

**PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS DESKTOP DENGAN
METODE AGILE UNTUK EFISIENSI PENDATAAN PERANGKAT
TEKNOLOGI INFORMASI DI PT. PLN (PERSERO) WILAYAH JAWA
BARAT**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi Sebagian dari persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana Teknik pada Program Studi Mekatronika dan Kecerdasan Buatan

Oleh:

Zaky Khairul Fajar Arlya

2100950

**PROGRAM STUDI MEKATRONIKA DAN KECERDASAN BUATAN
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

LEMBAR HAK CIPTA

***PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS DESKTOP DENGAN METODE
AGILE UNTUK EFISIENSI PENDATAAN PERANGKAT TEKNOLOGI
INFORMASI DI PT. PLN (PERSERO) WILAYAH JAWA BARAT***

Ditulis Oleh
Zaky Khairul Fajar Arlya

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Teknik pada Program Studi Mekatronika dan Kecerdasan Buatan

© **Zaky Khairul Fajar Arlya**
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2025

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Zaky Khairul Fajar Arlya

2100950

PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS DESKTOP DENGAN METODE
AGILE UNTUK EFISIENSI PENDATAAN PERANGKAT TEKNOLOGI
INFORMASI DI PT. PLN (PERSERO) WILAYAH JAWA BARAT

Disetujui dan Disahkan Oleh Pembimbing:

Pembimbing I,



Mahmudah Salwa Gianti S.Si., M.Eng.
NIP. 920210919960408201

Pembimbing II



Liptia Venica, S.T., M.T.
NIP. 920210919941203201

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Mekatronika dan Kecerdasan Buatan



Dewi Indriati Hadi Putri, S.Pd., M.T.
NIP. 920190219900126201

**PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS DESKTOP DENGAN METODE
AGILE UNTUK EFISIENSI PENDATAAN PERANGKAT TEKNOLOGI
INFORMASI DI PT. PLN (PERSERO) WILAYAH JAWA BARAT**

Zaky Khairul Fajar Arlya
NIM: 2100950

ABSTRAK

Pendataan merupakan serangkaian aktivitas sistematis yang bertujuan untuk menghimpun, menyusun, mengelola, dan menyimpan data secara terstruktur agar mudah diakses dan digunakan kembali. Sistem pendataan yang baik berperan penting dalam menjaga akurasi data, mendukung pengambilan keputusan, serta meningkatkan efisiensi operasional organisasi. Namun, di PT. PLN (Persero) Wilayah Jawa Barat, proses pendataan perangkat masih dilakukan secara manual menggunakan formulir cetak dan pencatatan di Google Sheet, yang menyebabkan keterlambatan pelaporan, risiko kesalahan input, serta inefisiensi waktu dan tenaga bila harus mengunjungi unit yang bersangkutan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan aplikasi desktop berbasis Python yang terintegrasi dengan *database* MySQL dan mampu mengambil data perangkat secara otomatis melalui akses *registry* pada sistem operasi Windows. Pengembangan aplikasi dilakukan dengan pendekatan metode *Agile* melalui enam tahapan: *planning*, *design*, *development*, *testing*, *deployment*, dan *review*. Evaluasi sistem menggunakan metode *Blackbox Testing* untuk pengujian fungsionalitas dan *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai kebergunaan sistem. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur berjalan sesuai fungsi, dan aplikasi memperoleh skor SUS sebesar 93,5 yang termasuk dalam kategori “*Best Imaginable*”. Dengan demikian, aplikasi ini dinilai sangat layak digunakan untuk menunjang efisiensi, akurasi, dan efektivitas proses pendataan perangkat di lingkungan PT. PLN (Persero).

Kata Kunci: Pendataan Perangkat, Aplikasi Desktop, PT PLN, Metode *Agile*, *Blackbox Testing*, *System Usability Scale*.

**DESKTOP APPLICATION DEVELOPMENT USING AGILE METHOD FOR
EFFICIENCY DATA COLLECTION INFORMATION TECHNOLOGY
DEVICE AT PT. PLN (PERSERO) WEST JAVA REGION**

Zaky Khairul Fajar Arya
NIM: 21200950

ABSTRACT

Data collection is a series of systematic activities aimed at gathering, organizing, managing, and storing data in a structured manner to ensure it is easily accessible and reusable. A well-designed data collection system plays a crucial role in maintaining data accuracy, supporting decision-making, and improving the operational efficiency of an organization. However, at PT. PLN (Persero) West Java Region, the device data collection process is still carried out manually using printed forms and records on Google Sheets, which leads to delayed reporting, risk of input errors, and inefficiencies in time and effort if have to visit the unit concerned. To address these issues, this study developed a Python-based desktop application integrated with a MySQL database, capable of automatically retrieving device data through access to the Windows operating system registry. The application was developed using the Agile methodology through six stages: planning, design, development, testing, deployment, and review. System evaluation was conducted using Blackbox Testing to assess functionality and the System Usability Scale (SUS) to evaluate usability. The test results showed that all features functioned correctly, and the application received a SUS score of 93.5, which falls into the “Best Imaginable” category. Therefore, this application is considered highly feasible for improving the efficiency, accuracy, and effectiveness of the device data collection process at PT. PLN (Persero).

Keywords: Device Data Collection, Desktop Application, PT PLN, Agile Method, Blackbox Testing, System Usability Sca

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Secara Teoritis	4
1.4.2 Secara Praktis	4
1.5 Batasan Penelitian	5
1.6 Struktur Organisasi Penulisan.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Perusahaan Listrik Negara (PLN).....	7
2.2 Pendataan Perangkat.....	8
2.3 Pengembangan Aplikasi Berbasis Desktop	9
2.3.1 Pengertian dan Karakteristik Aplikasi Berbasis Desktop.....	9
2.3.2 <i>Software Development Life Cycle</i> (SDLC)	11
2.3.1 Teknologi Pendukung	12
2.3.2 Contoh Penerapan.....	14
2.4 Metode Pengembangan Agile.....	15
2.4.1 Tahapan Agile.....	15
2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Agile	16
2.5 Pengujian Perangkat Lunak.....	17
2.5.1 <i>Blackbox Testing</i>	18
2.5.2 Evaluasi Usability	20

2.6 Penelitian Terdahulu.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Jenis Penelitian	25
3.2 Metode Agile	26
3.3 Tahap Planning.....	28
3.3.1 Studi Literatur	28
3.3.2 Observasi	29
3.3.3 Kebutuhan Perangkat Penelitian	29
3.3.4 Kebutuhan <i>Database</i>	31
3.3.5 Kebutuhan Fitur Aplikasi.....	32
3.3.6 Kebutuhan Sistem.....	32
3.4 Tahap <i>Design</i>	32
3.4.1 Use Case Diagram.....	33
3.4.2 <i>Activity Diagram</i>	35
3.4.1 <i>Entity Relationship Diagram</i>	43
3.4.2 <i>Desain Interface</i>	45
3.5 Tahap <i>Development</i>	46
3.6 Tahap <i>Testing</i>	47
3.6.1 <i>Blackbox Testing</i>	47
3.6.2 Evaluasi <i>System Usability Scale</i>	53
3.7 Tahap Deployment.....	53
3.8 Tahap <i>Review</i>	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1 Hasil Implementasi Aplikasi	55
4.1.1 Gambaran Umum Aplikasi	55
4.1.2 Tampilan Antarmuka (UI) dan Navigasi	56
4.1.3 Implementasi Fitur Utama.....	58
4.1.4 Integrasi Sistem dan <i>Database</i>	63
4.1.5 Spesifikasi Sistem & Lingkungan Uji.....	64
4.2 Hasil Pengujian Aplikasi	65
4.2.1 Metode Pengujian	65
4.2.2 Skenario Pengujian dan Data Uji.....	65
4.2.3 Evaluasi Hasil Pengujian.....	72
4.3 Analisis Hasil	75

4.3.1 Analisis Kinerja Aplikasi	75
4.3.2 Analisis Kesesuaian dengan Kebutuhan Pengguna.....	75
4.3.3 Analisis Kelebihan dan Kekurangan	75
4.3.4 Analisis Kelayakan Implementasi	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Tahapan Agile (Hadi Irawan et al., 2024)	15
Gambar 2. 2 Dasar Penilaian Skor SUS (Fatmawati, 2021)	22
Gambar 3. 1 Alur Pengembangan Agile	26
Gambar 3. 2 Use Case Diagram Aplikasi Berbasis Desktop	33
Gambar 3. 3 Activity Diagram Admin Fitur CRUD	35
Gambar 3. 4 Activity Diagram Admin Fitur Dashboard.....	36
Gambar 3. 5 Activity Diagram Admin Fitur Info Admin Aktif.....	37
Gambar 3. 6 Activity Diagram Admin Fitur Pencarian Data.....	38
Gambar 3. 7 Activity Diagram Admin Fitur Filter NOK Status	39
Gambar 3. 8 Activity Diagram Admin Fitur Filter Berdasarkan Unit Induk	40
Gambar 3. 9 Activity Diagram Admin Fitur Edit Histori	41
Gambar 3. 10 Activity Diagram Admin Fitur Eksport ke Excel.....	42
Gambar 3. 11 Alur Activity Diagram User.....	43
Gambar 3. 12 ERD Aplikasi Pendataan Berbasis Desktop	44
Gambar 3. 13 Desain Tampilan Prototipe Halaman Awal.....	45
Gambar 3. 14 Desain Tampilan Prototipe Halaman Registrasi.....	45
Gambar 3. 15 Desain Tampilan Prototipe Halaman Admin	46
Gambar 4. 1 Desain akhir halaman registrasi	56
Gambar 4. 2 Desain Akhir Halaman Registrasi	57
Gambar 4. 3 Desain akhir halaman admin.....	57
Gambar 4. 4 Implementasi Fitur Registrasi Perangkat.....	59
Gambar 4. 5 Implementasi Pengambilan Data Secara Otomatis.....	59
Gambar 4. 6 Implementasi Fitur Login Admin.....	60
Gambar 4. 7 Implementasi Fitur CRUD	60
Gambar 4. 8 Implementasi Fitur Filter Unit Induk & Status.....	61
Gambar 4. 9 Implementasi Fitur Info Admin Aktif	61
Gambar 4. 10 Implementasi Fitur Edit History.....	62
Gambar 4. 11 Implementasi Fitur Export to Excel	62
Gambar 4. 12 Implementasi Dashboard.....	63
Gambar 4. 13 Hasil Integrasi <i>Database</i>	63
Gambar 4. 14 Hasil Penilaian Skor SUS.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Skor Rasio Efektifitas dan Tingkat Capaian	19
Tabel 2. 2 Kuesioner SUS.....	21
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 3. 1 Library untuk Kebutuhan Perancangan Aplikasi	31
Tabel 3. 2 Entitas dan Atribut ERD Aplikasi Pendataan	44
Tabel 3. 3 Sprint Development Fitur Aplikasi.....	47
Tabel 3. 4 Equivalence Partitioning Role Admin	48
Tabel 3. 5 Boundary Value Analysis Role Admin.....	49
Tabel 3. 6 State Transition Role Admin	49
Tabel 3. 7 Equivalence Partitioning Role User.....	51
Tabel 3. 8 Boundary Value Analysis Role User	52
Tabel 3. 9 State Transition Role User	52
Tabel 4. 1 Hasil Testing Equivalence Partitioning Admin.....	66
Tabel 4. 2 Hasil Testing Boundary Value Analysis Admin.....	67
Tabel 4. 3 Hasil Testing State Testing Admin	68
Tabel 4. 4 Hasil Testing Equivalence Partitioning User	69
Tabel 4. 5 Hasil Testing Boundary Value Analysis User	71
Tabel 4. 6 Hasil Testing State Testing User.....	71
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Blackbox Testing Admin	72
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Blackbox Testing User	72
Tabel 4. 9 Perhitungan nilai Blackbox Testing.....	73
Tabel 4. 10 Hasil Evaluasi SUS.....	74
Tabel 4. 11 Hasil Analisis Kinerja Aplikasi	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Dosen Pembimbing	84
Lampiran 2 Kartu Bimbingan.....	86
Lampiran 3 Bukti Plagiarisme	88
Lampiran 4 Bukti Praktik Kerja Lapangan.....	89
Lampiran 5 Bukti Uji Aplikasi	90

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiya Hermawan, Suwitno, Junaedi, Kurniawan Maranto, A. R., Sonya Ayu Kumala, Tia Nurapriyanti, & Johan Santoso. (2024). Meningkatkan Pemahaman Pemrograman melalui Pelatihan Python. *Abdi Dharma*, 4(1), 11–20. <https://doi.org/10.31253/ad.v4i1.2806>
- Agil Sakinah, F., Prima Aditiawan, F., & Lina Nurlaili, A. (2024). Pengujian Pada Aplikasi Manajemen Aset Menggunakan Black Box Testing. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 2814–2823. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9524>
- Alpharajasa, M. F., Kharisma, A. P., & Pinandito, A. (2023). *Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak Sistem Pendataan Inventaris UKM FILKOM UB berbasis Android*.
- Anisa, F., Harahap, F. S., Khosyi, H. A., & Sari, I. P. (2024). *Pengembangan Software Menggunakan Model SDLC Guna Mencapai Keselarasan dengan Kebutuhan Pengguna*. 01(04).
- Aqil Farras, Ira Puspita Sari, Jacky Junaidi, & Hustinawati. (2025). Penerapan Metode Agile Dalam Pembuatan Aplikasi Inventory Seal Berbasis Appsheet: Inventory Seal Berbasis Appsheet. *Jurnal SANTI - Sistem Informasi dan Teknik Informasi*, 5(1), 29–37. <https://doi.org/10.58794/santi.v5i1.1297>
- Ardiansyah Muhammad & Willy Renaldi. (2024). *Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Dokumen Berbasis Aplikasi Desktop di Central Group*. <https://doi.org/10.37253/nacospro.v6i1.9691>
- Budi, I. S. (2023). Penggunaan Hardware Dan Software Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Ict Bagi Sekolah Sd/Mi. *Cognitive: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 63–75. <https://doi.org/10.61743/cg.v1i1.22>
- Bustamin, S. (2021). Aplikasi Dekstop Multi Platform untuk Redis Client Framework Electron JS dan React JS. *Dewantara Journal of Technology*, 2(1), 21–25. <https://doi.org/10.59563/djtech.v2i1.83>

- Desvi Yana Putri Mayda Idri Yani, A. R. R. (2025). Perancangan dan Pengembangan Sistem Manajemen Laptop Berbasis Website Pada PT. PLN(Persero) Unit Induk Distribusi Kalimantan Selatan dan Kalimantan Tengah. *Journal Information Technology*. <https://doi.org/10.51817/>
- Fadhilasari, A., Endah Wahanani, H., & Ali Akbar, F. (2024). Equivalence Partitioning Dan Boundary Value Analysis Dalam Black Box Testing Pada Platform E-Commerce Berbasis Web Di Lima Benua. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 3362–3367. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9673>
- Farhanah, N. D., & Almais, A. T. W. (2022). Manajemen Perangkat Lunak Aplikasi Sistem Informasi Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 5(2), 52–56. <https://doi.org/10.55338/jikomsi.v5i2.268>
- Fatmawati, A. (2021). Evaluasi Usability pada Learning Management System OpenLearning Menggunakan System Usability Scale. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 6(1), 120. <https://doi.org/10.35314/isi.v6i1.1881>
- Hadi Irawan, Z., Lestanti, S., & Mawaddah, U. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Administrasi Pada Gym Berbasis Web Menggunakan Metode Pengembangan Agile. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 10460–10468. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.11105>
- Hidayanto, K., & Fauzi, R. (2025). Implementasi Aplikasi E-Kehadiran Berbasis Face Recognition Dan Gps Menggunakan Metode Agile Development. 12(02).
- Kurniawan, E., Nofriadi, N., & Nata, A. (2022). Penerapan System Usability Scale (sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal. *JOURNAL OF SCIENCE AND SOCIAL RESEARCH*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.817>
- Lubis, F., Hariyanto, E., & Septian Hardinata, R. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Arsip Surat Menyurat Elektronik Dengan Model Agile Pada Kantor Desa Setia Karya Mandailing Natal. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(1), 57–62. <https://doi.org/10.47065/bit.v4i1.496>

- Luh Putri Ari Wedayanti, N., Kadek Ayu Wirdiani, N., & Ketut Adi Purnawan, I. (2019). Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 113. <https://doi.org/10.24843/JIM.2019.v07.i02.p03>
- Miharja, M. K. A., Fikri, M. R. A., Tarigan, E., & Mulyati, S. (2022). *Pengembangan Aplikasi Berbasis Desktop Penjualan Rumah dengan Metode Waterfall*. 7(1).
- Paksi, A. B., Hafidhoh, N., & Bimonugroho, S. K. (2023). Perbandingan Model Pengembangan Perangkat Lunak Untuk Proyek Tugas Akhir Program Vokasi. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 14(1), 70–79. <https://doi.org/10.14710/jmasif.14.1.52752>
- Phongphanich, D., Krachangsri, C., Phuakkhong, K., Prommuang, N., Prayoonwong, A., & Sinwittayarak, S. (2023). Developing of Construction Permit Application System by Adopting Agile Methodology. *ASEAN Journal of Scientific and Technological Reports*, 27(1), 24–36. <https://doi.org/10.55164/ajstr.v27i1.250714>
- Purnamasari, S. D., & Panjaitan, F. (2020). Pengembangan Aplikasi E-Reporting Kerusakan Lampu Jalan Berbasis Mobile. *Jusikom : Jurnal Sistem Komputer Musirawas*, 5(1), 59–69. <https://doi.org/10.32767/jusikom.v5i1.764>
- Rahmawati, M., & Yaumaidzinnaimah, Y. (2021). Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Java Desktop. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 6(1), 51. <https://doi.org/10.35314/isi.v6i1.1856>
- Ramdan, D. S. (2020). *Aplikasi Desktop Multi Platform Untuk Redis Client Berbasis Teknologi Web Menggunakan Framework Electronjs Dan Reactjs*.
- Rangga Gelar Guntara. (2022). Aplikasi Pendeteksi Penyakit Telinga Berbasis Android menggunakan API Clarifai dan K-Nearest Neighbor. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 3(2), 81–90. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v3i2.3862>

- Rizki, M. A. K., & A Ferico OP. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website (studi Kasus: Pengadilan Tata Usaha Negara). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*.
- Rusmini, R. (2020). Aplikasi Pendataan Aset Pada UPT. Pengusahaan Aset Aceh PT. Kereta Api Indonesia (PERSERO). *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 4(1), 12–19. <https://doi.org/10.35870/jtik.v4i1.101>
- Sephira, Q., Safira, S. N., Wati, T., & Kom, S. (2021). *Rancang Bangun Sistem Pendataan Perangkat Lunak untuk Pengaju dengan Framework Laravel pada Pusdatin Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat*.
- Siva, F., Assegaf, S. M. U., Pahlevi, S. A., & Yaqin, M. A. (2023). Survei Metode-Metode Software Development Life Cycle dengan Metode Systematic Literature Review. *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, 5(2), 36–52. <https://doi.org/10.28926/ilkomnika.v5i2.447>
- Susanto, J., Biqirrosyad, B., Junaidi, M. M., Sudrajat, Y., & Desyani, T. (2021). Pengujian Black Box pada Aplikasi Desktop Penjualan Elektronik Menggunakan Metode Equivalence Partitioning. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 4(1), 52. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i1.8519>
- Sutejo, A. J., & Tanaamah, A. R. (2022). *Perancangan & Implementasi Sistem Informasi Pendataan Barang dengan Aplikasi WDCSI “Warehouse Data Collection with System Information.”*
- Syahputra, A. K., Kurniawan, E., & Pertiwi, D. (2022). Aplikasi Desktop Manajemen Tugas Dengan Konsep Client Server Pada Media Dan Informasi Stmik Royal Kisaran. *JURNAL TEKNIKI*, 2(2), 57. <https://doi.org/10.54314/teknisi.v2i2.1051>
- Trihardianingsih, L., Istighosah, M., Alin, A. Y., & Ghonim Asgar, M. R. (2023). Systematic Literature Review of Trend and Characteristic Agile Model. *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, 16(1), 45–57. <https://doi.org/10.15408/jti.v16i1.28995>
- Tuloli, M. S., Patalangi, R., & Takdir, R. (2022). Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS.

Jambura Journal of Informatics, 4(1), 13–26.
<https://doi.org/10.37905/jji.v4i1.13411>

- Uminingsih, Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., & Suraya, S. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.55123/storage.v1i2.270>
- Wahyudi, E., & Aldawiyah, S. T. (2022). *Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Inventaris dengan Metode Agile Feature Driven Development*.
- Yasir, A., & Eka, M. (2025). *Analisis Perbandingan Performa Bahasa Pemrograman Populer dalam Pengembangan Aplikasi Desktop*. 1(1).
- Yomara Oktafamero, Alifansa, D. M., & Najaf, A. R. E. (2023). Rancang Bangun E-Katalog Buku Terintegrasi Website Dan Desktop Berbasis Rest Api. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(1), 60–67. <https://doi.org/10.33005/sitasi.v3i1.442>
- Yosefanita, G., Hanggara, B. T., & Rokhmawati, R. I. (2022). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Investasi dengan Menggunakan UX Curve (Studi pada Bibit dan Ajaib). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(7), 1589. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2022976749>