

**RANCANG BANGUN SISTEM MANAJEMEN BARANG
DAN KASIR TERINTEGRASI PADA DESA WISATA
KAMPOENG RADJOET**



TUGAS AKHIR

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Komputer pada Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak

Oleh
Fairus Salimi
2100117

**PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

RANCANG BANGUN SISTEM MANAJEMEN BARANG DAN KASIR TERINTEGRASI PADA DESA WISATA KAMPOENG RADJOET

Oleh
Fairus Salimi

Sebuah tugas akhir yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Komputer pada Kampus UPI di Cibiru

© Fairus Salimi
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2025

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

HALAMAN PENGESAHAN

FAIRUS SALIMI

RANCANG BANGUN SISTEM MANAJEMEN BARANG DAN KASIR TERINTEGRASI PADA DESA WISATA KAMPOENG RADJOET

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

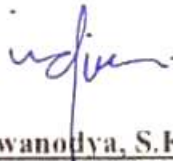
Pembimbing I



Dian Anggraini, S.ST., M.T.

NIP 920190219930526201

Pembimbing II



Indira Syawanodya, S.Kom., M.Kom.

NIP 920190219920423201

Mengetahui

Ketua Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak



Mochamad Iqbal Ardimansyah, S.T., M.Kom.

NIP 920190219910328101

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fairus Salimi
NIM : 2100117
Program Studi : Rekayasa Perangkat Lunak
Judul Karya : Rancang Bangun Sistem Manajemen Barang Dan Kasir
Terintegrasi Pada Desa Wisata Kampoeng Radjoet

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri, Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Bandung, Agustus 2025


METERAN
TEMPEL
4 AB2ANX031013092
Fairus Salimi

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur ke hadirat Allah SWT atas semua rahmat dan karunia-Nya sehingga berhasil menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Rancang Bangun Sistem Manajemen Barang dan Kasir Terintegrasi Pada Desa Wisata Kampoeng Radjoet” untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa bimbingan saran dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih setinggi-tingginya kepada semua pihak terutama:

1. Kedua orang tua tercinta yang selalu mendoakan, memberi dukungan, semangat, serta kasih sayang yang tiada henti dan senantiasa memberikan dorongan serta motivasi sehingga penulis dapat mencapai titik saat ini.
2. Bapak Mochamad Iqbal Ardimansyah S.T., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak atas dukungan yang telah diberikan selama perkuliahan.
3. Ibu Dian Anggraini, S.T., M.T., sebagai Dosen Pembimbing pertama yang selalu memberikan nasihat, bimbingan, saran serta dukungan hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
4. Ibu Indira Syawanodya, S.Kom., M.Kom., sebagai Dosen pembimbing kedua yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam proses penyusunan tugas akhir.
5. Bapak Raditya Muhammad, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan dukungan serta selalu membantu segala urusan akademis penulis selama menempuh perkuliahan.
6. Seluruh dosen Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak yang telah memberikan ilmu dan pengetahuannya selama proses perkuliahan.
7. Seluruh dosen dan civitas akademik Universitas Pendidikan Indonesia atas segala pengabdianya selama masa perkuliahan.
8. Seluruh teman-teman Rekayasa Perangkat Lunak angkatan 2021 yang telah kebersamai menempuh proses perkuliahan.

Ucapan terima kasih ini juga penulis persembahkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses kegiatan. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dan akan sangat menghargai untuk semua saran dan kritik dari berbagai pihak. Semoga hasil dari tugas akhir dan kegiatan yang telah disusun ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan khususnya para pengguna sistem.

Bandung, Agustus 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fairus Salimi', is placed over a light blue rectangular background.

Fairus Salimi

RANCANG BANGUN SISTEM MANAJEMEN BARANG DAN KASIR TERINTEGRASI PADA DESA WISATA KAMPOENG RADJOET

FAIRUS SALIMI

NIM 2100117

ABSTRAK

Desa Wisata Kampoeng Radjoet Binong Jati merupakan sentra industri kreatif berbasis rajutan yang memiliki lebih dari 400 unit usaha aktif dan memproduksi sekitar 4.500 lusung produk per bulan. Proses administrasi dan transaksi penjualan yang masih dilakukan secara manual mengakibatkan inefisiensi, risiko kesalahan pencatatan, dan kesulitan pelacakan stok. Permasalahan tersebut menjadi dasar pengembangan *Sistem Informasi Merajut Asa Kita* berbasis web dengan metode pengembangan *Agile Extreme Programming*. Kegiatan ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem yang mampu mengintegrasikan pencatatan barang masuk dan keluar, pengelolaan stok, pencatatan transaksi, serta pencetakan struk secara digital, sekaligus menguji dampak penerapannya terhadap efektivitas manajemen barang dan transaksi penjualan. Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem berjalan sesuai kebutuhan pengguna, dibuktikan dengan pengujian *Blackbox* yang memperoleh hasil 100% keberhasilan dan *User Acceptance Test* (UAT) yang menghasilkan tingkat penerimaan tinggi pada aspek *learnability* (86,93%), *efficiency* (83,07%), *memorability* (83,08%), *satisfaction* (87,69%), dan *errors* (70%). Disimpulkan bahwa sistem mampu meningkatkan efisiensi, akurasi, dan kemudahan dalam pengelolaan barang serta transaksi, meskipun perlu peningkatan pada aspek *errors* melalui pelatihan lanjutan dan panduan penggunaan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Manajemen Barang, Transaksi Penjualan, *Extreme Programming*, *User Acceptance Test* (UAT)

DESIGN AND DEVELOPMENT INVENTORY AND CASHIER MANAGEMENT OF KAMPOENG RADJOET TOURISM VILLAGE

FAIRUS SALIMI

NIM 2100117

ABSTRACT

Kampoeng Radjoet Binong Jati Tourism Village is a knitting-based creative industry center with over 400 active business units producing around 4,500 dozen knitted products monthly. Manual administration and sales transaction processes have led to inefficiency, recording errors, and difficulties in stock tracking. These issues formed the basis for developing a web-based Merajut Asa Kita Information System using the Agile Extreme Programming development method. The objective of this study is to design and build a system that integrates digital recording of incoming and outgoing goods, stock management, sales transaction logging, and receipt printing, as well as to evaluate its impact on the effectiveness of goods management and sales transactions. The implementation results indicate that the system meets user needs, as proven by Blackbox testing with a 100% success rate and User Acceptance Test (UAT) results showing high acceptance levels in learnability (86,93%), efficiency (83,07%), memorability (83,08%), satisfaction (87,69%), and errors (70%). This study concludes that the system successfully improves efficiency, accuracy, and ease in managing goods and transactions, although improvements in the errors aspect are recommended through further training and comprehensive user guidance.

Keywords: Information System, Inventory Management, Sales Transaction, Extreme Programming, User Acceptance Test (UAT).

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Batasan.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
2.1 Desa Wisata.....	5
2.1.1 Desa Wisata Kampoeng Radjoet Binong.....	6
2.2 <i>Agile Metodology</i>	7
2.3 <i>Black-box</i> Testing.....	8
2.4 <i>User Acceptance Test (UAT)</i>	9
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	11
3.1 Planning.....	12

3.1.1 User Stories	12
3.1.2 Release Plan	14
3.2 Design	15
3.2.1 Use Case Diagram.....	15
3.2.2 <i>Business Process Model and Notation</i> (BPMN).....	17
3.2.3 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	17
3.3 Testing.....	18
3.3.1 <i>Black-Box</i> Testing	18
3.3.2 <i>User Acceptance Test</i> (UAT)	29
3.4 Capaian Kegiatan	30
BAB IV IMPLMENTASI DAN PENGUJIAN	31
4.1 Lokasi Kegiatan dan Khalayak Sasaran.....	31
4.2 Langkah-Langkah Kegiatan	32
4.3 Deskripsi Aplikasi.....	33
4.4 Modul Pelatihan	34
4.5 Hasil Aplikasi.....	34
4.5.1 Wireframe	35
4.5.2 Antarmuka Pengguna	44
4.6 Hasil Pengujian Blackbox	54
4.6.1 Hasil Pengujian oleh Pengembang.....	54
4.6.2 Hasil Pengujian oleh Penguji Eksternal	69
4.7 Hasil Pengujian <i>User Acceptance Test</i> (UAT)	84
4.8 Pelaksanaan Pelatihan	90
4.8.1 Hasil Kuesioner Pelatihan	91

4.9 Publikasi Media Youtube	93
4.10 Program Tindak Lanjut	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	95
5.1 Simpulan	95
5.2 Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 User Stories	13
Tabel 3.2 Release Plan	14
Tabel 3.3 Autentikasi Pengguna	19
Tabel 3.4 Pencatatan Barang Masuk	20
Tabel 3.5 Pencatatan Barang Keluar	21
Tabel 3.6 Kelola Data Pengrajin	22
Tabel 3.7 Report Barang Masuk	22
Tabel 3.8 Report Barang Keluar	23
Tabel 3.9 Report Stok Barang	24
Tabel 3.10 Kelola Data Kasir	24
Tabel 3.11 Kelola Data Member	25
Tabel 3.12 Manajemen Data Produk	26
Tabel 3.13 Cek Riwayat Pesanan	26
Tabel 3.14 Buat Transaksi Penjualan	27
Tabel 3.15 Pilih Metode Pembayaran	28
Tabel 3.16 Cetak Struk Pembayaran	29
Tabel 3.17 Pengujian UAT	29
Tabel 4.1 Hasil Uji Autentikasi	55
Tabel 4.2 Hasil Uji Pencatatan Barang Masuk	56
Tabel 4.3 Hasil Uji Pencatatan Barang Keluar	57
Tabel 4.4 Hasil Uji Kelola Data Pengrajin	58
Tabel 4.5 Hasil Uji Report Barang Masuk	59
Tabel 4.6 Hasil Uji Report Barang Keluar	60
Tabel 4.7 Hasil Uji Report Stok Barang	61
Tabel 4.8 Hasil Uji Kelola Data Kasir	62
Tabel 4.9 Hasil Uji Kelola Data Member	63
Tabel 4.10 Hasil Uji Manajemen Data Produk	64
Tabel 4.11 Hasil Uji Cek Riwayat Pesanan	65

Tabel 4.12 Hasil Uji Buat Transaksi Penjualan	66
Tabel 4.13 Hasil Uji Pilih Metode Pembayaran	67
Tabel 4.14 Hasil Uji Cetak Struk Pembayaran	68
Tabel 4.15 Hasil Uji Autentikasi.....	69
Tabel 4.16 Hasil Uji Pencatatan Barang Masuk	71
Tabel 4.17 Hasil Uji Pencatatan Barang Keluar	71
Tabel 4.18 Hasil Uji Kelola Data Pengrajin.....	72
Tabel 4.19 Hasil Uji Report Barang Masuk.....	74
Tabel 4.20 Hasil Uji Report Barang Keluar.....	74
Tabel 4.21 Hasil Uji Report Stok Barang	75
Tabel 4.22 Hasil Uji Kelola Data Kasir	76
Tabel 4.23 Hasil Uji Kelola Data Member	77
Tabel 4.24 Hasil Uji Manajemen Data Produk	78
Tabel 4.25 Hasil Uji Cek Riwayat Pesanan	79
Tabel 4.26 Hasil Uji Buat Transaksi Penjualan	80
Tabel 4.27 Hasil Uji Pilih Metode Pembayaran	82
Tabel 4.28 Hasil Uji Cetak Struk Pembayaran	82
Tabel 4.29 Jawaban Kuesioner UAT	84
Tabel 4.30 Nilai Rata-Rata UAT	85
Tabel 4.31 Jadwal Kegiatan	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Life Cycle Extreme Programming (Borman et al., 2020)	12
Gambar 3.2 Use Case Diagram Sistem Merajut Asa Kita	16
Gambar 3.3 BPMN	17
Gambar 3.4 ERD	18
Gambar 4.1 Desa Wisata Kampoeng Radjoet.....	31
Gambar 4.2 Peta Lokasi Desa Wisata Kampoeng Radjoet	31
Gambar 4. 3 Modul Pelatihan	34
Gambar 4.4 Wireframe Login Admin	35
Gambar 4.5 Wireframe Register	35
Gambar 4.6 Wireframe Barang Masuk	36
Gambar 4.7 Wireframe Halaman Barang Keluar.....	36
Gambar 4.8 Wireframe Data Pengrajin.....	37
Gambar 4.9 Wireframe Report Barang Masuk	37
Gambar 4.10 Wireframe Report Barang Masuk	38
Gambar 4.11 Wireframe Report Stok Barang.....	38
Gambar 4.12 Wireframe Login Kasir	39
Gambar 4.13 Wireframe Buat Transaksi	39
Gambar 4.14 Wireframe Pilih Metode Pembayaran	40
Gambar 4.15 Wireframe Pembayaran Cash.....	40
Gambar 4.16 Wireframe Pembayaran Qris.....	41
Gambar 4.17 Wireframe Struk.....	41
Gambar 4.18 Wireframe Daftar Member.....	42
Gambar 4.19 Wireframe List Pesanan	42
Gambar 4.20 Wireframe Data Produk	43
Gambar 4.21 Wireframe Promo	43
Gambar 4.22 Wireframe List Pengguna.....	44
Gambar 4.23 Login Admin	45
Gambar 4.24 Barang Masuk	45

Gambar 4.25 Barang Keluar	46
Gambar 4.26 Data Pengrajin	47
Gambar 4.27 Report Barang Masuk	47
Gambar 4.28 Report Barang Keluar.....	48
Gambar 4.29 Stok Barang	49
Gambar 4.31 Menu Utama Kasir	50
Gambar 4.30 Login Kasir.....	50
Gambar 4.32 Pilih Metode Pembayaran	51
Gambar 4.33 Daftar Member	51
Gambar 4.34 Riwayat Pesanan	52
Gambar 4.35 Daftar Produk	53
Gambar 4.36 Promo	53
Gambar 4.37 Daftar Pengguna.....	54
Gambar 4. 38 Jawaban Kuesioner UAT	85
Gambar 4.39 Persentase Kelima Aspek	88
Gambar 4.40 Pelaksanaan Pelatihan	90
Gambar 4.41 Grafik Kuesioner Pelatihan	91
Gambar 4.42 Publikasi Media Youtube	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Kegiatan.....	100
Lampiran 2 Surat Pernyataan Kesiadaan Mitra.....	101
Lampiran 3 Minute of Meeting	103
Lampiran 4 Hak Kekayaan Intelektual.....	107

DAFTAR PUSTAKA

- Agil Sakinah, F., Prima Aditiawan, F., & Lina Nurlaili, A. (2024). PENGUJIAN PADA APLIKASI MANAJEMEN ASET MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 3).
- Aliyah, Hartono, N., & Muin, A. A. (2024). Penggunaan User Acceptance Testing (UAT) Pada Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Dan Inventaris Barang. *Switch : Jurnal Sains Dan Teknologi Informasi*, 3(1), 84–100.
- Anjasmara, V. M., & Sumitro, A. H. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Masjid Darul Arham Menggunakan Metode V-Model dan UAT (User Acceptance Testing). *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 8(1), 47–58.
- Anwer, F., & Aftab, S. (2017). SXP: Simplified Extreme Programing Process Model. *International Journal of Modern Education and Computer Science*, 9(6), 25–31.
- Astuti, N. R. D. P., Anwar, N., & Sakirno, M. B. A. (2021). Pengembangan Sistem Mata Kuliah Manajemen Proyek Teknologi Informasi dengan Metode Agile. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), 361–368.
- Borman, R. I., Priandika, A. T., & Edison, A. R. (2020). Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 8(3), 272.
- Budhi Pamungkas Gautama, Yuliawati, A. K., Nurhayati, N. S., Fitriyani, E., & Pratiwi, I. I. (2020). PENGEMBANGAN DESA WISATA MELALUI PENDEKATAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 355–369.
- Chamida, M. A., Susanto, A., & Latubessy, A. (2021). ANALISA USER ACCEPTANCE TESTING TERHADAP SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN BEDAH RUMAH DI DINAS PERUMAHAN RAKYAT DAN KAWASAN PERMUKIMAN KABUPATEN JEPARA. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 3(1), 36–41.
- Chibuike Daraojimba, E., Nnamdi Nwasike, C., Oluwatoyin Adegbite, A., Alex Ezeigweneme, C., & Osheyor Gidiagba, J. (2024). COMPREHENSIVE REVIEW OF AGILE METHODOLOGIES IN PROJECT MANAGEMENT. *Computer Science & IT Research Journal*, 5(1), 190–218.
- Dini Nurul Azizah, Ibnu Aqil Mahendar, Muhammad Fillah Alfatih, Setiady Ibrahim Anwar, Nabil Malik Al Hapid, Aditya Wicaksono, & Gema Parasti Mindara. (2024). Analysis and Testing of the Combox Web Application System Using Black Box Testing with the Equivalence Partitioning Method. *International Journal of Electrical Engineering, Mathematics and Computer Science*, 1(4), 37–43.

- Erlangga, I. D. G. S. P., Sugiarto, & Nuraii, A. L. (2023). PENGUJIAN USER ACCEPTANCE TEST PADA APLIKASI BANGBELI. *Jurnal Informatika Dan Tekonologi Komputer (JITEK)*, 3(3), 213–219.
- Febrian, V., Ramadhan, M. R., Faisal, M., & Saifudin, A. (2020). *Pengujian pada Aplikasi Penggajian Pegawai dengan menggunakan Metode Blackbox*. 5(1), 2622–4615.
- Gordon, S., Cragar, J., Howry, C., Barsdorf, A. I., Cohen, J., Crescioni, M., Dahya, B., Delong, P., Knaus, C., Reasner, D. S., Vallow, S., Zarzar, K., & Eremenco, S. (2022). Best Practice Recommendations: User Acceptance Testing for Systems Designed to Collect Clinical Outcome Assessment Data Electronically. *Therapeutic Innovation and Regulatory Science*, 56(3), 442–453.
- Heru Saputra, Ilfa Stephane, Ade Titin Sumarni, Monanda Rio Meta, & Muhammad Alfarel. (2024). Pemanfaatan Aplikasi E-Commerce Menggunakan Metode Agile pada Usaha Kue dan Makanan Minang Kreatif. *SATESI: Jurnal Sains Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 84–91.
- Ismiati, S., Aditiawan, F. P., & Nurlaili, A. L. (2024). BLACK BOX TESTING WITH THE EQUIVALENCE PARTITIONING AND CAUSE EFFECT GRAPH METHOD IN ARCHIVE INFORMATION SYSTEM. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 5(4), 981–990.
- Jafar Ali Hamzah, M., & Narezka Hariyanto, R. (2021). *Pemodelan Proses Bisnis Pendaftaran Rawat Inap pada Rumah Sakit Dewi Sri Karawang menggunakan Business Process Modeling Notation (BPMN)*. www.bpmn.org,
- Jebb, A. T., Ng, V., & Tay, L. (2021). A Review of Key Likert Scale Development Advances: 1995–2019. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 12). Frontiers Media S.A.
- Made, N., Febriyanti, D., Kompiani, A. A., Sudana, O., & Piarsa, N. (2021). *Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen* (Vol. 2, Issue 3).
- Mumtaz, A. T., & Karmilah, M. (2022). Digitalisasi Wisata di Desa Wisata. *Jurnal Kajian Ruang*, 1(1), 1.
- Mutezar, A. A., & Salamah, U. (2021). Pengembangan Sistem Manajemen Event Pameran Karya Mahasiswa Menggunakan Metode Extreme Programming. *Jurnal RESTI*, 5(4), 809–819.
- Pambudi, A., & Apriandari, W. (2023). An Extreme Programming Approach for Instructor Performance Evaluation System Development. *Journal of Informatics Information System Software Engineering and Applications (INISTA)*, 5(2), 126–135.
- Parlika, R., Nisaa, T. A., Ningrum, S. M., & Haque, B. A. (2020). LITERATURE STUDY OF THE LACK AND EXCESS OF TESTING THE BLACK BOX. *TEKNOMATIKA*, 10(02), 1–5.
- Perdanakusuma, A. R., Rachmadi, A., Muhammad, M. G., Ramadhan, D. R., & Ubaidillah, I. M. (2020). *Pemodelan Proses Bisnis Pelayanan Aduan*

- Publik pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Mojokerto dengan Menggunakan Business Process Model Notation (BPMN).*
- Singh, K. (2021). Agile Methodology for Product Development A Conceptual Study. *International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)*, 10(1), 209–215.
- Supriyanto Rumetna, M., & Lina, T. N. (2020). Sistem Informasi Kampung Wisata Arborek Dengan Metode Waterfall. *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 5(1), 31–40.
- Tetteh, S. G. (2024). Empirical Study of Agile Software Development Methodologies: A Comparative Analysis. *Asian Journal of Research in Computer Science*, 17(5), 30–42.
- Vanesha, N. A., Rizky, R., & Purwanto, A. (2024). Comparison Between Usability and User Acceptance Testing on Educational Game Assessment. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 13(2), 210–215.
- Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2021). PENGUJIAN BLACKBOX SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA KARYAWAN PT INKA (PERSERO) BERBASIS EQUIVALENCE PARTITIONS. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 4(1), 2021.
- Yulistiyanti, D., Akhirina, T. Y., Afrizal, T., Paramita, A., & Farkhatin, N. (2022). Testing Learning Media for English Learning Applications Using BlackBox Testing Based on Equivalence Partitions. *Scope : Journal of English Language Teaching*, 6(2), 73.
- ZASORNOVA, I., LYSENKO, S., & ZASORNOV, O. (2022). CHOOSING SCRUM OR KANBAN METHODOLOGY FOR PROJECT MANAGEMENT IN IT COMPANIES. *Computer Systems and Information Technologies*, 4, 6–12.