



Sistem Informasi Jasa Reparasi Gadget Berbasis Website di Toko Light Service

Rizal Irfansyah Putra, Titus Kristanto*, Fidi Wincoko Putro

Fakultas Teknologi Informasi dan Bisnis, Prodi Rekayasa Perangkat Lunak, Institut Teknologi Telkom Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email: ¹rizalipee07@gmail.com, ²titus.kristanto@ittelkom-sby.ac.id, ³fidiwputro@ittelkom-sby.ac.id

Abstrak—Toko Light Service merupakan toko yang menyediakan jasa reparasi gadget, seperti handphone Android, iPhone, Macbook, penjualan sparepart gadget, dan sebagainya. Kegiatan di Toko Light Service dimulai ketika pelanggan datang ke counter terkait kendala gadget yang akan diperbaiki, kemudian pelanggan memberikan gadget ke counter untuk direparasi. Pada saat proses perbaikan gadget, pelanggan dapat menanyakan perkembangan gadget yang sedang diperbaiki. Setelah gadget selesai diperbaiki, maka admin menginformasikan kepada pelanggan bahwa gadget telah diperbaiki, kemudian pelanggan melakukan pembayaran. Terdapat permasalahan yang dihadapi yaitu cara pengelolaan pemesanan pelanggan masih konvensional, sehingga pelanggan tidak dapat memantau perkembangan perbaikan gadget. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh pemilik toko, maka dibuatkan sistem informasi jasa reparasi gadget berbasis website. Tujuan dari pembuatan sistem informasi jasa reparasi gadget adalah untuk memudahkan pelanggan melakukan monitoring status perbaikan gadget dan mengelola pesanan jasa reparasi. Metode yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi jasa reparasi gadget adalah metode Scrum, dimana metode Scrum lebih fleksibel jika terjadi perubahan pada saat proses pengembangan aplikasi dan sesuai dengan keinginan pengguna, karena mendapatkan feedback secara berkala. Pada pengujian website, peneliti menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dengan menghasilkan nilai kualitas pragmatis sebesar 2.0875, nilai kualitas hedonis sebesar 1.7125, dan nilai keseluruhan sebesar 1.9, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat digunakan oleh pengguna dan pemilik toko.

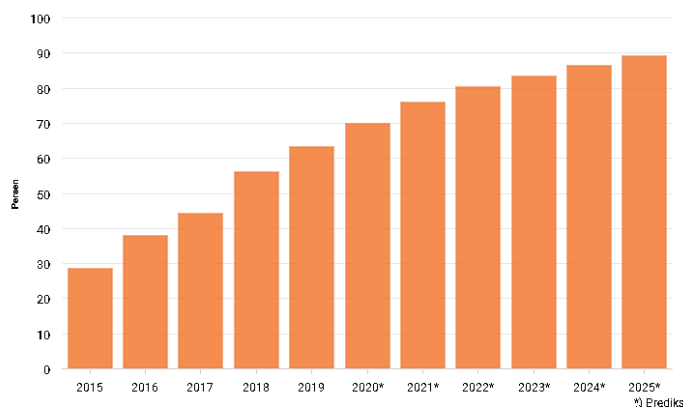
Kata Kunci: Sistem Informasi; Reparasi Gadget; Website; Toko Light Service

Abstract—Light Service Stores are shops that provide gadget repair services, such as Android cellphones, iPhones, Macbooks, selling gadget components, and so on. Activities at the Light Service Store begin when the customer comes to the counter regarding the problem with the gadget to be repaired, and then the customer delivers the gadget to the counter for repair. During the gadget repair process, customers can inquire about the progress of the gadget being repaired. After the gadget has been repaired, the admin informs the customer that the gadget has been repaired, and then the customer makes a payment. There are problems faced, namely that the way to manage customer orders is still conventional, so customers cannot monitor the progress of gadget repairs. Based on the problems faced by shop owners, a website-based gadget repair information system was created. The purpose of creating a gadget repair information system is to make it easier for customers to monitor gadget repair status and manage repair service orders. The method used in making the gadget repair information system is the Scrum method, where the Scrum method is more flexible if changes occur during the application development process and according to the wishes of the user because it gets regular feedback. In testing the website, the researcher used the User Experience Questionnaire (UEQ) to produce a pragmatic quality value of 2.0875, a hedonic quality value of 1.7125, and an overall value of 1.9, so it can be concluded that the application can be used by users and shop owners.

Keywords: Information System; Gadget Repair; Website; Light Service Store

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mengalami perkembangan yang cepat dan pesat, sehingga membuat pelaku bisnis atau individu memanfaatkan teknologi dalam menunjang aktivitas sehari-hari, seperti mencari informasi dan menjalin komunikasi yang dapat dilakukan dengan adanya teknologi (Sugiyanti & Setia Budi, 2021). Indonesia menjadi salah satu negara dengan pengguna perangkat seluler terbanyak. Berdasarkan data pada databoks.katadata.co.id, pada tahun 2018 pengguna ponsel mencapai 56.2% (Nabilah, 2021). Setahun berikutnya pada tahun 2019, sebesar 63.3% masyarakat Indonesia sudah mempunyai perangkat seluler. Prediksi pada tahun 2025, masyarakat Indonesia mempunyai perangkat seluler sebanyak 89.2%. Pada Gambar 1 merupakan perkembangan perangkat seluler di Indonesia.



Gambar 1. Perkembangan perangkat seluler di Indonesia

Toko Light Service merupakan toko yang menyediakan jasa reparasi gadget yang meliputi Android, iPhone, Macbook, laptop, penjualan *sparepart gadget*, dan sebagainya. Proses bisnis Toko Light Service berjalan secara konvensional, dimana pelanggan konsultasi terkait *gadget* yang diperbaiki. Pada saat gadget sedang diperbaiki, pelanggan menanyakan progres perbaikan gadget. Jika gadget telah selesai, maka admin toko menginformasikan kepada pelanggan, kemudian pelanggan melakukan pembayaran.

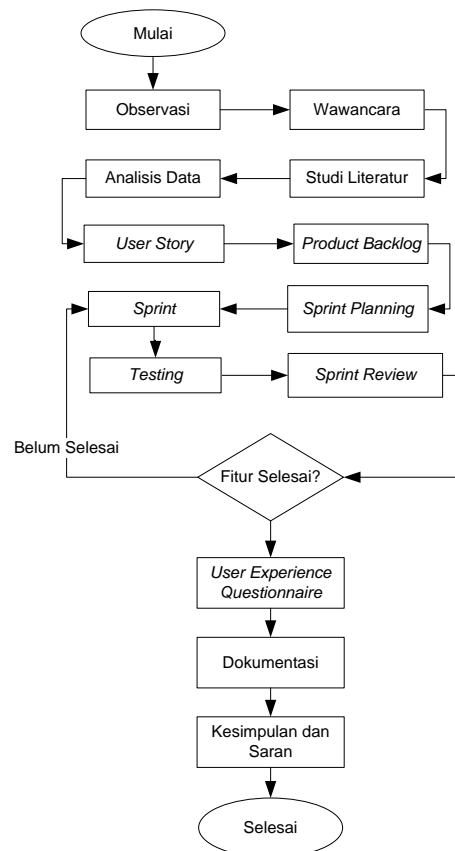
Permasalahan yang dihadapi oleh pihak Toko Light Service adalah pengelolaan pesanan pelanggan masih menggunakan kertas yang berpotensi hilang atau rusak. Dari sisi pelanggan, pelanggan tidak dapat memantau status perbaikan *gadget*, jika pelanggan ingin mengetahui status perbaikan gadget maka pelanggan menanyakan langsung ke pihak toko. Permasalahan lain yang dihadapi adalah pencarian data perbaikan gadget masih dilakukan manual oleh teknisi, sehingga terdapat kerugian pada segi waktu.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh pihak toko dan pelanggan, maka dibuatkan sistem informasi jasa reparasi gadget sesuai kebutuhan pihak toko dan pelanggan. Adapun tujuan dibuatkan sistem informasi adalah untuk memudahkan melakukan monitoring perbaikan gadget. Hasil dari desain dan implementasi dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pengelolaan pesanan pelanggan dan pelanggan dapat memantau proses perbaikan gadget pada Toko Light Service. Sehingga dari pihak Toko Light Service dapat meningkatkan kualitas pelayanan dan kenyamanan bagi pelanggan (Sumual et al., 2021).

Pada penelitian, peneliti menggunakan metode Scrum (Hadji et al., 2019). Dimana metode Scrum pada saat implementasi disesuaikan dan dikembangkan untuk kebutuhan pengguna, serta memberikan kualitas produk terbaik sesuai keinginan pengguna baik dari pihak Toko Light Service dan pelanggan (Fahmi & Abtokhi, 2022). Pengujian aplikasi menggunakan *Black Box Testing* (Ningrum et al., 2019), dimana *black box testing* digunakan untuk menguji kualitas perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak (Dwi Wijaya & Wardah Astuti, 2021).

2. METODE PENELITIAN

Pada Gambar 2 merupakan tahapan penelitian dalam pembuatan sistem informasi jasa reparasi gadget menggunakan metode Scrum.



Gambar 2. Tahapan Metode Penelitian

Berikut penjelasan dari Gambar 2 tahapan metode penelitian yang dilakukan dalam membuat sistem informasi yaitu (Akhsani Setyo Prayoga et al., 2023) :

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi berupa pengamatan secara langsung di objek penelitian yang beralamat di Jl. Krukah Selatan No. 106, Kota Surabaya.



2. Wawancara
Peneliti melakukan wawancara secara langsung ke pemilik Toko Light Service untuk mencari tahu permasalahan dan kebutuhan yang digunakan dalam membangun system informasi.
3. Studi Literatur
Peneliti melakukan pengumpulan data dengan melakukan referensi studi literatur yang memiliki keterkaitan, kemudian ditinjau langsung terkait proses penelitian.
4. Analisis Data
Tahapan analisis data dilakukan pada saat wawancara dengan pemilik usaha untuk menggali informasi yang dibutuhkan pada saat aplikasi dibangun dan sesuai dengan kebutuhan Toko Light Service.
5. *User Story*
Peneliti melakukan *user story* untuk mengetahui gambaran umum dari proses pengembangan sistem (Amalia et al., 2017).
6. *Product Backlog*
Pada tahapan *product backlog* menjelaskan tentang berbagai macam *task* yang dilakukan dan prioritas pengerjaan sesuai dengan tingkat kesulitan pada sistem yang dikembangkan (Nabilal Huda, 2022).
7. *Sprint Planning*
Pada *sprint planning* bertujuan untuk mengestimasi waktu pengerjaan dan *goal* pada setiap *print* yang dilaksanakan untuk menghasilkan produk yang dibuat (Agustina Nugrahani & Nine Amalia, 2022).
8. *Sprint*
Peneliti melakukan *sprint* berdasarkan waktu implementasi yang telah dibuat pada *sprint planning*. *Sprint* memiliki durasi waktu yang konsisten pada saat pengembangan aplikasi (Kurniawan & Rakhmat Sani, 2019).
9. *Testing*
Peneliti melakukan pengujian menggunakan *black box testing* untuk mengetahui fungsional sistem. Hasil pengujian dilakukan berupa pengambilan keputusan dengan menyesuaikan fitur sudah selsai dibuat atau belum dibuat sehingga dapat berjalan dengan baik dan lancar.
10. *Sprint Review*
Setelah tahap *sprint* selesai, maka progres aplikasi direview oleh *product owner* untuk diuji dan mencari kesalahan system atau *bug* pada aplikasi yang dikembangkan (Ananda Salsabila, 2022).
11. *User Experience Questionnaire*
Setelah *product owner* melakukan pengujian perangkat lunak pada setiap fungsional pada *sprint*, selanjutnya aplikasi diuji oleh pengguna secara langsung untuk memenuhi kriteria penggunaan yang baik dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) (Handayani, 2021). Indeks penilaian dari UEQ adalah -3 merupakan nilai paling negatif, dan +3 merupakan nilai paling positif (Cahyani & Sanjaya, 2021).
12. Dokumentasi
Peneliti melakukan dokumentasi dari program yang tela dirancang dan dibuat, meliputi cara menggunakan program, tujuan program dibuat,
13. Kesimpulan dan Saran
Peneliti melakukan penyimpulan dari hasil kegiatan penelitian yang telah dilakukan dan memberikan saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Permasalahan

Toko Light Service masih menggunakan sistem manajemen yang bersifat konvensional, sehingga proses pencatatan dan transaksi menggunakan manual berupa buku dan Microsoft Excel. Berdasarkan wawancara dengan pemilik Toko Lught Service, maka peneliti mendapatkan gambaran bahwa Toko Light Service memerlukan sebuah aplikasi berbasis website yang dapat diakses dimana saja.

3.2 User Story

User story digunakan untuk menjelaskan pada pengguna sistem dan mendefinisikan tugas serta tujuan. *User story* didapatkan setelah menganalisis dari hasil analisis kebutuhan pengguna (Ahmad Iqbal Yunus, 2018). Pada Tabel 1 merupakan user story dari kebutuhan pengguna.

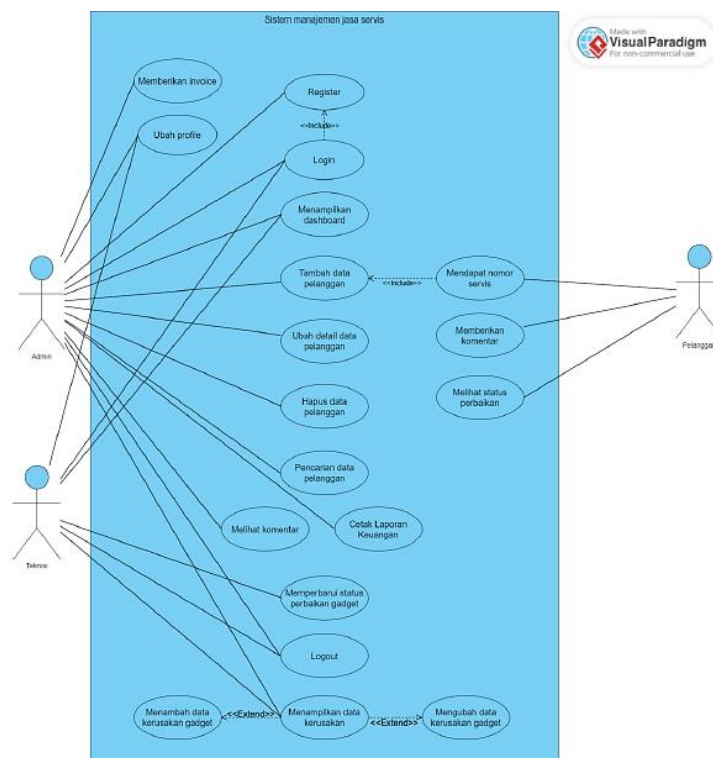
Tabel 1. User Story

Role	Saya ingin ...	Sehingga ...
Admin	Registrasi pegawai	Menambahkan data pegawai ke database, dan teknisi dapat login
	Login	Dapat melihat data pelanggan dan melihat pendapatan
	Menambah pelanggan	Menambahkan informasi pelanggan pada tabel data pelanggan
	Mengubah detail data pelanggan	Mengubah data pelanggan jika terdapat kesalahan input

Role	Saya ingin ...	Sehingga ...
Teknisi	Menghapus data pelanggan	Menghapus data pelanggan
	Mencari data pelanggan	Mencari dan melihat detail data pelanggan
	Mencetak laporan	Dapat mengetahui laporan keuangan
	Membuat tagihan	Agar pelanggan dapat mengetahui biaya estimasi perbaikan
Teknisi	Memperbarui status perbaikan	Agar pelanggan dapat mengetahui status gadget yang sedang diperbaiki
	Mengelola data kerusakan	Teknisi dapat menambah data kerusakan atau mengubah data kerusakan sesuai dengan kondisi gadget
Pelanggan	Melihat status perbaikan	Dapat mengetahui sampai mana progress perbaikan gadget
	Menambahkan komentar	Agar dapat memberi penilaian terkait pelayanan pada Toko Light Service

3.3 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan gambaran skenario antara aktor dan sistem (Aji Taufan et al., 2022). Peran aktor yaitu admin, teknisi, dan pelanggan. Pada Gambar 3 merupakan use case diagram pada Toko Light Service.



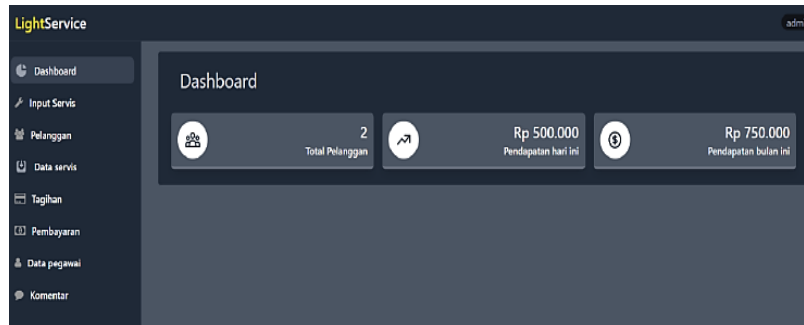
Gambar 3. Use Case Diagram

3.4 Implementasi Program

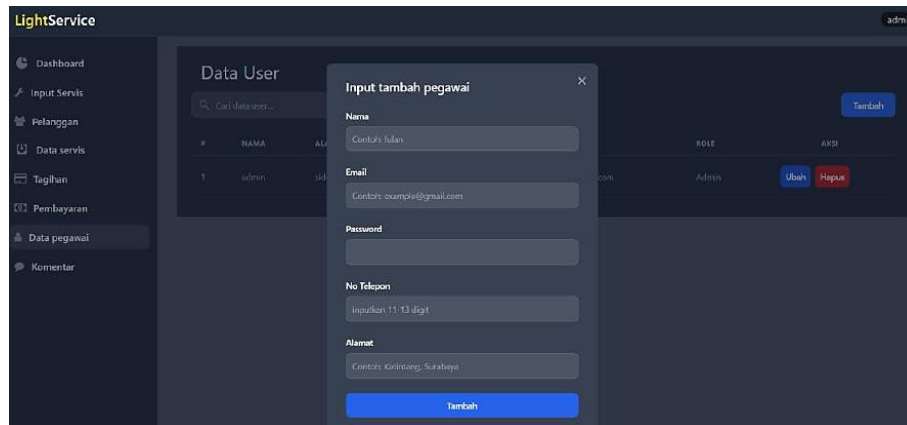
Pada Gambar 4 merupakan tampilan login dari perancangan antarmuka. User melakukan login terlebih dahulu, jika sudah berhasil login akan menampilkan ke halaman user, sesuai tingkatan level user masing-masing. Pada level user Admin, menampilkan Dashboard Admin, sesuai Gambar 5. Pada Gambar 6 merupakan tampilan tambah data pegawai.



Gambar 4. Tampilan login user



Gambar 5. Dashboard Admin



Gambar 6. Tampilan tambah data pegawai

3.5 Pengujian Sistem

Pengujian merupakan tahapan penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas perangkat lunak yang dibangun dan untuk mengetahui fungsionalitas fitur perangkat lunak berjalan dengan baik tanpa adanya *bug* atau *error*. Pengujian menggunakan *black box testing*. Pada Tabel 2 merupakan hasil dari pengujian *black box testing*.

Tabel 2. Hasil pengujian *black box testing*

No	Pengujian	Skenario	Kasus Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Login 1	Verifikasi login dengan memasukan email dan kata sandi yang terdaftar.	Email valid; Kata sandi valid.	Berhasil masuk system.	Sesuai
2	Login 2	Verifikasi login dengan memasukan email valid, tetapi kata sandi tidak valid.	Email Valid; Kata sandi tidak valid.	Gagal masuk sistem dan muncul pesan error.	Sesuai
3	Registrasi Pegawai 1	Verifikasi fungsi tambah data pegawai dengan memasukan semua data pegawai	Admin menuliskan data pegawai; Admin menekan tombol tambah.	Berhasil mendaftar dan muncul pada tabel	Sesuai
4	Registrasi Pegawai 2	Verifikasi fungsi tambah data pegawai, jika sudah ada data yang tersimpan	Admin menuliskan data pegawai yang telah terdaftar (nomor telepon bersifat <i>unique</i>); Admin menekan tombol tambah	Muncul <i>pop up</i> gagal menambahkan data pegawai	Sesuai
5	Logout	Verifikasi fungsi logout	Admin menekan tombol <i>dropdown</i> profil; Admin menekan tombol logout.	Berhasil keluar dari sistem.	Sesuai



3.6 User Experience Questionnaire

Setelah melakukan pengujian perangkat lunak pada aspek fungsionalitas, tahap selanjutnya menguji aplikasi oleh pengguna untuk mengetahui kesesuaian kriteria penggunaan yang baik (Rasio Henim & Perdana Sari, 2020). Metode yang digunakan dalam pengujian penerimaan pengguna yaitu metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), dimana metode UEQ melibatkan pengguna berupa 8 pertanyaan menggunakan skala 1 hingga 7 yang diberikan kepada 20 responden, dapat dilihat pada Tabel 3 (Junita Maulani et al., 2021).

Tabel 3. Daftar Pertanyaan Kuesioner

1.	Apakah aplikasi ini mendukung proses manajemen reparasi gadget?
	*Aplikasi ini membantu memudahkan toko gadget Light Service dalam mengatur dan melihat data reparasi
	1 2 3 4 5 6 7
	Menghalangi Mendukung
2.	Apakah aplikasi ini rumit untuk digunakan?
	*Penggunaan aplikasi ini sangat rumit atau mudah
	1 2 3 4 5 6 7
	Rumit Sederhana
3.	Apakah aplikasi ini dapat digunakan dengan efisien?
	*Aplikasi dapat digunakan untuk mengatur data reparasi gadget (mudah dan efisien)
	1 2 3 4 5 6 7
	Tidak Efisien Efisien
4.	Apakah alur dari penggunaan aplikasi ini mudah dipahami?
	*Alur mulai dari login, input data servis, dan melihat riwayat transaksi
	1 2 3 4 5 6 7
	Membingungkan Jelas
5.	Bagaimana perasaan anda pada saat menggunakan aplikasi ini dalam jangka waktu lama?
	1 2 3 4 5 6 7
	Membosankan Mengagumkan
6.	Seberapa menarik aplikasi ini untuk digunakan?
	1 2 3 4 5 6 7
	Tidak Menarik Menarik
7.	Apakah aplikasi ini merupakan ide kreatif atau konvensional?
	*Keterangan: - Konvensional : Ide yang sudah ada sebelumnya dan banyak ditembak secara umum. - Kreatif : Aplikasi memiliki nilai tambah atau fitur lain dibanding dengan aplikasi serupa
	1 2 3 4 5 6 7
	Konvensional Kreatif
8.	Menurut anda, apakah aplikasi ini memiliki pembaruan
	*Aplikasi memiliki fitur yang baru dibandingkan aplikasi serupa Keterangan: - Lazim : Umum ditemukan - Terdepan : Terdapat fitur baru
	1 2 3 4 5 6 7
	Lazim Terdepan

Dari 8 pertanyaan yang diberikan kepada 20 responden, seperti terlihat pada Tabel 3, diperoleh perhitungan nilai kualitas pragmatis dan hedonis. Pada skala pengukuran UEQ, elemen seperti *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, dan *dependability* akan digabungkan dan membentuk nilai aspek kualitas pragmatis. Sedangkan pada elemen *stimulation* dan *novelty* akan membentuk nilai aspek kualitas hedonis, seperti terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Nilai Kualitas Pragmatis dan Hedonis

Skale means per person		
Pragmatic Quality	Hedonic Quality	Overall
2.25	2.50	2.38
2.25	2.75	2.50
1.25	1.00	1.13
3.00	3.00	3.00
2.00	-0.25	0.88
2.75	2.75	2.75
0.00	0.00	0.00
2.00	2.25	2.13
2.50	2.50	2.50
1.50	2.50	2.00
3.00	2.25	2.63
2.50	1.50	2.00
1.25	1.00	1.13
2.25	1.50	1.88
2.25	1.00	1.63
2.50	1.25	1.88
2.25	2.50	2.38
2.75	1.75	2.25
1.25	-0.25	0.50
2.25	2.75	2.50

Perhitungan Mean didapatkan dari rata-rata setiap butir soal, termasuk *variance* dan standar deviasi. Hasil dari nilai kualitas pragmatis dan hedonis akan ditentukan nilai tersebut baik atau tidak baik, maka hasil nilai rata-rata kualitas pragmatis dan hedonis dapat dilihat pada Tabel 5 dan Tabel 6 hasil skala UEQ.

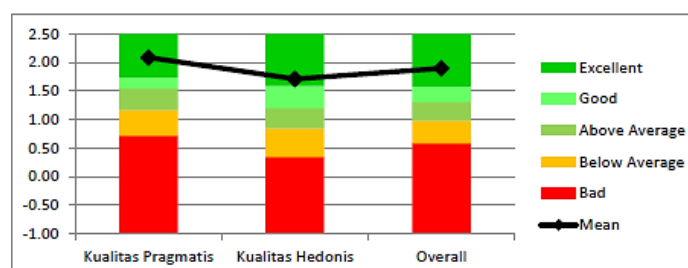
Tabel 5. Perhitungan Mean, Variance, dan Standar Deviasi

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Negative	Positive	Scale
1	2.4	0.8	0.9	20	menghalangi	mendukung	Kualitas Pragmatis
2	1.8	0.9	1.0	20	rumit	sederhana	Kualitas Pragmatis
3	2.2	0.8	0.9	20	tidak efisien	efisien	Kualitas Pragmatis
4	2.1	0.7	0.9	20	membingungkan	jelas	Kualitas Pragmatis
5	1.7	1.1	1.0	20	membosankan	mengasyikkan	Kualitas Hedonis
6	2.1	0.9	1.0	20	tidak menarik	menarik	Kualitas Hedonis
7	1.6	1.5	1.2	20	konvensional	berdaya cipta	Kualitas Hedonis
8	1.5	1.9	1.4	20	lazim	terdepan	Kualitas Hedonis

Tabel 6. Skala UEQ

Short UEQ Scales	
Kualitas Pragmatis	2.088
Kualitas Hedonis	1.713
Overall	1.900

Setelah mendapatkan nilai rata-rata dari variabel pragmatis dan hedonis, langkah selanjutnya berupa penentuan tiap item dengan menarik garis perbandingan melalui UEQ Data Analysis Tool, seperti terlihat pada Gambar 6. Berdasarkan nilai perbandingan skala UEQ dengan hasil yang baik, maka nilai pragmatis 2.088, nilai hedonis 1.713, dan rata-rata bernilai 1.900, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi dapat digunakan baik oleh pengguna.



Gambar 6. Nilai perbandingan skala UEQ



4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian sistem yang dilakukan, maka didapatkan kesimpulan yaitu aplikasi yang dibuat membantu pihak Toko Light Service dalam pendataan pelanggan, data servis, dan konfirmasi biaya. Pada sisi pelanggan dapat mengetahui status perbaikan gadget dan memberikan komentar untuk meningkatkan pelayanan Toko Light Service. Dari hasil pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ) didapatkan nilai pragmatis 2.0875, nilai hedonis 1.7124, dan nilai keseluruhan 1.90. Sistem informasi jasa reparasi gadget yang dibuat dapat membantu dan memudahkan pihak Toko Light Service untuk mengatur data servis gadget dan mengetahui data pendapatan transaksi.

REFERENCES

- Agustina Nugrahani, T., & Nine Amalia, K. (2022). Implementasi Scrum dalam Perancangan Aplikasi Pembelajaran Budaya Nusantara Berbasis Mobile. *Informatics Journal*, 7(3), 178.
- Ahmad Iqbal Yunus. (2018). *Perancangan Desain User Interface dan User Experience pada Aplikasi Siakad dengan Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Aji Taufan, M., Sagita Rusdianto, D., & Tri Ananta, M. (2022). Pengembangan Sistem Otomatisasi Use Case Diagram Berdasarkan Skenario Sistem Menggunakan Metode POS Tagger Stanford NLP. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(8), 3733–3740.
- Akhsani Setyo Prayoga, R., Kristanto, T., & Rachmadhi Putra, A. (2023). Penggunaan E-Supply Chain Management pada Produksi Pengolahan Furniture. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(1), 18–25. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.1.669>
- Amalia, D., Hartanto, R., & Ferdiana, R. (2017). Scenario Development Method: Literature Review. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Komputer (SNIK)*, 1, 217–224.
- Ananda Salsabila, A. (2022). *Implementasi Framework Scrum dalam Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Kesantrian Berbasis Odo ERP (Studi Kasus pada Pondok Pesantren Daruttauhid)*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Cahyani, I., & Sanjaya, R. (2021). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Mobile Payment Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Aplikasi GoPay dan OVO). *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 20(4), 517–528.
- Dwi Wijaya, Y., & Wardah Astuti, M. (2021). Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan PT INKA (Persero) Berbasis Equivalence Partitions. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 4(1), 22–26.
- Fahmi, H., & Abtokhi, A. (2022). Pendekatan Metode Scrum dalam Pengembangan Sistem Pengarsipan Penelitian, Pengabdian, dan Publikasi. *LibTech: Library and Information Science Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.18860/libtech.v3i1.15660>
- Hadji, S., Taufik, M., & Mulyono, S. (2019). Implementasi Metode Scrum pada Pengembangan Aplikasi Delivery Order Berbasis Website (Studi Kasus pada Rumah Makan Lombok Idjo Semarang). *Prosiding Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU)* 2.
- Handayani, V. (2021). *Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi E-Learning Berbasis Gamifikasi dengan Design Science Research Methodology (Studi Kasus: MIN 4 Jakarta)*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Junita Maulani, T., Suprpto, & Reza Perdanakusuma, A. (2021). Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(6), 2639–2645. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Kurniawan, I., & Rakhmat Sani, R. (2019). Pemodelan SCRUM dalam Pengembangan Sistem Informasi Kesehatan pada Klinik Ar-Rokhim Sragen Kabupaten Sragen. *Journal of Information System*, 4(1), 76–86.
- Nabilah, N. (2021). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Dan Kemampuan Finansial Terhadap Keputusan Menggunakan Cashless Payment Ovo Di Kota Cirebon*. IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Nabilal Huda, A. (2022). Teknik Penentuan Prioritas Product Backlog pada Metode Scrum Menggunakan Pendekatan Program Dinamis. In *Makalah IF2211 Strategi Algoritma, Semester II Tahun 2021/2022* (pp. 1–7).
- Ningrum, F. C., Suherman, D., Aryanti, S., Prasetya, H. A., & Saifudin, A. (2019). Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 4(4), 125–130.
- Rasio Henim, S., & Perdana Sari, R. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582>
- Sugiyanti, & Setia Budi, E. (2021). Sistem Informasi Pengelolaan Data Berbasis Website Pada DPP LSM KPK di Pekanbaru. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 2(4), 237–247. <https://ejurnal.seminar-id.com/index.php/tin>
- Sumual, Y. M., Kalangi, J. A. F., & Mukuan, D. D. S. (2021). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan PT Otomoto Mantos. *Productivity*, 2(1), 73–78.