

ABSTRAK

RANCANG BANGUN WEBSITE PENJUALAN SAMPAH DI DESA SIRAU MENGGUNAKAN METODE *EXTREME PROGRAMMING* (STUDI KASUS : KSM KUDUBISA)

Oleh

Tegar Setio (21102307)

Sampah merupakan masalah global yang terjadi juga di Indonesia, termasuk dikabupaten Banyumas. Meningkatnya volume sampah disebabkan oleh pertumbuhan populasi, *urbanisasi*, dan rendahnya kesadaran masyarakat dalam pemilahan sampah. Di Desa Sirau, kecamatan Kemranjen, Banyumas terdapat Kelompok Swadaya Masyarakat (KSM) Bernama KuduBisa (Kelompok Usaha Daur Ulang Barang Sisa) yang bertugas mengelola sampah di desa tersebut, KSM KuduBisa tersebut menghadapi suatu kendala berupa kurangnya informasi sampah siap angkut, proses transaksi yang di catat masih secara manual, dan biaya operasional yang dikeluarkan cukup tinggi. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penelitian bertujuan untuk merancang dan mengembangkan website penjualan sampah dengan menerapkan metode *Extreme Programming* (XP). Metode ini dipilih karena fleksibilitasnya dalam menghadapi perubahan cepat dan kemampuannya memastikan kualitas produk melalui komunikasi *intensif* dan pengujian berkelanjutan. Hasil pengujian *Blackbox Testing* menunjukkan skor kelayakan yang sangat layak dengan persentase keberhasilan 98.96% dari 96 situasi dan yang berhasil adalah 95. Sementara pengujian *User Experience Questionnaire (UEQ)* menunjukkan pada semua aspek dengan nilai rata-rata yaitu: *Attractiveness* (2,89), *Perspiciuity* (2,83), *Efficiency* (2,89), *Dependability* (2,83), *Stimulation* (2,89), dan *Novelty* (2,71). Berdasarkan hasil pengujian tersebut, bahwa dari semua aspek melebihi ambang batas lebih dari sama dengan 1.75 dalam kategori *excellent*.

Kata Kunci: Website penjualan sampah, *Extreme Programming* (XP), *Black box*, *User Experience Questionnaire (UEQ)*.