

# PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN THRIFTING BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE AGILE (STUDI KASUS: STRIDECAT SUPPLY)

Haikal Zaki Yamdani Hadiwijaya<sup>1</sup>, Fingki Marwati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>*Program Studi Sistem Informasi*

*Fakultas Ilmu Komputer Ilmu Komputer, Universitas Pamulang  
Jl. Raya Puspatek No.11, Buaran, Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310*

*E-mail: haikalzaki769@gmail.com<sup>1</sup>, dosen02816@unpam.ac.id<sup>2</sup>*

## ABSTRAK

**PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN THRIFTING BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE AGILE (STUDI KASUS: STRIDECAT SUPPLY).** Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi penjualan produk thrifting berbasis website dengan menggunakan metode Agile, yang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses penjualan, serta memperluas jangkauan pasar Stridecat Supply. Sistem yang dirancang akan memungkinkan pelanggan untuk dengan mudah melihat katalog produk, melakukan pemesanan, serta mendapatkan informasi terkini mengenai stok barang secara real-time tanpa perlu menghubungi penjual melalui media sosial atau aplikasi pesan. Metode Agile dipilih karena fleksibilitasnya dalam mengakomodasi perubahan yang cepat sesuai dengan tren fashion yang dinamis. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami kebutuhan pengguna, serta metode analisis tematik dalam pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis bagi pengelola bisnis thrifting dalam meningkatkan pengelolaan transaksi, mempercepat layanan, serta meminimalkan kesalahan pencatatan stok dan transaksi. Dengan menggunakan platform website berbasis Agile, Stridecat Supply dapat lebih profesional dan kompetitif dalam menghadapi tantangan pasar digital saat ini.

Kata kunci: Aplikasi Penjualan Thrifting Berbasis Website Agile.

## ABSTRACT

**DESIGN OF A WEBSITE-BASED THRIFTING SALES APPLICATION USING THE AGILE METHOD (CASE STUDY: STRIDECAT SUPPLY).** This study aims to design a web-based thrift store sales application using the Agile method, which is expected to improve the efficiency and effectiveness of the sales process, as well as expand the market reach of Stridecat Supply. The system to be designed will allow customers to easily view product catalogs, place orders, and get up-to-date information on stock availability in real-time without needing to contact the seller via social media or messaging apps. The Agile method is chosen due to its flexibility in accommodating rapid changes in line with dynamic fashion trends. This research uses a qualitative approach to understand user needs, with thematic analysis in data collection through interviews, observations, and documentation. The expected outcome of this research is to provide practical solutions for thrift store business managers to improve transaction management, accelerate service, and minimize errors in stock and transaction recording. By utilizing an Agile-based web platform, Stridecat Supply can become more professional and competitive in facing current digital market challenges.

Keywords: Website-based Thrift Product Sales Application Agile.

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, tren *thrift* atau penjualan barang-barang bekas telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, khususnya di kalangan anak muda. *Thrift* bukan hanya menjadi gaya hidup, tetapi juga menjadi alternatif yang ramah lingkungan dan ekonomis dalam memenuhi kebutuhan fashion bagi semua kalangan namun bukan sekedar untuk memenuhi gaya hidup, tetapi juga menjadi pilihan yang lebih ekonomis dan berkelanjutan dalam memenuhi kebutuhan fashion bagi semua kalangan. Meningkatnya kesadaran terhadap dampak limbah tekstil dan dorongan untuk mendaur ulang serta mengurangi Gaya hidup konsumtif membuat banyak orang beralih pada produk bekas pakai atau *preloved*. Dengan membeli pakaian *preloved* atau bekas pakai, seseorang tidak hanya dapat menghemat pengeluaran kebutuhan sandang mereka, tetapi juga turut memberikan kontribusi dalam upaya pelestarian lingkungan dengan mengurangi produksi sampah tekstil. Selain berdampak positif dalam aspek lingkungan, *thrift* juga memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk menemukan pakaian unik dan berkarakter yang sulit ditemukan di toko konvensional. Cukup Banyak minat pecinta fashion menjadikan *thrift* sebagai ajang untuk mengeksplorasi gaya pribadi tanpa harus mengikuti tren pasar yang terus menerus berubah dengan sangat cepat bahkan, *thrift* kini telah berkembang menjadi peluang bisnis yang cukup menjanjikan. Banyak individu dan pelaku usaha memanfaatkan tren ini dengan menjual kembali pakaian bekas berkualitas melalui platform media online maupun toko fisik.

Namun, seiring berkembangnya minat terhadap tren *thrift*, tantangan baru mulai bermunculan, terutama dalam proses penjualan dan pembelian. Sistem jual beli konvensional, seperti transaksi langsung di pasar loak atau toko fisik, sering kali memiliki kendala dalam hal jangkauan pasar yang terbatas serta keterbatasan dalam pengelolaan jumlah stok barang yang dapat dipajang. Selain itu, bagi penjual individu, mencari pelanggan potensial di lokasi tertentu bisa menjadi tantangan tersendiri. Sementara itu, penjualan melalui media sosial memang semakin populer, tetapi tidak selalu efektif dalam hal pengelolaan barang, stok barang, dan transaksi. Banyak penjual yang kesulitan dalam mengatur daftar barang, memperbarui ketersediaan stok secara *real-time*,

serta memastikan transaksi berjalan lancar tanpa ada kendala komunikasi dengan pembeli.

Untuk merealisasikan dan mengikuti perkembangan teknologi digital yang semakin maju sangat diperlukan perancangan sistem informasi penjualan berbasis *website* yang bertujuan untuk mengoptimalkan penjualan produk *thrift* dan promosi dalam era digital saat ini pemanfaatan teknologi dalam dunia perdagangan sudah menjadi faktor kunci dalam meningkatkan daya saing bisnis dengan mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju dengan memiliki sebuah platform *website* agar dapat membantu promosi dan penjualan dengan tujuan *website* sebagai media promosi dan memperluas jangkauan pasar penjualan. Perancangan sistem informasi penjualan *thrift* merupakan sebuah sistem yang dirancang untuk memudahkan proses pembelian produk *thrift* secara *online*. Sistem ini berfungsi sebagai perantara antara penjual dan pembeli, memungkinkan pelanggan untuk menelusuri, memilih, dan membeli produk dengan cepat dan mudah. Selain itu, sistem ini membantu penjual dalam mengelola stok barang, pesanan, serta informasi pelanggan secara efisien.

Untuk memastikan perancangan aplikasi penjualan *thrift* berbasis *website* berjalan dengan baik, maka diperlukan pendekatan menggunakan metode Agile merupakan pilihan yang tepat. Karena Metode Agile merupakan sebuah proses pendekatan pengembangan perangkat lunak yang mengutamakan kolaborasi antar tim, fleksibilitas, dan proses berulang dalam pembuatan dan pengelolaan proyek. Dengan menggunakan metode agile untuk pengembangan aplikasi penjualan berbasis *website* ini aplikasi dapat dengan mudah untuk melakukan perubahan baik dari segi kebutuhan penggunaan maupun fitur yang ada yang sewaktu-waktu dapat berubah mengikuti kebutuhannya jika dibandingkan dengan metode *waterfall* yang dirasa kurang cocok karena dirasa perubahan trend fashion sulit untuk diakomodasi jika perencanaan sudah di kunci sejak awal dan kurang fleksibel dalam Kerjasama tim dalam perancangannya dikarenakan tim bekerja dalam tahapan terpisah sehingga komunikasi dan umpan balik antar tim menjadi terbatas.

Metode agile sendiri digunakan dalam perancangan aplikasi penjualan berbasis *website* ini dengan alasan karena metode agile mampu memberikan fleksibilitas dan efisiensi dalam pengembangannya. Dengan melakukan dengan metode agile ini fitur aplikasi dapat disesuaikan secara bertahap berdasarkan dengan kebutuhan

penggunanya , sehingga dapat menghasilkan kesan belanja yang lebih mudah , cepat , aman dan nyaman bagi para pelanggan stridecat supply.

Berdasarkan isi dari latar belakang yang telah dikaji, peneliti tergerak untuk melakukan perancangan sebuah aplikasi penjualan berbasis website dengan judul PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN THRIFTING BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE AGILE (STUDI KASUS: STRIDECAT SUPPLY) tujuan dari perancangan aplikasi penjualan berbasis website ini adalah untuk memudahkan pelanggan stridecat supply dalam membeli barang yang di jual dengan tersedianya platform website penjualan para pelanggan dapat dengan mudah melihat katalog produk, melakukan pemesanan, serta dapat dengan mudah mendapatkan informasi terbaru tentang stok barang yang tersedia tanpa harus datang langsung ke toko atau menghubungi penjual via whatsapp atau mengandalkan media sosial lainnya seperti Instagram dan tiktok yang biasa dijadikan media untuk menjual produk.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

- Transaksi dilakukan melalui media sosial (whatsapp).
- Pengelolaan stok barang dan transaksi sering terjadi kesalahan dalam pencatatan.
- Belum tersedia pelaporan data stok barang dan transaksi.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- Bagaimana merancang sistem informasi yang dapat membantu proses transaksi agar lebih efektif dan efisien?
- Bagaimana membuat sistem informasi pengelolaan stok barang dan transaksi yang dapat meminimalisir kesalahan pencatatan?
- Bagaimana membuat sistem informasi pelaporan data stok barang dan transaksi yang akurat serta mudah dipahami untuk mendukung pengambilan keputusan?

## 1.4 Batasan Penelitian

Adapun Batasan masalah penelitian sebagai berikut :

- Sistem yang di buat di maksudkan untuk pelayanan pemesanan *hoodie* dan jaket saja. Termasuk data pelanggan, informasi pesanan, proses transaksi dan pelaporan jumlah transaksi kepada konsumen.
- Sistem informasi penjualan *thrifting* yang di rancang ini hanya melayani pembayaran via transfer.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Metode Agile

Menurut Khoirunisa [1]. *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.

## 3. Metode

### 3.1 Metodologi Penelitian

#### 3.1.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan analisis secara tematik dengan pendekatan kualitatif untuk mengidentifikasi pola dan tema yang muncul dari data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Proses pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan berbagai sumber yang relevan. Untuk merancang sistem penjualan *thrifting* berbasis website yang memenuhi kebutuhan.

#### 3.2 Metode Perancangan Sistem

Dalam melakukan perancangan sistem penjualan *thrifting* berbasis *website* penulis menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dan eksploratif. Pendekatan ini dipilih karena untuk lebih memahami secara mendalam tentang kebutuhan, pengalaman, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna serta pengelola sistem penjualan *thrifting*. Dengan menggunakan

Metode *Agile*, penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem penjualan *thrifting* berbasis *website* yang sesuai dengan kebutuhan mereka.



**Gambar 1** Tahapan Metode *Agile*

Terdapat 5 tahapan dalam metode *Agile* seperti yang ditampilkan pada gambar yaitu:

a. perencanaan kebutuhan (*requirements*)

Tahap ini berfokus pada pemahaman bertahap terhadap kebutuhan pengguna melalui interaksi berkelanjutan guna memastikan setiap fitur yang dikembangkan selaras dengan kebutuhan mereka. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara kepada pemangku kepentingan untuk mendapatkan sebuah pondasi awal dalam pengembangan sistem yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem.

b. perancangan sistem (*design*)

Pada tahap perancangan, sistem dimodelkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dikumpulkan. Selain itu, struktur basis data juga dirancang untuk menggambarkan hubungan antar data secara jelas. Perancangan yang dilakukan mulai dari perancangan desain alur sistem, perancangan desain sistem basis data, dan perancangan desain antarmuka.

c. pengembangan (*development*)

merupakan proses menerapkan perancangan aplikasi ke dalam bentuk implementasi, termasuk pengkodean dan pengelolaan basis data. Pada tahap ini sistem database dan tampilan antarmuka

terbentuk serta dapat terhubung pada berbagai proses.

d. pengujian (*testing*)

merupakan proses untuk memastikan bahwa suatu sistem telah dikembangkan sesuai dengan hasil analisis dan perancangan aplikasi. Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi fungsionalitas, keandalan, dan kinerja sistem guna memastikan bahwa setiap komponen bekerja sempurna. Pengujian yang dilakukan adalah dengan menggunakan pengujian black box untuk mengetahui kualitas perangkat lunak yang telah dikembangkan. Pengujian ini memberikan beberapa skenario input dan output yang diharapkan. Selanjutnya, akan dilakukan uji validasi apakah input dan output yang dihasilkan sudah sesuai dengan yang diharapkan.

e. penerapan sistem (*deployment*)

tahap di mana aplikasi mulai diterapkan kepada pengguna, disertai dengan pemeliharaan berkala untuk memastikan kestabilannya. Selain itu, tahap ini mencakup perbaikan dan evaluasi sistem guna mengidentifikasi serta mengatasi kendala yang muncul. Pengembangan aplikasi juga terus dilakukan berdasarkan umpan balik dari pengguna agar sistem dapat berfungsi dengan optimal serta terus berkembang sesuai dengan kebutuhan yang ada.

### 3.3 Analisa dan Perancangan

#### 3.3.1 Analisa Sistem

Analisis sistem berisi proses yang melibatkan pemecahan suatu sistem informasi yang menjadi komponen-komponen kecil dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi masalah serta hambatan yang ada, sehingga dapat diusulkan perbaikan. Tahap analisis ini sangat penting karena kesalahan yang terjadi pada fase ini dapat berdampak negatif pada tahap berikutnya. Dengan merancang sistem baru, diharapkan dapat meningkatkan kinerja sistem yang telah ada.

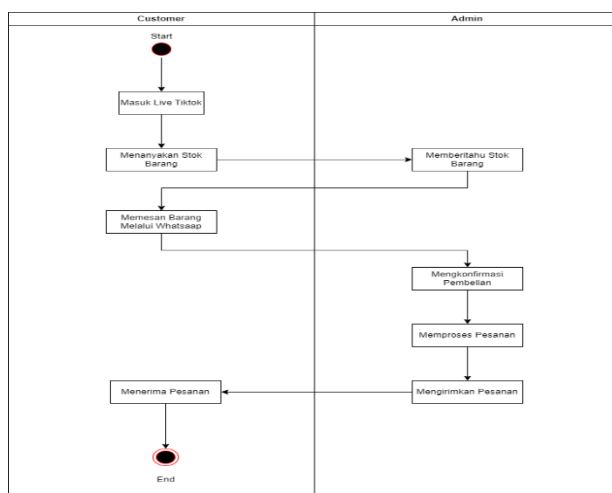
Langkah-langkah dalam mendefinisikan proyek sistem mirip dengan analisis sistem, namun fokusnya kembali ke tahap perencanaan. Perbedaan utama terletak pada ruang lingkup tugas; analisis sistem memiliki detail yang lebih mendalam, sedangkan penelitian kali ini bersifat

lebih terperinci. Secara keseluruhan, analisis sistem berfungsi untuk memastikan bahwa semua kebutuhan pengguna terpenuhi dan sistem beroperasi secara efisien, sehingga mengurangi risiko kesalahan dalam pengembangan sistem informasi.

### 3.3.2 Analisa Sistem Berjalan

Pada saat ini, sistem penjualan yang di terapkan oleh *stridecat supply* masih dikelola secara manual dan belum terintegrasi dalam satu platform penjualan digital yang terstruktur. Proses bisnis yang prioritas seperti pengelolaan stok, promosi produk, pemesanan, sampai dengan konfirmasi pembayaran masih dilakukan melalui platform media sosial seperti Instagram dan aplikasi perpesanan *whatsaap*.

Walaupun sistem ini memberikan kemudahan dalam hal membangun kemudahan komunikasi dengan pelanggan tetapi dengan cara tersebut juga memiliki kekurangan yang berdampak pada efisiensi oprasional. Setiap kali ada update stok barang, admin akan mengunggah foto dan deskripsi produk ke Instagram dan tiktok dengan tujuan untuk menarik minat pelanggan, pelanggan yang tertarik pada produk yang dipasarkan kemudian menghubungi admin secara langsung melalui pesan pribadi untuk menanyakan detail produk dan melakukan pesanan.



Gambar 2 Flowchart Sistem Berjalan

### 3.3.3 Analisa Sistem Usulan

Berdasarkan kepada hasil evaluasi terhadap sistem penjualan yang sedang berjalan saat ini pada *stridecat supply* di temukan beberap keterbatasan yang berdampak kepada rendahnya efisiensi operasional dan terbatasnya jangkauan

pasar. Sistem yang digunakan saat ini masih bergantung pada *platform* media sosial dan aplikasi perpesanan dalam proses promosi dan transaksi penjualan. Walaupun dengan metode ini dapat memberikan beberapa kemudahan dalam berinteraksi langsung kepada konsumen, terdapat beberapa kelemahan seperti kesulitan dalam memperbarui data stok barang secara *real time*, tidak adanya pencatatan transaksi yang terpusat, serta minimnya sistem *control* terhadap alur proses penjualan.

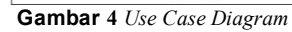
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diusulkan pengembangan sistem informasi penjualan berbasis *website* dengan menggunakan metode *agile*. Sistem ini dirancang untuk mengintegrasikan seluruh proses penjualan kedalam satu *platform* digital yang terstruktur, terstandar, dan mudah di gunakan oleh para pelanggan. Prioritas utama dari sistem ini adalah untuk menyederhanakan serta mengotomatisasi proses penjualan, mulai dari pengelolaan data produk, pengaturan stok, pemesanan oleh pelanggan, verifikasi transaksi, hingga pencetakan laporan penjualan.

Sistem informasi yang di usulkan memiliki beberapa keunggulan, di antaranya kemampuan untuk menampilkan katalog produk secara dinamis, memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam menelusuri dan memesan produk, setra menyediakan informasi mengenai ketersediaan barang secara aktual. Pelanggan dapat melakukan transaksi secara mandiri melalui antarmuka pengguna yang bersifat responsif dan ramah pengguna tanpa harus menghubungi penjual secara langsung disisi lain, pihak administrator memiliki otorisasi untuk mengelola konten produk, memproses pesananan, dan melakukan pemantauan terhadap laporan penjualan melalui panel admin yang telah disediakan.

Pendekatan menggunakan metode *Agile* digunakan dalam proses pengembangan sistem ini karena metodologi tersebut sangat memungkinkan adanya fleksibilitas dan adaptabilitas terhadap perubahan kebutuhan pengguna. Dalam praktiknya, proses pengembangan dilakukan secara iteratif melalui serangkaian sprint, yang memungkinkan umpan balik dari pengguna dapat diakomodasi secara langsung pada setiap tahap pembangunan sistem. Dengan demikian, sistem yang dikembangkan akan lebih relevan, adaptif, serta mampu menjawab kebutuhan riil dari pemangku kepentingan.

Dari sisi teknologi, sistem ini akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data *MySQL*. Kedua perangkat lunak tersebut dipilih karena memiliki kemampuan integrasi yang baik, mendukung pemrosesan data secara cepat

dalam meningkatkan daya saing usaha di tengah transformasi digital yang kian berkembang



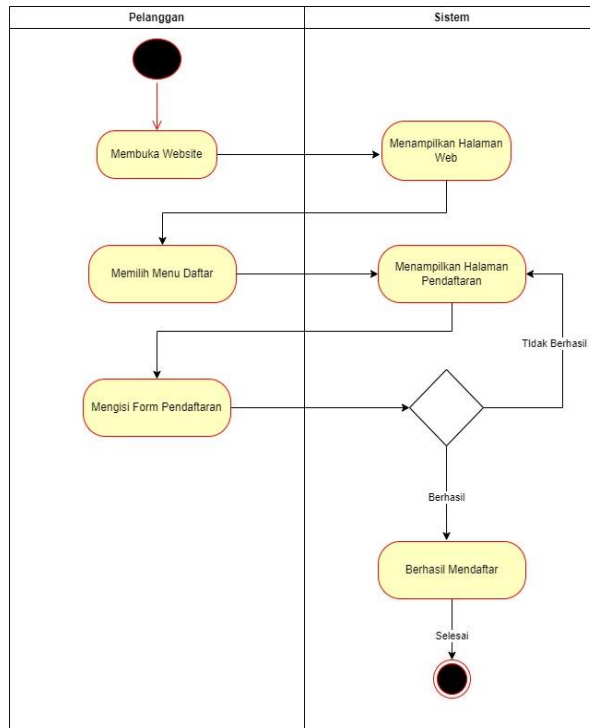
1. *Activity Diagram chek out produk*



Perancangan *UML*, atau *Unified Modeling Language*, adalah bahasa pemodelan standar yang digunakan untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan.

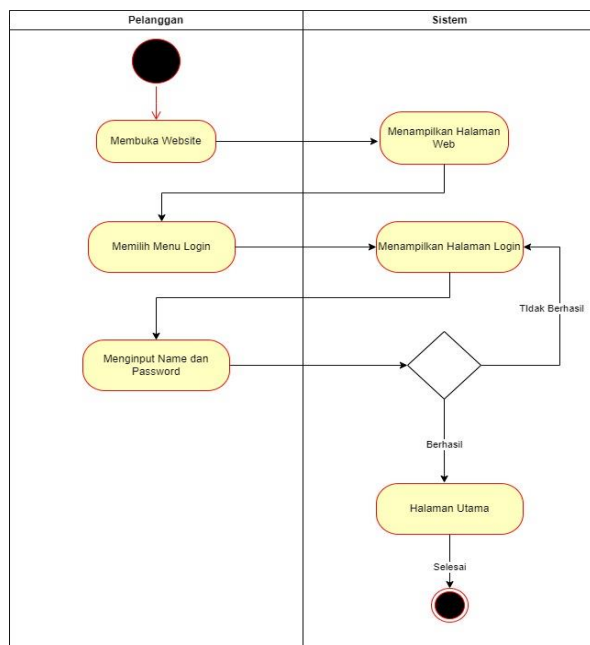
**Gambar 5 Activity Diagram chekout produk**

## 2. Activity Diagram pelanggan daftar

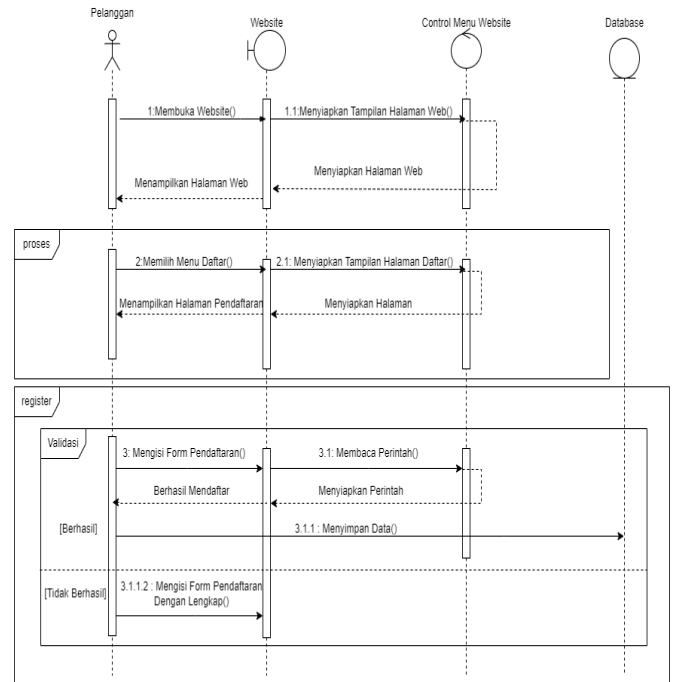


**Gambar 6** Activity Diagram pelanggan daftar

## 3. Activity Diagram pelanggan login



**Gambar 7** Activity Diagram pelanggan login



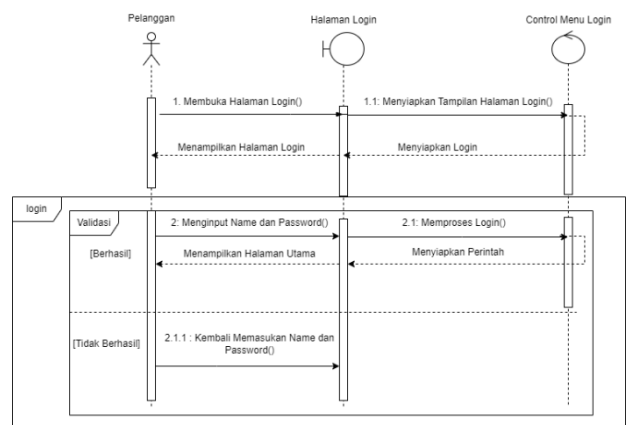
**Gambar 8** Sequence Diagram pelanggan login

## c. Sequence Diagram

### 1. Sequence diagram pelanggan daftar

**Gambar 8** Sequence Diagram pelanggan daftar

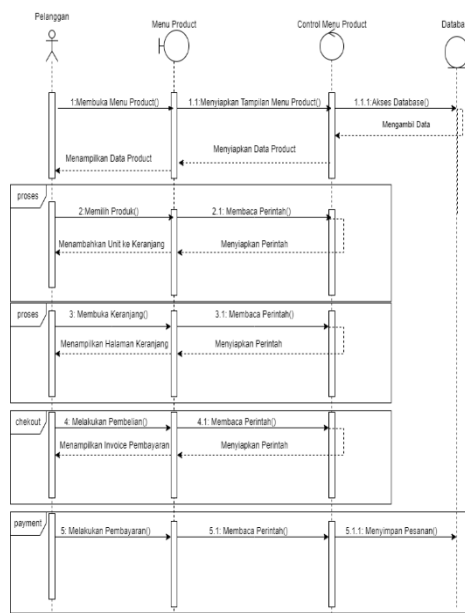
### 2. Sequence Diagram login



**Gambar 9** Sequence Diagram login

### 3. Sequence Diagram checkout produk

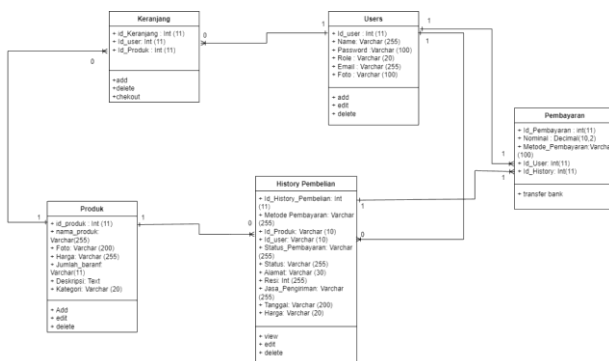




Gambar 10 Sequence Diagram checkout produk

#### d. Class Diagram

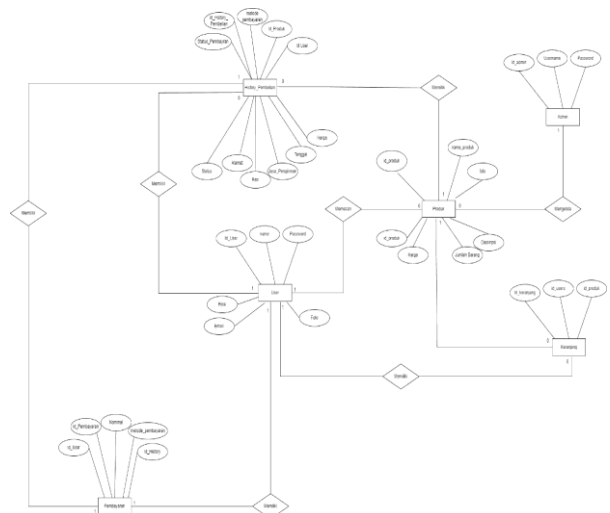
Class diagram (diagram kelas) adalah jenis diagram dalam pemrograman berorientasi objek yang digunakan untuk merepresentasikan struktur dan hubungan antar kelas dalam sebuah sistem.



Gambar 11 Sequence Diagram mengelola pesanan

#### e. Perancangan Basis Data

Perancangan yang digunakan untuk merancang sistem ini menggunakan UML (Unified Modelling Language), yang merupakan pemodelan berorientasi objek. Diagram UML yang digunakan untuk perancangan ini adalah activity diagram, use case diagram, sequence diagram, dan class diagram.



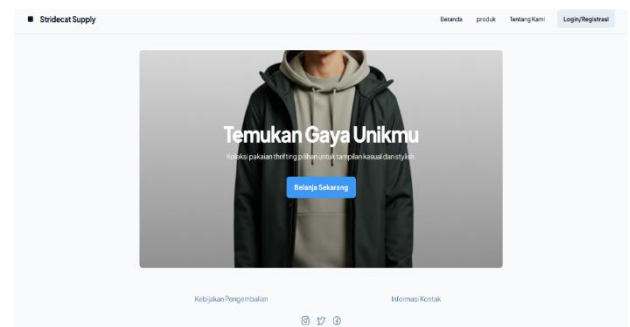
Gambar 12 Entity Relationship Diagram

## 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

### 4.1 Implementasi

Implementasi sistem melibatkan serangkaian tahap di mana sistem dipersiapkan untuk beroperasi dalam nyata. Tujuan fungsi ini adalah untuk memastikan bahwa sistem yang telah dibuat memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sebelum program diimplementasi, perlu dipastikan bahwa program tersebut tidak memiliki kesalahan. Beberapa jenis kesalahan program yang mungkin terjadi adalah kesalahan penulisan bahasa, kesalahan selama proses, dan kesalahan dalam logika. Setelah program dibebaskan dari kesalahan, langkah selanjutnya adalah mengujinya menggunakan metode pengujian "black box" serta memberikan data untuk diproses.

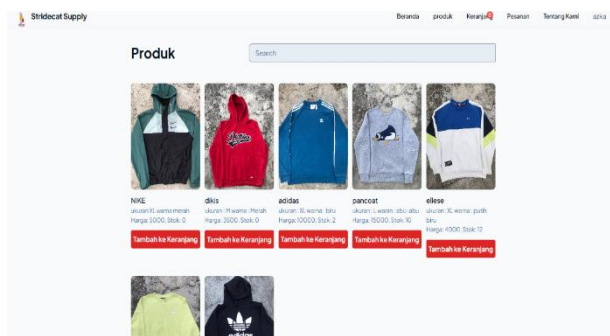
#### a. Halaman home



Gambar 13 Halaman home



## b. Halaman *product*



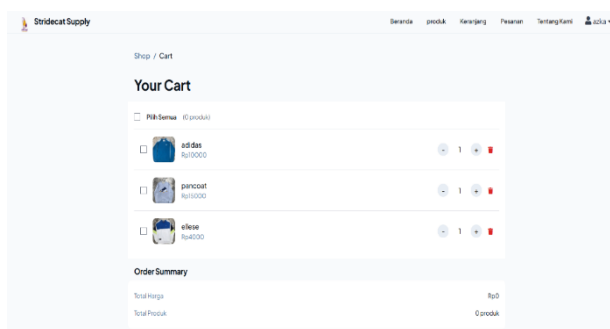
Gambar 14 Halaman *product*

## c. Halaman deskripsi *product*



Gambar 15 Halaman deskripsi *product*

## d. Halaman keranjang



Gambar 16 Halaman keranjang

## 5. KESIMPULAN

- Sistem informasi yang dirancang mampu membantu proses transaksi sehingga lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan metode manual yang sebelumnya hanya menggunakan media sosial (WhatsApp).
- Sistem informasi pengelolaan stok barang dan transaksi yang dibangun dapat meminimalisir terjadinya kesalahan pencatatan, karena seluruh data transaksi dan persediaan barang dicatat secara terkomputerisasi dan terintegrasi.

- Sistem informasi pelaporan data stok barang dan transaksi yang dihasilkan mampu menyajikan laporan secara akurat, cepat, dan mudah dipahami, sehingga dapat mendukung proses pengambilan keputusan oleh pihak terkait.

## DAFTAR PUSTAKA

- aji, a. m. b., aulianita, r., & lubis, b. o. (2021). *sistem informasi penjualan jersey berbasis web dengan menggunakan agile software development*.
- akbar, i. s., & haryanti, t. (2023). pengembangan entity relationship diagram database toko online ira surabaya. *computing insight: journal of computer science*, 3(2), 28–35.  
[https://doi.org/10.30651/comp\\_insight.v3i2.12002](https://doi.org/10.30651/comp_insight.v3i2.12002)
- al-maulid, h., rahaningsih, n., & ali, i. (2024a). implementasi agile dalam pengembangan e-commerce untuk penjualan baju distro: studi kasus victorem store. *jati (jurnal mahasiswa teknik informatika)*, 8(2), 2227–2235.  
<https://doi.org/10.36040/jati.v8i2.9062>
- al-maulid, h., rahaningsih, n., & ali, i. (2024b). implementasi agile dalam pengembangan e-commerce untuk penjualan baju distro: studi kasus victorem store. *jati (jurnal mahasiswa teknik informatika)*, 8(2), 2227–2235.  
<https://doi.org/10.36040/jati.v8i2.9062>
- amir, m. y. (n.d.). *rancang bangun sistem informasi organisasi berbasis website (studi kasus pengurus besar himpunan pelajar turatea kabupaten jeneponto)*.
- atim, s. b. (2024). *permodelan sistem informasi penjualan barang berbasis website menggunakan metode agile*. 2(1).
- ayyubi, a., mu'min, s., & andhyka, a. (2024). strategi pengembangan sistem informasi penjualan e-commerce di toko sepeda berbasis metode agile. *nusantara computer and design review*, 2(2), 43–50.  
<https://doi.org/10.55732/ncdr.v2i2.1450>
- desiana, d. n., putri, k. t., metravia, m., & marini, a. (2024). studi pustaka dalam efektivitas pemanfaatan perpustakaan Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 15.  
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.601>
- Dora, Y., Londa, M. A., & Radja, M. (n.d.). *Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi*

- Penjualan Berbasis Website Menggunakan Metode Agile Di Ukm Miliano.*
- [10] Fahira, P., & Banowo, E. (2025). Fenomena Thrifting Pasar Senen Sebagai Gaya Hidup Milenial Dalam Meningkatkan Eksistensi Diri. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, 2(2). <https://doi.org/10.47134/jbkd.v2i2.3665>