

Penerapan Metode Extreme Programming Pada Rancang Bangun Website Company Profile

By Sarah Astiti

Penerapan Metode Extreme Programming Pada Rancang Bangun Website Company Profile

12

Sarah Astiti

Fakultas Informatika, Sistem Informasi, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, Indonesia

28 Email: sarah@ittelkom-pwt.ac.id

Email Penulis Korespondensi: sarah@ittelkom-pwt.ac.id

Abstrak—Website hari ini adalah suatu hal yang tidak terlepas dari perkembangan dunia Teknologi dan internet. Website sudah digunakan hampir semua kalangan dan hampir semua instansi yang ada saat ini. Salah satu manfaat dari website adalah untuk media penyampaian Informasi yang berbasis Teknologi, baik itu dalam penerapannya dibidang pemerintahan, Pendidikan, Kesehatan ataupun dalam bidang bisnis. Ahas nusantara jaya adalah bengkel resmi mitra honda yang berada Jl. Jenderal Gatot Subroto, Kebondalem, Purwokerto Lor, Kec. Purwokerto Tim, Kabupaten Banyumas. Saat ini ahas nusantara jaya dalam proses pelaksanaan bisnisnya baik itu dalam mengelola data service ataupun mengelola data sparepart masih menggunakan catatan buku besar, hal ini kerap terjadi kesalahan dalam pencatatan data service maupun data sparepart. Kemudian ketika pelanggan ingin membeli suatu jenis sparepart maka petugas atau admin bengkel tersebut membutuhkan waktu lama dalam mencari kesediaan barang tersebut. Berdasarkan masalah tersebut dilakukanlah pembuatan suatu website yang bisa membantu menyelesaikan masalah yang telah dijelaskan diatas dengan menggunakan metode Extreme Programming (XP), kemudian menggunakan Unified Modeling Language (UML) dalam pemodelan perangkat lunak. Metode XP di gunakan dalam penelitian ini, karena metode tersebut sering digunakan dalam perancangan sistem yang sifatnya tidak terlalu besar, selain itu metode XP juga dinilai sebagai metode yang cepat dan efisien. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan merapkan pengujian sistem menggunakan metode fungsional blackbox didapatkan hasil bahwa website company profile ahas nusantara jaya berjalan sesuai rancangan yang sudah dibuat dan bisa digunakan oleh admin dalam mengelola data service dan sparepart motor. Selain itu website company profile ahas nusantara jaya juga bisa di akses oleh pelanggan untuk mencari Informasi terkait Janis-jenis sparepart yang disediakan, dan juga bisa mencari Informasi proses service motor yang sedang dikerjakan oleh mekanik ahas nusantara jaya.

Kata Kunci: Website; Perancangan; UML; Extreme Programming; Blackbox

Abstract—Today's website is something that cannot be separated from the development of the world of technology and the internet. The website has been used by almost all groups and almost all agencies that exist today. One of the benefits of the website is as a medium for delivering technology-based information, both in its application in the fields of government, education, health or in the business sector. Ahas Nusantara jaya is an official Honda partner repair shop located on Jl. General Gatot Subroto, Kebondalem, Purwokerto Lor, Kec. Purwokerto Team, Banyumas Regency. Currently, ahas archipelago jaya, in the process of implementing its business, whether in managing data services or managing spare parts data, still uses ledger records, this often results in errors in recording service data and spare parts data. Then when the customer wants to buy a type of spare part, the workshop admin or officer takes a long time to find the availability of the item. Based on these problems, a website is created that can help solve the problems described above by using the Extreme Programming (XP) method, then using the Unified Modeling Language (UML) in software modeling. The XP method is used in this study, because this method is often used in designing systems that are not too large in nature, besides that the XP method is also considered a fast and efficient method. From the results of the research that has been carried out by implementing system testing using the blackbox functional method, the result is that the website company profile ahas archipelago jaya runs according to the design that has been made and can be used by the admin in managing service data and motorbike spare parts. In addition, customers can also access the company profile website for ahas nusantara jaya to find information related to Janis, the types of spare parts provided, and can also find information on the process of servicing motors that are being carried out by ahas nusantara jaya mechanics.

Keywords: Website; Design; UML; Extreme Programming; Blackbox

1. PENDAHULUAN

Hari ini website menjadi hal yang tidak terbantahkan dalam penggunaannya sebagai media penyampaian Informasi [1]. Website sudah digunakan dalam berbagai sector, baik itu Pendidikan, pemerintahan, Kesehatan ataupun dalam bidang bisnis [2]. Website berkembang tidak terlepas dari perkembangan Teknologi internet yang memungkinkan semua orang bisa mengakses halaman tersebut [3] [4]. Website merupakan kumpulan dari halaman-halaman web yang terdiri dari gambar, text, suara, animasi dan video yang memungkinkan penggunaannya bisa mendapatkan Informasi dari apa yang di tampilkan pada halaman tersebut [5]. Dewasa ini jumlah website mencapai 1,9 miliar website di dunia yang terbagi dari berbagai jenis dan fungsi dari website itu sendiri [6]. Website bisa dijadikan sebagai media promosi yang sangat populer terutama dalam bidang bisnis [7]. Melihat hal tersebut ahas nusantara jaya ingin memanfaatkan website sebagai media promosi bengkel. Ahas nusantara jaya merupakan suatu bentuk bisnis yang bergerak di bidang jasa service dan penjualan alat motor. Ahas nusantara jaya adalah bengkel resmi mitra honda yang berada Jl. Jenderal Gatot Subroto, Kebondalem, Purwokerto Lor, Kec. Purwokerto Tim, Kabupaten Banyumas. Saat ini ahas nusantara jaya dalam proses pelaksanaan bisnisnya baik itu dalam mengelola data service ataupun mengelola data sparepart masih menggunakan catatan buku besar, hal ini kerap terjadi kesalahan dalam pencatatan data service maupun data sparepart. Kemudian ketika pelanggan ingin membeli suatu jenis sparepart maka petugas atau admin bengkel tersebut membutuhkan waktu lama dalam mencari kesediaan barang tersebut. Dalam promosi penjualan barang ahas nusantara jaya masih menggunakan

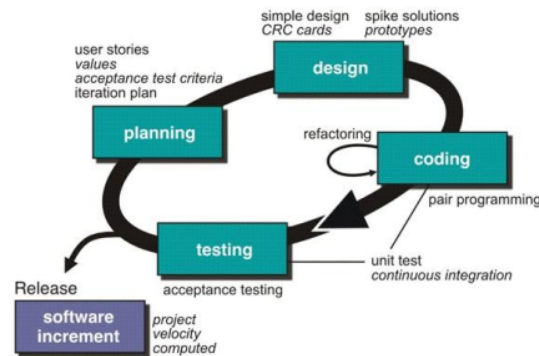
brosur yang diberikan kepada pelanggan yang datang, hal ini dinilai kurang efektif mengingat ahasn nusantara jaya mengeluarkan anggaran dan desain brosur setiap kali ada produk atau promosi alat-alat motor.

Berdasarkan masalah tersebut dilakukanlah pembuatan suatu website company profile yang bisa membantu menyelesaikan masalah yang telah dijelaskan diatas dengan menggunakan metode Extreme Programming (XP). Metode XP merupakan suatu metodologi dari pendekatan agile yang berfokus kepada kebutuhan user [8]. Metode ini mempunyai 4 tahapan dalam proses pengembangan perangkat lunak yang terdiri dari planning, design, koding dan test [9]. Metode XP sering digunakan dalam perancangan sistem yang sifatnya tidak terlalu besar, selain itu metode XP juga dinilai sebagai metode yang cepat dan efisien [10]. Dalam pemodelan pengembangan perangkat lunak, metode XP menggunakan pendekatan objek oriented yang nantinya akan menghasilkan sistem yang responsive [11]. Metode XP sering digunakan oleh para peneliti dalam pengembangan sistem yang sifatnya kecil dan membutuhkan waktu yang cepat dalam penyelesaiannya [12] [13]. Metode ini juga dinilai mampu menekan resiko dan biaya dalam proses pengembangan perangkat lunak [14]. Selain peneliti menggunakan metode XP dalam metode pengembangan perangkat lunak, peneliti juga menggunakan Unified Modeling Language (UML) dalam pemodelan perangkat lunak. UML merupakan suatu standar yang sering digunakan oleh para peneliti dalam mendesain atau menggambar bentuk dari perangkat lunak yang akan dibuat [15]. Dari beberapa penelitian UML terdiri dari beberapa diagram mulai dari use case, activity, sequence dan class diagram [16] [17]. Kemudian untuk memastikan sistem yang dirancang berjalan sesuai yang diharapkan, peneliti menggunakan mengujian sistem fungsional blackbox [18]. Pengujian fungsional blackbox merupakan pengujian yang berfokus kepada kebutuhan fungsional dari sistem yang dibangun [19]. Sistem pengujian seperti ini hanya berfokus kepada fitur-fitur yang dirancang, apakah sudah berjalan dan bisa digunakan sesuai desain yang telah dibuat.

7

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian yang bersifat analisis kualitatif dengan menggunakan metode Extreme Programming guna untuk menyelesaikan website company profile pada ahasn nusantara jaya. Adapun tahapan dari metode penelitian ini adalah planning, design, coding dan test. Berikut ini adalah bentuk gambaran dari tahapan metode Extreme Programming yang bisa dilihat pada gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Extreme Programming [15]

2.1 Planning

Tahapan planning atau tahapan perencanaan merupakan tahapan paling awal dari penelitian ini. Pada tahapan perencanaan ini membahas semua hal-hal yang bersangkutan dengan rancang bangun website company profile ahasn nusantara jaya. Pada tahapan ini juga semua kebutuhan sistem baik dari segi pemakai maupun dari fungsi sistem itu sendiri dibahas pada tahapan planning atau tahapan perencanaan ini.

2.2 Design

Tahapan design atau tahapan pembuatan struktur perangkat lunak dari website company profile merupakan tahapan kedua pada penelitian ini menggunakan metode Extreme Programming. Tahapan desain ini merupakan pembuatan gambaran sistem yang akan dibangun berdasarkan kebutuhan-kebutuhan sistem yang sudah di definisikan pada tahapan planning atau tahapan perencanaan. Pada tahapan desain ini peneliti membuat gambaran sistem menggunakan pemolden ber orientasi objek dengan menggunakan Unified Modeling Language (UML).

2.3 Koding

Tahapan ini merupakan tahapan ketiga yang peneliti lakukan saat menggunakan metode Extreme Programming. Tahapan ini melanjutkan proses dari dua tahapan sebelumnya yaitu perencanaan dan desain. Pada tahapan ini, peneliti menterjemahkan

dari proses desain yang sudah di buat sebelumnya kedalam kodingan. Jadi tahapan ini merupakan tahapan pengkodean untuk pembuatan website company profile ahas nusantara jaya.

2.4 Test

Tahapan test atau tahapan pengujian adalah tahapan terakhir yang digunakan dalam penelitian ini. Pada tahapan pengujian ini adalah menguji sistem atau website yang sudah selesai dibuat pada tahapan koding sebelumnya. Pengujian ini memastikan semua bagian yang sudah dibuat berdasarkan desain sudah berjalan sesuai yang diharapkan. Tahapan pengujian ini, peneliti menggunakan pengujian blackbox. Metode blackbox yang dipakai adalah pendekatan fungsional. Jadi pada bagian ini peneliti berfokus kepada fungsional website yang sudah dibuat pada tahapan koding.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Planning

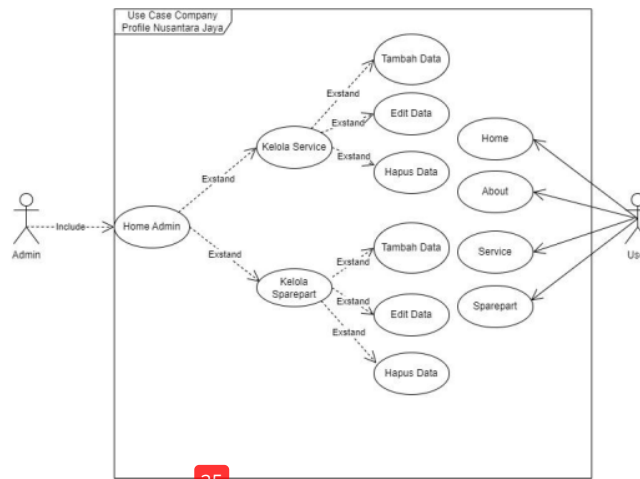
Pada perencanaan ini peneliti melihat pada dua sisi yang akan digunakan dalam website company profile yaitu dari sisi pengguna dan dari sisi kebutuhan sistem atau website itu sendiri. Pada sisi pengguna, website ini akan digunakan oleh admin dan pelanggan bengkel ahas nusantara jaya. Pada bagian admin, bisa lakukan pengelolaan data service dan pengelolaan data penjualan sparepart motor. Sedangkan dari sisi pelanggan bengkel, bisa melihat apa saja layanan service yang tersedia dan juga bisa melihat prosesa service yang sedang berlangsung. Selain itu pada sisi pelanggan ini, juga bisa melakukan pemesanan sparepart motor. Kemudian pada sisi kebutuhan sistem, sistem yang dibangun harus bisa melakukan semua kebutuhan admin dan pelanggan yang sudah dijelaskan diatas.

3.2 Desain

Tahapan desain seperti yang sudah di jelaskan pada metodologi penelitian diatas, bahwa tahapan ini adalah tahapan pembuatan struktur perangkat lunak yang akan dibuat berdasrkan tahapan planning yang sudah dilakukan. Berikut ini adalah desain sistem yang gunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan pemodelan UML. Diantaranya memiliki 4 desain yang terdiri dari use case, aktifitas, sequence dan class diagram.

a. Use case diagram

Use case diagram adalah tahapan awal dari desain sistem yang dibuat. Use case diagram merupakan gambar umum sistem yang akan dibuat. Pada tahapan ini menggambarkan apa saja actor atau pengguna yang terlibat dalam sebuah sistem dan juga menggambarkan apa saja yang bisa dilakukan oleh pengguna pada sistem yang akan dibuat. Berikut ini adalah gambaran dari Use case diagram website company profile ahas nusantara jaya berdasarkan kebutuhan sistem yang sudah di jelaskan pada tahapan planning diatas:

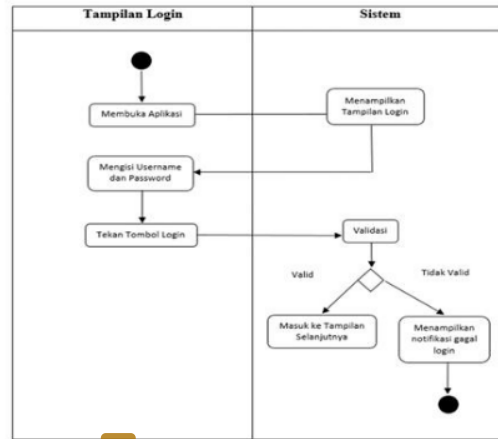


25
Gambar 2. Use case diagram

b. Activity diagram

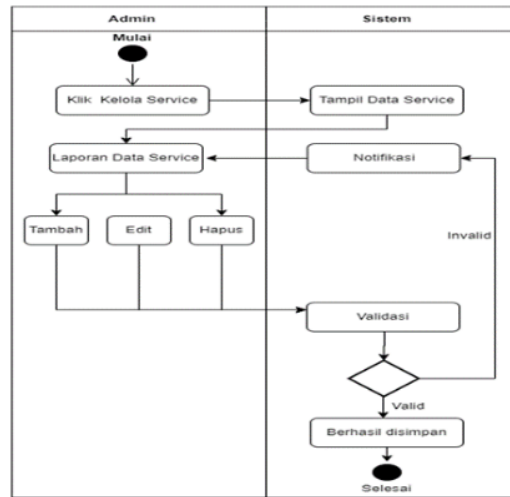
Activity diagram merupakan tahapan desain kedua yang dipakai dalam penelitian ini. Activity diagram merupakan diagram yang menggambarkan proses atau aktifitas yang dilakukan oleh sistem atau website ketika menjalankan sebuah proses atau perintah. Activity diagram bisa dikatakan adalah sebuah gambaran yang memperlihatkan sebuah alur kerja sebuah sistem berdasarkan instruksi yang sedang dilakukan. Berikut ini adalah beberapa Activity diagram yang dirancang dalam pembuatan website company profile ahas nusantara jaya. Diantaranya adalah Activity diagram ketika login, kelola data service dan data sparepart:

43

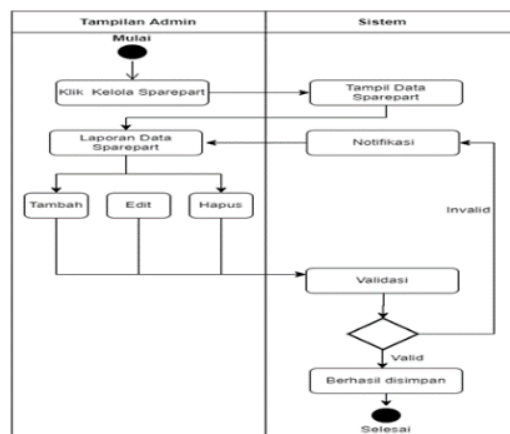


18

Gambar 2. Activity diagram login



Gambar 3. Activity diagram kelola data service



Gambar 4. Activity diagram kelola data sparepart

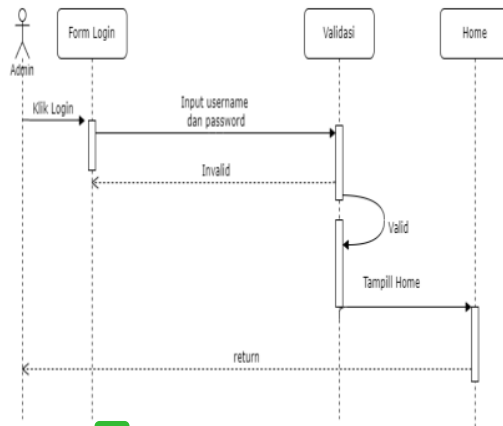
42

c. Sequence diagram

Sequence diagram merupakan desain diagram ke tiga yang dilakukan pada penelitian ini. Sequence diagram merupakan diagram yang menggambarkan aktifitas yang dilakukan sistem berdasarkan waktu kejadian sebuah

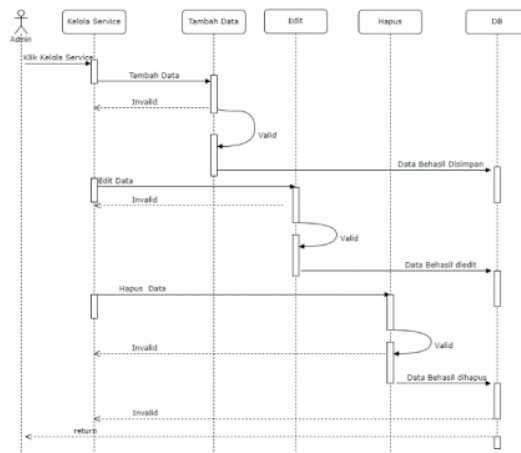
48

instruksi yang sedang dijalankan. Berikut ini adalah desain dari Sequence diagram website company profile ahas nusantara jaya. Diantaranya adalah Sequence diagram ketika login, kelola data service dan data sparepart:

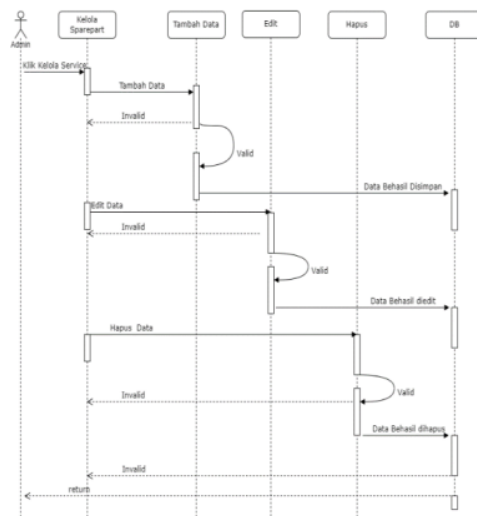


17

Gambar 5. Sequence diagram login



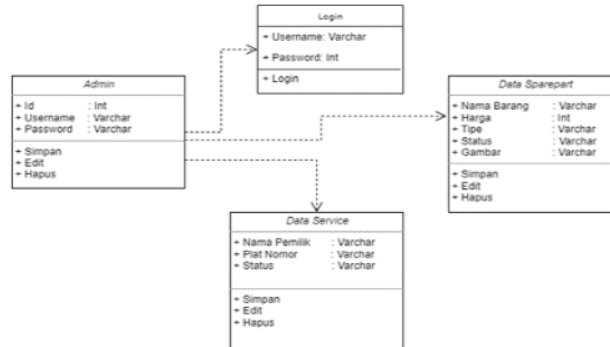
Gambar 6. Sequence diagram Kelola data service



Gambar 7. Sequence diagram Kelola data sparepart

d. Class diagram

Class diagram adalah tahapan desain ke empat atau desain terakhir yang digunakan dalam penelitian ini. Class diagram merupakan gambaran yang akan digunakan dalam pembuatan tabel atau basis data dari sistem yang akan dibuat. Class diagram bisa dikatakan juga adalah gambaran relasi tabel yang akan dibuat pada rancangan database sistem yang akan dirancang. Berikut ini adalah gambar Class diagram website company profile ahasn nusantara jaya:



Gambar 8. Class diagram website company profile ahasn nusantara jaya

3.3 Koding

Tahapan koding sebagaimana yang sudah dijelaskan pada tahapan koding di metodologi penelitian diatas yaitu tahapan ini merupakan proses membuat website menggunakan bahasa pemrograman tertentu berdasarkan desain yang sudah dibuat pada tahapan desain. Tahapan koding ini menghasilkan beberapa tampilan halaman website yang sudah selesai dibuat berdasarkan desain yang sudah dilakukan sebelumnya. Berikut ini adalah beberapa hasil dari tahapan koding pada pembuatan website company profile ahasn nusantara jaya:

a. Halaman Utama

Berikut ini adalah bentuk tampilan dari halaman utama website company profile ahasn nusantara jaya. Pada halaman ini terlihat beberapa menu yang bisa di akses oleh admin atau pelanggan bengkel. Berikut adalah tampilan halaman menu utama:



Gambar 9. Halaman utama website company profile ahasn nusantara jaya

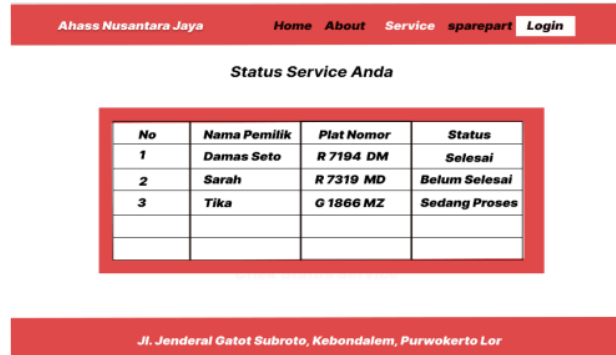
b. Halaman Service

Halaman service ini bisa digunakan oleh admin dan pelanggan bengkel. Pada halaman ini admin maupun pelanggan bisa melihat apa saja layanan service yang tersedia pada bengkel ahasn nusantara jaya. Selain itu pada halaman ini juga bisa melihat status service yang sedang berlangsung. Terdapat 3 kategori service yaitu sedang berlangsung, belum selesai dan sudah selesai di service. Berikut ini adalah tampilan halaman service pada website company profile ahasn nusantara jaya:



Gambar 10. Halaman service

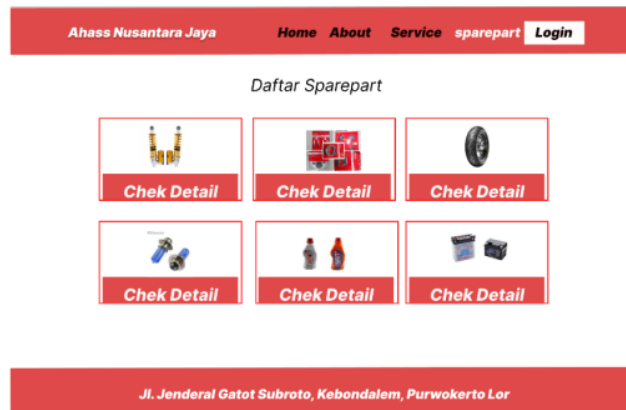
Untuk mengetahui status service pelanggan maupun admin bisa klik dibagian cek status service. Berikut ini adalah tampilan dari status service:



Gambar 11. Halaman cek status service

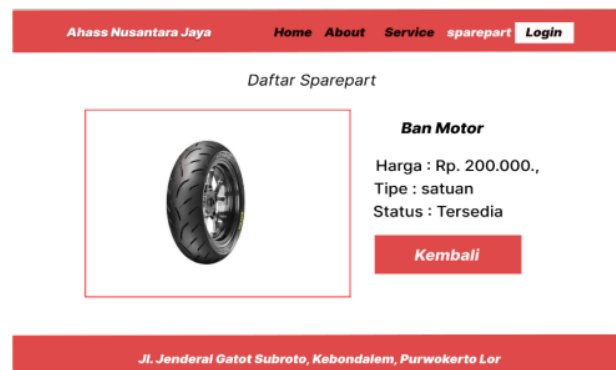
c. Halaman Sparepart

Halaman ini bisa digunakan oleh admin dan pelanggan bengkel. Pada halaman ini admin maupun pelanggan bisa melihat apa saja sparepart yang tersedia pada bengkel ahass nusantara jaya. Selain itu pada halaman ini pelanggan juga bisa melihat detail sparepart yang tersedia. Berikut ini adalah tampilan halaman sparepart pada website company profile ahass nusantara jaya:



Gambar 12. Halaman sparepart

Untuk melihat detail dari sparepart pelanggan bisa mengklik menu chek detail pada masing masing jenis sparepart yang tersedia pada bengkel tersebut. Berikut ini adalah tampilan halaman detail sparepart yang terdapat pada website company profile ahass nusantara jaya:



Gambar 13. Halaman detail sparepart

d. Halaman Login Admin ²²

Berikut ini adalah bentuk tampilan dari halaman login admin pada website company profile ahas nusantara jaya. Pada halaman ini admin bisa melakukan login kedalam website untuk mengelola data service dan sparepart motor. Berikut adalah tampilan dari halaman login admin:

Ahas Nusantara Jaya Home About Service sparepart Login

Selamat Datang di Login Admin

Username

Password

Login

Jl. Jenderal Gatot Subroto, Kebondalem, Purwokerto Lor

Gambar 14. Halaman login admin

Setelah admin berhasil masuk kedalam website, admin bisa mengelola data service dan sparepart motor. Berikut ini adalah tampilan ketika admin berhasil masuk kedalam website ahas nusantara jaya:

Ahas Nusantara Jaya Home Kelola Service Kelola sparepart LogOut

SELAMAT DATANG DI MENU ADMIN

AKU AHASSku

Jl. Jenderal Gatot Subroto, Kebondalem, Purwokerto Lor

Gambar 15. Halaman Utama admin

e. Halaman Kelola Data Service

Halaman service ini bisa digunakan oleh admin dan pelanggan bengkel. Pada halaman ini admin maupun pelanggan bisa melihat apa saja layanan service yang tersedia pada bengkel ahas nusantara jaya. Selain itu pada halaman ini juga bisa melihat status service yang sedang berlangsung. Terdapat 3 kategori service yaitu sedang berlangsung, belum selesai dan sudah selesai di service. Berikut ini adalah tampilan halaman service pada website company profile ahas nusantara jaya:

Ahas Nusantara Jaya Home Kelola Service Kelola sparepart LogOut

Laporan Data Service Motor

No	Nama Pemilik	Plat Nomor	Status	Aksi
1	Damas Seto	R 7194 DM	Selesai	Hapus Edit
2	Sarah	R 7319 MD	Belum Selesai	Hapus Edit
3	Tika	G 1869 MZ	Sedang Proses	Hapus Edit

Tambah Data

Jl. Jenderal Gatot Subroto, Kebondalem, Purwokerto Lor

Gambar 16. Halaman Kelola data service

Untuk melakukan penambahan data service admin bisa klik menu tambah data pada halaman kelola data service. Berikut ini adalah tampilan dari halaman tambah data service:

Ahass Nusantara Jaya Home Kelola Service Kelola sparepart LogOut

Silahkan Input Data Service

Nama Pemilik

Plat Nomor

Status

Simpan Batal

Jl. Jenderal Gatot Subroto, Kebondalem, Purwokerto Lor

Gambar 17. Halaman tambah service

f. Halaman Kelola Data Sparepart

Halaman ini bisa digunakan oleh admin untuk mengelola data sparepart. Pada halaman ini admin bisa melakukan pengelolaan data sparepart seperti menambah, edit dan hapus data sparepart . Berikut ini adalah tampilan halaman sparepart pada website company profile ahass nusantara jaya:

Ahass Nusantara Jaya Home Kelola Service Kelola sparepart LogOut

Laporan Data Sparepart Motor

No	Nama Barang	Harga	Tipe	Status	Gambar	Aksi
1	Shock Motor	750.000.,	Tabung	Tersedia		Hapus Edit
2	Kampas Rem	50.000.,	Satuan	Tidak Ada		Hapus Edit
3	Ban Motor	200.000.,	Satuan	Tersedia		Hapus Edit

Tambah Data

Jl. Jenderal Gatot Subroto, Kebondalem, Purwokerto Lor

Gambar 18. Halaman kelola data sparepart

Untuk melakukan penambahan data sparepart admin bisa klik menu tambah data pada halaman kelola data sparepart. Berikut ini adalah tampilan dari halaman tambah data sparepart:

Ahass Nusantara Jaya Home Kelola Service Kelola sparepart LogOut

Silahkan Input Data Sparepart

Nama Barang

Harga

Tipe

Status

Gambar

Simpan Batal

Jl. Jenderal Gatot Subroto, Kebondalem, Purwokerto Lor

Gambar 19. Halaman tambah sparepart

3.4 Test

Seperti yang sudah dijelaskan pada tahapan metodologi penelitian, bahwa proses terakhir yang dilakukan pada penelitian ini adalah tahapan pengujian. Pengujian ini memastikan semua bagian yang sudah dibuat berdasarkan desain sudah berjalan sesuai yang diharapkan. Tahapan pengujian ini, peneliti menggunakan pengujian blackbox. Metode blackbox yang dipakai adalah pendekatan fungsional. Berikut ini adalah hasil pengujian menggunakan blackbox dengan pendekatan fungsional:

Tabel 1. Tabel Pengujian Blackbox

No	Jenis Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Output	Hasil Uji
1	Menu Login	Input data Username = "admin" Password = "admin"	Tampilan Halaman Dashboard	Tampilan halaman login berhasil	Valid
2	Menu Login	Input data Username = "admin" Password = ""	Tampilan Pesan Kesalahan	Tampilan halaman login gagal	Valid
3	Tombol Login	Input data Username = "" Password = "admin"	Tampilan Pesan Kesalahan	Tampilan halaman login gagal	Valid
4	Tombol Login	Input data Username = "" Password = ""	Tampilan Pesan Kesalahan	Tampilan halaman login gagal	Valid
5	Tombol Tambah Data Service	Input data Nama Pemilik= "Mida" Plat Nomor = "G 1869" Status = "Belum Selesai"	Tampilan Halaman Tambah Data Service	Tampilan Data Berhasil Di Tambahkan	Valid
6	Tombol Tambah Sparepart	Input data Nama Barang= "Shock Motor" Harga="750.000.," Tipe = "Tabung" Status ="Tersedia" Gambar ="JPEG"	Tampilan Halaman Tambah Data Sparepart	Tampilan Data Berhasil Di Tambahkan	Valid
7	Menu Home	Klik Menu Home.	Tampilan Halaman Menu Home	Tampilan Halaman Menu Home Berhasil	Valid
8	Menu About	Klik Menu About.	Tampilan Halaman Menu About	Tampilan Halaman Menu About Berhasil	Valid
9	Menu Sevice	Klik menu service	Tampilan Halaman service	Tampilan Halaman Service Berhasil	Valid
10	Menu Chek Status Service	Klik Chek Status Service	Tampilan Halaman Status Service	Tampilan Halaman Status Service Berhasil	Valid
11	Menu Sparepart	Klik Menu Sparepart	Tampilan Halaman Menu Sparepart	Tampilan Halaman Menu Sparepart Berhasil	Valid
12	Menu Sparepartt Detail	Klik Chek Detail	Tampilan Halaman Detail Sparepart	Tampilan Halaman Detail Sparepart Berhasil	Valid

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan disimpulkan perancangan website company profile ahas nusantara jaya dibangun berdasar metode pengembangan sistem extreme programming yang mempunyai empat tahapan dalam proses pengembangannya, mulai dari planning, design, koding dan test. Website company profile ahas nusantara jaya di uji menggunakan metode pengujian fungsional blackbox yang berfokus pada fungsional dari fitur fitur yang disajikan dalam website tersebut, hasil dari pengujiannya terdapat semua fitur sudah berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan. Website company profile ahas nusantara jaya bisa mempermudah admin bengkel dalam mengelola data service dan data sparepart motor. Pelanggan ahas nusantara motor saat ini bisa melihat proses service yang sedang berlangsung dan bisa mengetahui daftar antrian service, selain itu pelanggan juga bisa melihat lihat sparepart motor yang dijual oleh ahas nusantara jaya.

REFERENCES

- [1] T. N. Darmansah, Putra, I. Chairuddin, S. Informasi, S. Tinggi, T. Pekanbaru, and S. Informasi, "Design Of The Sirp To Record Community Travel During The Pandemi Period (Case Study : Kecamatan IV Koto Aur Malintang)," vol. 8, no. 2, 2021.
- [2] Y. W. Gunawan, "Pengembangan Sistem Informasi Nosa Bike Berbasis Website Menggunakan Metode Rapid Application Development," vol. 4, no. 1, pp. 321–327, 2022, doi: 10.47065/bits.v4i1.1740.
- [3] N. W. Darmansah, Wardani, M. Y. Fathoni, and F. Recognition, "Perancangan Absensi Berbasis Face Recognition Pada Desa Sokaraja Lor Menggunakan Platform Android 1,3," vol. 8, no. 1, 2021.
- [4] darmansah darmansah, S. R. W. S. R. Widiyari, R. Raswini, and M. A. B. M. Bacsafr, "Perancangan Sistem Informasi Inventaris Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall," *Klik - Kumpul. J. Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 1, pp. 71–84, 2022, doi: 10.30865/json.v3i4.4165.
- [5] W. Novrian, Y. G. Nengsih, and Darmansah, "Pengembangan Aplikasi Inventaris Berbasis Website Menggunakan Metode Rapid Application Development," vol. 3, no. 4, p. 425–430, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i4.1819.
- [6] K. M. Rida and G. F. Fitriana, "PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI TIKET WISATA DI KOTA PENDAHULUAN Teknologi yang berkembang pada bidang bisnis mengalami kemajuan yang signifikan. Salah satu bidang bisnis yang mengalami percepatan dalam bidang teknologi informasi pada sektor pariwisata.," vol. 7, no. 1, pp. 90–100, 2022.
- [7] M. A. Bastari, D. Darmansah, and D. P. Rakhmadani, "Sistem Informasi Jasa Cuci Interior Rumah dan Mobil Menggunakan Metode User Acceptance Test," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 2, p. 305, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i2.3926.
- [8] N. A. Septiani and F. Y. Habibie, "Penggunaan Metode Extreme Programming Pada Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Publik," *J. Sist. Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 5, p. 341, 2022, doi: 10.30865/json.v3i3.3931.
- [9] A. Anharudin, S. Siswanto, and R. Syakira, "Rancang Bangun Data Storage System berbasis Web Dengan Metode Extreme Programming," *J. Tekno Kompak*, vol. 16, no. 1, pp. 23, 2022, doi: 10.33365/jtk.v16i1.1454.
- [10] M. Ridwan Nawawi, S. Lestanti, and D. Fanny, "Rancang Bangun Sistem Informasi Inventaris Fasilitas Pondok Pesantren Nurul Ulum Dengan Menggunakan Metode XP (Extreme Programming)," *J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 835–841, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/5746>.
- [11] N. P. Purwanti, S. Andryana, and A. Gunaryati, "SIKARTUN: Sistem Informasi Karang Taruna Berbasis Web Menggunakan Metode FD dan XP," *Techno.Com*, vol. 21, no. 1, pp. 115–126, 2022, doi: 10.33633/tc.v21i1.5638.
- [12] Asriyanik, "Implementasi extreme programming pada website skripsi program studi teknik informatika," *JASISFO (Jurnal Sist. Informasi)*, vol. 3, no. 1, pp. 239–247, 2022.
- [13] M. F. Asri, A. Farid, W. A. Amirul, and A. Cirua, "Pengembangan Sistem Manajemen Distribusi Logistik Pascabencana menggunakan Metode Extreme Programming," pp. 259–263, 2022.
- [14] I. Sistim, I. Lestari, K. R. Ld, and M. I. A. Putera, "Rancang Bangun Research Profile Company Pada Universitas XYZ Menggunakan Metode Personal Extreme Programming," vol. 5, no. 1, pp. 50–56, 2023, doi: 10.37034/jsisfotek.v4i2.182.
- [15] A. Info, "PENERAPAN METODE EXTREME PROGRAMMING DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJADWALAN," vol. 14, no. 1, pp. 1–7, 2023.
- [16] A. Voutama, "Sistem Antrian Cuci Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML," *Komputika J. Sist. Komput.*, vol. 11, no. 1, pp. 102–111, 2022, doi: 10.34010/komputika.v11i1.4677.
- [17] I. Management and F. O. R. Educators, "Penerapan Unified Modeling Language (UML) Dalam Membangun Sistem Pengenalan UMKM (Studi Kasus Rafa Laundry)," vol. 7, no. 1, pp. 21–30, 2022.
- [18] I. Wayan, W. Permadi, and T. A. Setiawan Prasida, "Penerapan Teknologi Ajax pada Desain Website Pariwisata Kota Salatiga menggunakan UML dan UCD," *Bina Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 39–50, 2022.
- [19] A. Voutama and E. Novalia, "Perancangan Sistem Informasi Plakat Wisata Berbasis Web Menggunakan UML dan Model Waterfall," vol. 11, no. 01, pp. 36–49, 2022.

Penerapan Metode Extreme Programming Pada Rancang Bangun Website Company Profile

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|---|---------------|
| 1 | journal.fkpt.org
Internet | 30 words — 1% |
| 2 | jurnal.darmajaya.ac.id
Internet | 30 words — 1% |
| 3 | tunasbangsa.ac.id
Internet | 29 words — 1% |
| 4 | Pitrawati Pitrawati, Marta Graccelia Pasaribu. "RANCANG BANGUN APLIKASI SMS GATEWAY PADA SMK TRISAKTI DI BANDAR LAMPUNG", Jurnal Informasi dan Komputer, 2019
Crossref | 26 words — 1% |
| 5 | journal.amikveteran.ac.id
Internet | 26 words — 1% |
| 6 | Khikma Mei Rida, Gita Fadila Fitriana, Darmansah Darmansah. "PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI TIKET WISATA DI KOTA PEMALANG MENGGUNAKAN UX LIFECYCLE", Rabbit : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab, 2022
Crossref | 25 words — 1% |
| 7 | journal.binadarma.ac.id
Internet | 25 words — 1% |

8	repository.dinamika.ac.id Internet	24 words — 1%
9	Bambang Ismanto, Dicke Junryan Saut HS, Nurul Amalia. "PENGEMBANGAN PROTOTYPE APLIKASI NOTIFIKASI JADWAL UJIAN BERBASIS ANDROID", Rabit : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab, 2022 Crossref	23 words — 1%
10	proceeding.unpkediri.ac.id Internet	19 words — < 1%
11	jurusan.tik.pnj.ac.id Internet	18 words — < 1%
12	Submitted to Telkom University Your Indexed Documents	17 words — < 1%
13	ejournal.itn.ac.id Internet	16 words — < 1%
14	journal.univpancasila.ac.id Internet	16 words — < 1%
15	lelungan.net Internet	16 words — < 1%
16	e-journal.ivet.ac.id Internet	14 words — < 1%
17	e-jurnal.lppmunsera.org Internet	14 words — < 1%
18	e-jurnalmitrapendidikan.com Internet	14 words — < 1%

Submitted to Telkom University

19	Your Indexed Documents	13 words — < 1%
20	journal.institutpendidikan.ac.id Internet	13 words — < 1%
21	jurnal.peneliti.net Internet	13 words — < 1%
22	Kurniasari Kurniasari, Abrar Hiswara, Rafika Sari. "Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Web dan Whatsapp Gateway Pada Bee Futsal", Journal of Students' Research in Computer Science, 2021 Crossref	12 words — < 1%
23	e-journal.uajy.ac.id Internet	12 words — < 1%
24	journal.unj.ac.id Internet	12 words — < 1%
25	journals2.ums.ac.id Internet	11 words — < 1%
26	repo.snau.edu.ua Internet	11 words — < 1%
27	Alif Diah Lestyaningrum, Sri Anardani. "Rancang Bangun Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Tuberkulosis (TBC) dengan Metode Forward Chaining", DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology, 2017 Crossref	10 words — < 1%
28	Submitted to Telkom University Your Indexed Documents	10 words — < 1%

29	e-journal.polnes.ac.id Internet	10 words — < 1%
30	Fitriyani Fitriyani, Bambang Adiwino, Ellya Helmud, Ari Amir Alkodri, Anisah Anisah. "GDSS Penilaian Kinerja Pada ISB Atma Luhur Menggunakan Metode SAW dan Borda", Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer), 2022 Crossref	9 words — < 1%
31	andrychowanda.com Internet	9 words — < 1%
32	ejournal.unib.ac.id Internet	9 words — < 1%
33	eprints.uny.ac.id Internet	9 words — < 1%
34	ojs.unud.ac.id Internet	9 words — < 1%
35	repository.amikom.ac.id Internet	9 words — < 1%
36	repository.nusaputra.ac.id Internet	9 words — < 1%
37	www.sciencegate.app Internet	9 words — < 1%
38	M Kholifahudin. "Pengembangan Aplikasi Administrasi Pembayaran SPP Di Ponpes Al-Hidayat Ginuk Karas-Magetan", Set-up : Jurnal Keilmuan Teknik, 2022 Crossref	8 words — < 1%

-
- 39 M Rudi Sanjaya Sanjaya, Endang Lestari Ruskan, Dedy Kurniawan, Annisa Khoiriah et al. "Perancangan UML Sistem Informasi Pencarian Jasa ART", INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science, 2022
Crossref 8 words — < 1%
-
- 40 [downloadbolatangkas.com](#)
Internet 8 words — < 1%
-
- 41 [elamela394.wordpress.com](#)
Internet 8 words — < 1%
-
- 42 [journal.ipm2kpe.or.id](#)
Internet 8 words — < 1%
-
- 43 [repository.umy.ac.id](#)
Internet 8 words — < 1%
-
- 44 [text-id.123dok.com](#)
Internet 8 words — < 1%
-
- 45 [www.scribd.com](#)
Internet 8 words — < 1%
-
- 46 Denny Andian Nugraha, Budy Satria. "Prototype Alat Pendeteksi Kebakaran Menggunakan Sensor Flame dan MQ-2 Berbasis Arduino Uno", Indonesian Journal of Computer Science, 2022
Crossref 6 words — < 1%
-
- 47 Lidya Astuti, Hafid Syafwan, Akmal Nasution. "Sistem Informasi Geografis untuk Pemetaan Lokasi Rumah Tahfidz Qur'an", Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika, 2022
Crossref 6 words — < 1%

48 Miftahul Mu'alimin, Latipah. "SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN APLIKASI PEMILIHAN GAME ANDROID UNTUK ANAK USIA DINI", JSil (Jurnal Sistem Informasi), 2021 6 words — < 1%
Crossref

49 Reza Novaris Maulana, Raymond Sutjadi, Edwin Meinardi Trianto. "Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Permainan Edukasi Berhitung Dengan Binatang Menggunakan Metode Prototyping", Teknika, 2019 6 words — < 1%
Crossref

50 Tawar, Imam Riadi, Ariqah Adliana Siregar, Adiniah Gustika Pratiwi. "Security on Charity Crowdfunding Services using KAMI Index 4.1", Engineering Science Letter, 2022 6 words — < 1%
Crossref

51 Topan Ramadhan SAN, Fatah Yasin. "GAME EDUKASI MENGHAFAL DOA-DOA HARIAN SEBAGAI MEDIA BELAJAR UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID", Emitter: Jurnal Teknik Elektro, 2018 6 words — < 1%
Crossref

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF

EXCLUDE MATCHES OFF