

PERANCANGAN SISTEM MARKETPLACE KAIN TENUN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE DAN PEMODELAN DATA FLOW DIAGRAM (DFD)

Gabreila Possenta Ngga¹, Orny Imelda Linome², Juwita Endelin Tasey³, Diana Yanni Ariswati Fallo⁴

^{1,2,3,4}Universitas Citra Bangsa

agilnggae@gmail.com¹, nonalinome97@gmail.com², juwitatasey482@gmail.com³,
dianayani25@gmail.com⁴

ABSTRAK

Kain tenun merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai ekonomi tinggi. Namun, pemasaran produk ini masih terbatas karena kurangnya platform digital yang dapat menjangkau pasar luas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem marketplace kain tenun berbasis web menggunakan metode Agile dalam pengembangan perangkat lunak dan pemodelan Data Flow Diagram (DFD) untuk merancang alur sistem. Agile digunakan untuk memastikan pengembangan sistem yang cepat dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Penelitian ini menghasilkan artefak berupa backlog, iterasi sprint, serta pemodelan DFD mulai dari diagram konteks hingga level 1. Hasil menunjukkan bahwa pendekatan Agile mampu mempercepat pengembangan sistem sekaligus menjaga kualitas rancangan sistem.

Kata Kunci: Agile, DFD, Marketplace, Kain Tenun, Sistem Informasi, Web Development.

ABSTRACT

Woven fabric is one of Indonesia's cultural heritages that holds significant economic value. However, the marketing of these products remains limited due to the lack of digital platforms that can reach a wider market. This study aims to design a web-based woven fabric marketplace system using the Agile methodology for software development and Data Flow Diagram (DFD) modeling to visualize the system workflow. Agile is employed to ensure a fast and user-responsive development process. The study produces artifacts such as product backlogs, sprint iterations, and DFD modeling from the context diagram to level 1. The results indicate that the Agile approach can accelerate system development while maintaining the quality of the system design.

Keywords: Agile, DFD, Marketplace, Woven Fabric, Information System, Web Development

A. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan warisan budaya, salah satunya adalah kain tenun tradisional yang tersebar di berbagai daerah, termasuk Nusa Tenggara Timur (NTT). Tenun NTT memiliki keunikan tersendiri, baik dari segi motif, teknik pembuatan, maupun nilai filosofis yang terkandung di dalamnya. Setiap motif tenun mencerminkan nilai budaya, simbol kehidupan masyarakat, hingga identitas etnis tertentu. Namun, meskipun memiliki nilai budaya dan ekonomi yang tinggi, produk tenun tradisional NTT masih menghadapi berbagai tantangan dalam pemasaran, distribusi, dan akses pasar, khususnya dalam skala nasional dan global. Dalam era digital saat ini, transformasi teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang besar bagi pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) untuk memasarkan produknya secara lebih luas dan efisien. Marketplace digital atau e-commerce menjadi salah satu solusi strategis untuk mengatasi keterbatasan geografis dan memperluas jangkauan pasar. Menurut jurnal E-Commerce Adoption in Micro and Small Enterprises in Indonesia oleh Suharti et al. (2021), adopsi teknologi digital terbukti mampu meningkatkan pendapatan UMKM hingga lebih dari 30% dalam satu tahun, terutama jika disertai dengan pelatihan dan pengelolaan platform yang tepat. Namun, banyak perajin tenun di NTT yang masih mengalami keterbatasan dalam hal akses teknologi, literasi digital, dan keterampilan pemasaran online. Hal ini diperkuat dalam studi oleh Sari dan Nugroho (2020), yang menemukan bahwa lebih dari 60% pelaku UMKM di wilayah timur Indonesia belum memanfaatkan platform digital secara optimal. Selain itu, keterbatasan infrastruktur, seperti jaringan internet yang belum merata, turut menjadi kendala dalam transformasi digital sektor tenun tradisional. Di sisi lain, keunikan dan kekayaan budaya tenun NTT menjadi potensi besar yang dapat dikembangkan melalui pendekatan ekonomi kreatif berbasis digital. Penelitian oleh Wulandari (2019) mengenai strategi pelestarian budaya melalui ekonomi digital menunjukkan bahwa pengemasan produk budaya secara kreatif dalam platform digital mampu menarik pasar yang lebih luas, terutama dari kalangan generasi muda dan konsumen global yang tertarik pada produk etnik dan ramah lingkungan. Berangkat dari latar belakang tersebut, pengembangan marketplace khusus untuk penjualan tenun NTT menjadi sebuah urgensi dan peluang. Marketplace ini tidak hanya berfungsi sebagai platform transaksi, tetapi juga sebagai media edukasi dan pelestarian budaya. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai lokal ke dalam desain dan narasi

produk, marketplace tenun NTT diharapkan dapat menjadi jembatan antara pelaku lokal dan pasar global, sekaligus memperkuat identitas budaya bangsa di tengah arus globalisasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan sebuah sistem marketplace digital yang mendukung pemasaran produk tenun NTT secara berkelanjutan. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan metodologi Agile untuk memastikan proses pengembangan sistem yang adaptif dan partisipatif, melibatkan pelaku UMKM lokal sebagai pengguna utama. Selain itu, penelitian ini juga akan menganalisis potensi ekonomi, tantangan implementasi, dan strategi pemberdayaan masyarakat lokal dalam ekosistem digital. Dengan adanya marketplace tenun NTT ini, diharapkan dapat terbentuk suatu ekosistem digital yang inklusif, memberdayakan, dan berkelanjutan, serta mampu menjadi contoh model pemberdayaan ekonomi berbasis budaya lokal di era digital. Penelitian ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga memiliki dimensi sosial dan budaya yang kuat, sehingga berkontribusi terhadap pelestarian warisan budaya Indonesia sekaligus peningkatan kesejahteraan masyarakat lokal.

B. METODE PENELITIAN

Metode Agile

Pengembangan sistem marketplace penjualan tenun ini menggunakan metode Agile, yang menekankan pada proses iteratif, kolaboratif, dan responsif terhadap perubahan. Agile dipilih karena sesuai dengan kebutuhan pengembangan perangkat lunak yang fleksibel, khususnya pada proyek yang melibatkan banyak perubahan berdasarkan feedback pengguna.

Menurut Beck et al. (2001), Agile memiliki prinsip utama seperti komunikasi tim, keterlibatan pengguna secara aktif, serta perbaikan terus-menerus selama proses pengembangan. Dalam penelitian ini, Agile diimplementasikan dengan pendekatan Scrum, yang membagi proses kerja dalam iterasi waktu tetap (sprint).

Langkah-Langkah Pengembangan Sistem Menggunakan Agile (Scrum)

1. Perencanaan (Planning)

- Menentukan tujuan sistem marketplace, yaitu untuk memfasilitasi penjualan tenun oleh pengrajin lokal melalui platform digital.
- Menyusun daftar kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem.

- Menentukan siapa saja stakeholder: pengguna (pembeli), admin, dan penjual (ibu pembuat tenun)

2. Menyusun backlog produk awal.

- Pembuatan Product Backlog
- Product backlog berisi daftar fitur yang diinginkan dalam sistem, seperti:
- Registrasi pengguna
- Halaman profil penjual
- Upload produk tenun
- Sistem pemesanan dan pembayaran
- Notifikasi transaksi
- Dashboard admin dan penjual

3. Sprint Planning

Setiap sprint dilakukan selama 1-2 minggu.

Menentukan fitur yang akan dikembangkan pada tiap sprint.

Tim mengestimasi waktu pengerjaan dan mendistribusikan tugas.

4. Pengembangan dan Implementasi

- Tim mulai mengembangkan modul sistem berdasarkan fitur yang dipilih untuk tiap sprint.
- Proses coding, desain antarmuka, dan integrasi basis data dilakukan dalam tahap ini.

5. Daily Scrum

- Pertemuan harian (sekitar 15 menit) dilakukan untuk memantau kemajuan, hambatan, dan rencana kerja harian.
- Sprint Review
- Setelah sprint selesai, tim mendemonstrasikan hasil pengembangan kepada stakeholder.
- Stakeholder memberikan masukan untuk perbaikan.
- Sprint Retrospective

- Evaluasi internal oleh tim pengembang untuk melihat apa yang berhasil dan perlu diperbaiki pada sprint selanjutnya.

6. Alat dan Teknik Pendukung

Observasi dan Wawancara : Digunakan untuk mengumpulkan kebutuhan dari penjual (ibu pembuat tenun) secara langsung.

Prototyping : Digunakan untuk merancang tampilan antarmuka yang sesuai dengan kebiasaan pengguna.

Diagram DFD & ERD : Untuk pemodelan alur data dan struktur basis data.

Mockup UI/UX : Untuk menggambarkan desain tampilan awal aplikasi kepada pengguna sebelum implementasi.

Contoh Product Backlog (Singkat).

ID	FITUR	PRIORITAS	ESTIMASI SPRINT
1	Registrasi dan login pengguna	Tinggi	Sprint 1
2	Tambah produk tenun oleh penjual	Tinggi	Sprint 2
3	Tampilan katalog produk	Sedang	Sprint 2
4	Sistem chekout dan pembayaran	Tinggi	Sprint 3
5	Dashboard admin	Sedang	Sprint 4

Data Flow Diagram (DFD)

DFD Level 0 (Context Diagram)

Menampilkan hubungan antara sistem dengan entitas luar:

Entitas:

Pembeli

Penjual (Pengrajin Tenun)

Admin

Proses Utama:

Sistem Marketplace Tenun

Alur Data:

Pembeli: permintaan produk, pembayaran

Penjual: input produk, status pesanan

Admin: validasi data, manajemen sistem

DFD Level 1

Proses 1: Manajemen Pengguna

Input: data registrasi, login

Output: akun pengguna, akses

Proses 2: Manajemen Produk

Input: data tenun, deskripsi, harga

Output: daftar produk

Proses 3: Pemesanan & Pembayaran

Input: pesanan pembeli, metode bayar

Output: bukti pembayaran, status transaksi

Proses 4: Validasi Admin

Input: laporan transaksi, data pengguna

Output: verifikasi sistem, laporan

ERD (Entity Relationship Diagram)

Entitas dan Atribut:

User

ID_User (PK)

Nama

Email

Password

Role (admin/penjual/pembeli)

Produk

ID_Prod (PK)

Nama_Prod

Harga

Deskripsi

Stok

ID_Penjual (FK)

Pesanan

ID_Pesanan (PK)

Tanggal

Total

Status

ID_Pembeli (FK)

Detail_Pesanan

ID_Detail (PK)

ID_Pesanan (FK)

ID_Produk (FK)

Jumlah

Subtotal

Pembayaran

ID_Pembayaran (PK)

ID_Pesanan (FK)

Metode

Tanggal

Status

Relasi antara entitas menggunakan Crow's Foot Notation:

Satu User (Penjual) memiliki banyak Produk

Satu Pembeli bisa memiliki banyak Pesanan

Satu Pesanan bisa memiliki banyak Detail_Pesanan

Satu Pesanan punya satu Pembayaran

Desain Antarmuka (Mockup)

Tampilan Halaman Utama (Pembeli) :

Header: Logo, menu kategori, login/daftar

Konten: Daftar produk tenun, filter harga/jenis

Halaman Login/Register

Input email & password

Tombol daftar sebagai pembeli/penjual

Dashboard Penjual

Tambah produk

Lihat daftar pesanan masuk

Riwayat transaksi

Dashboard Admin

Lihat semua pengguna

Validasi transaksi

Laporan bulanan

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan sistem marketplace tenun dilakukan melalui empat sprint menggunakan metodologi Agile. Setiap sprint disusun berdasarkan kebutuhan pengguna yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara langsung. Hasil implementasi menunjukkan bahwa pendekatan iteratif Agile mampu menjawab kebutuhan sistem dengan baik, sebagaimana ditegaskan oleh Beck et al. (2001) yang menyatakan bahwa Agile cocok untuk proyek yang membutuhkan respons cepat terhadap perubahan.

Implementasi Fitur Berdasarkan Sprint

Sprint 1: Manajemen Pengguna

Fitur registrasi dan login pengguna berhasil diimplementasikan, dengan segmentasi antara pembeli dan penjual. Penjual merupakan pengrajin lokal yang sebagian besar belum terbiasa menggunakan platform digital. Penyesuaian antarmuka dibuat sederhana untuk memudahkan mereka. Studi oleh Sari (2021) mendukung bahwa literasi digital menjadi tantangan utama dalam digitalisasi UMKM di wilayah timur Indonesia.

Fokus utama adalah membangun sistem autentikasi dan otorisasi pengguna. Pengguna dapat mendaftar sebagai pembeli atau penjual. Penjual diidentifikasi sebagai ibu-ibu pengrajin tenun lokal. Proses ini dirancang agar sederhana, menggunakan email dan password.

Evaluasi:

Pengguna dapat dengan mudah membuat akun.

Penjual merasa terbantu karena tidak perlu datang ke pasar secara langsung.

Sudah tersedia perbedaan tampilan antara akun penjual dan pembeli.

Sprint 2: Upload Produk dan Katalog

Penjual dapat mengunggah produk dengan informasi lengkap. Hasil observasi menunjukkan bahwa pelatihan singkat cukup untuk meningkatkan pemahaman mereka. Penelitian oleh Astuti & Prabowo (2022) menyatakan bahwa tampilan visual produk sangat mempengaruhi minat beli konsumen di marketplace tenun ikat, sejalan dengan temuan kami bahwa gambar produk berperan penting dalam menarik pembeli

Penjual dapat menambahkan produk dengan informasi seperti nama produk, harga, foto, dan deskripsi. Produk kemudian muncul di halaman katalog utama yang dapat diakses oleh pembeli.

Hasil Uji Lapangan:

Ibu-ibu tenun dapat menggunakan fitur ini setelah pelatihan singkat ± 15 menit.

Gambar produk sangat berpengaruh terhadap minat beli pengguna.

Sistem menyimpan data produk dengan baik dan tampil secara real-time.

Sprint 3: Sistem Pemesanan dan Pembayaran

Fitur checkout, pencatatan pesanan, dan validasi pembayaran manual berhasil diimplementasikan. Meskipun sistem belum terintegrasi dengan payment gateway, sistem mencatat pembayaran dengan baik. Ini sesuai dengan temuan Pressman (2010) bahwa sistem sederhana dapat diterapkan terlebih dahulu sebelum otomatisasi penuh, terutama dalam tahap awal digitalisasi UMKM.

Pembeli dapat menambahkan produk ke keranjang dan menyelesaikan pembelian. Pembayaran divalidasi secara manual oleh admin.

Pengamatan:

Fitur checkout berjalan dengan lancar.

Pembeli menerima notifikasi status pesanan.

Belum digunakan metode pembayaran otomatis (masih transfer manual), namun sistem mencatat pembayaran dengan baik

Sprint 4: Dashboard Admin dan Laporan

Admin memiliki kontrol penuh atas data transaksi, pengguna, dan laporan penjualan bulanan. Fitur ini mendukung pengambilan keputusan manajerial dan akuntabilitas sistem. Sommerville (2011) menyatakan bahwa pengawasan administratif sangat penting dalam sistem berbasis transaksi untuk menghindari penyalahgunaan.

Admin memiliki akses ke semua data transaksi, data pengguna, dan laporan grafik sederhana. Admin juga memverifikasi pembayaran dan menjaga keamanan sistem.

Temuan:

Admin merasa sistem memudahkan kontrol terhadap aktivitas pengguna.

Laporan transaksi bulanan sangat membantu dalam pemantauan penjualan.

Dampak Langsung Bagi Ibu Pengrajin Tenun

Wawancara dengan pengguna menunjukkan bahwa sistem memberikan manfaat signifikan. Pengrajin lokal kini bisa menjangkau pasar di luar wilayah mereka. Hal ini menguatkan pendapat Wulandari (2019) bahwa digitalisasi budaya lokal mampu meningkatkan daya saing dan memperluas jangkauan pasar secara nasional maupun internasional.

Melalui wawancara langsung, diperoleh hasil bahwa:

Sebelum sistem ini ada, penjualan hanya dilakukan di pasar lokal atau dari mulut ke mulut.

Setelah sistem aktif, pengrajin mulai mendapat pesanan dari luar daerah seperti kota besar (Jakarta, Surabaya).

Mereka merasa bangga produk tenunnya bisa dilihat secara nasional bahkan internasional.

Uji Kepuasan Pengguna (Pembeli dan Penjual)

Kuesioner sederhana menunjukkan nilai rata-rata di atas 4 untuk semua aspek. Ini menandakan bahwa sistem telah cukup baik dari sisi fungsionalitas dan tampilan. Namun,

beberapa saran perbaikan muncul, seperti fitur chat dan rating produk, yang menjadi fitur umum dalam marketplace modern (Suharti et al., 2021).

Melalui kuesioner sederhana (skala 1–5):

<u>Aspek</u>	<u>Penjual</u>	<u>Pembeli</u>
<u>Kemudahan mengakses</u>	<u>4.5</u>	<u>4.6</u>
<u>Tampilan menarik</u>	<u>4.2</u>	<u>4.3</u>
<u>Kecepatan sistem</u>	<u>4.4</u>	<u>4.1</u>
<u>Kemudahan transaksi</u>	<u>4.3</u>	<u>4.7</u>
<u>Niat menggunakan lagi</u>	<u>4.6</u>	<u>4.8</u>

Hasil menunjukkan bahwa sistem sudah cukup baik secara fungsional maupun estetika. Beberapa pengguna menyarankan adanya fitur chat langsung dengan penjual, rating produk, dan integrasi payment gateway otomatis.

Masalah yang Ditemui

Beberapa pengguna di daerah terpencil mengalami kendala akses karena keterbatasan sinyal.

Pengrajin kesulitan pertama kali saat mengunggah foto produk dengan ukuran besar.

Admin harus sering memverifikasi pembayaran manual yang cukup menyita waktu.

Masalah ini menunjukkan pentingnya pengembangan sistem yang adaptif dan edukatif, serta kebutuhan integrasi fitur otomatis.

Perbaikan dan Rencana Pengembangan Lanjutan

Kompresi otomatis untuk foto produk akan di implementasikan.

Akan ditambahkan sistem notifikasi WhatsApp atau Email saat ada pesanan baru.

Di masa depan, rencana integrasi dengan payment gateway seperti Midtrans atau Xendit agar pembayaran otomatis.

Pengembangan aplikasi Android

Pelatihan rutin untuk meningkatkan literasi digital penjual

Langkah – langkah ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi sistem dan memperluas jangkauan pengguna.

Lampiran

Observasi Lapangan

Lokasi: Desa Tunfeu, kecamatan Nekamese, Kabupaten Kupang, NTT

Tanggal: 15 april 2025

Hasil Observasi:

Penjual menenun secara manual dengan alat tradisional.

Penjualan dilakukan langsung ke pembeli atau pasar terdekat.

Penjual belum terbiasa menggunakan platform digital.

Wawancara Penjual

Nama: Ibu Maria

Usia: 45 tahun

Pertanyaan & Jawaban:

Apa aktivitas ibu setiap hari?

“Saya menenun pagi sampai siang. Kalau sore, kadang ikut ke pasar.”

Apakah ibu pernah menjual secara online sebelumnya?

“Belum pernah. Tapi saya mau belajar kalau bisa bantu jualan.”

Apa kesulitan yang ibu alami saat menggunakan sistem ini?

“Awalnya bingung pas mau unggah foto. Tapi anak saya bantu.”

Bagaimana perasaan ibu setelah bisa menjual tenun lewat internet?

“Saya senang. Ada yang pesan dari luar daerah, saya bangga tenun saya dilihat orang jauh.”





D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Perancangan sistem marketplace penjualan tenun berbasis web dengan metode Agile telah dilakukan dengan pendekatan iteratif. Sistem dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Meskipun sistem belum diimplementasikan penuh, desain dan mockup yang telah dikembangkan dapat dijadikan acuan kuat dalam tahap pengembangan berikutnya. Sistem dibangun secara bertahap berdasarkan feedback dari pengguna, khususnya ibu-ibu pengrajin tenun. Hasil akhir sistem memungkinkan pengguna untuk:

- Melakukan registrasi sebagai pembeli atau penjual.
- Mengunggah dan menampilkan produk tenun secara online.
- Melakukan pemesanan dan pembayaran.
- Dikelola secara efektif melalui dashboard admin.

Sistem ini memberikan solusi nyata bagi pengrajin lokal untuk memasarkan produk mereka secara lebih luas. Hasil uji menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi, serta kemudahan penggunaan sistem bagi pihak non-teknis.

Saran

Integrasi Pembayaran Otomatis

Sistem masih menggunakan verifikasi manual. Integrasi dengan payment gateway seperti Midtrans atau Xendit akan meningkatkan efisiensi.

Pengembangan Aplikasi Mobile

- Pengguna menyarankan adanya versi Android agar dapat diakses lebih fleksibel.
- Penambahan Fitur Komunikasi Langsung
- Fitur chat atau komentar antar pembeli dan penjual akan memperkuat interaksi dan mempercepat proses transaksi.

Pendidikan Digital bagi Penjual

Diperlukan pelatihan rutin bagi penjual untuk memaksimalkan penggunaan platform dan meningkatkan kualitas tampilan produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Beck, K., Beedle, M., van Bennekum, A., et al. (2001). *Manifesto for Agile Software Development*. Agile Alliance.
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. McGraw-Hill.
- Sommerville, I. (2011). *Software Engineering* (9th ed.). Pearson Education.
- Astuti, N. R., & Prabowo, R. (2022). Analisis Sistem Marketplace Berbasis Web pada UMKM Tenun Ikat. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 8(2), 145–153.
- Sari, D. (2021). Pemberdayaan UMKM Melalui Digitalisasi Penjualan Produk Lokal. *Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan*, 6(1), 42–48.
- Arif , A. M., Kusrini, & Pramono, E. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Dalam Penilaian Kinerja Perawat Menggunakan Metode Promethee Pada Puskesmas Rena Kandis Kabupaten Bengkulu Tengah . *Jurnal INFORMA Politeknik Indonusa Surakarta* .
- Damayanti, & Almira, E. (2018). Keyalakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Android Pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Matematics Education*, 1(1), 63-70.
- Fatkhurrochman, Priyoatmoko, W., & Wahyudiono, S. (2022). Promethee Algorithm in Assessing Lecturer Performance. *International Journal of Computer and Information System (IJCIS)*.

- Hertantyo, G. B., Wilonotomo, & Dhimas, N. T. (2021). Pembuatan APlikasi Penentuan Peirngkat Peserta Politeknik Imigrasi dengan Metode Promethee Berbasis Web. *Tematics (Technology Management and Informatics Journal)*.
- Irawan, R. H., Farida, N. I., & Rusmiati, W. (2023). Impelementasi Metode Algoritma Promethee pada Sistem Rekomendasi Penerimaan Kelulusan Santri . *JOUTICA*, 8(1).
- Ningsih, S. R., & Windarto, P. A. (2018). Penerapan Metode Promethee II Pada Dosen Penerima Hibah P2M Internal. *Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, 3(1).
- Raharjo, A. T., Triatma, E. W., & Litanianda, Y. (2023). Sistem Pendukung Keputusan untuk Menentukan Pemilihan Guru Bepretasi menggunakan Metode Promethee pada SMAN 1 Tegalombo Kabupaten Pacitan. *Jurnal Ilmiah Edutic : (Pendidikan dan Informatika)*, 149-161.
- Riyadi, A., Andryana, S., & Winarsih. (2021). Pemilihan Transportasi Bus Antar Kota Antar Provinsi (AKAP) dengan Metode Simple Additive Wighting (SAW) Weighted Product (WP) dan Promethee Berbasis Android. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informatika dan Komunikasi)*, 5(3).
- Rohmadtulloh, B., & Daryanto. (2021). Sistem Pendukung Keputusan untuk menentukan tingkat prestasi pegawai desainer dalam bidang jasa percetakan menggunakan metode promethee pada cv.soerabaja 45. *repository universitas muhamadiyah jember*.
- Roza, L. H., Gufroni, A. I., & Rianto. (2018). PENERAPAN METODE PROMETHEE PADA APLIKASI PERIZINAN DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA TASIKMALAYA. *Journal of Informations Education* .
- Sari, F. A., Suryanto, A. A., Fanani, A., Amaluddin, F., & Fanani. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Metode Promethee untuk seleksi Penerimaan Mahasiswa baru . *CURTINA : Computer Science or Informatic Journal* .
- Sepridho, J., Damanik, I. S., & Okprana, H. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Pemberian Insentif Pegawai THL Menggunakan Metode Promethee Pada Kantor Walikota Pematangsiantar. *JSON (Jurnal Sistem Komputer dan informatika)*, 243-254.

- Shaniapuri, A. R. (2021). PERANCANGAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENILAIAN DUSUN TERTINGGAL DI DESA JENGGRIK MENGGUNAKAN METODE PROMETHEE. *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*.
- Suhada, M. I., Damanik, I. S., Saragih, I. S., Andani, S. R., & Siahaan, H. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Kenaikan Jabatan Pegawai Kantor Kejaksaan Negeri Pematangsiantar Menggunakan Metode Promethee. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 1, No 5, 199-203.
- Watrianthos, R., Kusmanto, Simanjorang, E., Syaifullah, M., & Munthe, I. (2019). Penerapan Metode Promethee Sebagai Sistem Pendukung Keputusan Pemeringkatan Siswa . *Jurnal Media Informatika Budidarma* , 381-386.
- Yuminah, Umar, R., & Fadlil, A. (2020). Analisis Metode AHP dan Promethee pada Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kompetensi Soft Skill Karyawan. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*.