

Pengembangan dan Implementasi Desain UI/UX Website Sistem Laporan Keuangan di SMK Multistudi High School Batam Menggunakan Kerangka Kerja Agile Scrum

Muhamad Dody Firmansyah¹, Christian²

Universitas Internasional Batam

Email : dody.firmansyah@uib.ac.id, 1931177.christian@uib.edu

Abstrak

Indonesia merupakan negara kepulauan yang luas dan dihuni oleh banyak masyarakat. Dalam perkembangan Indonesia peran masyarakat menjadi sangat penting, khususnya dalam pembangunan sektor ekonomi yaitu Usaha Mikro Kecil dan Menengah berperan penting pada perkembangan era globalisasi saat ini dan sektor ekonomi yang menjadi tolak ukur keberhasilan sebuah pemerintahan. Dalam kegiatan UMKM di proses pencatatan keuangan masih banyak UMKM melakukan pencatatan dan pencarian laporan keuangan secara manual memerlukan waktu yang cukup lama. Pengembangan Desain UI/UX Sistem Laporan Keuangan berbasis website dikembangkan menggunakan Figma yang merupakan sebuah platform design dan menggunakan metode kerangka kerja Agile Scrum. Website sistem laporan keuangan ini dirancang dengan tujuan menunjang proses pencatatan dan pencarian laporan keuangan UMKM dalam jangka waktu tertentu dan desain ui/ux yang dirancang diharapkan dapat memberikan pengalaman kemudahan dalam menggunakan website ini.

Abstract

Indonesia is a vast archipelagic country and is inhabited by many people. In the development of Indonesia, the role of the community is very important, especially in the development of the economic sector, namely Micro, Small and Medium Enterprises which play an important role in the development of the current era of globalization and the economic sector which is a benchmark for the success of a government. In the activities of MSMEs in the financial recording process, there are still many MSMEs recording and searching for financial statements manually, which takes quite a long time. UI/UX Design Development Website-based Financial Reporting System was developed using Figma which is a design platform and uses the Agile Scrum framework method. This financial report system website is designed with the aim of supporting the process of recording and searching for MSME financial reports within a certain period of time and the designed ui/ux design is expected to provide an easy experience in using this website.

Keywords: *UI/UX Design, Website, Financial Reporting System, Agile Scrum, Figma.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi pada era industri 4.0 sekarang ini sangat mempengaruhi perkembangan teknologi dunia yang mengalami perkembangan pesat dan sangat mempengaruhi dunia bisnis salah satunya yaitu UMKM yang ada di Indonesia (Rahardja et al., 2019). Indonesia merupakan negara kepulauan yang luas dan dihuni oleh banyak masyarakat. Dalam perkembangan Indonesia peran

masyarakat menjadi sangat penting, khususnya dalam pembangunan sektor ekonomi yaitu Usaha Mikro Kecil dan Menengah berperan penting pada perkembangan era globalisasi saat ini dan sektor ekonomi yang menjadi tolak ukur keberhasilan sebuah pemerintahan.

Kondisi peran masyarakat menjadi sangat penting karena pengaruh banyaknya UMKM yang ada di

Indonesia dalam bidang perekonomian jadi sangat memungkinkan Produk Domestik Bruto (PDB) di unggulkan oleh UMKM yang ada di Indonesia. (Sarfiyah et al., 2019).

UMKM merupakan sebuah usaha yang melaksanakan kegiatan usaha, adanya biaya keluar dan masuk, pencatatan atas biaya yang di dapat, pencatatan laporan keuangan yang nantinya dipertanggung jawabkan. Pencatatan laporan keuangan pada UMKM lebih sering digunakan dengan melakukan pencatatan dan pencarian laporan keuangan secara offline sehingga memerlukan waktu yang terhitung lama (Rizqya, 2020).

Dari permasalahan ini penulis bertujuan untuk membuat sistem laporan keuangan berbasis website untuk mengetahui kondisi usaha dari UMKM. Laporan Keuangan dapat mencerminkan kondisi usaha yang sedang terjadi sehingga pemilik dari UMKM dapat melakukan penyesuaian agar efektif. Hasil laporan akan memberi hasil informasi yang jelas dan lengkap. Sistem Laporan Keuangan berbasis website ini dapat mempermudah UMKM dalam melakukan kegiatan pencatatan dan laporan keuangan usaha. Dengan cara yang mudah dan efisien waktu tetapi akan menghasilkan informasi yang lengkap bagi usaha. Pencatatan laporan keuangan yang masih dilakukan dengan cara manual memiliki resiko yang cukup tinggi seperti kesalahan catat jumlah keuangan yang masuk dan keluar hingga hilang pembukuannya (Rizqya, 2020).

Setelah adanya Sistem Laporan Keuangan berbasis website ini diharapkan dapat menunjang proses pencatatan dan pencarian laporan keuangan UMKM dalam jangka waktu tertentu dan desain ui/ux yang dirancang diharapkan dapat memberikan pengalaman kemudahan dalam menggunakan website ini.

Masalah

Berdasarkan pendahuluan yang dilampirkan, Sistem Laporan Keuangan Website diperlukan untuk membantu pemilik dari UMKM dapat mengambil keputusan keuangan yang tepat dan dapat mempermudah UMKM dalam melakukan kegiatan pencatatan

dan laporan keuangan usaha. Dengan cara yang mudah dan efisien waktu tetapi akan menghasilkan informasi yang lengkap bagi usaha dibandingkan UMKM dengan melakukan pencatatan dan pencarian laporan keuangan secara offline sehingga memerlukan waktu yang terhitung lama. Pencatatan laporan keuangan yang masih dilakukan dengan cara manual memiliki resiko yang cukup tinggi seperti kesalahan catat jumlah keuangan yang masuk dan keluar hingga hilang pembukuannya

Landasan Teori

2.1 User Interface

User Interface merupakan sebuah struktur tampilan yang indah dan dapat meningkatkan kepuasan pengguna serta dapat mudah dipahami oleh penggunaanya dan dirancang dengan sedemikian rupa sehingga dapat dibaca oleh sistem dan berjalan sesuai yang telah diharapkan. (Auliaddina et al., 2021).

2.2 User Experience

User Experience yang biasa disingkat dengan UX merupakan sebuah struktur desain yang memberi pengalaman atau kesan yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan sebuah website. Sebuah desain ux website yang bagus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan nyaman bagi pengguna saat menggunakannya (Saputra et al., 2019)

2.3 Agile Scrum

Agile Scrum merupakan sebuah kerangka kerja mengenai cara mengelola dan menjalankan sebuah proyek yang mempermudah memantau daftar-daftar dan proses pengerjaan tim dengan jelas dan pada waktunya (Buana & Putro, 2021)

2.4 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah sebuah diagram yang berjalan dengan menguraikan diantara interaksi pengguna dengan sebuah sistem atau merangkum sebuah kejadian yang dijalani oleh aktor dalam menjalankan

sebuah proses dengan menggunakan sebuah sistem (Suhatsyah et al., 2021).

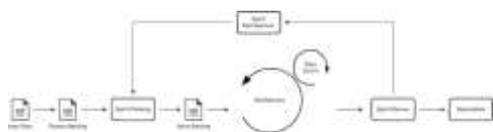
2.5 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan sebuah kumpulan proses atau perlengkapan untuk merangkum objek dan data diciptakan sesuai dari hasil dunia nyata yang dimaksud entitas yang biasa dimaksud dengan entity bersama hubungan yang biasa dimaksud dengan relationship diantara entitas-entitas ini terdapat penggunaan dengan memanfaatkan beberapa catatan (Oktaviyani & Julianto, 2017).

Metode

Proyek ini dikembangkan menggunakan kerangka kerja Agile Scrum. Dengan Scrum, suatu organisasi dapat menyelesaikan permasalahan kompleks dan menghasilkan produk yang bernilai setinggi mungkin dengan produktif (Wang, 2018).

Konsep dari Agile yaitu pengembangan yang dilakukan secara iterasi dan proses penambahan (incremental process) hingga pengembangan memberikan capaian yang diinginkan, yang disebut dengan product goal. Letak pusat dari Agile Scrum adalah di Sprint, yaitu pembatasan masa waktu yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem yang siap digunakan. Setiap sprint memiliki variasi jangka waktu antara dua hingga empat minggu, bergantung pada kesepakatan antara Scrum Team (Schwaber & Sutherland, 2020; Wang, 2018).



Gambar 3.1 Alur Penelitian dengan Kerangka Kerja Agile Scrum

Dalam tahapan penelitian ini langkah-langkah mengimplementasikan kerangka kerja Agile Scrum diawali dengan pembentukan scrum team yang terdapat product owner, scrum master dan developers (Schwaber & Sutherland, 2020). Pada proyek ini penulis berperan dalam mengembangkan desain ui/ux website. Proses pengumpulan user story dilakukan dengan

membuat kesepakatan untuk wawancara terhadap Ketua Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga dari SMK Multistudi High School yaitu Ibu Lidia Wati Tampubolon, S.Pd.,. Kemudian user story yang telah dikumpulkan kemudian dikembangkan menjadi product backlog yang terdapat daftar yang perlu dijalankan. Tahap selanjutnya yaitu sprint yang terdiri dari sprint planning, daily scrum, sprint review dan sprint retrospective. Tahapan ini terjadi disetiap sprint yang akan menghasilkan deliverables hingga mencapai product goals.

3.1 Sprint Planning

Pada tahap sprint planning, tim akan melakukan pertemuan untuk membahas terkait product backlog yang telah dipisahkan atau dibagikan menjadi beberapa daftar-daftar kecil. Pada tahap ini, tugas yang dikaitkan di scrum master diharapkan dapat memastikan semua tugas yang dikaitkan terhadap tim mengetahui tujuannya (Buana & Putro, 2021).

3.2 Development dan Daily Scrum

Pada tahap ini developers mulai menjalankan tugas sesuai daftar sprint backlog. Selama proses menjalankan tugas juga diadakan pertemuan dengan batas waktu maksimal selama 15 menit yaitu daily scrum untuk pemantauan progress dengan sprint backlog.

3.3 Sprint Review

Pada tahap ini dilaksanakan setelah durasi sprint yang telah dijalankan sudah dinyatakan selesai. Dalam tahap sprint review, setiap anggota akan diberikan kesempatan untuk menampilkan progress yang telah dijalankan selama sprint dilaksanakan. Kemudian dari product owner akan memberi penjelasan terkait daftar tugas yang dinyatakan telah selesai atau masih belum. Dalam tahap sprint review ini, anggota diberikan pemilihan tugas yang

	Membuat form untuk menambah dan mengubah data supplier.	
Sebagai admin, saya ingin mengelola data inventaris pada UMKM saya.	Membuat halaman untuk menampilkan daftar inventaris yang dimiliki UMKM.	Tinggi
	Membuat form untuk menambah dan mengubah data inventaris.	
Sebagai admin, saya ingin mengelola data pembelian pada UMKM saya.	Membuat halaman untuk menampilkan daftar transaksi pembelian.	Tinggi
	Membuat form untuk menambah dan data transaksi pembelian.	
	Membuat halaman untuk menampilkan detail dari transaksi pembelian.	
Sebagai admin, saya ingin mengelola pembayaran transaksi pembelian.	Membuat halaman untuk pembayaran transaksi pembelian.	Tinggi
Sebagai admin, saya ingin mengelola data penjualan pada UMKM saya.	Membuat halaman untuk menampilkan daftar transaksi penjualan.	Tinggi
	Membuat form untuk menambah dan data transaksi penjualan.	
	Membuat halaman untuk menampilkan detail dari transaksi penjualan.	
Sebagai admin, saya ingin mengelola pembayaran transaksi penjualan.	Membuat halaman untuk pembayaran transaksi penjualan.	Tinggi
Sebagai admin, saya ingin mengelola data pengeluaran pada UMKM saya.	Membuat halaman untuk menampilkan daftar pengeluaran yang dimiliki UMKM.	Tinggi

	Membuat form untuk menambah data pengeluaran.	
Sebagai admin, saya ingin mengelola stock opname pada UMKM saya.	Membuat halaman untuk menampilkan daftar stock opname.	Tinggi
	Membuat form untuk menambah dan data stock opname.	
	Membuat halaman untuk menampilkan detail dari stock opname.	
Sebagai admin, saya ingin melihat rangkuman informasi terkait inventaris, pembelian, penjualan, dan pengeluaran.	Membuat halaman dashboard.	Tinggi
Sebagai admin, saya ingin melihat laporan laba rugi UMKM saya.	Membuat tabel laporan laba rugi.	Sedang
Sebagai admin, saya ingin mencetak dan mengunduh Laporan laba rugi UMKM saya.	Fitur mencetak (print) laporan laba rugi.	Rendah
	Fitur mengunduh laporan laba rugi dalam format PDF.	
	Fitur mengunduh laporan laba rugi dalam format Excel.	

4.4 Sprint Backlog

Pada tahap sprint backlog ini terdapat daftar yang berisi tugas-tugas dari sprint planning sesuai pembahasan yang akan dijalankan. Setiap kegiatan *sprint planning* diadakan memilih *product backlog items* (PBIs) yang akan dijalankan dalam *sprint* tersebut. Kemudian, PBIs dipecah menjadi tugas-tugas yang lebih detail yang isi dari tugas dibagi berdasarkan bidang keahlian masing-masing yaitu desain, *front-end*, dan *back-end*. Kemudian hasil diskusi dari *sprint planning* dirangkum ke dalam *sprint backlog*.

Berikut ini merupakan rangkuman *sprint backlog* dari ke-1

hingga ke-8 yang tertera pada Tabel dibawah ini.

Tabel 4.2 Product Backlog Website Sistem Laporan Keuangan UMKM

Sprint Backlog ke-	User Story
1	Registrasi pada sistem keuangan UMKM
	Login ke sistem keuangan UMKM
	Pengaturan informasi UMKM
2	Mengelola supplier
3	Mengelola inventaris
4	Mengelola transaksi pembelian
	Mengelola transaksi pembayaran pembelian
5	Mengelola transaksi penjualan
	Mengelola transaksi pembayaran penjualan
6	Mengelola pengeluaran
7	Mengelola <i>stock opname</i>
8	Halaman dashboard berisi rangkuman informasi pembelian, penjualan, dan pengeluaran, serta inventaris yang telah/akan habis
	Melihat laporan laba rugi
	Mencetak dan mengunduh laporan laba rugi UMKM

Hasil Pengembangan Desain UI/ UX

Pengembangan desain ui/ux website sistem keuangan UMKM berjenis mikro, menggunakan Figma yang merupakan sebuah platform design & prototyping online dan kolaboratif yang sumber daya kolaboratifnya bisa secara real time (Mailoi, 2018). Untuk perancangan desain terdapat UI dan UX yang sudah biasa dihubungkan dan tidak dapat dipisahkan. UI dan UX saling berhubungan dan berkaitan satu sama lain. Banyak sisi dari tampilan UI sering terlibat demi menghasilkan kenyamanan dan memberikan kesan yang baik bagi pengguna-nya (Ariawan, et al., 2020).

Hasil website sistem keuangan diimplementasi secara jaringan lokal, dengan mengakses <http://localhost:3000>.

Berikut ini merupakan hasil pengembangan desain UI/UX website sistem keuangan UMKM.

5.1 Penentuan Warna

Penentuan warna desain website sitem keuangan UMKM terdapat unsur warna yang berkaitan dengan logo SMK Multistudi High School Batam. Warna yang digunakan yaitu merah yang memberi kesan energi untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan, hitam yang memberi kesan elegan, hijau yang memberi kesan kedamaian yang mampu menyeimbangkan emosi, biru yang memberi kesan menenangkan pikiran dan meningkatkan konsentrasi, abu-abu yang memberi kesan tanggung jawab, kuning yang memberi kesan semangat dan putih yang memberi kesan suci, ringan dan tenang.



Gambar

5.1 Color Code yang diterapkan

5.2 Call To Action Buttons

Call To Action Buttons yang diterapkan di website sistem keuangan UMKM terdapat Off yang disaat cursor tidak mengenai tombol dan tidak bereaksi apapun, Hover yang disaat cursor mengenai tombol tapi tidak menekan dan bereaksi efek berubah warna lebih terang 50% dan Pressing yang disaat cursor mengenai tombol lalu menekan dan bereaksi efek muncul glow out.



Gambar 5.2 Call To Action Buttons

5.3 Halaman Desain Registrasi Pengguna

Pada Halaman desain registrasi *website* sistem keuangan UMKM terdapat Logo MHSSOFT dan bagian kolom registrasi terdapat nama depan, nama belakang, *email* pengguna, dan kata sandi. Kata sandi wajib diisi dengan minimal delapan karakter. Terdapat tombol Daftar yang jika ditekan, pengguna diarahkan menuju halaman masuk (*login*).



Gambar 5.3 Halaman Desain Registrasi Pengguna Baru

5.4 Halaman Desain Masuk Pengguna

Pada halaman desain masuk *website* sistem keuangan UMKM ini, terdapat logo MHSSOFT dan bagian kolom Login pengguna terdapat *email* dan kata sandi. Terdapat tombol Masuk yang jika ditekan, pengguna diarahkan menuju halaman pengaturan toko.



Gambar 5.4 Halaman Desain Masuk Pengguna

5.5 Halaman Desain Pengaturan Toko

Pada halaman desain pengaturan toko *website* sistem keuangan UMKM ini, bagian kolom Atur UMKM Anda terdapat nama UMKM, jenis UMKM, negara domisili, mata uang yang digunakan, lokasi alamat UMKM, nomor telepon UMKM, dan *email* UMKM. Terdapat tombol Simpan yang jika ditekan, pengguna diarahkan menuju halaman dashboard.



Gambar 5.5 Halaman desain Pengaturan UMKM

5.6 Halaman Desain Dashboard

Pada halaman desain dashboard *website* sistem keuangan UMKM ini akan menampilkan grafik dan angka sesuai data yang sudah tervalidasi.



Gambar 5.6 Halaman desain Dashboard UMKM

5.7 Halaman Desain Inventaris

Pada halaman desain inventaris *website* sistem keuangan UMKM ini, berfungsi untuk mengelola data dan informasi inventaris. Pada bagian samping Tombol **Inventaris** terdapat **dropdown**, klik **Daftar Inventaris** untuk melihat daftar dari inventaris adapun **Tambah Inventaris** yang akan diarahkan ke halaman form tambah inventaris.



Gambar 5.7 Halaman desain Inventaris UMKM



Gambar 5.8 Halaman desain form Tambah Inventaris UMKM



Gambar 5.12 Halaman desain form Tambah Penjualan UMKM



Gambar 5.9 Halaman desain Daftar Inventaris UMKM



Gambar 5.13 Halaman desain Daftar Penjualan UMKM



Gambar 5.10 Halaman desain Konfirmasi Menghapus Daftar Inventaris UMKM



Gambar 5.14 Halaman desain detail transaksi Penjualan UMK

5.8 Halaman Desain Penjualan

Pada halaman desain penjualan website sistem keuangan UMKM ini, berfungsi untuk menambah data transaksi penjualan. Pada bagian samping Tombol **Penjualan** terdapat *dropdown*, klik **Daftar Penjualan** untuk melihat daftar dari penjualan adapun **Tambah Penjualan** yang akan diarahkan ke halaman form tambah penjualan.



Gambar 5.11 Halaman desain Penjualan UMKM

5.9 Halaman Desain Pembelian

Pada halaman desain pembelian website sistem keuangan UMKM ini, berfungsi untuk menambah data transaksi pembelian. Pada bagian samping Tombol **Pembelian** terdapat *dropdown*, klik **Daftar Pembelian** untuk melihat daftar dari pembelian adapun **Tambah Pembelian** yang akan diarahkan ke halaman form tambah pembelian.



Gambar 5.15 *Halaman desain Pembelian UMKM*



Gambar 5.16 *Halaman desain form Tambah Pembelian UMKM*



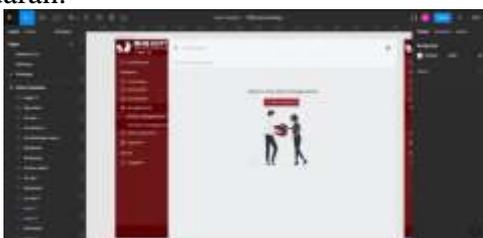
Gambar 5.17 *Halaman desain Daftar Pembelian UMKM*



Gambar 5.18 *Halaman desain detail transaksi Pembelian UMKM*

5.10 Halaman Desain Pengeluaran

Pada halaman desain pengeluaran website sistem keuangan UMKM ini, berfungsi untuk mencatat data transaksi pengeluaran. Pada bagian samping Tombol **Pengeluaran** terdapat **dropdown**, klik **Daftar Pengeluaran** untuk melihat daftar dari pengeluaran adapun **Tambah Pengeluaran** yang akan diarahkan ke halaman form tambah pengeluaran.



Gambar 5.19 *Halaman desain Pengeluaran UMKM*



Gambar 5.20 *Halaman desain form Tambah Pengeluaran UMKM*



Gambar 5.21 *Halaman desain Daftar Pengeluaran UMKM*

5.11 Halaman Desain Stock Opname

Pada halaman desain Stock Opname website sistem keuangan UMKM ini, berfungsi untuk mencatat hasil pemeriksaan, perhitungan dan penyesuaian jumlah stok barang yang di sistem dengan jumlah stok barang fisik. Pada bagian Tombol **Stock Opname** klik untuk melihat daftar dari stock opname adapun **Tambah Stock Opname** yang akan diarahkan ke halaman form tambah Stock Opname.



Gambar 5.22 *Halaman desain Stock Opname UMKM*



Gambar 5.23 *Halaman desain form Tambah Stock Opname UMKM*



Gambar 5.24 Halaman desain Daftar Stock Opname UMKM



Gambar 5.25 Halaman desain detail Stock Opname UMKM

5.12 Halaman Desain Laporan Laba Rugi

Pada halaman desain laporan laba rugi website sistem keuangan UMKM ini, berfungsi untuk menampilkan laporan laba rugi. Pada bagian Tombol **Laporan Laba Rugi** klik untuk menampilkan laporan laba rugi.



Gambar 5.26 Halaman desain Laporan Laba Rugi UMKM

Kesimpulan

SMK Multistudi High School Batam (SMK MHS) merupakan sekolah menengah kejuruan yang didirikan pada tahun 2007 dan berlokasi di Jl. Kuda Laut, Sungai Jodoh, Kecamatan Batu Ampar, Kota Batam, Kepulauan Riau. SMK MHS berfokus pada inovasi, prestasi dan akhlak mulia. Melalui inovasi dan misi meningkatkan dan menguatkan kerjasama bersama IDUKA (Industri dan Dunia Kerja) melalui kegiatan kemitraan, SMK MHS memiliki project yaitu

untuk membantu Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) dalam menciptakan sistem pencatatan keuangan yang mudah dipahami dan digunakan oleh UMKM. Penggunaan *Figma* mampu mendukung pengembangan dalam membangun desain UI/UX website sistem laporan keuangan ini. Kerangka kerja *agile scrum* menjadi metodologi pengembangan website dalam project ini yang digunakan untuk mendukung pengelolaan dan manajemen pengerjaan bagi tim pengembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Rahardja, U., Lutfiani, N., & Yolandari, A. (2019). Penerapan viewboard informatif pada asosiasi perguruan tinggi swasta Indonesia dalam era industri 4.0. *Technomedia Journal*, 3(2), 224–234. <https://doi.org/10.33050/tmj.v3i2.738>
- Sarfiah, S., Atmaja, H., & Verawati, D. (2019). UMKM Sebagai Pilar Membangun Ekonomi bangsa. *Jurnal REP (Riset Ekonomi Pembangunan)*, 4(2), 1–189. <https://doi.org/10.31002/rep.v4i2.1952>
- Rizqya, N. (2020). Perancangan sistem informasi akuntansi laporan posisi keuangan Pada UMKM Berbasis WEB (Studi Kasus UMKM Home Catering). *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 19(3). <https://doi.org/10.32409/jikstik.19.3.65>
- Auliaddina, S., Puteri, A. A., & Anshori, I. F. (2021). PERBANDINGAN ANALISA USABILITY DESAIN USER INTERFACE PADA WEBSITE

- SHOPEE DAN BUKALAPAK MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 12(3), 188.
<https://doi.org/10.31602/tji.v12i3.5183>
- Saputra, R. Y., Az-zahra, H. M., & Wijoyo, S. H. (2019, January 1). *Analisis pengaruh user experience portal Berita Terhadap Citra Merek (studi pada portal berita XYZ)*. Mendeley. <https://www.mendeley.com/catalogue/9df075b7-d730-304d-b01d-6aff8da6b1f6/>
- Buana, S. Y. P., & Putro, H. P. (2021). Implementasi Scrum pada Pengembangan Modul Leadership Quality Feedback (LIQUID) (Studi Kasus: Pengembangan Aplikasi KOMANDO). *AUTOMATA*, 2(1). <https://doi.org/17388>
- Suhatsyah, M., Agustianti, R., & Syarifuddin. (2021). PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN PADA PT DIGITAL MANDIRI JAYA DI TANJUNG BALAI KARIMUN DENGAN MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL. *JURNAL TIKAR*, 2(1), 59–71.
https://doi.org/10.1234/teknik_informatika.v2i1.315
- Oktaviyani, O., & Julianto, V. (2017). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS TOWER SALURAN UDARA TEGANGAN TINGGI (SUTT) (studi kasus : PT PLN (persero) AP2B sistem kalsel-teng). *Jurnal Sains Dan Informatika*, 3(2), 68–75.
<https://doi.org/10.34128/jsi.v3i2.102>
- Wang, Z. (2018). Teamworking strategies of scrum team. *Proceedings of the 2018 2nd International Conference on Computer Science and Artificial Intelligence - CSAI '18*. <http://dx.doi.org/10.1145/3297156.3297179>
- Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *Scrum Guide 2020*. November, 133–152. References