

Perancangan Aplikasi Power Apps (Consumable) PT. XYZ

Ade Irawan¹, Devi Putri Ningsih², Farhan Dwi Setiawan³, Ikbal Eka Saputra⁴,
Jeremiah Marvin⁵, R. Wisnu Prio Pamungkas⁶

^{1,2,3,4} Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Januari 1, 2024

Revised Januari 7, 2024

Accepted Januari 13, 2024

Keywords:

Aplikasi Kontrol,
Inventory Alat Tulis Kantor,
Manajemen

Keywords:

Control Application,
Office Stationery Inventory,
Management

ABSTRAK

Proses pengelolaan ATK (Alat Tulis Kantor) di PT. XYZ pada saat ini masih dilakukan secara manual, dengan demikian masih sering terjadinya kesalahan antara data dan fisik aktualnya. Dengan kesalahan tersebut, mengakibatkan tidak terkontrolnya pemakaian ATK dengan baik, untuk pengajuan anggaran bulan berikutnya. Bagaimana pengelolaan data perhitungan barang dapat terintegrasi dengan baik antara data dan fisik aktualnya? Bagaimana merancang aplikasi yang dapat memudahkan proses pengecekan barang? Aplikasi berbasis android yang dapat memudahkan kegiatan pengecekan ATK (Alat Tulis Kantor) dari masing-masing departemen. Membuat suatu rancangan aplikasi pengelolaan ATK yang diharapkan dapat membantu dan mempercepat proses pengecekan pemakaian ATK serta mengurangi kesalahan yang sebelumnya terjadi.

ABSTRACT

The ATK (Office Stationery) management process at PT XYZ is currently still done manually, thus there are still frequent errors between the data and the actual physical. With this error, the use of stationery is not well controlled, for the next month's budget submission. How can the management of goods calculation data be well integrated between data and actual physical? How to design an application that can facilitate the process of checking goods? Android-based application that can facilitate the activities of checking ATK (Office Stationery) from each department. Creating an ATK management application design that is expected to help and speed up the process of checking the use of ATK and reduce errors that previously occurred.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

R. Wisnu Prio Pamungkas

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
Jakarta, Indonesia,

Email: wisnu.prio@dsn.uharajaya.ac.id

1. PENDAHULUAN

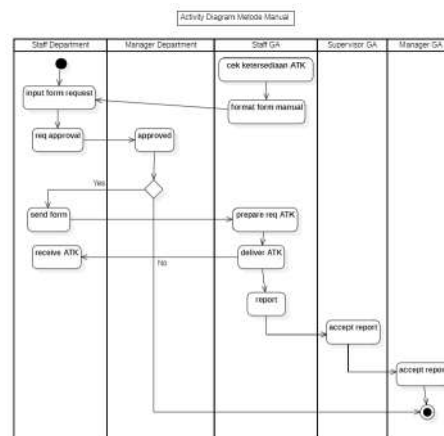
Dalam menghadapi dinamika bisnis yang cepat dan persaingan yang semakin ketat, perusahaan-perusahaan modern di Indonesia menghadapi tuntutan untuk meningkatkan efisiensi operasional dan memberikan layanan yang lebih baik kepada pelanggan. PT. XYZ sebagai perusahaan yang bergerak di sektor tertentu, juga dihadapkan pada kebutuhan untuk

terus berinovasi dan beradaptasi dengan perubahan lingkungan bisnis. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah perancangan aplikasi Power Apps, khususnya dalam konteks "Consumable," yang dapat membantu perusahaan dalam meningkatkan efektivitas operasional dan pelayanan kepada pelanggan. Transformasi digital telah menjadi imperatif bagi perusahaan dalam menghadapi tantangan bisnis dan memanfaatkan peluang yang muncul di era digital ini [1]. Aplikasi pendataan Logistik Alat Tulis Kantor merupakan aplikasi yang siap mengolah data komoditi untuk pelayanan penyedia barang yang cepat. Saat ini PT. XYZ sudah tidak menggunakan sistem manual seperti pembukuan. Masalah umum adalah bagian logistik harus segera melayani karyawan lainnya. Sistem yang ada saat ini kurang efisien dan efektif karena memerlukan waktu yang lama dalam pengecekan barang.[2]. Setelah mengamati dan menganalisis PT. XYZ melihat sistem yang digunakan saat ini masih kurang efisien karena pendataan pengolahan barang masih dilakukan secara manual. Analisis prosedur yang berjalan secara sistematis menggambarkan aktivitas yang terjadi pada proses pengumpulan data persediaan di PT. XYZ. Sehingga tahapan-tahapan proses pengembangan sistem dapat berjalan dengan baik dan lancar. [3]. Sistem informasi diciptakan untuk memudahkan pengelolaan dan penyimpanan informasi sehingga dihasilkan informasi yang akurat dan tepat serta berkurangnya kesalahan-kesalahan yang tidak diinginkan serta meningkatkan efisiensi dan kecepatan operasional kantor perusahaan. Dengan demikian, pengolahan data komputer menawarkan beberapa keunggulan dibandingkan pengolahan data manual, yaitu pengolahan data yang lebih cepat dan akurat serta berskala besar. [4]. Dilihat dari kelancaran pekerjaan kantor, kebutuhan Alat Tulis Kantor harus diimbangi dengan persediaan Alat Tulis Kantor yang cukup. Keseimbangan tersebut dapat dicapai melalui sistem pengendalian yang jelas terhadap penyediaan perlengkapan kantor. Pelacakan memerlukan sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh karyawan perusahaan yang ingin melakukan permintaan Alat Tulis Kantor. Aplikasi ini juga dapat digunakan oleh para supplier kantor untuk mengatur persediaan perlengkapan kantor kepada karyawan yang mengajukan permintaan, dan untuk mengatur jumlah perlengkapan kantor yang dipegang oleh karyawan.[5]. Oleh karena itu, banyak sekali kendala dalam bekerja, seperti keterlambatan permintaan perlengkapan kantor, perhitungan inventaris, perkiraan stok Alat Tulis Kantor yang digunakan sebagai inventaris, kesulitan dalam menyiapkan data untuk laporan pengeluaran kantor, dan kekurangan perlengkapan kantor yang parah. menghambat aktivitas dan sebaliknya jika terlalu banyak maka timbullah kendala. Maka dengan sistem ini Anda bisa meminimalisir risiko di lapangan.[6]. PT. XYZ perlu memastikan bahwa aplikasi Power Apps yang dirancang juga memenuhi standar keamanan yang diperlukan. Analisis kebutuhan pengguna merupakan tahap kritis dalam merancang aplikasi agar dapat memberikan nilai tambah yang maksimal [7]. Untuk mempermudah pekerjaan, dapat diciptakan proses manajemen produk dengan bantuan teknologi informasi tepat guna. Misalnya saja aplikasi Power Apps yang melakukan pengecekan atau membantu proses pelaporan barang. sehingga dapat digunakan untuk memberikan informasi yang cepat. Aplikasi ini memfasilitasi pengelolaan Alat Tulis Kantor dan pelaporan kode produk menggunakan teknologi aplikasi Power Apps. Merupakan strategi sistematis yang memfasilitasi audit dan pelaporan di PT.XYZ. [8]. PT. XYZ perlu memperhatikan prinsip-prinsip terbaik ini untuk memastikan keberhasilan implementasi aplikasi Power Apps. Aplikasi Power Apps dapat memberdayakan karyawan dengan memberikan akses lebih cepat dan mudah ke informasi yang mereka butuhkan [9]. Memiliki sistem informasi inventaris berbasis Power Apps dapat

memudahkan pengguna dalam mengolah informasi inventaris hingga membuat laporan yang dapat dihasilkan langsung dari program yang dirancang. Persediaan dapat diartikan sebagai sumber daya yang tidak terpakai yang menunggu untuk diproses lebih lanjut [10]. PT. XYZ harus memiliki metrik yang jelas untuk mengukur keberhasilan dan efektivitas aplikasi Power Apps yang dirancang. Dengan mempertimbangkan berbagai aspek tersebut, PT. XYZ dapat merancang aplikasi Power Apps (Consumable) dengan strategi yang tepat untuk mendukung tujuan bisnis dan meningkatkan daya saing perusahaan di pasar yang semakin kompetitif.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode scrum untuk membuat aplikasi Power Apps Consumable. Metode Scrum berfokus pada pengembangan produk yang kompleks dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Dalam pelaksanaannya, itu juga digunakan dalam manajemen pembuatan aplikasi, sehingga project manager, scrum master, dan tim lainnya akan bertanggung jawab atas tugas yang telah dibuat sebelumnya, meningkatkan kinerja tim. Beberapa perusahaan besar di seluruh dunia, seperti Honda, Canon, dan Fuji Xerox, telah memilih metode Scrum karena mudah digunakan, produktif, dan fleksible [11]. Dengan Metode Scrum ini Seluruh tim bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama yang juga fleksibel dan memiliki banyak strategi pengembangan [12].



Gambar 1. Activity Diagram Metode Manual

1. Permasalahan yang penulis teliti pada sistem yang sedang berjalan, penulis menemukan beberapa permasalahan yang muncul pada PT. XYZ yang masih dikerjakan secara manual.
2. Orang sering melakukan kesalahan manusia saat mengelola alat tulis kantor, seperti mencatat dan menghitung jumlah kertas kantor. Ini menyebabkan data tidak akurat. Pelaporan kurang maksimal karena sering terjadi keterlambatan dalam pembuatan laporan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

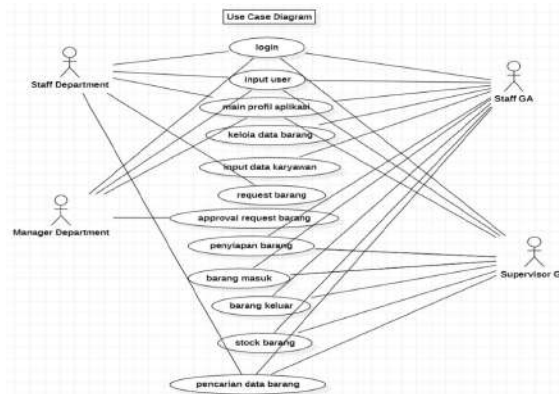
3.1 Usulan Prosedur Baru

Penulis mengusulkan pembuatan aplikasi pengeluaran Alat Tulis Kantor yang lebih efisien untuk mengelola data yang diolah menjadi data komputer, seperti yang dijelaskan pada bab sebelumnya. Selain itu, sistem ini dapat membantu pengelola merencanakan pengadaan dan melaporkan barang masuk dan keluar, sehingga sangat membantu dalam pelaporan Alat

Tulis Kantor yang cepat dan akurat. PT XYZ diharapkan dapat mengatasi masalah mereka dengan sistem baru ini.

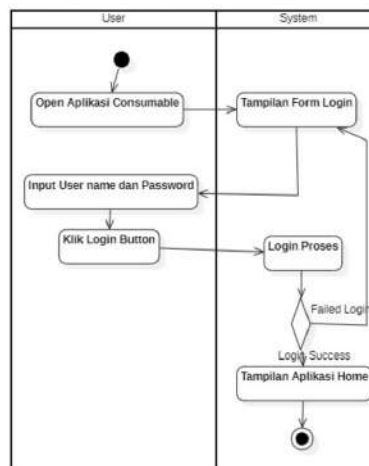
3.2 Skema Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini merupakan tahap perancangan sistem yang akan dikembangkan, dapat berupa gambaran proses-proses pada elemen komponen, proses perancangan ini merupakan tahap awal perancangan kantor aplikasi sistem stasioner.



Gambar 2. Use Case Diagram

Pada Gambar 2, diagram use case, sistem mencakup beberapa aktor. Ini termasuk staff department, manager department, staff GA dan supervisor GA. Diagram fungsional (diagram fungsional) adalah diagram yang menggambarkan aliran fungsi sistem. Selama fase pemodelan sistem, diagram fungsi dapat digunakan untuk menggambarkan alur kerja sistem. Dapat juga digunakan untuk menggambarkan jalannya peristiwa.

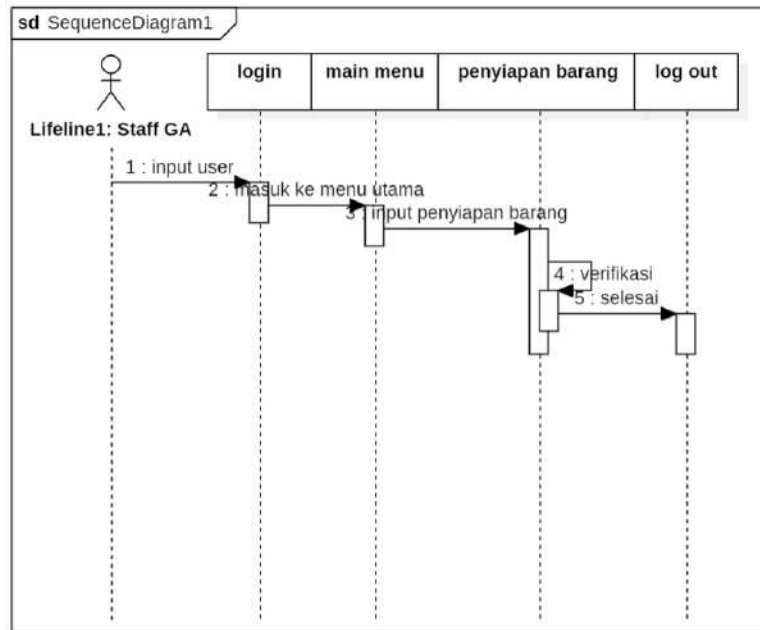


Gambar 3. Diagram Activity proses login

Berdasarkan Gambar 3 diagram proses login di atas, berikut penjelasan apa yang terjadi antara pengguna dan sistem:

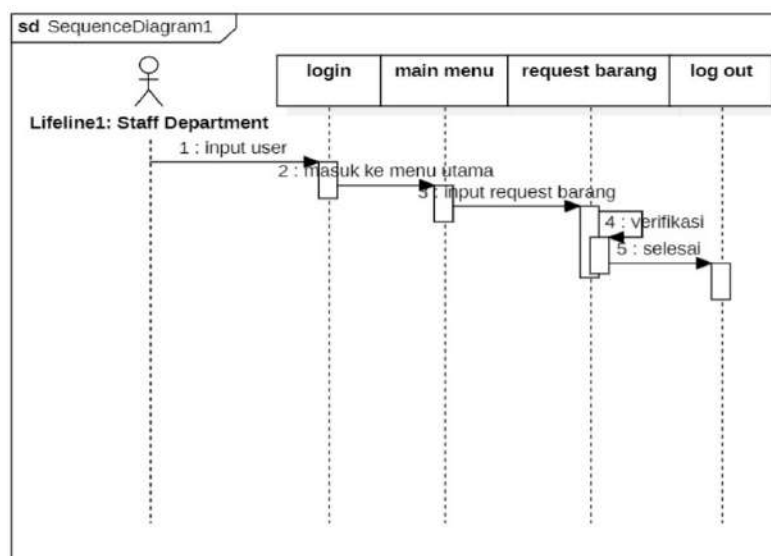
1. Pengguna membuka aplikasi dan memasukkan akun user. Sistem menampilkan form login.
2. Setelah itu sistem memastikan pengguna masuk ke menu utama jika berhasil, dan pesan error jika pengolahan data login gagal. dan kembali ke formulir login.

Setiap diagram urutan menunjukkan tindakan pertama aktor melalui antarmuka pengguna. Diagram urutan menunjukkan interaksi objek dalam waktu berurutan. Meskipun demikian, diagram urutan biasanya digunakan pada lapisan abstraksi model objek. Tujuannya adalah untuk menunjukkan interaksi dan rangkaian pesan yang dikirim antar objek serta peristiwa yang terjadi pada tahap eksekusi sistem tertentu. Diagram sequence terdiri dari kotak persegi panjang berlabel, garis dengan panah, dan waktu yang ditunjukkan oleh proses vertikal. Diagram urutan perencanaan pengadaan barang tercantum di bawah ini.



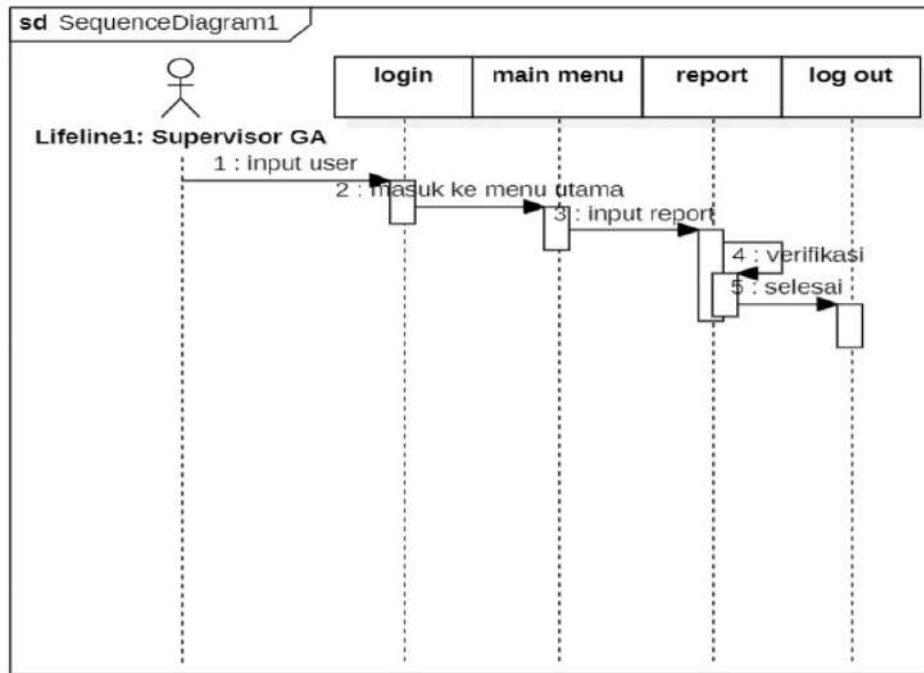
Gambar 4. Sequence Diagram Penyiapan Barang

Gambar 4 menunjukkan sequence diagram penyiapan barang. Untuk barang, prosesnya diawali dengan staff GA memasukkan akun user. Staff GA kemudian masuk ke main menu. Setelah itu informasi penyiapan barang secara otomatis ditransfer ke laporan perencanaan pembelian.



Gambar 5. Sequence Diagram Request Barang




Gambar 5 diatas menunjukkan sequence diagram request barang, prosesnya dimulai dengan memasukkan akun user. Kemudian staff masuk ke menu utama. Setelah itu informasi request barang secara otomatis ditambahkan ke laporan barang.



Gambar 6. Sequence Diagram Report

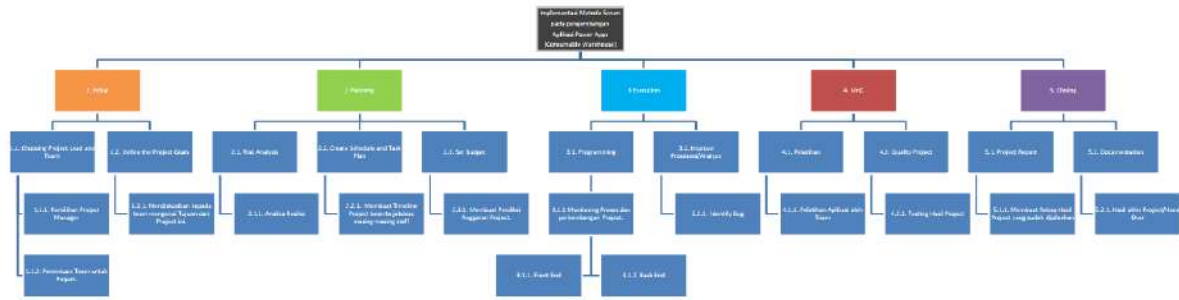
Gambar 6 diatas merupakan sequence diagram report, proses dimulai ketika supervisor GA menginput akun user kemudian masuk ke menu utama dan memasukkan tanggal report. Sistem akan menampilkan laporan berdasarkan tanggal yang dimasukkan oleh supervisor GA.

3.3 Project Charter

PROJECT CHARTER				
1. General Project Information				
Project Name:	Perancangan Aplikasi Power Apps (Consumable) PT. XYZ			
Executive Sponsors:	Managing Director PT. XYZ			
Department Sponsors:	PT. XYZ			
Impact of project:	Aplikasi			
2. Project Team				
	Name	Department	Telephone	E-mail
Project Manager:	Ade Irawan	Project Manager	+62 838-0463-3395	202110715026@mhs.ubaharajaya.ac.id
Team Members:	Jeremiah Marvin Kapoyos	Back End Developer	+62 819-0891-9633	202110715019@mhs.ubaharajaya.ac.id
	Farhan Dwi Setiawan	Back End Developer	+62 856-9482-0353	202110715047@mhs.ubaharajaya.ac.id
	Ikal Eka Saputra	Front End Developer	+62 858-9222-7060	202110715004@mhs.ubaharajaya.ac.id
	Devi Putri Ningsih	Business Analyst	+62 858-0022-2174	202110715177@mhs.ubaharajaya.ac.id
3. Project Purpose				
Tujuan dari project ini adalah menghasilkan perangkat lunak Consumable PT. XYZ, dalam mengontrol pemakaian ATK. Menggunakan Aplikasi dari Power apps				
4. Project Scope				
Project ini berlaku untuk di semua site/pegudangan PT. XYZ				
5. Project Description				
- Inbound → Untuk input barang masuk.				
- New Request → Untuk permintaan barang				
- Inventory → Untuk melihat data stock barang				
- Transaction → Untuk melihat data transaksi history data				
- Req Draft → Untuk melihat data transaksi permintaan yang lupa di klik request				
- Waiting Approval → Untuk melihat data barang yang masih menunggu persetujuan atasannya				
- Pending Pick → Untuk melihat data barang yang sudah di setuju atasannya, tetapi belum di lakukan picking out (mengurangi stock)				
- Req Reject → Untuk melihat data barang yang permintaannya di tolak oleh atasannya				
- Items Master → Untuk melihat data item master yang sudah di ada				
- PR e-proc → Untuk melihat data barang yang di request di app eprocurement				
- User Config → Untuk Setting/penambahan user baru				
- Switch User → Untuk ganti user/customer				
- Quit → Untuk Keluar aplikasi				
6. Stakeholders				
Managing Director PT. XYZ selaku investor dan pengguna aplikasi				
Manager Warehouse selaku distributor barang				
PT. XYZ selaku tempat penyimpanan barang				
Admin selaku pengelola aplikasi				
7. Project Definitions				
PO (Purchase Order)				
PR (Purchase Requisition)				
GA (General Affair)				
ATK (Alat Tulis Kantor)				
8. Project Schedule				
Project ini akan berjalan selama 50 hari, dari tanggal 26/Okt/23 hingga 1/Jan/24				
9. Budget Estimate and Financial Analysis				
	Kegiatan		Biaya (Rp)	
1	Pemrograman	Rp	60.000.000,00	
2	Testing	Rp	25.000.000,00	
3	Dokumentasi	Rp	10.000.000,00	
4	Pelatihan	Rp	25.000.000,00	
5	Rekrutmen	Rp	20.000.000,00	
6	Analisa Sistem	Rp	9.441.000,00	
	JUMLAH	Rp	149.441.000,00	
10. Communication Strategy				
Pendekatan yang dilakukan dalam pembuatan project ini adalah dengan melakukan interview seintensif mungkin bersama tim SIGMA dan stakeholder. Metode ini merupakan metode yang mudah dilakukan karena dengan interview sudah cukup mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Informasi tersebut kemudian diolah untuk menjadi sebuah dokumen kebutuhan sebagai sarana pengembangan project aplikasi pemakaian ATK di warehouse.				
11. Sign-off				
	Name	Signature	Date (MM/DD/YYYY)	
Executive Sponsor	Managing Director PT. XYZ		10/10/2023	
Department Sponsor	PT. XYZ		10/10/2023	
Project Manager	Ade Irawan		10/10/2023	

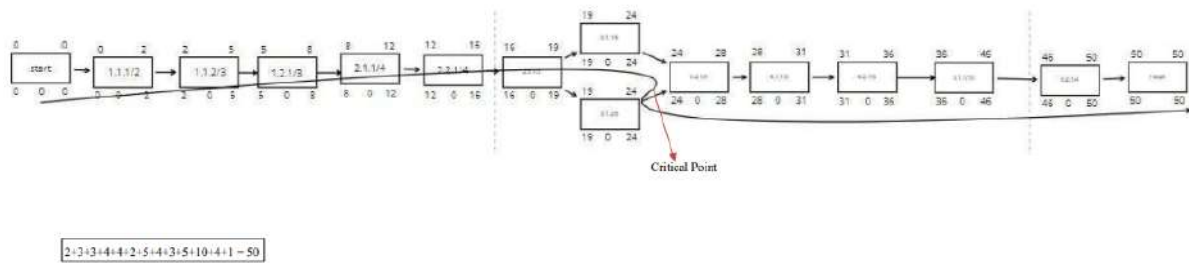
Gambar 7. Project Charter

3.4 Project Scope Management – Work Breakdown Structure



Gambar 8. Work Breakdown Structure

3.5 Project Schedule Management - Network Diagram



Gambar 9. Network Diagram

ID	Task Mode	Task Name	Start	Finish	Duration
1		Aplikasi Power Apps (Consumable Warehouse)	Thu 10/26/2	Mon 1/01/2	50 days
2		1. Initiation	Thu 10/26/2	Fri 11/03/2	8 days
3		1.1. Choosing Project Lead and Team	Thu 10/26/2	Tue 10/31/2	5 days
4		1.1.1. Pemilihan Project Manager	Thu 10/26/2	Fri 10/27/23	2 days
5		1.1.2. Penentuan Team untuk Project	Mon 10/30/2	Thu 11/02/2	4 days
6		1.2. Define the Project Goals	Fri 11/03/2	Tue 11/07/2	3 days
7		1.2.1. Mendiskusikan kepada team mengenai Tujuan dari Project in	Fri 11/03/23	Tue 11/07/2	3 days
8		2. Planning	Wed 11/08	Tue 11/28/2	16 days
9		2.1. Risk Analysis	Wed 11/08	Fri 11/10/2	3 days?
10		2.1.1. Analisa Resiko	Wed 11/08/2	Fri 11/10/23	3 days
11		2.2. Create Schedule and Task Plan	Mon 11/13	Thu 11/16/2	4 days
12		2.2.1. Membuat Timeline Project beserta jobdesc masing-masing sta	Mon 11/13/2	Thu 11/16/2	4 days
13		2.3. Set Budget	Fri 11/17/2	Tue 11/21/2	3 days
14		2.3.1. Membuat Prediksi Anggaran Project	Fri 11/17/23	Tue 11/21/2	3 days
15		3. Execution	Wed 11/22	Fri 12/01/2	9 days?
16		3.1. Programming	Wed 11/22	Mon 11/27	5 days?
17		3.1.1. Front End	Wed 11/22/2	Mon 11/27/2	5 days
18		3.1.2. Back End	Wed 11/22/2	Mon 11/27/2	5 days
19		3.2. Improve Processes/Analyze	Tue 11/28/2	Fri 12/01/2	4 days
20		3.2.1. Identify Bug	Tue 11/28/2	Fri 12/01/23	4 days
21		4. Mnc	Mon 12/04	Wed 12/13	8 days
22		4.1. Pelatihan	Mon 12/04	Wed 12/06	3 days
23		4.1.1. Pelatihan Aplikasi oleh Team	Mon 12/04/2	Wed 12/06/2	3 days
24		4.2. Quality Project	Thu 12/07/2	Wed 12/13	5 days
25		4.2.1. Testing Hasil Project	Thu 12/07/2	Wed 12/13/2	5 days
26		5. Closing	Thu 12/14/2	Tue 1/02/2	14 days
27		5.1. Project Report	Thu 12/14/2	Wed 12/27	10 days
28		5.1.1. Membuat Rekap Hasil Project yang sudah dijalankan	Thu 12/14/2	Wed 12/27/2	10 days
29		5.2. Documentation	Thu 12/28/2	Tue 1/02/2	4 days

Gambar 10. Schedule Management

3.9 Project Procurement Management

NO	Item	Description	Tanggal dibutuhkan
1	1 Paket Data Internet	Tim developer tidak membuat item ini dan item ini dibutuhkan selama eksekusi pengerjaan project.	17/11/2023
2	1 buah cloud	Tim developer tidak membuat item ini dan item ini dibutuhkan selama siklus pengerjaan untuk menyimpan data project.	22/11/2023
3	Langganan aplikasi	Tim developer tidak membuat item ini, tetapi tim sistem analis melakukan registrasi akun untuk registrasi langganan aplikasi.	13/11/2023

Tabel 1 Kebutuhan Project

3.11 Rancangan Tampilan

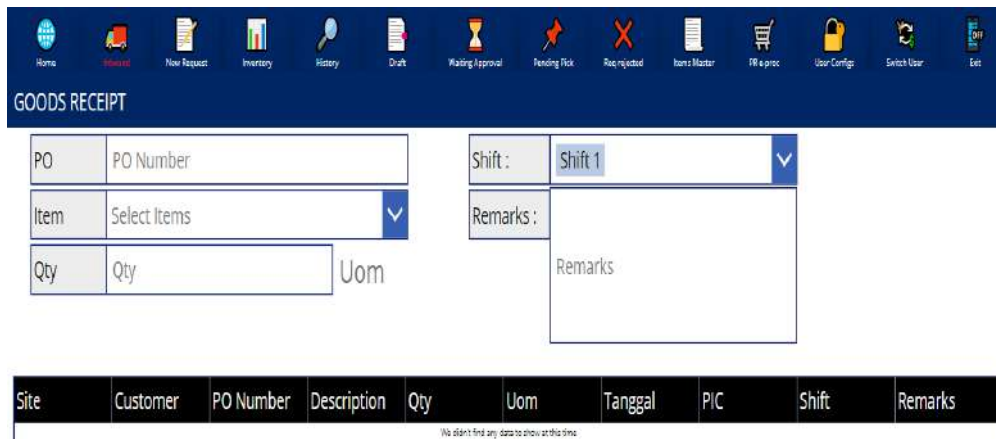


Gambar 11. Tampilan Login



Gambar 12. Tampilan Main Menu Consumable Application

Di Layar menu di atas memiliki tampilan berbeda yang digunakan selama pencarian sumber, inventaris, dan permintaan pesanan baru.



Gambar 13. Tampilan Inbound

Gambar 9 menampilkan menu laporan barang masuk, dimana anda dapat melihat daftar barang masuk.



Gambar 14. Tampilan Inventory Check

Di akhir bagian ini terdapat informasi penggunaan ATK karyawan selama 1 bulan sehingga user dapat mengatur penggunaan dan anggaran untuk bulan berikutnya.

4. KESIMPULAN

Setelah melalui tahapan analisa, desain dan implementasi Power Apps (consumable). Merencanakan data pemakaian barang ATK PT. XYZ selama 1 bulan, sehingga penggunaan dan pemeliharaan barang ATK PT. XYZ dapat digunakan dengan lebih efisien. Dalam implementasi sistem aplikasi Power Apps untuk pengelolaan barang di PT. XYZ, dengan adanya aplikasi Power Apps dapat memudahkan pengelolaan data ATK di PT. XYZ sehingga dapat memenuhi kebutuhan peningkatan kualitas PT. XYZ

REFERENSI

- [1] R. Rinaldi and B. D. A. N. Metode, "Aplikasi Pendataan Logistik Alat Tulis Kantor Pada Pt . Kedung Madu Tropical Wood," no. 25, pp. 1–11.
- [2] A. Baihaqi and M. Fansyuri, "Sistem Informasi Pendataan Barang Produksi Pameran Berbasis Web Pada PT Citra Shalos Kreasindo," *J. Ilmu Komput. dan Sains*, vol. 1, no. 06, pp. 658–667, 2022.
- [3] O. D. Saputra and A. F. I. Himawan, "Analisis Peningkatan Kontrol Inventaris Kantor PT. Berkah Multi Cargo Melalui Strategi Business Process Mapping," ... *Manaj. Ekon.* ..., vol. 3, no. 1, pp. 41–56, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.ceredindonesia.or.id/index.php/akmami/article/view/551%0Ahttps://jurnal.ceredindonesia.or.id/index.php/akmami/article/download/551/578>
- [4] W. P. Fitriyanto, T. T. Wulansari, F. Fahrullah, N. W. W. Sari, and D. Mirwansyah, "Aplikasi Pengelolaan Alat Tulis Kantor Pada PT. Harmoni Mitra Utama Samarinda Berbasis Desktop," *LOFIAN J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–5, 2022, doi: 10.58918/lofian.v1i2.166.
- [5] G. Chairis and A. Maulana, "Analisis Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Stationary Berbasis Web Pada PT. Indako Trading Coy," *J. Inf. Syst. Dev.*, vol. 7, no. 2, p. 78, 2022, doi: 10.19166/isd.v7i2.564.
- [6] J. B. Nanga, I. Yusuf, and N. N. Rachmani, "Strategi Pengembangan Usaha CV Tungayua Menggunakan Business Model Canvas," *J. Inform. Ekon. Bisnis*, vol. 5, no. 1, pp. 145–151, 2023, doi: 10.37034/infeb.v5i1.213.
- [7] D. A. Firmansah, R. S. Rohman, and E. Ermawati, "Penerapan Metode Ward and Peppard - Cassidy Pada Perencanaan Strategis Sistem Informasi Rumah Sakit Islam Assyifa Sukabumi," *Simpatik J. Sist. Inf. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 43–52, 2021, doi: 10.31294/simpatik.v1i1.407.
- [8] N. M. I. Purnami and I. W. M. Utama, "Pengaruh Pemberdayaan, Motivasi Dan Lingkungan Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan," *E-Jurnal Manaj. Univ. Udayana*, vol. 8, no. 9, p. 5611, 2019, doi: 10.24843/ejmunud.2019.v08.i09.p13.
- [9] M. R. Julianti, M. I. Dzulhaq, and A. Subroto, "Sistem Informasi Pendataan Alat Tulis Kantor Berbasis Web pada PT Astari Niagara Internasional," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 9, no. 2, 2019, doi: 10.38101/sisfotek.v9i2.254.
- [10] R. Rinaldi and B. D. A. N. Metode, "Aplikasi Pendataan Logistik Alat Tulis Kantor Pada Pt . Kedung Madu Tropical Wood," no. 25, pp. 1–11.

- [11] Pamungkas, R Wisnu Prio, and Rakhmi Khalida. 2019. “Manajemen Proyek Agile Dengan Pendekatan Metode Scrum Sebagai Peningkatan Layanan Berkelanjutan Perusahaan.” *Sisfotek* 3(1): 187–94.
- [12] Kustanto, Prio, R. Wisnu P. Pamungkas, and Ahmad Fathurrozi. 2021. “Pembangunan Aplikasi E-Magang Perguruan Tinggi Dengan Memanfaatkan SDLC SCRUM Pada Agile Project Management.” *Journal of Informatic and Information Security* 2(1): 99–112.