

Pengembangan Aplikasi Seekers Barang Hilang dan Ditemukan Berbasis Website Dengan Metode Scrum di KCIC

1st Afa Naurah Halwa Putri
D3 Teknologi Telekomunikasi
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

afahalwa@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Radial Anwar
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

radialanwar@tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak — Seekers adalah aplikasi web yang dirancang untuk mempermudah proses pelaporan dan pencarian barang hilang di lingkungan PT Kereta Cepat Indonesia China (KCIC). Aplikasi ini bertujuan untuk menyediakan platform terpusat yang dapat diakses oleh pengguna untuk melaporkan barang ditemukan maupun melakukan pencarian barang yang hilang. Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan metode Scrum dengan pembagian tugas secara bertahap (sprint), serta memanfaatkan teknologi dengan pengembangan web secara native menggunakan teknologi PHP dan MySQL. Fitur utama yang disediakan dalam aplikasi meliputi form pelaporan barang, sistem pencocokan data antara barang hilang dan ditemukan, serta notifikasi status barang. Proses pengerjaan diawali dengan analisis kebutuhan sistem, perancangan tampilan dan alur kerja aplikasi, implementasi fitur, hingga tahap pengujian. Hasil dari pengembangan menunjukkan bahwa aplikasi SEEKERS dapat berjalan sesuai fungsinya dan mempermudah proses penanganan barang hilang di KCIC secara digital, lebih cepat, dan lebih efisien dibandingkan proses sebelumnya. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna layanan transportasi dengan memberikan akses informasi yang akurat dan mudah dijangkau.

Kata kunci— lost and found, aplikasi web, seekers, kci, php, scrum

KCIC masih dilakukan secara manual, dengan pencatatan yang belum terstruktur dan keterbatasan komunikasi baik secara internal maupun dengan penumpang. Hal ini menyebabkan proses pelacakan dan pengembalian barang menjadi kurang efektif, serta berdampak pada kepuasan dan kepercayaan pelanggan.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, dikembangkanlah Seekers, sebuah aplikasi Lost & Found berbasis website yang dirancang untuk membantu proses pencatatan, pelaporan, dan klaim barang hilang secara digital dan terpusat. Aplikasi ini memberikan akses informasi secara real-time kepada penumpang dan mendukung kerja administratif yang lebih efisien. Dalam proses pengembangannya, digunakan metode Scrum, yang memungkinkan pengembangan sistem dilakukan secara bertahap, adaptif, dan fleksibel melalui pembagian sprint.

Tujuan dari pengembangan sistem ini adalah untuk mempermudah penumpang dalam menemukan barang hilang atau tertinggal di stasiun melalui platform berbasis web. Selain itu, sistem ini dirancang sebagai solusi digital yang mampu mempercepat proses penanganan laporan barang hilang secara efisien dan terdokumentasi dengan baik. Dengan adanya inovasi pada sistem *Lost & Found*, diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan serta kepercayaan pelanggan terhadap PT KCIC.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat mendorong berbagai sektor, termasuk transportasi publik, untuk terus berinovasi dalam memberikan layanan yang cepat, transparan, dan efisien. PT Kereta Cepat Indonesia China (KCIC), sebagai operator kereta cepat pertama di Indonesia, turut menghadapi tantangan dalam meningkatkan kualitas pelayanan kepada penumpang. Salah satu permasalahan yang masih sering dijumpai adalah pengelolaan barang hilang yang belum optimal, baik di area stasiun maupun di dalam kereta.

Hasil observasi selama kegiatan magang menunjukkan bahwa proses penanganan barang hilang di

II. KAJIAN TEORI

A. PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP merupakan bahasa pemrograman sisi server yang digunakan dalam pengembangan aplikasi web bersifat dinamis. Tersedia berbagai macam framework PHP yang dapat dimanfaatkan oleh pengembang untuk mempercepat proses pembangunan web. Salah satu fitur unggulan PHP adalah kapasitasnya untuk disisipkan langsung ke dalam file HTML, yang sangat memudahkan para developer. Dalam pengembangan sistem Seekers, PHP berperan sebagai inti dari logika pemrosesan data. Fungsinya mencakup pengelolaan

input dari pengguna, pemrosesan form laporan kehilangan atau penemuan barang, validasi data, serta penghubung antara antarmuka pengguna dengan database. Tanpa PHP, sistem tidak akan mampu melakukan proses interaktif seperti pencarian data barang hilang atau login pengguna.

B. HTML (Hypertext Markup Language)

HTML (*HyperText Markup Language*) merupakan bahasa markup yang digunakan untuk menyusun dan mengatur berbagai elemen dalam sebuah halaman web. Tim Berners-Lee memperkenalkan konsep HTML untuk pertama kalinya pada tahun 1991. Dalam sistem ini, HTML bertanggung jawab dalam membentuk kerangka setiap halaman seperti form input, tabel data barang, tampilan login, dan dashboard admin. HTML menjadi fondasi visual dari sistem, tempat elemen-elemen penting ditampilkan agar dapat diakses oleh pengguna.

C. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak server web lokal untuk membuat website, aplikasi, dan basis data offline. XAMPP adalah software gratis dan *open source* yang dapat diinstal di berbagai *platform*, seperti Windows, Linux dan OS X. XAMPP sering digunakan dalam proses pengembangan dan pengujian aplikasi web karena kemudahan instalasi dan konfigurasinya. Dalam pengembangan sistem ini, XAMPP memegang peran penting sebagai lingkungan pengembangan lokal yang memungkinkan developer menjalankan dan menguji sistem secara offline sebelum diunggah ke server sebenarnya. Apache berfungsi sebagai *web server*, PHP sebagai bahasa pemrosesan sisi server, dan MySQL sebagai pengelola data semuanya disatukan dalam XAMPP untuk mendukung proses pengembangan yang efisien.

D. CSS

CSS (*Cascading Style Sheets*) adalah bahasa yang menggunakan aturan tertentu dan diperkenalkan oleh W3C pada tahun 1996. CSS hadir sebagai solusi atas keterbatasan HTML dalam memberikan gaya dan tata letak yang lebih kompleks pada halaman web. CSS berperan penting dalam pengerjaan *seekers* dengan meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*) dengan memberikan tampilan yang rapi, konsisten, dan estetis. CSS mengatur warna, ukuran font, margin, posisi elemen, serta memastikan halaman tetap responsif saat diakses dari berbagai perangkat.

E. Bootstrap

Bootstrap merupakan sebuah framework untuk pengembangan web yang berbasis pada HTML, CSS, dan JavaScript. Kerangka kerja ini dibuat untuk mempercepat pembuatan situs web yang dapat menyesuaikan tampilannya di berbagai perangkat. Selain mempercepat proses pengembangan, Bootstrap juga bersifat *open-source* dan dapat digunakan secara gratis. Bootstrap membantu mempercepat proses perancangan tampilan antarmuka dan memastikan desain tetap responsif di berbagai ukuran layar. Penggunaan

Bootstrap juga mengurangi kebutuhan menulis kode CSS dari awal, sehingga mempercepat waktu pengembangan dan meminimalkan inkonsistensi desain.

F. MySQL

Structured Query Language (SQL) adalah bahasa pemrograman yang dipakai untuk mengambil, mengubah, menghapus, dan mengatur data dalam sistem basis data relasional. MySQL sebagai salah satu basis data relasional menyimpan data dalam format tabel yang terdiri dari baris dan kolom yang tersusun dalam sebuah skema. MySQL dikenal sebagai platform manajemen database fleksibel yang mudah digunakan. MySQL bersifat sumber terbuka, ini berarti perangkat lunak MySQL dapat diunduh dan digunakan oleh siapa saja tanpa dikenakan biaya. MySQL memegang peran penting sebagai tempat penyimpanan seluruh data inti, seperti data barang hilang, data barang ditemukan, informasi pelapor, dan akun pengguna. MySQL memungkinkan sistem melakukan operasi 12 seperti menyimpan, memperbarui, menampilkan, dan menghapus data secara efisien.

G. Visual Studio Code

Visual Studio Code (VSCode) merupakan editor kode sumber yang dikembangkan oleh Microsoft dan dapat dijalankan di sistem operasi Linux, macOS, serta Windows. Dalam pengembangan website *Seekers*, VS Code berfungsi sebagai alat utama dalam proses pengembangan aplikasi, memfasilitasi penulisan kode PHP, HTML, CSS.

H. Figma Design

Figma merupakan salah satu alat desain berbasis web yang membantu pengguna untuk membuat desain tanpa batasan waktu maupun lokasi selama terhubung dengan internet. Umumnya, Figma dimanfaatkan untuk merancang tampilan antarmuka (*interface*) dari sebuah aplikasi yang sedang dikembangkan. Figma sendiri menyediakan berbagai fitur yang berfokus pada pengembangan desain antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX). Melalui Figma, pengembang dapat menciptakan tampilan visual serta pengalaman pengguna yang optimal dalam menggunakan aplikasi. Dalam pengembangan *Seekers*, Figma digunakan untuk merancang tampilan antarmuka pengguna sebelum tahap implementasi kode. Dengan Figma, tim dapat menyusun alur navigasi, menyesuaikan estetika desain, dan mendapatkan gambaran visual yang jelas mengenai hasil akhir sistem. Hal ini membantu dalam menyelaraskan desain dengan kebutuhan pengguna.

III. METODE

A. Deskripsi dan Alur Pengerjaan

Pekerjaan ini dilakukan untuk memastikan sistem *Seekers* dapat beroperasi secara optimal melalui tahapan yang terstruktur. Ruang lingkup pengembangan aplikasi *Seekers* meliputi proses perancangan antarmuka pengguna, perancangan dan implementasi sistem basis data, pengembangan fitur utama aplikasi

berbasis web, integrasi antara frontend dan backend, pengujian fungsionalitas sistem. Pengembangan aplikasi Seekers dilakukan dengan menerapkan metode Scrum, yaitu salah satu kerangka kerja dalam metodologi Agile. Scrum memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara iteratif dan fleksibel melalui siklus Sprint, sehingga sistem dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna secara bertahap dan berkelanjutan.



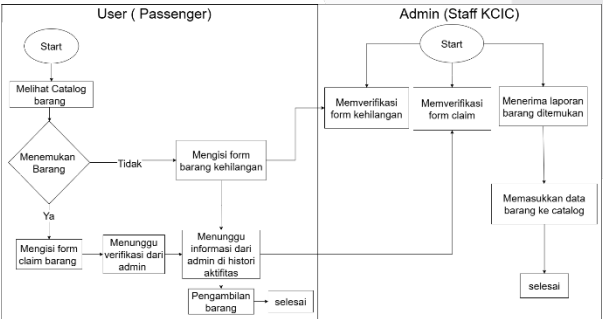
GAMBAR 1
Diagram Alur

Setelah semua tahapan ini selesai, sistem Seekers siap digunakan, memungkinkan penumpang mencari barang hilang dan membantu staf dalam mengelola barang temuan secara lebih efektif.

B. Gambaran Sistem Saat Ini

Sistem yang berjalan saat ini di PT.Kereta Cepat Indonesia China (KCIC) proses pencarian dan pengelolaan barang hilang di stasiun masih dilakukan secara manual. Penumpang yang kehilangan barang harus melaporkan kejadian tersebut secara langsung kepada petugas stasiun atau melalui layanan contact center. Pencatatan barang temuan oleh petugas dilakukan menggunakan *Google Spreadsheet*, laporan kehilangan dari penumpang disampaikan melalui grup *WhatsApp* petugas stasiun yang terkait. Proses pencocokan antara laporan barang hilang dan barang temuan juga dilakukan secara manual oleh petugas, yang tidak hanya memakan waktu tetapi juga meningkatkan risiko dalam pencocokan data. Dengan keterbatasan sistem saat ini, proses pencatatan dan pencarian barang hilang kurang efisien, sehingga diperlukan sistem yang lebih terstruktur untuk meningkatkan kecepatan, akurasi, serta transparansi dalam pengelolaan barang hilang dan ditemukan di lingkungan PT KCIC.

C. Pengembangan Sistem

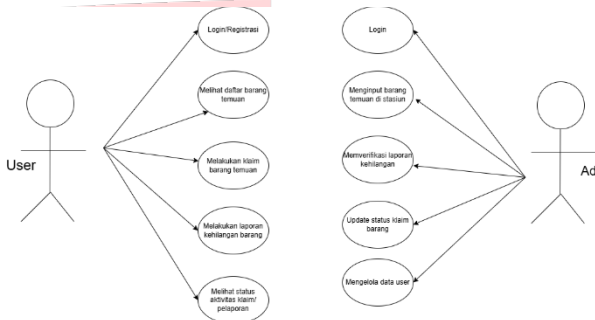


GAMBAR 2
Diagram Activity

Untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan barang hilang di lingkungan KCIC, dikembangkan aplikasi Seekers, sebuah sistem Lost and Found berbasis web. Aplikasi ini memungkinkan penumpang mencari barang hilang secara mandiri dan membantu petugas dalam mencatat serta mengelola barang temuan secara

sistematis. Fitur utama yang disediakan meliputi pencatatan barang temuan, pencarian berdasarkan kategori, dan pencocokan otomatis antara laporan kehilangan dan barang temuan. Semua data disimpan dalam basis data MySQL untuk mendukung proses pencarian yang cepat dan akurat.

Pengguna dapat mengakses katalog barang tanpa login, namun untuk melakukan klaim atau laporan kehilangan, sistem mengharuskan pengguna melakukan registrasi terlebih dahulu. Setelah login, pengguna dapat memilih untuk mengajukan klaim atau melaporkan kehilangan. Setiap laporan akan diverifikasi oleh admin, dan hasilnya ditampilkan di halaman riwayat pengguna. Admin juga menerima dan memasukkan data barang temuan dari petugas di lapangan.



GAMBAR 3
Use case

Use case diagram sistem Seekers menunjukkan interaksi antara dua aktor utama: Pengguna dan Admin, yang memiliki hak akses dan peran berbeda. Pengguna dapat melakukan registrasi, login, melihat katalog, mengajukan klaim, melaporkan kehilangan, dan memantau status. Admin berperan mengelola data sistem, termasuk input barang temuan, verifikasi laporan, pembaruan status, serta pengelolaan data pengguna. Diagram ini merepresentasikan alur akses yang terstruktur antar aktor dan fitur sistem.

Berdasarkan analisis dapat disusun daftar kebutuhan sistem yang dianggap paling penting untuk dikembangkan terlebih dahulu. Kebutuhan tersebut diprioritaskan dan dirangkum ke dalam Product Backlog, yang memuat daftar fitur-fitur utama 17 yang akan dibangun dalam sistem.

TABEL 1
Product Backlog

Fitur	Deskripsi	Skala Prioritas
Register	Pengguna dapat masuk ke aplikasi dengan akun yang telah terdaftar	Tinggi
Login	Pendaftaran akun baru oleh pengguna umum	Tinggi
Dashboard	Dashboard menampilkan ringkasan Informasi	Tinggi
Profile	Pengguna dapat mengelola informasi akun pribadi	Sedang

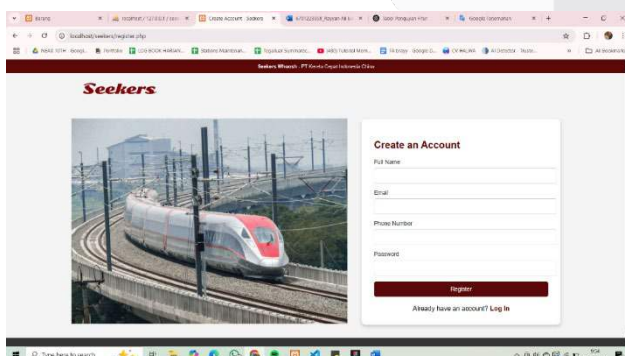
History	Pengguna dapat melihat riwayat laporan atau klaim barang	Tinggi
Katalog	Menampilkan daftar barang ditemukan	Sedang
Filter Catalog	Pengguna dapat memfilter daftar barang berdasarkan kategori tertentu	Sedang
Pengajuan Klaim	Pengguna mengklaim barang yang terdaftar	Tinggi
Laporan kehilangan	Pengguna mengisi laporan kehilangan	Tinggi
Logout	Pengguna dapat keluar dari akun dan mengakhiri sesi aplikasi	Sedang

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

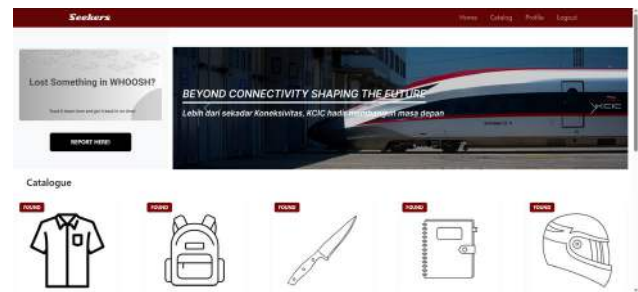
Implementasi dilakukan berdasarkan rancangan sistem yang telah disusun sebelumnya menggunakan metode Scrum. Pengembangan aplikasi Seekers dilakukan secara iteratif dengan membagi tahapan pengembangan ke dalam beberapa sprint. Setiap sprint menghasilkan increment dari aplikasi yang dapat langsung diuji dan dievaluasi. Aplikasi Seekers dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk sisi server, HTML, CSS, dan Bootstrap untuk tampilan antarmuka, serta menggunakan MySQL sebagai basis data. Aplikasi ini dijalankan secara lokal melalui XAMPP.

A. Tampilan Mockup Pengguna

Pada halaman pertama yaitu Register pengguna diminta mengisi formulir registrasi dengan nama lengkap, email aktif, dan kata sandi untuk membuat akun di sistem *Seekers*. Setelah data dikirim, sistem akan memproses dan mendaftarkan akun secara otomatis. Proses yang sederhana ini memungkinkan pengguna segera mengakses fitur aplikasi seperti pelaporan kehilangan, klaim barang temuan, dan lainnya.

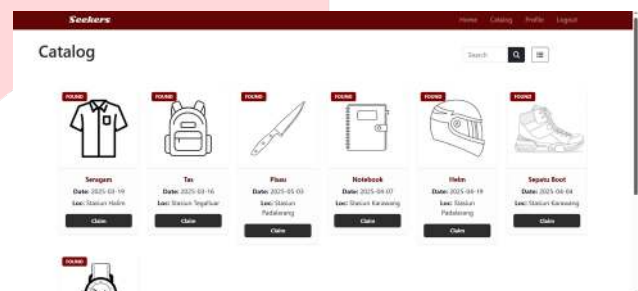


GAMBAR 4
Login User



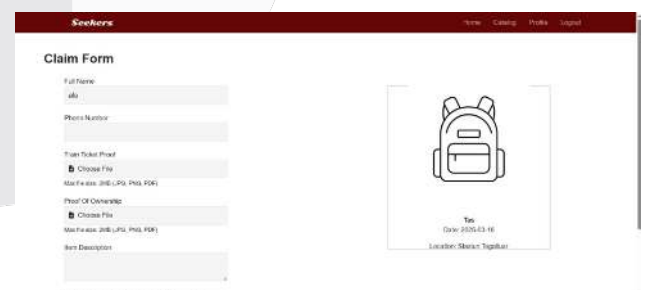
GAMBAR 5
Dashboard

Setelah login, pengguna diarahkan ke halaman dashboard yang menampilkan ringkasan aktivitas dalam sistem, termasuk status barang temuan dan laporan kehilangan. Dashboard ini menyediakan akses cepat ke fitur utama seperti katalog barang, klaim barang temuan, serta formulir pelaporan kehilangan yang dapat diisi dan diproses lebih lanjut.



GAMBAR 6
Katalog

Pada bagian ini, user dapat melihat daftar yang ditemukan yang telah terdata dalam sistem *Seekers*. Informasi yang ditampilkan mencakup nama barang, deskripsi singkat, Lokasi barang ditemukan, tanggal ditemukan, dan status barang. Untuk mempermudah pencarian, user juga dapat memanfaatkan fitur filter berdasarkan kategori barang sehingga proses pencarian menjadi lebih efisien.



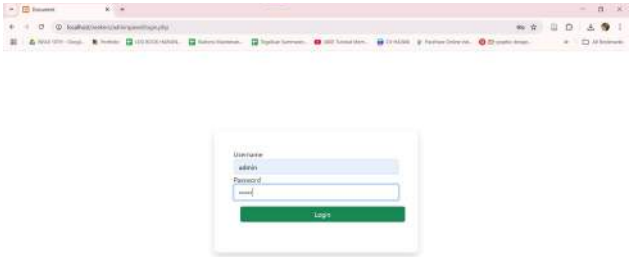
GAMBAR 7
Claim Form

Pengguna dapat mengisi formulir klaim untuk barang yang diyakini miliknya dengan memberikan deskripsi detail, seperti jenis, warna, ukuran, dan kondisi barang. Formulir ini dirancang agar proses klaim berjalan lancar dan sesuai prosedur yang berlaku. Dengan mengisi formulir klaim ini, pengguna membantu sistem dalam memverifikasi klaim barang yang diajukan dan memastikan bahwa barang yang ditemukan bisa

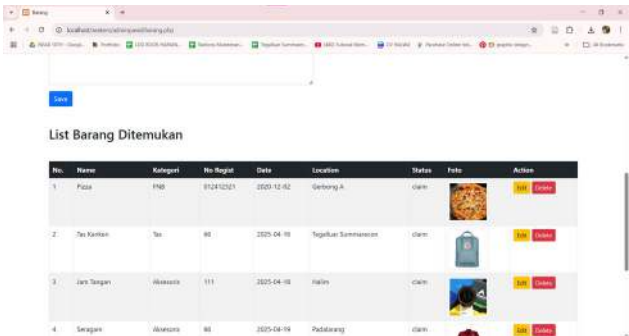
diserahkan kepada pemilik yang sah dengan proses yang cepat dan akurat.

B. Tampilan Mockup Admin

Halaman login admin adalah antarmuka awal untuk mengakses sistem, di mana admin harus memasukkan username dan kata sandi. Setelah verifikasi berhasil, admin diarahkan ke dashboard untuk mengelola data laporan dan klaim.

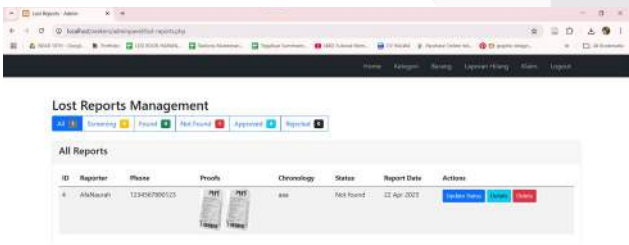


GAMBAR 8
Login Admin



GAMBAR 9
List Barang

Tampilan list menampilkan data barang dalam bentuk tabel berisi nama, kategori, nomor registrasi, tanggal, lokasi, status, dan foto. Admin dapat mengedit atau menghapus data yang tidak valid. Data ini juga ditampilkan di katalog pengguna untuk dilihat dan diklaim.



GAMBAR 10
Report Management

Halaman *Lost Reports Management* digunakan oleh admin untuk mengelola laporan kehilangan dari

pengguna, yang mencakup informasi seperti nama pelapor, nomor telepon, bukti pendukung, kronologi, status, dan tanggal pelaporan. Antarmukanya dilengkapi filter status seperti *Screening*, *Found*, *Not Found*, *Approved*, dan *Rejected* untuk memudahkan pemantauan. Setiap laporan memiliki opsi *Update Status*, *Details*, dan *Delete* guna mendukung proses verifikasi dan pencatatan secara tertib. Halaman ini menjadi pusat kendali bagi admin dalam menangani laporan kehilangan di sistem *Seekers*.

C. Pengujian Luaran

Proses pengujian sistem pada aplikasi Seekers dilakukan dengan pendekatan *blackbox testing*. Pengujian dilakukan terhadap sejumlah fitur utama yang sudah dikembangkan, seperti fitur login, registrasi, pelaporan barang, dan pencarian laporan. Seluruh pengujian dijalankan melalui browser Google Chrome dengan aplikasi yang dioperasikan secara lokal menggunakan XAMPP. Pengujian menunjukkan bahwa sebagian besar fitur telah berfungsi secara optimal sesuai dengan yang direncanakan. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, data hasil pengujian disajikan dalam bentuk tabel.

TABEL 2
Blackbox Testing

Skenario Pengujian	Hasil	Kesesuaian
Register	User berhasil melakukan registrasi dengan data yang valid	Sesuai
Login	User berhasil login dan diarahkan ke halaman utama/dashboard	Sesuai
Dashboard	User berhasil melihat ringkasan informasi dan menu navigasi utama	Sesuai
Profile	User berhasil mengakses dan melihat data profil	Sesuai
History	User berhasil melihat riwayat pelaporan dan klaim barang	Sesuai
Catalog	User berhasil melihat daftar katalog	Sesuai
Filter Catalog	User berhasil memfilter katalog berdasarkan kategori barang	Sesuai
Claim form	User berhasil mengisi dan mengirim form klaim	Sesuai
Report form	User berhasil mengisi dan	Sesuai

	mengirim form laporan	
Logout	User berhasil keluar dari aplikasi	Sesuai

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan, implementasi, dan pengujian, aplikasi Seekers berhasil dibangun sebagai sistem berbasis web yang memfasilitasi pelaporan dan pencarian barang hilang di lingkungan PT KCIC. Penggunaan metode Scrum memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara iteratif dan fleksibel sesuai kebutuhan. Aplikasi ini dilengkapi fitur utama seperti pelaporan kehilangan dan klaim barang temuan, yang telah diuji menggunakan metode Black Box Testing dengan hasil sesuai harapan. Secara keseluruhan, Seekers menjadi solusi digital yang efektif untuk membantu penumpang dan petugas dalam menangani kasus kehilangan barang secara efisien, terstruktur, dan terdokumentasi, serta mendukung peningkatan efisiensi operasional di KCIC.

REFERENSI

- [1] Ronal, "KCIC Amankan Temuan Barang Hilang di Kereta Cepat, Nilainya Tembus Rp500 Juta." Diakses: 30 April 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://pasardana.id/news/2024/1/16/kcic-amankan-temuan-barang-hilang-di-kereta-cepat-nilainya-tembus-rp500-juta/>
- [2] A. Rifazka, "Revolusi Teknologi dalam Transportasi Indonesia: Inovasi yang Mengubah Lanskap Mobilitas – DTI." Diakses: 28 April 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://digitaltransformation.co.id/revolusi-teknologi-dalam-transportasi-indonesia-inovasi-yang-mengubah-lanskap-mobilitas/>
- [3] M. Rizky dan Y. Sugiarti, "Pengunaan Metode Scrum Dalam Pengembangan Perangkat Lunak: Literature Review," Journal of Computer Science and Engineering (JCSE), vol. 3, no. 1, Art. no. 1, Feb 2022.
- [4] KCIC, "Sejarah Perusahaan -." Diakses: 30 April 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://kcic.co.id/tentang-kami/sejarah/>
- [5] KCIC, "Rules Number 15." 2023.
- [6] S. Astari, "What Is PHP: Understanding the Scripting Language," Hostinger Tutorials. 30 April 2025. <https://www.hostinger.com/tutorials/what-is-php>
- [7] [Daring]. Tersedia pada: I. Prasetyo, "Apa Itu HTML?," S3 Informatika. Diakses: 21 April 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://docif.telkomuniversity.ac.id/apa-itu-html/>
- [8] A. Farid, "XAMPP Adalah: Pengertian, Sejarah, Fungsi, Hingga Cara Menggunakannya." Diakses: 14 Mei 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.exabytes.co.id/blog/apa-itu-xampp-adalah/>
- [9] Diakses: C. Ariata, "Apa Itu CSS? Pengertian, Fungsi, dan Cara Kerjanya," Hostinger Tutorial. 21 April 2025. <https://www.hostinger.com/id/tutorial/apa-itu-css>
- [10] [Daring]. Tersedia pada: F. Ayunindya, "Apa Itu Bootstrap? Pengertian, Fungsi, dan Kelebihannya," Hostinger Tutorial. Diakses: 21 April 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.hostinger.com/id/tutorial/apa-itu-bootstrap>
- [11] H. Fauzi, "Apa Itu MySQL? Definisi, Manfaat, dan Cara Kerjanya," Blog Nevacloud. Diakses: 30 April 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://nevacloud.com/blog/mysql/>
- [12] S. Aurora, "Visual Studio Code: Features, Benefits, and How to Get the Most Out of It | Technology For You." Diakses: 30 April 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.technologyforyou.org/visual-studio-code-features-benefits-and-how-to-get-the-most-out-of-it/>
- [13] J. Sundego, "Purwadhika | Figma Adalah: Fitur, Kegunaan, dan Manfaatnya," Purwadhika. Diakses: 30 April 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://purwadhika.com/blog/figma-adalah-fitur-kegunaan-dan-manfaatnya>
- [14] A. Andipradana dan K. Dwi Hartomo, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum," Jurnal Algoritma, vol. 18, no. 1, hlm. 161–172, Agu 2021, doi: 10.33364/algoritma/v.18-1.869.
- [15] F. Abimayu dan P. Simanjuntak, "ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI E LIBRARY SEKOLAH BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE SCRUM," Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE), vol. 9, no. 2, Art. no. 2, Sep 2023, doi: 10.33884/comasiejournal.v9i2.7582.