot* pelayanan otomatis, notifikasi *real-time*, dan sistem pelacakan pengiriman agar pengalaman pengguna semakin interaktif dan informatif..
- Integrasi Pembayaran Digital:** Sistem pembayaran sebaiknya diperluas dengan opsi pembayaran otomatis (seperti *QRIS* atau *e-wallet*) untuk mempermudah transaksi dan meningkatkan kenyamanan pengguna.
- Pengujian Lanjutan:** Perlu dilakukan pengujian lanjutan seperti *stress testing* dan *usability testing* guna memastikan kestabilan sistem saat diakses oleh banyak pengguna secara bersamaan.
- Keamanan Data:** Perlindungan data pengguna harus menjadi prioritas, sehingga perlu adanya peningkatan sistem keamanan seperti implementasi *SSL*, enkripsi *database*, dan fitur otentikasi ganda (*2FA*).
- Skalabilitas Sistem:** Untuk menghadapi peningkatan pengguna di masa mendatang, sistem sebaiknya dikembangkan dengan struktur modular yang memungkinkan ekspansi fitur dan integrasi layanan lain seperti aplikasi *mobile*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi, D. P., & Dewi, W. N. (2021). Perancangan aplikasi *e-commerce* produk obat-obatan pada Apotik Bagja Cirebon berbasis web. *Jurnal DIGIT*, (pp. 155–165).
- Agung, F. N., Junaedi, I., & Yulianto, A. B. (2022). Perancangan sistem informasi peminjaman ruangan laboratorium komputer SMK N 1 Bawang berbasis web. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(1), 34–42.
- Alifianda, R., & Djutalov, S. (2023). Perancangan sistem informasi *e-commerce* berbasis web untuk PT Sentra Meta Fiber dengan metode *Agile*. *Jurnal Manajemen dan Teknologi Informasi*, No.ISSN: 3024-8248.

- [4]. Burhanudin, B., Chumaidiyah, E., & Tripiawan, W. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pada Model Bisnis Halal Tourism Secara Offline Dan Online Berbasis Website Menuju Industri Pariwisata Kreatif Yang Berkelanjutan. ISSN : 2355-9365 e-Proceeding of Engineering : Vol.7, No.2 Agustus 2020.
- [5]. C. A. Herdian. (2022). Analisis dan Desain Sistem Informasi Pelatihan Dalam Mewujudkan Good Governance di Kabupaten Subang (Studi Kasus: Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia Pusat Pengembangan Teknologi Tepat Guna).Ejournal Universitas Subang "Quality Improvement Good University Governance".
- [6]. Lubis, A. I., Dewi, M., & Febri, D. (2024). Sistem Penjualan berbasis Web menggunakan Metode Supply Chain Managemen untuk Manajemen Persediaan Barang, e-ISSN 2549-7472.
- [7]. Larasati, I., Yusril, A. N., & Al Zukri, P. (2021). Systematic literature review analisis metode agile dalam pengembangan aplikasi mobile. *Sistemasi*, 10(2), 369-380.
- [8]. Nova, S. H., Widodo, A. P., & Warsito, B. (2022). Analisis Metode Agile pada Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review. *Techno. com*, 21(1).