



Implementasi Metode Agile pada Perancangan Sistem Informasi Wisata Desa

Abdul Rahman Ismail*, Yulanda Yunus, Bahtiar Senung, A Mulawati M Pratama

Fakultas Ilmu Komputer dan Sains, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Ichsan Gorontalo Utara, Gorontalo Utara
Jl. Trans Sulawesi, Desa Moluo, Kecamatan Kwandang, Gorontalo, Indonesia

Email: ¹*abdurahmanismail123@email.com, ²yulandayunus@email.com, ³bahtiarsenung@email.com,
⁴mulapratama@email.com

Email Penulis Korespondensi: abdurahmanismail123@gmail.com

Submitted: 24/07/2024; Accepted: 31/07/2024; Published: 31/07/2024

Abstrak—Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah menjadi tren dalam segala aspek kehidupan yang mengikuti arus perkembangan teknologi informasi kontemporer, mulai dari praktisi bisnis bahkan pemerintahan. Bilamana bidang pariwisata itu dikelola dan dikembangkan dengan baik maka dapat memberikan kontribusi yang besar akan finansial negara. Akan tetapi hingga saat ini tempat-tempat wisata baik wisata alam maupun wisata kebudayaan atau sejarah yang ada di Desa Biluhu Timur ini masih belum terpublikasi dengan baik, sehingga informasi wisata yang ada belum di ketahui oleh masyarakat lainnya serta wisatawan. Tujuan dari penelitian ini yaitu Merancang sistem informasi wisata berbasis website yang dapat mempermudah wisatawan dan masyarakat untuk mengakses wisata yang berada di desa Biluhu timur kecamatan batudaa pantai. Metode digunakan adalah metode agile. Sistem di rancang dengan pemrograman php dan html. Database yang di gunakan Bahasa MySql. Untuk pemodelan menggunakan Unified Modelling Language (UML). Pengujian sistem menggunakan pengujian blackbox di dapatkan hasil sesuai dengan yang di harapkan.

Kata Kunci: Sistem Informasi; Wisata; Website; Agile

Abstract—Information and Communication Technology (ICT) has become a trend in all aspects of life, following the flow of contemporary information technology development, from business practitioners to government sectors. If the tourism sector is well-managed and developed, it can significantly contribute to the nation's financial resources. However, until now, tourist attractions, including natural, cultural, and historical sites in Biluhu Timur Village, have not been well-publicized. As a result, the available tourism information is not well-known to the broader public and tourists. The purpose of this research is to design a web-based tourism information system that facilitates tourists and the community in accessing tourism information in Biluhu Timur Village, Batudaa Pantai District. The method used is Agile. The system is designed using PHP and HTML programming languages, with MySQL as the database. For modeling, Unified Modeling Language (UML) is used. The system testing, performed using black-box testing, yielded results that met the expectations.

Keywords: Information System; Tourism; Website; Agile

1. PENDAHULUAN

Bidang pariwisata adalah sektor penghasil Devisa yang mempunyai potensi cukup besar untuk dikembangkan. Seperti disebutkan pada Undang-undang nomor 10 tahun 2009 pasal 3 tentang kepariwisataan bahwa kepariwisataan berfungsi memenuhi kebutuhan jasmani, rohani, dan intelektual setiap wisatawan dengan rekreasi dan perjalanan, serta meningkatkan pendapatan negara untuk mewujudkan kesejahteraan rakyat [1],[2]. Provinsi Gorontalo tidak hanya di kenal dengan kota Serambi madinah saja, tetapi juga di kenal dengan daerah yang kaya akan tempat pariwisata, salah satunya adalah Kabupaten Gorontalo [3],[4]. Kabupaten Gorontalo memiliki potensi wisata dan budaya yang berbagai jenis dan beraneka ragam, tepatnya di Kecamatan Batudaa Pantai Desa Biluhu Timur. Pada Desa biluhu Timur sendiri memiliki tiga objek wisata yang rata rata di kunjungi oleh wisatawan dari daerah Gorontalo dan luar daerah bahkan Luar Negeri.

Saat ini tempat-tempat wisata baik wisata alam maupun wisata kebudayaan atau sejarah yang ada di Desa Biluhu Timur ini masih belum terpublikasi dengan baik. Dan juga dikarenakan ada sebagian tempat yang letaknya berada jauh di daerah pedalaman sehingga penyampaian informasi masih sangat terbatas. Untuk menyelesaikan masalah yang ada, maka perlu adanya sistem informasi dalam pengelolaan Sistem informasi wisata dalam bentuk website yang dapat memudahkan pengunjung untuk melakukan pemesanan tempat wisata.

Dalam perancangan sistem ini, dibutuhkan metode dalam membuat sebuah sistem informasi, metode yang di gunakan adalah metode Agile, Metode Agile merupakan pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada iterasi yang terus-menerus, kolaborasi tim dan fleksibilitas terhadap perubahan [5]. Metode agile juga bertujuan untuk menghasilkan perangkat lunak atau sebuah sistem yang dapat di gunakan dengan cepat, dengan mengutamakan kepentingan sebuah sistem.

Penelitian oleh Filemon dan Rony dengan judul "Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Nabire Berbasis Web" menyelidiki dampak media sosial yang semakin berkembang terhadap minat masyarakat dalam mengunjungi lokasi wisata. Kabupaten Nabire memiliki beragam destinasi wisata, termasuk pantai, alam, wisata buatan, dan budaya. Namun, potensi wisata ini belum dikenal luas oleh masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mendukung pengembangan pariwisata Kabupaten Nabire dengan memanfaatkan potensi yang ada. Data dikumpulkan melalui wawancara, pengamatan, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengelolaan pariwisata masih kurang optimal karena keterbatasan sumber daya manusia yang berkompeten di



bidang pariwisata. Fasilitas pendukung di setiap destinasi wisata juga masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini merancang sistem informasi pariwisata berbasis web untuk memudahkan wisatawan dalam mencari lokasi dan nama wisata di Kabupaten Nabire. Sistem ini menyediakan informasi tentang alamat wisata dan rute dari lokasi pengguna ke destinasi wisata menggunakan Google Map API. Sistem informasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, memungkinkan pengguna untuk melihat nama wisata yang dipilih dan rutenya [6].

Penelitian yang dilakukan oleh Fitria dan Evy berjudul "Sistem Informasi Pariwisata Untuk Memudahkan Wisatawan Dalam Menentukan Rute Perjalanan Berwisata di Kota Pagar Alam Berbasis Web" bertujuan untuk menciptakan sebuah sistem informasi pariwisata berbasis web. Saat ini, promosi pariwisata di Kota Pagar Alam masih dilakukan melalui media televisi, surat kabar, spanduk, dan baliho. Akibatnya, wisatawan sering mengalami kesulitan dalam merencanakan perjalanan wisata mereka. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem Web Engineering yang meliputi lima tahapan: Customer Communication, Planning, Modelling, Construction, dan Deployment. Tujuan dari sistem informasi pariwisata berbasis web ini adalah untuk memudahkan wisatawan dalam mencari informasi tentang objek wisata, hotel, restoran, dan tempat lainnya yang terhubung dengan Google Maps. Dengan adanya sistem ini, promosi pariwisata dapat dilakukan secara lebih luas, sehingga diharapkan dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan ke Kota Pagar Alam [7].

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad dan rekan-rekan berjudul "Sistem Informasi Wisata Pantai Berbasis Web di Kabupaten Garut" berfokus pada pengembangan sistem informasi untuk objek wisata pantai di Kabupaten Garut, khususnya Pantai Rancabuaya. Pariwisata pantai menjadi salah satu tujuan favorit wisatawan, namun Pantai Rancabuaya masih menghadapi masalah keterbatasan informasi bagi wisatawan. Informasi mengenai pantai ini saat ini hanya disebar dari mulut ke mulut atau melalui blog. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut dengan membuat sistem informasi berbasis web yang memberikan informasi kepada wisatawan tentang Pantai Rancabuaya. Sistem ini dirancang menggunakan metodologi Rational Unified Process (RUP). Dengan adanya sistem informasi ini, diharapkan masyarakat luas, terutama wisatawan, dapat memperoleh informasi yang lengkap tentang fasilitas yang tersedia dan biaya yang diperlukan untuk mengunjungi Pantai Rancabuaya, termasuk fasilitas pendukung lainnya [8].

Dari Penelitian yang terkait diatas, bahwa penelitian ini mendekati penelitian yang di lakukan oleh Ahmad dkk, akan tetapi berbeda pada metode perancangan sistemnya. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode Agile [9],[10].

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode Agile, Metode Agile adalah pendekatan manajemen proyek yang terutama digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. Pendekatan ini menekankan fleksibilitas, kolaborasi, iterasi, dan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan [11], [12]. Agile berbeda dengan metode tradisional yang biasanya bersifat linear dan kaku seperti Waterfall, karena Agile mengutamakan pengembangan berkelanjutan dan pengiriman produk yang cepat [13], [14]. Berikut adalah penjelasan lebih rinci tentang metode Agile:

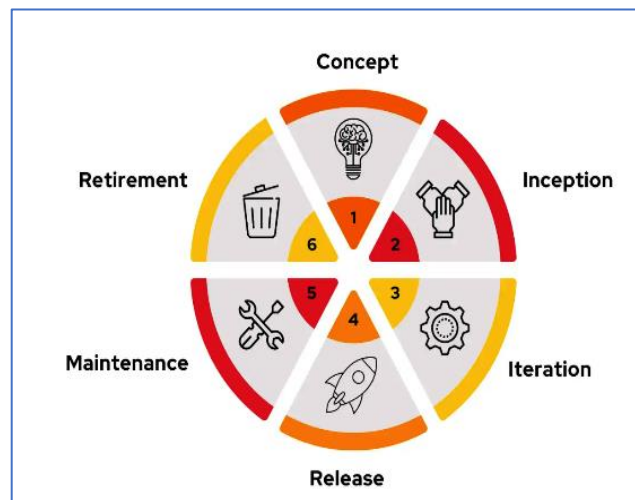
1. Iteratif dan Inkremental: Pengembangan dilakukan dalam siklus pendek yang disebut iterasi atau sprint (biasanya 1-4 minggu). Setiap iterasi menghasilkan peningkatan produk yang dapat digunakan dan diuji.
2. Kolaborasi Tim: Tim pengembangan bekerja sama secara erat dengan komunikasi yang terbuka dan sering. Tim biasanya terdiri dari pengembang, pengujian, desainer, dan pemangku kepentingan lainnya.
3. Responsif terhadap Perubahan: Agile mendorong adaptasi cepat terhadap perubahan kebutuhan atau kondisi pasar, bahkan pada tahap akhir pengembangan.
4. Kepuasan Pelanggan: Fokus utama adalah pada kepuasan pelanggan melalui pengiriman produk yang bernilai tinggi dan fungsional secara berkala.
5. Pengiriman Berkelanjutan: Agile mempromosikan pengiriman perangkat lunak yang berfungsi secara berkelanjutan dan reguler.
6. Penyederhanaan: Fokus pada pekerjaan yang penting dan menghindari hal-hal yang tidak perlu.
7. Umpan Balik Cepat: Menggunakan umpan balik dari setiap iterasi untuk perbaikan dan penyempurnaan produk.

Dalam perancangan sistem ini, dibutuhkan beberapa data yang digunakan, yaitu data dalam perancangan sistem informasi, yaitu sebuah Bahasa pemrograman, database serta komputer atau laptop yang akan di gunakan dalam perancangan [15]. Data lain yang di gunakan adalah data wisata berisi mengenai fasilitas serta biaya yang akan di rancangan pada sistem informasi.

Tahapan dalam Metode Agile [16],[17] :

1. Planning (Perencanaan):
 - a) Tim mengidentifikasi tujuan proyek dan menetapkan backlog (daftar pekerjaan yang perlu diselesaikan).
 - b) Backlog diatur berdasarkan prioritas.
2. Iteration (Iterasi):

- a) Proyek dibagi menjadi sprint atau iterasi pendek (biasanya 1-4 minggu).
 - b) Setiap sprint dimulai dengan perencanaan sprint di mana tim memilih item backlog untuk dikerjakan.
 3. Development (Pengembangan):
 - a) Tim bekerja pada item backlog yang dipilih selama sprint.
 - b) Pengembangan melibatkan coding, testing, dan integrasi fitur.
 4. Review (Tinjauan):
 - a) Pada akhir sprint, tim mengadakan review sprint untuk mendemonstrasikan pekerjaan yang telah diselesaikan.
 - b) Feedback dari stakeholders digunakan untuk perbaikan dan penyesuaian backlog.
 5. Retrospective (Retrospektif):
 - a) Tim melakukan retrospektif untuk mengevaluasi proses dan mencari cara untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas.
 - b) Identifikasi apa yang berjalan dengan baik dan apa yang perlu ditingkatkan
- Berikut merupakan gambar dari tahapan metode agile dalam perancangan sistem [18] :



Gambar 1. Tahapan Metode Agile

Pada gambar 1, dapat di lihat bahwa terdapat beberapa tahapan yang dapat di lakukan, berawala dari konsep yang akan di rancang, sampai dengan tahap pemeliharaan sistem.

2.2 Tahapan Penelitian

Beberapa tahapan penelitian yang di lakukan adalah :

- a. Identifikasi Masalah
Menentukan permasalahan yang ada, dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara pada pengelola desa wisata, serta pada pengunjung.
- b. Pengumpulan data
Pengumpulan data di lakukan untuk mengetahui data primer dan sekunder.
- c. Tahap Perancangan
Pada tahapan perancangan ini, dilakukan beberapa tahap, yaitu melakukan analisis sistem yang berjalan, kemudian di lakukan analisis sistem yang di usulkan, seteah itu, dapat melakukan perancangan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML dan untuk penyimpanan menggunakan MySQL.
- d. Tahap Pengujian
Tahapan pengujian ini di lakukan dua pengujian, yaitu pengujian whitebox dan pengujian blackbox.
- e. Tahap Implementasi
Implementasi di lakukan pada lokasi penelitian, yati pada objek wisata desa yang berada di Kecamatan Batudaa Pantai, yang nantinya akan di lakukan training kepada pengelola untuk penggunaan sistem ini.

2.3 Wisata Desa

Wisata desa adalah jenis wisata yang menekankan pengalaman dan kehidupan masyarakat lokal di suatu desa atau daerah tertentu [19]. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan pengunjung pengalaman yang autentik tentang kehidupan sehari-hari penduduk desa, tradisi lokal, budaya, dan kegiatan ekonomi mereka. Biasanya, wisata desa menawarkan kegiatan seperti mengunjungi pertanian lokal, memasak makanan tradisional, berinteraksi dengan penduduk setempat, dan belajar tentang warisan budaya mereka. Hal ini juga dapat membantu meningkatkan ekonomi lokal dengan mempromosikan produk dan jasa dari komunitas tersebut kepada wisatawan.

Tentu, wisata desa dapat mencakup berbagai macam kegiatan dan pengalaman yang unik dan menarik [20],[21]. Beberapa contoh kegiatan dalam wisata desa antara lain:

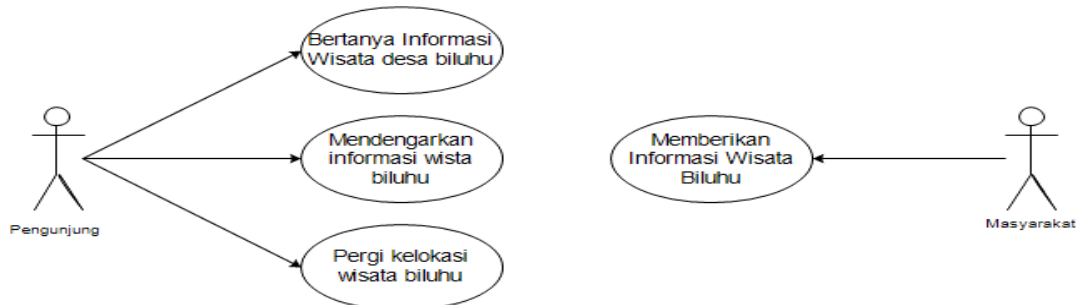
1. Agrowisata: Pengunjung dapat ikut serta dalam kegiatan pertanian, seperti memanen buah-buahan, sayuran, atau tanaman lainnya. Mereka juga dapat belajar tentang teknik pertanian organik atau tradisional.
2. Kerajinan Tangan: Desa sering kali memiliki kerajinan tangan khas yang dibuat oleh penduduk setempat. Wisatawan bisa melihat proses pembuatan kerajinan ini, seperti tenun, anyaman, atau keramik, dan bahkan mencoba membuatnya sendiri.
3. Kuliner Tradisional: Wisatawan dapat menikmati masakan lokal yang autentik, belajar cara memasak hidangan tradisional, dan mencicipi makanan khas yang mungkin tidak ditemukan di tempat lain.
4. Seni dan Budaya: Desa sering kali memiliki pertunjukan seni dan budaya, seperti tarian tradisional, musik, dan upacara adat. Pengunjung dapat menyaksikan dan berpartisipasi dalam acara-acara ini.
5. Homestay: Menginap di rumah warga lokal (homestay) memberikan pengalaman hidup bersama keluarga desa, berinteraksi langsung dengan mereka, dan merasakan kehidupan sehari-hari di desa.
6. Wisata Alam: Desa sering terletak di dekat area alam yang indah, seperti pegunungan, sawah, hutan, atau pantai. Wisatawan bisa menikmati trekking, bersepeda, atau eksplorasi alam lainnya.
7. Eduwisata: Desa dapat menawarkan program edukasi yang mengajarkan pengunjung tentang sejarah, ekologi, dan sosial budaya desa tersebut. Ini bisa termasuk tur edukatif atau workshop.
8. Festival dan Acara Lokal: Banyak desa memiliki festival atau acara tahunan yang meriah. Wisatawan bisa merasakan langsung kemeriahan dan kekayaan budaya lokal melalui partisipasi dalam acara ini.

Wisata desa tidak hanya memberikan pengalaman yang berharga bagi pengunjung, tetapi juga membantu mendukung dan mempertahankan tradisi serta meningkatkan kesejahteraan ekonomi penduduk setempat. Pada penelitian ini, bahwa desa wisata yang di gunakan adalah desa wisata alam, Homestay dan festival dan acara lokal yang menawarkan wisata pantai yang sangat indah, dan tentunya tidak ada pada desa lainnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Desain Sistem yang berjalan

Dibawah ini merupakan desain sistem yang berjalan :

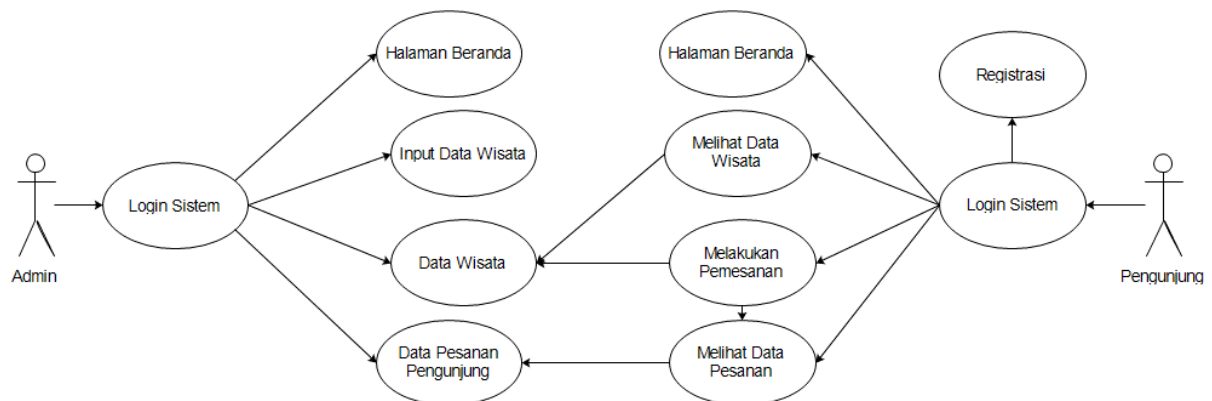


Gambar 2. Sistem yang berjalan

Dari use-case sistem yang sedang berjalan di atas, diketahui bahwa user yang terlibat dalam sistem ada dua, yaitu pengunjung dan masyarakat. Pada sistem yang berjalan terlihat bahwa penguunng menanyakan informasi mengenai wisata desa bilihu itmur, kemudian mendengarkan informasi kemudian menuju kelokasi wisata, sedangkan user masyarakat hanya memberikan informasi mengenai wisata desa biluhu timur.

3.2. Desain Sistem yang di usulkan

Berikut merupakan Desain sistem yang akan di usulkan :



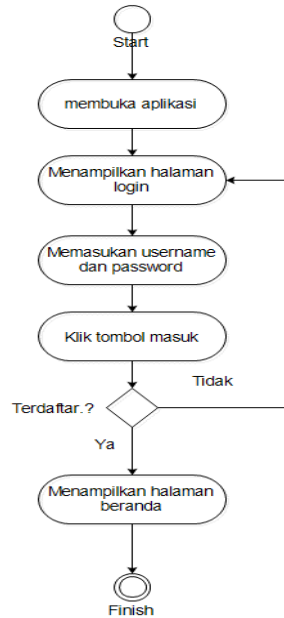
Gambar 3. Sistem yang diusulkan

Pada sistem yang di usulkan terdapat aktor admin melakukan login terlebih dahulu, kemudian mengelola semua informasi yang akan di berikan kepada pengunjung atau masyarakat lainnya. Pada aktor pengunjung hanya dapat melihat informasi dari admin yang di inputkan oleh admin melalui sistem.

3.3 Activity diagram

3.3.1 Modul Login Sistem

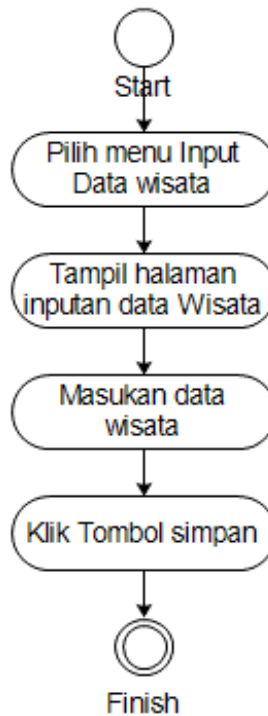
Activity diagram di atas menggambarkan alur kerja dan proses yang dilakukan pada Modul Login Sistem.



Gambar 4. Modul Login sistem

3.3.2 Modul Input Desa Wisata

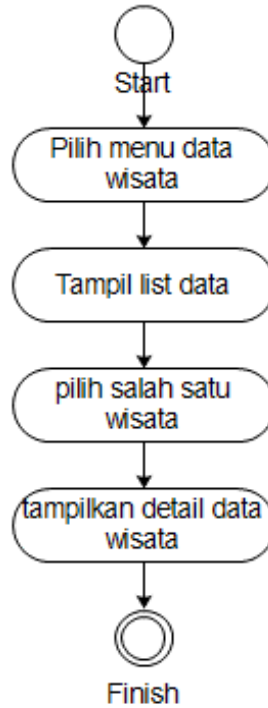
Activity diagram di atas merupakan alur kerja dan proses untuk modul untuk Input data wisata



Gambar 5. Modul Input Desa Wisata

3.3.3 Modul Lihat Data Wisata

Activity diagram di atas merupakan alur kerja dan proses untuk Modul Tampil lihat data wisata



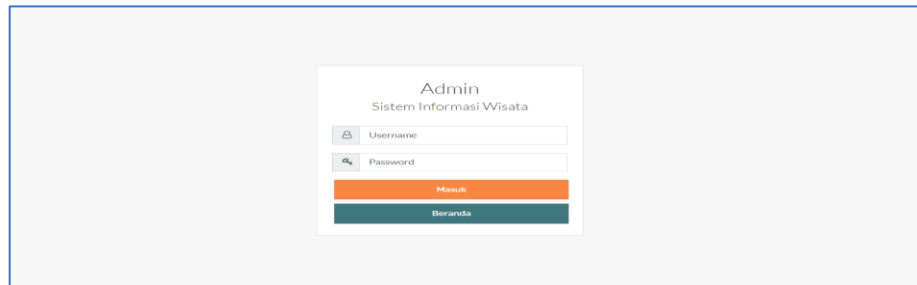
Gambar 6. Modul lihat data wisata

3.4 Tampilan Aplikasi

Hasil yang di dapatkan adalah sebuah sistem informasi yang di bangun dengan menerapkan metode agile, berikut merupakan tampilan dari sistem.

a. Login Sistem

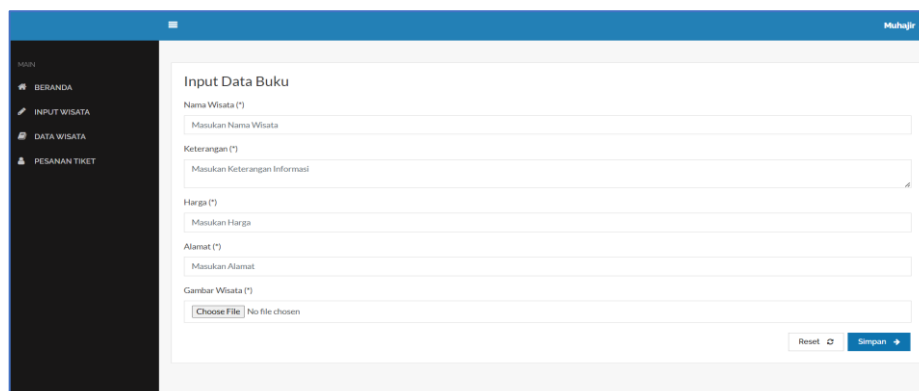
Pada Tampilan ini merupakan halaman login sistem oleh sebuah user, yaitu admin.



Gambar 7. Login admin

b. Halaman Input Data Wisata

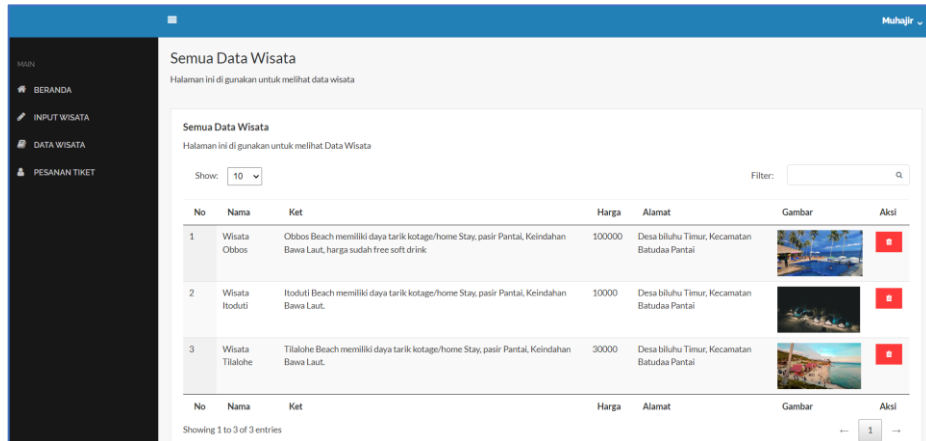
Tampilan ini merupakan inputan data wisata, terdapat inputan nama wisata, keterangan atau informasi yang dapat di berikan, harga, serta gambar wisata itu sendiri.



Gambar 8. Halaman Input Data wisata

c. Halaman Data Wisata

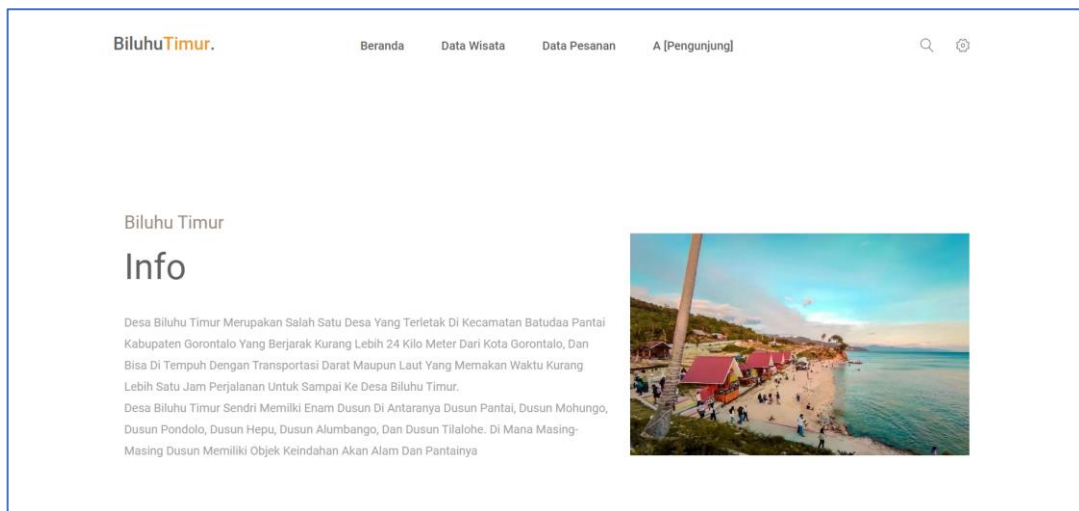
Tampilan gambar ini merupakan data wisata yang telah di inputkan oleh admin.



Gambar 9. Halaman Data Wisata

d. Halaman Beranda Pengunjung

Pada halaman ini, pengunjung dapat melihat beberapa menu, yaitu, menu untuk melakukan pemesanan wisata yang akan nantinya akan di validasi oleh admin.



Gambar 10. Halaman Beranda Pengunjung

3.5 Pengujian Sistem

Dari Hasil pembahasan di lakukan, bahwa perlunya di lakukan pengujian sistem, pengujian yang dapat di lakukan adalah dengan menggunakan pengujian blackbox [22]. Pengujian blackbox berfokus pada keperluan fungsional dari sistem [23]. Oleh karena itu ujicoba black box memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program apakah berjalan sesuai yang diharapkan atau sebaliknya. Berikut merupakan hasil pengujian blackbox pada tabel 1.

Tabel 1. Pengujian Blackbox

No	Input/Event	Proses	Output/Next State	Hasil Pengujian
1.	Jika menu semua wisata di pilih	<pre> <i class="fa fa-pencil"></i> Input Wisata </pre>	Tampilkan list semua data wisata	Sesuai
2.	Jika Pilih salah satu wisata	<pre>case 'detailwisata': include("detailwisata.php"); break;</pre>	Tampilkan detail wisata	Sesuai



No	Input/Event	Proses	Output/Next State	Hasil Pengujian
3.	Jika menu data pesanan di pilih	<pre> <i class="fa fa-user"></i> Pesanan Tiket </pre>	Tampilkan Data Pesanan	Sesuai
4	Jika menu keluar di pilih	<pre> <?php session_start(); unset(\$_SESSION['USER']); session_destroy(); ?> <script type="text/javascript"> window.location='../index.php'; </script> </pre>	Keluar dari aplikasi	Sesuai

4. KESIMPULAN

Sistem ini dapat mempermudah Masyarakat dari luar daerah dan dalam daerah untuk mendapatkan informasi wisata yang berada di Desa biluhu Timur dengan cepat serta Sistem ini dapat membantu admin dalam mengelola data wisata yang berada di Desa Biluhu Timur Kecamatan Batudaa Pantai. Pada proses penggunaan metode agile ini, dapat membantu dalam proses pembuatan sistem dengan cepat dan mudah bersama tim.

REFERENCES

- [1] D. G. Rudy, "Prinsip-Prinsip Kepariwisata dan Hak Prioritas Masyarakat dalam Pengelolaan Pariwisata berdasarkan Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata," vol. 13, 2019.
- [2] C. Susilawati, "Regulasi dan penerapan pariwisata halal di Indonesia," doctoral, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2019. Accessed: Jul. 10, 2024. [Online]. Available: <https://digilib.uinsgd.ac.id/29700/>
- [3] D. S. K. M.Kes Drs, Kuliner Bergizi Berbasis Budaya. Absolute Media, 2022.
- [4] S. O. Gintulangi and I. K. S. Arsana, "Strategi Pengelolaan Wisata Religi Berkelanjutan Untuk Melestarikan Tradisi Masyarakat Islam dan Meningkatkan Perekonomian di Kabupaten Gorontalo" 2022
- [5] N. Lutfiani, E. P. Harahap, and Q. Aini, "Inovasi Manajemen Proyek I-Learning Menggunakan Metode Agile Scrumban," vol. 5, 2020.
- [6] F. Duwitau and R. Wijanarko, "Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Nabire Berbasis Web," JINRPL, vol. 2, no. 2, p. 104, Sep. 2020, doi: 10.36499/jinrpl.v2i2.3566.
- [7] F. Ria, "Sistem Informasi Pariwisata Untuk Memudahkan Wisatawan Dalam Menentukan Rute Perjalanan Berwisata di Kota Pagar Alam Berbasis Web," betrik, vol. 11, no. 3, pp. 196-200, Dec. 2020, doi: 10.36050/betrik.v11i3.257.
- [8] A. Kuswara, A. D. Supriatna, E. Gunadhi, and Sekolah Tinggi Teknologi Garut, "Sistem Informasi Wisata Pantai Berbasis Web Di Kabupaten Garut," algoritma, vol. 16, no. 2, pp. 201-207, Feb. 2020, doi: 10.33364/algoritma/v.16-2.201.
- [9] I. Larasati, A. N. Yusril, and P. A. Zukri, "Systematic Literature Review Analisis Metode Agile Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile," SISTEMASI, vol. 10, no. 2, p. 369, May 2021, doi: 10.32520/stmsi.v10i2.1237.
- [10] A. A. Arsyad, M. Mashud, and A. Sumardin, "Implementasi Metode Agile Scrum Pada Sistem Informasi Akuntansi CV Tritama Inti Persada," JIMASIA, vol. 2, no. 2, pp. 82-87, Nov. 2022, doi: 10.33365/jimasia.v2i2.2241.
- [11] A. D. Inayah, "ANALISIS TINJAUAN IMPLEMENTASI METODE AGILE DALAM MANAJEMEN PROYEK SISTEM INFORMASI," vol. 1, no. 2, 2024.
- [12] H. Syamsibar, "Konsep Manajemen Agile; (Metodologi dalam Manajemen Proyek yang berfokus pada manusia, hasil, metode)," vol. 2, 2021.
- [13] I. Herliawan, "Perancangan Website E-commerce Barang Bekas Dengan Metode Agile Programming," vol. 04, no. 01, 2024.
- [14] M. Prabowo, METODOLOGI PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI. LP2M Press IAIN Salatiga, 2020
- [15] I. P. Sari, A. Jannah, A. M. Meuraxa, A. Syahfitri, and R. Omar, "Perancangan Sistem Informasi Penginputan Database Mahasiswa Berbasis Web," hello world j. ilmu komp'ut., vol. 1, no. 2, pp. 106-110, Jul. 2022, doi: 10.56211/helloworld.v1i2.57.
- [16] K. Anwar, L. D. Kurniawan, M. I. Rahman, and N. Ani, "Aplikasi Marketplace Penyewaan Lapangan Olahraga Dari Berbagai Cabang Dengan Metode Agile Development," SISFOKOM, vol. 9, no. 2, pp. 264-274, Aug. 2020, doi: 10.32736/sisfokom.v9i2.905.
- [17] I. Rabbani, E. Krisnanik, and S. Kom, "E - COMMERCE PERLENGKAPAN HAJI DAN UMROH BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT," 2020.
- [18] T. A. Pertiwi, N. T. Luchia, P. Sinta, R. Aprinastya, I. R. Fachrezi, and M. L. Hamzah, "PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI ABSENSI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT," vol. 1, 2023.



- [19] B. D. Prasetyo, N. S. Febriani, and W. W. A. Dewi, “Community Based Tourism (CBT) sebagai Model Pengembangan Desa Wisata Adat Desa Ngadas, Kecamatan Poncokusumo Kabupaten Malang,” *JIK*, vol. 22, no. 1, p. 92, Apr. 2024, doi: 10.31315/jik.v22i1.9285.
- [20] Program Magister Arsitektur Lingkungan Binaan, Universitas Brawijaya et al., “Strategi Pengembangan Kampung Topeng Malang sebagai Kampung Wisata Budaya,” *RUAS*, vol. 20, no. 2, pp. 85–96, Dec. 2022, doi: 10.21776/ub.ruas.2022.020.02.8.
- [21] H. Prasetyo and D. Nararais, “URGENSI DESTINASI WISATA EDUKASI DALAM MENDUKUNG PARIWISATA BERKELANJUTAN DI INDONESIA” 2023
- [22] I. L. Iad, A. Abdul Rahman Ismail, and Fikram Januardi, “Sistem Informasi Edukasi Pengenalan Budaya dan Tempat Wisata di Kabupaten Tojo Una-una Berbasis Android,” *JSAI*, vol. 5, no. 2, pp. 124–131, Jun. 2022, doi: 10.36085/jsai.v5i2.3416.
- [23] F. Anwar, B. Senung, A. M. M. Pratama, and A. R. Ismail, “Aplikasi Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu) Berbasis Android Menerapkan Metode Research and Development,” *KLIK : Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 3, pp. 1493-1500, Dec. 2023, doi: <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1292>.