

Rancang Bangun Website Festival Senshi No Matsuri Menggunakan Metode Extreme Programming

Muhamad Fikri Nabil Assyawali

Rekayasa Perangkat Lunak

Universitas Telkom Purwokerto

Purwokerto, Indonesia

muhamadfikrinabil@student.telkomuniversity.ac.id

Arief Amrulloh S.Kom, M.kom.

Rekayasa Perangkat Lunak

Universitas Telkom Purwokerto

Purwokerto, Indonesia

arifita@telkomuniversity.ac.id

Abstrak — Festival Senshi No Matsuri menghadapi tantangan dalam menyampaikan informasi melalui media sosial seperti Instagram dan Facebook, yang terbatas dalam fitur penting seperti portofolio. Dengan proses verifikasi tiket online melalui WhatsApp, admin kesulitan dalam merekap data, merespons pesan dengan cepat, dan membuat serta mengirimkan token secara manual. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun website interaktif yang berfungsi sebagai media informasi tambahan, platform pembelian tiket online, dan alat pengelolaan tiket festival. Menggunakan pendekatan Extreme Programming, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan eksistensi festival, memudahkan pengelolaan data oleh admin, serta mendukung promosi booth dan pemesanan tiket secara online. Pengujian Black Box akan memastikan kualitas website, sedangkan pengujian SUS akan memastikan usability sistem yang dibangun.

Kata kunci — Rancang Bangun Website, Tiket Online, Extreme Programming, Black Box Testing, SUS

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi, khususnya internet, telah merombak cara hidup kita, termasuk dalam hal komunikasi dan penyebaran informasi perusahaan. Teknologi Informasi (TI) membantu perusahaan meningkatkan kinerja, bersaing di pasar, dan mengoptimalkan laba. Salah satu cara promosi yang efektif adalah melalui *website* yang memungkinkan komunikasi interaktif dan meningkatkan efisiensi pengolahan data [1][2][3][4]. *Website* juga berperan penting dalam mempercepat penyebaran informasi dan menjadi alat promosi yang efektif untuk menarik pelanggan [5][6][7][8]. Senshi No Matsuri adalah festival budaya Jepang tahunan yang diselenggarakan sejak 2022 di Purwokerto. Festival ini menarik 2000-3000 pengunjung, namun menghadapi tantangan dalam proses *ticketing online* dan penyampaian informasi yang terbatas melalui media sosial dan WhatsApp. Proses verifikasi tiket secara manual memperlambat pengelolaan data dan komunikasi dengan pengunjung. Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun *website* untuk Senshi No Matsuri menggunakan metode *Agile*

Extreme Programming (XP), yang fleksibel terhadap perubahan kebutuhan klien, untuk mempermudah pembelian tiket, pengelolaan data tiket, serta penyampaian informasi kepada masyarakat secara luas [9].

II. KAJIAN TEORI

Pada bab ini, penulis menyajikan dan menjelaskan teori-teori serta penelitian terkait yang berhubungan dengan variabel-variabel dalam penelitian ini, khususnya terkait dengan pengembangan *website* untuk festival. Penelitian ini menyoroti beberapa studi kasus yang relevan dengan *website* festival, termasuk festival musik, budaya Jepang, dan budaya lokal.

A. Studi Kasus *Website* Festival Pestapora (Festival Musik)

Penelitian ini mengkaji berbagai *website* festival, dengan salah satunya adalah Pestapora yang merupakan festival musik. *Website* festival musik umumnya berfokus pada penyajian informasi acara, penjualan tiket, serta komunikasi dengan audiens. Festival Anime Jepang *Website* festival budaya Jepang, seperti Anime Festival Asia, Comifuro, dan Indonesia Anime Con, menjadi acuan dalam penelitian ini. *Website-website* ini memfasilitasi informasi terkait jadwal acara, daftar peserta, serta fasilitas untuk interaksi dengan pengunjung. Penggunaan fitur seperti pembelian tiket dan dokumentasi menjadi elemen penting untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung dalam acara tersebut. Dieng Culture Festival (Festival Budaya Lokal) Dieng Culture Festival digunakan sebagai studi kasus untuk festival budaya lokal. *Website* festival budaya lokal umumnya menyediakan berbagai informasi tentang budaya dan tradisi yang diangkat dalam festival tersebut, serta informasi logistik yang berguna bagi pengunjung.

B. Pengembangan Sistem *Website* dengan Metode *Extreme Programming*

Penelitian sebelumnya tentang pengembangan sistem informasi akuntansi koperasi menunjukkan penerapan metode *Extreme Programming (XP)* dalam pembuatan *website*. *XP* memungkinkan pengembangan yang cepat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, seperti dalam hal

manajemen transaksi dan pengelolaan stok barang. Hasil pengujian *black-box testing* menunjukkan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik dan memenuhi ekspektasi pengguna [10].

F. Pengembangan Website untuk Anime Festival Asia

Penelitian mengenai Anime Festival Asia menekankan pentingnya *website* sebagai media informasi dan promosi untuk acara tersebut. *Website* resmi membantu menyebarkan informasi tentang acara, jadwal, dan hasil acara sebelumnya kepada penggemar. Penggunaan media dan komunikasi digital ini menjadi bagian dari strategi diplomasi budaya yang efektif antara Jepang dan Indonesia [12].

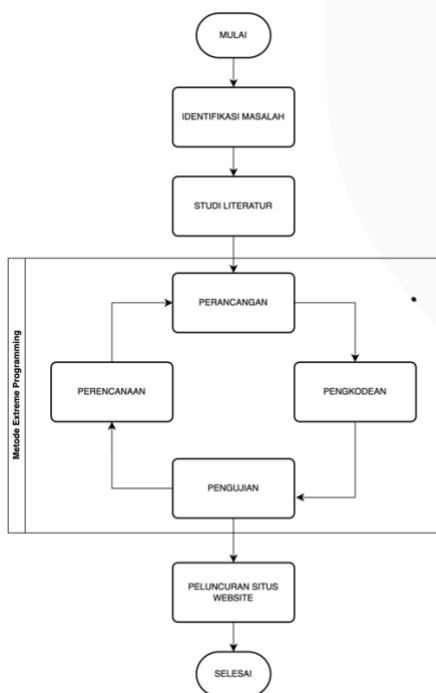
G. Sistem Transaksi Tiket untuk Konser Musik

Penelitian lainnya mengenai sistem transaksi tiket untuk konser musik berbasis web menunjukkan bahwa penggunaan e-tiket dengan barcode dapat meningkatkan keamanan tiket. *Website* yang dibangun menggunakan Laravel dan PHP ini memfasilitasi proses pemesanan tiket, pencetakan barcode, serta pengelolaan data pembeli dan stok tiket secara lebih efisien. Namun, kendala dalam validasi data pembeli dan penipuan tiket masih menjadi tantangan dalam pengembangan sistem ini [13].

D. Pembuatan Website untuk Promosi dan Informasi

Penelitian mengenai pembuatan website untuk LSP Digital Informatika menunjukkan bahwa penggunaan PHP dalam pengembangan website memungkinkan akses cepat dan biaya rendah. Website ini menggantikan promosi manual dengan brosur dan spanduk menjadi promosi digital yang lebih efisien. Namun, desain font yang kurang tepat pada halaman depan menjadi catatan bagi pengembang [11].

III. METODE



GAMBAR 1 (DIAGRAM ALIR PENELITIAN)

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam beberapa tahapan, dimulai dengan identifikasi masalah yang dihadapi oleh

kepanitiaan Senshi No Matsuri, yaitu kurangnya otomatisasi dalam proses pembelian tiket online. Kemudian, dilakukan studi literatur untuk memperoleh referensi dan wawasan dari penelitian sebelumnya. Setelah itu, dilanjutkan dengan perencanaan yang melibatkan wawancara dan observasi untuk mendalami kebutuhan dan masalah yang ada. Tahap berikutnya adalah perancangan dengan pembuatan *Unified Modeling Diagram* dan *wireframe* sebagai dasar desain sistem. Setelah itu, pada tahap pengkodean, aplikasi akan dikembangkan dengan menggunakan *framework* Embedded Java Script (EJS) untuk antarmuka pengguna, Express JS untuk kerangka kerja server, dan MySQL sebagai sistem manajemen basis data. Selanjutnya, pada tahap pengujian, dilakukan pengujian *Blackbox* untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik. Terakhir, aplikasi akan dideploy pada platform Railway untuk peluncuran.

Waktu Penelitian Penelitian ini dijadwalkan untuk dilakukan dari bulan Januari hingga Juli, dengan rincian kegiatan sebagai berikut: Januari - Februari: Identifikasi masalah, studi literatur, dan perencanaan. Maret - April: Perancangan, pengkodean, dan pengujian. Mei: Peluncuran dan evaluasi hasil penelitian.

Data yang digunakan berasal dari dua sumber utama: Literatur: Jurnal, artikel, dan penelitian terkait pengembangan sistem pembelian tiket *online*. Observasi dan Wawancara:

Data primer yang dikumpulkan melalui wawancara dengan penyelenggara Senshi No Matsuri serta observasi terhadap kebutuhan sistem. Cara Perolehan Data Data akan dikumpulkan dengan dua metode utama:

Wawancara dan Survei: Mengumpulkan informasi dari penyelenggara dan pengguna tentang kebutuhan sistem.

Studi Literatur: Mengumpulkan teori dan hasil penelitian terkait dengan sistem yang akan dikembangkan. Metode yang Digunakan dalam Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada pemahaman masalah dan kebutuhan pengguna. Analisis dilakukan melalui analisis tematik dari wawancara dan observasi, serta evaluasi *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai kemudahan penggunaan aplikasi.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah sistem pembelian tiket online untuk festival Senshi No Matsuri menggunakan metode *Extreme Programming* (XP). Dalam penelitian ini, tahapan yang dilalui meliputi perencanaan, desain, pengkodean, dan pengujian, dengan fokus pada penggunaan teknologi web seperti JavaScript, EJS sebagai templating engine untuk frontend, Express.js untuk backend, dan MySQL sebagai *database*. Sistem ini dirancang untuk membantu panitia festival dalam mengelola data tiket dan melakukan transaksi tiket *online* yang sebelumnya rentan terhadap kesalahan.

A. Perencanaan (Planning)

Pada tahap perencanaan, peneliti merumuskan tujuan pengembangan sistem, yaitu untuk mempermudah proses pembelian tiket dan pengelolaan acara. Di sini juga dilakukan identifikasi masalah yang dihadapi oleh panitia dalam sistem pembelian tiket manual, serta merencanakan fitur-fitur yang akan diterapkan dalam aplikasi. Fitur utama yang direncanakan antara lain pengelolaan tiket, transaksi pembayaran, serta pengiriman token tiket kepada pengguna setelah pembayaran berhasil.

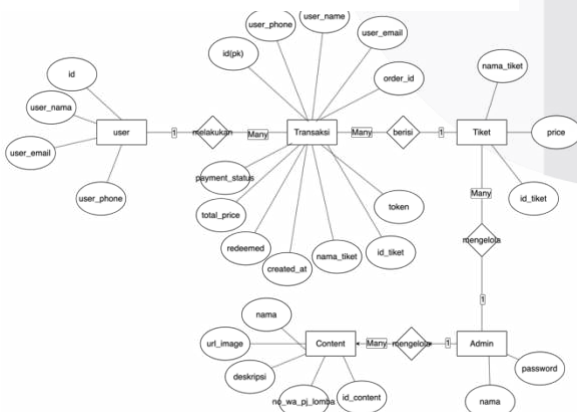
B. Perancangan (Design)

Desain sistem pada Website Festival Senshi No. Matsuri Dengan menganalisa bagaimana proses sistem berjalan sebelumnya yang kemudian dengan mengusulkan sistem yang akan di bangun. Proses ini terdiri dari langkah-langkah berikut:

Use Case menggambarkan cara pengguna berinteraksi dengan sistem, menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan oleh aktor-aktor tertentu. Dalam desain sistem ini, terdapat dua aktor utama, yaitu *Admin* dan *Users*.



GAMBAR 2 USE CASE DIAGRAM WEBSITE SENSHI NO MATSURI



GAMBAR 3 ERD WEBSITE SENSHI NO MATSURI

Entity Relationship Diagram (ERD) menggambarkan HUBUNGAN ANTAR ENTITAS DALAM SEBUAH SISTEM.

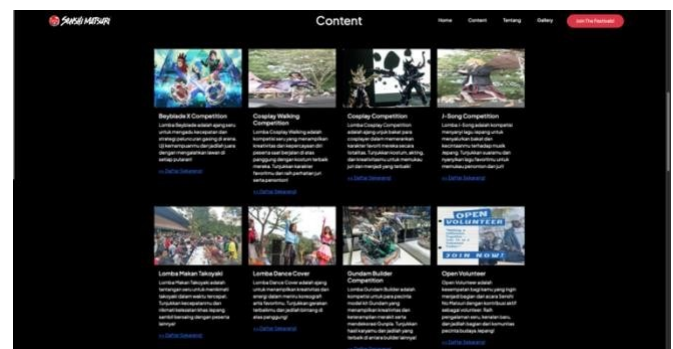
C. Pengkodean (Coding)

Berdasarkan hasil tahap perencanaan kebutuhan dan tahap desain sistem yang telah selesai, berikut adalah implementasi sistem *website* Festival *Senshi No Matsuri*

Hero Section merupakan tampilan awal saat mengakses URL yang di-deploy, dilengkapi navbar untuk navigasi antar bagian tanpa meninggalkan halaman.



GAMBAR 14 HERO SECTION



Bagian "Content" berada di bawah hero section atau dapat diakses melalui tombol "Content" yang mengarahkan pengguna ke halaman informasi Kompetisi. Halaman ini juga menyediakan tombol "Daftar Sekarang" yang langsung menuju WhatsApp PIC Kompetisi.

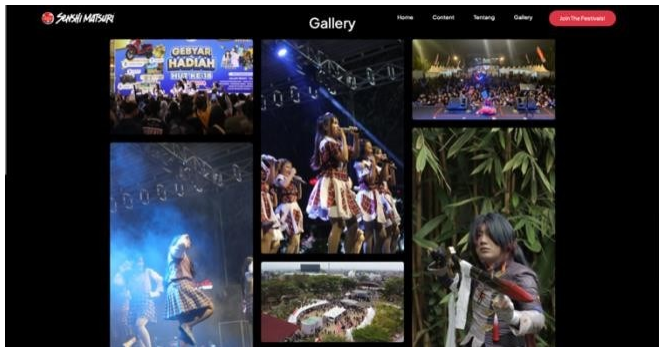
GAMBAR 15 CONTENT SECTION

Halaman "tentang" berisi portofolio festival senshi no matsuri, mencakup informasi pengunjung, tenant, mitra, dan acara sukses.

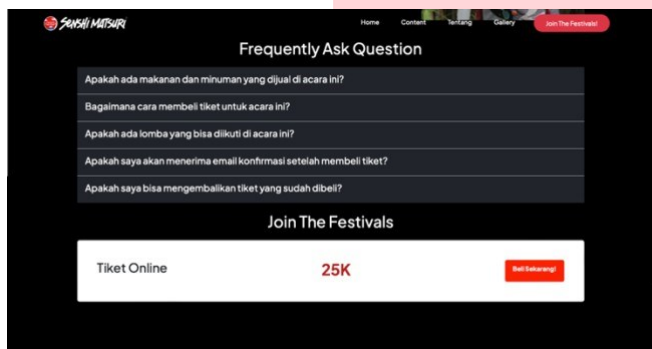


GAMBAR 16 ABOUT SECTION

Galeri ini memungkinkan pengguna melihat foto-foto berbagai acara yang pernah diadakan, memberikan gambaran tentang perkembangan dan pengalaman dari setiap event.



Bagian *Join Festival* memberikan informasi pertanyaan umum, dan menyediakan tombol aksi seperti "Beli Sekarang" untuk membeli tiket secara online melalui formulir pembelian.



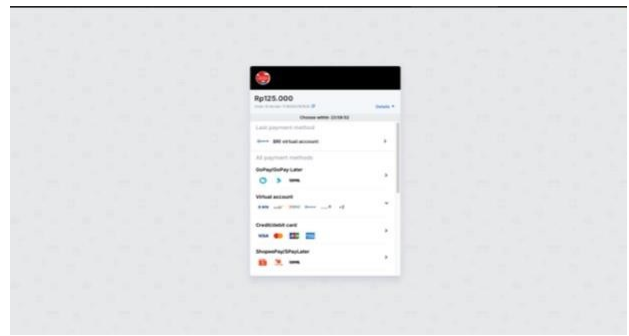
GAMBAR 18 JOIN FESTIVAL SECTION

Halaman formulir pembelian tiket memungkinkan pengguna membeli tiket dengan mengisi informasi nama, *email*, nomor handphone, dan jumlah tiket. Setelah formulir diisi dan tombol "Submit" ditekan, data akan disimpan ke *database*, lalu pengguna dialihkan ke halaman pembayaran Midtrans.



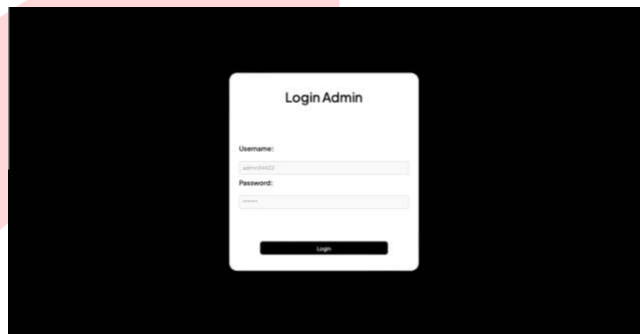
GAMBAR 19 HALAMAN FORMULIR PEMBLIAN TIKET

Halaman ini memungkinkan pengguna memilih metode pembayaran yang disediakan oleh Midtrans. Setelah memilih, pengguna diarahkan ke halaman pembayaran aman untuk menyelesaikan transaksi. Midtrans secara otomatis memverifikasi pembayaran, memastikan proses berlangsung cepat dan aman.



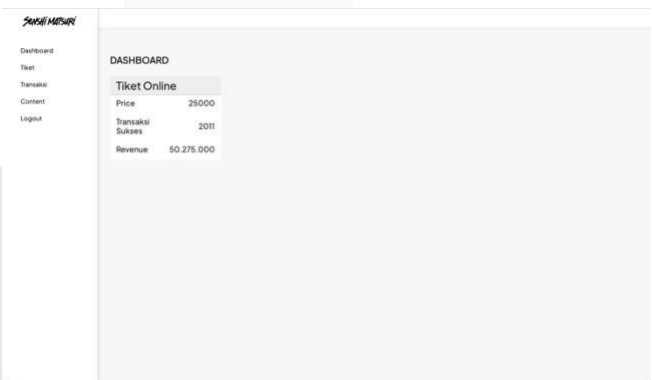
Gambar 20 Halaman Pembayaran Midtrans

Pada halaman *login*, admin diminta untuk memasukkan *username* dan *password* yang telah ditetapkan atau dibuatkan oleh pengembang.



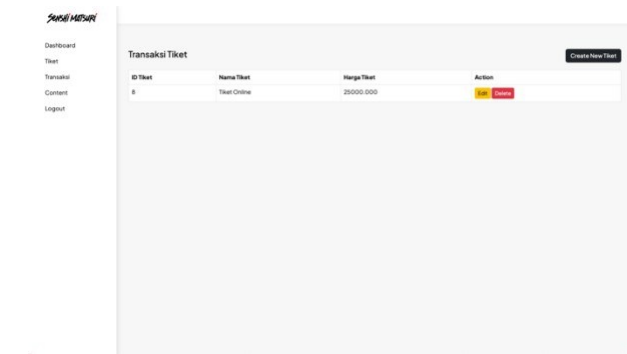
GAMBAR 21 HALAMAN LOGIN ADMIN

Dashboard merupakan halaman utama yang ditampilkan setelah admin berhasil login. Halaman ini menyajikan data penjualan tiket berdasarkan jenis tiket, status pembayaran, dan jumlah total tiket yang terjual.



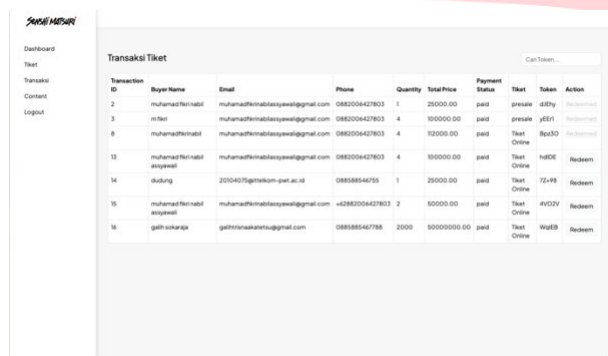
GAMBAR 22 HALAMAN DASHBOARD ADMIN

Halaman tiket admin menampilkan tabel informasi jenis tiket, di mana admin dapat mengelola tiket dengan fitur untuk membuat, mengedit, atau menghapus jenis tiket. Tiket yang berhasil dibuat akan ditampilkan di bagian "*Join Festival*" pada halaman pengguna, memungkinkan mereka memilih dan membeli tiket tersebut.



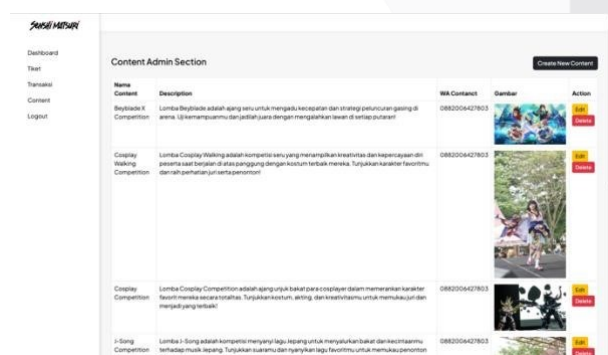
GAMBAR 23 HALAMAN TIKET ADMIN

Halaman ini digunakan untuk manajemen transaksi, dengan tombol *redeem* dan *search token*. Tombol *redeem* akan memperbarui status transaksi di *database*, menandakan bahwa token tersebut telah ditukarkan dengan tiket fisik. Admin juga dapat menggunakan tombol *search token* untuk mencari token yang telah dibeli oleh pengguna.



GAMBAR 24 HALAMAN TRANSAKSI ADMIN

Halaman Content Admin digunakan untuk mengelola konten yang ditampilkan pada halaman pengguna. Admin dapat menambah, mengedit, atau menghapus konten dengan tombol yang tersedia, serta mengunggah gambar sebagai bagian dari konten.



GAMBAR 25 HALAMAN CONTENT ADMIN

D. Pengujian(Testing)

Berdasarkan hasil tahap perencanaan kebutuhan dan tahap desain sistem yang telah selesai, berikut adalah implementasi sistem *website* Festival Senshi No Matsuri

TABEL 1 PENGUJIAN BLACKBOS

No	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Sistem Mengalihkan Ke Halaman Admin	Berhasil
2	Sistem tetap di halaman login	Berhasil
3	Sistem mengalihkan ke halaman pembayaran midtrans	Berhasil
4	Memunculkan pesan input harus diisi	Berhasil
5	Memunculkan pesan input harus diisi	Berhasil
6	Pembayaran berhasil diproses oleh Midtrans, dan user menerima notifikasi sukses pembayaran	Berhasil
7	Sistem menampilkan hasil transaksi yang sesuai dengan token yang dimasukkan	Berhasil
8	Sistem tidak menampilkan hasil transaksi	Berhasil
9	Tombol Redeem berubah menjadi Redeemed dan tidak dapat ditekan lagi	Berhasil
10	Tombol Redeem tidak dapat ditekan dan tidak ada perubahan status	Berhasil
11	Menambah baris tabel baru sesuai dengan input yang dimasukan di halaman tiket admin dan memunculkan informasi jenis tiket di halaman user	Berhasil
12	Memunculkan pesan input harus diisi	Berhasil
13	Mengubah isi baris yang sesuai pada halaman tiket admin dan mengubah informasi jenis tiket yang sesuai di halaman user	Berhasil
14	Menghapus data yang dipilih dan tidak tampil lagi pada halaman tiket admin	Berhasil
15	Menambah baris tabel baru sesuai dengan input yang dimasukan di halaman Content admin dan memunculkan informasi Content di halaman user	Berhasil
16	Memunculkan pesan input harus diisi	Berhasil
17	Mengubah isi baris dipilih pada halaman content admin dan mengubah informasi Content yang dipilih di halaman user	Berhasil
18	Menghapus data yang dipilih dan tidak tampil lagi pada halaman Content admin	Berhasil
19	Sistem mengarahkan ke halaman login	Berhasil

Hasil pengujian *Blackbox* menunjukkan bahwa seluruh fitur pada sistem Senshi No Matsuri berfungsi dengan baik sesuai ekspektasi. Proses seperti *login*, pengisian formulir tiket, pembayaran Midtrans, serta manajemen konten dan tiket telah diuji dan berjalan lancar. Dengan demikian, sistem siap untuk *deploy* dan digunakan oleh pengguna dan admin dalam acara festival.

TABEL 2 PERNYATAAN QUISSIONER SYSTEM USABILITY SCALE

No	Pernyataan	Skor
Q1	Saya berfikir akan menggunakan website ini lagi.	1 Sampai 5
Q2	Saya merasa website ini rumit untuk digunakan.	1 Sampai 5
Q3	Saya merasa website ini mudah digunakan.	1 Sampai 5
Q4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan website ini.	1 Sampai 5
Q5	Saya merasa fitur-fitur website ini berjalan dengan semestinya.	1 Sampai 5
Q6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).	1 Sampai 5
Q7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat.	1 Sampai 5
Q8	Saya merasa website ini membingungkan.	1 Sampai 5
Q9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website ini.	1 Sampai 5
Q10	Saya perlu banyak belajar sebelum menggunakan website ini.	1 Sampai 5

TABEL 3 SKOR HASIL RESPONDEN

PERAN RESPONDEN	SKOR HASIL RESPONDEN										JUMLAH	NILAI (JUMLAH x 2.5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
Pembeli tiket	4	1	4	2	2	3	4	1	5	1	31	77.5
Panitia	4	1	5	1	5	1	5	1	5	1	39	97.5
Pembeli tiket	4	1	4	1	4	3	5	1	5	1	35	87.5
Pembeli tiket	3	2	3	1	3	2	4	2	4	2	28	70
Pembeli tiket	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	21	52.5
Pembeli tiket	4	2	3	2	4	4	3	2	4	2	26	65
Pembeli tiket	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	40	100
Panitia	5	2	4	2	4	2	5	1	4	2	33	82.5
Pembeli tiket	3	2	4	3	3	3	4	1	5	3	27	67.5
Pembeli tiket	5	3	3	2	3	4	4	3	4	2	25	62.5
Pembeli tiket	4	1	4	2	2	3	4	2	4	2	28	70
Panitia	5	2	5	5	4	3	5	2	5	4	28	70
Panitia	4	2	5	2	5	3	5	4	5	5	28	70

Panitia	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	40	100
Pembeli tiket	5	2	5	2	4	2	5	1	5	2	35	87.5
Pembeli tiket	4	3	3	4	4	2	4	2	4	2	26	65
Pembeli tiket	4	3	3	2	4	2	4	2	4	3	27	67.5
SKOR HASIL RATA RATA												76

TABEL 4 GRADE PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE

Grade	Kriteria Nilai
A	nilai ≥ 80.3
B	$74 \leq \text{nilai} < 80.3$
C	$68 \leq \text{nilai} < 74$
D	$51 \leq \text{nilai} < 68$
F	nilai < 51

nilai rata-rata SUS sebesar 76 menunjukkan bahwa sistem yang diuji memiliki tingkat usability yang baik. Skor ini berada di atas ambang batas yang menandakan bahwa pengguna merasa sistem ini cukup mudah digunakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sistem yang diuji telah memenuhi harapan pengguna dari segi kemudahan penggunaan dan kepuasan.

Pengembangan atau penelitian lebih lanjut terkait sistem Senshi No Matsuri dapat difokuskan pada beberapa aspek. Pertama, optimalisasi SEO (*Search Engine Optimisation*). Selanjutnya, peningkatan antarmuka pengguna dan kemudahan navigasi agar lebih ramah bagi semua kalangan dapat menjadi prioritas. peningkatan sistem keamanan juga dapat menjadi langkah-langkah penting ke depan untuk meningkatkan kinerja dan keamanan sistem.

V. KESIMPULAN

Dari hasil perancangan dan pembangunan *Website Festival Senshi No Matsuri*, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Extreme Programming* (XP) dalam perancangan dan implementasi fitur aplikasi telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Proses ini mempermudah pengelolaan tiket dan memungkinkan penjualan tiket otomatis melalui integrasi dengan *payment gateway*, yang memberikan kemudahan bagi pengguna dan admin. Selain itu, pengujian menggunakan metode *Black Box Testing* terbukti efektif dalam mengidentifikasi kesalahan dan memastikan bahwa semua fitur pada website berfungsi dengan baik. Hasil pengujian menunjukkan tingkat keberhasilan mencapai 100%, yang menandakan bahwa sistem bekerja sesuai dengan harapan. Namun, meskipun pengujian sistem usability menunjukkan hasil yang cukup baik, dengan skor rata-rata 76, hal ini menunjukkan masih adanya ruang untuk perbaikan, terutama dalam meningkatkan pengalaman pengguna agar *website* dapat digunakan dengan lebih optimal.

REFERENSI

- [1] I. Latifatus Syarifah, F. Nurul Hidayah, F. An-Nisa Raharani, N. Izzah Azzahra, S. Mukarromah, and Y. Yulianti, "Pentingnya Literasi Digital di Era Pandemi," 2021. [Online]. Available: <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/ji/index>
- [2] L. Yulia, W. Setianingsih, F. Ekonomi, and G. Ciamis, "STUDI MANAJEMEN MARKETING BERBASIS ONLINE (PENELITIAN PADA UMKM PRODUKSI MEDEL DI Desa TAMANSARI BABAKAN MUNCANG I KOTA TASIKMALAYA)," *JURNAL MANEKSI*, vol. 9, no. 1.
- [3] A. S. Faqih and A. D. Wahyudi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus : Matchmaker)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 1–8, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [4] A. Izzah *et al.*, "PENGEMBANGAN WEB COMPANY PROFILE TERINTEGRASI DENGAN API WHATSAPP (STUDI KASUS: AGEN SEMBAKO AL-BAROKAH)," [Online]. Available: <https://api.whatsapp.com/send?ph>
- [5] H. Baroroh *et al.*, "OPTIMALISASI MEDIA SOSIAL DAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DESA WISATA LOYOK," vol. 5, no. 1, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/>
- [6] P. Hidayat and I. A. Handayanto, *ANALISIS PERANCANGAN DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE BERBASIS WEBSITE PADA PT. SUKOFINDO SEMARANG SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI*, vol. 4. 2019.
- [7] W. Andriyan, S. Septiawan, and A. Aulya, "PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA
- INFORMASI DAN PENINGKATAN CITRA PADA SMK DEWI SARTIKA TANGERANG," *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 6, pp. 79–88, [Online]. Available: <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JTT>
- [8] S. Monita, A. Salma, and A. Handayanto, "Sistematasi Website Event Youth Hub Community Festival di Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Semarang."
- [9] E. Tripustikasari and A. Dwi Septiadi, "PENDAPATAN DAN BELANJA DESA MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING".
- [10] D. Kustiawan *et al.*, "Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Koperasi Menggunakan Metode Extreme Programming," *Jurnal Teknologi dan Informasi*, doi: 10.34010/jati.v12i1.
- [11] F. Martadinata, A. Fadillah, W. N. Ulfa, and I. M. Palembang, "Jusim : Jurnal Sistem Informasi Musi Rawas Fendri Martadinata, Arif Fadillah."
- [12] N. N. Mufin, "Upaya Jepang-Indonesia Untuk Memperkuat Hubungan Bilateral Melalui Anime Festival Asia," 2023. [Online]. Available: [https://repository.unibos.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/8721/2023 Nafa Nabila Mufin 4519023015.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unibos.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/8721/2023%20Nafa%20Nabila%20Mufin%204519023015.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- [13] W. Isti Rahayu, A. Nasywa Andini, and S. Mutfia Indah Putri, "SISTEM TRANSAKSI UNTUK PENJUALAN TIKET EVENT MUSIK BERBASIS WEB," 2024.
- [14] W. Isti Rahayu, A. Nasywa Andini, and S. Mutfia Indah Putri, "SISTEM TRANSAKSI UNTUK PENJUALAN TIKET EVENT MUSIK BERBASIS WEB," 2024.