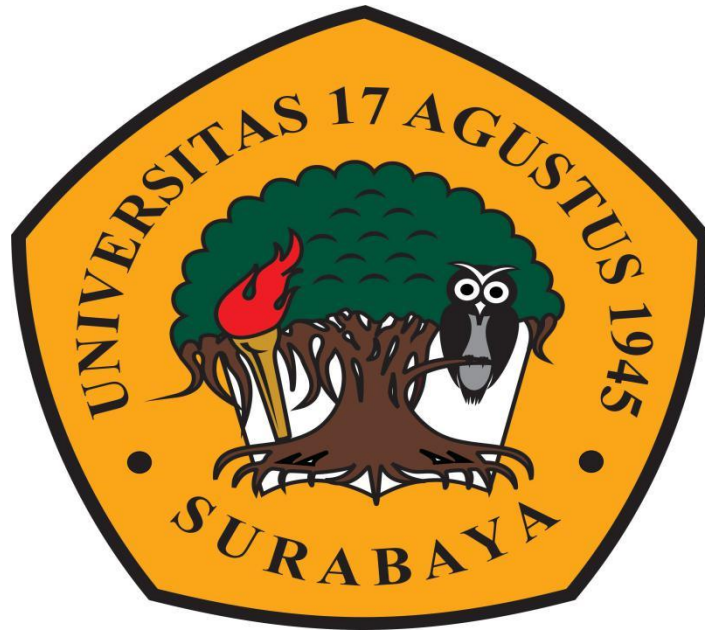


# **MAKALAH E-BISNIS**

**Pengembangan system informasi terhadap perilaku  
konsumen dengan menggunakan prinsip extreme progaming  
berbasis web Dalam dunia digital**



**Dosen pengampu : Supangat, S.Kom., M.Kom**

**Nama:**

**Hendrick Rubbiantoro**

**1211700030**

**Fakultas Ekonomi & Bisnis Manajemen**

**Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya**

**2018**

## LATAR BELAKANG

Website merupakan suatu halaman yang secara umum saling yang berada pada palade yang sama memberikan dan menyediakan kumpulan informasi web biasanya digunakan sebagai tempat memperkenalkan atau memberikan informasi-informasi mengenai perusahaan serta menawarkan sebuah produk maupun jasa juga memberikan informasi ataupun data mengenai prusahaan tersebut. Dengan menggunakan websitei ni dapat membantu mempermudah sebuah organisasi untuk mengenalkan organisasinya pada masyarakat karna website atau Web di tempatkan pada sebuah server web yang di akses melalui internet atau LAN (jaringan wilayah local) melalui alamat URL. Halaman web dapat digunakan melalui protocol komunikasi jaringan yang di namakan HTTP. Agar bisa meningkatkan kualitas perangkat lunak yang dihasilkan dan bisa lebih tanggap terhadap perubahan untuk kebutuhan pengguna pada dasarnya , extremen programming juga termasuk kedalam tipe pengembangan perangkat lunak yang agile. Istilah metodologi extreme programming yang berasal dari ide bahwa unsur-unsur yang dapat menguntungkan dari praktik rekayasa perangkat lunak tradisional bisa juga dibawa ketingkat "ekstrim".

## TINJAUAN PUSTAKA

**Extreme Programming (berikutnya akan disingkat sebagai XP)** adalah sebuah pendekatan atau model pengembangan perangkat lunak yang mencoba menyederhanakan berbagai tahapan dalam proses pengembangan tersebut sehingga menjadi lebih adaptif dan fleksibel. XP bukan hanya berfokus pada coding tetapi meliputi seluruh area pengembangan perangkat lunak. XP mengambil pendekatan 'ekstrim' dalam iterative development.

## PEMBAHASAN

Konsep extreme progaming

Sasaran Extreme progaming adalah sebuah tim yang bisa dibentuk berukuran kecil sampai medium. Hal ini dimaksudkan untuk menghadapi requirements yang tidak jelas maupun terjadinya perubahan-perubahan requirements yang sangat cepat Extreme Programming merupakan suatu model yang termauk dalam pendekatan gaile yang dipergunakan oleh Kent Back. Menurut penjelasannya

- a. Komunikasi (Communication)  
Memfokuskan pada hubungan komunikasi yang baik antar sesama tim, anggota tim, Komunikasi dalam XP dapat dibangun dengan melakukan pemrograman berpasangan (pair programming) bertujuan untuk bisa memberikan pandangan pengembang sesuai dengan pandangan pengguna system tersebut
- b. Kesederhanaan (Simplicity)  
metode yang pendek dan simpel. Jangan terlalu rumit dalam membuat desain, hilangkan fitur yang tidak ada gunanya

## Tahapan dalam Extreme programming

Extreme programming yaitu adalah tersusun dari empat susunan yang terdiri dari Planning, Coding

### Planning

Aktivitas planning pada model proses XP berfokuskan untuk mendapatkan gambaran fitur serta fungsi dari perangkat lunak yang akan dibangun. bisa dimulai dengan membuat kumpulan cerita atau gambar yang nantinya diberikan oleh kline yang kemudian akan menjadi gambar dasar dari perangkat lunak tersebut

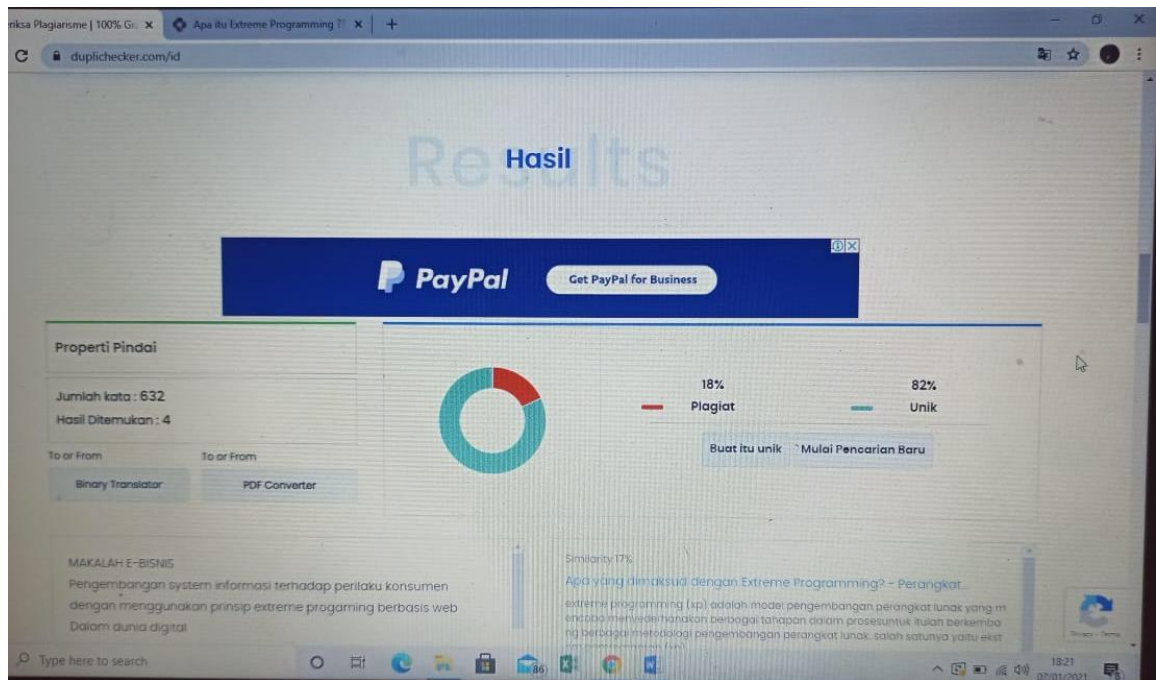
- a. Design Aktivitas desing dalam pengembangan aplikasi bertujuan untuk mengatur pola logika dalam sistem. Desing pada proses Extreme Programming menjadi panduan dalam membangun perangkat lunak yang didasari dari cerita kline sebelumnya.
- b. Coding  
Coding proses pengkodean program yang mana XP bisa menerapkan konsep pair programming di setiap tugas sebuah modul untuk dikembangkan oleh dua programmer. XP beranggapan adanya dua orang akan lebih cepat dan mudah dapat menyelesaikan sebuah masalah.
- c. Testing. Tahapan dimana sudah dilakukan pengkodean program terus dilakukan untuk bisa diuji coba terhadap sistem yang sudah selesai. XP untuk menerapkan perbaikan masalah kecil dengan segera mungkin akan lebih baik dibandingkan menyelesaikan masalah pada saat akan mencapai tingkat akhir

### UML

UML merupakan kumpulan suatu bahasa yang dapat digunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, serta juga bisa mendokumentasikan suatu sistem informasi. UML juga dapat dikembangkan sebagai alat untuk menganalisis dan mendesain agar dapat digunakan untuk memahami dan mendokumentasikan setiap sistem informasi tersebut.

### **KESIMPULAN**

1. Dengan adanya Web dapat memberikan informasi dengan cepat dan tepat.
2. Dalam pengembangan sistem informasi ini sangat membantu dalam memproses data-data yang ada.



**Gambar hasil plagiarism di Duplikasichecker.**

## DAFTAR PUSTAKA

1. 1Supangat, 2Gery Kusananto, 3Siti Magfiroh,2019, Pengembangan system informasi terhadap perilaku konsumen dengan menggunakan prinsip extreme progaming berbasis web Dalam dunia digital,Surabaya
2. raharjo, b. (2016). Modul Pemrograman WEB (HTML,PHP, & MySQLI). bandung: modula.
3. paramita glaudia. (2016). Sistem Informasi masjid di surakarta. surakarta: Universitas muhamadyah surakarta.