

ABSTRAK

Metode *Extreme Programming* merupakan suatu metode pengembangan perangkat lunak yang mengajarkan nilai-nilai kesederhanaan, komunikasi, keberanian serta nilai umpan balik. Metode *Extreme Programming* memungkinkan untuk melakukan diskusi yang dimana dapat melakukan perubahan sesuai dengan kebutuhan *user* yang disebabkan karena klien belum terlalu yakin atau belum memahami fitur-fitur apa saja yang diinginkan pada aplikasi, atau karena mereka menginginkan perubahan terhadap fitur yang sudah ada sebelumnya. Untuk mengetahui apa saja yang perlu dijelaskan pada pembahasan, maka perlu dilakukannya metode *Design Thinking*. Penting untuk dilakukannya validasi mengenai keputusan inisial sedini mungkin agar dapat dipastikan bahwa tidak perlu untuk menghabiskan banyak waktu dan anggaran untuk melakukan pengembangan suatu aplikasi. Berdasarkan penjelasan di atas, Aplikasi *Kerja.yuk* yang menggunakan metode *Extreme Programming* yang diintegrasikan dengan metode *Design Thinking* pada tahap *exploration* dan *iteration to release* untuk membuat *user story card* yang dapat membantu untuk mendapatkan solusi terbaik sesuai kebutuhan *user* serta dapat membantu proses perancangan kasar dari aplikasi *Kerja.yuk*.

Kata Kunci: Extreme Programming, Design Thinking, User, Exploration Phase, Iteration to Release Phase, Story Card.