

Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Toko *Florist* Berbasis *Website* Menggunakan Metodologi *Scrum* untuk Meningkatkan Kemudahan Transaksi Pelanggan

Dwi Dona Romandha¹, Muhammad Alif Nur Rohman², Raihan Adika Prasetyo³, Liandy L.Tobing⁴
Sistem Informasi Program Diploma / Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer
Politeknik Negeri Subang

¹dwi.10111015@student.polsub.ac.id; ²muhamad.10111033@student.polsub.ac.id; ³raihan.10111055@student.polsub.ac.id
Blok Kaleng Banteng Desa Cibogo, Kec, Cibogo, Kabupaten Subang, Jawa Barat

Keywords:

*Information System,
Florist Store, Online
Order, Web Based,
Scrum.*

Abstract

The advancement of information technology drives the transformation of retail services, including the florist business, towards more efficient and accessible online services. This research designed a web-based florist shop ordering information system with the application of the Scrum methodology to automate the ordering process, payment verification, and stock management, as well as to increase the ease of customer transactions. The design stage is carried out through a sprint cycle involving the store owner as a product owner and a small team of developers as a development team, with outputs in the form of prioritised backlogs, interface mock-ups, database schemas (ERD), and functional prototypes of core modules. Data was collected through operational observation, semi-structured interviews, and sprint reviews. The results of the initial prototype validation show that the system design is able to simplify the order flow and facilitate the payment verification process and more structured stock management. In conclusion, the use of Scrum in the design phase provides an effective iterative approach to produce a florist ordering information system design that is responsive to user needs and deserves further development.

Kata Kunci:

*Sistem Informasi,
Toko Florist,
Pemesanan Online,
Berbasis Web, Scrum.*

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi mendorong transformasi layanan ritel, termasuk usaha *florist*, menuju layanan daring yang lebih efisien dan mudah diakses. Penelitian ini merancang sistem informasi pemesanan toko *florist* berbasis *web* dengan penerapan metodologi *Scrum* untuk mengotomatisasi proses pemesanan, verifikasi pembayaran, dan pengelolaan stok, serta untuk meningkatkan kemudahan transaksi pelanggan. Tahap perancangan dilakukan melalui siklus *sprint* yang melibatkan pemilik toko sebagai *product owner* dan tim kecil pengembang sebagai *development team*, dengan keluaran berupa *backlog* terprioritasi, *mock-up* antarmuka, skema basis data (ERD), serta prototipe fungsional modul inti. Data dikumpulkan melalui observasi operasional, wawancara semi-terstruktur, dan *review sprint*. Hasil validasi *prototype* awal menunjukkan rancangan sistem mampu menyederhanakan alur pemesanan dan memfasilitasi proses verifikasi pembayaran serta manajemen stok yang lebih terstruktur. Kesimpulannya, penggunaan *Scrum* pada fase perancangan memberikan pendekatan iteratif yang efektif untuk menghasilkan rancangan sistem informasi pemesanan *florist* yang responsif terhadap kebutuhan pengguna dan layak dikembangkan lebih lanjut.

1. Pendahuluan

Di era digital, UKM didorong untuk memanfaatkan teknologi dan layanan berbasis *website* guna meningkatkan efisiensi dan menjangkau lebih banyak pelanggan. Transformasi digital ini menjadi faktor penting dalam meningkatkan daya saing bisnis di Indonesia. Penelitian juga menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis *website* membantu UKM menyajikan produk dan harga secara *real-time*, sehingga mempercepat proses transaksi, termasuk pada sektor UKM di Bogor (Nurachmad & Cahyadi, 2021).

Sektor *florist* yang menjual buket, rangkaian bunga, dan hampers memiliki tantangan karena produknya musiman dan sering butuh kustomisasi. Banyak toko masih mengandalkan sistem manual, sehingga pencatatan rawan salah dan transaksi menjadi lambat. Penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi melalui sistem pemesanan *online* dapat meningkatkan efisiensi operasional dan mengurangi kesalahan transaksi pada usaha kecil (Santoso & Dewi, 2022).

Penelitian terkait sistem pemesanan berbasis *website* di berbagai sektor juga menunjukkan hasil positif terhadap efektivitas transaksi dan kepuasan pelanggan. Studi oleh penelitian pada sistem pemesanan makanan berbasis *web* menemukan bahwa digitalisasi layanan meningkatkan kecepatan pemrosesan pesanan dan mengurangi kesalahan order secara signifikan (Ikhsaluddin, 2021).

Dalam pengembangan perangkat lunak, *Agile* semakin populer karena mampu menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan pengguna. Salah satu pendekatan yang banyak dipakai adalah *Scrum*, yang menekankan kerja tim, pengembangan bertahap, dan perbaikan berkelanjutan lewat *sprint review* dan *retrospective*. Penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan *Scrum* pada pengembangan sistem berbasis *website* di Indramayu dapat meningkatkan adaptabilitas dan mempercepat waktu rilis produk (Nurmasani et al., 2024).

Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa *Scrum* efektif digunakan dalam pengembangan sistem informasi. Metode ini menawarkan struktur kerja yang fleksibel dan mudah beradaptasi. *Scrum* juga membantu tim merespons perubahan permintaan klien dengan cepat. Dengan pendekatan iteratifnya, kualitas produk dapat ditingkatkan dari satu *sprint* ke *sprint* berikutnya (Warkim et al., 2020).

Dalam konteks *Scrum* sangat relevan untuk bisnis *florist* yang dinamis karena mendukung pengembangan bertahap, transparan, dan berbasis umpan balik. Penelitian ini bertujuan merancang sistem pemesanan *florist* berbasis *web* dengan metode *Scrum*, yang berfokus pada otomatisasi pemesanan, verifikasi pembayaran, manajemen stok, serta peningkatan kemudahan transaksi *online*.

2. Studi Literatur

2.1. Sistem Informasi Berbasis *Web* Pada UKM

Sistem informasi berbasis *website* menawarkan akses 24/7, dokumentasi transaksi digital, dan integrasi katalog produk dengan sistem pemesanan, yang secara teori meningkatkan efisiensi operasional dan jangkauan pasar UKM. Misalnya, studi oleh penelitian pada UKM kerajinan Minangkabau menyimpulkan bahwa digitalisasi pemesanan melalui sistem berbasis *web* mampu memperluas pasar dan mempercepat waktu respon terhadap pesanan dibandingkan metode manual (Kurnia et al., 2025).

Penelitian lain pada usaha *furniture* UKM di Indonesia menemukan bahwa sistem berbasis *web* membantu mempermudah proses pemesanan, pengurangan biaya pemasaran, serta peningkatan efektivitas penjualan *online* dibanding sebelumnya (Nurjamil & Sembiring, 2022).

Studi kasus spesifik pada toko *florist* juga menunjukkan hasil positif, seperti yang dilakukan penelitian pada penelitian “Hanza *Florist*” dan menemukan bahwa penerapan sistem pemesanan berbasis aplikasi (termasuk *web*) dapat memperbaiki visibilitas produk, manajemen stok, dan kemudahan transaksi pelanggan (Alzahra & Muliani Harahap, 2024).

2.2. Otomatisasi Proses Pemesanan, Pembayaran, dan Manajemen Stok

Otomatisasi proses bisnis melalui sistem informasi menjadi faktor penting dalam mempercepat alur pemesanan, verifikasi pembayaran, dan pengelolaan stok, terutama di usaha yang memproduksi barang musiman seperti *florist*.

Penelitian yang meneliti terkait integrasi pemesanan dan manajemen stok dalam ritel berbasis *web* di Indonesia dan menyimpulkan bahwa integrasi *end-to-end* mengurangi duplikasi data dan mempercepat pelaporan transaksi (Handayani et al., 2025).

Penelitian yang mengkaji terkait bidang *florist* dan *marketplace* menemukan bahwa sistem pemesanan daring (dalam jaringan) yang dilengkapi manajemen stok otomatis membantu pengaturan stok bunga segar sehingga mengurangi kerugian akibat pembusukan atau kekurangan stok (Nggwuwa et al., 2023).

Penelitian dalam meneliti pada UMKM kuliner Indonesia juga menekankan bahwa prediksi stok otomatis dalam sistem berbasis *web* memperkuat keputusan pengadaan bahan baku dan mengurangi biaya operasional (Fayra et al., 2025).

2.3. Metodologi Agile dan Scrum

Metodologi *Scrum* sebagai kerangka kerja *Agile* telah banyak diaplikasikan dalam pengembangan sistem informasi *web-based* di Indonesia. Studi oleh penelitian menerapkan *Scrum* dalam pengembangan sistem pencatatan magang dan menunjukkan bahwa pelaksanaan *sprint*, *backlog*, *review*, dan *retrospective* mempercepat siklus pengembangan (Nurmasani et al., 2024).

Penelitian dalam meneliti pada toko kopi menerapkan *Scrum* untuk sistem penjualan berbasis *web* dan menemukan bahwa *Scrum* fleksibel dalam menyesuaikan fitur berdasarkan umpan balik pelanggan dan menghadirkan antarmuka yang lebih *user-friendly* (Sayid Fadil et al., 2024).

Penelitian juga mengkaji konsep penerapan *Scrum* dalam sistem mobile taking order *web* dan menyimpulkan bahwa pendekatan *Agile/Scrum* memfasilitasi fitur *order* cepat dan kontrol perubahan kebutuhan secara *real-time* (Riana, 2021).

Penelitian menegaskan bahwa penggunaan *Scrum* pada pengembangan sistem berbasis *web* mempercepat penyelesaian proyek dan meningkatkan kolaborasi antar tim (Nilawati & Widya, 2023). Penelitian sebelumnya telah menyatakan bahwa pendekatan *Scrum* dalam pengembangan *website* penjualan sembako mempermudah pengelolaan *backlog* dan menghasilkan perangkat lunak yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna (Nurlies et al., 2024).

3. Metodologi Penelitian



Gambar 1 Tahapan Metode Scrum

Penelitian ini menggunakan metode *Agile Development* sebagai pendekatan utama dalam perancangan sistem informasi pemesanan toko *florist* berbasis *web*. Pemilihan metode ini didasarkan pada karakteristik penelitian yang menuntut fleksibilitas tinggi terhadap perubahan kebutuhan pengguna serta perlunya umpan balik secara berkelanjutan selama proses perancangan sistem.

Pada buku *Agile Project Management: Creating Innovative Products*, metode *Agile* merupakan pendekatan pengelolaan proyek yang dirancang untuk menghadapi lingkungan pengembangan yang dinamis dan penuh perubahan. *Agile* menekankan kemampuan tim dalam beradaptasi secara cepat terhadap perubahan kebutuhan, baik dari sisi pengguna maupun kondisi bisnis, tanpa mengorbankan kualitas produk yang dihasilkan (Highsmith, 2009). Metode *Agile* membantu organisasi untuk “menghasilkan nilai (*value*) lebih efisien dan terus menerus pada jadwal yang dapat diprediksi” serta memungkinkan adaptasi terhadap perubahan kebutuhan bisnis dalam lingkungan yang dinamis (Mayo-Alvarez et al., 2024).

Dalam konteks penelitian ini, penerapan *Agile* dilakukan melalui serangkaian iterasi (*sprints*) yang mencakup tahapan: perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), pengembangan prototipe (*development*), pengujian (*testing*), serta evaluasi (*review*) sistem berdasarkan umpan balik pengguna. Setiap iterasi menghasilkan artefak sistem atau prototipe awal yang kemudian dievaluasi bersama pengguna agar rancangan dapat berkembang secara progresif dan sesuai dengan kebutuhan aktual.

Pada tahap perencanaan, peneliti mengumpulkan kebutuhan fungsional dan non-fungsional melalui observasi aktivitas toko *florist* serta wawancara dengan pemilik dan pelanggan. Kebutuhan tersebut lalu disusun dalam *product backlog* sesuai urutan prioritas.

Pada tahap perancangan, peneliti membuat model sistem seperti DFD, ERD, dan desain antarmuka. Proses ini dilakukan bertahap di setiap iterasi agar desain bisa cepat diperbaiki berdasarkan masukan. Pada studi sistematis, ditemukan bahwa pengembangan *web* dengan *Agile* umumnya menonjolkan fleksibilitas, komunikasi yang intens, keterlibatan pengguna, dan dokumentasi yang ringan (Molina Ríos & Pedreira-Souto, 2021).

Pada tahap pengembangan, desain diubah menjadi *prototype* awal agar pengguna *florist* dapat langsung memberi masukan terkait fitur dan alur sistem. Pengujian dilakukan dengan *Black Box Testing* untuk memastikan fungsi utama seperti pemesanan, pembayaran, dan pengelolaan stok berjalan sesuai kebutuhan tanpa melihat struktur internal sistem.

Di setiap akhir iterasi dilakukan evaluasi bersama pengguna untuk meninjau apakah rancangan telah memenuhi kebutuhan yang diidentifikasi. Jika masih ada kekurangan, maka siklus iterasi (*planning* → *design* → *development* → *testing* → *review*) diulang hingga rancangan sistem dianggap optimal. Pendekatan seperti ini sesuai dengan prinsip *Agile* yang menekankan *continuous improvement* (peningkatan berkelanjutan) dan adaptasi terhadap perubahan.

Penerapan *Agile* dalam penelitian ini memberikan keuntungan seperti desain yang lebih mudah menyesuaikan kebutuhan pengguna, komunikasi yang lebih kuat, dan deteksi kesalahan sejak awal. Hal ini juga sejalan dengan literatur yang menyatakan bahwa *Agile* dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan efektivitas pengembangan perangkat lunak.

4. Hasil dan Pembahasan

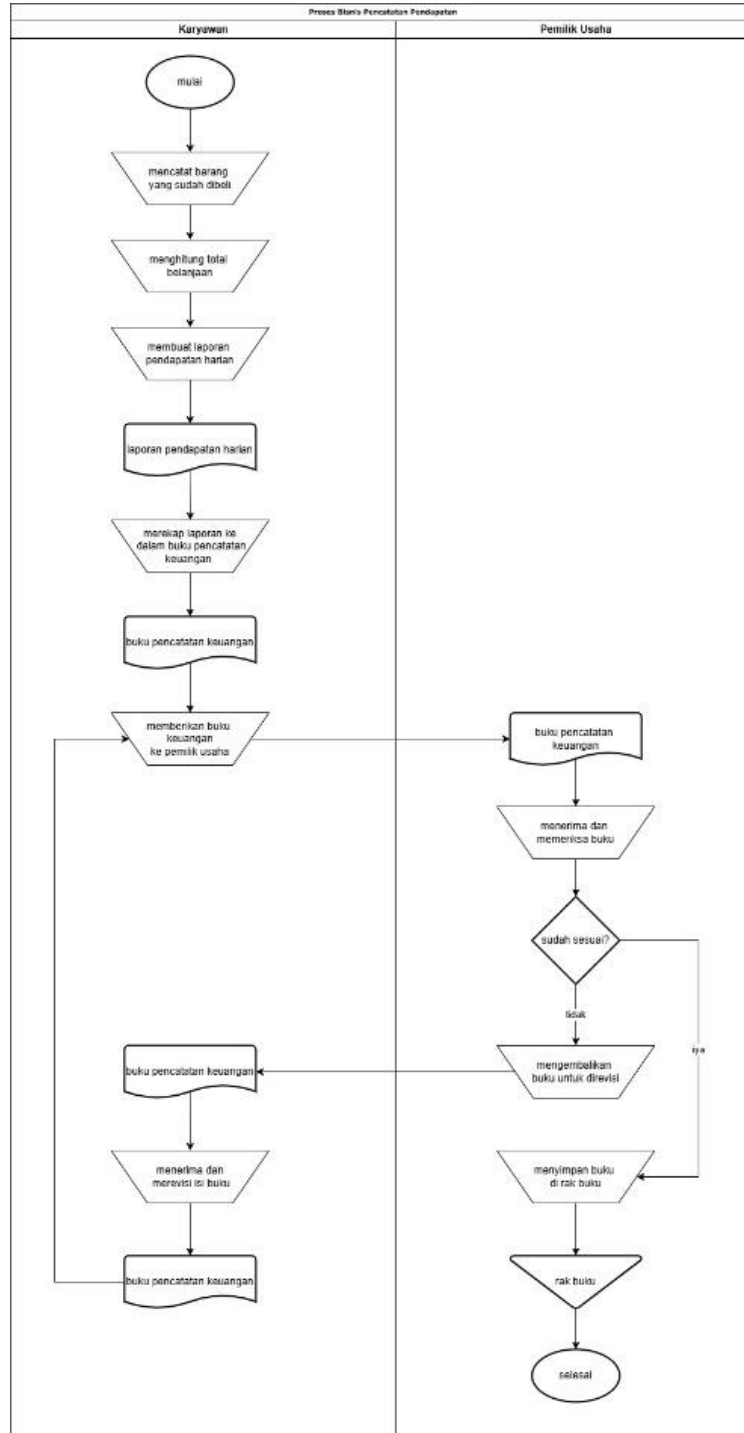
Dalam bagian ini, kami membahas hasil pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Toko *Florist* berbasis *web* menggunakan metode *Agile (Scrum)*. Pengembangan dilakukan berdasarkan kebutuhan toko *florist* yang sebelumnya masih menggunakan proses manual dalam pemesanan, pencatatan stok, dan verifikasi pembayaran.

Sistem dirancang untuk meningkatkan akurasi data, mempercepat proses pemesanan, serta memudahkan pemilik dalam mengelola stok. Perancangan dilakukan secara iteratif melalui beberapa *sprint* dan melibatkan pembuatan DFD, ERD, serta rancangan antarmuka pengguna.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa sistem mampu mempercepat transaksi, mengurangi kesalahan pencatatan, serta meningkatkan kenyamanan pelanggan dalam melakukan pemesanan secara daring. Fitur seperti pemesanan *online*, pengecekan stok otomatis, dan *dashboard* admin berhasil diterapkan dengan baik.

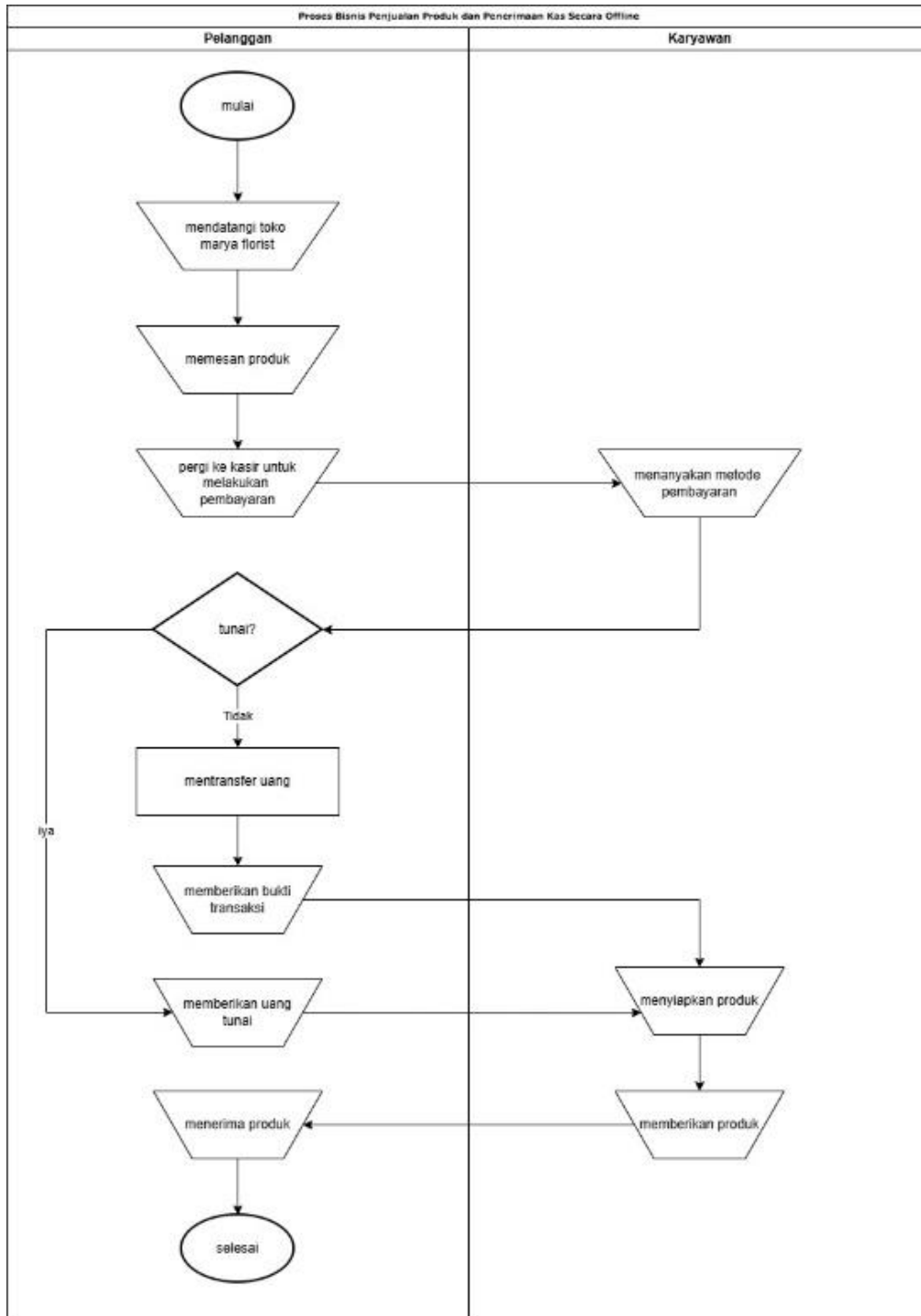
Secara keseluruhan, sistem pemesanan berbasis *web* ini diharapkan dapat mendukung digitalisasi operasional toko *florist*, meningkatkan efisiensi layanan, dan memperkuat daya saing usaha di era digital.

Proses bisnis pencatatan pendapatan pada gambar 2.



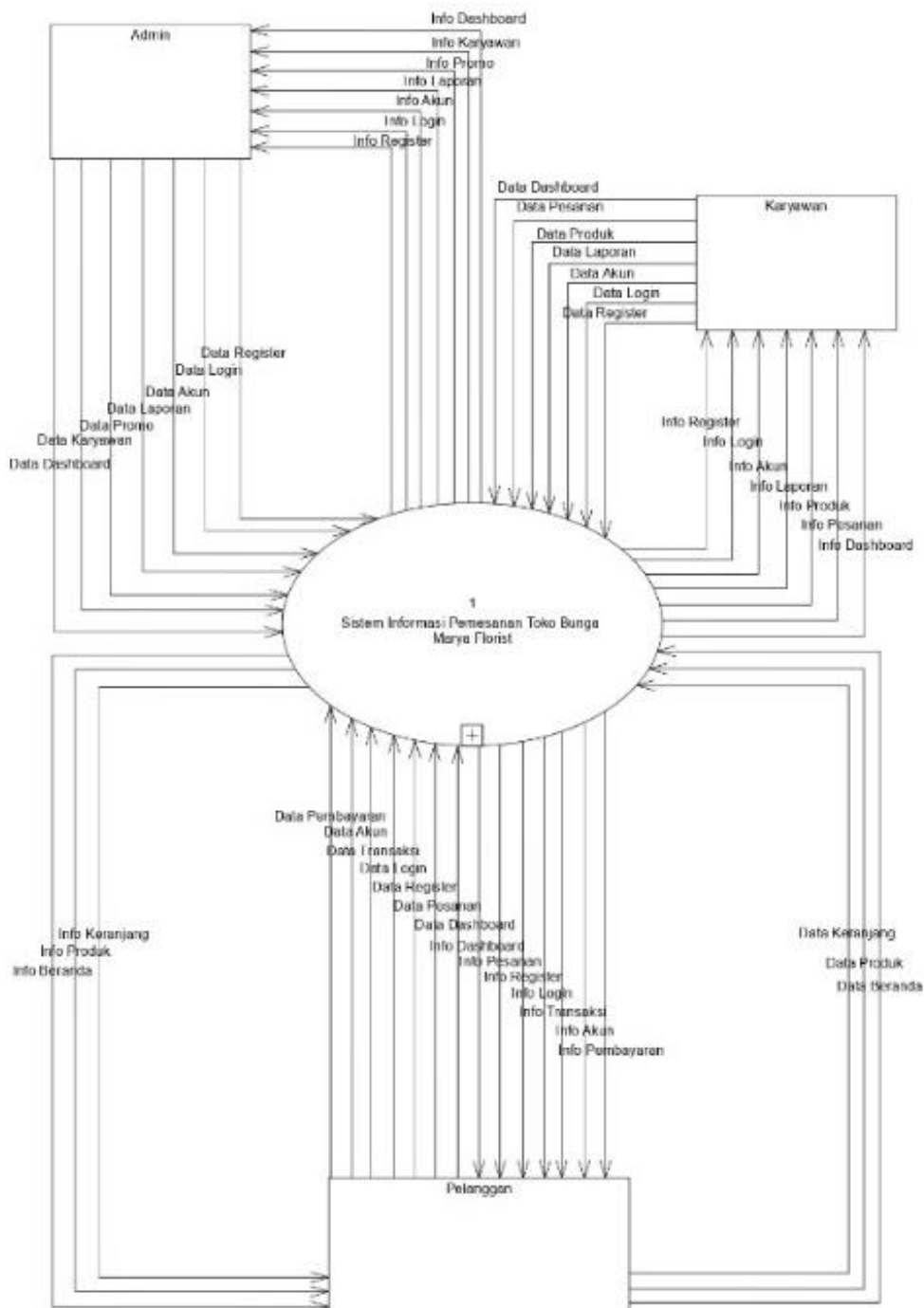
Gambar 2 Proses Bisnis Pencatatan Pendapatan

Proses bisnis Penjualan Produk dan Penerimaan Kas Secara *Offline* pada gambar 3.



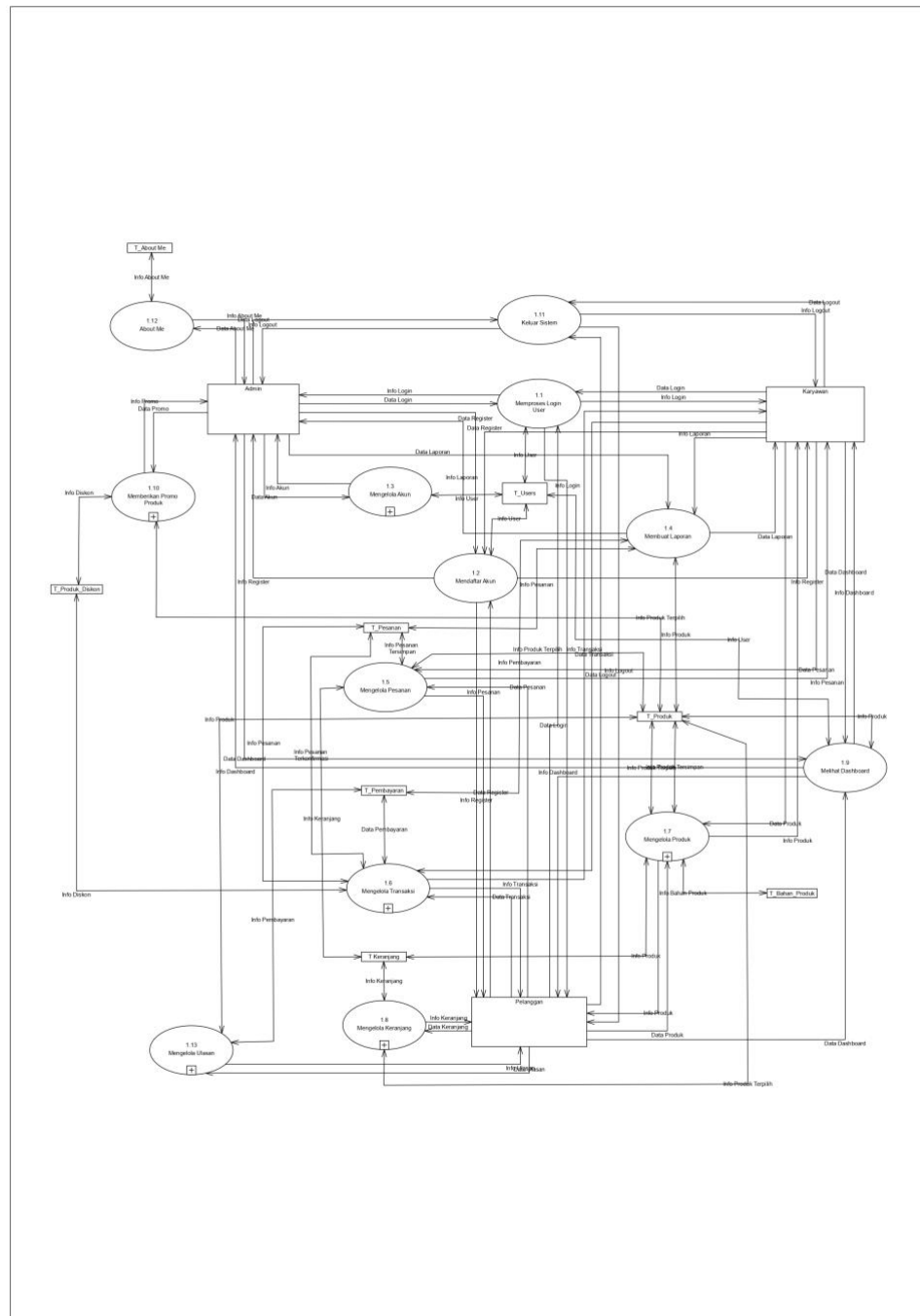
Gambar 3 Proses Bisnis Penjualan Produk dan Penerimaan Kas Secara *Offline*

Diagram Konteks pada Sistem Informasi Pemesanan Toko *Florist* Berbasis *Website* Menggunakan Metodologi *Scrum* untuk Meningkatkan Kemudahan Transaksi Pelanggan. Berikut adalah Gambar 4 DFD Level 0.



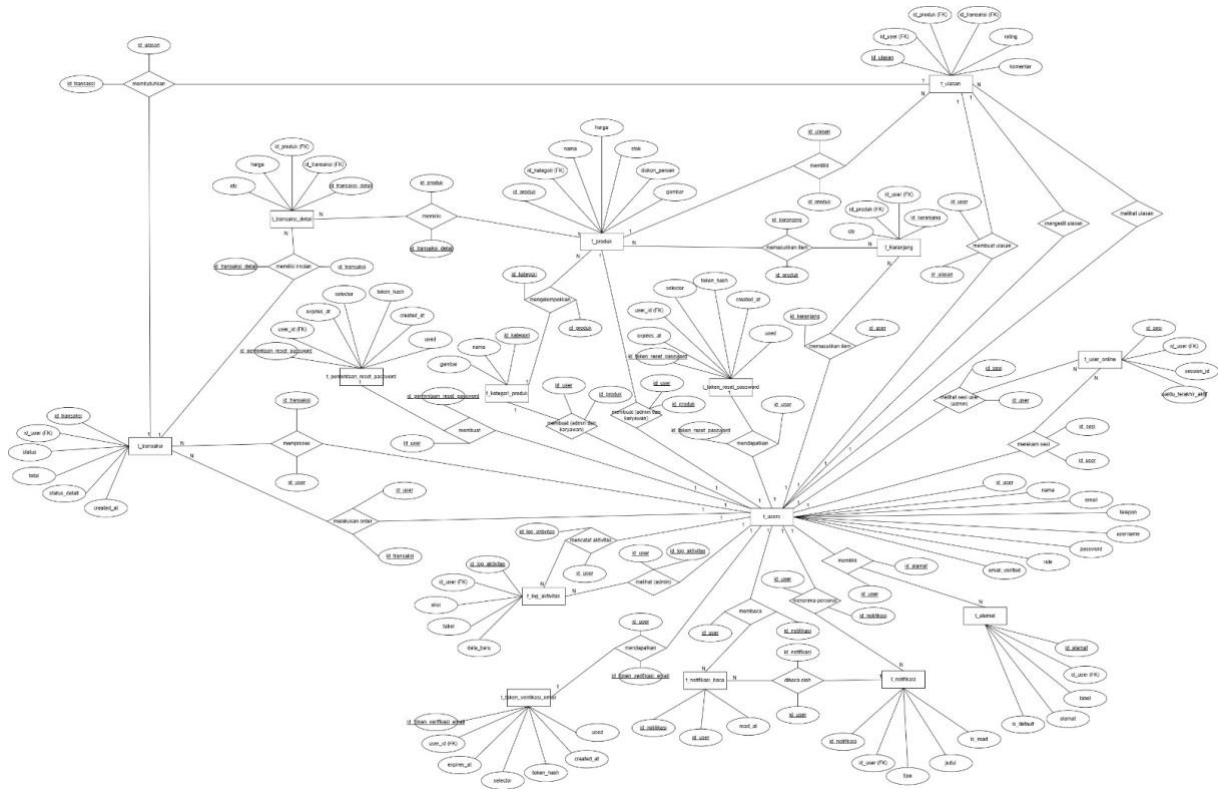
Gambar 4 DFD Level 0

Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Pada DFD Level 1 terdapat 13 proses, yaitu proses *login user*, proses daftar akun, proses mengelola akun, proses laporan, proses mengelola pesanan, proses mengelola transaksi, proses mengelola produk, proses mengelola keranjang, proses *dashboard*, proses promo diskon, proses keluar sistem, proses *about me* dan proses mengelola ulasan. Berikut Gambar 5 DFD Level 1.



Gambar 5 DFD Level 1

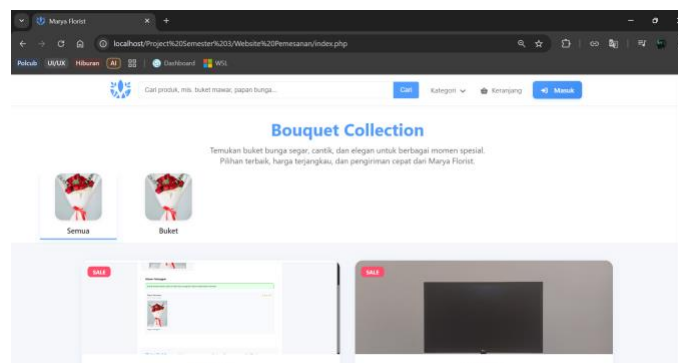
Entity Relationship Diagram (ERD) Pada Sistem Informasi Pemesanan Toko *Florist* Berbasis Website Menggunakan Metodologi *Scrum* untuk Meningkatkan Kemudahan Transaksi Pelanggan terdapat 11 entitas tabel yaitu produk_diskon, admin, akun, karyawan, pelanggan, transaksi, keranjang, pesanan, pembayaran, produk, dan stok_bahan. Berikut Gambar 6 ERD.



Gambar 6 ERD

Tampilan Beranda

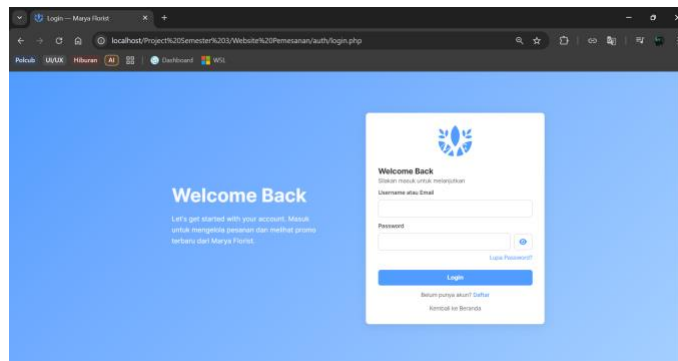
Halaman ini ditujukan untuk pengguna sistem (pelanggan, karyawan, dan admin) yang belum melakukan *login* ke dalam sistem.



Gambar 7 Halaman Beranda

Tampilan Halaman *Login*

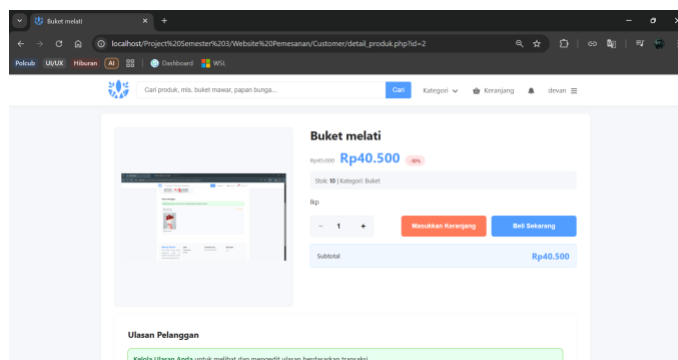
Pada halaman ini pelanggan, karyawan, dan admin dapat masuk ke dalam sistem dengan tampilan yang sesuai dengan *role*-nya masing-masing.



Gambar 8 Halaman *Login*

Tampilan Halaman Detail Produk

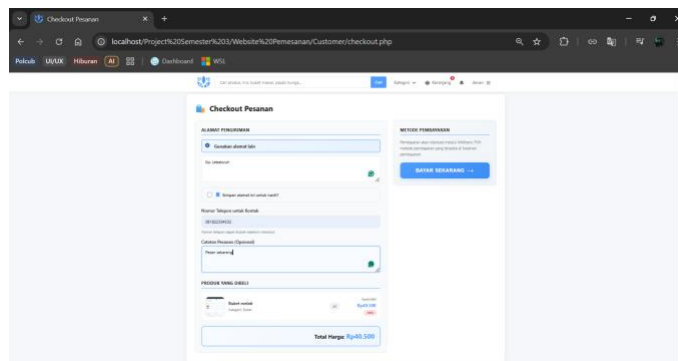
Pada halaman ini *user* yang belum masuk ke dalam sistem atau pelanggan yang sudah melakukan proses *login* dapat melihat detail produk yang telah tersedia.



Gambar 9 Halaman Detail Produk

Tampilan *Checkout*

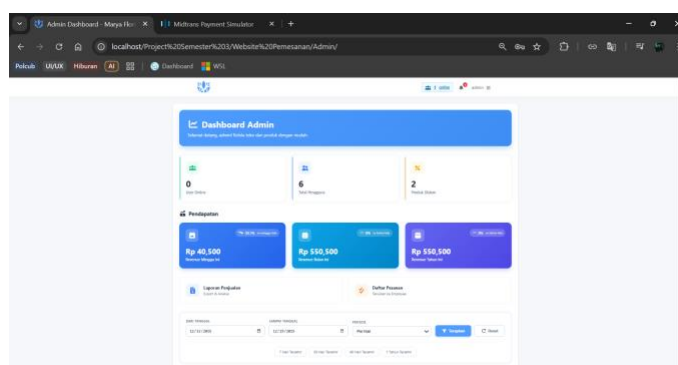
Pada halaman ini pelanggan dapat melakukan *checkout* atau pembayaran terkait produk yang ingin mereka beli.



Gambar 10 Halaman *Checkout*

Tampilan *Dashboard Admin*

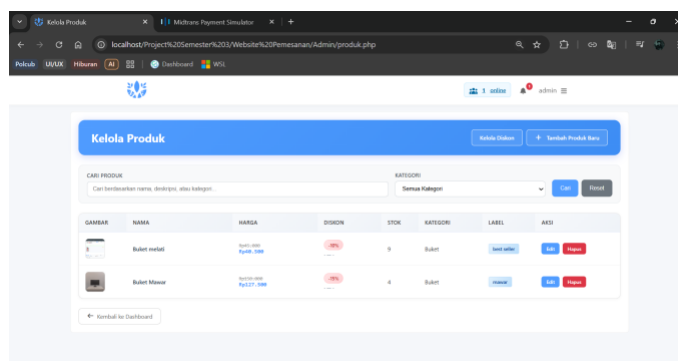
Pada halaman ini, admin dapat memantau pendapatan yang telah diterima dari hasil penjualan produknya serta memantau kinerja karyawan yang sering melakukan proses konfirmasi pesanan.



Gambar 11 *Dashboard Admin*

Tampilan *Kelola Produk*

Pada halaman ini, karyawan dan admin dapat melakukan proses pengelolaan produk yang ingin mereka tampilkan ke dalam beranda milik pelanggan.



Gambar 12 Halaman *Kelola Produk*

5. Kesimpulan dan Saran

Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Toko *Florist* berbasis *web* merupakan langkah strategis yang memberikan dampak signifikan bagi efisiensi operasional bisnis. Sistem ini berhasil menjawab permasalahan utama yang sebelumnya muncul akibat proses manual, seperti keterlambatan pemesanan, kesalahan pencatatan stok, serta kurangnya akurasi dalam verifikasi pembayaran. Dengan adanya pencatatan digital dan alur pemesanan yang lebih terstruktur, pemilik toko dapat mengambil keputusan lebih cepat dan tepat berdasarkan data yang tersaji secara *real-time*.

Pengembangan sistem menggunakan metode *Agile (Scrum)* memungkinkan proses perancangan dilakukan secara bertahap dan adaptif. Setiap *sprint* menghasilkan prototipe yang dapat diuji dan dievaluasi langsung oleh pengguna, sehingga kebutuhan dapat terpenuhi secara lebih akurat. Metode ini membantu memastikan bahwa fitur-fitur utama, seperti pemesanan *online*, pengecekan stok otomatis, dan *dashboard* admin yang dapat berfungsi sesuai harapan.

Secara keseluruhan, hasil pengembangan menunjukkan bahwa sistem mampu meningkatkan kecepatan transaksi, mengurangi kesalahan pencatatan, serta memberikan pengalaman pemesanan yang lebih nyaman bagi pelanggan. Sistem ini tidak hanya menyelesaikan kendala operasional saat ini, tetapi juga membuka peluang pengembangan lebih lanjut, seperti integrasi notifikasi otomatis, analisis data penjualan, atau personalisasi layanan pelanggan.

Dengan demikian, pengembangan dan penerapan sistem informasi pemesanan ini membawa toko *florist* menjadi lebih responsif, efisien, dan kompetitif di era digital. Pemanfaatan teknologi informasi secara tepat terbukti menjadi fondasi yang kuat bagi pertumbuhan dan inovasi bisnis di masa depan.

Referensi

- Alzahra, L., & Muliani Harahap, A. (2024). Sistem Informasi Pemesanan Toko Hanza *Florist* Dengan Penerapan Customer Relationship Management Berbasis Aplikasi Mobile. *JURNAL FASILKOM*, 14(2), 533–540. <https://doi.org/10.37859/jf.v14i2.7743>
- Fayra, S. S., Sintiya, E. S., & Amalia, E. L. (2025). Pengembangan Sistem Prediksi Stok Otomatis untuk Optimalisasi Pengelolaan UMKM Kuliner. *Jurnal Informatika Polinema*, 11(4), 445–452. <https://doi.org/10.33795/jip.v11i4.8018>
- Handayani, E. S., Junita, M., Sari, N. P., & Destiarini. (2025). Analisis dan Implementasi Toko *Online Cafe Rakopa Coffee*: Studi Kasus Pengembangan Platform E-Commerce. *Jurnal Inovasi Komputer (INOKOM)*, 1(3), 161–171. <https://doi.org/10.71200/inokom.v1i3.94>
- Highsmith, J. (2009). *Agile Project Management: Creating Innovative Products* (2 (ed.)). Addison-Wesley Professional.
- Ikhbaluddin, I. (2021). PELAYANAN PUBLIK BERBASIS *ONLINE* DI DESA (STUDI PADA EMPAT DESA DI KECAMATAN JATINANGOR). *Jurnal Teknologi Dan Komunikasi Pemerintahan*, 3(2), 16–30. <https://doi.org/10.33701/jtkp.v3i2.2309>
- Kurnia, D., Martua Haholongan Sir, S., & Azim, F. (2025). Digitalisasi Pemesanan Produk Kerajinan Minangkabau Melalui Sistem Informasi Berbasis Web di UKM Putti Az-Zahra. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 4(1), 52–66. <https://doi.org/10.57255/intellect.v4i1.1367>
- Mayo-Alvarez, L., Del-Aguila-Arcenales, S., Alvarez-Risco, A., Chandra Sekar, M., Davies, N. M., & Yáñez, J. A. (2024). Innovation by integration of Drum-Buffer-Rope (DBR) method with *Scrum*-Kanban and use of Monte Carlo simulation for maximizing throughput in agile project management. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 10(1), 100228. <https://doi.org/10.1016/j.joitmc.2024.100228>
- Molina Ríos, J., & Pedreira-Souto, N. (2021). The Development of Interview Protocol to Explore Hybrid Agile Software Development Phases. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 10(3), 1639–1645. <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2021/221032021>
- Nggua, A., Lynawati, & Widiastuti, R. Y. (2023). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BUNGA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA TOKO LIEZ *FLORIST* PURWOKERTO. *Jurnal Kecerdasan Buatan Dan Teknologi Informasi*, 2(3), 137–146. <https://doi.org/10.69916/jkbti.v2i3.48>
- Nilawati, L., & Widya, S. A. (2023). Penerapan Metode *Scrum* Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Arsip Surat Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(4), 484–491. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i4.1044>
- Nurachmad, E., & Cahyadi, S. (2021). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Promosi Berbasis Web Bagi UKM di Wilayah Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 9(2), 171–180. <https://doi.org/10.37641/jimkes.v9i2.770>
- Nurjamil, R., & Sembiring, F. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web pada Perusahaan Penjualan Furniture Usaha Kecil dan Menengah. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 11(1), 175. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v11i1.822>

- Nurlies, M., Budiyantera, A., & Lewenusa, I. (2024). Penerapan Metode Agile *Scrum* Pada Pembuatan Website Penjualan Sembako Toko Erwin. *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 13(1), 671. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v13i1.1905>
- Nurmasani, A., Kurniawan, F. D., Hartanto, A. D., & Fajri, I. N. (2024). PENERAPAN METODE SCRUMPADA PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENCATATAN MAGANG. *Information System Journal*, 7(01), 34–44. <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2024v7i01.1616>
- Riana, E. (2021). Konsep Penerapan Metode *Scrum* dan RDC System Dalam Pengembangan System Mobile Taking Order Web. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 5(1), 297. <https://doi.org/10.30865/mib.v5i1.2688>
- Santoso, A. B., & Dewi, M. U. (2022). Digitalisasi UMKM untuk Optimalisasi Sistem Informasi dan Integrasi Layanan Aplikasi Website Transaksi *Online* di Masa Pandemi. *Jurnal Abdidas*, 3(1), 198–205. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i1.560>
- Sayid Fadil, M., Sukma, I., Erman Bani, M., & Henny, H. (2024). IMPLEMENTASI METODE SCRUMDALAM SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : TOKO KOPI SINAR). *Simtek : Jurnal Sistem Informasi Dan Teknik Komputer*, 9(1), 51–54. <https://doi.org/10.51876/simtek.v9i1.370>
- Warkim, W., Muslim, M. H., Harvianto, F., & Utama, S. (2020). Penerapan Metode *SCRUM* dalam Pengembangan Sistem Informasi Layanan Kawasan. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(2). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v6i2.2711>