

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN KEPEMUDAAN BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE SCRUM

Ario Rizki Alfariz¹, Tazkia Salsabila Ardan², Jaja³
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Subang^{1,2,3}

Alamat email

tazkiaardan@unsub.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan Sistem Informasi Pelayanan Kepemudaan berbasis website pada Bidang Kepemudaan Dinas Pariwisata, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Subang. Permasalahan yang dihadapi adalah proses pendataan kepemudaan yang masih dilakukan secara manual, keterbatasan media penyebaran informasi, serta belum optimalnya proses pendaftaran dan penyeleksian peserta event dan pelamar lowongan kerja. Metode penelitian yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan studi literatur. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode Scrum yang terdiri dari tahapan product backlog, sprint planning, sprint, sprint review, dan sprint retrospective. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode BlackBox Testing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dibangun mampu mengelola data kepemudaan secara terintegrasi, menyajikan informasi kepemudaan secara realtime, serta memfasilitasi pendaftaran dan penyeleksian event dan lowongan kerja dengan baik. Seluruh fungsi sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional, sehingga sistem dinilai layak digunakan dan mampu meningkatkan efektivitas serta efisiensi pelayanan kepemudaan.

Keywords: *sistem informasi, pelayanan kepemudaan, website, Scrum, BlackBox Testing*

Abstract

This research aims to design and implement a web-based Youth Service Information System at the Youth Division of the Department of Tourism, Youth, and Sports of Subang Regency. The problems addressed include manual youth data management, limited information dissemination media, and suboptimal registration and selection processes for events and job vacancies. The research methods used consist of observation, interviews, and literature study. System development was carried out using the Scrum method, which includes product backlog, sprint planning, sprint, sprint review, and sprint retrospective stages. System testing was conducted using the BlackBox Testing method. The results show that the developed system is able to manage youth data in an integrated manner, provide real-time youth information, and facilitate event registration and job vacancy selection effectively. All system functions operated according to functional requirements, indicating that the system is feasible and capable of improving the effectiveness and efficiency of youth services.

Keywords: *information system, youth services, website, Scrum, BlackBox Testing*

Pendahuluan

Pelayanan publik merupakan salah satu fungsi utama instansi pemerintah dalam memenuhi kebutuhan dan memberikan kepuasan kepada masyarakat. Pelayanan yang baik ditandai dengan kecepatan, ketepatan, kemudahan, serta akurasi informasi yang diberikan. Bentuk pelayanan dapat dilakukan secara lisan, tulisan, maupun perbuatan, sehingga kualitas

pelayanan menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan suatu instansi dalam menjalankan tugas dan fungsinya.

Dinas Pariwisata, Kepemudaan, dan Olahraga (DISPARPORA) Kabupaten Subang merupakan perangkat daerah yang memiliki peran strategis dalam pengembangan sektor pariwisata, kepemudaan, dan olahraga. Khusus pada Bidang Kepemudaan, DISPARPORA berfokus pada pendataan pemuda serta fasilitasi berbagai kegiatan kepemudaan, seperti penyelenggaraan event dan penyebaran informasi peluang kerja. Seiring dengan meningkatnya jumlah data kepemudaan, dibutuhkan sistem pelayanan yang mampu mengelola data secara cepat, akurat, relevan, dan realtime.

Namun, proses pendataan kepemudaan yang masih dilakukan secara manual dinilai kurang efisien dan berpotensi menimbulkan ketidaktepatan data. Selain itu, media penyebaran informasi kepada masyarakat masih terbatas sehingga informasi terkait kegiatan kepemudaan, event, dan lowongan kerja belum tersampaikan secara maksimal. Proses pendaftaran serta penyeleksian peserta event dan pelamar kerja yang masih konvensional juga menyebabkan kurang optimalnya pelaksanaan kegiatan kepemudaan.

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas pengembangan sistem informasi berbasis website untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan pengelolaan data. Penelitian oleh (Ardan, 2024) menggunakan metode Scrum dalam perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset yang terbukti mampu meningkatkan kerapihan dokumentasi dan administrasi aset. Penelitian lain oleh (Nur arifin & Jaja, 2018) dengan metode Unified Process menghasilkan sistem monitoring produksi yang mempermudah pengambilan data secara cepat dan terorganisir.

Penelitian yang lebih relevan dengan bidang kepemudaan dilakukan oleh (Zaer et al., 2022) yang mengembangkan Sistem Informasi Kepemudaan berbasis web menggunakan metode Waterfall untuk menyajikan data kepemudaan yang akurat dan terpercaya. Selanjutnya, (Riska Rahayu et al., 2023) merancang Sistem Informasi Dinas Kebudayaan, Kepemudaan, dan Olahraga berbasis website yang berfokus pada kemudahan penyebaran informasi kepada masyarakat. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis website mampu meningkatkan efektivitas pelayanan publik.

Sementara itu, metode Scrum banyak digunakan dalam pengembangan sistem pelayanan karena sifatnya yang fleksibel dan adaptif. (Monica Efniasari et al., 2022) membuktikan bahwa penerapan Scrum pada sistem pelayanan kesehatan dapat mempermudah pengelolaan data dan penyimpanan berkas. Penelitian oleh (Germecca et al., 2024) dan (Yufia Rusmalina et al., 2021) juga menunjukkan bahwa metode Scrum mampu meningkatkan efisiensi layanan, kualitas pelayanan, serta kinerja instansi dalam memberikan pelayanan secara realtime.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi berbasis website dan penerapan metode Scrum efektif dalam meningkatkan kualitas pelayanan dan pengelolaan data. Namun, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus fitur dan kebutuhan sistem. Penelitian ini tidak hanya menyajikan informasi dan data kepemudaan, tetapi juga memaksimalkan proses penyeleksian peserta kegiatan kepemudaan, seperti pelatihan dan pembinaan, serta pengelolaan event dan lowongan kerja secara terintegrasi.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang Sistem Informasi Pelayanan Kepemudaan berbasis website menggunakan metode Scrum pada Bidang Kepemudaan Dinas Pariwisata, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Subang, guna meningkatkan efisiensi pelayanan, akurasi data, serta kualitas penyelenggaraan kegiatan kepemudaan.

Kajian Teori

SISTEM INFORMASI

Sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu sistem yang dibangun oleh manusia yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berinteraksi untuk menghasilkan informasi (Nur arifin & Jaja, 2018) Sistem informasi juga merupakan kombinasi dari sumber daya manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang bertujuan untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, serta menyebarkan informasi guna mendukung pengambilan keputusan (Yuniarti et al., 2022)).

PERANCANGAN SISTEM

Perancangan merupakan suatu proses atau tahapan dalam merencanakan dan membentuk suatu sistem dengan tujuan untuk menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Fauzi et al., 2022). Menurut (Choirunnisa, 2020), perancangan sistem adalah sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan, yang bertujuan untuk menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses perancangan sistem umumnya meliputi perancangan input, proses, dan output, baik untuk membangun sistem baru maupun memperbaiki sistem yang telah ada.

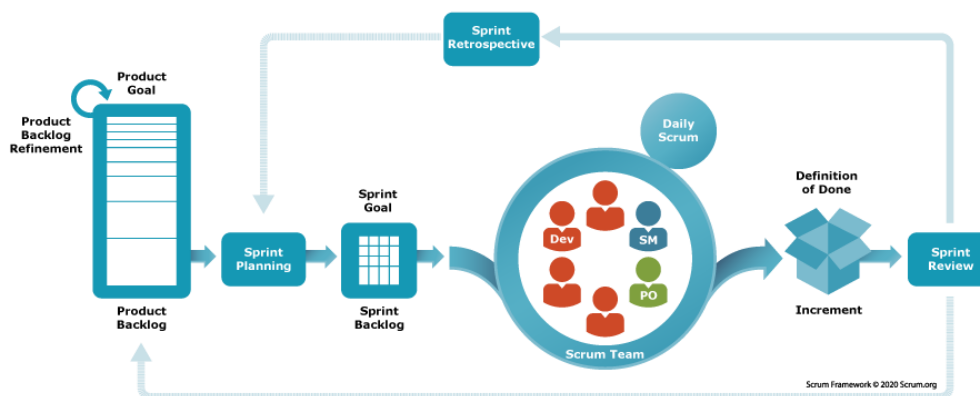
PELAYANAN KEPEMUDAAN

Pemuda memiliki peran strategis dalam sejarah dan pembangunan bangsa Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan pelayanan kepemudaan yang optimal sebagai bentuk implementasi e-government dalam pelayanan publik sebagaimana diamanatkan dalam Instruksi Presiden Tahun 2003. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan, pemuda didefinisikan sebagai warga negara Indonesia yang berusia antara 16 hingga 30 tahun (Zaer et al., 2022).

Dalam rangka mendukung pembangunan kepemudaan, diperlukan data dan informasi yang akurat sebagai dasar perencanaan kebijakan. Data tersebut meliputi data kepemudaan dan data organisasi kepemudaan. Organisasi kepemudaan merupakan wadah untuk mengembangkan potensi, kepemimpinan, serta partisipasi pemuda dalam pembangunan nasional (Mardiana & Ermawati, 2021).

SCRUM

Scrum merupakan kerangka kerja yang digunakan untuk membantu individu, tim, dan organisasi menghasilkan nilai melalui solusi adaptif terhadap permasalahan yang kompleks. Scrum didasarkan pada prinsip empirisme dan pemikiran lean, di mana keputusan dibuat berdasarkan pengalaman dan pengamatan langsung (Ken Schwaber & Jeff Sutherland, 2020). Keberhasilan penerapan Scrum dipengaruhi oleh lima nilai utama, yaitu keberanian, fokus, komitmen, rasa hormat, dan keterbukaan. Nilai-nilai tersebut menjadi dasar dalam pengambilan keputusan dan penerapan Scrum secara efektif.



Gambar 1 Kerangka Kerja Scrum

1. Scrum Team

Scrum Team terdiri dari Product Owner, Development Team, dan Scrum Master. Scrum Team bersifat lintas fungsi dan melakukan manajemen mandiri.

- a. **Product Owner** bertanggung jawab memaksimalkan nilai produk dan mengelola Product Backlog.
- b. **Development Team** bertanggung jawab menghasilkan Increment yang dapat digunakan di setiap Sprint.
- c. **Scrum Master** bertugas memastikan Scrum diterapkan secara efektif serta menghilangkan hambatan dalam proses pengembangan.

2. Scrum Event

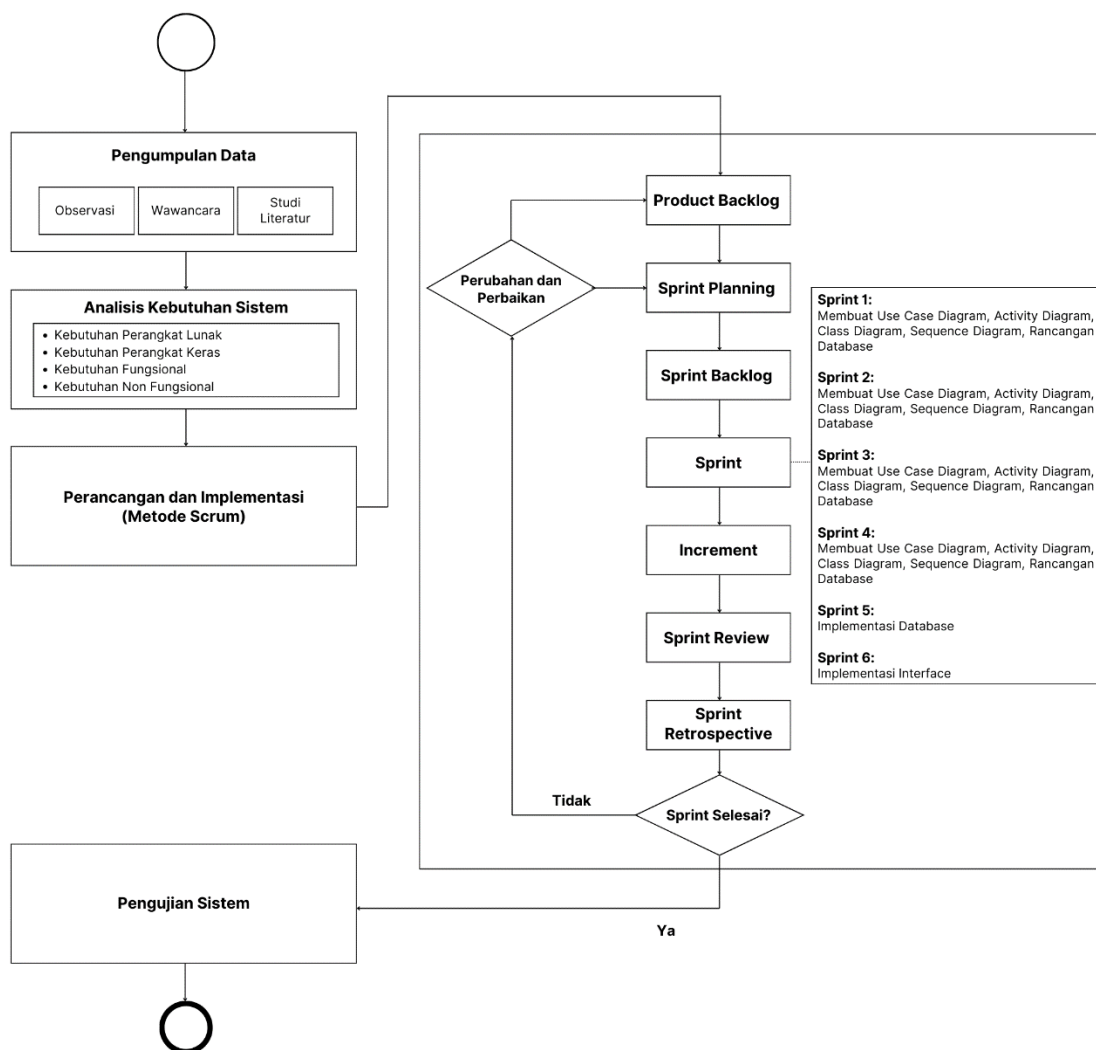
Scrum memiliki beberapa event utama, yaitu Sprint, Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, dan Sprint Retrospective. Event-event ini dirancang untuk mendukung transparansi, inspeksi, dan adaptasi selama proses pengembangan sistem.

3. Scrum Artifacts

Scrum Artifacts terdiri dari Product Backlog, Sprint Backlog, dan Increment. Artifacts ini berfungsi sebagai representasi nilai dan hasil kerja yang transparan serta menjadi dasar evaluasi dan adaptasi dalam Scrum.

Metode

Tahapan penelitian pada penelitian ini mengacu pada alur yang ditunjukkan pada Gambar 2, yang meliputi pengumpulan data, analisis kebutuhan sistem, perancangan dan implementasi sistem menggunakan metode Scrum, serta pengujian sistem.



Gambar 2 Tahapan Penelitian

1. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi yang akurat dan relevan sebagai dasar dalam pengembangan sistem. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga teknik, yaitu: Observasi, Wawancara dan Studi Literatur

2. Tahap Analisis Kebutuhan Sistem

Tahap analisis kebutuhan sistem bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan Sistem Informasi Pelayanan Kepemudaan. Analisis kebutuhan sistem dalam penelitian ini meliputi empat aspek, yaitu:

a. Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis kebutuhan perangkat lunak dilakukan untuk menentukan spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan sistem, baik perangkat lunak pengembangan maupun perangkat lunak pendukung.

b. Kebutuhan Perangkat Keras

Analisis kebutuhan perangkat keras dilakukan untuk menentukan spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan agar sistem dapat berjalan secara optimal.

c. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional menggambarkan fungsi-fungsi yang harus dimiliki oleh sistem, meliputi proses pengelolaan data kepemudaan, penyebaran informasi, penyelenggaraan event, pengelolaan lowongan kerja, serta proses penyeleksian peserta dan pelamar.

d. Kebutuhan Nonfungsional

Kebutuhan nonfungsional menjelaskan karakteristik sistem secara keseluruhan, seperti kinerja, keamanan, kemudahan penggunaan, dan batasan-batasan lain yang memengaruhi kualitas sistem.

3. Tahap Perancangan dan Implementasi Sistem

Tahap perancangan dan implementasi sistem dilakukan dengan menerapkan metode Scrum. Metode ini digunakan karena bersifat fleksibel dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan pengguna. Tahapan implementasi sistem menggunakan Scrum dalam penelitian ini meliputi:

1) Product Backlog

Product Backlog berisi daftar kebutuhan dan fitur sistem yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan.

2) Sprint Planning

Sprint Planning dilakukan untuk menentukan backlog yang akan dikerjakan pada setiap sprint serta menetapkan tujuan sprint.

3) Sprint Backlog

Sprint Backlog merupakan daftar pekerjaan yang direncanakan untuk diselesaikan selama satu sprint guna mencapai tujuan sprint.

4) Sprint 1 hingga Sprint 4

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML), meliputi use case diagram, activity diagram, class diagram, sequence diagram, serta perancangan basis data.

5) Sprint 5

Sprint ini difokuskan pada implementasi basis data sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada sprint sebelumnya.

6) Sprint 6

Sprint ini difokuskan pada implementasi antarmuka (interface) sistem agar sistem dapat digunakan oleh pengguna.

7) Increment

Increment merupakan hasil akhir dari setiap sprint yang menghasilkan produk yang dapat digunakan dan diuji.

8) Sprint Review

Sprint Review dilakukan untuk meninjau hasil pekerjaan yang telah diselesaikan dan memperoleh umpan balik sebagai bahan perbaikan.

9) Sprint Retrospective

Sprint Retrospective dilakukan untuk mengevaluasi proses kerja selama sprint serta mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan pada sprint berikutnya.

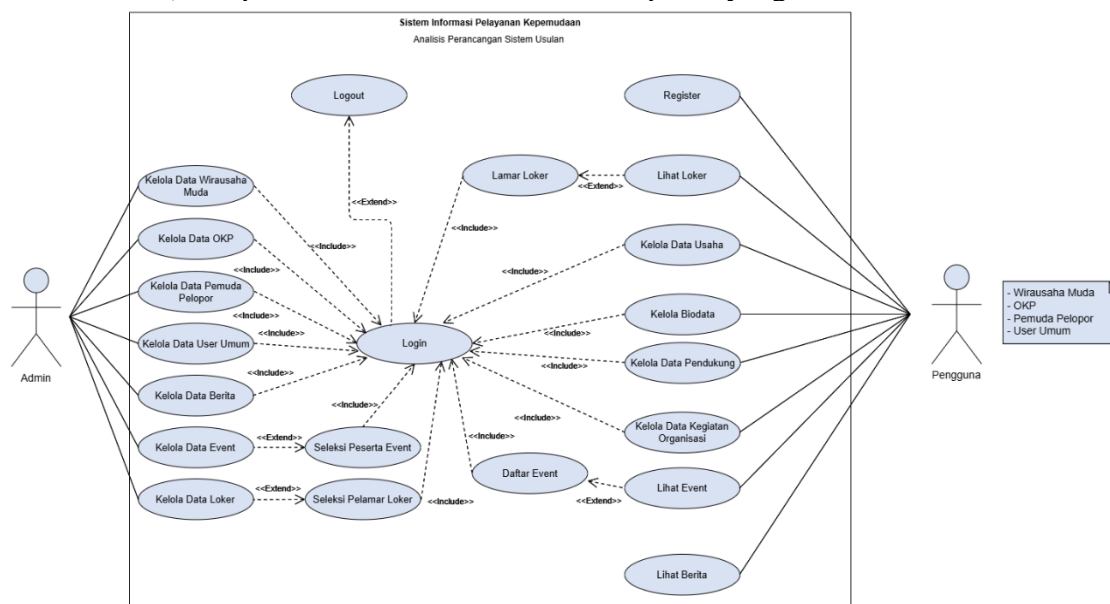
4. Tahap Pengujian Sistem

Tahap pengujian sistem bertujuan untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan telah berjalan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode BlackBox Testing, yaitu dengan menguji fungsi-fungsi sistem berdasarkan input dan output yang dihasilkan. Metode ini digunakan untuk memastikan bahwa seluruh fitur sistem dapat berfungsi dengan baik dan sistem siap digunakan secara optimal.

Hasil dan Pembahasan

ANALISIS PERANCANGAN SISTEM USULAN

Analisis perancangan sistem adalah proses untuk mempelajari dan merancang suatu sistem untuk mencapai tujuan tertentu, hal pertama yang harus dilakukan yaitu menganalisis dan merancang sistem usulan. Sistem usulan ini berupa semua proses bisnis yang terdapat pada Sistem Informasi Pelayanan Kepemudaan. Sistem ini dibagi menjadi dua user (Admin dan Pengguna). Pengguna dibagi menjadi empat aktor (Wirausaha Muda, OKP, Pemuda Pelopor, dan User Umum). Tiap aktor memiliki hak akses dan peran yang berbeda-beda.



Gambar 3 Use Case Diagram

IMPLEMENTASI SCRUM

Product Backlog

Product Backlog adalah daftar pekerjaan yang muncul dan teratur dari apa yang diperlukan untuk meningkatkan produk. Ada enam fitur product backlog dalam proses perancangan Sistem Informasi Pelayanan Kepemudaan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1 Product Backlog

No.	Product Backlog	Prioritas	Hasil yang diharapkan
1.	Modul <i>user</i> dan pengelolaan akses	Tinggi	<ol style="list-style-type: none"> Admin dan pengguna dapat <i>login</i> dan <i>logout</i> Admin dapat melihat, menambah, mengubah, dan menghapus data pengguna (wirausaha muda, OKP, pemuda pelopor, user umum) Pengguna dapat <i>register</i> Pengguna dapat melihat, menambah, dan mengubah biodata Pengguna dapat melihat, menambah, dan menghapus data pendukung Pengguna (wirausaha muda) dapat melihat, menambah, mengubah, dan menghapus data usaha

No.	Product Backlog	Prioritas	Hasil yang diharapkan
			7. Pengguna (OKP) dapat melihat, menambah, mengubah, dan menghapus data kegiatan organisasi
2.	Modul <i>event</i> dan seleksi peserta <i>event</i>	Tinggi	1. Admin dapat melihat, menambah, mengubah, dan menghapus data <i>event</i> 2. Admin dapat melihat peserta, mengubah status seleksi, dan mengubah status pengecekan peserta <i>event</i> 3. Pengguna dapat melihat dan mendaftar <i>event</i>
3.	Modul loker dan seleksi pelamar loker	Tinggi	1. Admin dapat melihat, menambah, mengubah, dan menghapus data loker 2. Admin dapat melihat pelamar, mengubah status seleksi, dan mengubah status pengecekan pelamar loker 3. Pengguna dapat melihat dan melamar loker
4.	Modul berita	Sedang	1. Admin dapat melihat, menambah, mengubah, dan menghapus data berita 2. Pengguna dapat melihat berita
5.	Implementasi database	Tinggi	1. Kemampuan untuk mengelola data dengan lebih efektif dan mengambil keputusan yang lebih baik 2. Keamanan data yang lebih baik 3. Kemudahan akses bagi pengguna
6.	Implementasi interface	Tinggi	1. Tampilan <i>responsive</i> yang mudah dipahami 2. Membuat pengguna nyaman 3. Meminimalkan risiko kesalahan <i>input</i>

Sprint Planning

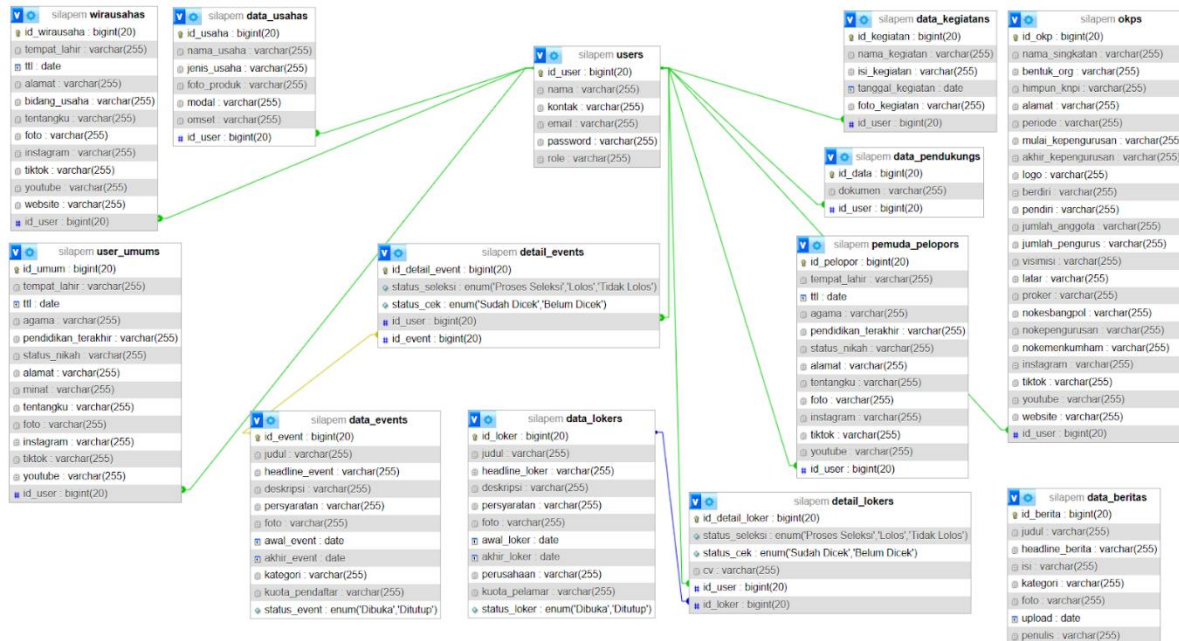
Product backlog yang telah dibuat, akan dijelaskan secara rinci pada sprint planning. Berikut estimasi jadwal pekerjaan yang akan dilaksanakan dalam enam sprint, sprint dimulai dari bulan September s.d. Desember Tahun 2024.

Tabel 2 Sprint Planning

No.	Product Backlog	Task	Sprint	Tahun 2024																		
				Sep				Okt				Nov				Des						
				4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3			
1.	Modul <i>user</i> dan pengelolaan akses	<i>Use case diagram</i> modul <i>user</i> dan pengelolaan akses	1																			
		<i>Activity diagram</i> modul <i>user</i> dan																				

No.	Product Backlog	Task	Sprint	Tahun 2024													
				Sep	Okt				Nov				Des				
				4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3		
		seleksi pelamar loker															
		Activity diagram modul loker dan seleksi pelamar loker															
		Class diagram loker modul dan seleksi pelamar loker															
		Sequence diagram modul loker dan seleksi pelamar loker															
		Rancangan database modul loker dan seleksi pelamar loker															
4.	Modul berita	Use case diagram modul berita	4														
		Activity diagram modul berita															
		Class diagram modul berita															
		Sequence diagram modul berita															
		Rancangan database modul berita															
5.	Implementasi database	Implementasi database	5														
6.	Implementasi Interface	Implementasi interface	6														

Implementasi Database



Gambar 4 Implementasi Database

Implementasi Interface



Gambar 5 Implementasi Interface

Hasil Pengujian BlackBox

Berdasarkan hasil pengujian sistem menggunakan metode BlackBox Testing, seluruh fungsi pada Sistem Informasi Pelayanan Kepemudaan telah berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah ditetapkan. Pengujian meliputi proses autentikasi pengguna, pengelolaan data kepemudaan, penyajian informasi berita, event, dan lowongan kerja, serta proses pendaftaran dan penyeleksian peserta event dan pelamar lowongan kerja.

*Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Kepemudaan
Berbasis Website Menggunakan Metode SCRUM
Ario Rizki Alfariz, Tazkia Salsabila Ardan, Jaja*

Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem mampu menyimpan, menampilkan, mengubah, dan menghapus data dengan baik, baik pada sisi pengguna maupun admin. Selain itu, sistem juga berhasil mengelola status seleksi dan pengecekan peserta event serta pelamar lowongan kerja secara akurat. Seluruh skenario pengujian memperoleh hasil “Sesuai”, yang menandakan tidak ditemukannya kesalahan fungsional pada sistem.

Dengan demikian, Sistem Informasi Pelayanan Kepemudaan dinilai layak digunakan dan mampu mendukung peningkatan efektivitas pelayanan kepemudaan, akurasi data, serta kemudahan pengelolaan informasi dan kegiatan kepemudaan di Bidang Kepemudaan Dinas Pariwisata, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Subang.

Penutup

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Pelayanan Kepemudaan berbasis website berhasil dirancang dan diimplementasikan pada Bidang Kepemudaan Dinas Pariwisata, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Subang dengan menggunakan metode Scrum. Penerapan metode Scrum mampu mendukung proses pengembangan sistem secara fleksibel, terstruktur, dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.

Sistem yang dibangun mampu memberikan kemudahan dalam pengelolaan data kepemudaan secara terintegrasi, sehingga data yang dihasilkan lebih akurat, relevan, dan realtime. Selain itu, sistem ini juga berfungsi sebagai media penyebaran informasi kepemudaan, seperti berita, event, dan lowongan kerja, yang dapat diakses oleh masyarakat secara lebih luas.

Hasil pengujian menggunakan metode BlackBox Testing menunjukkan bahwa seluruh fungsi sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah ditetapkan dan tidak ditemukan kesalahan fungsional. Dengan demikian, Sistem Informasi Pelayanan Kepemudaan dinilai layak digunakan dan mampu meningkatkan efektivitas serta efisiensi pelayanan kepemudaan di lingkungan Dinas Pariwisata, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Subang.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan selanjutnya, yaitu:

1. Sistem Informasi Pelayanan Kepemudaan yang telah dibangun diharapkan dapat terus dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur pendukung, seperti notifikasi otomatis, dashboard statistik kepemudaan, serta integrasi dengan sistem lain yang relevan guna meningkatkan kualitas pelayanan.
2. Pengujian sistem pada penelitian selanjutnya disarankan tidak hanya menggunakan metode BlackBox Testing, tetapi juga menggunakan metode pengujian lain seperti usability testing dan security testing agar kualitas sistem dapat dinilai secara lebih menyeluruh.
3. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan sistem ke platform lain, seperti aplikasi berbasis mobile, agar akses layanan kepemudaan menjadi lebih fleksibel dan mudah digunakan oleh masyarakat.
4. Diharapkan sistem ini dapat diimplementasikan secara berkelanjutan dan didukung dengan pelatihan bagi pengguna, sehingga pemanfaatan sistem dapat berjalan secara optimal dan memberikan dampak yang lebih maksimal terhadap pelayanan kepemudaan.

Daftar Pustaka

- Ardan, T. S. (2024). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum (Studi Kasus: Universitas Subang). *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 11(1), 376–392. <https://doi.org/10.35957/jatiji.v11i1.3431>
- Choirunnisa, A. (2020). Perancangan Corporate Identity Sebagai Media Promosi Koperasi Nusa Sejahtera. *Ikonik: Jurnal Seni Dan Desain*, 2(1), 27. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v2i1.609>
- Fauzi, R., Nasution, H. N., Hastini, F., Zainy, A., & Lumban Tobing, Y. R. (2022). Penggunaan Media Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Smkn 1 Tantom Angkola. *Jurnal Education And Development*, 11(1), 437–442. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i1.2687>
- Germecca, G., Wardhani, N. A., & Dewi, M. M. (2024). Implementasi Sistem Informasi Antrian Berbasis Website Dengan Metodologi Scrum. *Journal Of Information System Management (Joism)*, 5(2), 233–238. <https://doi.org/10.24076/joism.2024v5i2.1442>
- Ken Schwaber, & Jeff Sutherland. (2020). *Panduan Scrum*. <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>
- Mardiana, F., & Ermawati, Y. (2021). Pemberdayaan Pemuda Berbasis Potensi Lokal Di Desa Kendung Surabaya. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (Pkm-Csr)*, 4, 978–982. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v4i0.1353>
- Monica Efniasari, Agus Wantoro, & Erliyan Redi Susanto. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Pelayanan Kesehatan Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum (Studi Kasus: Puskesmas Kisam Ilir). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (Jtsi)*, 3(3).
- Nur Arifin, & Jaja. (2018). Perancangan Sistem Informasi Monitoring Proses Produksi Pada Pt. Charoen Pokphand Indonesia. *Global*, 5(1).
- Riska Rahayu, Herfina Herfina, & Muhamad Saad Nurul Ishlah. (2023). Sistem Informasi Dinas Kebudayaan Kepemudaan Dan Olahraga Kabupaten Sukabumi Berbasis Website Website-Based Information System For The Culture, Youth And Sports Service Of Sukabumi Regency. *Jurnal Aplikasi Bisnis Dan Komputer*, 3(2), 55–64.
- Yufia Rusmalina, Luciana Andrawina, & Hilman Dwi Anggana. (2021). Rancangan Sistem Informasi Manajemen Untuk Pelayanan Pada Kecamatan Mandalajati Menggunakan Metode Scrum. *Eproceedings Of Engineering*, 8(2).
- Yuniarti, R., Hartami Santi, I., & Dwi Puspitasari, W. (2022). Perancangan Aplikasi Point Of Sale Untuk Manajemen Pemesanan Bahan Pangan Berbasis Framework Laravel. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(1), 67–74. <https://doi.org/10.36040/jati.v6i1.4283>
- Zaer, Q., Asril, & Yandani S, E. (2022). Sistem Informasi Kepemudaan Kabupaten Sijunjung Berbasis Web. *Bulletin Of Information Technology (Bit)*, 3(4), 413–418. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i4.437>