

Received : July 12, 2021
Accepted : July 18, 2021
Published : September 4, 2021

Conference on Business, Social Sciences and Technology
<https://journal.uib.ac.id/index.php/conescintech>

Implementasi Website pada Lanang Kreatif Menggunakan Metode WDLC

Muhammad Rivaldy Hisham

1831032.muhammad@uib.edu

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam, Batam, Indonesia

Abstract

About 196.7 million internet users have increased from 171.2 million according to a survey conducted by APJII, due to the COVID-19 pandemic effect which's came from the public to keep their distance from the crowd, switching from being one with the crowd to becoming a personal individual and inevitably want to have to use the rapidly growing technology that's happening all whole world, the website population that is pushed because the virus spreads causes an increase in website usage to increase significantly which is a new way or method for business owners or MSMEs to switch to using information technology and information systems. The methodology used is a literature review, interviews, observation, system development, and also the web development life cycle, namely by analyzing data after the data is collected, preparing the website for development, and not forgetting to also maintain the website that has been made in such away. Of course, the increase in income at Warung Mbah Lanang Banyuwangi (Lanang Kreatif) will not be wasted by Mr. Joko Seno by facilitating the marketing strategy using Word Of Mouth (WOM), only needing to provide a link to the Warung Mbah Lanang Banyuwangi website.

Keywords :

WDLC, Website, Pengembangan Sistem, Desain

Abstrak

Sejumlah 196,7 Juta pengguna internet telah naik dari 171,2 Juta menurut survei yang dilakukan oleh APJII, ini disebabkan efek pandemi COVID – 19 yang memaksa masyarakat untuk menjaga jarak dari kerumunan, beralih dari menyatu dengan kerumunan menjadi individu pribadi dan mau tak mau harus beralih dengan penggunaan teknologi yang berkembang sangat pesat yang terjadi di seluruh dunia, populasi website yang terdorong karena virus ini menyebar menyebabkan peningkatan penggunaan website naik signifikan yang dimana ini merupakan cara atau metode baru bagi pemilik usaha atau UMKM agar beralih menggunakan teknologi informasi dan juga sistem informasi. Metodologi yang digunakan ialah telaah pustaka, wawancara, observasi, pengembangan sistem dan juga web development life cycle yaitu dengan membuat analisa data setelah data terkumpul maka dilanjutkan dengan persiapan pembangunan situs web dan tak lupa pula melakukan perawatan pada website yang telah dibuat dengan sedemikian rupa, hal ini tentu membawa peningkatan pemasukan pada Warung Mbah Lanang Banyuwangi (Lanang Kreatif) hal ini pastinya tak akan di sia-siakan oleh bapak Joko Seno dengan dipermudahkannya strategi pemasaran menggunakan Word Of Mouth (WOM) hanya perlu memberikan sebuah pranala situs web Warung Mbah Lanang Banyuwangi.

Kata Kunci :

WDLC, Website, Pengembangan Sistem, Desain

Pendahuluan

Sebanyak 196,7 juta (dibulatkan) pengguna internet yang telah naik 25,5 daripada hasil survei tahun 2019 kemarin sebanyak 171,2 juta pengguna internet menurut survei yang dikerjakan oleh APJII tahun 2020 dan dituturkan oleh ketua umumnya Jamalul Izza [1] hal ini dikarenakan pandemi COVID-19 yang sangat pengaruh terhadap berbagai sektor[2] termasuk juga sektor kuliner di negara Indonesia yang tericinta ini sehingga aktivitas masyarakat terganggu dengan dibatasinya kerumunan orang, dan harus menjaga jarak antara 1,5m dengan orang lain [3] termasuk semua madrasah dan universitas di semua negara yang terkena dampak *Corona Virus Disease – 19* memberlakukan kebijakan PJJ (Pembelajaran dari rumah).

| NO. | PROVINSI | JUMLAH | | | |
|-----|-------------|------------|----|-----------------|--------------------|
| 1 | JABAR | 35.100.611 | 18 | PAPUA | 2.901.936 |
| 2 | JATENG | 26.536.320 | 19 | KALTIM | 2.855.943 |
| 3 | JATIM | 26.350.802 | 20 | YOGYAKARTA | 2.746.706 |
| 4 | SUMUT | 11.720.332 | 21 | JAMBI | 2.385.325 |
| 5 | BANTEN | 9.980.725 | 22 | SULTRA | 2.320.083 |
| 6 | DKI JAKARTA | 8.928.485 | 23 | SULTENG | 2.260.280 |
| 7 | SUMSEL | 6.950.709 | 24 | KALTENG | 2.005.898 |
| 8 | SULSEL | 5.750.314 | 25 | SULUT | 1.960.362 |
| 9 | LAMPUNG | 5.269.085 | 26 | KEPRI | 1.943.467 |
| 10 | SUMBAR | 5.008.263 | 27 | MALUKU | 1.520.910 |
| 11 | RIAU | 4.463.320 | 28 | BENGKULU | 1.498.568 |
| 12 | KALBAR | 3.920.509 | 29 | BANGKA BELITUNG | 1.124.602 |
| 13 | NTB | 3.766.404 | 30 | SULBAR | 883.480 |
| 14 | ACEH | 3.721.410 | 31 | MALUKU UTARA | 824.211 |
| 15 | BALI | 3.411.084 | 32 | PAPUA BARAT | 722.700 |
| 16 | NTT | 3.338.440 | 33 | GORONTALO | 667.018 |
| 17 | KALSEL | 3.259.199 | 34 | KALTARA | 591.260 |
| | | | | Total Pengguna | 196.688.761 |

Tabel I. Hasil penelitian dari apji tahun 2020
 Sumber : APJII (di olah penulis)

Era 4.0 yang kita lihat dengan pesatnya kemajuan teknologi mengakibatkan semakin banyaknya penggunaan website. Oleh karena itu, pembangunan suatu situs web untuk mencapai tujuannya[4] harus memperhatikan kegunaan dan estetika sehingga membuat pengguna lebih tertarik dengan mudah dalam menggunakan situs terkait dengan situs web[5] fungsionalitas sedangkan estetika membahas tampilan dan nuansa situs web tersebut. Perusahaan ataupun badan organisasi lainnya melakukan berbagai cara agar menghasilkan segala sesuatu, baik itu berupa informasi yang dapat menambah pengetahuan ataupun data yang menjadi lebih akurat[6] penggunaan manajemen keuangan di perusahaan sangat – sangat penting untuk memenuhi dan mendukung kegiatan proses bisnisnya[7] namun, wajar saja data yang ada di dalam website merupakan data mentah yang luas sehingga membutuhkan tempat berkapasitas banyak serta waktu yang panjang[8] industri kreatif dijabarkan sebagai penciptaan nilai tambah berbasis ide yang lahir dari inventivitas sumber daya manusia dan berbasis pemanfaatan ilmu pengetahuan termasuk warisan budaya dan teknologi[9] sumber daya utamanya adalah kreativitas, kreativitas ialah kemampuan menciptakan hal-hal unik, memecahkan masalah dan melakukan hal-hal yang berbeda dari standar[10].

Populasi website yang didirikan dengan menyediakan berbagai macam informasi semakin meningkat, demikian pula dengan pengguna internet dengan latar belakang yang berbeda-beda sehingga informasi yang diberikan dan informasi yang dibutuhkan tidak selalu relevan[11] oleh karena itu diperlukan domain pengetahuan khusus saat mendesain sebuah website untuk pengetahuan rangkaian kegiatan yang diperlukan untuk mengidentifikasi, membuat, menjelaskan dan mendistribusikan pengetahuan untuk digunakan kembali, diketahui dan diteliti dalam organisasi[12] menerima pesanan, penjelasan dan pelayanan, ketersediaan menu dan harga melalui telpon dirasa kurang efektif, sedangkan layanan telepon membebani rumah makan karena menempatkan pegawai tambahan pada bagian layanan telepon dan pastinya membutuhkan waktu yang banyak[13].

Teknologi Informasi pada komputer dapat menolong pembuatan informasi yang akurat dan internet ialah sebuah teknologi komputer yang menghubungkan satu pengguna dengan *internet user* lainnya diseluruh penjuru dunia[14]. Internet juga bisa memberikan akses untuk masuk ke dalam dunia situs web. Website ialah teknologi berbasis *multimedia* informasi, yang menyediakan informasi-informasi yang akan digunakan oleh pengunjung situs web terkait[15]. Dengan mengoptimalkan teknologi komputer yang telah tersedia, ahli IT juga berupaya membuat rancangan sistem berbasis website dan manajemen. Hal tersebut didasari karena investasi organisasi terhadap pengembangan teknologi informasi sangat mahal[16]. Salah satu faktor pendorong perencanaan untuk pemanfaatan sistem informasi penjualan kuliner adalah dengan meningkatnya kebutuhan dalam fungsi bisnis yang dijalankan[17]. Tidak adanya integrasi dan/atau komunikasi SI yang sudah tersedia di suatu organisasi tak dapat langsung diakses oleh organisasi lain begitu juga sebaliknya, hal ini dikarenakan privasi yang dijaga oleh struktur SI maupun TI[18].

Tinjauan Literatur Pustaka

A. Telaah Pustaka

Pada metode ini, konsep atau teori yang digunakan akan dievaluasi berdasarkan literatur yang tersedia, khususnya artikel yang dipublikasikan di berbagai jurnal ilmiah. Tinjauan pustaka membantu menetapkan konsep atau teori dasar untuk penelitian[19]. Rancang bangun merupakan serangkaian prosedur untuk menterjemahkan hasil analisis dari data sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk menjelaskan dengan menyeluruh bagaimana komponen – komponen sistem diimplementasikan dan dijalankan[20].

B. Pengumpulan Data

Dalam perkembangannya, observasi sudah menjadi suatu bentuk metode ilmiah. Munculnya observasi sebagai metode ilmiah harus ditambahkan dengan perubahan metode pengumpulan data yang dapat digunakan untuk penambahan informasi di dunia. Inilah yang terjadi dalam pembangunan secara ilmiah menggunakan observasi sebagai teknik yang universal[21].

1. Observasi.

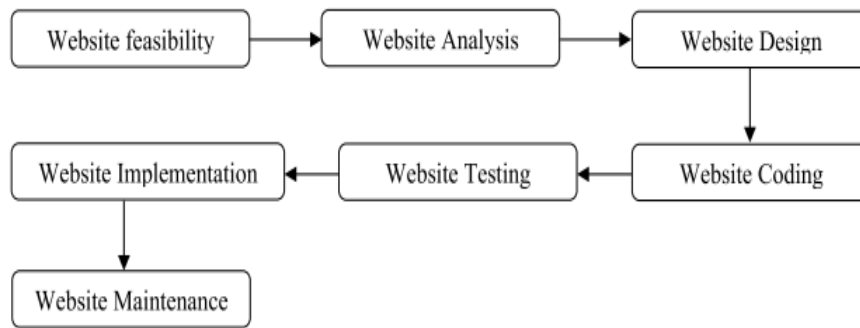
Peneliti melakukan pengunjungan langsung terhadap kegiatan dan proses bisnis yang dilakukan[14] di warung mbah lanang banyuwangi (lanang kreatif) bertujuan untuk memperoleh informasi dan data yang sah dan mendalam sesuai dengan permasalahan yang ada dan upaya untuk membuat rancangan sistem yang akan dibuat selanjutnya.

2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan pihak bapak Joko Seno selaku pemilik warung mbah lanang banyuwangi yang bisa menyajikan informasi serta penjelasan yang diperlukan dalam penelitian ini. Sekuel dari wawancara ini ialah bapak Joko Seno memberikan gambaran struktur organisasi dan kebutuhan-kebutuhan untuk kelengkapan penelitian ini.

3. Pengembangan Sistem

Dari metode penelitian pengembangan sistem yang digunakan dalam implementasi web terhadap warung mbah lanang banyuwangi (lanang kreatif) adalah dengan menggunakan WDLC[22] mencakup dari beberapa tahapan pada gambar 1. Alur Tahapan WDLC :



Gambar 1 : Alur tahapan WDLC[23]

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode WDLC yaitu metode yang digunakan dalam membangun sebuah website. Tahapan-tahapan WDLC terdiri dari Planning, Analisis, Design and Development, Testing dan Implementation and Maintenance

A. Feasibility

Pada tahap *feasibility* ini penulis menentukan tujuan asal mula website yang akan dibangun selanjutnya tujuan dipastikan dipahami kriteria penggunaan sistem dan kemudian menentukan teknologi situs web yang akan digunakan dirancang serta dibangun di kemudian hari.

B. Analyst

Pada tahap *analyst*, penulis perlu mengidentifikasi kebutuhan pemilik dengan mengumpulkan info data mentah dari pengguna sebagai sumber dan meng-*analyst* secara detail serta menyeluruh fungsi dari sistem yang akan dibuat[22], data apa saja yang diperlukan dan darimana data tersebut disediakan juga apa saja hasil yang ingin diperoleh dari sistem yang akan dirancang. Setelah semua hal tersebut dikerjakan, maka analisa fungsi dari sistem dapat dikerjakan dengan mempertimbangkan proses yang diperlukan untuk mendukung fitur yang wajib ada pada situs web tersebut.

C. Web Design and Development

Di tahap ini penulis menyiapkan cetak biru dari data yang telah terkumpul dan segera dibangun beserta juga mempersiapkan berbagai gambaran dari objek agar dikembangkan dalam tahap perancangan yang akan dikerjakan juga menyiapkan bahasa pemrograman apa saja yang akan penulis gunakan untuk merancang dari hasil *blueprint* situs web tersebut dan juga implementasi berupa gambaran dari hasil *blueprint* yang sudah diidentifikasi sebelumnya.



Gambar 2 : Blueprint website lanang kreatif

D. Website Testing

Pada ini menghasilkan macam – macam hasil website yang sudah dibuat sama seperti yang diharapkan dari pengguna, mulai dari informasi yang diperlukan hingga performa yang diperoleh. Komponen – komponen yang di *test* dalam tahap ini diantaranya ialah : kemudahan pengoperasian (*usability*), tampilan sistem, tata bahasa, konten, basis data serta kelebihan yang dimiliki oleh sistem yang dibangun[24].

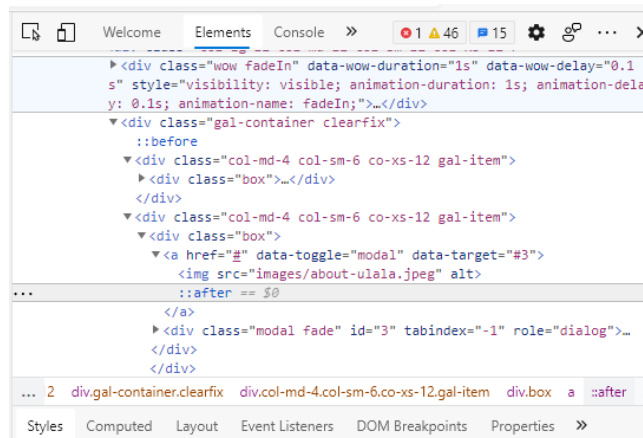
TABEL 2. KOMPONEN YANG DI UJI DALAM TAHAP TESTING

| KOMPONEN | HASIL |
|--------------------------------|----------|
| Home | Berhasil |
| Tentang kami | Berhasil |
| Kontak kami | Berhasil |
| Autotyping text | Berhasil |
| Gambar menu | Berhasil |
| Mobile friendly | Berhasil |
| Popup gambar setelah di klik | Berhasil |
| Alamat menggunakan google maps | Berhasil |
| Tombol e-mail | Berhasil |

| | |
|--|----------|
| Tombol whatsapp | Berhasil |
| Tombol navigasi ke header | Berhasil |
| Tombol back ke header | Berhasil |
| Ssl certificate | Berhasil |
| Halaman dimuat pada resolusi high definition (1280 x 720 piksel) hingga ultra high definition (7680 x 4320 piksel) | Berhasil |

E. Web Implementation and Maintenance

Pada tahap terakhir ini, situs web diimplementasikan ke tampilan komputer *user* untuk berinteraksi langsung dengan sistem dan *user* mendapatkan kesempatan untuk mengoperasikan di dalamnya untuk pertama kali serta mencari kendala atau kekurangan yang ada pada website yang telah dirancang.



Gambar 3 : Kesalahan coding pada website

Hasil dan Pembahasan

A. Feasibility Website

Kelayakan website merupakan tahap awal dari perencanaan website yang bertujuan untuk mengetahui tujuan dari website yang akan digunakan. Situs web <http://warunglanang.my.id/> dirancang sebagai situs web kuliner

untuk membantu para pemburu wisata kuliner menemukan alamat serta jam buka dan tak lupa menu apa saja yang cocok dari kebutuhan perut mereka.

B. Analyst Website

Analisis situs web dilakukan dengan mengumpulkan data yang diperlukan untuk pengembangan web. Data yang dikumpulkan merupakan data – data yang wajib dicantumkan dalam halaman web seperti alamat, jam buka, jam tutup, daftar menu, latar belakang kenapa lanang kreatif hadir, gambar produk, menu yang akan dibuat nantinya, dan lain – lain.

C. Website Design

Setelah menyelesaikan semua persiapan dan analisis dari data yang telah dikumpulkan dan dipilih sedemikian rupa maka kita akan memasuki tahap persiapan desain website dan menjadi tahapan utama dalam mencapai kegunaan juga estetika website serta harus direncanakan dengan perencanaan yang matang. Kualitas dan fungsi menu website harus dirancang dengan bijak dan cermat juga telilit disebabkan akan mempengaruhi kemampuan pengguna dalam memahami informasi yang ditampilkan pada situs web tersebut.

Home sudah menjadi navigasi yang wajib ditempatkan dalam web dikarenakan fungsinya sebagai tempat tampilan penuh dari website yang sudah dirancang dengan matang agar mendapatkan desain website yang estetik agar enak dipandang.



Gambar 4. Macam tampilan navigasi website



Gambar 5. Tampilan navigasi : Home

Tentang Kami merupakan laman yang berisi latar belakang kenapa warung mbah lanang hadir, dan juga tak lupa kenapa warung mbah lanang tetap eksis hingga sampai hari ini, dan menggambarkan menu apa saja yang disajikan.



Gambar 6. Tampilan navigasi : Tentang Kami

Menu merupakan halaman yang berisi daftar makanan ataupun minuman maupun hidangan pencuci mulut yang dilengkapi dengan harganya jika gambar tersebut di klik dengan *cursor* tetikus.

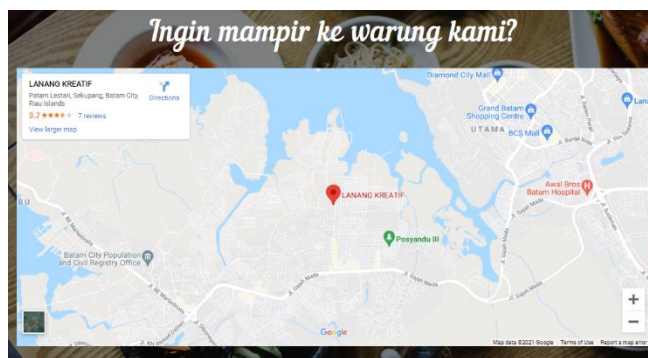
Produk yang kami sajikan

Di warung kami tersedia berbagai pilihan menu yang bisa anda lihat terlebih dahulu



Gambar 7. Tampilan navigasi : Menu

Kontak Kami merupakan halaman terakhir sekaligus penutup dalam web tersebut, dimana pada laman itu berisi tentang nomor yang bisa dihubungi lengkap dengan alamat menggunakan *embed code* google maps dan jam buka warung mbah lanang banyuwangi.



Gambar 8-9. Tampilan navigasi : Kontak Kami Atas, Kontak Kami Bawah

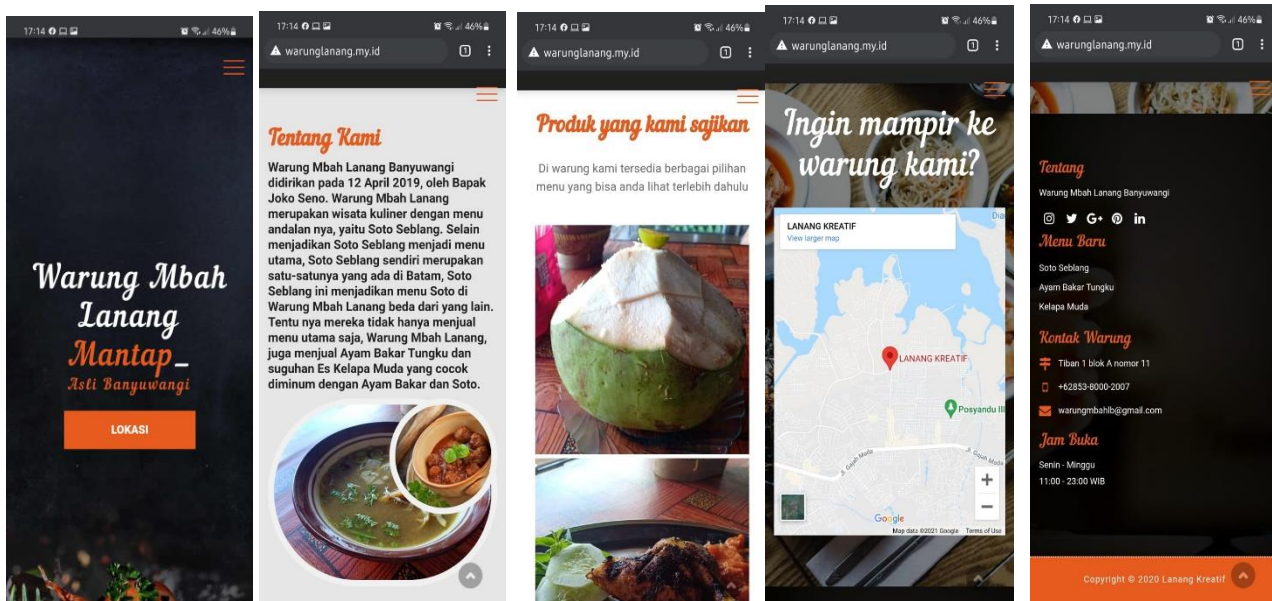
D. Website Coding

Pengkodean situs web adalah tahap lanjutan dari pengembangan situs web. Pengkodean dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman *HTML*, *CSS*, *PHP*, *BOOTSTRAP4* agar proses pembuatan website menjadi lebih menarik dengan sejumlah fungsi sederhana yang dikembangkan dengan sebaik – baiknya demi kebutuhan yang dimaksimalkan.

E. Website Implementation, Testing, Maintenance

Pengujian, implementasi dan maintenance yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya merupakan pengujian dengan menggunakan pengalaman dan antarmuka pengguna[25]. Pengalaman pengguna dilakukan untuk menguji pengalaman saat menggunakan fitur situs web serta proses saat menjelajahi situs web. Sedangkan laman pengguna digunakan untuk melihat tampilan antarmuka situs web yang mampu menghubungkan pengguna dengan sistem yang sudah dibangun sedemikian rupa.

Para penguji juga menguji tampilan situs web menggunakan browser *google chrome* versi 90.0.4430.91, *operating system* android 11; SM-A515F Build/RP1A.200720.012 dengan tampilan resolusi *full high definition* (1920x1080) piksel dan mendapatkan hasil yang maksimal meskipun tulisannya masih perlu di ratakan kiri kanan menggunakan *justify* hal ini tentu mudah bagi penulis memperbaiki kesalahan tersebut.



Gambar 10-14 (kiri-kanan). Home Pada Browser Menggunakan Sistem Operasi Android 11, Tentang Kami Pada Browser Menggunakan Sistem Operasi Android 11, Menu Pada Browser Menggunakan Sistem Operasi Android 11, Kontak Kami Pada Browser Menggunakan Sistem Operasi Android 11, Kontak Kami Pada Browser Menggunakan Sistem Operasi Android 11

Kesimpulan

Setelah situs web <http://warunglanang.my.id/> selesai dibangun, penulis langsung menguji coba pada browser pengguna sebagai pengunjung, hal ini cukup memudahkan pemilik warung memberitahukan informasi apa saja yang ada pada warung tanpa harus membuka mulutnya. Ketika pembeli sudah mendapatkan sebuah produk dari penjual[26] maka, pembeli akan melakukan ulasan terhadap menu tersebut serta jikalau suatu produk tersebut mampu memberi penilaian yang baik kepada pembeli, maka memungkinkan akan terjadi word of mouth (WOM) dimana[27] pembeli dan/atau pembeli memberikan pemasaran gratis menggunakan metode WOM ini dengan mudah hanya memberikan nama situs web lanang kreatif dengan link <http://warunglanang.my.id/> tanpa harus repot berbicara panjang lebar.

Referensi

- [1] W. Nuriyanti, "Peran Media Sosial Dalam Perkembangan Industri Kreatif," *Sosio e-kons*, vol. 11, no. 2, pp. 101–107, 2019.
- [2] Abdul Latip, "Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19," *EduTeach J. Edukasi dan Teknol. Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 108–116, 2020, doi: 10.37859/eduteach.v1i2.1956.
- [3] E. Kondoy and R. Rahman, "Peluang Usaha Kecil Kuliner Rumahan Masyarakat Perum Kharisma Koka Ditengah Pandemi Covid 19," *JISIP (Jurnal Ilmu Sos. dan Pendidikan)*, vol. 4, no. 3, pp. 84–87, 2020, doi: 10.36312/jisip.v4i3.1164.
- [4] H. B. Affandy, A. Hussain, and M. M. Nadzir, "Balancing usability and aesthetic elements in universities' website: A systematic review," *J. Komun. Malaysian J. Commun.*, vol. 33, no. 4, pp. 190–203, 2017, doi: 10.17576/JKMJC-2017-3304-12.
- [5] J. Hartmann, A. Sutcliffe, and A. De Angeli, "Investigating attractiveness in Web user interfaces," *Conf. Hum. Factors Comput. Syst. - Proc.*, no. June 2014, pp. 387–396, 2017, doi: 10.1145/1240624.1240687.
- [6] I. Dermawan, S. W. P., S. Budilaksono, and M. A. Suwarno, "Pengembangan Web Semnas Ikra-Ith Dengan Metode Wdlc (Web Development Life Cycle)," *J. IKRA-ITH Inform.*, vol. 3, no. 7, pp. 39–48, 2019.

- [7] N. P. Sari and I. G. A. Suwartane, "Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Untuk Uji Kelayakan Pemakaian Uang Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Berbasis Web Pada CV Comperindo," *J. IKRA-ITH Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 20–30, 2020.
- [8] M. Joko and U. Haris, "Scraping Web Marketplace Menggunakan Metode DOM Parsing Untuk Pengumpulan Data Produk," *J. Ilm. Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 77–80, 2020, [Online]. Available: <http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/1483840>.
- [9] M. Isa, "Institutional Strengthening Model on Culinary Creative Industry As a Regional Economic Development Effort," *Pros. Semin. Nas. Ekon. dan Bisnis*, pp. 352–361, 2016, [Online]. Available: http://eprints.umsida.ac.id/133/1/Muzakar%2520Isa_352-361%2520fix.pdf.
- [10] I. Qolbi, "Analisis Pengelolaan Rantai Pasok Pada Pt . Pjb Unit Pembangunan Muara Karang," *Univ. Gunadarma*, no. 20, 2019.
- [11] N. Cahyono, E. Utami, and A. Amborowati, "Konseptualisasi Ontologi Iklan Website," *J. Buana Inform.*, vol. 7, no. 4, pp. 275–282, 2016, doi: 10.24002/jbi.v7i4.768.
- [12] C. Haryawan and P. S. Informasi, "Vol . 6 No . 2 Februari 2014 ISSN : 1979-8415 PEMANFAATAN SPARQL INFERENCING NOTATION (SPIN) DALAM PROTOTIPE Pencarian Data Restoran Vol . 6 No . 2 Februari 2014 ISSN : 1979-8415," vol. 6, no. 2, pp. 110–122, 2014.
- [13] S. P. Dewi and R. Arnie, "Aplikasi Layanan Pemesanan Katering Pada Rumah Makan Srie Berbasis Web," *Apl. Layanan Pemesanan Katering Pada Rumah Makan Srie Berbas. Web*, vol. 1, pp. 645–652, 2014, [Online]. Available: sarrypurnama@gmail.com.
- [14] F. R. Purwandari, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada PT. Mustika Jati," *Sist. Inf. Penjualan Berbas. Web Pada PT. Mustika Jati Farhan*, vol. 1, no. 4393, pp. 43–57, 2018, [Online]. Available: <http://research.kalbis.ac.id/Research/Files/Article/Full/ET722JFJEKQYRF2PKZC1UBQOU.pdf>.
- [15] N. Cahyono, E. Utami, and A. Amborowati, "FORMALISASI ONTOLOGI BERBASIS WEB SEMANTIK DAN PENGUJIAN," vol. 4, no. 1, pp. 70–82, 2016.
- [16] G. A. A. Wisudiawan, "Analisis faktor kesuksesan sistem informasi menggunakan model delone and mclean," *J. Ilm. Teknol. Inf. Terap.*, vol. 2, no. 1, pp. 55–59, 2015.
- [17] M. N. Novri Hadinata, "Implementasi Metode Scrum Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan (Study Kasus : Penjualan Sperpart Kendaraan)," *J. Ilm. Betrik*, vol. 08, no. 01, pp. 22–27, 2017, [Online]. Available: <https://ejournal.lppmstipagaralam.ac.id/index.php/betrik/index>.
- [18] A. Winahyu, "Pengembangan Interoperabilitas Informasi Stok Darah berbasis Web Service di Palang Merah Indonesia Daerah Istimewa Yogyakarta dengan Metode Scrum," vol. 2, no. 1, 2017.
- [19] M. V. Wiratna Sujarweni, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kebijakan Hutang (Studi Empiris pada Perusahaan Manufaktur yang terdaftar di BEI tahun 2009-2012)," *J. Bisnis Teor. Implementasi*, vol. 5, no. 1, pp. 42–56, 2016.
- [20] C. Kurnia Sastradipraja, "Rancang Bangun Simulasi Tool Sistem Audit Teknologi Informasi Berbasis Web," *J. Sist. Inf. dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 46–58, 2020, [Online]. Available: <https://jursistekni.nusaputra.ac.id/article/view/38>.
- [21] H. Hasanah, "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)," *At-Taqaddum*, vol. 8, no. 1, p. 21, 2017, doi: 10.21580/at.v8i1.1163.
- [22] L. Mutawali, B. K. Fathoni, and H. Asyari, "Implementasi Scrum dalam Pengembangan Sistem Informasi Jasa Desain Grafis," *J. Manaj. Inform. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 116–122, 2020.
- [23] R. Kamatchia, J. Iyer, and S. Singh, "Software Engineering:Web Development Life Cycle," *Int. J. Eng. Res. Technol.*, vol. 2, no. 3, pp. 1–4, 2013.
- [24] K. Suhada, D. Danuri, and F. P. Putra, "Aplikasi web promosi kuliner dan rumah makan online," *Digit. Zo. J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 8, no. 1, pp. 25–34, 2017, doi: 10.31849/digitalzone.v8i1.618.
- [25] N. Suciyono, D. S. Anwar, and E. Setyawan, "Pencarian Wisata Kuliner Terdekat Dengan Menggunakan

- Metode LBS (Location Based Service) Berbasis Web Mobile Di Kota Tasikmalaya,” *STMIK Tasikmalaya*, vol. 8, no. 1, pp. 67–76, 2019.
- [26] Mowen dan Minor (2002:182), “PENGARUH WORD OF MOUTH TERHADAP MINAT BERKUNJUNG SERTA DAMPAKNYA PADA KEPUTUSAN BERKUNJUNG (Survei pada Pengunjung Tempat Wisata âJawa Timur Park 2â Kota Batu),” *J. Adm. Bisnis*, vol. 24, no. 1, pp. 1–6, 2002.
- [27] P. Rahayu and M. Edward, “Pengaruh Word Of Mouth Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Produk Smartfren Andromax (Studi Pada Mahasiswa Kampus Ketintang Universitas Negeri Surabaya),” *Univ. Negeri Surabaya*, vol. 1, no. 1, pp. 1–16, 2014, [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/7063>.