

RANCANGAN SISTEM LAPORAN PENJUALAN PROPERTI MENGGUNAKAN METODE AGILE BERBASIS WEB (STUDI KASUS: PT. PERKASA CEMERLANG PROPERTI)

Putri Berdiani Mustakim^{1,*} Christien Rozali^{2,*}

^{1,2}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: putriberdianimusakim@gmail.com¹

ABSTRAK

RANCANGAN SISTEM LAPORAN PENJUALAN PROPERTI MENGGUNAKAN METODE AGILE BERBASIS WEB (STUDI KASUS: PT. PERKASA CEMERLANG PROPERTI).PT perkasa cemerlang properti saat ini menghadapi tantangan dalam sistem laporan penjualan property karena masih mengandalkan cara manual seperti mecatat menggunakan miscrosoft. Metode ini menyebabkan masalah seperti kesalahan penulisan laporan, kerusakan data laporan penjualan yang tidak efektif saat banyak transaksi yang bersamaan, kesalahan penulisan, dan kurangnya transparansi keuangan. Untuk mengatasi hal tersebut, sebuah penelitian telah dilakukan dengan menggunakan metode *Agile* untuk mengembangkan sistem laporan penjualan berbasis *website*. Sistem ini bertujuan untuk mengotomatisasi pencatatan transaksi, informasi secara real-time, dan membuat menjadi lebih efisien. Hasilnya, sistem ini mampu mengelola data laporan penjualan dengan lebih akurat. Penerapan sistem ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi manajemen bisnis PT Perkasa cemerlang properti, mengurangi kesalahan pencatatan, dan meningkatkan akurasi laporan penjualan. Pengembangan sistem ini menggunakan metode *Agile*, sebuah model pengembangan perangkat lunak yang dipilih karena berfokus pada fleksibilitas, kolaborasi, dan kemampuan adaptasi terhadap perubahan kebutuhan. Perancangan sistem ini melibatkan penggunaan *Unified Modeling Language* (UML) untuk memodelkan alur kerja, seperti *activity diagram* dan *sequence diagram*, serta *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk merancang basis data. Secara teknis, hasil dari pengembangan sistem ini adalah peningkatan efisiensi operasional. Pencatatan transaksi kini lebih akurat dan aman karena data tersimpan dalam basis data, mengurangi risiko kehilangan data yang sering terjadi pada sistem manual.

Kata Kunci : Sistem Informasi Penjualan, Website, PT Perkasa Cemerlang Properti, Agile

ABSTRACT

DESIGN OF A PROPERTY SALES REPORTING SYSTEM USING WEB-BASED AGILE METHOD (CASE STUDY: PT. PERKASA CEMERLANG PROPERTI).PT Perkasa Cemerlang Properti currently faces challenges in its property sales reporting system due to its reliance on manual methods, such as Microsoft Office. This method leads to problems such as reporting errors, corrupted sales report data, and ineffectiveness when multiple transactions occur simultaneously, typos, and a lack of financial transparency. To address these issues, a study was conducted using Agile methods to develop a website-based sales reporting system. This system aims to automate transaction recording, provide real-time information, and improve efficiency. As a result, the system is able to manage sales report data more accurately. Implementing this system is expected to improve the efficiency of PT Perkasa Cemerlang Properti's business management, reduce recording errors, and increase the accuracy of sales reports. The system was developed using Agile methods, a software development model chosen for its focus on flexibility, collaboration, and adaptability to changing needs. The system design involved the use of Unified Modeling Language (UML) to model workflows, such as Activity Diagrams and Sequence Diagrams, and Entity Relationship Diagrams (ERDs) to design the database. Technically, the result of this system development is increased operational efficiency. Transaction recording is now more accurate and secure because data is stored in a database, reducing the risk of data loss that often occurs with manual systems.

Keywords: Sales Information System, Website, PT. Perkasa Cemerlang Properti, Agile

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap aspek kehidupan manusia telah dipengaruhi oleh perkembangan zaman yang sangat cepat saat ini. Banyak software yang tersedia untuk memenuhi kebutuhan individu dan organisasi di dunia teknologi yang semakin maju. Salah satu bentuk umum penerapan software di masa kini adalah dalam bentuk kegiatan jual beli dimana software digunakan sebagai fasilitas dalam mencatat transaksi penjualan, mengelola data keuangan, dan menghasilkan laporan penjualan yang akurat dan real-time.

Kegiatan jual beli properti pada umumnya diprakarsai oleh agensi properti. Dalam kegiatan jual beli ini, pencatatan dan pelaporan transaksi keuangan menjadi sangat penting untuk memantau kinerja penjualan, mengelola komisi agen, dan menyediakan informasi yang akurat kepada manajemen untuk pengambilan keputusan strategis.

PT. Perkasa Cemerlang Properti yang telah beroperasi di bidang pemasaran properti sejak tahun 2008. Untuk mengikuti perkembangan zaman, sistem pelaporan penjualan berbasis web menjadi salah satu elemen penting dalam kegiatan operasional PT. Perkasa Cemerlang Properti.

Saat ini, PT. Perkasa Cemerlang Properti masih bergantung pada pencatatan manual dan microsoft office sederhana untuk mengelola laporan penjualan dan keuangan mereka. Sistem yang ada saat ini tidak terintegrasi dan tidak memberikan kemampuan untuk menghasilkan laporan real-time. Hal ini menimbulkan beberapa permasalahan, diantaranya adalah sulitnya melacak performa penjualan secara akurat, terhambatnya proses pembuatan laporan keuangan bulanan dan tahunan, kesulitan dalam memantau komisi agen, serta tidak tersedianya dashboard yang dapat memberikan insight bisnis kepada manajemen. Selain itu, perusahaan pun menyadari pentingnya memiliki sistem pelaporan penjualan yang terintegrasi dan otomatis untuk meningkatkan efisiensi operasional dan akurasi data keuangan.

Dengan pendekatan metode Agile, diharapkan sistem ini dapat dikembangkan secara sistematis, mulai dari tahap perencanaan, analisis kebutuhan, desain, hingga implementasi dan pemeliharaan. Sistem ini diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi pengelola dalam memantau laporan hasil penjualan pada PT. Perkasa Cemerlang.

Oleh karena itu berlandaskan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem manajemen informasi berbasis website dengan judul "RANCANGAN SISTEM LAPORAN PENJUALAN PROPERTI MENGGUNAKAN METODE AGILE BERBASIS WEB (Studi Kasus: PT. PERKASA CEMERLANG PROPERTI)". Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi yang efektif dalam mengatasi masalah pencatatan dan pelaporan penjualan serta meningkatkan efisiensi dan akurasi informasi penjualan di PT. PERKASA CEMERLANG PROPERTI.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

- a. Pencatatan penjualan properti masih menggunakan microsoft word dan microsoft axcel sehingga dapat menyebabkan kesalahan dalam pencatatan.
- b. Tidak tersedia sistem yang dapat mengelola laporan penjualan properti pada PT. Perkasa Cemerlang Properti.
- c. Proses pencatatan laporan penjualan properti yang tidak efisien membuat perusahaan sulit dalam mengelola data penjualan secara akurat.
- d. Marketing yang tidak dapat mengetahui hasil keuntungan yang didapatkan sehingga mengalami kesulitan dalam mengevaluasi efektivitas strategi penjualan.
- e. Admin yang tidak dapat mengembangkan data properti yang dimiliki oleh para marketing.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah yang ada maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana perancangan sistem informasi dapat membantu dalam proses pencatatan penjualan properti?
- b. Bagaimana Membangun sistem informasi laporan penjualan properti yang dapat membantu pegawai dalam mengelola data laporan?
- c. Bagaimana sistem informasi yang dibangun dapat memberikan data laporan secara akurat bagi PT Perkasa Cemerlang Properti?
- d. Bagaimana membantu tim marketing dalam mengetahui jumlah keuntungan dan membantu dalam melakukan evaluasi dengan adanya sistem website ini?

- e. Bagaimana membantu admin dalam mengetahui data properti yang dimiliki oleh marketing dengan adanya website ini?

1.4 Batasan Penelitian

Dari uraian diatas dapat dilihat bahwasannya peneliti membatasi masalah yang berkait agar tidak sampai meluas kemasalah yang lain. Maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut

- a. Sistem yang digunakan untuk merancang aplikasi berbasis website ini menggunakan metode Agile
- b. Kriteria yang digunakan sesuai berdasarkan ketentuan dari PT. Perkasa Cemerlang Properti dan Sistem yang dikembangkan hanya fokus pada fitur-fitur dasar yang dibutuhkan untuk mengelola laporan penjualan properti
- c. Sistem yang dikembangkan berbasis website dan akan diimplementasikan dalam lingkup website tidak mencakup mobile

2. LANDASAN TEORI

2.1 Metode Agile

Menurut Adani [1], Metode *Agile* adalah metodologi pengembangan software yang didasarkan pada proses pengerjaan yang dilakukan berulang di mana tujuh aturan dan solusi yang disepakati dilakukan dengan kolaborasi antar tiap tim secara terorganisir dan terstruktur.

3. METODE

3.1 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan tahapan-tahapan yang dilalui oleh peneliti mulai dari perumusan masalah sampai kesimpulan, yang membentuk sebuah alur yang sistematis. Metode penelitian yang dilakukan terdiri dari metode pengumpulan data, metode pengembangan perangkat lunak serta metode pengujian perangkat lunak. Metode penelitian yang digunakan untuk pengembangan sistem ialah menggunakan metode *agile* yang dipilih, dengan adanya perbandingan dari metode lain yaitu metode *scrum* dan *RAD*, berikut perbandingan metode *Agile*, *Scrum*, dan *RAD* untuk Rancangan Sistem Laporan Penjualan Properti Pada PT. Perkasa Cemerlang Properti :

Metode Agile adalah pendekatan dalam manajemen proyek, khususnya dalam pengembangan perangkat lunak, yang menekankan pada kolaborasi tim, fleksibilitas terhadap perubahan, iterasi singkat (sprint), dan pengiriman produk secara bertahap dan berkelanjutan, ang bertujuan untuk meningkatkan

efisiensi, kualitas, dan kemampuan beradaptasi tim dalam menghadapi perubahan kebutuhan pengguna atau pasar.

Metode *Scrum* adalah kerangka kerja (*framework*) dari metode *Agile* yang digunakan untuk mengelola dan mengembangkan produk secara iteratif dan inkremental, terutama dalam proyek yang kompleks seperti pengembangan perangkat lunak, yang bertujuan untuk membantu tim bekerja secara lebih efisien, kolaboratif, dan adaptif terhadap perubahan dengan membagi proses kerja ke dalam siklus pendek yang disebut *Sprint* (biasanya 1–4 minggu).

Metode *RAD* (Rapid Application Development) adalah sebuah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada kecepatan dan fleksibilitas dalam proses pembuatan aplikasi melalui penggunaan prototyping, iterasi cepat, serta keterlibatan aktif pengguna. Tujuan utama *RAD* adalah menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam waktu yang lebih singkat dibandingkan metode tradisional, dengan cara membagi pengembangan menjadi beberapa fase yang dapat dikerjakan paralel, seperti perencanaan kebutuhan, desain, konstruksi, dan implementasi.

Kesimpulan pada perbandingan metode penelitian yang digunakan untuk pengembangan sistem ini menggunakan metode *agile* adalah pilihan yang sangat tepat untuk rancangan laporan penjualan berbasis website pada PT. Perkasa Cemerlang Properti dengan menggunakan *Agile*, PT. Perkasa Cemerlang Properti dapat membuat rancangan sistem penjualan yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memberikan pengalaman yang luar biasa bagi pengguna. Sistem ini akan menjadi aset yang berharga untuk mengontrol pelaporan penjualan yang ada.

3.1.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode yang dilakukan dalam mengumpulkan data adalah dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi pustaka.

a. Metode Observasi

Metode ini peneliti melakukan peninjauan dan pengumpulan data terkait permasalahan yang ada pada PT Perkasa Cemerlang Properti yang beralamat di Ruko Madrid No.31 Jl. Palem Raya Selatan, Palem Semi, Karawaci, Tangerang, Banten, Tangerang, Banten

b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data yang didapatkan dengan cara mengajukan berbagai

pertanyaan kepada bisnis owner yang berikan pertanyaan-pertanyaan untuk membantu mendapatkan informasi yang dibutuhkan bagi peneliti.

c. Metode Pustaka

Metode ini penulis melakukan penelitian kepustakaan dari beberapa referensi yang dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam penulisan terkait penelitian ini.

3.2 Metode Perancangan Sistem

Menurut Khairunnisa [2], Metode *Agile* merupakan pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang didasarkan pada siklus kerja berulang, di mana aturan dan solusi telah ditetapkan sebelumnya. Pendekatan ini melibatkan kolaborasi yang terstruktur dan terorganisir antar tim. Metode *Agile* sangat sesuai untuk proyek jangka pendek karena mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan yang terjadi dalam proyek.



Gambar 1. Tahapan Metode Agile

Terdapat 6 tahapan dalam metode *agile* seperti yang ditampilkan pada gambar yaitu:

a. *Requirements* (Kebutuhan)

Tahap awal untuk mengidentifikasi kebutuhan dan harapan pengguna atau *stakeholder* terhadap sistem atau produk yang akan dikembangkan. Di tahap ini, tim berdiskusi dengan pengguna atau pemilik produk untuk memahami masalah yang ingin diselesaikan dan fitur apa saja yang dibutuhkan. Hasil dari tahap ini adalah daftar awal *product backlog* atau *user stories*.

b. *Design* (Perancangan)

Tahap merancang solusi berdasarkan kebutuhan yang telah ditentukan sebelumnya. Pada tahap ini tim mulai merancang struktur sistem, alur kerja, antarmuka pengguna (UI), dan arsitektur teknis. Desain ini bersifat cukup fleksibel agar mudah diubah sesuai umpan balik nantinya.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap implementasi atau pembuatan fitur berdasarkan desain yang telah dibuat. Pada tahap ini tim *developer* mulai menulis kode dan membangun produk secara bertahap. *Agile* menekankan kolaborasi tim dan pengembangan dalam iterasi pendek (biasanya disebut *sprint*).

d. *Testing* (Pengujian)

Tahap memastikan bahwa sistem atau fitur yang dikembangkan bekerja dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan. Pengujian dilakukan untuk mendeteksi *bug*, mengevaluasi fungsionalitas, serta menjamin kualitas dan kestabilan produk. Tahap ini dilakukan secara berulang setiap selesai *sprint*.

e. *Deployment* (Penerapan)

Tahap merilis produk atau fitur yang sudah selesai ke lingkungan nyata agar bisa digunakan oleh pengguna. Penerapan dilakukan secara berkala, sesuai siklus *sprint*, agar pengguna bisa mencoba dan memberi masukan lebih awal terhadap fitur yang telah dibuat.

f. *Review* (Tinjauan)

Tahap evaluasi hasil kerja dalam satu iterasi/*sprint*, baik dari segi teknis maupun dari sisi pengalaman pengguna. Tim mengulang apa yang berhasil, apa yang tidak, serta menyusun perbaikan dan rencana untuk iterasi berikutnya. Umpan balik dari pengguna juga menjadi bagian penting di tahap ini.

3.3 Analisa dan Perancangan

3.3.1 Analisa Sistem

Analisa sistem berisi proses penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh untuk kedalam bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan permasalahan dan hambatan yang terjadi agar dapat diusulkan perbaikannya. Tahap analisis termasuk prosedur yang penting karena jika ada kesalahan dalam suatu sistem maka akan menyebabkan kesalahan di tahapan selanjutnya. Dengan merancang suatu sistem yang baru diharapkan akan dapat menyempurnakan sistem sebelumnya. Langkah-langkah yang dilakukan dalam mendefinisikan proyek-proyek sistem hampir sama dengan langkah-langkah analisis sistem namun dalam mendefinisikan proyek-proyek sistem dikembalikan dalam tahap perencanaan sistem. Terdapat perbedaan pada ruang lingkup tugasnya. Pada analisis sistem, ruang lingkup tugasnya lebih detail, sedangkan pada analisis sistem kali ini, penelitian yang

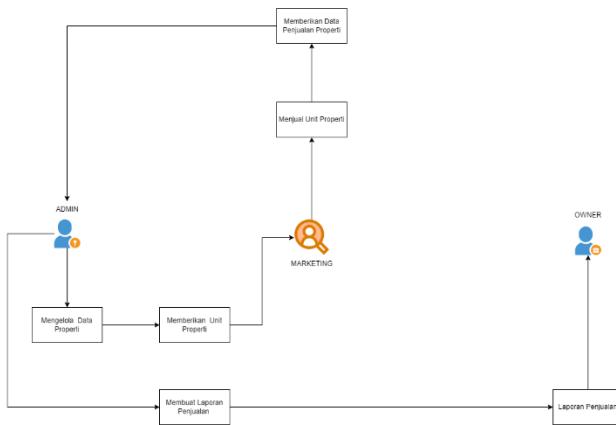
dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian yang terperinci.

3.3.2 Analisa Sistem Berjalan

Melalui analisa terhadap sistem yang sedang berjalan, diharapkan dapat diketahui sejauh mana kebutuhan telah terpenuhi oleh sistem tersebut, serta bagaimana cara memenuhi kebutuhan yang belum tercapai agar dapat diterapkan pada tahap perancangan sistem. Sistem yang berjalan saat ini mengelola proses penjualan properti dengan melibatkan tiga peran Utama yaitu Marketing, Admin, dan Owner.

Marketing memberikan data properti, termasuk informasi lengkap mengenai lokasi, harga, dan deskripsi properti yang akan dijual. Setelah data diberikan, Marketing melanjutkan dengan menjual properti kepada calon pembeli, yang melibatkan komunikasi dan presentasi yang efektif dengan cara manual by informasi kepada admin. Selanjutnya, Admin bertanggung jawab untuk mengelola data properti yang telah diinformasikan oleh Marketing, memastikan bahwa informasi tersebut selalu terupdate. Admin juga mengolah data penjualan dari Marketing, mencatat semua transaksi dengan akurat menggunakan microsoft word. Setelah itu, Admin menyusun laporan penjualan yang akan disampaikan kepada Owner. Owner dapat melihat laporan tersebut untuk melakukan analisis dan pengambilan keputusan strategis terkait bisnis dan pengelolaan properti.

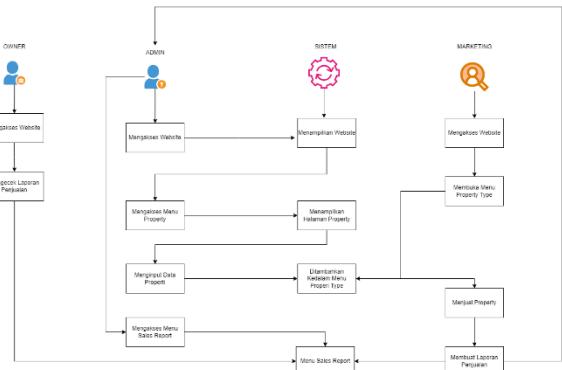
Sistem yang berjalan saat ini pada Pt. Perkasa Cemerlang Properti ialah masih menggunakan manual untuk mengelola laporan penjualan properti sehingga admin tidak dapat mengelola laporan penjualan dengan baik



Gambar 2 Proses Bisnis Berjalan

3.3.3 Analisa Sistem Usulan

Analisa sistem yang diusulkan adalah proses evaluasi yang telah dilakukan setelah penerapan perbaikan atau peningkatan pada sistem yang sebelumnya berjalan. Tujuan dari analisis ini adalah untuk membantu efektivitas perubahan yang telah diterapkan. Berdasarkan hasil analisa dari sistem berjalan, ditemukan beberapa kelemahan yang muncul pada sistem yang sedang berjalan di PT.Perkasa Cemerlang Properti sehingga penulis menciptakan sebuah sistem usulan dan diharapkan dapat menanggulangi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya



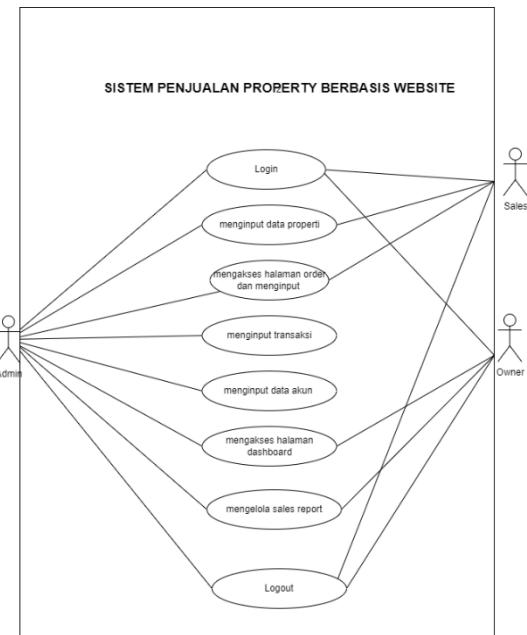
pada latar belakang.

Gambar 3 Proses Bisnis Usulan.

3.3.4 Perancangan UML

Perancangan UML adalah proses penyusunan yang menggambarkan struktur serta perilaku sistem dari perangkat lunak yang menggunakan alur standar UML. UML sendiri merupakan bahasa pemodelan visual yang digunakan untuk membantu dalam analisis, desain, dan dokumentasi sistem perangkat lunak berbasis objek. Pada penelitian ini perancangan UML yang digunakan menggunakan use case diagram, activity diagram, sequence diagram dan class diagram.

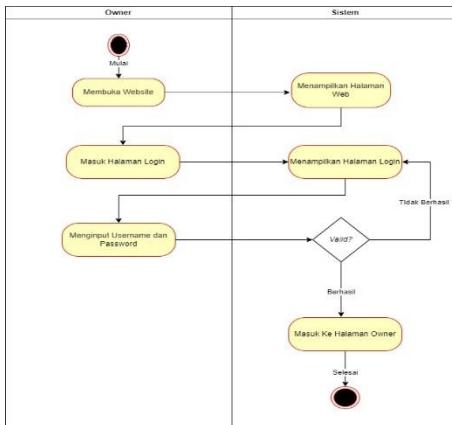
a. Use Case Diagram



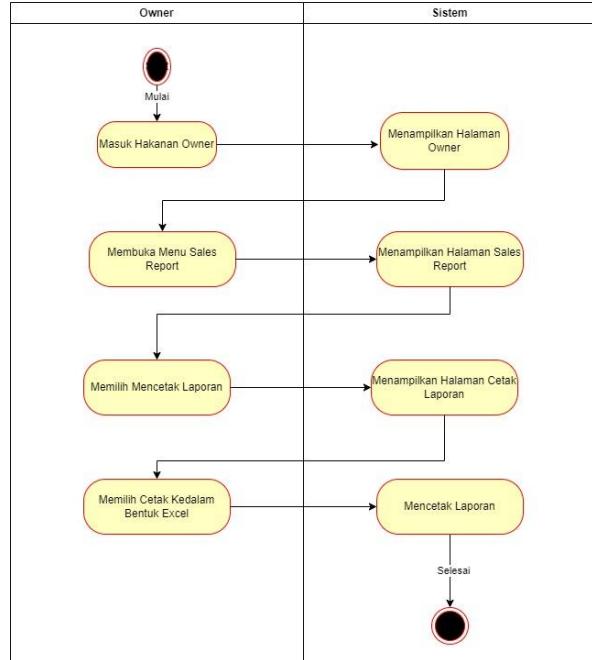
Gambar 4 Use Case Diagram Usulan

b. Activity Diagram

1. Activity Diagram Form Login Owner



2. Activity Diagram Owner Kelola Sales Report

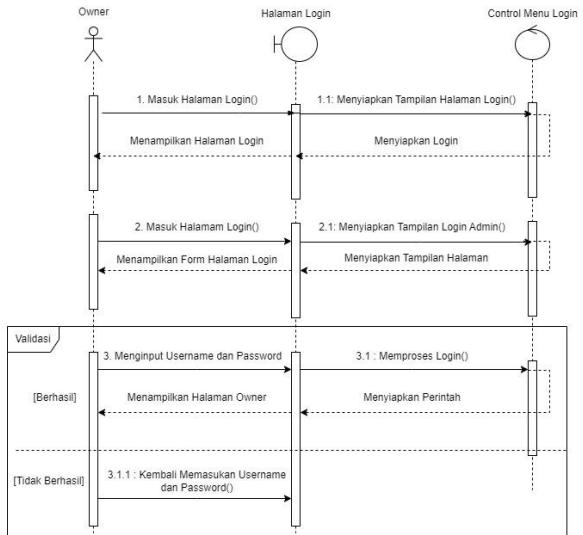


Gambar 6 Activity Diagram Owner Mengelola Sales Report

c. Sequence Diagram

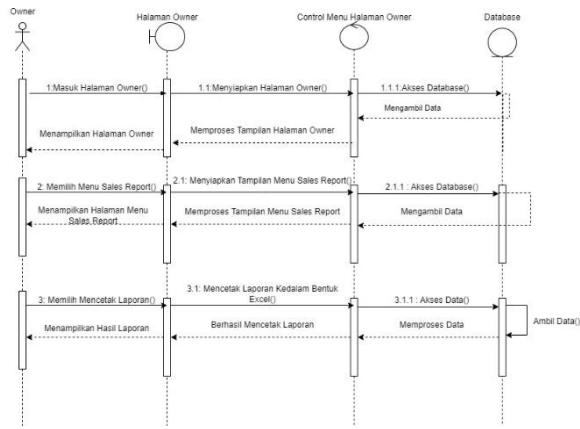
1. Sequence Diagram Login Owner

Gambar 5 Activity Diagram Form Login Owner



Gambar 8 Sequence Diagram Form Login Owner

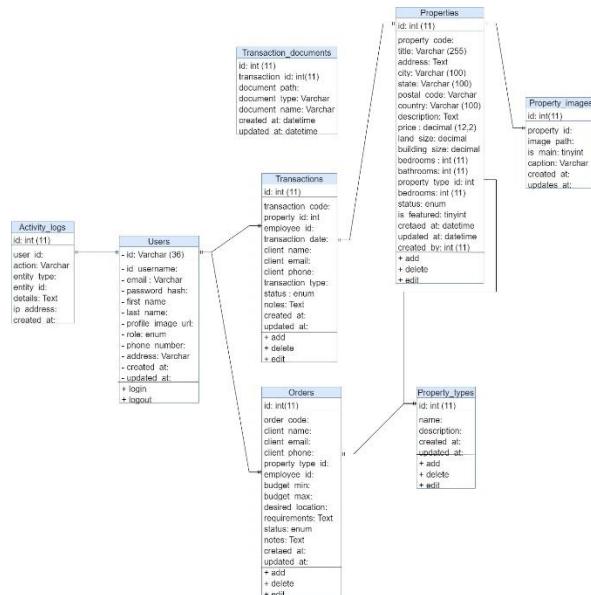
2. Sequence Diagram Owner Kelola Sales Report



Gambar 9 Sequence Diagram Owner Kelola Sales Report

d. Class Diagram

Class diagram (diagram kelas) adalah jenis diagram dalam pemrograman berorientasi objek yang digunakan untuk merepresentasikan struktur dan hubungan antar kelas dalam sebuah sistem. *Class Diagram* memperlihatkan struktur yang ada pada sebuah sistem yang menampilkan kelas, atribut, operasi, serta hubungan antar kelas pada suatu sistem.

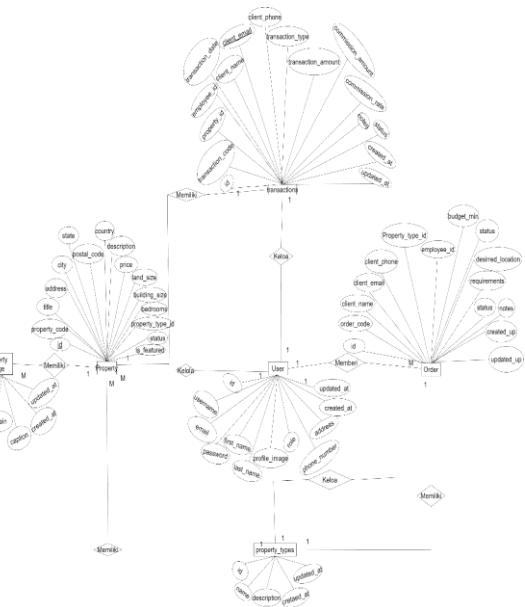


Gambar 11 Class Diagram

e. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data merupakan sekumpulan data yang disimpan secara sistematis didalam komputer. Perancangan basis data berfungsi sebagai penyimpanan data yang diolah sehingga bisa menghasilkan suatu sistem informasi. Pada penelitian ini perancangan basis data akan di buat menggunakan *Entity*

Relationship Diagram (ERD), transformasi ERD ke LRS, *Logical Record Structure* (LRS), dan Spesifikasi Basis Data.



Gambar 11 ERD Diagram

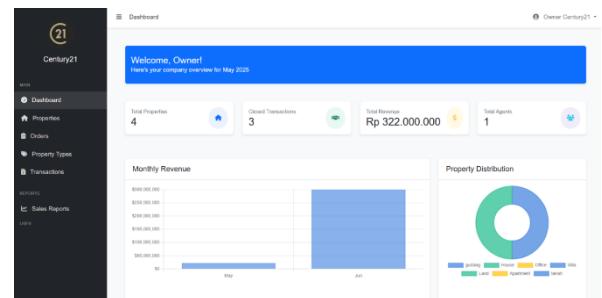
4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi

Setelah melalui tahap analisis dan design, implementasi sistem menjadi langkah selanjutnya sebagai validasi dan sarana untuk pengujian sistem yang telah dirancang. Proses penerapannya, yang bertujuan untuk mempersiapkan sistem agar dapat dioperasikan dengan baik, memerlukan dukungan perangkat lunak dan perangkat keras, serta akan diikuti oleh serangkaian pengujian.

4.2 Implementasi Aplikasi

a. Halaman Dashboard Owner



Gambar 4 Halaman Dashboard Owner

b. Halaman Menu *Properties Owner*

Gambar 4 Halaman Menu Properties Owner

c. Halaman Menu *Orders Owner*

Gambar 4 Halaman Menu Orders Owner

d. Halaman Menu Type Property Owner

Gambar 4 Halaman Menu Type Property Owner

e. Halaman Menu Transaction Owner

Gambar 4 Halaman Menu Transaction Owner

f. Halaman Menu Sales Report Owner

Gambar 4 Halaman Menu Sales Report Owner

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Produk Sayuran Pada PT perkasa cemerlang properti dengan menggunakan Metode Agile berbasis website, maka di simpulkan sebagai berikut:

- Sistem Informasi laporan penjualan properti berbasis website ini telah berhasil di implementasikan dengan baik di PT. perkasa cemerlang properti dan mampu memperbaiki operasional bisnis serta dapat memberikan kemudahan dalam proses pencatatan data laporan
- Sistem informasi ini dapat membantu proses pencatatan data properti serta data transaksi, meminimalkan terjadinya kesalahan pencatatan, meningkatkan keamanan data dan menghasilkan laporan penjualan yang akurat
- Sistem Informasi ini dapat membantu perusahaan dalam melakukan pelaporan data properti secara akurat dengan informasi secara real-time mengenai harga, stok, dan gambar dengan mudah tanpa harus datang ke Lokasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Khoirunnisa, S., Fatih, M. A. E., & Sadjiwo, B. (2024). *Perancangan Sistem Informasi Dan Pendaftaran Online Di SMK IQRO Berbasis Web Dengan Metode Agile*. 2.
- [2] Aji, A. M. B., Aulianita, R., & Lubis, B. O. (2021). SISTEM INFORMASI PENJUALAN JERSEY BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT. *Journal of Information System, Informatics and Computing*.
- [3] Badiwibowo Atim, S. (2024). Permodelan Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Website Menggunakan Metode Agile. *Journal*

of Artificial Intelligence and Technology Information (JAITI), 2(1), 14–25.
<https://doi.org/10.58602/jaiti.v2i1.104>

- [4] Fauzan Islamil Haq, R., Pandiya, R., & Setyadi, R. (2024). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KEUANGAN TINGKAT RT MENGGUNAKAN METODE AGILE. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 8(1), 48–56. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i1.8558>
- [5] Lestari, N., Mair, Z. R., & Afrizal, A. S. (2021). Company Profile Pada Kantor Desa Lumpatan 1 Berbasis Web. Jurnal Nasional Ilmu Komputer, 2(3), 160–179. <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v2i3.531>