

## SISTEM INFORMASI PEMASARAN HASIL KELOMPOK WANITA TANI DESA SUNGAI LANGKA MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT

Winda Fajar Angraini<sup>1</sup>, Try Susanto<sup>2</sup>, Imam Ahmad<sup>3</sup>

Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia<sup>1</sup>

Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia<sup>2</sup>

Teknologi Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia<sup>3</sup>

[windafajarangraini123@gmail.com](mailto:windafajarangraini123@gmail.com)<sup>1</sup>, [trysusanto@teknokrat.ac.id](mailto:trysusanto@teknokrat.ac.id)<sup>2</sup>, [imamahmad666@gmail.com](mailto:imamahmad666@gmail.com)<sup>3</sup>

Received: (10 Maret 2022) Accepted: (17 Maret 2022) Published: (31 Maret 2022)

### Abstract

*The online marketing process must be applied to every business actor such as the women farmer group in Sungai Langka Village, Gedong Tataan District, Pesawaran Regency which has been established since 2013 and has a number of groups of 12 and each group has members between 15 to 20 members. Problems in the form of processing data on farmer groups and members are still done manually by recording in notebooks, so that it has an impact on data loss, document damage and errors in member identity data collection. Problems in the marketing process of processed products by women farmers are still within the scope of the village by means of exhibitions, whatsapp status and bazaars, so that these processed products are not widely known and in demand by people outside the area. The method used is Design sprint, which is a human-centered approach to innovation that utilizes design tools that integrate human needs. Based on the sprint process, the results obtained in the form of a system that can market products made by women farmer groups such as the admin section which manages group and member data, the member section adds products and promotions, the consumer section sees product data, promotions, groups and information that can be accessed as a whole. by online.*

**Keywords:** Marketing, Women Farmers Group, Rare River, Design Sprint

### Abstrak

Proses pemasaran yang dilakukan secara online sudah harus diterapkan pada setiap pelaku usaha seperti kelompok wanita tani yang ada di Desa Sungai Langka, Kecamatan Gedong Tataan, Kabupaten Pesawaran yang telah didirikan sejak tahun 2013 dan memiliki jumlah kelompok sebanyak 12 dan masing-masing kelompok memiliki anggota antara 15 sampai 20 anggota. Permasalahan berupa proses pengolahan data kelompok tani dan anggota masih dilakukan secara manual dengan cara mencatat pada buku catatan, sehingga berdampak pada kehilangan data, kerusakan dokumen maupun kesalahan dalam pendataan identitas anggota. Permasalahan pada proses pemasaran produk hasil olahan wanita tani masih dalam lingkup desa dengan cara pameran, status *whatsapp* dan bazar, sehingga produk hasil olahan tersebut tidak banyak dikenal dan diminati oleh masyarakat diluar lingkungan daerah tersebut. Metode yang digunakan yaitu *Design sprint* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia (*Human centered approach*) terhadap inovasi yang memanfaatkan alat bantu perancangan yang mengintegrasikan kebutuhan manusia. Berdasarkan proses sprint tersebut diperoleh hasil berupa sistem yang dapat memasarkan produk hasil olahan kelompok wanita tani seperti bagian admin yang mengelola data kelompok dan anggota, bagian anggota menambahkan produk dan promosi, bagian konsumen melihat data produk, promosi, kelompok dan informasi yang secara keseluruhan dapat diakses secara *online*.

**Kata kunci:** Pemasaran, Kelompok Wanita Tani, Sungai Langka, Design Sprint

**To cite this article:**

Anggraini, Susanto, Ahmad. (2022). Sistem Informasi Pemasaran Hasil Kelompok Wanita Tani Menggunakan Metode Design Sprint, Vol (3), No. 1, 34-40.

## I. Pendahuluan

Pemasaran merupakan kegiatan untuk melakukan pengenalan terhadap suatu produk atau jasa dengan tujuan agar pengguna dapat mengetahui keunggulan atau spesifikasi dari produk yang ditawarkan [1]. Terkait dengan pengaruh terhadap kondisi saat ini, yaitu mengenai penerapan teknologi informasi dapat menunjang kegiatan pemasaran, sehingga dengan pemanfaatan teknologi informasi dapat mempermudah pelaku usaha dalam menyampaikan informasi produk kepada konsumen. Pemasaran dengan menggunakan teknologi informasi memiliki banyak keunggulan dalam segi akses informasi, melihat detail produk, hingga komunikasi yang dapat dijangkau dengan jaringan internet secara online [2].

Pemasaran menjadi faktor penting dalam pengenalan suatu produk, seperti penelitian oleh [1]. bahwa proses pemasaran masih menggunakan metode melalui chat berupa WhatsApp, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Oleh [3], metode yang digunakan yaitu penyuluhan kepada khalayakan sasaran melalui penyampaian materi terkait pemasaran online, metode tersebut dirasa masih kurang efektif karena belum tersedianya proses pemasaran secara online melalui sistem. Penelitian yang dilakukan oleh [4] pengembangan sistem menggunakan metode Design Sprint dapat mempermudah proses pembangunan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Proses pemasaran yang dilakukan secara online sudah harus diterapkan pada setiap pelaku usaha seperti kelompok wanita tani yang ada di Desa Sungai Langka, Kecamatan Gedong Tataan, Kabupaten Pesawaran yang telah didirikan sejak tahun 2013 dan memiliki jumlah kelompok sebanyak 12 dan masing-masing kelompok memiliki anggota antara 15 sampai 20 anggota. Berdasarkan jumlah kelompok tani tersebut tentu sudah memiliki hasil produksi olahan hasil tani seperti bahan baku kopi, pisang, nangka, singkong dan kerajinan serta menghasilkan produk kopi kemasan, kripik pisang, kripik nangka, kripik singkong, susu kambing cair dan bubuk serta produk kerajinan berupa tas. Proses pemasaran hasil olahan wanita tani yang saat ini dilakukan seperti memajang produk pada kegiatan pameran baik desa maupun di Kabupaten dan belum memiliki media pemasaran pada lingkup kelompok tani tersebut. Pengaruh pemasaran terhadap nilai jual produk yang ditawarkan menjadi alasan bagi peningkatan ekonomi masyarakat sehingga hal tersebut perlu adanya inovasi dalam penerapan dan pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pemasaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada bagian penggerak Kelompok Wanita Tani di Desa Sungai Langka, diperoleh permasalahan berupa proses

pengolahan data kelompok tani dan anggota masih dilakukan secara manual dengan cara mencatat pada buku catatan, sehingga berdampak pada kehilangan data, kerusakan dokumen maupun kesalahan dalam pendataan identitas anggota. Permasalahan pada proses pemasaran produk hasil olahan wanita tani masih dalam lingkup desa dengan cara pameran, status whatsapp dan bazar, sehingga produk hasil olahan tersebut tidak banyak dikenal dan diminati oleh masyarakat diluar lingkungan daerah tersebut. Sehingga pengaruh teknologi sangat berperan penting dalam peningkatan pemasaran untuk meningkatkan ekonomi masyarakat.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan suatu solusi untuk menangani permasalahan dalam pengolahan data anggota dan pemasaran produk dengan membangun sistem informasi pemasaran produk hasil olahan wanita tani yang dilakukan secara online menggunakan website. Keunggulan dalam penerapan sistem berbasis website yaitu penyajian informasi dapat dengan mudah diakses oleh konsumen, mudah dalam perbaikan dan pemeliharaan sistem serta proses pembentukan sistem yang mudah dilakukan dan mampu diakses menggunakan jaringan internet [5]. Proses pengembangan yang akan dilakukan menerapkan metode Design sprint sehingga kelebihan pada penerapan tersebut dapat menghasilkan sistem sesuai keinginan pengguna berdasarkan ide atau gagasan serta persetujuan pengguna [6]. Adapun tujuan dari penelitian yang dibangun dan dalam penerapan sistem pemasaran oleh peneliti dengan memberikan fitur seperti pengolahan data kelompok, pengolahan data anggota, pengolahan data produk dan promosi produk.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 1. Metodologi

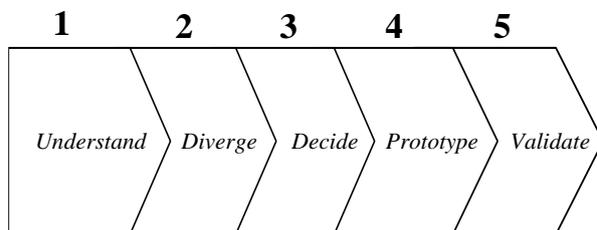
Menurut [7] secara sederhana metodologi dapat diartikan sebagai pengetahuan atau ilmu tentang metode atau dapat diartikan sebagai cara yang didefinisikan secara jelas dan sistematis untuk mendapatkan suatu tujuan. Metodologi juga merupakan studi mengenai metode-metode yang digunakan dalam disiplin yang teratur atau yang digunakan untuk menata ilmu yang teratur tersebut. metodologi diperlukan sebagai panduan dalam proses pengerjaan penelitian agar tahapan pengerjaan penelitian berjalan secara terarah dan juga sistematis [8] [9].

### 2. Design Sprint

Menurut [6] *Design sprint* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia (*Human centered approach*) terhadap inovasi yang memanfaatkan alat bantu

perancangan yang mengintegrasikan kebutuhan manusia, kemungkinan perkembangan teknologi dan persyaratan untuk kesuksesan tujuan. Metode Sprint memberikan kekuatan yang dahsyat pada startup yang memangkas perdebatan yang tidak diperlukan dan meminimalisir pekerjaan yang membutuhkan waktu berbulan-bulan menjadi pekerjaan yang dilakukan dalam 1 minggu. *Design sprint* terdiri dari 5 fase yaitu *understand*, *diverge*, *decide*, *prototype* dan *validate* dengan waktu terbatas untuk mengurangi resiko membawa produk ke pasar.

*Design sprint* dapat dimulai dengan tim kecil dan dengan cepat mengembangkan masalah menjadi solusi. Proses *design sprint* dapat dikerjakan dengan waktu 5 hari, namun hal tersebut dimaklumi jika pengerjaan dapat lebih dari 5 hari dikarenakan kondisi dan keadaan yang tidak memungkinkan pihak pengembang dengan *client* bertemu. Berikut merupakan konsep metode *design sprint* pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode *Design Sprint*

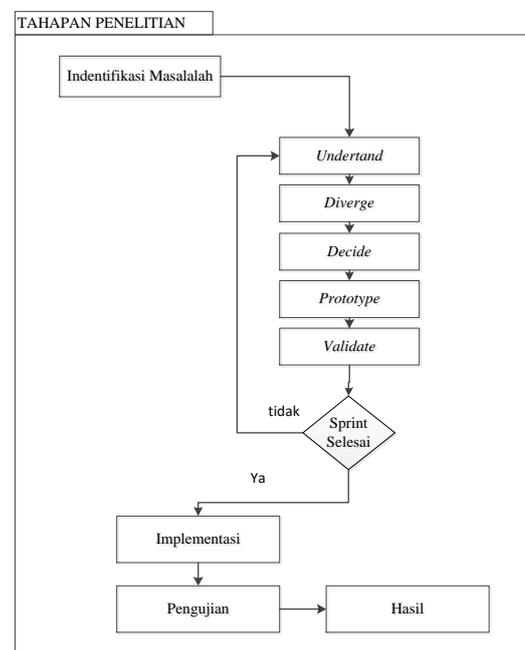
### Tahapan *Design Sprint*

1. *Prepare* (Persiapan)  
Persiapan dilakukan untuk menentukan permasalahan yang akan diberikan solusi dan menyiapkan kebutuhan dalam pengembangan.
2. *Understand* (Memahami)  
Memahami permasalahan dan membuat target dengan cara melakukan diskusi dan menemukan ide baru maupun gagasan untuk dilanjutkan ke sisi berikutnya.
3. *Diverge* (Bercabang)  
Proses penggambaran terhadap ide yang dipilih dengan memberikan sketsa pada bagian pengguna maupun perusahaan hingga sketsa dipertahankan untuk tahap berikutnya.
4. *Decide* (Memutuskan)  
Melakukan keputusan terhadap ide yang telah digambarkan pada tahap sebelumnya. Hasil sketsa yang telah dibentuk ada dilakukan pemilihan terhadap ide yang terbaik dan dilanjutkan ke tahap implementasi.
5. *Prototype* (Pembentukan)  
Proses pembentukan atau penerapan dari ide yang terpilih dan fokus dalam pembangunan sistem.
6. *Validate* (Validasi)  
Tahap terakhir *sprint* memvalidasi sistem yang telah dibangun dengan memastikan proses pada sistem berjalan dengan baik dan sesuai harapan pengguna.

### 3. Metodologi Penelitian

#### 1. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian digunakan sebagai bentuk penjabaran dari kerangka pemikiran yang dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Penelitian

#### 2. Persiapan

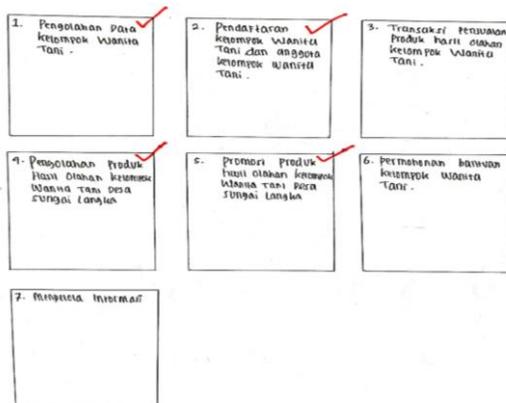
Tahap persiapan digunakan untuk menentukan pembahasan, tim dan sarana yang akan digunakan seperti pembahasan yang akan dilakukan terkait dengan proses pengolahan data kelompok wanita tani, produk hasil olahan dan promosi. Tim yang ditentukan berupa peneliti dan pihak kelompok wanita tani. Sarana yang digunakan berupa lembar kertas yang digunakan untuk membuat rancangan ide dan sketsa serta template html untuk membentuk prototype dari hasil sketsa yang diputuskan.

##### a. *Sprint 1*

*Sprint 1* merupakan rancangan desain berdasarkan bagian admin serta memperoleh hasil persetujuan pada bagian admin atau pengurus kelompok wanita tani sebagai berikut:

##### 1) Pemahaman (*Understand*)

Pemahaman merupakan bagian dari penentuan terhadap pengguna pada sistem yang akan dibangun dengan dilakukan diskusi untuk menentukan pengguna dan kebutuhan pada sistem berdasarkan ide yang diberikan kepada pengguna tersebut, berikut beberapa ide yang diberikan kepada bagian admin atau pengurus kelompok wanita tani, hasil dokumentasi tahap *understand* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Proses Penentuan Ide

Berdasarkan penentuan ide tersebut yang terdiri dari 7 ide atau gagasan yang diberikan telah dipilih sebanyak 4 ide seperti mengelola data kelompok, mengelola anggota, mengelola produk dan mengelola promosi.

2) **Bercabang (Diverge)**

Proses penggambaran terhadap ide yang dipilih dengan memberikan sketsa pada bagian pengguna maupun perusahaan hingga sketsa dipertahankan untuk tahap berikutnya. Proses pembuatan sketsa dilakukan dengan membuat pertanyaan terhadap dua bagian pengguna yang dapat dilihat pada Lampiran 3 dan dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Pertanyaan Bagian Pengguna

No.	Pertanyaan
1	Kebutuhan sistem seperti apa yang diinginkan pihak admin ?
2	Media apa yang cocok untuk digunakan oleh admin ?
3	Fitur apa saja yang dibutuhkan pada bagian admin ?
4	Media apa yang mudah digunakan untuk menggambarkan sistem yang akan dibangun agar pengguna dapat dengan mudah memahami maksud dari rancangan ?
5	Untuk mengevaluasi hasil sistem yang dibangun, metode apa yang cocok digunakan ?

Berdasarkan gambar tersebut dapat disimpulkan bahwa proses penentuan terhadap kebutuhan sistem terdiri dari platform seperti website dengan komponen yang dipilih peneliti berupa framework codeigniter dan bootstrap, visualisasi yang dilakukan dengan penggambaran interface yang digambarkan menggunakan sketsa pada kertas serta bagian sprint akhir berupa rencana evaluasi menggunakan black box testing yang merupakan pengujian terhadap fungsi tampilan. Berdasarkan kebutuhan terhadap sistem yang akan digunakan pada

bagian pemilihan terhadap sketsa yang dibuat dapat dilihat pada lembar lampiran.

3) **Memutuskan (Decide)**

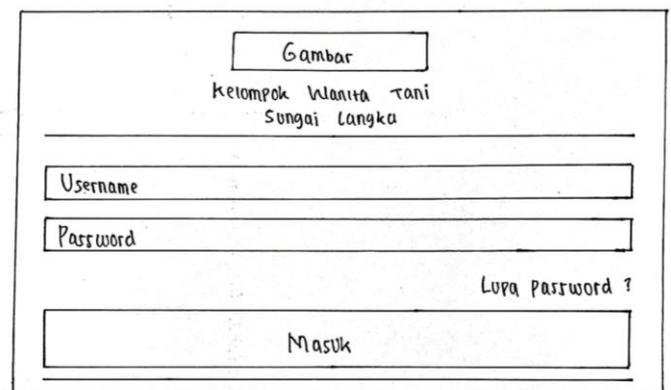
Melakukan keputusan terhadap ide yang telah digambarkan pada tahap sebelumnya. Hasil sketsa yang telah dibentuk, dilakukan pemilihan terhadap ide yang terbaik dan dilanjutkan ketahap penggambaran sistem menggunakan sketsa interface seperti berikut:

4. Hasil dan Pembahasan

Sketsa Admin

a. Sketsa Tampilan Login

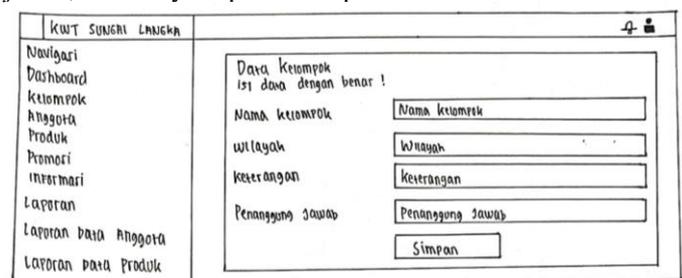
Sketsa tampilan login terdiri dari logo, username, password dan tombol masuk, berikutnya yang dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Sketsa Tampilan Login

b. Sketsa Tampilan Kelompok

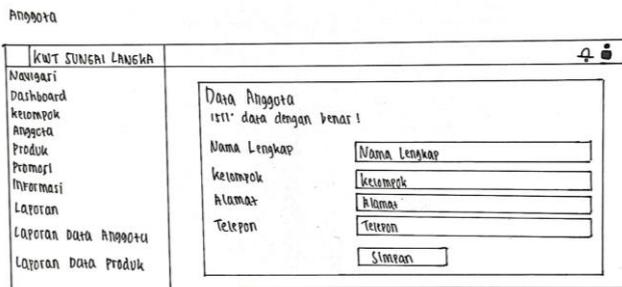
Sketsa tampilan kelompok terdiri dari bagian inputan seperti nama kelompok, wilayah, keterangan, penanggung jawab, berikutnya dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Sketsa Tampilan Kelompok

c. Sketsa Tampilan Anggota

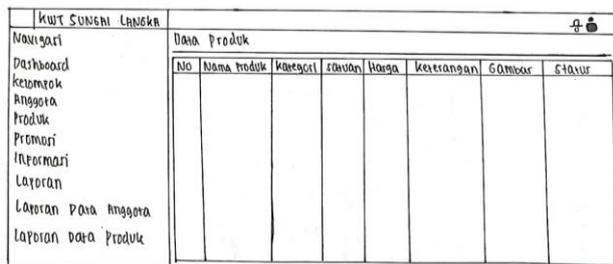
Sketsa tampilan anggota terdiri dari bagian nama lengkap, kelompok, alamat dan telepon, berikutnya dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Sketsa Tampilan Anggota

d. Sketsa Tampilan Produk

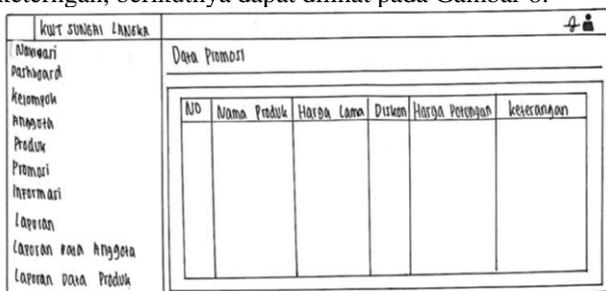
Sketsa tampilan produk berupa tabel yang memuat data produk seperti nama produk, kategori, satuan, harga, keterangan, status dan gambar, berikutnya dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Sketsa Tampilan Produk

e. Sketsa Tampilan Promosi

Sketsa tampilan promosi terdiri dari informasi nama produk, harga lama, diskon, harga potongan dan keterangan, berikutnya dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Sketsa Tampilan Promosi

**Pembentukan (Prototype)**

Proses pembentukan atau penerapan dari ide yang terpilih dan fokus dalam pembangunan sistem menggunakan *framework codeigniter*, berikut merupakan bagian perancangan *prototype* menggunakan konsep berbasis *website*.

a. Rancangan Tampilan Login

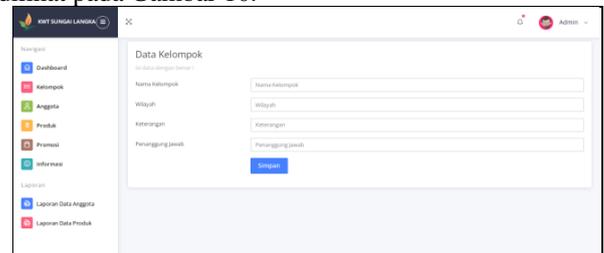
Rancangan tampilan *login* merupakan bagian untuk dapat masuk kebagian berikutnya yang dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Rancangan Tampilan Login

b. Rancangan Tampilan Kelompok

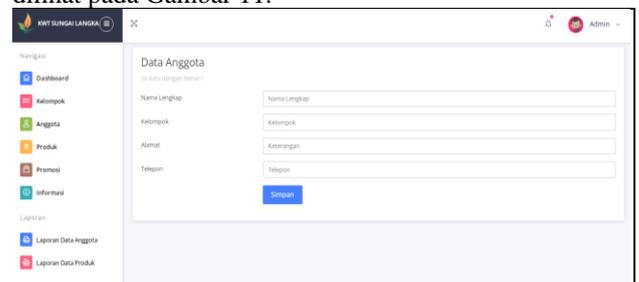
Rancangan tampilan kelompok merupakan bagian yang digunakan untuk menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data, berikutnya dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Rancangan Tampilan Kelompok

c. Rancangan Tampilan Anggota

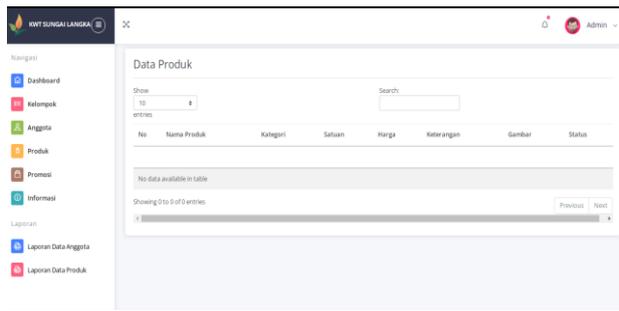
Rancangan tampilan anggota merupakan bagian yang digunakan untuk menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data, berikutnya dapat dilihat pada Gambar 11.



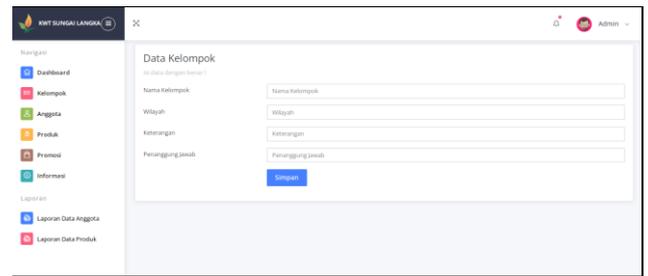
Gambar 11. Rancangan Tampilan Anggota

d. Rancangan Tampilan Produk

Rancangan tampilan produk merupakan bagian yang digunakan untuk menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data, berikutnya dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Rancangan Tampilan Produk



Gambar 14. Implementasi Tampilan Kelompok

### Implementasi Sistem

Implementasi sistem terdiri dari tiga bagian yaitu admin, anggota dan konsumen yang dapat dilihat sebagai berikut:

#### a. Implementasi Tampilan Login

Implementasi tampilan *login* merupakan bagian untuk dapat masuk kebagian berikutnya yang dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Implementasi Tampilan Login

Implementasi tersebut memiliki *text field* seperti *username* dan *password* yang dapat di isi oleh pengguna, jika *user login* tersedia maka dapat masuk jika tidak tersedia maka gagal masuk.

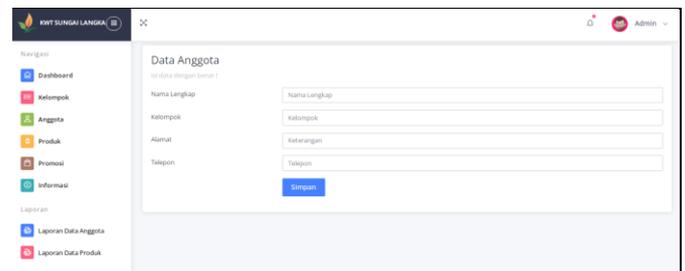
#### b. Implementasi Tampilan Kelompok

Implementasi tampilan kelompok merupakan bagian yang digunakan untuk menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data, berikutnya dapat dilihat pada Gambar 14.

Implementasi tersebut memiliki fungsi simpan dengan entri data seperti *id\_kelompok*, nama kelompok, wilayah, keterangan dan penanggung jawab. Data tersebut dapat ditambahkan ketika menekan tombol simpan.

#### c. Implementasi Tampilan Anggota

Implementasi tampilan anggota merupakan bagian yang digunakan untuk menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data, berikutnya dapat dilihat pada Gambar 15.

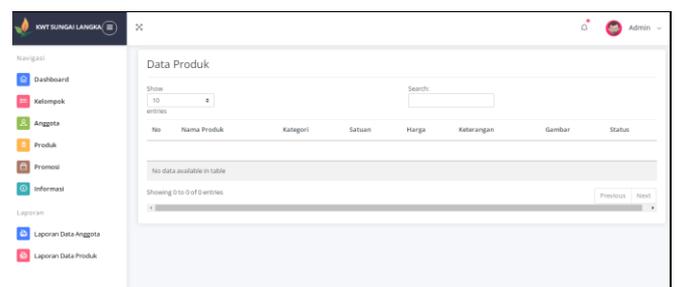


Gambar 15. Implementasi Tampilan Anggota

Implementasi tersebut memiliki fungsi simpan dengan entri data seperti *id\_anggota*, *id\_kelompok*, nama, alamat, telepon, *no\_anggota* dan tanggal. Data tersebut dapat ditambahkan ketika menekan tombol simpan.

#### d. Implementasi Tampilan Produk

Rancangan tampilan produk merupakan bagian yang digunakan untuk menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data, berikutnya dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16. Implementasi Tampilan Produk

Implementasi tersebut memiliki fungsi simpan dengan entri data seperti *id\_produk*, nama, kategori, satuan, keterangan, harga dan gambar. Data tersebut dapat ditambahkan ketika menekan tombol simpan.

## 5. Kesimpulan

### 1. Kesimpulan

Hasil kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan yaitu proses menerapkan metode *design sprint* untuk membantu membangun sistem informasi produk hasil olahan Kelompok Wanita Tani Desa Sungai Langka terdiri dari 5 tahap yaitu tahap *understand* atau memahami kebutuhan sistem, tahap *diverge* yaitu proses penggambaran terhadap ide yang dipilih dengan memberikan sketsa, tahap *decide* yaitu melakukan keputusan terhadap ide yang telah digambarkan, tahap *prototype* yaitu proses pembentukan atau penerapan dari ide dan tahap *validate* yaitu proses persetujuan dari hasil *prototype*. Berdasarkan proses *sprint* tersebut diperoleh hasil berupa sistem yang dapat memasarkan produk hasil olahan kelompok wanita tani seperti bagian admin yang mengelola data kelompok dan anggota, bagian anggota menambahkan produk dan promosi, bagian konsumen melihat data produk, promosi, kelompok dan informasi yang secara keseluruhan dapat diakses secara *online*. Berdasarkan hasil pengujian pada aspek fungsi sistem sebesar 94,11% dan dapat disimpulkan bahwa fungsi pada sistem telah sesuai, sedangkan pada *usability* sebesar 91,20% dapat disimpulkan menurut responden yaitu "Sangat Setuju" bahwa pengembangan tersebut telah sesuai.

### 2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dari pengembangan sistem yang tersebut masih memiliki kekurangan pada proses transaksi yaitu belum tersedianya fitur transaksi pembelian dan pembayaran, sehingga diharapkan pada penelitian berikutnya dapat menambahkan fitur tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Sarasati, D. Pradiatiningtyas, and N. Purwati, "Perancangan E-Bakul Pada Kelompok Wanita Tani Ngudi Rejeki Berbasis Website," *J. Fasilkom*, vol. 11, no. 1, pp. 32–42, 2021.
- [2] J. Lillasari and N. Arifin, "Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Pemasaran Produk Perusahaan Di Masa Pandemi Covid-19," *Semin. Nas. Penal. dan Penelit. Nusant.*, vol. 1, pp. 169–177, 2020.
- [3] S. Abdullah, L. Daud, Bunyamin, and R. E. Purwanti, "Pengembangan Dan Pemasaran Online Produk Aneka Olahan Ikan Sebagai Sumber Pendapatan Alternatif Wanita Nelayan Di Masa Pandemi Covid -19 Di Kelurahan Purirano Kota Kendari," *Conf. Innov. Appl. Sci. Technol. (CIASTECH 2020) Univ. Widyagama Malang, 02 Desember 2022*, no. Ciastech, pp. 1309–1318, 2020.
- [4] R. Prasetyo *et al.*, "Sistem informasi pariwisata daerah kabupaten wonogiri berbasis web," 2011.
- [5] A. N. Ashari and R. M. Manikam, "Analisa dan Perancangan Marketplace Bahan Bangunan Berbasis Website Pendahuluan Studi Literatur Metodologi," vol. 1, no. 3, pp. 84–92, 2019.
- [6] F.- - and A. Yulianto, "Kolaborasi Scrum dan Design Sprint Dalam Pengembangan Aplikasi Laboratorium Medis," *REMIK (Riset dan E-Jurnal Manaj. Inform. Komputer)*, vol. 4, no. 2, p. 47, 2020.
- [7] N. Widiawati, "Metodologi Penelitian." Edu Publisher, Jawa Barat, pp. 1–250, 2020.
- [8] H. Sulistiani, S. Setiawansyah, and D. Darwis, "Penerapan Metode Agile untuk Pengembangan Online Analytical Processing (OLAP) pada Data Penjualan (Studi Kasus: CV Adilia Lestari)," *J. CoreIT J. Has. Penelit. Ilmu Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 1, pp. 50–56, 2020.
- [9] Y. Rahmanto, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Koperasi Menggunakan Metode Web Engineering (Studi Kasus: Primkop Kartika Gatam)," *J. Data Min. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 24–30, 2021.
- [10] Priandika, A.,T., Widiantoro, W., Penerapan Metode Desain Sprint Pada Sistem Pendistribusian Dan Pengadaan Barang Menggunakan Mobile, *Jurnal Teknoinfo*, Vol. 15 No. 2 pp 121-126, 2021