

RANCANG BANGUN WEBSITE LUMINOUS AGENCY CREATIVE MENGUNAKAN METODE AGILE

Rangga Maulana Iksan¹; Asep Yusapra Salim²; Divi Adiffia Freza Alana³; Elliarini Isabela⁴;

Program Studi Sistem Informasi
Universitas Kartamulia Purwakarta

[1 ranggaikhsan205@gmail.com](mailto:ranggaikhsan205@gmail.com); [2 asepyusaprasalim@gmail.com](mailto:asepyusaprasalim@gmail.com);
[3 divifrezafreza@gmail.com](mailto:divifrezafreza@gmail.com); [4 rinielia09@gmail.com](mailto:rinielia09@gmail.com)

(*) Corresponding Author : divifrezafreza@gmail.com

Received: 27 Agustus 2025; Accepted: 28 Agustus 2025; Published: 29 Agustus 2025

Abstract— *Luminous Agency Creative serves as a promotional medium, identity representation, and communication tool with clients. However, the lack of an optimal website hinders visibility, conveying the vision and mission, and interacting with potential clients. This study aims to build an effective website to improve search engine rankings, strengthen branding, increase engagement, and ensure fast, responsive, and secure performance. The methods used include a case study at PT. Fazanime Media Teknologi, needs analysis, interface design, appropriate technology selection, implementation, and performance and security testing. The results of the study indicate that implementing responsive design, integrating interactive features, SEO optimization, and utilizing modern web technologies can increase the number of visitors, improve search rankings, and facilitate the conversion of visitors into clients. This website development has proven to be a strategic investment that not only follows trends but also supports long-term business growth, expands market share, and strengthens Luminous Agency Creative's position in the digital creative industry.*

Keywords: *Information System ; Website; SEO;*

Abstrak— Luminous Agency Creative sebagai media promosi, representasi identitas, dan sarana komunikasi dengan klien. Namun, ketiadaan website yang optimal menghambat visibilitas, penyampaian visi-misi, serta interaksi dengan calon klien. Penelitian ini bertujuan membangun website yang efektif untuk meningkatkan peringkat di mesin pencari, memperkuat branding, meningkatkan engagement, dan memastikan kinerja yang cepat, responsif, serta aman. Metode yang digunakan meliputi studi kasus pada PT. Fazanime Media Teknologi, analisis kebutuhan, perancangan antarmuka, pemilihan teknologi yang tepat, implementasi, serta pengujian kinerja dan keamanan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan desain responsif, integrasi fitur interaktif, optimasi SEO, dan penggunaan teknologi web modern mampu meningkatkan jumlah pengunjung, memperbaiki peringkat pencarian, serta mempermudah konversi pengunjung menjadi klien. Pembangunan website ini terbukti menjadi investasi strategis yang tidak hanya mengikuti tren, tetapi juga mendukung pertumbuhan bisnis jangka panjang, memperluas pangsa pasar, dan memperkuat posisi Luminous Agency Creative di industri kreatif digital.

Kata Kunci : Sistem Informasi; Website; SEO;

INTRODUCTION

Dalam era digital yang semakin kompetitif, kehadiran website yang profesional bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan kebutuhan utama bagi setiap organisasi atau perusahaan. Perubahan perilaku konsumen yang semakin bergantung pada informasi daring menuntut perusahaan untuk memiliki media digital yang mampu menyajikan identitas, layanan, serta portofolio mereka secara efektif. Hal ini berlaku secara khusus bagi perusahaan di bidang industri kreatif, seperti Luminous Agency Creative, yang

sangat bergantung pada citra, kepercayaan, dan kualitas komunikasi visual.

Website tidak hanya berfungsi sebagai media promosi, tetapi juga sebagai wajah digital yang mencerminkan nilai dan profesionalisme perusahaan. Dengan adanya website yang terkelola dengan baik, perusahaan dapat memperluas jangkauan audiens, meningkatkan visibilitas, serta mempermudah calon klien dalam memahami layanan yang ditawarkan. Sayangnya, masih banyak perusahaan, termasuk agen kreatif, yang belum memiliki website yang optimal, baik dari sisi desain,

fungsionalitas, maupun strategi pengelolaannya. Hal ini berdampak pada kesulitan dalam menyampaikan visi dan misi perusahaan, keterbatasan interaksi dengan calon klien, hingga kurangnya data untuk mengevaluasi efektivitas strategi pemasaran.

Sebagai contoh, studi kasus PT. Fazanime Media Teknologi memperlihatkan bahwa website berperan penting dalam meningkatkan kepercayaan publik dan memperluas peluang kerja sama. Dengan demikian, pengembangan website bagi Luminous Agency Creative bukan hanya sekadar mengikuti perkembangan teknologi, melainkan menjadi strategi fundamental dalam mendukung pertumbuhan bisnis jangka panjang.

Selain itu, proses pembangunan website memerlukan pendekatan metodologi yang tepat agar hasil yang dicapai sesuai kebutuhan pengguna sekaligus fleksibel dalam menghadapi perubahan. Salah satu metode yang relevan adalah metode Agile. Metode ini menekankan pada kolaborasi, iterasi berkelanjutan, serta fleksibilitas terhadap perubahan kebutuhan pengguna. Dengan penerapan metode Agile, pembangunan website dapat dilakukan secara bertahap dan terukur, sekaligus memastikan bahwa setiap fitur yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan tujuan bisnis dan ekspektasi pengguna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mengangkat judul "Rancang Bangun Website Luminous Agency Creative Menggunakan Metode Agile" dengan tujuan untuk merancang dan membangun website yang tidak hanya berfungsi sebagai media promosi, tetapi juga sebagai sarana komunikasi interaktif yang dapat memperkuat branding, meningkatkan efektivitas pemasaran digital, serta memberikan nilai tambah bagi perusahaan dalam menghadapi persaingan di era digital.

MATERIALS AND METHODS

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan [1]. Sistem informasi merupakan suatu kesatuan yang saling terkait dalam menghasilkan dan menyampaikan informasi di lingkungan internal perusahaan. Menurut [2], sistem informasi merupakan sekumpulan komponen yang berperan dalam mengelola data, mengubahnya menjadi

informasi yang relevan, serta mendukung pencapaian tujuan perusahaan. Sementara itu, [3] menjelaskan bahwa dalam proses pembentukan dan distribusinya, sistem informasi terdiri atas berbagai elemen yang saling terhubung dan berfungsi untuk menunjang pencapaian tujuan organisasi atau perusahaan. Agar proses pengambilan keputusan dapat berjalan sinergis, sistem informasi perlu menyediakan data terkait perencanaan, pendirian, pengorganisasian, hingga operasional perusahaan. Sistem ini mengelola masukan berupa data dari sumber tertentu, kemudian memprosesnya menjadi informasi yang bermanfaat. Setiap tingkat manajemen dengan aktivitas yang berbeda memerlukan informasi dengan karakteristik yang juga berbeda. Karakteristik tersebut meliputi kepadatan, cakupan, frekuensi, aksesibilitas, ketepatan waktu, dan sumber informasi. Secara umum, informasi dapat diartikan sebagai hasil pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna dan bermakna bagi penerima, yang merepresentasikan suatu peristiwa nyata serta dapat digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan.

Website (Situs Web) merupakan kumpulan dari halaman-halaman web yang berhubungan dengan file-file lain yang terkait. Dalam sebuah website terdapat suatu halaman yang dikenal dengan sebutan home page. Home page adalah sebuah halaman yang pertama kali dilihat ketika seseorang mengunjungi website. Dari home page, pengunjung dapat mengklik hyperlink untuk pindah ke halaman lain yang terdapat dalam website tersebut [4]. Website atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video, dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman atau hyperlink [5].

Teknik Search Engine Optimization (SEO) adalah teknik yang dapat digunakan untuk menangani konten digital, sehingga manfaat konten bisa dimaksimalkan, seperti memiliki visibilitas yang tinggi dan dapat meningkatkan audiensi ke ranah global. Karena itu, dengan menerapkan teknik Search Engine Optimization (SEO) yang benar pada sebuah website atau portal berita dapat meningkatkan jangkauan yang luas dan terindeks di mesin pencari sehingga informasi atau konten yang dipublikasikan di media online berpeluang dibaca oleh banyak orang [4].

UI adalah bagaimana suatu produk yang bisa dilihat oleh mata (*visible*). UI lebih fokus pada

visualisasi, *coloring*, dan hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas dari *interface* yang akan digunakan oleh *user*. UX bukan merupakan cara kerja dari suatu produk atau jasa. UX merupakan cara kerja di luar, dengan seseorang datang dan berhadapan langsung, UX lebih fokus terhadap perancangan, menjembatani bagaimana tampilan nanti mampu bekerjasama dengan melaksanakan fungsi-fungsi suatu sistem [6]

Metode Agile adalah proses pengembangan sistem yang sangat berbeda. Pada pengembangan Agile menggunakan proses yang berulang. Tim pengembangan terus berkomunikasi dengan pengguna utama yang disebut pelanggan untuk membuat dan membentuk sistem agar sesuai dengan spesifikasi pelanggan. Agile disebut dengan metode yang tepat karena didasarkan pada proses pengembangan yang cepat dan gesit serta dapat beradaptasi dengan perubahan. Agile berfokus pada tim kecil, komunikasi yang intens, dan iterasi pengembangan yang cepat [7].



Gambar 1. Metode Scrum

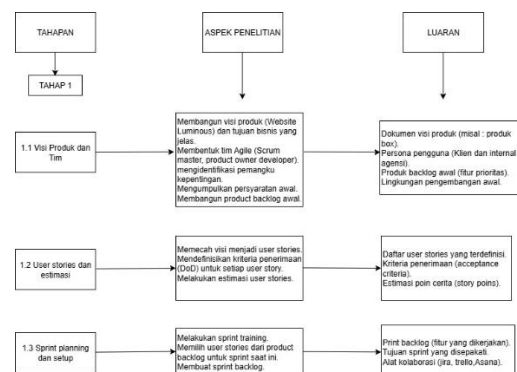
Gambar diatas merupakan gambaran tahapan-tahapan dari metode agile. Mulai dari perencanaan, design, develop, test, deploy, review dan launch. Istilah Agile sendiri terdiri dari dua pengertian, yaitu: pertama pengertian dari segi filosofi, dan kedua pengertian dari segi pedoman pengembangan perangkat lunak. Dari segi filosofi, Agile mempunyai arti antara lain mendorong demi terciptanya kepuasan pelanggan, mempercepat delivery perangkat lunak secara bertahap (*incremental*), tim proyek yang ramping dan mempunyai motivasi yang sangat tinggi, minimasi pekerjaan serta menyederhanakan (*birokrasi*) keseluruhan proses [8].

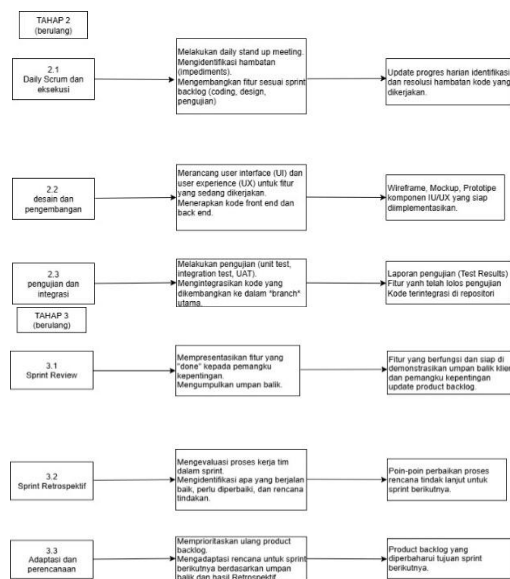
Metode Agile adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang didasarkan pada prinsip-prinsip yang sama atau pengembangan sistem jangka pendek yang memerlukan adaptasi cepat dari pengembang terhadap perubahan dalam bentuk apa pun. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, kualitas, dan keberhasilan proyek dengan mengutamakan komunikasi yang efisien antara pihak pengembang dan pihak pemangku

kepentingan serta dengan mengadopsi prinsip-prinsip dan praktik praktik yang lebih adaptif [9].

Adapun tahapan dalam metode agile, sebagai berikut:

1. Perencanaan (*planning*) sistem, merupakan salah satu tahapan awal ketika proses kategorisasi yang memerlukan suatu langkah atau tahapan. Pada tahap ini pengembang dan pengguna membuat rancangan atas kesepakatan bersama. Kegiatan yang dilakukan berupa *interview*, observasi serta melihat arsip dokumen yang ada.
2. Implementasi, yaitu persiapan menu untuk customer yang mana dihasilkan dari perancangan sistem baru yang disetujui kedalam bahasa pemrograman. Pada langkah ini dilakukan *percodingan* dan *pendesain web* [10].
3. *Testing/pengujian*, adalah tahap pengujian sistem setiap modul yang dikembangkan terlebih dahulu akan menjalani pengujian. Jika masih tidak mengikuti permintaan, bagian yang diperbaiki akan diperbaiki. Jika sesuai dengan permintaan, maka sistem dapat diimplementasikan [11].
4. Dokumentasi tujuan pada tahap dokumentasi untuk mendokumentasikan fungsi, rancangan database, dan modul agar mempermudah proses pengembangan dan pemeliharaan.
5. *Deployment*, pada tahap ini akan menguji kualitas sistem untuk menjamin kualitas perangkat lunak. Jika sistem yang diproduksi memenuhi syarat, perangkat lunak tersebut sudah siap untuk dikembangkan.
6. Pemeliharaan, tahapan terakhir adalah pemeliharaan, tahapan ini dilakukan supaya tidak ada bug, oleh karena itu sistem harus dipelihara secara teratur [12].





Gambar 2. Metode Penelitian

Metode Agile adalah pendekatan pengembangan yang berulang dan adaptif, yang sangat cocok untuk perancangan website agensi Luminous agar dapat merespons perubahan kebutuhan dan tren pasar secara efektif. Proses ini dimulai dengan **Tahap 1: Inisiasi & Perencanaan (Sprint 0 / Product Vision)**. Pada tahap awal ini, tim Luminous akan secara kolektif membangun visi produk yang jelas untuk website, mengidentifikasi tujuan bisnis utama, dan membentuk tim Agile inti yang terdiri dari Product Owner, Scrum Master, dan Developer (termasuk desainer, pengembang, dan QA). Mereka akan mengidentifikasi pemangku kepentingan utama dan mulai mengumpulkan persyaratan awal untuk mengisi Product Backlog — daftar prioritas fitur dan fungsionalitas yang diinginkan untuk website. Setelah visi ditetapkan, persyaratan ini kemudian dipecah menjadi User Stories yang lebih kecil dan berorientasi pada pengguna, masing-masing dilengkapi dengan Kriteria Penerimaan yang jelas untuk mendefinisikan "selesai". Tim juga akan memberikan estimasi ukuran (Story Points) pada setiap User Story untuk membantu perencanaan. Tahap ini ditutup dengan Sprint Planning, di mana tim memilih User Stories dari Product Backlog untuk dikerjakan dalam siklus pengembangan berikutnya, membentuk Sprint Backlog, dan menetapkan Tujuan Sprint yang spesifik. Setelah perencanaan awal, proyek masuk ke **Tahap 2: Iterasi Pengembangan (Siklus Sprint Berulang)**, yang merupakan inti dari

metode Agile dan dilakukan secara berulang. Setiap hari dalam sprint, tim akan melakukan **Daily Scrum** atau *stand-up meeting* singkat untuk membahas progres, mengidentifikasi hambatan, dan menyinkronkan upaya. Selama sprint, tim akan secara aktif terlibat dalam **Desain & Pengembangan**, dimulai dari perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang intuitif dan menarik, hingga implementasi kode frontend dan backend yang kuat untuk mewujudkan fitur-fitur yang disepakati. Seluruh fitur yang dikembangkan akan melalui **Pengujian & Integrasi** yang ketat, termasuk *unit testing*, *integration testing*, dan *User Acceptance Testing* (UAT), untuk memastikan kualitas dan fungsionalitas. Kode yang telah diuji kemudian diintegrasikan ke dalam repositori utama, siap untuk ditinjau.

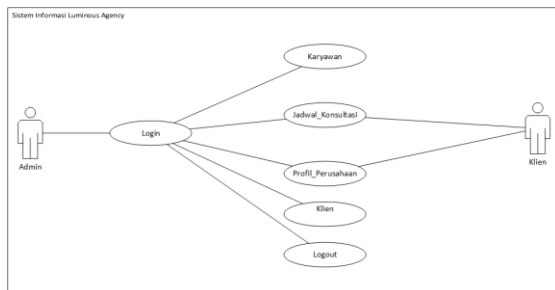
Di akhir setiap sprint, proyek memasuki **Tahap 3: Review, Retrospektif & Adaptasi**. Tahap ini dimulai dengan **Sprint Review**, di mana tim mendemonstrasikan fitur-fitur yang telah "Done" kepada pemangku kepentingan eksternal dan internal Luminous, mengumpulkan umpan balik berharga yang akan digunakan untuk menginformasikan sprint berikutnya. Selanjutnya, tim akan melakukan **Sprint Retrospektif**, sebuah pertemuan internal untuk merefleksikan proses kerja mereka sendiri—apa yang berjalan baik, apa yang perlu ditingkatkan, dan bagaimana mereka dapat bekerja lebih efisien sebagai tim. Terakhir, berdasarkan umpan balik dari *review* dan pembelajaran dari *retrospektif*, tim akan melakukan **Adaptasi & Perencanaan**. Product Owner akan memprioritaskan ulang Product Backlog, dan tim akan menyesuaikan rencana mereka untuk sprint berikutnya, memastikan bahwa pengembangan tetap selaras dengan tujuan bisnis Luminous dan kebutuhan pengguna yang berkembang. Siklus ini berlanjut sampai website agensi Luminous mencapai titik di mana ia siap untuk **Tahap Akhir: Peluncuran & Pemeliharaan Berkelanjutan**. Pada tahap ini, website akan secara resmi digulirkan (*deployed*) ke lingkungan produksi agar dapat diakses oleh publik. Setelah peluncuran, tim akan terus melakukan pemantauan kinerja dan keamanan secara berkelanjutan untuk memastikan website tetap berfungsi optimal dan aman. Selain itu, mereka akan terus mengumpulkan umpan balik dari pengguna *live* dan menganalisis data untuk merencanakan pengembangan dan peningkatan fitur di masa depan, memastikan bahwa website Luminous

terus berkembang dan memberikan nilai maksimal bagi agensi dan kliennya

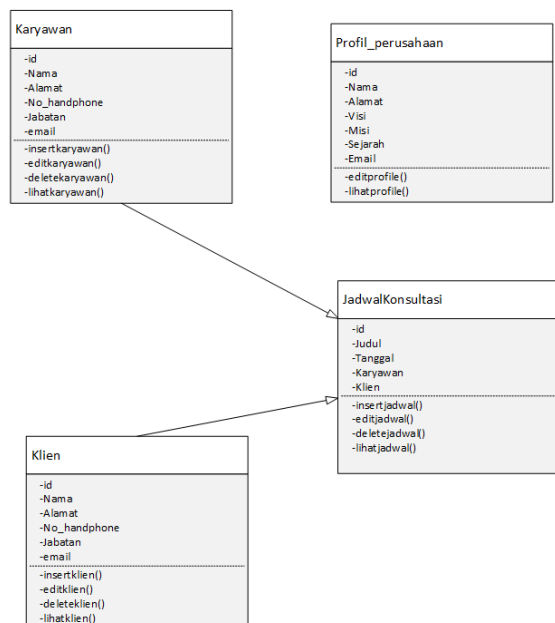
RESULTS AND DISCUSSION

Perencanaan Sistem

Perencanaan (*planning*) sistem, merupakan salah satu tahapan awal ketika proses kategorisasi yang memerlukan suatu langkah atau tahap. Pada tahap ini peneliti melakukan *interview* dan observasi dengan pihak PT. Fazanime Media terkait membuat perancangan akan seperti apa bentuk *website* yang akan dibuat, setelah mencapai kesepakatan kedua belah pihak lalu lanjut ke tahapan berikutnya.



Gambar 3. Use Case Diagram

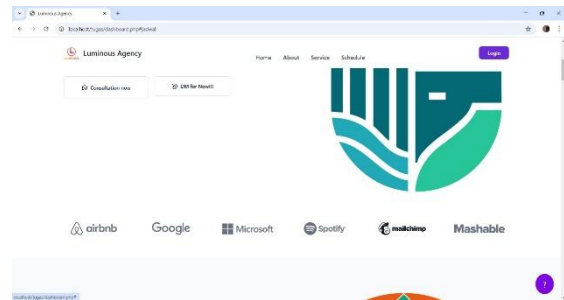


Gambar 4. Class Diagram

Implementasi Website

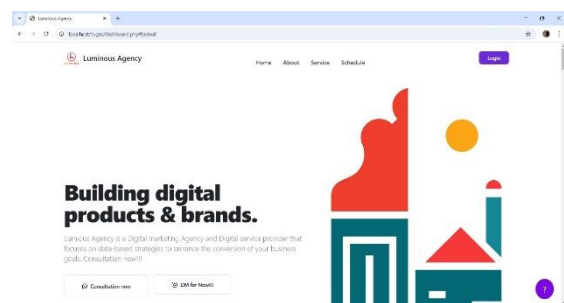
Pada Tahapan implementasi sangat berfokus pada siklus pengembangan yang pendek dan

berulang, yang disebut sprint. Setiap sprint melibatkan perencanaan, pengembangan, pengujian, dan tinjauan. Pada tahap implementasi, tim pengembang akan menerjemahkan fitur-fitur yang telah diprioritaskan dalam backlog produk menjadi kode fungsional. Kegiatan utama dalam tahap ini meliputi coding, pengujian unit, integrasi, dan pemecahan masalah teknis.



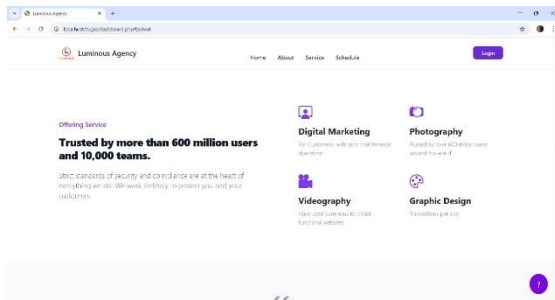
Gambar 5. Tampilan Beranda

Gambar diatas menunjukkan tampilan *landing page* dari *website Luminous agency* yang memperlihatkan *header*, menu navigasi dan logo. *Landing page* ini dibuat dengan *design* yang menarik dan profesional guna menarik perhatian *user*. Terdapat navbar yang memudahkan pengunjung menemukan informasi yang mereka cari mengenai *Luminous agency*.



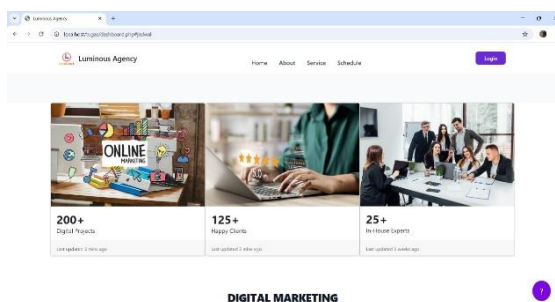
Gambar 6. Halaman Kontak

Gambar 6 Halaman utama untuk kontak yang dapat dihubungi *customer* Gambar diatas menunjukkan halaman kontak dengan informasi singkat mengenai perusahaan. Pengguna dapat berkonsultasi mengenai jasa yang ingin ditawarkan oleh perusahaan melalui kontak personal *WhatsApp* maupun sosial media *Instagram*.



Gambar 7. Halaman Jasa

Gambar 7 Halaman mengenai jasa yang ditawarkan perusahaan Halaman ini memuat informasi singkat mengenai jasa apa saja yang ditawarkan oleh *Luminous agency*. Dengan informasi ini pengguna dapat mengetahui jasa-jasa yang ditawarkan sehingga memudahkan pengguna untuk memilih jasa yang mereka inginkan.



Gambar 8. Halaman Rating

Gambar 8 Halaman mengenai informasi *project* dan rating perusahaan Halaman di atas menunjukkan jumlah proyek yang telah diselesaikan, rating kepuasan pelanggan dan juga tenaga ahli yang dimiliki yang dapat memberikan kesan profesional dan terpercaya kepada pengguna.

CONCLUSION

Berdasarkan pembahasan yang telah diurai pada bab sebelumnya, dengan melakukan penelitian dan penganalisaan dengan menggunakan metode-metode penelitian, yaitu penelitian ini telah mengidentifikasi permasalahan krusial yang dihadapi oleh Luminous Agency Creative, yaitu ketidakadaan website profesional yang dapat menjadi representasi visual yang kuat bagi perusahaan. Hal ini berdampak pada minimnya visibilitas di dunia digital, kesulitan dalam menjalin

komunikasi dengan klien potensial, serta terhambatnya upaya pemasaran secara efektif.

Berdasarkan studi kasus PT. Fazanime Media Teknologi dapat disimpulkan bahwa pembangunan website merupakan investasi yang sangat penting untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sebuah website yang dirancang dengan baik akan mampu meningkatkan kehadiran online, memperkuat branding, serta memudahkan interaksi dengan target audiens. Dengan demikian, pembangunan website untuk Luminous Agency Creative bukan hanya sekedar mengikuti tren, melainkan solusi strategis untuk mencapai tujuan bisnis yang lebih besar, seperti pertumbuhan bisnis dan peningkatan pangsa pasar.

Kesimpulan yang telah dibuat dan tertera diatas, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut: Sistem yang dibangun penulis pada intinya hanya sebatas informasi mengenai perusahaan, jasa yang tersedia pada perusahaan serta informasi lainnya di PT. Fazanime Media Teknologi. Sehingga diharapkan adanya pengembangan lagi untuk sistem yang lebih luas cakupannya. Diharapkan ada pengembangan lainnya pada website ini sehingga nantinya dapat meningkatkan nilai perusahaan di mata pelanggan. Diperlukan maintenance terhadap aplikasi yang telah dibuat agar dapat digunakan secara berkelanjutan selama kebutuhan terhadap informasi yang ada di PT. Fazanime Media Teknologi.

REFERENCE

- [1] Z. Niqotaini, B. Saras Yulistiawan, E. Krisnanik, and R. D. Amalia, ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DENGAN UNIFIED MODELLING LANGUAGE, 2nd ed. INDIE PRESS, 2023.
- [2] Maydianto and M. R. Ridho, "Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop," J. Comasie, vol. 02, pp. 50–59, 2021.
- [3] M. D. Wahyudi and M. R. Ridho, "Sistem Informasi Penjualan Mobil Bekas Berbasis Web Pada CV Phutu Oil Club Di Kota Batam," Comput. Sci. Ind. Eng. (COMASIE), vol. 1, no. 1, pp. 102–111, 2019.
- [4] Pratama, F. Hasmawati, and Jawasi, "Konsep Portal Berita Palpres . com Dalam Penggunaan Search Engine Optimization (SEO)," vol. 02, no. 01, pp. 89–94, 2024.
- [5] D. Maharani, F. Helmiah, and N. Rahmadani, "Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet dan Website Pada Masa Pandemi Covid-19," Abdifomatika J. Pengabdi. Masy.

- Inform., vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2021, doi: 10.25008/abdiformatika.v1i1.130.
- [6] S. Christy and R. A. Susanto, “Perancangan Media Aplikasi Bus Trans Metro Bandung,” *Serat Rupa J. Des.*, vol. 3, no. 1, pp. 34–47, 2019, doi: 10.28932/srjd.v3i1.1060.
- [7] U. Raharja, E. P. Harahap, and D. D. Christianto, “PENGARUH TEKNOLOGI BLOCKCHAIN TERHADAP TINGKAT KEASLIAN IJAZAH Untung,” *Technomedia J.*, vol. 4, no. 2, 2020.
- [8] I. Amri and A. P. Aji, “Rancang Bangun Sistem Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Menggunakan Metode Agile Di Smk Modellink Kabupaten Sorong,” *Insect (Informatics Secur. J. Tek. Inform.)*, vol. 4, no. 2, pp. 51–57, 2019, doi: 10.33506/insect.v4i2.557.
- [9] W. W. Raharjo Ario Febri Putra, “PENERAPAN METODE AGILE DAN APPLICATION PROGRAMMING INTERFACE PADA APLIKASI RESEP MENU MASAKAN TERINTEGRASI KALENDER BERBASIS MOBILE,” *Kohesi J. Multidisiplin Saintek*, vol. 5, no. 6, pp. 1–17, 2024.
- [10] H. Handayani, A. M. Ayulya, K. U. Faizah, D. Wulan, and M. F. Rozan, “Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development,” *J. Test. dan Implementasi Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 29–40, 2023, doi: 10.55583/jtisi.v1i1.324.
- [11] S. Widayati, Y. I. Chandra, and D. Ruri, “Penerapan Metode Agile Process dengan Model Extreme Programming Dalam Pembuatan Game RPG ‘The Realm of Unknown’ Menggunakan MV RPG Maker,” *J. Esensi Infokom J. Esensi Sist. Inf. dan Sist. Komput.*, vol. 6, no. 1, pp. 51–58, 2022, doi: 10.55886/infokom.v6i1.456.
- [12] R. Al Kiramy, F. R. Halim, D. Oktoriani, S. Vernia, D. Erlangga, and M. L. Hamzah, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pengumuman Kelulusan Siswa Berbasis Web Menggunakan Metode Agile,” *J. Test. dan Implementasi Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 67–81, 2023, doi: 10.55583/jtisi.v1i2.327.