

**Jurnal Politeknik Caltex Riau**Terbit Online pada laman <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>

| e- ISSN : 2460-5255 (Online) | p- ISSN : 2443-4159 (Print) |

## Systematic Literature Review Penerapan Metodologi Agile Dalam Berbagai Bidang

**Mutia Sari Zulvi<sup>1</sup>**<sup>1</sup>Politeknik Caltex Riau, Departemen, email: [mutia@pcr.ac.id](mailto:mutia@pcr.ac.id)

### [1] Abstrak

*Perkembangan telepon atau telepon seluler dan internet, keberadaannya memberikan pengaruh bagi berbagai aspek kehidupan. Baik kehidupan secara individu, sosial maupun yang terkait dengan dunia usaha atau bisnis. Selain mempermudah dan mempercepat proses komunikasi dan informasi, teknologi informasi juga dimanfaatkan dalam kegiatan usaha atau bisnis. Banyak alat komunikasi dan informasi yang digunakan dalam kegiatan dunia usaha, salah satunya Aplikasi. Aplikasi secara umum dibagi menjadi 3 platform yaitu desktop, web, dan mobile. Dalam membangun sebuah aplikasi, dibutuhkan metodologi pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk kelancaran perancangan atau pembangunan suatu aplikasi. Pengembangan aplikasi berbasis web memiliki banyak metode yang bisa digunakan, salah satunya adalah metode Agile. Metode ini merupakan salah satu metode yang terkenal karena dianggap aktual dan mudah digunakan. Penelitian ini menggunakan metode systematic literature review yang menampilkan analisis metode agile dalam berbagai bidang yang mencakup total X makalah yang diterbitkan dari tahun 2017 hingga 2021. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab beberapa pertanyaan penelitian yaitu: 1) Mengetahui tren model apa saja yang digunakan dalam metode agile, 2) Mengetahui bidang apa saja yang mengimplementasikan metode agile dalam pengembangan aplikasinya, 3) Mengetahui platform aplikasi yang paling sering digunakan dalam metode agile. Hasil yang didapatkan yaitu pada RQ1 menghasilkan tren model Scrum, RQ2 menghasilkan e-Commerce merupakan bidang paling banyak diminati menggunakan metode Agile dan RQ3 menghasilkan platform web lebih banyak digunakan daripada platform mobile.*

**Kata kunci:** Platform, Agile, Systematic Literature Review.

### Abstract

*The development of the telephone or cell phone and the internet, its existence has an influence on various aspects of life. Both individual life, social and related to the world of business or business. In addition to simplifying and accelerating the process of communication and information, information technology is also used in business or business activities. Many communication and information tools are used in the activities of the business world, one of which is the application. Applications are generally divided into 3 platforms, namely desktop, web, and mobile. In building an application, it takes a software development methodology that is used for the smooth design or development of an application. Web-based application development has many methods that*

*can be used, one of which is the Agile method. This method is one of the well-known methods because it is considered actual and easy to use. This study uses a systematic literature review method that displays an analysis of agile methods in various fields covering a total of X papers published from 2017 to 2021. This study aims to answer several research questions, namely: 1) Knowing what trend models are used in agile methods, 2) Knowing what fields implement agile methods in their application development, 3) Knowing the application platforms that are most often used in agile methods. The results obtained are that RQ1 produces a Scrum trend model, RQ2 produces e-Commerce which is the field that is most in demand using the Agile method.*

**Keywords:** Platform, Agile, Systematic Literature Review.

---

## 1. Pendahuluan

Saat ini perkembangan teknologi informasi begitu pesat. Perkembangan telepon atau telepon seluler dan internet, keberadaannya memberikan pengaruh bagi berbagai aspek kehidupan. Baik kehidupan secara individu, sosial maupun yang terkait dengan dunia usaha atau bisnis. Selain mempermudah dan mempercepat proses komunikasi dan informasi, teknologi informasi juga dimanfaatkan dalam kegiatan usaha atau bisnis. Banyak alat komunikasi dan informasi yang digunakan dalam kegiatan dunia usaha, salah satunya Aplikasi [39].

Aplikasi secara umum dibagi menjadi 3 platform yaitu desktop, web, dan mobile. Dalam membangun sebuah aplikasi, dibutuhkan metodologi pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk kelancaran perancangan atau pembangunan suatu aplikasi khususnya Web. Pengembangan aplikasi berbasis web mempunyai kelebihan dibanding yang lain yaitu dapat diakses kapanpun dan dimanapun [39]. Dalam pengembangannya, banyak metode yang bisa digunakan, salah satunya adalah metode agile. Metode agile dipilih sebagai objek dalam penelitian ini karena metode agile merupakan salah satu metode yang cukup populer saat ini dengan menawarkan fleksibilitas, sehingga pengembang bisa kembali ke fase yang lebih awal apabila ada perubahan yang diperlukan [19].

Penelitian ini menggunakan metode systematic literature review yang menampilkan analisis metode agile dalam berbagai bidang yang mencakup total X makalah yang diterbitkan dari tahun 2017 hingga 2021. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab beberapa pertanyaan penelitian yaitu: 1) Mengetahui tren model apa saja yang digunakan dalam metode agile, 2) Mengetahui bidang apa saja yang mengimplementasikan metode agile dalam pengembangan aplikasinya, 3) Mengetahui platform aplikasi yang paling sering digunakan dalam metode agile.

## 2. Landasan Teori

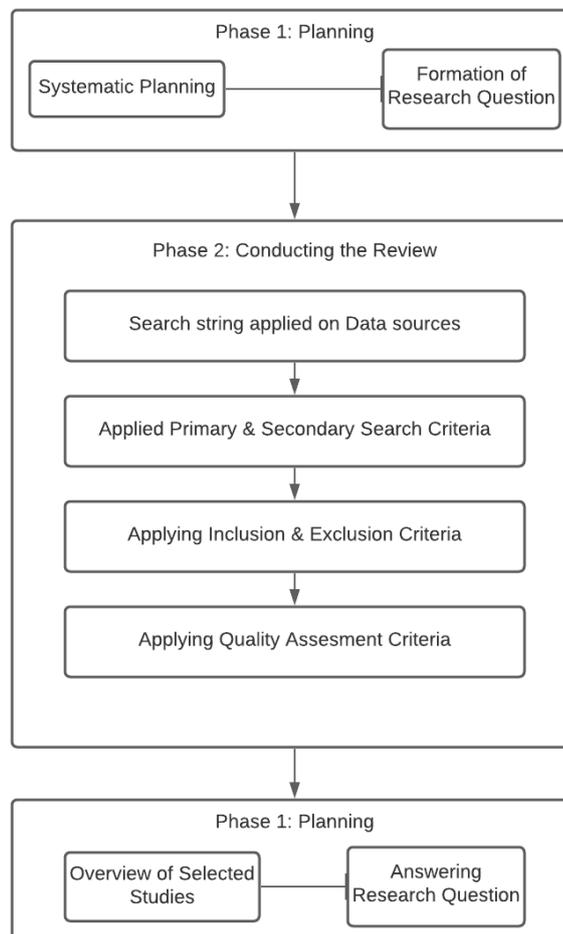
Agile software development adalah metode dari beberapa kumpulan prinsip untuk pengembangan software di mana persyaratan dan solusi melalui upaya kolaboratif dari antar tim fungsional dan klien. Ini sebagai pendukung perencanaan adaptif, perkembangan evolusi, awal pengiriman, dan perbaikan terus-menerus, dan itu mendorong respon yang cepat dan fleksibel untuk dirubah. Prinsip-prinsip ini mendukung definisi dan evolusi dari banyak metode pengembangan perangkat lunak [19]. Berikut ini beberapa model dalam metode agile yaitu: [35]

- a. Extreme Programming (XP): XP adalah pengembangan software yang memiliki sasaran yaitu pembangunan melalui penetapan kebutuhan yang kurang jelas atau adanya perubahan terhadap kebutuhan yang sangat cepat dan melalui tim yang berskala kecil sampai menengah.
- b. SCRUM: SCRUM adalah model yang mengedepankan kecepatan pengembangan. Dalam proses scrum, rencana proyek terus diperiksa dan disesuaikan berdasarkan kenyataan empiris proyek.

- c. Dynamic System Development Method (DSDM): DSDM merupakan metode pengembangan perangkat lunak dimana aplikasi yang dibangun berdasarkan kebutuhan dan komunikasi antara pengguna dan pengembang.
- d. Feature Driven Development (FDD): FDD adalah model yang berfokus pada fitur aplikasi.

### 3. Metode Penelitian

Metodologi merupakan Teknik yang digunakan dalam penelitian. Metode yang digunakan adalah Metode Systematic Literature Review (SLR). SLR adalah Metode SLR digunakan untuk mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia dengan bidang topik fenomena yang menarik, dengan pertanyaan penelitian tertentu yang relevan. Metode SLR menggunakan tiga fase untuk melakukan tinjauan pustaka yaitu merencanakan pertanyaan penelitian, melakukan tinjauan yang terdiri dari identifikasi pencarian sebuah kata dan sumber data, pemilihan studi, penilaian kualitas, dan ekstraksi data dan akhirnya pelaporan tinjauan. [37]



**Gambar 1. Tahapan SLR [19]**

#### 1. Planning Phase

Planning Phase: Perencanaan berupa pertanyaan penelitian. Pertanyaan penelitian berasal dari seluruh tahap perencanaan tinjauan literatur sistematis.

- a. Research Question (RQ): Penelitian ini bertujuan untuk menjawab beberapa pertanyaan penelitian yaitu:
- RQ1: Mengetahui tren model apa saja yang digunakan dalam metode agile?
- RQ2: Mengetahui bidang apa saja yang mengimplementasikan metode agile dalam pengembangan aplikasinya?
- RQ3: Mengetahui platform aplikasi yang paling sering digunakan dalam metode agile?
2. Conducting the review phase
- a. Search Strategy: Strategi pencarian adalah strategi mencari studi Pustaka yang akan menjawab RQ. Tiga fase dari strategi pencarian terdiri dari:
- 1) Identifying keywords and defining search string: Kata Kunci yang digunakan dalam pencarian literatur pada penelitian ini adalah Agile.
  - 2) Data Sources Data literatur dalam penelitian ini bersumber dari “GoogleScholar” yang diterbitkan dari tahun 2017 hingga 2021.
  - 3) Search Process in Data Sources: Pada proses ini mencari literatur yang sesuai dengan keyword yang telah ditentukan di dalam sumber data, dimana menghasilkan total 1320 artikel yang dikunjungi pada tanggal 15 september 2021.
- b. Inclusion/Exclusion Criteria for Selecting Studies: Hasil yang diperoleh dari string pencarian yang ditentukan sebelumnya dalam sumber data dianalisis sesuai dengan kriteria inklusi / eksklusi seperti terlihat pada Tabel 1. Evaluasi makalah dilakukan dengan membaca judul dan abstrak terlebih dahulu dan dicek apakah ada kaitannya dengan isu-isu yang dibahas dalam RQ.

**Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi**

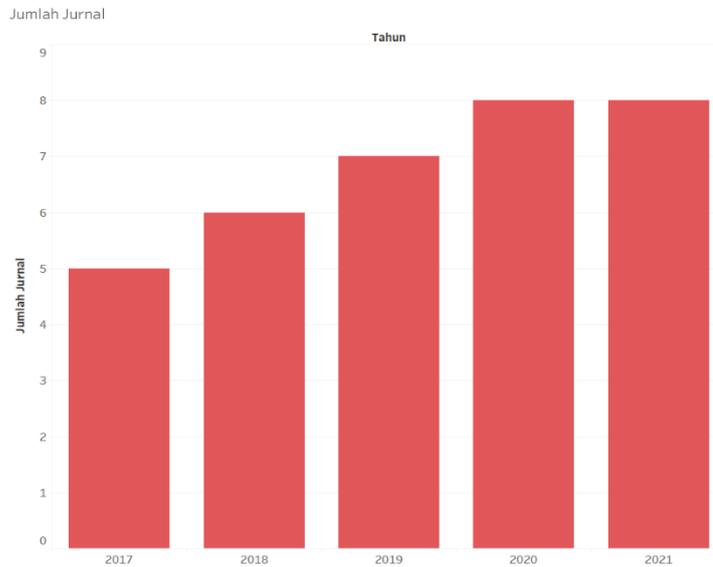
Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
Literatur yang berfokus pada Metode Agile pada berbagai bidang	Literatur tidak berfokus pada Metode Agile pada berbagai bidang
Literatur menjawab setidaknya satu pertanyaan penelitian	Literatur tidak menjawab pertanyaan penelitian
Literatur menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris	Studi tidak dipublikasikan dalam Bahasa Inggris / Bahasa Indonesia

- c. Quality Assessment: kualitas dinilai dengan memastikan setiap studi. Penilaian kualitas dicapai dengan membagikan skor untuk studi yang dipilih. Lima pertanyaan penilaian disiapkan yang dapat dijawab dengan skor 1 (ya), 0,5 (parsial) atau 0 (tidak). Pertanyaannya tercantum di bawah ini:
- Q1. Apakah tujuan penelitian dinyatakan dengan jelas?
- Q2. Apakah metode agile didefinisikan dengan jelas?
- d. Data Extraction: Data diekstraksi sesuai RQ. Informasi berikut dikumpulkan dalam bentuk ekstraksi data:
- Judul studi yang dipilih
  - Penulis
  - Tahun
  - Jenis sumber data elektronik
  - Sumber publikasi
  - Jenis studi

- Temuan utama dalam studi (karakteristik / metode / alat pendukung)
- RQ dialamatkan.

### 3. Reporting the Result

Select Studies Overview: Menunjukkan distribusi literatur yang dipilih melalui sumber yang diterbitkan. Dari 1320 literatur dipilih 34 literatur seperti pada Gambar 2 dan Tabel 2.



**Gambar 2. Select Studies Overview**

**Tabel 2. Deskripsi Select Studies Overview**

No.	Judul Jurnal	Model Agile	Bidang	Platform	Tahun
1	Implementasi Metode Scrum Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan (Study Kasus: Penjualan Sperpart Kendaraan) [10].	Scrum	Ecommerce	Web	2017
2	Pendekatan Metodologi Extreme Programming pada Aplikasi E-Commerce Berbasis M-Commerce Studi Kasus: Toko Buku An'Nur di Pontianak [26].	XP	Ecommerce	Mobile	2017
3	Mobile Application Monitoring Pengisian Uang Anjungan Tunai Mandiri PT Bank Mandiri Cabang Palembang	XP	Produktivitas	Mobile	2017
4	Rancang Bangun Game Edukasi Anak Usia	XP	Game	Mobile	2017

	Dini Menggunakan Metode Extreme Programming Berbasis Android [17].				
5	Sistem Pakar Diagnosa Autisme Pada Balita Berbasis Android [25].	XP	Kedokteran	Mobile	2017
6	Agile Project Management Pada Pengembangan E-Musrenbang Kelurahan Benoa Bali [5].	Scrum	Kelurahan	Web	2018
7	Agile Development Methods Dalam Pengembangan Sistem Informasi Pengajuan Kredit Berbasis Web (Studi Kasus: Bank Bri Unit Kolonel Sugiono) [20].	Scrum	Keuangan	Web	2018
8	Perancangan Dashboard Sistem Informasi Untuk Agile Manajemen Proyek dengan Menggunakan JIRA – Studi Kasus di PT. FLASHiZ Indonesia [38].	Scrum	Produktivitas	Web	2018
9	Implementasi Model Scrum pada Sistem Informasi Seleksi Masuk Mahasiswa Politeknik Pariwisata Palembang [7].	Scrum	Pendidikan	Web	2018
10	Metode Mobile-D Dalam Rancang Bangun Perangkat Lunak Kamus Istilah Ekonomi [40].	XP	Buku & Referensi	Mobile	2018
11	Inovasi & Pengembangan E-Commerce - Crm Dalam Menghadapi Globasasi: Studi Kasus - Tokopedia.Com [9].	Scrum	Ecommerce	Web	2018
12	Penerapan Agile Development dengan Framework Scrum pada Perancangan perangkat lunak	Scrum	Pendidikan	Web	2019

	kehadiran rapat umum berbasis QR-Code [13].				
13	Implementasi Agile Method Dalam Pengembangan Jurnal Elektronik Di Lembaga Penelitian Non Pemerintahan (Ngo) [23].	Scrum	Produktivitas	Web	2019
14	Rancang Bangun Sistem Informasi Monitoring Menggunakan Metode Agile dengan Dynamic System Development Model Guna Mendukung Gender Mainstreaming Strategy (Studi Kasus: Politeknik Caltex Riau) [29].	DSDM	Pendidikan	Web	2019
15	Sistem Informasi Peminjaman dan Pembayaran Kredit Usaha (SIPAPEDA) Menggunakan Model Extreme Programming [28].	XP	Ecommerce	Web	2019
16	Implementasi Metode Scrum Pada Pengembangan Aplikasi Delivery Order Berbasis Website (Studi Kasus Pada Rumah Makan Lombok Idjo Semarang) [11].	Scrum	Ecommerce	Web	2019
17	Aplikasi Monitoring Perkembangan Janin (Antenatal Care) dengan Metode Scrum Berbasis Perangkat Mobile [14].	Scrum	Kedokteran	Mobile	2019
18	Pengembangan Aplikasi Sportyway: Aplikasi Pencari Teman Untuk Berolahraga Bersama Berbasis Lokasi [27].	Scrum	Kesehatan & Kebugaran	Mobile	2019
19	Pengembangan Sistem Otomatisasi Tagihan Menggunakan Metode Agile Software Development [24].	Scrum	e-Commerce	Web	2020
20	Implementasi Agile Development Pada	Scrum	Pendidikan	Web	2020

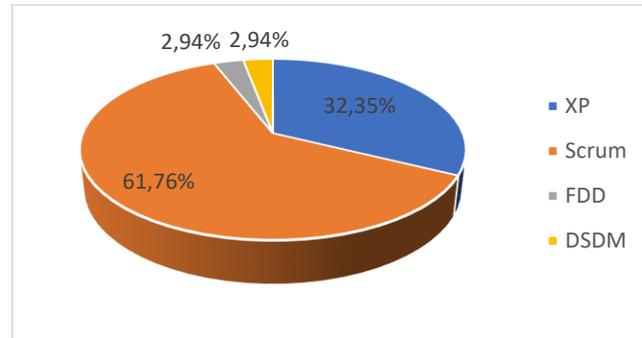
	Pengembangan Aplikasi Cetak Sertifikat Online Munasba Universitas Al-Azhar Indonesiav [21].				
21	Pengembangan Sistem Pengelolaan dan Pemantauan Proyek dengan Metode Agile Pola Scrum [8].	Scrum	Produktivitas	Web	2020
22	Penerapan E-Commerce Menggunakan Metode Extreme Programming Pada Umkm Kabupaten Muratara [31].	XP	Ecommerce	Web	2020
23	Pengembangan Aplikasi Ecommerce Dengan Metode Feature Driven Development [30].	FDD	Ecommerce	Web	2020
24	Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan [4].	XP	Ecommerce	Mobile	2020
25	Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Mahfudzot Untuk Pondok Pesantren Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming [3].	XP	Pendidikan	Mobile	2020
26	Revamp Aplikasi Teman Bumil Lebih Interaktif dengan Pendekatan Agile [36].	Scrum	Kedokteran	Mobile	2020
27	Penerapan Agile Scrum Pada Pengembangan Aplikasi Bimbingan Daring Skripsi Mahasiswa [6].	Scrum	Pendidikan	Web	2021
28	Analisis Dan Perancangan Sistem Point Of Sales Menggunakan Metode Agile Development	XP	e-Commerce	Web	2021

	Pada Toko Eka Putra Sukawati [15].				
29	Implementasi Single Sign-On Menggunakan Google Identity, REST dan OAuth 2.0 Berbasis Scrum [32].	Scrum	Produktivitas	Web	2021
30	Penerapan Metode Agile Dalam Pengembangan Application Programming Interface System Pada Pt Xyz [2].	Scrum	Produktivitas	Web	2021
31	Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kredit (Sijudit) Berbasis Web Dengan Metode Extreme Programming Pada Pt. Heroes Adhimulia Pontianak [1].	XP	Ecommerce	Web	2021
32	Agile Scrum Method dalam Pengembangan Sistem Informasi Inventory Berbasis Website [22].	Scrum	Produktivitas	Web	2021
33	Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android	Scrum	Ecommerce	Mobile	2021
34	Pembangunan Aplikasi E-Magang Perguruan Tinggi dengan Memanfaatkan SDLC SCRUM pada Agile Project Management [18]	Scrum	Pendidikan	Web	2021

- a) Result Reporting RQ1: berfokus pada tren model mengetahui bidang apa saja yang mengimplementasikan metode agile dalam pengembangan aplikasinya Untuk menjawab RQ1 dengan menggunakan 34 literatur yang dipilih.
- b) Result Reporting RQ2: berfokus pada mengetahui platform aplikasi yang paling sering digunakan dalam metode agile. RQ2 dengan menggunakan 34 literatur yang dipilih.
- c) Result Reporting RQ3: berfokus pada bidang apa saja yang digunakan mengimplementasikan metode agile dalam pengembangan aplikasi. RQ3 dengan menggunakan 34 literatur yang dipilih.

#### 4. Hasil Dan Pembahasan

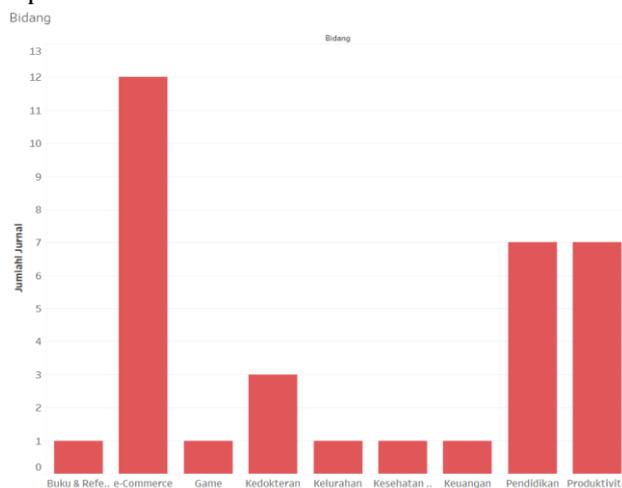
1. RQ1: Tren model apa saja yang digunakan dalam metode agile?



**Gambar 3. Tren Model**

Terdapat banyak model yang bisa digunakan di dalam metode agile. Berdasarkan 34 literatur peneliti menemukan empat model yaitu Extreme Programming (XP), Scrum, FDD dan DSDM. Pada Gambar 3, model yang paling banyak digunakan adalah model Scrum dengan persentase 62%, sedangkan model yang paling sedikit digunakan adalah model FDD dan DSDM dengan persentase 3%. Model lain yaitu XP dengan presentase 33 %. Model Scrum menjadi model yang paling banyak digunakan karena memiliki keunggulan seperti: metode scrum didalam beberapa kriteria memang lebih unggul daripada metode pengembangan perangkat lunak lainnya dikarenakan metode scrum sangat efektif diimplementasi pada pengembangan perangkat lunak pada suatu industri atau organisasi digital yang relatif cepat, tidak memakan banyak waktu, dan tidak banyak terintegrasi atau tidak terlalu kompleks. selain itu metode scrum juga mengutamakan fungsionalitas yang didalamnya sudah terdapat hasil dari pengujianfungsionalitas yang mengakibatkan kualitas perangkat lunak dari segi fungsionalitas sudah terjamin. Anggota dalam tim pun tidak terlalu banyak, akan tetapi tetap mengikuti role yang sudah ada pada metode scrum dan client menjadi lebih bisa aktif memberikan feedback atau umpan balik mengenai fungsionalitas dari perangkat lunak yang akan dikembangkan. [34]

2. RQ2: Mengetahui bidang apa saja yang digunakan mengimplementasikan metode agile dalam pengembangan aplikasi.

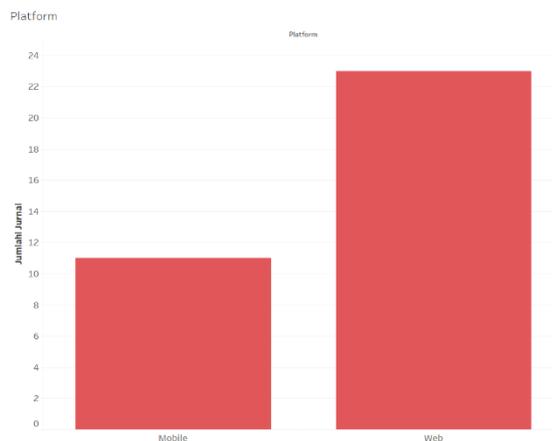


**Gambar 4. Penggunaan Agile dilihat dari segi bidang**

Peneliti menemukan e-commerce adalah bidang/bagian yang paling banyak melakukan pengembangan aplikasi menggunakan metode agile. Dunia e-commerce semakin tahun maka semakin pesat peminatnya. Hal ini terbukti banyak sekali adanya kompetitor toko online yang telah membuat iklan promosi melalui media komunikasi seperti televisi, radio bahkan internet. Adanya kompetitor toko online tersebut, maka dinyatakan banyak orang bisnis sudah beralih ke dunia IT khususnya dalam dunia internet. Model Arsitektur Agile merupakan filosofi tentang bagaimana membangun suatu model dengan beberapa kriteria diantaranya dilakukan secara terperinci dan yang lainnya dilakukan secara samar dan minim. [7]

Agile software development juga melihat pentingnya komunikasi antara anggota tim, antara orang-orang teknis dan businessmen, antara developer dan managernya. Ciri lain adalah klien menjadi bagian dari tim pembangunan software. Agile manufacturing disebut juga sebagai strategi manufaktur tingkat perusahaan, dalam memperkenalkan produk produk baru pada pangsa pasar yang cepat berubah dan kemampuan organisasi untuk berkembang dengan cepat dalam suatu lingkungan kompetitif (yang dikarakteristikan oleh perubahan yang terus menerus dan terkadang tidak dapat diramalkan). Model Konfigurasi dan Arsitektur Agile Untuk Perusahaan Bisnis IT Online merupakan penggabungan dan perpaduan antara bisnis IT online dengan metode konfigurasi arsitektur Agile. Model arsitektur Agile sangat membantu untuk pengusaha yang berbisnis IT secara Online tanpa memandang perusahaan tersebut besar atau kecil, yang membuat perusahaan tersebut besar atau kecil adalah bagaimana pengusaha mampu memainkan bisnisnya di dunia IT berdasarkan arsitektur dan konfigurasi Agile. [7]

### 3. RQ3: Mengetahui platform aplikasi yang paling sering digunakan dalam metode agile.



**Gambar 5. Penggunaan Agile dilihat dari segi Platform**

Peneliti menemukan platform aplikasi yang paling banyak digunakan adalah web dibandingkan dengan platform mobile. Karena dengan platform web, berbelanja atau berdagang secara online yang memanfaatkan fasilitas jaringan internet dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan seperti "get and deliver". Platform web ini bisa diakses dimana saja menggunakan PC, laptop ataupun mobile. Dapat dijalankan di sistem operasi manapun serta tidak perlu melakukan instalasi aplikasi. Tidak peduli apakah menggunakan linux, windows asalkan memiliki browser dan akses internet [16]. Dilihat dari mobile, keterbatasan pada piranti mobile, yaitu: kecepatan mengeksekusi proses bergantung pada kecepatan prosesor, kapasitas memory utama hanya dalam ukuran tertentu, resolusi dan ukuran setiap layar berbeda-beda, input pada setiap piranti mobile memiliki kekurangan masing-masing, serta daya tahan dan kapasitas tampung baterai setiap piranti mobile berbeda-beda [12].

## 5. Simpulan

Dari hasil penelitian didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

Penelitian ini terkait dengan penggunaan Agile yang semakin banyak pada pengembangan aplikasi dalam berbagai bidang dan metode. Literatur yang ditinjau sebanyak 34 literatur. Metode agile memiliki banyak model. Dari 34 literatur, ditemukan bahwa model yang paling sering digunakan di dalam pengembangan aplikasi adalah model Scrum Programming dengan persentase 62% dan selain itu ditemukan XP 33%, FDD 2% dan DSDM 2%. Sedangkan fokus bidang yang paling banyak dijadikan tema penelitian adalah di bidang e-commerce dengan persentase 35% dan yang sedikit dijadikan tema penelitian adalah bidang Pendidikan 21%, produktivitas 21%, kedokteran 9%, game 3%, kesehatan & kebugaran 3%, buku & referensi 3%, keuangan 3% dan kelurahan 3%.

### Daftar Pustaka

- [1] Ardiyansyah Dan Risky Pratama. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kredit (Sijudit) Berbasis Web Dengan Metode Extreme Programming Pada Pt. Heroes Adhimulia Pontianak. *Jurnal Informatika Kaputama (Jik)*, Vol. 5 No. 2
- [2] Ariesta, A. *Et Al.* (2021). Penerapan Metode Agile Dalam Pengembangan Application Programming Interface System Pada Pt Xyz. *Jurnal Coreit*, Vol.7, No.1.
- [3] Bismi, W. Dan T. Asra. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Mahfudzot Untuk Pondok Pesantren Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming. Seminar Nasional Riset Dan Teknologi (Semnas Ristek) E-Issn:2527-5941
- [4] Borman, R. Indra, A. Thyo Priandika Dan A. Rahman Edison. (2020). Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (Xp) Pada Aplikasi Investasi Peternakan. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi* Vol. 8, No. 3.
- [5] Dewi, K. C., P. I. Ciptayani, I. Wayan, And R. Wijaya. (2017). Agile Project Management Pada Pengembangan E-Musrenbang Kelurahan Benoa Bali Agile Project Management On E-Musrenbang Development In Benoa Village Bali. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (Jtiik)*
- [6] Dewi, Meta Amalya Dan Rafi Irham. (2020). Penerapan Agile Scrum Pada Pengembangan Aplikasi Bimbingan Daring Skripsi Mahasiswa. *Jurnal Sistem Komputer Dan Kecerdasan Buatan* Vol. Iv No.2.
- [7] Ependi, U. (2018). Implementasi Model Scrum Pada Sistem Informasi Seleksi Masuk Mahasiswa Politeknik Pariwisata Palembang. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan It (Jpit)*, Vol. 5, No. 2.
- [8] Febrianto, A. Rama, A. Wulansari Dan L. Latipah. (2020). Pengembangan Sistem Pengelolaan Dan Pemantauan Proyek Dengan Metode Agile Pola Scrum. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, Vol. 6, No. 2.
- [9] Gamayanto, Indra (2018). Inovasi & Pengembangan E-Commerce-Crm Dalam Menghadapi Globasasi: Studi Kasus-Tokopedia.Com Innovation & Development E-Commerce-Crm In The Facing Of Globasasi: The Case Study Of Tokopedia.Com. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*.
- [10] Hadinata, N. Dan Muhammad Nasir. (2017). Implementasi Metode Scrum Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan (Study Kasus : Penjualan Sperpart Kendaraan). *Jurnal Ilmiah Betrik*, Vol. 08, No.01.
- [11] Hadji, S Dan M. Taufik. (2019). Prosiding Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (Kimu) 2 Implementasi Metode Scrum Pada Pengembangan Aplikasi Delivery Order Berbasis

- Website (Studi Kasus Pada Rumah Makan Lombok Idjo Semarang). Prosiding Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (Kimu) 2.
- [12] Harrison, R., Flood, D. & Duce, D (2013). Usability Of Mobile Applications: Literature Review And Rationale For A New Usability Model. *J Interact Sci* 1, 1. <https://doi.org/10.1186/2194-0827-1-1>
- [13] Haryana, K.S. (2019). Penerapan Agile Development Methods Dengan Framework Scrum Pada Perancangan Perangkat Lunak Kehadiran Rapat Umum Berbasis Qr-Code. *Jurnal Computech & Bisnis*, Vol. 13, No. 2, Pp. 70–79.
- [14] Imaduddin, Z. *Et Al.* (2019). Aplikasi Monitoring Perkembangan Janin (Antenatal Care) Dengan Metode Scrum Berbasis Perangkat Mobile. *Jurnal Teknologi Terpadu*, Vol. 5, No. 1.
- [15] Jelantik, A. Sri Wahyuni, P. Trisna Hady Permana Dan N. Made Estiyanti. (2021). Analisis Dan Perancangan Sistem Point Of Sales Menggunakan Metode Agile Development Pada Toko Eka Putra Sukawati. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*.
- [16] K. K., Mote, T. S., Rup, M., & Mote, S. (N.D.). (2017). Sistem Aplikasi E - Commerce Toko “Sarah” Mote Pringsewu Berbasis Web Lisi Putriani Jurusan Sistem Informasi Stmik Pringsewu Lampung Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung Sarah Mote Merupakan Sebuah Usaha Yang Mengembangkan Berbagai Macam Kerajinan, (9), 28–33.
- [17] Karini, Zulia Dan Fiby Nur Afiana. (2019). *Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Tingkat Dasar*. The 4th Conference On Information Technology, Information System, And Electrical Engineering (Citisee).
- [18] Kustanto, Prio, R. Wisnu P. Pamungkas Dan Ahmad Fathurrozi. (2021). Pembangunan Aplikasi E-Magang Perguruan Tinggi Dengan Memanfaatkan Sdlc Scrum pada Agile Project Management. *Journal Of Information And Information Security (Jiforty)* Vol. 2, No.12, Juni 2021, 99-112.
- [19] Larasati, I., Yusril, A. N., & Zukri, P. Al. (2021). Systematic Literature Review Analisis Metode Agile Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile. *Sistemasi*, 10(2), 369. <http://doi.org/10.32520/Stmsi.V10i2.1237>
- [20] Mahendra, I, D. Tresno, And E. Yanto. (2018). Agile Development Methods Dalam Pengembangan Sistem Informasi Pengajuan Kredit Berbasis Web (Studi Kasus : Bank Bri Unit Kolonel Sugiono). *Jurnal Teknologi Dan Open Source: Vol 1 No. 02*.
- [21] Miharja, M. N. Dwi. (2021). Implementasi Agile Development Pada Pengembangan Aplikasi Cetak Sertifikat Online Munasba Universitas Al-Azhar Indonesia. *Indonesian Journal Of Business Intelligence (Ijubi)*, Vol. 3, No. 2, P. 67.
- [22] Mukrodin. (2021). Agile - Scrum Method Dalam Pengembangan Sistem Informasi Inventory Berbasis Website. *Smart Comp Vol. 10 No. 2*
- [23] Murdiani, D. Dan A. Yudhana. (2020). Implementasi Agile Method Dalam Pengembangan Jurnal Elektronik Di Lembaga Penelitian Non Pemerintahan (Ngo). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (Jtiik)* Vol. 7, No. 4.
- [24] Nurzaman, F. (2020). Pengembangan Sistem Otomatisasi Tagihan Menggunakan Metode Agile Software Development. *Jurnal Ikra-Ith Informatika* Vol 4 No 1.
- [25] Pallangan, M. T., V. C. Poekoel, And A. M. Sambul. (2017). Sistem Pakar Diagnosa Autisme Pada Balita Berbasis Android. *E-Journal Teknik Informatika* Vol 10, No. 1 (2017), Issn : 2301-8364.

- [26] Pratama, E. Bayu. (2017). Pendekatan Metodologi Extreme Programming Pada Aplikasi E-Commerce Berbasis M-Commerce Studi Kasus: Toko Buku An'nur Di Pontianak. *Jurnal Ilmiah Betrik*, Vol. 08, No.01.
- [27] Pratama, M. A., A. Putra Kharisma, Dan A. Hendra Brata. (2019). Pengembangan Aplikasi Sportyway: Aplikasi Pencari Teman Untuk Berolahraga Bersama Berbasis Lokasi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* Vol. 3, No. 3, Maret 2019, Hlm. 2761-2767.
- [28] Ramdhani, E. Chandra, R. Ratnawati, Dan C. Daulika Nugraha. (2019). Sistem Informasi Peminjaman Dan Pembayaran Kredit Usaha (Sipapeda) Menggunakan Model Extreme Programming (Study Kasus: Dapm Jembar Kabisa Babakancikao Purwakarta). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan It*, Vol. 4, No. 2, Pp. 93–99.
- [29] Salsabila, S., A. Trisnadoli Dan I. Muslim. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Monitoring Menggunakan Metode Agile Dengan Dynamic System Development Model Guna Mendukung Gender Mainstreaming Strategy (Studi Kasus: Politeknik Caltex Riau). *Jurnal Teknik*, Vol. 40, No. 3, Pp. 195–202.
- [30] Santosa, Okssa Ami Dan Hari Setiaji. (2020). Pengembangan Aplikasi Ecommerce Dengan Metode Feature Driven Development. *Jurnal Automata* Vol 1 No 2.
- [31] Sari, W. M. *Et Al.* (2020). Penerapan E-Commerce Menggunakan Metode Extreme Programming Pada Umkm Kabupaten Muratara. *Jusikom: Jurnal Sistem Komputer Musirawas* Vol 05 No 02.
- [32] Senapartha, I. K. D. (2021). Implementasi Single Sign-On Menggunakan Google Identity, Rest Dan Oauth 2.0 Berbasis Scrum. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, Vol. 7, No. 2.
- [33] Setiawan, Rudi Dan Wahyu Nugroho. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android. *Journal Of Information Systems And Informatics* Vol. 3, No. 2
- [34] Suharno, H. R., Gunantara, N., & Sudarma, M. (2020). Analisis Penerapan Metode Scrum Pada Sistem Informasi Manajemen Proyek Dalam Industri & Organisasi Digital. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 19(2), 203. [Http://Doi.Org/10.24843/Mite.2020.V19i02.P12](http://doi.org/10.24843/Mite.2020.V19i02.P12)
- [35] Suryantara, I. G. (2017). *Merancang Aplikasi Dengan Metode Xp*. Jakarta: Elex Media Computindo.
- [36] Tofid, Eddy Julianto, Dan Y. Harjoseputro. (2020). Revamp Aplikasi Teman Bumil Lebih Interaktif Dengan Pendekatan Agile. *Jurnal Resti (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, Vol. 4, No. 5, Pp. 923–929.
- [37] Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review Untuk Identifikasi Platform Dan Metode Pengembangan Sistem Informasi Di Indonesia. *Indonesian Journal Of Information Systems*, 1(2), 63. [Http://Doi.Org/10.24002/Ijis.V1i2.1916](http://doi.org/10.24002/Ijis.V1i2.1916)
- [38] Utomo, Prawido, Setiawan Dan Franky Wibisono Prayitno. (2018). Perancangan Dashboard Sistem Informasi Untuk Agile Manajemen Proyek Dengan Menggunakan Jira – Studi Kasus Di Pt. Flashiz Indonesia. *Jurnal Sisfotek Global*: Vol 1 No. 02.
- [39] Wahyudiyono. (2017). Transaksi E-Commerce Masyarakat Jawa Timur E-Commerce Transaction Of East Java Community Abstrac T. *Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 6(3).
- [40] Widayati, Q Dan M. Nasir. (2018). Metode Mobile-D Dalam Rancang Bangun Perangkat Lunak Kamus Istilah Ekonomi. *Jurnal Ilmiah Matrik*, Vol.20 No.1.