

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI DESIGN UI/UX APLIKASI KIOSK DAN APLIKASI UNDIAN DI PT SGEEDE SOLUSI TEKNOLOGI MENGGUNAKAN KERANGKA KERJA AGILE SCRUM

Julianto Wijaya Akoi Lim¹, Deli²

Universitas Internasional Batam

email: 2131153.wijaya@uib.edu¹, deli@uib.ac.id²

Abstrak

PT SGEEDE SOLUSI TEKNOLOGI adalah perusahaan startup yang fokus pada pengembangan perangkat lunak di Indonesia. Dalam program magang Kampus Merdeka, mahasiswa berperan sebagai UI/UX Designer untuk proyek Opera Sabun Kiosk App dan Mega Mall Batam Center App. Penelitian ini menggunakan metode Agile Scrum untuk mengembangkan desain UI/UX dengan Figma. Proyek ini bertujuan untuk memberikan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan klien dan memberikan pengalaman kerja nyata kepada mahasiswa. Temuan menunjukkan bahwa hasil desain memenuhi kebutuhan klien dan memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan praktis mahasiswa.

Abstract

PT SGEEDE SOLUSI TEKNOLOGI is a startup company focused on software development in Indonesia. In the Kampus Merdeka internship program, students act as UI/UX Designers for the Opera Sabun Kiosk App and Mega Mall Batam Center App projects. This research uses the Agile Scrum method to develop UI/UX designs with Figma. The project aims to provide design solutions that meet client needs and offer students real work experience. Findings indicate that the design outcomes meet client requirements and positively contribute to students' practical skills.

Keywords: *UI/UX Design, Agile Scrum, Kampus Merdeka, Figma, Internship.*

Pendahuluan

PT SGEEDE SOLUSI TEKNOLOGI merupakan perusahaan startup yang berada di Indonesia di dirikan pada tahun 2014 yang berfokus pada bidang pengembangan perangkat lunak seperti Sistem Manajemen Konten (CMS), Perencanaan Sumber Daya Perusahaan (ERP), Manajemen Hubungan Pelanggan (CRM), Point of Sale (POS) . beberapa pengembangan aplikasi yang di tawarkan oleh PT SGEEDE SOLUSI TEKNOLOGI di antaranya sebagai berikut : Opera Sabun Kiosk, Keiko, Aloy, Quality, Suntech, Metaline, Mega Mall Batam Center App, dsb.

Sebagai UI/UX Designer, penulis bertanggungjawab dalam perancangan design dan prototype website maupun mobile dalam proyek *Opera Sabun Kiosk App* dan *Mega Mall Batam Center App (MMBC)*. menggunakan aplikasi Figma. Penulis bersama dengan Project Team Lead dan Project Executive melakukan perencanaan dalam design aplikasi website maupun mobile sebelum kemudian dikerjakan oleh Team Development. dengan ada nya Program Magang dari Kampus Merdeka untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan di dunia industri. Dengan pengalaman langsung dalam proyek nyata, mahasiswa dapat meningkatkan kesiapan mereka untuk memasuki dunia kerja setelah

lulus (Masruroh et al., 2022). Selain itu mahasiswa juga di perlukan untuk merancang website yang dibutuhkan oleh client PT SGEEDA SOLUSI TEKNOLOGI dan juga untuk mendukung proyek yang direncanakan oleh PT SGEEDA SOLUSI TEKNOLOGI sesuai dengan keahlian dan ilmu yang dimiliki oleh mahasiswa. PT SGEEDA SOLUSI TEKNOLOGI menjadi salah satu mitra dalam pelaksanaan kegiatan magang yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bekerja sebagai UI/UX Designer. Dengan mengikuti kegiatan magang tersebut, mahasiswa mendapatkan pengalaman sebagai UI/UX Designer pada proyek Opera Sabun Kiosk App dan Mega Mall Batam Center App (MMBC).

Masalah

Salah satu aspek yang menjadi fokus utama perusahaan adalah pengembangan desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang menarik dan fungsional (Sihaloho & Normah, 2023). Dalam konteks perancangan website aplikasi sistem kiosk online dan aplikasi undian pada mobile apps, PT SGEEDA SOLUSI TEKNOLOGI menghadapi kebutuhan untuk memiliki desain UI/UX yang berkualitas tinggi guna meningkatkan daya tarik dan kinerja aplikasi mereka. Desain yang menarik dan intuitif tidak hanya akan meningkatkan pengalaman pengguna, tetapi juga akan membantu memperkuat citra merek perusahaan serta meningkatkan retensi pengguna. Oleh karena itu, kegiatan Program Kampus Merdeka Magang Kerja (PkM) di PT SGEEDA SOLUSI TEKNOLOGI bertujuan untuk mengatasi tantangan ini dengan melibatkan mahasiswa sebagai UI/UX Designer dalam pengembangan produk aplikasi perusahaan (Setiawan et al., 2023).

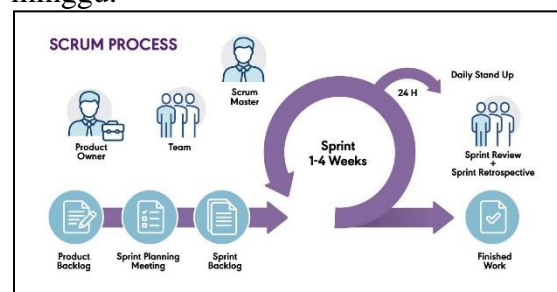
Metode

3.1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara yang dilakukan saat rapat oleh penanggung jawab dari PT SGEEDA SOLUSI TEKNOLOGI, yang kemudian hasil wawancara yang telah didapatkan akan di tarik menjadi sebuah kesimpulan yang lalu di dokumentasikan di Whatsapp sebagai user persona.

3.2. Proses Perancangan Luaran

Metode Scrum yang merupakan metode manajemen proyek digunakan untuk melaksanakan proyek ini. Scrum menggunakan kerangka terstruktur untuk pengembangan produk yang kompleks. SCRUM dirancang untuk memenuhi kebutuhan pelanggan yang berubah dengan cepat (Rafianto Naufal, Dimas, 2021) (Mustika, 2024). Pengembangan Agile dengan menerapkan metode scrum melibatkan team scrum yang terdiri dari : Product owner, Scrum master, dan Development team. Product Owner bertanggung jawab untuk memastikan bahwa hasil kerja tim bernilai tinggi bagi produk (Santoso et al., 2022). Scrum Master mengola setiap fase Scrum dan memastikan kelancaran setiap sprint. Development team, di sisi lain, adalah sekelompok orang yang bekerja sama untuk menciptakan sistem kerja yang di rilis pada akhir sprint. Sprint berlangsung 3 sampai 4 minggu.



Gambar 1. Kerangka Kerja Agile Scrum

Tahapan Scrum di mulai dengan pembuatan User Story dan Product Backlog dari hasil kuesioner dan wawancara dengan team, sebagai pengumpulan dokumen terkait sistem berjalan untuk kemudian

dianalisa dan dirancang menjadi fitur-fitur pada sistem baru yang terkomputerisasi. Setelah hasil data di finalisasi, di adakan dengan perencanaan sprint planning kemudian di ikuti dengan *development*, *daily standup meeting* dan *sprint retrospective*. Hal ini merupakan langkah utama metode Scrum yang di gunakan dalam pelaksanaan proyek.

Metode Scrum melibatkan 3 peran utama yaitu, *Product Owner*, *Scrum Master*, dan *Development Team*. *Product Owner* pada pelaksanaan perancangan *sprint Marketing Assistance Tools* yaitu klien dari PT. SGEEDA SOLUSI TEKNOLOGI yaitu stakeholder dari PT.OPERA SABUN INDONESIA. *Scrum Master* pada pelaksanaan sprint berupa *Project Manager* dari PT.SGEEDA SOLUSI TEKNOLOGI dan *Development team* terdiri 3 tim, yaitu *Team Development*, *Team Design*, dan *Quality Assurance* (Suharno et al., 2020).

3.2.1. User Story dan Product Backlog

Setelah *Scrum team* terbentuk, *Product Owner* menggunakan data dari hasil kuesioner untuk membuat *user story* yang akan menjadi panduan dalam merancang aplikasi sesuai keinginannya. *User story* ini menjadi bagian dari kumpulan *user story* yang akan digunakan dalam pembuatan *product backlog*. *Product backlog* tersebut berisi daftar tugas yang harus diselesaikan oleh tim pengembangan untuk mencapai tujuan produk. Daftar tugas tersebut, yang disebut *Product Backlog Document (PBD)*, mencakup deskripsi tugas, prioritas, dan estimasi ukuran. Sebelum memulai *sprint*, *PO* bertanggung jawab merancang *backlog* produk yang berisi daftar fitur dan perubahan yang diinginkan dalam produk, disusun berdasarkan prioritas bisnis dan kebutuhan pengguna. Setiap item dalam *backlog* direpresentasikan oleh satu atau beberapa *user story* yang menjelaskan kebutuhan pengguna atau fungsionalitas yang diinginkan. (Pamungkas et al., 2023)

3.2.2. Sprint Planning

Sprint Planning pada awal setiap sprint, *Tim Development* bersama dengan *Product Owner* dan *Scrum Master*, melakukan perencanaan untuk menetapkan *sprint goal* dan menentukan *PBD* yang akan dikerjakan dalam satu sprint. tujuan dan mengidentifikasi pekerjaan yang perlu diselesaikan sesuai dengan objektif nya dari tingkat prioritas produknya. untuk menghasilkan dokumen *sprint backlog* (Rafianto Naufal, Dimas, 2021) yang berisi *PBD* yang wajib diselesaikan oleh *team development*. Mereka memilih item-item dari *backlog* produk yang akan diambil untuk dikerjakan selama sprint tersebut.

3.2.3. Daily Stand Up

Setelah melakukan pembahasan tentang *sprint planning*, *Team Development* akan memulai perancangan dan pengembangan aplikasi berdasarkan isi dari hasil diskusi yang telah ditetapkan sebagai *backlog* untuk sprint tersebut. *Daily stand up* di adakan untuk mengetahui gambaran proses perancangan, seperti kemajuan progress, permasalahan yang di hadapi, yang di adakan setiap pagi selama 15 menit (Khairiyah Rusli et al., 2023).

3.2.4. Sprint Review

Sprint review dilaksanakan bersama *team development* untuk meninjau kembali hasil dari *product backlog* yang sudah selesai maupun belum di selesaikan dalam kurun waktu 1jam – 2 jam. Evaluasi ini di laksanakan untuk menilai proses hasil kerja *team development* agar dapat menentukan perbaikan yang perlu dilakukan untuk proses pengembangan berikutnya. *Sprint* yang telah di kerjakan akan di presentasikan oleh *team development* kepada *Product Owner* serta *Scrum Master* untuk menilai hasil perkembangan produk yang di kembangkan telah seuai dengan

kebutuhan pemangku kepentingan (*stakeholder*) dan sesuai dengan *product goal* yang telah di sepakati (Tohrin & Rheno Widiyanto, 2020). Setelah itu *Product Owner* serta *Scrum Master* akan memberikan kritik dan saran mengenai fitur – fitur yang di kembangkan oleh *Team Development*.

3.2.5. Sprint Retrospective

Sprint retrospective di adakan setelah melaksanakan *sprint review*. Semua anggota tim dapat menyampaikan pendapat mengenai hasil evaluasi kinerja selama proses perancangan. *Scrum team* diwajibkan menghadiri pertemuan dan berpartisipasi secara aktif dalam diskusi. Ada 3 pertanyaan utama yang di diskusikan yaitu :

1. Hal – hal yang bekerja dengan baik selama proses *sprint* berlangsung, yang membawa dampak positif kepada kelancaran *sprint*.
2. Tantangan yang di hadapi dan cara mengatasinya.
3. Hal hal yang harus di kembangkan untuk *sprint* selanjutnya.

3.3. Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan pengabdian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan pengerjaan proyek, penilaian oleh mitra, dan pelaporan.

3.3.1. Persiapan

Pada tahap ini *user story* yang telah di kumpulkan oleh *product owner* akan di rangkum menjadi sebuah kesimpulan dan di kirim melalui *Whatsapp*. *Team Development* berdiskusi secara internal untuk mengevaluasi mengenai hasil dari rangkuman panduan yang akan di gunakan saat proses perancangan dan pengembangan, untuk menghindari hal yang kurang jelas.

3.3.2. Pelaksanaan

Proyek direncanakan dan dilaksanakan dalam serangkaian *sprint*. Setiap *sprint* berlangsung seminggu, dimulai dari

Senin hingga Jumat. Setiap Senin, dilakukan perencanaan *sprint* selama 1-2 jam secara tatap muka. Kemudian, perkembangan proyek dipantau setiap hari melalui pertemuan harian yang disebut *daily scrum*. Pada akhir setiap *sprint*, yaitu setiap Jumat, dilakukan evaluasi dan refleksi melalui *sprint review* dan *sprint retrospective* yang berlangsung maksimal 3 jam. Pada pertemuan ini, pencapaian *sprint* dievaluasi untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan dan kinerja yang diharapkan.

3.3.3. Penilaian

Penilaian perancangan desain dilakukan oleh validasi dari *scrum master* dan pihak mitra dari PT SGEEDE SOLUSI TEKNOLOGI.

3.3.4. Pelaporan

Pelaporan dilakukan dengan penyerahan laporan pelaksanaan kerja praktek dan perancangan *website* aplikasi sistem kiosk online dan aplikasi undian pada *mobile apps*, penyerahan buku panduan kepada mitra, serta publikasi artikel.

Pembahasan

4.1. Perancangan Luaran Kegiatan

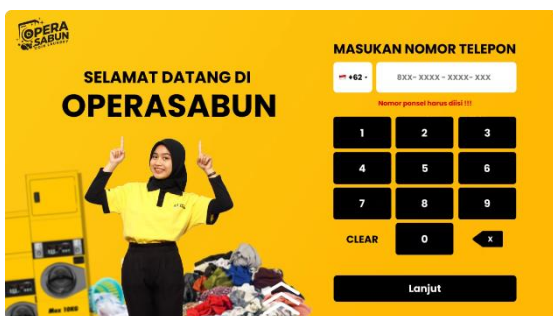
Metode implementasi dalam perancangan *website* aplikasi sistem kiosk online dan aplikasi undian pada *mobile apps* menggunakan kerangka kerja Agile Scrum. Pada saat merancang luaran kegiatan, hal-hal yang dilakukan adalah mempelajari *user story*, yang lalu *user story* akan dikembangkan menjadi *product backlog*. Melalui *sprint planning* yang diadakan setiap *sprint* dimulai, maka *Product Backlog Document (PBD)* akan di pilih dan memasukkan ke dalam *sprint backlog*. Setelah itu penulis berdiskusi dengan *scrum master* mengenai alur dari dalam perancangan *Operasabun Kisok App*, sebuah *website* aplikasi sistem kiosk online yang kemudian melanjutkan perancangan aplikasi undian pada *mobile apps Mega Mall Batam Center App (MMBC)*.

4.2. Proses Implementasi Luaran

Perancangan *website* aplikasi sistem kiosk *online* dan aplikasi undian pada *mobile apps* membutuhkan 16 iterasi (*sprint*) yang berawal dari tanggal 03 Oktober 2023 hingga 31 Januari 2024. Proses 1 sprint dilaksanakan dalam jangka waktu lima hari aktif, dari Senin hingga hari Jumat. Setiap *sprint* dimulai dengan *sprint planning* yang dilakukan setiap hari Senin. Di bawah ini adalah tabel untuk jadwal pelaksanaan *sprint* untuk *website* aplikasi sistem kiosk *online* dan aplikasi undian pada *mobile apps*

Sprint	Okt 2023				Nov 2023				Des 2023				Jan 2024			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	█															
2		█														
3			█													
4				█												
5					█											
6						█										
7							█									
8								█								
9									█							
10										█						
11											█					
12												█				
13													█			
14														█		
15															█	
16															█	

Tabel 1. Tabel Kegiatan Pembuatan Aplikasi



Gambar 2. Halaman Login Aplikasi Opera Sabun

Gambar 2 merupakan halaman untuk Login pada aplikasi dimana *user* harus

memasukkan nomor telepon yang terdaftar pada aplikasi tersebut.



Gambar 3. Halaman Verifikasi Aplikasi Opera Sabun

Pada Gambar 3 Setelah melakukan proses Login adanya proses verifikasi menggunakan sidik jari untuk memastikan bahwa yang melakukan *login* adalah pemilik akun.



Gambar 4. Halaman Utama Aplikasi Operasabun

Pada Gambar 4 di sini kita bisa memilih mesin mana yang akan kita gunakan, lalu ada tombol untuk melakukan *Topup*, dan juga tombol Beli Sabun. Ada juga tombol untuk mengatur berapa lama mesin ingin di gunakan, dan juga tampilan total harga serta tombol jalankan jika ingin mengoperasikan mesin cuci yang telah di pilih.



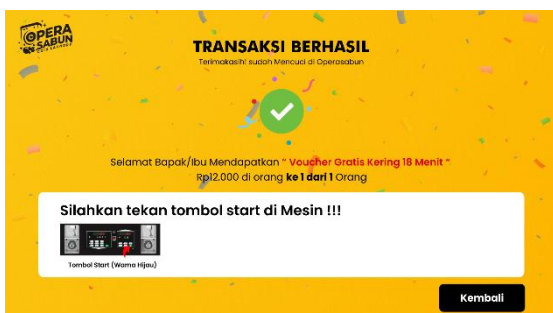
Gambar 5. Halaman Topup Aplikasi Operasabun

Pada Gambar 5 user dapat melakukan pengisian dana pada aplikasi dengan cara menekan nominal yang di ingin kan, lalu ada tombol "Clear" untuk mengembalikan nominal ke angka 0. Ada juga tampilan total topup pada bagian kotak kiri bawah.



Gambar 6. Halaman Beli Sabun Aplikasi Opera Sabun

Pada Gambar 6 pembeli bisa melakukan pembelian keperluan lain seperti Sabun, Pewangi, Tas, dan Kantong Plastik. Ada Tampilan pada Kotak di kiri bawah untuk menunjukkan total belanja sesuai benda yang di pilih.



Gambar 7. Halaman Transaksi Berhasil Aplikasi Operasabun

Pada Gambar 7 dimana user telah menyelesaikan transaksi pada aplikasi Operasabun Kioks App. Lalu ada instruksi cara memulai menggunakan Mesin Laundry Coin yang sudah di pilih tadi saat melakukan pemesanan melalui aplikasi.



Gambar 8. Hasil Implementasi Website Aplikasi Operasabun Kiosk App

Pada Gambar 8 merupakan hasil implementasi pembuatan website aplikasi Operasabun Kiosk App yang di gunakan mitra sebagai alat transaksi.



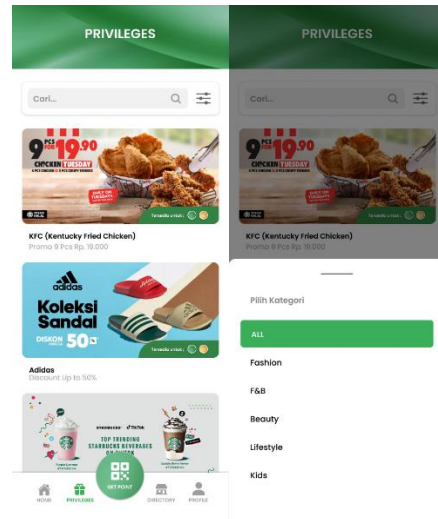
Gambar 9. Hasil Implementasi Website Aplikasi Operasabun Kiosk App di gunakan customer

Pada Gambar 9 adanya pencobaan aplikasi pada pengguna menggunakan website aplikasi Operasabun Kios



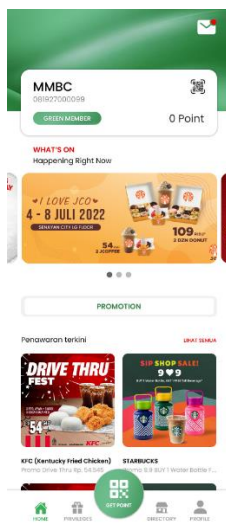
Gambar 10. Halaman Login Aplikasi MMBC

Pada Gambar 10 *user* memerlukan *Login* untuk mengakses aplikasi menggunakan nomor telepon yang sudah terdaftar pada aplikasi.



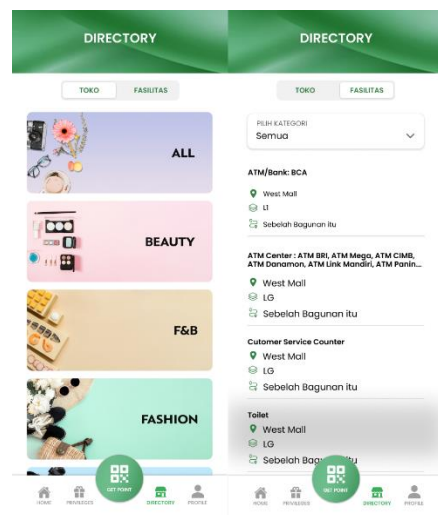
Gambar 12. Halaman Privileges Aplikasi MMBC

Pada Gambar 12 Halaman *Privilage* menyediakan voucher tertentu yang bisa di tukarkan dengan *point* yang di miliki oleh *user* untuk di tukarkan.



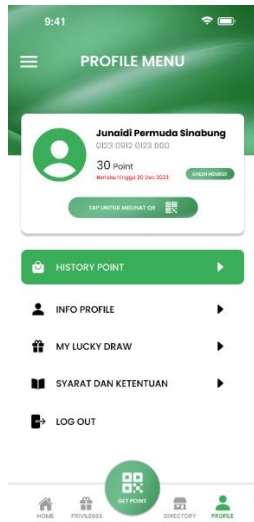
Gambar 11. Halaman Utama Aplikasi MMBC

Pada Gambar 11 Merupakan Halaman Utama yang menunjukkan Nama *User*, *Scan QR* untuk Pengambilan Point, *Status Member*, Promo-Promo Terbaru, dan juga promo tebus *point*.



Gambar 13. Halaman Directory Aplikasi MMBC

Pada Gambar 13 halaman ini menunjukkan ada outlet apa saja yang ada di Mega Mall Batam Center, dan menunjukkan lokasi tepat outlet nya berada.



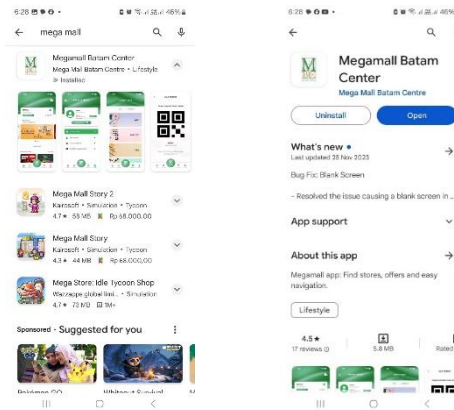
Gambar 14. Halaman Profil Aplikasi MMBC

Pada Gambar 14 menunjukkan Nama *User*, Jumlah *Point*, *Status Point* kapan *expired*, *History Point*, *Info Profile*, *Lucky Draw*, *Syarat dan Ketentuan*, dan juga tombol *Log Out*.



Gambar 15. Halaman Notifikasi Aplikasi MMBC

Pada Gambar 15 merupakan halaman untuk menunjukan notifikasi berupa informasi yang di berikan kepada *user* dari pihak Mega Mall Batam Center.



Gambar 16. Hasil Implementasi Aplikasi Undian pada Mobile Apps

Pada Gambar 16 Aplikasi berhasil di publikasi pada *Google Play Store* menggunakan hasil desain dari penulis

Simpulan

5.1. Kesimpulan

Hasil dari kegiatan dan aktivitas Magang, maka kesimpulan untuk penelitian “PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI DESIGN UI/UX APLIKASI KIOSK DAN APLIKASI UNDIAN DI PT SGEED SOLUSI TEKNOLOGI MENGGUNAKAN KERANGKA KERJA AGILE SCRUM” antara lain:

1. Project perancangan *website* aplikasi sistem kiosk *online* dan aplikasi undian pada *mobile apps* dilakukan sebagai kewajiban penulis dalam menyelesaikan studi kerja praktek.
2. Tujuan dari dilaksanakan kegiatan Magang ini yakni untuk menyelesaikan permasalahan dan memberikan solusi yang tepat terkait perancangan *website* aplikasi sistem kiosk *online* dan aplikasi undian pada *mobile apps* kepada mitra.
3. Hasil project perancangan *website* aplikasi sistem kiosk *online* dan aplikasi

- undian pada *mobile apps* sesuai dengan kebutuhan dan kriteria mitra.
4. Hasil project perancangan *website* aplikasi sistem kiosk *online* di gunakan sebagai alat transaksi pada bisnis perusahaan tersebut, dan aplikasi undian pada *mobile apps* di gunakan sebagai media undian dan promosi perusahaan.

5.2. Saran

Berdasarkan seluruh aktifitas yang di lakukan maka saran dari penelitian "PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI DESIGN UI/UX APLIKASI KIOSK DAN APLIKASI UNDIAN DI PT SGEEDA SOLUSI TEKNOLOGI MENGGUNAKAN KERANGKA KERJA AGILE SCRUM" sebagai berikut :

1. Mitra dapat mengikuti prosedur untuk mengubah atau menambah fitur dalam pengembangan.
2. Mendokumentasi fitur-fitur yang telah di modifikasi atau di ubah sehingga riwayat perubahan tetap dapat di pertahankan
3. Dapat melakukan pemeliharaan dan pembaruan untuk menjaga kualitas dan tambahkan fitur baru seperti menyesuaikan profil pengguna untuk meningkatkan fungsionalitas dan daya tarik aplikasi.
4. Pengoptimalan konten dan juga lakukan analisis konten untuk relevansi dan kualitas, serta optimalkan konten untuk *SEO* guna meningkatkan visibilitas di aplikasi.
5. Untuk penelitian selanjutnya dapat melakukan studi pengguna untuk memahami perilaku dan kebutuhan pengguna, serta merancang pengalaman pengguna yang lebih intuitif dan memuaskan.

Daftar Pustaka

- Khairiyyah Rusli, A., Isyara, K., Mulia, C., Reyhand Fatturrahman, M., & Purnomo, A. (2023). *Implementasi Agile Scrum Dengan Menggunakan Trello Sebagai*. 577–590.
- Masruroh, S., Supiana, & Yulianti Zaqiah, Q. (2022). Kebijakan Pendidikan Merdeka Belajar Kampus Merdeka Di Universitas Buana Perjuangan Karawang. *Jurnal J-STAF (Shiddiq, Tabligh, Amanah, Fathonah)*, 1(1), 99–112.
- Mustika, A. (2024). Journal of Data Science and Information System (DIMIS) Permodelan Sistem Informasi Penjualan Barang Menggunakan Metode Scrum. *Journal of Data Science and Information System (DIMIS)*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.58602/dimis.v2i1.97>
- Pamungkas, C., Berlian, D. Y. N., Renaldy, N., Naufaldini, F., & Yasin, M. N. (2023). *Implementasi Pembuatan Sistem Informasi Artha Puspa dengan Framework Agile (Scrum)*. 2(2), 179–191. <https://doi.org/10.55123/jumintal.v2i2.2401>
- Rafianto Naufal, Dimas, S. (2021). Penerapan Metode Scrum pada Pembuatan User Experience Landing Page Sistem Informasi Lentera. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 3(2), 1–14.
- Santoso, H., Pungki, D., Aziz, A., & Zaini, A. (2022). Implementasi Agile Scrum pada Proses Pengembangan Aplikasi

- Monitoring MBKM di UNIKAMA. *Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 4(4), 208–215.
- Setiawan, A., Suryani, A., & Kurniawati, D. (2023). Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Mendorong Pembaruan Pendidikan Tinggi Di Indonesia. *Humantech : Jurnal Ilmiah Multidisplin Indonesia*, 2(5), 905–913.
- Sihaloho, F., & Normah. (2023). Perancangan User Interface (UI) dan User Experince (UX) Aplikasi pendistribution alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(1), 33–38. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/15467>
- Suharno, H. R., Gunantara, N., & Sudarma, M. (2020). Analisis Penerapan Metode Scrum Pada Sistem Informasi Manajemen Proyek Dalam Industri & Organisasi Digital. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 19(2), 203. <https://doi.org/10.24843/mite.2020.v19i02.p12>
- Tohrin, & Rheno Widiyanto, S. (2020). Peran Trello dalam Adopsi Agile Scrum pada. *Peran Trello Dalam Adopsi Agile Scrum Pada Pengembangan Sistem Informasi Kesehatan*, 6(1), 32.