

Penerapan Model Agile – Extreme Programming (XP) Dalam Membuat Aplikasi Pengenalan Daerah Wisata di Wonogiri Berbasis Web

Yudi Irawan Chandra , Diah Ruri Irawati², Marti Riastuti³

^{1,2,3} STMIK Jakarta STI&K

¹yirawanc@gmail.com, ²diah.ruri@gmail.com, ³tutimarti67@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan aplikasi berbasis web untuk pengenalan daerah wisata memerlukan pendekatan yang responsif dan adaptif untuk mengakomodasi perubahan kebutuhan dan perkembangan teknologi. Penelitian ini menyajikan pembahasan tentang pembuatan aplikasi pariwisata berbasis website, yang merupakan wujud dari pesatnya perkembangan teknologi informasi untuk memperkenalkan beberapa wisata dan kuliner yang ada di kabupaten Wonogiri. Penelitian ini dibuat dengan mengeksplorasi penerapan model Agile khususnya Extreme Programming (XP) dalam pengembangan aplikasi pengenalan daerah wisata di Wonogiri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana model XP dari pendekatan Agile dapat diterapkan dalam pengembangan aplikasi berbasis web untuk pengenalan daerah wisata. Pembuatan aplikasi dilakukan dengan langkah-langkah konkrit yang diambil dalam penerapan model XP, termasuk perencanaan, desain, implementasi, pengujian, dan pengiriman secara iteratif dan berulang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model XP dalam pengembangan aplikasi pengenalan daerah wisata di Wonogiri membawa sejumlah manfaat, antara lain fleksibilitas dalam mengakomodasi perubahan, kolaborasi intensif antara anggota tim, peningkatan kualitas produk melalui pengujian berkelanjutan, dan pengiriman fitur-fitur kepada pengguna lebih cepat. Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang mungkin muncul dalam penerapan model XP, seperti memerlukan komitmen dan kolaborasi yang kuat dari seluruh tim, serta tantangan dalam manajemen kebutuhan dan perubahan yang cepat. Penerapan model Agile - extreme programming (XP) dalam pengembangan aplikasi pengenalan daerah wisata di Wonogiri berbasis web telah membuktikan nilai-nilai positifnya dalam menghasilkan aplikasi yang responsif, adaptif, dan berkualitas tinggi sehingga hasil penelitian diharapkan dapat memberikan panduan bagi pengembang dalam mengadopsi pendekatan Agile dalam proyek-proyek pengembangan aplikasi serupa di masa depan.

Kata kunci : *Model Agile, Extreme Programming, Informasi wisata, Web*

ABSTRACT

The development of web-based applications for the introduction of tourist areas requires a responsive and adaptive approach to accommodate changing needs and technological developments. This research presents a discussion of the creation of a web-based tourism application, which is a manifestation of the rapid development of information technology to introduce several tourist and culinary attractions in Wonogiri district. This research is made by exploring the application of Agile models, especially Extreme Programming (XP) in the development of applications for the introduction of tourist areas in Wonogiri. The purpose of this research is to understand how the XP model of the Agile approach can be applied in the development of web-based applications for the introduction of tourist areas. The creation of the application is carried out with concrete steps taken in the application of the XP model, including planning, design, implementation, testing, and delivery in an iterative and repeatable manner. The results of this study show that the application of the XP model in the development of an application for the introduction of tourist areas in Wonogiri brings a number of benefits, including flexibility in accommodating changes, intensive collaboration between team members, improved product quality through continuous testing, and faster delivery of features to users. This

research also identified some challenges that may arise in the application of the XP model, such as requiring strong commitment and collaboration from the entire team, as well as challenges in the management of rapid needs and changes. The application of the Agile - extreme programming (XP) model in the development of a web-based application for the introduction of tourist areas in Wonogiri has proven its positive values in producing responsive, adaptive, and high-quality applications so that the research results are expected to provide guidance for developers in adopting the Agile approach in similar application development projects in the future.

Keyword : *Agile model, Extreme Programming, Travel information, Web*

1. PENDAHULUAN

Informasi menjadi lebih mudah didapatkan seperti melalui internet atau ditampilkan melalui website atau dalam bentuk blog dan sebuah aplikasi. Dengan beragam informasi yang dapat diterima, memberi dampak baik seperti dapat menemukan berbagai ilmu dan sudut pandang atau ide yang berbeda (Chandra, Gustina, et al., 2022).

Pariwisata dianggap sebagai salah satu sektor ekonomi penting, bahkan diharapkan akan menjadi penghasil devisa. Pariwisata tidak hanya mendatangkan wisatawan asing, tetapi juga domestik, baik untuk wisata sejarah dan budaya, agro wisata, maupun wisata alam. Maka dari itu, sekarang ini pariwisata banyak dikembangkan dan digali potensinya oleh banyak daerah di Indonesia, dan kemudian mereka saling bersaing untuk menunjukkan keunggulan objek wisata masing-masing daerah tersebut (Sabon et al., 2018).

Di Jawa Tengah sendiri banyak sekali pariwisata yang berkembang dan sering menjadi faktor yang mempengaruhi perekonomian daerah. Salah satunya di Kabupaten Wonogiri, meskipun pariwisatanya tidak semaju Kabupaten Pacitan, Jawa Timur atau dibanding dengan pariwisata

Wonogiri merupakan salah satu kabupaten di provinsi Jawa Tengah yang kaya akan potensi obyek wisata alam, mulai dari panorama alam pantai, kawasan hutan lindung, waduk, hingga Goa-goa kawasan karst yang membentang luas di wilayah Wonogiri bagian barat hingga selatan. Saat ini masih banyak wisatawan baik lokal maupun

manca negara yang belum banyak mengetahui obyek-obyek wisata yang ada di kabupaten Wonogiri. Hal ini disebabkan minimnya informasi mulai lokasi wisata, fasilitas, dan gambaran mengenai tempat wisata tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Sausan Hidayah Nova, dkk (2022) menganalisis model dari metode agile yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi berbasis website. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Systematic Literature Review (SLR) yang digunakan untuk melakukan review, dan mengidentifikasi jurnal secara sistematis dan prosesnya mengikuti langkah yang sudah ditentukan.

Penelitian ini menghasilkan bahwa model dari metode agile yang banyak digunakan dalam mengembangkan sistem informasi berbasis website adalah model scrum dan fokus bidang yang diterapkan dalam pengembangan sistem informasi berbasis website menggunakan metode agile adalah di bidang bisnis (Nova et al., 2022).

Usman Efendi (2012) juga melakukan penelitian menggunakan konsep agile model yang digunakan untuk mengembangkan E-tracer Alumni yang dimiliki BDCTC. Sistem yang lama dirasakan masih memiliki beberapa kekurangan dan perlu segera diperbaiki sesuai dengan kebutuhan pengguna. Agile model digunakan sebagai pengembangan software yang cocok dengan E-tracer Alumni Universitas Bina Darma. Dari hasil pengembangan dengan menggunakan model agile menunjukkan sistem baru sesuai dengan kebutuhan dan dapat diandalkan (Ependi, 2015).

Penelitian lainnya dilakukan oleh Ihsan Uddin Rabbani (2020) membuat aplikasi E-commerce perlengkapan Haji dan Umroh berbasis Web yang dibangun menggunakan Agile software development yang bertujuan agar mudah beradaptasi dengan segala perubahan kebutuhan aplikasi. Aplikasi berbasis Web ini dibangun menggunakan framework JavaScript Vue.js, backend dan database menggunakan Firebase (Rabbani, 2020).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang menggunakan model Agile, maka penelitian ini juga menggunakan model yang sama dalam merancang bangun aplikasi pengenalan daerah wisata di Wonogiri berbasis web dengan menggunakan metode Extreme Programming (XP). Adapun ruang lingkup batasan masalah dalam penelitian ini adalah : kurangnya informasi di dalam masyarakat mengenai objek wisata alam dan kuliner yang ada di kabupaten Wonogiri serta merancang bangun aplikasi pengenalan tempat wisata alam dan kuliner di kabupaten Wonogiri berbasis website

Batasan masalah pada penelitian ini adalah hanya menyampaikan seputar informasi serta mengenalkan tempat wisata alam dan kuliner yang ada di kabupaten Wonogiri berupa teks, gambar dan video, aplikasi pengenalan tempat wisata alam dan kuliner ini hanya untuk daerah wisata kabupaten Wonogiri dan Aplikasi menggunakan PHP dan MySQL sebagai bahasa pemrogramannya.

Berdasarkan batasan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi pengenalan wisata alam dan kuliner berbasis Web ini agar mempermudah masyarakat atau para wisatawan untuk menapatkan informasi tentang tempat wisata alam dan kuliner yang ada di kabupaten Wonogiri yang belum pernah dikunjungi serta meningkatkan antusiasme wisatawan agar berwisata ke tempat – tempat yang ada di kabupaten Wonogiri.

2. LANDASAN TEORI

Model Agile adalah pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang bertujuan untuk meningkatkan fleksibilitas, kolaborasi, dan responsivitas tim pengembangan terhadap perubahan yang mungkin terjadi selama proses pengembangan (Abrahamsson et al., 2010; Seema et al., 2014). Pendekatan ini fokus pada memberikan nilai kepada pelanggan dalam bentuk perangkat lunak yang lebih cepat, lebih sering, dan lebih adaptif daripada pendekatan tradisional yang lebih terstruktur (Yu & Petter, 2014). Beberapa kerangka kerja yang terkenal dalam model Agile antara lain Scrum, Kanban, Extreme Programming (XP), dan lain-lain (Strode et al., 2022).



Gambar 1. Model Agile

Gambar 1 menjelaskan Model Agile yang melibatkan serangkaian langkah-langkah yang diulang secara berkelanjutan dalam siklus pengembangan (Chandra, 2017).

Dalam pendekatan Agile, iterasi ini berulang secara terus-menerus, memungkinkan pengembangan produk yang adaptif, responsif, dan berkualitas tinggi (Zaef et al., 2018).

Kelebihan utama dari model Agile adalah sebagai berikut:

1. Fleksibilitas terhadap perubahan: kolaborasi yang intensif
2. Pengiriman perangkat lunak yang lebih cepat
3. Pengujian dan umpan balik yang kontinu
4. Pemecahan masalah lebih cepat:

5. Transparansi
6. Kepuasan pelanggan yang lebih tinggi

Meskipun memiliki banyak kelebihan, model Agile juga memiliki tantangan dan tidak selalu cocok untuk semua jenis proyek. Diperlukan komitmen yang kuat dari semua anggota tim, serta pemahaman yang baik tentang metodologi yang digunakan untuk memastikan kesuksesan dalam menerapkan model ini.

2. METODOLOGI

Pada gambar 2 menunjukkan skema bagan alir dalam tahapan penelitian tentang pembuatan aplikasi ini (Chandra, Lusita, et al., 2022):



Gambar 2. Langkah-langkah metodologi penelitian

Penulisan ini menggunakan sejumlah strategi yang berkaitan dengan topik yang dibahas, seperti berikut ini, untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk persiapan penulisan ilmiah:

1. Wawancara
Wawancara atau sesi tanya jawab, dengan fokus pada isu-isu seperti tantangan atau hal-hal spesifik.
2. Observasi

Melakukan observasi atau pengamatan secara langsung di lapangan atau di tempat yang bersangkutan dengan topik penulisan.

3. Studi Pustaka
Membaca buku-buku yang berkaitan dengan topik penulisan ataupun dengan mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan permasalahan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah tahapan dalam pembangunan sistem sesuai dengan langkah-langkah yang ada dalam model Agile.

Analisis Kebutuhan (Requirement)

Dalam membangun website ini dibutuhkan spesifikasi hardware dan software sebagai berikut :

A. Perangkat Keras

Perangkat keras yang di gunakan untuk mendukung dalam pembuatan website ini adalah sebagai berikut :

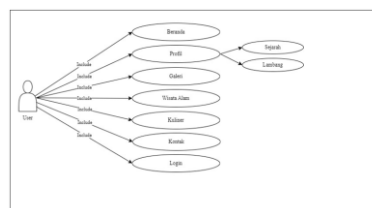
- a. Laptop : Lenovo ideapad 330
- b. Processor : AMD A4- 9 25 RADEON R3, 4 COMPUTE CORES 2C+2G (2CPUs), ~2,3GHz
- c. Memory : 40096 RAM
- d. System type : Windows 0 pro 64-bit
- e. Mouse : Logitech
- f. Printer : Inkjet
- g. Hardisk : 500 GB
- h. Sandisk : 4GB
- i. AC Adapter : 20-2.25 V

2. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang di pakai untuk mendukung penulisan dan pembuatan website ini adalah sebagai berikut :

- a. Windows 10 pro 64-bit, Sebagai sistem operasi pada computer yang di gunakan.
- b. Bahasa Pemrograman PHP 5.5 dan MySQL.
- c. LAMP: Terdiri dari Web server Apache, database MySQL, pemrograman Perl, PHP, dan Python.

- d. Microsoft office word 20 5: Sebagai aplikasi penulisan.
- e. Mozilla Firefox: Di gunakan sebagai browser untuk menjalankan halaman website.
- f. Google Crome: Di gunakan sebagai browser untuk menjalankan website.
- g. Terminal: Sebagai alat untuk mengaktifkan server.



Gambar 4. Use Case Diagram User

Perancangan Sistem (Design)

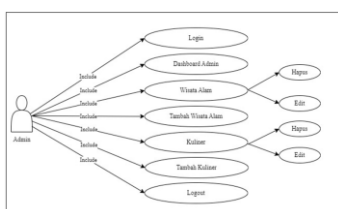
Unified Modeling Language (UML)

Unified modeling Language (UML) adalah tujuan umum, perkembangan, bahasa pemodelan di bidang rekayasa perangkat lunak, yang dimaksudkan untuk menyediakan cara standar untuk memvisualisasikan desain sistem.

1. Use Case Diagram

Pada website ini ada dua aktor yang berperan yaitu user dan admin. Admin merupakan pengguna yang dapat menghapus, menambah, dan mengedit data. User merupakan pengguna yang dapat melihat informasi pada halaman beranda, profil, gallery, wisata alam, kuliner kontak dan login. Pada menu kontak pengguna dapat memberikan kritik dan saran.

Use case diagram admin adalah kegiatan interaksi antara Admin dengan sistem. use case diagram admin dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut:

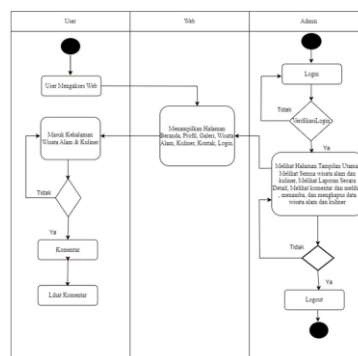


Gambar 3. Use Case Diagram Admin

Use Case Diagram User adalah kegiatan interaksi antara user dengan sistem. use case diagram user dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut:

2. Activity Diagram

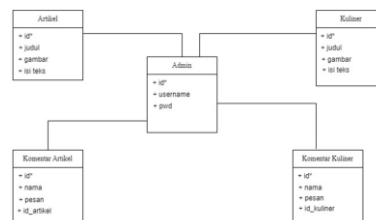
Merupakan alur kerja (*workflow*) atau kegiatan(aktivitas) dari sebuah sistem atau menu yang ada pada perangkat lunak. Berikut alur kerja dari aplikasi pengenalan pariwisata kabupaten Wonogiri berbasis website, terlihat pada gambar 5.



Gambar 5. Activity Diagram

3. Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem, terlihat pada gambar 6.

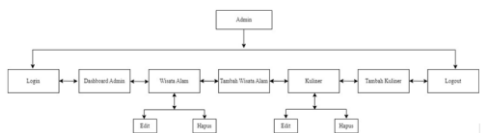


Gambar 6. Class Diagram

4. Struktur Navigasi

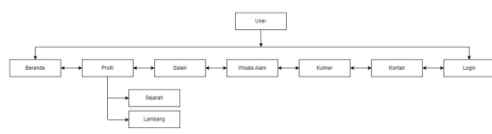
Struktur Navigasi website digunakan untuk menggambarkan isi dari

seluruh situs web secara garis besar. Berikut tampilan struktur navigasi yang ada pada website ini seperti gambar 7:



Gambar 7. Struktur Navigasi Halaman Admin.

Gambar 8 menunjukkan struktur navigasi dari halaman User:

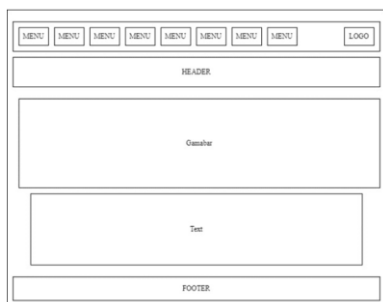


Gambar 8. Struktur Navigasi Halaman User

Berikut ini adalah rancangan halaman berdasarkan struktur navigasi di atas :

1. Rancangan Halaman Beranda

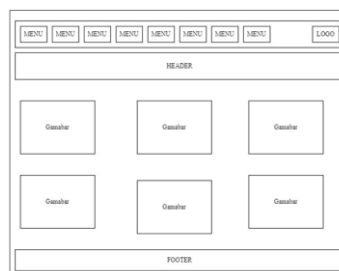
Halaman beranda merupakan halaman awal atau halaman pembuka pada website ini, dapat di lihat seperti pada gambar 9 berikut ini:



Gambar 9. Rancangan Halaman Beranda

2. Rancangan Halaman Profil

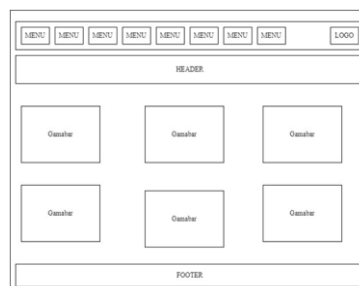
Pada halaman profil merupakan halaman yang sejarah dan lambang kabupaten Wonogiri, seperti pada gambar 10.



Gambar 10. Rancangan Halaman Profil

3. Perancangan Halaman Galeri

Pada halaman galeri merupakan halaman yang menampilkan foto wisata yang ada dikabupaten Wonogiri, dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Rancangan Halaman Galeri

4. Perancangan Halaman Wisata Alam

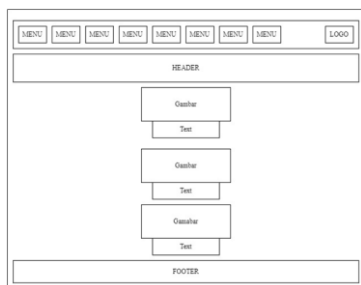
Pada halaman ini merupakan halaman yang menampilkan beberapa wisata alam yang ada dikabupaten Wonogiri, terlihat pada gambar 12.



Gambar 12. Rancangan Halaman Wisata Alam

5. Perancangan Halaman Kuliner

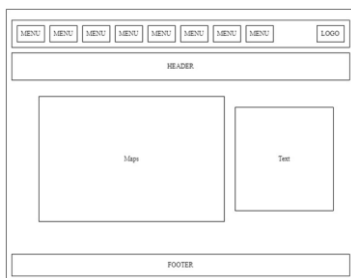
Pada halaman ini merupakan halaman yang menampilkan beberapa kuliner yang ada dikabupaten Wonogiri, dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. Rancangan Halaman Kuliner

6. Perancangan Halaman Kontak

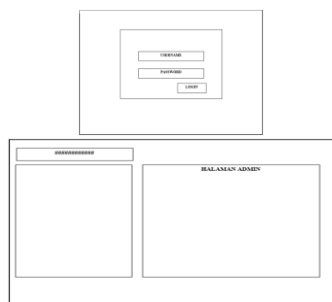
Pada halaman kontak menampilkan lokasi dan kontak untuk menghubungi admin, dapat di lihat pada gambar 14.



Gambar 14. Rancangan Halaman Kontak

7. Rancangan Halaman Login dan Dashboard Admin

Halaman Login admin merupakan halaman pertama yang akan muncul sebagai halaman Login sedangkan halaman Dashboard admin merupakan halaman khusus admin untuk mengupdate, menghapus, menambah data wisata alam dan kuliner serta melihat dan menghapus komentar, kritik, dan saran Rancangan halaman dapat dilihat seperti pada gambar 15.



Gambar 15. Rancangan Halaman Login dan Dashboard Admin

Pembangunan Aplikasi (Development)

Tahap selanjutnya adalah pembangunan aplikasi yaitu membuat halaman hasil desain kedalam bentuk halaman yang sebenarnya. Hasil dari perancangan adalah sebagai berikut:

1. Tampilan Halaman Beranda

Pada halaman beranda merupakan halaman awal atau pembuka padatampilan website pengenalan pariwisata dikabupaten Wonogiri, terlihat pada gambar 16.



Gambar 16. Tampilan Halaman Beranda

2. Tampilan Halaman Profil

Pada halaman profil merupakan halaman yang menjelaskan tentang sejarah dan lambang kabupaten Wonogiri, terlihat pada gambar 17.



Gambar 17. Tampilan Halaman Profil

3. Tampilan Halaman Galeri

Pada halaman gallery website pengenalan pariwisata kabupaten Wonogiri menampilkan gambar wisata alam, terlihat pada gambar 18.



Gambar 18. Tampilan Halaman Galeri

4. Tampilan Halaman Wisata Alam

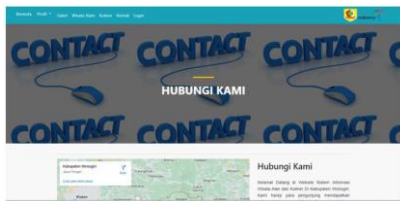
Pada halaman ini berfungsi untuk menampilkan beberapa wisata alam, dapat dilihat pada gambar 19.



Gambar 19. Tampilan Halaman Wisata Alam

5. Tampilan Halaman Kontak

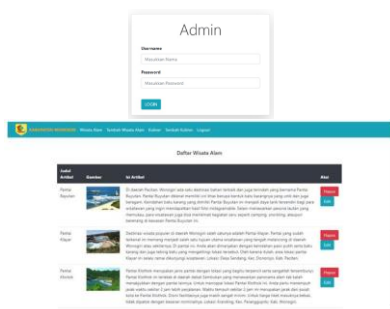
Pada halaman kontak merupakan halaman yang menampilkan kontak untuk menghubungi, terlihat pada gambar 20.



Gambar 20. Tampilan Halaman Kontak

6. Tampilan Halaman Login dan Dashboard Admin

Gambar 21 merupakan tampilan halaman login dan dashboard Admin..



Gambar 21. Tampilan Halaman Login dan Dashboard Admin

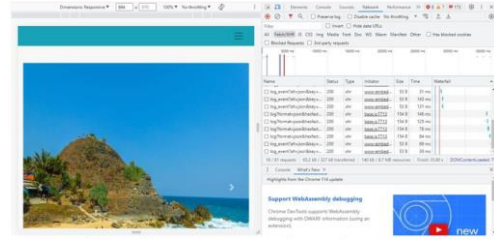
Pengujian Sistem (Testing)

Hasil pengujian kecepatan halaman dengan browser yang berbeda, adalah sebagai berikut :

1. Google Chrome

Pengujian kecepatan mengakses halaman pada browser Google Chrome

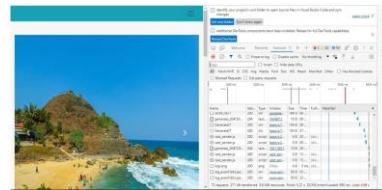
Hasil pengujian dapat dilihat seperti Gambar 22.



Gambar 22. Hasil Ujicoba pada Browser Google Chrome

2. Internet Explorer

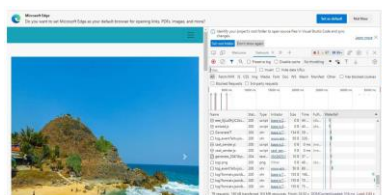
Pengujian Kecepatan mengakses halaman utama pada browser Internet Explorer hasil pengujian dapat dilihat pada gambar 23.



Gambar 23. Hasil Ujicoba pada Browser Internet Explorer

3. Microsoft Edge

Pengujian Kecepatan Mengakses halaman utama pada browser Microsoft Edge hasil pengujian dapat dilihat pada gambar 24.



Gambar 24. Hasil Ujicoba pada Browser Microsoft Edge

Dari hasil Rata – rata pengujian kinerja aplikasi pada browser maka dapat dilihat bahwa aplikasi berbasis web ini lebih optimal untuk di gunakan pada browser Microsoft Edge dengan size yang lebih rendah dan waktu yang lebih cepat yaitu 5,16kb pada halaman user serta 4,89

kb pada halaman admin dan kecepatan rata-rata yaitu 2,8 detik pada halaman user serta 3,83 detik pada halaman admin.

Deployment dan Review

Tahap akhir dalam pembuatan aplikasi ini adalah diimplementasikan secara langsung ke lingkungan produksi atau digunakan oleh pengguna akhir yaitu diunggah ke web server sehingga aplikasi dapat digunakan secara *online*

5. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan uji coba yang telah dituliskan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa website ini agar mempermudah masyarakat dalam mencari tempat wisata dan kuliner yang ada di Wonogiri, setelah dilakukan uji coba aplikasi dapat disimpulkan penggunaan browser google chrome sangat baik digunakan untuk aplikasi ini di bandingkan dengan browser yang lain dan dalam pembuatan website ini menggunakan PHP, CSS, My-SQL, serta sublime yang membantu untuk mendesain website.

Hal yang dapat dijadikan pertimbangan bagi pengembangan aplikasi ini ke depannya adalah diharapkan aplikasi ini bisa dikembangkan menjadi aplikasi android guna mempermudah masyarakat dalam mengaksesnya

DAFTAR PUSTAKA

- Abrahamsson, P., Oza, N., & Siponen, M. T. (2020). Agile Software Development Methods: A Comparative Review. In T. Dingsøyr, T. Dybå, & N. B. Moe (Eds.), *Agile Software Development: Current Research and Future Directions* (pp. 3–59). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-2575-3>
- Chandra, Y. I. (2027). *Perancangan Aplikasi Navigasi Peta Dengan Pengenalan Suara Menggunakan Pendekatan Agile Process Dengan Model Extreme Programming Berbasis Android*. (2).
- Chandra, Y. I., Gustina, D., & Sutarno, S. (2022). Perancangan Sistem E-Commerce F&B di Fresh Time Jakarta Menggunakan Model V Berbasis Web Mobile. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.55886/infokom.v6i2.499>
- Chandra, Y. I., Lusita, M. D., & Ekasari, M. H. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Informasi Puskesmas Berbasis Web Mobile (Studi Kasus: Puskesmas Tanah Abang). *Tekinfor: Jurnal Bidang Teknik Industri Dan Teknik Informatika*, 23(2), Article 2.
- Ependi, U. (2025). Pengembangan E-Trace Alumni Dengan Menggunakan Pendekatan Metode Agile. *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)*, (4), Article 4. <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/04>
- Nova, S. H., Widodo, A. P., & Warsito, B. (2022). Analisis Metode Agile pada Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review. *Techno.Com*, 2 (), Article . <https://doi.org/10.33633/tc.v2i1.5659>
- Rabbani, I. U. (2020). E – Commerce Perlengkapan Haji Dan Umroh Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya*, (2), Article 2.
- Sabon, V. L., Perdana, M. T. P., Koropit, P. C. S., & Pierre, W. C. D. (2018). Strategi Peningkatan Kinerja Sektor Pariwisata Indonesia Pada ASEAN Economic Community. *Esensi: Jurnal Bisnis dan Manajemen*, 8(2), 63–76.

- <https://doi.org/10.5408/ess.v8i2.5928>
- Seema, S., Kute, S., Surabhi, D., & Thorat, A. (2014). A Review on Various Software Development Life Cycle (SDLC) Models. *3*, 2320–556.
- Strode, D., Dingsøyr, T., & Lindsjorn, Y. (2022). A teamwork effectiveness model for agile software development. *Empirical Software Engineering*, *27*(2), 56. <https://doi.org/10.1007/s10664-022-00550-5>
- Yu, X., & Petter, S. (2014). Understanding agile software development practices using shared mental models theory. *Information and Software Technology*, *56*(8), 91 – 92. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2014.02.006>
- Zaef, R. M., Herbaviana, N. C., & Chusyairi, A. (2018). Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Android Menggunakan Metode Agile. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*, 0, Article 0. <http://jurnal.atmaluhur.ac.id/index.php/knsi2018/article/view/363>