

PERANCANGAN APLIKASI *E-PARTNERSHIP* MENGGUNAKAN METODE *AGILE* BERBASIS WEB PT. INDUSTRI TELEKOMUNIKASI INDONESIA (PERSERO)

Rahmi Rismayani Deri^{1*}, Farhan Alfi Mubarak², M Dzuhur Islam³

^{1,2,3} Universitas Islam Nusantara, Indonesia

e-mail: rahmi.rismayani20@gmail.com

Abstract: PT. The Indonesian Telecommunications Industry is a provider of products and services based on digital service innovation to answer business needs to facilitate automation in consumer company organizations. Every consumer/potential partner who wants to be part of a partnership at PT. The Indonesian Telecommunications Industry previously had to register as a partner manually using a paper registration form for prospective partners, besides that the required documents were still in the form of paper documents that could be lost at any time. The concept of Agile Software Development was coined by Kent Beck and 16 colleagues by stating that agile software development is a way of building software by doing it and helping others build it at once. Agile software development methods or agile methodology is a set of software development methodologies based on iterative development, where requirements and solutions develop through collaboration between organized teams Based on the stages of analysis of admin and user needs, it can be concluded that there are several things that must be considered and made carefully, including the programming structure, database specifications, and user interface design must be in accordance with The *e-Partnership* system is made to make it easier for companies to provide information about the procurement of goods or services and other informational information. As for partners of PT. The Indonesian Telecommunication Industry makes it easy to get information about procurement and other information. In addition, this system can make it easier for prospective partners to register to become partners online, because to access the main page of procurement information and other information can only be accessed by partners who already have an *e-Partnership* application account. Admin dashboard made to make it easier to update, add, and delete procurement information and other information. And the information will be informed through the *e-Partnership* website to the logged in partner.

Keywords: Prospective Studies, Software, Automation, Telecommunications

Abstrak: PT. Industri Telekomunikasi Indonesia merupakan penyedia produk dan layanan berdasarkan inovasi layanan digital untuk menjawab kebutuhan bisnis untuk memudahkan otomatisasi dalam organisasi perusahaan konsumen. Setiap konsumen/calon mitra yang ingin menjadi bagian dari kemitraan di PT. Industri Telekomunikasi Indonesia sebelumnya harus melakukan pendaftaran sebagai mitra secara manual menggunakan kertas formulir pendaftaran calon mitra, selain itu dokumen yang dipersyaratkan masih berbentuk dokumen-dokumen kertas yang sewaktu-waktu dapat hilang. Konsep Agile Software Development dicetuskan oleh

Kent Beck dan 16 rekannya dengan menyatakan bahwa agile software development adalah cara membangun software dengan melakukannya dan membantu orang lain membangunnya sekaligus. Agile software development methods atau agile methodology merupakan sekumpulan metodologi pengembangan perangkat lunak yang berbasis pada pengembangan iteratif, dimana persyaratan dan solusi berkembang melalui kolaborasi antar tim yang terorganisir Berdasarkan tahapan analisa kebutuhan admin maupun user dapat disimpulkan ada beberapa hal yang harus diperhatikan dan dibuat dengan teliti antara lain dari struktur pemrograman, spesifikasi database, dan perancangan user interface harus sesuai dengan yang dibutuhkan Sistem *e-Partnership* yang dibuat agar mempermudah perusahaan dalam memberikan informasi tentang pengadaan barang atau jasa dan informasi informasi yang lainnya. Sedangkan untuk mitra PT. Industri Telekomunikasi Indonesia memudahkan mendapatkan informasi tentang pengadaan dan informasi-informasi yang lainnya. Selain itu juga, sistem ini dapat mempermudah calon mitra melakukan pendaftaran menjadi mitra secara online, karena untuk mengakses halaman utama informasi pengadaan dan informasi-informasi yang lainnya hanya dapat diakses oleh mitra yang sudah memiliki akun aplikasi *e-Partnership*. Admin dashboard yang dibuat agar mempermudah untuk memperbaharui, menambahkan, dan menghapus tentang informasi pengadaan serta informasi-informasi yang lainnya. Dan informasi-informasi tersebut akan di informasikan melalui website *e-Partnership* kepada mitra terlogin.

Kata Kunci: Studi Prospektif, Perangkat Lunak, Otomatisasi, Telekomunikasi

Copyright (c) 2024 The Authors. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

PT. Industri Telekomunikasi Indonesia merupakan penyedia produk dan layanan berdasarkan inovasi layanan digital untuk menjawab kebutuhan bisnis untuk memudahkan otomatisasi dalam organisasi perusahaan konsumen. Setiap konsumen/calon mitra yang ingin menjadi bagian dari kemitraan di PT. Industri Telekomunikasi Indonesia sebelumnya harus melakukan pendaftaran sebagai mitra secara manual menggunakan kertas formulir pendaftaran calon mitra, selain itu dokumen yang dipersyaratkan masih berbentuk dokumen-dokumen kertas yang sewaktu-waktu dapat hilang.

Dalam era globalisasi dan teknologi informasi yang semakin maju, kolaborasi menjadi kunci utama bagi kesuksesan berbagai proyek dan usaha. Terutama dalam lingkungan bisnis, kerjasama yang efektif antara berbagai pihak dapat memberikan keunggulan kompetitif yang signifikan (Irsandi et al., 2020). Untuk memfasilitasi kolaborasi yang optimal, diperlukan alat yang tepat dan efisien.

Berdasarkan hal tersebut perusahaan harus membuat aplikasi yang dimana bisa memudahkan dalam Kerjasama bisnis dan Sistem yang dapat diterapkan adalah aplikasi berbasis web. Seperti *e-Partnership* yang dimana sistem yang dirancang ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Codeigniter 3 dan MySQL untuk databasenya.

Dalam konteks ini, Aplikasi *E-Partnership* berbasis web muncul sebagai solusi modern untuk meningkatkan efektivitas kolaborasi di antara mitra bisnis. Aplikasi *E-Partnership* adalah platform digital yang dirancang khusus untuk memfasilitasi kolaborasi antara mitra bisnis melalui medium web (Larasati et al., 2021a). Tujuan utama dari aplikasi ini adalah untuk menyediakan ruang kerja virtual di mana berbagai pihak dapat berinteraksi, berbagi informasi, mengelola proyek bersama, dan mengambil keputusan secara lebih terkoordinasi.

Aplikasi merupakan suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Aplikasi dibuat untuk memudahkan pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan, dan penambahan data yang dibutuhkan (Setyawan dan Munari, 2020). Aplikasi itu sendiri kebanyakan berbentuk web dan bisa diperbaharui. Menurut Setyawan dan Munari (2020), aplikasi berbasis *web* ini menggunakan protokol HTTP, aplikasi di sisi *server* berkomunikasi dengan *client* melalui *web server*. Aplikasi di sisi *client* umumnya berupa *web browser*. Jadi, aplikasi berbasis *web* (*client/server-side script*) berjalan diatas aplikasi berbasis *internet*.

Langkah-langkah pengembangan aplikasi *e-Partnership* berbasis web menggunakan metode agile menurut Handayani et al., (2023) terdiri dari 1) Perencanaan awal (Sprint 0): pada tahap ini, tim pengembangan dan pemangku kepentingan melakukan perencanaan awal yang melibatkan pemahaman menyeluruh tentang kebutuhan dan tujuan aplikasi. Proses ini meliputi desain awal, pemilihan teknologi, dan identifikasi fitur utama. 2) Pengembangan Berkelanjutan (Sprint 1-Sprint n): pengembangan dilakukan dalam iterasi yang dikenal sebagai sprint. Setiap sprint memiliki jangka waktu tertentu, seperti dua minggu, di mana tim pengembangan berfokus pada pengembangan fitur tertentu berdasarkan prioritas. 3) Interaksi dan Umpan Balik (Tinjauan dan Retrospektif): setelah menyelesaikan setiap sprint, diadakan sesi peninjauan dengan pemangku kepentingan untuk memeriksa kemajuan dan mendapatkan

umpan balik. Proses perbaikan juga dilakukan untuk menganalisis proses pengembangan dan mengidentifikasi potensi perbaikan. 4) Penyesuaian dan perubahan (perencanaan sprint): umpan balik dari sesi review dan perbaikan digunakan untuk merencanakan sprint berikutnya. Perubahan kebutuhan atau prioritas dapat disesuaikan dengan lebih fleksibel. 5) Jaminan Kualitas: selama setiap sprint, tes integrasi dilakukan secara terus menerus untuk memastikan kualitas aplikasi. Ini membantu mengidentifikasi bug atau masalah lebih awal dalam proses pengembangan. 6) Pengiriman berkala (rilis): setelah menyelesaikan sejumlah sprint, fitur siap pakai dapat dirilis ke pengguna. Hal ini memungkinkan pemangku kepentingan untuk mendapatkan keuntungan lebih cepat dan memberikan lebih banyak umpan balik.

Maka dari itu, penelitian mengenai aplikasi web e-kolaboratif yang dikembangkan dengan metode agile merupakan solusi inovatif yang dapat meningkatkan efisiensi kerja PT. Industri Telekomunikasi Indonesia. Dengan memanfaatkan fleksibilitas metode Agile, aplikasi ini dapat diskalakan untuk beradaptasi dengan perubahan kebutuhan, sekaligus memberikan manfaat yang signifikan dengan meningkatkan produktivitas dan hasil kolaborasi.

METODE

Konsep Agile Software Development dicetuskan oleh Kent Beck dan 16 rekannya dengan menyatakan bahwa agile software development adalah cara membangun software dengan melakukannya dan membantu orang lain membangunnya sekaligus. Agile software development methods atau agile methodology merupakan sekumpulan metodologi pengembangan perangkat lunak yang berbasis pada pengembangan iteratif, dimana persyaratan dan solusi berkembang melalui kolaborasi antar tim yang terorganisir (Pressman,2010). Sementara Sommerville (2011) mengemukakan metode agile merupakan metode pengembangan incremental yang focus pada perkembangan yang cepat, perangkat lunak yang dirilis bertahap, mengurangi overhead proses, dan menghasilkan kode berkualitas tinggi dan pada proses perkembangannya melibatkan pelanggan secara langsung. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober sampai dengan November 2021.

ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM

Bagian Admin

- Bagian admin pengadaan mengakses menu login
 - a. Mengakses menu login

Ketika pertama kali mengakses akan langsung disuguhkan dengan tampilan menu login
 - b. Mengakses logout

Menu logout sendiri bisa diakses dengan mudah ketika sudah masuk ke menu tampilan admin
- Bagian admin mengakses data akun
 - a. Mengelola menu data mitra

Mengelola daya mitra yang masuk dan keluar
- Bagian admin mengakses manajemen kebutuhan fungsional
 - a. Mengelola menu manajemen informasi pengadaan

Mengatur barang apa saja yang ada dan tidak ada
 - b. Mengelola menu manajemen FAQ

Bagian User/mitra

- Bagian user mengakses menu halaman home
 - a. Mendapatkan penjelasan mengenai aplikasi *e-Partnership*
 - b. Informasi akses *e-Partnership* PT. INTI

Menampilkan informasi mengakses *e-Partnership*
- Bagian user mengakses sub menu panduan
 - a. Panduan menjadi mitra PT. INTI

Berisi panduan untuk menjadi mitra
- Bagian user mengakses menu halaman pendaftaran/registrasi
 - a. Panduan pendaftaran

Menampilkan panduan pendaftaran mitra
 - b. Form pendaftaran

Menampilkan format apa saja yang harus diisi
 - c. Upload dokumen pendukung (Company profile perusahaan dan surat permohonan rekanan)

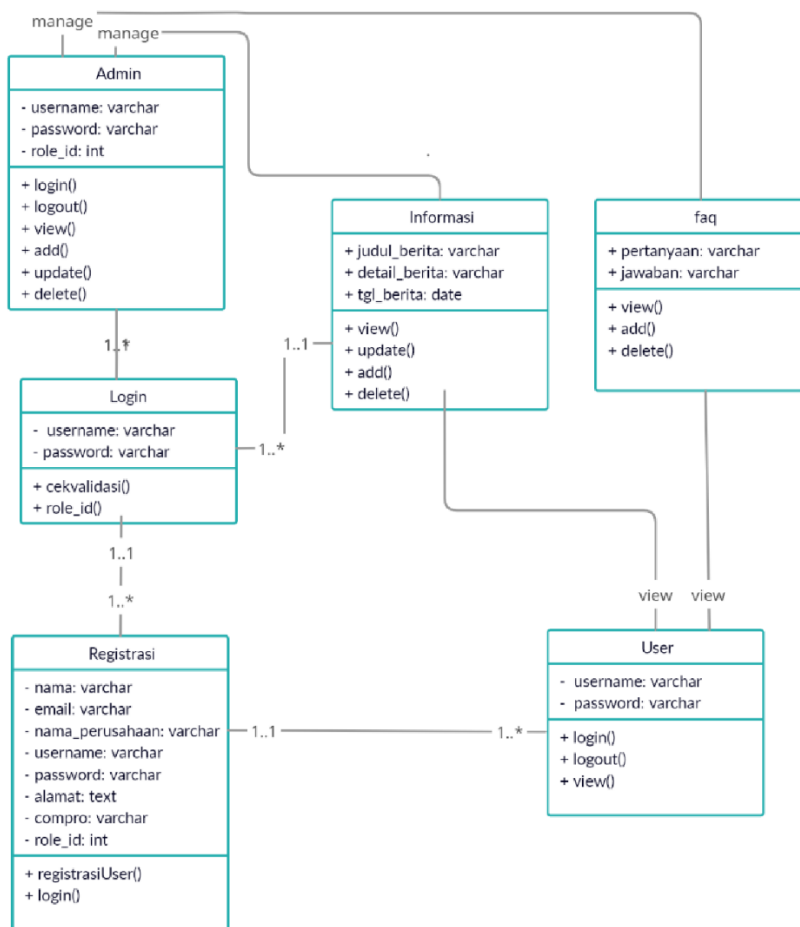
- Bagian user mengakses sub menu halaman profile mitra
 - a. Informasi mitra (Berisi list profile perusahaan, company profile, dokumen perusahaan yang lainnya) Login
- Bagian user mengakses menu halaman FAQ
 - a. Berisi pertanyaan yang sering ditanyakan dari calon mitra ke pengadaan PT. INTI

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan tahapan analisa kebutuhan admin maupun user dapat disimpulkan ada beberapa hal yang harus diperhatikan dan dibuat dengan teliti antara lain dari struktur pemrograman, spesifikasi database, dan perancangan user interface harus sesuai dengan yang dibutuhkan. Penjelasannya sebagai berikut:

1) Struktur



Gambar 1 *Class Diagram*

Struktur diatas terdapat beberapa class yang ada pada website *e-Partnership* dan antar class saling berhubungan. Registrasi merupakan class yang digunakan untuk user melakukan proses pendaftaran agar memiliki akun mitra untuk dapat mengakses halaman utama class informasi. Setelah itu, class login yang digunakan untuk user dan admin melakukan login dengan role yang berbeda ketika berhasil login. Selanjutnya class informasi dan class faq yang dimana kedua class tersebut dikelola oleh class admin dan class user terlogin yang akan mendapatkan informasi tentang pengadaan.

2) Spesifikasi Database

a. Tabel *Users*

Tabel *user* digunakan untuk menyimpan data user yang diinput pada saat proses registrasi mitra untuk mendapatkan akun, tabel user ini berisi id_users, nama, email, username, password, nama_perusahaan, alamat, negara, provinsi, kota, kode_pos, telephone, fax, npwp, compro, role_id, status, dan tgl_buat.

Nama Tabel: User

Primary Key: id_users

Foreign Key: email

No	Field	Type	Lenght	Keterangan
1.	id_users	int(A_I)	11	ID User
2.	nama	varchar	128	Nama User
3.	email	varchar	128	Email Mitra
4.	username	varchar	128	Username Mitra
5.	password	varchar	128	Password Mitra
6.	nama_perusahaan	varchar	128	Nama
7.	alamat	text	-	Alamat
8.	negara	varchar	128	Negara
9.	provinsi	varchar	128	Provinsi
10.	kode_pos	varchar	128	Kode Pos
11.	telephone	varchar	128	Telepon
12.	fax	varchar	128	Fax

13.	npwp	varchar	128	NPWP
14.	compro	varchar	128	Company Profile
15.	role_id	int	2	Registrasi
16.	status	int	1	Otomatis Aktif
17.	tgl_buat	date	-	Tanggal Dibuat

b. Tabel *User Role*

Tabel user role digunakan untuk menyimpan data user yang melakukan registrasi dan otomatis menjadi role member, tabel user role berisi id dan role.

Nama Tabel : User Role

Primary Key: id

Foreign Key: role

No	Field	Type	Lenght	Keterangan
1.	id	int(A_I)	11	ID
2.	role	varchar	128	Merupakan key field yang ada saat pengguna user baru dan secara otomatis menjadi role

c. Tabel *Berita*

Tabel berita digunakan untuk menyimpan data berita yang diinput oleh admin, tabel berita ini berisi id_berita, penulis, judul_berita, detail_berita, dan tgl_berita. Nama Tabel: Berita

Primary Key: id_berita

Foreign Key: -

No	Field	Type	Lenght	Keterangan
1.	id_berita	int(A_I)	11	ID Berita
2.	penulis	varchar	128	Penulis berita
3.	judul_berita	varchar	128	Judul Berita
4.	detail_berita	varchar	128	Detail Berita
5.	tgl_berita	date	-	Tanggal Berita

d. Tabel *FAQ*

Tabel faq digunakan untuk menyimpan data pertanyaan yang sering ditanyakan calon mitra dan sudah ada jawabannya, tabel faq ini berisi id_faq, pertanyaan, dan jawaban.

Nama Tabel: FAQ

Primary Key: id_faq

Foreign Key: -

No	Field	Type	Lenght	Keterangan
1.	id_faq	int(A_I)	11	ID FAQ
2.	pertanyaan	varchar	128	Pertanyaan yang sering ditanyakan oleh calon mitra.
3.	jawaban	varchar	128	Jawaban dari pertanyaan

e. Tabel *Sap Country*

Tabel sap country digunakan untuk memilih negara cukup hanya dengan menuliskan kode negara. Sap country ini digunakan untuk mengisi data negara, tabel sap country ini berisi country dan name.

Nama Tabel: SAP Country

Primary Key: -

Foreign Key: country

No	Field	Type	Lenght	Keterangan
1.	country	varchar	128	Kode Negara
2.	name	varchar	255	Nama Negara

f. Tabel *Provincies*

Tabel provincies digunakan untuk memilih provinsi pada saat mengisi data provinsi, tabel provincies ini berisi id dan name.

Nama Tabel: Provincies

Primary Key: id

Foreign Key: -

No	Field	Type	Lenght	Keterangan
----	-------	------	--------	------------

1.	id	char	2	ID
2.	name	varchar	255	Nama Provinsi

g. Tabel *Regencies*

Tabel *regencies* digunakan untuk memilih kota/kabupaten pada saat mengisi data kota/kabupaten, tabel *regencies* ini berisi id dan name.

Nama Tabel: *Regencies*

Primary Key: id

Foreign Key: -

No	Field	Type	Lenght	Keterangan
1.	id	char	4	ID
2.	name	varchar	255	Nama

3) Perancangan User Interface

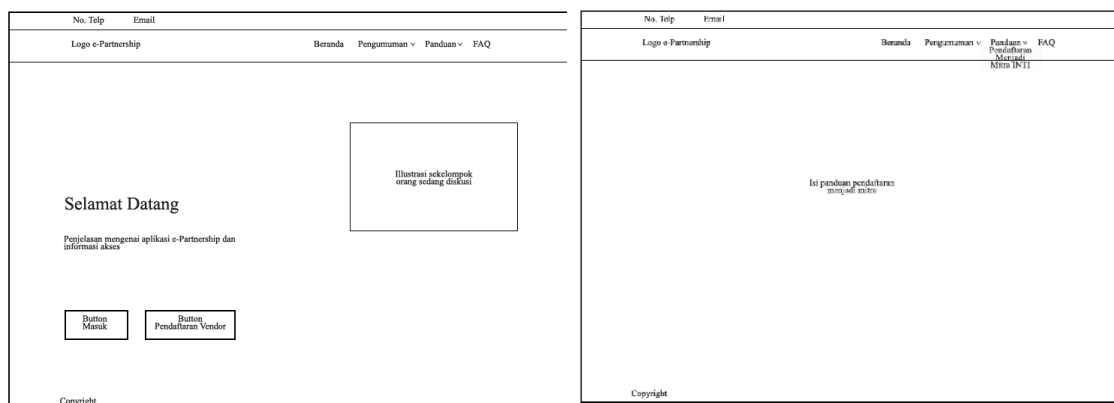
Desain *user interface* merupakan desain tampilan antarmuka dari aplikasi berbasis web yang akan dibuat. Berikut ini merupakan desain interface aplikasi berbasis web e-Partnership:

a. Desain Halaman *Home*

Halaman *home* merupakan tampilan awal yang akan muncul ketika mengakses website. Untuk desain *user interface* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

b. Desain Halaman Panduan

Halaman *pop up* merupakan tampilan yang akan muncul ketika mengakses button *pendaftaran mitra* pada halaman *home*. Untuk desain *user interface* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2 Desain Halaman *Home*

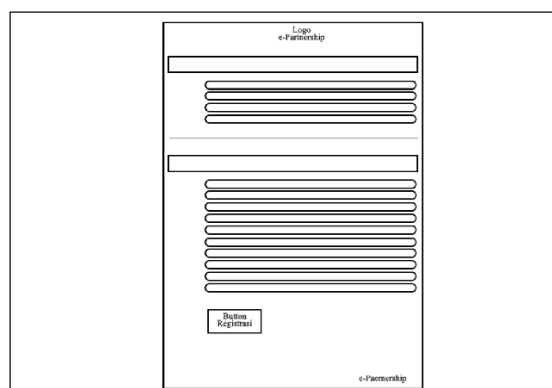
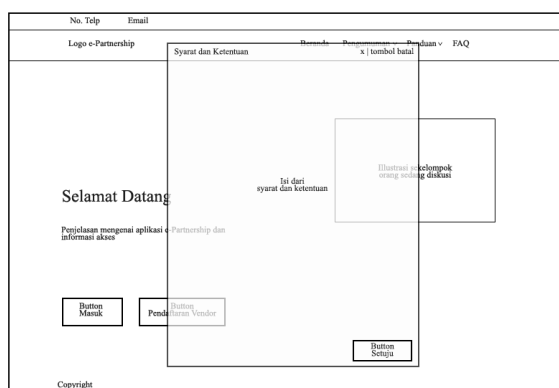
Gambar 3 Desain Halaman *Panduan*

c. Desain Halaman *Pop Up Syarat dan Ketentuan*

Halaman *pop up* merupakan tampilan yang akan muncul ketika mengakses button *pendaftaran mitra* pada halaman *home*. Untuk desain *user interface* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

d. Desain Halaman *Registrasi*

Halaman *registrasi* merupakan tampilan yang akan muncul ketika mengakses button *pendaftaran mitra*. Untuk desain *user interface* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4 *Pop Up Syarat dan Ketentuan*

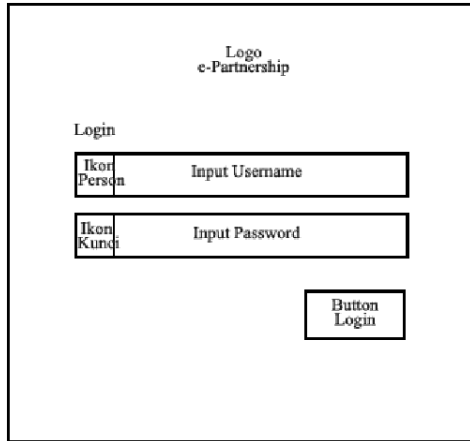
Gambar 5 Desain Halaman *Registrasi User*

e. Desain Halaman *Login*

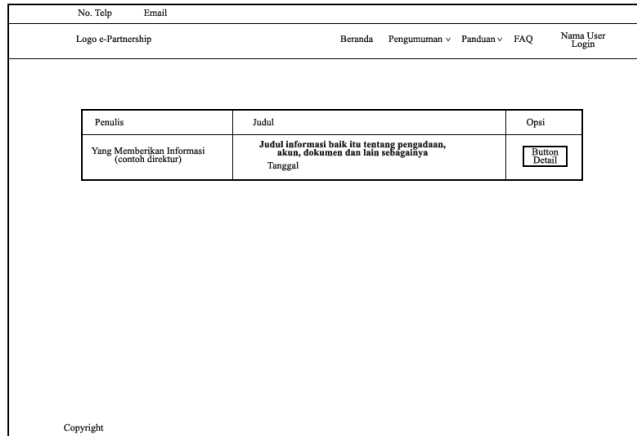
Halaman *login* merupakan tampilan yang akan muncul ketika mengakses button *masuk*. Untuk desain *user interface* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

f. Desain Halaman *Utama*

Halaman *utama* merupakan tampilan yang akan muncul ketika user sudah mempunyai akun, karena halaman *utama* ini hanya dapat diakses oleh user yang sudah melakukan login. Untuk desain *user interface* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 6 Halaman *Login User*



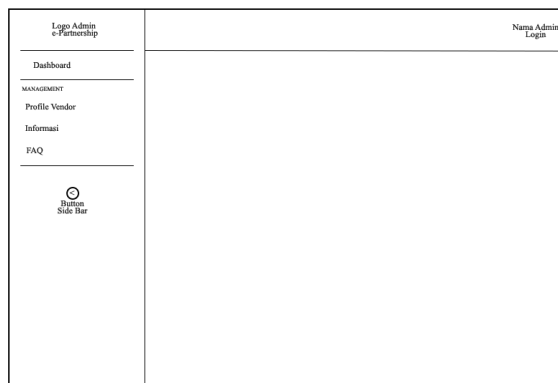
Gambar 7 Halaman *Utama User*

g. Desain Halaman *Admin Dashboard*

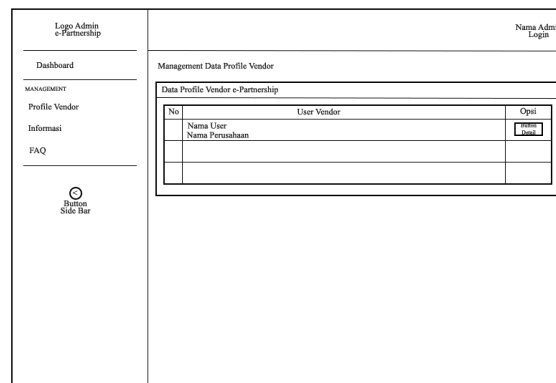
Halaman *admin dashboard* merupakan tampilan yang akan muncul ketika admin *e-Partnership* melakukan login untuk mengakses halaman *admin dashboard*. Untuk desain *user interface* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

h. Desain Halaman *Data Profile Mitra*

Halaman *profile mitra* merupakan tampilan yang akan muncul ketika admin mengakses side bar *profile mitra*. Untuk desain *user interface* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 8 Halaman *Admin Dashbord*



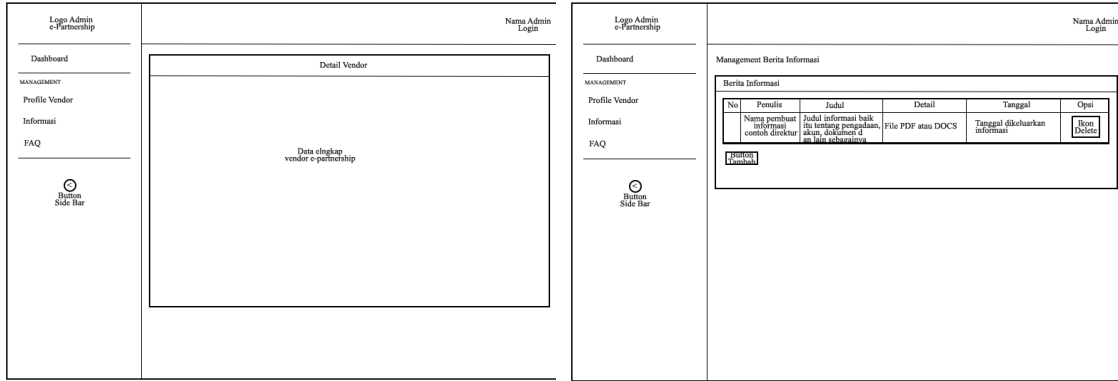
Gambar 9 Halaman *Data Profil Mitra*

i. Desain Halaman *Admin Detail Mitra*

Halaman *detail mitra* merupakan tampilan yang akan muncul ketika admin mengakses opsi button *detail* pada daftar mitra dihalaman *profile mitra*. Untuk desain *user interface* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

j. Desain Halaman *Admin Informasi*

Halaman *informasi* merupakan tampilan yang akan muncul ketika admin mengakses side bar *informasi*. Untuk desain *user interface* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 10 Halaman *Admin Detail Mitra*

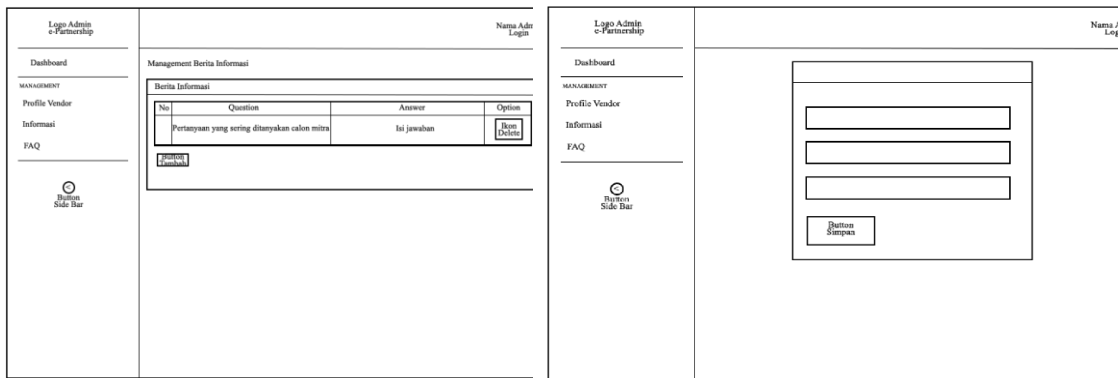
Gambar 11 Halaman *Admin Informasi*

k. Desain Halaman *Admin FAQ*

Halaman *FAQ* merupakan tampilan yang akan muncul ketika admin mengakses side bar *FAQ*. Untuk desain *user interface* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

1. Desain Halaman *Admin Tambah Informasi dan FAQ*

Halaman tambah *informasi dan faq* merupakan tampilan yang akan muncul ketika admin mengakses button *tambah* pada halaman daftar tabel *informasi dan faq*. Untuk desain *user interface* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 12 Halaman *Admin FAQ*

Gambar 13 Halaman *Admin Tambah Informasi dan FAQ*

Pembahasan

Pengembangan aplikasi berbasis web merupakan proses yang kompleks dan terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi informasi (Rabbani, 2020). Metode Agile telah muncul sebagai pendekatan yang signifikan dalam mengatasi tantangan dalam perancangan aplikasi tersebut (Putra et al., 2022). Artikel ini bertujuan untuk mengulas secara akademik perancangan aplikasi berbasis web dengan pendekatan Metode Agile, menggali landasan teoretis serta implikasi praktis yang terkait.

Metode Agile adalah kerangka kerja pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada kolaborasi tim, fleksibilitas, dan iterasi berulang dalam proses perancangan (Hutauruk & Pakpahan, 2021a). Pendekatan ini kontras dengan metodologi tradisional yang bersifat linear dan terstruktur (Larasati et al., 2021b). Metode Agile mengadopsi prinsip adaptasi terhadap perubahan kebutuhan dan memprioritaskan pengiriman produk yang berfungsi secara berkala.

Landasan teoretis Metode Agile meliputi beberapa konsep utama, seperti "Scrum," "Kanban," dan "Extreme Programming (XP)." Dalam konteks perancangan aplikasi berbasis web, Scrum membagi proses pengembangan menjadi sprint-sprint yang pendek, biasanya dua hingga empat minggu. Kanban menekankan alur kerja yang visual, sementara XP fokus pada kecepatan dan kualitas dalam pengembangan (Hutauruk & Pakpahan, 2021b). Landasan teoretis ini memberikan dasar bagi penggunaan Metode Agile dalam perancangan aplikasi berbasis web, menghasilkan peningkatan efisiensi dan pengiriman produk yang lebih adaptif (Zaef et al., 2018).

Penerapan Metode Agile dalam perancangan aplikasi berbasis web memiliki implikasi praktis yang signifikan (Handayani et al., 2023b). Tim pengembang dapat secara efektif mengatasi perubahan kebutuhan atau prioritas melalui iterasi yang terencana. Kolaborasi yang erat antara pengembang, desainer, dan pihak pengguna memungkinkan pengintegrasian umpan balik secara langsung, menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan harapan pengguna (Nadhira et al., 2022). Kecepatan pengembangan yang ditingkatkan dan fokus pada pengiriman hasil yang berfungsi secara berkala juga mengurangi risiko kegagalan proyek.

Pengembangan aplikasi berbasis web dengan Metode Agile memiliki keunggulan dalam mengatasi kompleksitas dan perubahan yang melekat dalam perancangan. Landasan teoretis seperti Scrum, Kanban, dan Extreme Programming memberikan dasar

bagi implementasi praktis Metode Agile dalam konteks perancangan aplikasi berbasis web. Dengan mengedepankan kolaborasi, adaptabilitas, dan pengiriman berkala, pendekatan ini memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, pemahaman mendalam mengenai Metode Agile dalam perancangan aplikasi berbasis web menjadi penting bagi para praktisi dan peneliti di bidang teknologi informasi.

SIMPULAN

Berikut merupakan kesimpulan yang didapat oleh penulis dari laporan kerja praktek ini:

- a. Sistem *e-Partnership* yang dibuat agar mempermudah perusahaan dalam memberikan informasi tentang pengadaan barang atau jasa dan informasi informasi yang lainnya. Sedangkan untuk mitra PT. Industri Telekomunikasi Indonesia memudahkan mendapatkan informasi tentang pengadaan dan informasi-informasi yang lainnya. Selain itu juga, sistem ini dapat mempermudah calon mitra melakukan pendaftaran menjadi mitra secara online, karena untuk mengakses halaman utama informasi pengadaan dan informasi-informasi yang lainnya hanya dapat diakses oleh mitra yang sudah memiliki akun aplikasi *e-Partnership*.
- b. Admin dashboard yang dibuat agar mempermudah untuk memperbaharui, menambahkan, dan menghapus tentang informasi pengadaan serta informasi-informasi yang lainnya. Dan informasi-informasi tersebut akan di informasikan melalui website *e-Partnership* kepada mitra terlogin.

DAFTAR RUJUKAN

- Handayani, H., Ayulya, A. M., Faizah, K. U., Wulan, D., Rozan, M. F., & Hamzah, M. L. (2023a). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development. *Jurnal Testing Dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(1), 29–40.
- Handayani, H., Ayulya, A. M., Faizah, K. U., Wulan, D., Rozan, M. F., & Hamzah, M. L. (2023b). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development. *Jurnal Testing Dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(1), 29–40.
- Hutauruk, A. C., & Pakpahan, A. F. (2021a). Perancangan Sistem Informasi Organisasi Kemahasiswaan Berbasis Web pada Universitas Advent Indonesia Menggunakan Metode Agile Development (Studi Kasus: Universitas Advent Indonesia). *CogITO Smart Journal*, 7(2), 315–328.

- Hutauruk, A. C., & Pakpahan, A. F. (2021b). Perancangan Sistem Informasi Organisasi Kemahasiswaan Berbasis Web pada Universitas Advent Indonesia Menggunakan Metode Agile Development (Studi Kasus: Universitas Advent Indonesia). *CogITo Smart Journal*, 7(2), 315–328.
- Irsandi, J. S., Fitri, I., & Nathasia, N. D. (2020). Sistem Informasi Pemasaran dengan Penerapan CRM (Customer Relationship Management) Berbasis Website menggunakan Metode Waterfall dan Agile. *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. Dan Komunikasi)*, 5(4), 346.
- Jane, O. (2011). Analisis Potensi Partnership sebagai Moda untuk meningkatkan Kapabilitas Inovasi dan Teknologi. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 192-205.
- Larasati, I., Yusril, A. N., & Al Zukri, P. (2021a). Systematic Literature Review Analisis Metode Agile Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 10(2), 369–380.
- Larasati, I., Yusril, A. N., & Al Zukri, P. (2021b). Systematic Literature Review Analisis Metode Agile Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 10(2), 369–380.
- Nadhira, F., Wahyuddin, M. I., & Sari, R. T. K. (2022). Penerapan Metode Agile Scrum Pada Rancangan SisIAM4. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 560–568.
- Mahendra, I., & Yanto, D. T. (2018). Agile Development Methods dalam pengembangan Sistem Informasi Pengajuan Kredit Berbasis WEB (STUDI KASUS: BANK BRI UNIT KOLONEL SUGIONO). *Jurnal dan Teknologi Open Source*, 13-24.
- Pujadi, T., Shandy, Sari, D. N., & Wibowo, C. (2009). Perancangan Sistem E-procurement pada PT. Multi Eraguna Usaha. *Seminar Nasional Informatika*, 128-138
- Putra, W. A., Fitri, I., & Hidayatullah, D. (2022). Implementasi Waterfall dan Agile dalam Perancangan E-Commerce Alat Musik Berbasis Website. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 6(1), 56–62.
- Rabbani, I. U. (2020). E-Commerce Perlengkapan Haji Dan Umroh Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer Dan Aplikasinya*, 1(2), 432–443.
- Zaef, R. M., Herbaviana, N. C., & Chusyairi, A. (2018). Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Android Menggunakan Metode Agile. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.