

Pengembangan Aplikasi Mobile "KantinKu" untuk Optimalisasi Layanan Kantin Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Dwipa Handayani¹, Andre Saputra Ginting², Bagas Wahyu Permana³, Hanifah Adhiya⁴, Isma Raudhatul Janah⁵, Muhamad Daffa Ghulam⁶, Farros⁷, Muhamad Rajwa AthorIQ⁸, Najwa Mima Salsabila⁹, Rafie Mahesa Pandu¹⁰, Sultan Ahmad Rizki Badani¹¹

Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Email : dwipa.handayani@dsn.ubharajaya.ac.id, 202210715139@mhs.ubharajaya.ac.id,

202210715292@mhs.ubharajaya.ac.id, 202210715291@mhs.ubharajaya.ac.id, 202210715298@mhs.ubharajaya.ac.id,
202210715030@mhs.ubharajaya.ac.id, 202210715259@mhs.ubharajaya.ac.id, 202210715136@mhs.ubharajaya.ac.id,
202210715290@mhs.ubharajaya.ac.id, 202210715031@mhs.ubharajaya.ac.id, 202210715137@mhs.ubharajaya.ac.id

ABSTRAKSI

Aplikasi "KantinKu" adalah solusi digital mobile untuk meningkatkan efisiensi operasional kantin Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Penelitian ini mengatasi masalah sistem manual seperti antrian panjang dan kesalahan pencatatan melalui penyusunan Project Charter. Dengan metode analisis kebutuhan dan perancangan iteratif, aplikasi bertujuan memberikan solusi cepat bagi pelanggan dalam pemesanan makanan dan memudahkan pengelolaan transaksi kantin secara real-time. Prospek pengembangan mencakup integrasi fitur catering dan perluasan ke sektor lain, membuktikan peran penting Project Charter dalam manajemen proyek teknologi informasi.

Kata Kunci: *Project Charter, aplikasi mobile, manajemen proyek, efisiensi kantin.*

ABSTRACT

The "KantinKu" application is a mobile digital solution designed to improve operational efficiency at Bhayangkara University Jakarta Raya's cafeteria. This research addresses manual system challenges such as long queues and recording errors through Project Charter development. Using needs analysis and iterative design methods, the application aims to provide quick food ordering solutions for customers and simplify real-time cafeteria transaction management. Development prospects include catering feature integration and expansion to other sectors, demonstrating the critical role of Project Charter in information technology project management.

Keywords: *Project Charter, mobile application, project management, canteen efficiency.*

Penulis Korespondensi

Andre Saputra Ginting

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license



Tanggal Submit : 01/01/2025
Tanggal Diterima : 21/12/2025
Tanggal Terbit : 23/12/2025

Copyright: © 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0) International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Publisher's Note: JPPM stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.

I. PENDAHULUAN

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya (UBJ) merupakan salah satu perguruan tinggi yang berada di Bekasi dengan memiliki 18 program studi. Universitas Bhayangkara Jakarta Raya pula saat ini dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk menunjang aktivitas perkuliahan dan pekerjaan.

Kantin merupakan salah satu prasarana penting di dalam lingkungan kampus baik untuk mahasiswa, dosen, maupun staf untuk memenuhi kebutuhan

makanan dan minuman sehari-hari. Namun, masih banyak tantangan yang perlu dihadapi, seperti antrian yang panjang, waktu tunggu yang lama, dan berbagai permasalahan lainnya yang sering terjadi. Tantangan – tantangan tersebut dapat mempengaruhi kenyamanan dan menghambat efisiensi operasional kantin.

Di era modern ini, aplikasi berbasis mobile telah mengubah cara kita beraktivitas sehari-hari. Semua pekerjaan manusia telah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi mobile yang menggunakan sistem operasi,

yang telah mewarisi banyak perkembangan dan aktivitas [1]. Dengan kemudahan akses melalui handphone yang memungkinkan kita untuk menyelesaikan berbagai tugas dengan lebih praktis. Salah satu platform mobile yang paling dominan ialah Android, sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis Linux yang memiliki aplikasi, sistem operasi, dan middleware. Android dengan platform-nya yang bersifat open source ini memudahkan pengembang dalam membuat aplikasi mereka sendiri [2]. Fleksibilitas ini telah mendorong inovasi, termasuk dalam pengembangan solusi manajemen layanan berbasis aplikasi.

Salah satu contoh penerapan inovasi tersebut adalah aplikasi pemesanan makanan secara daring. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk memilih, memesan, dan membayar makanan tanpa harus mengantri di lokasi fisik [3].

Selain itu, penggunaan cashless dalam transaksi sangat membantu kebutuhan masyarakat muda saat ini dan bahkan untuk yang lebih senior tidak ingin ketinggalan pula dalam memanfaatkan kemajuan teknologi ini [4]. Maka dari itu, integrasi dengan e-money semakin mendukung trend cashless payment yang sejalan dengan transformasi digital di Indonesia serta yang semakin membuat aplikasi berbasis android semakin diminati.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan menerapkan aplikasi "KantinKu" guna meningkatkan layanan kantin di kampus. Dengan memanfaatkan pendekatan berbasis teknologi, aplikasi ini diharapkan dapat menciptakan ekosistem layanan yang lebih modern, efisien, dan mampu memenuhi kebutuhan seluruh pihak di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Aplikasi ini menawarkan berbagai kemudahan bagi warga kampus, terutama dalam memesan dan membayar makanan di kantin. Dengan proses yang lebih cepat dan praktis, pengguna dapat menghemat waktu sekaligus merasakan pengalaman yang lebih nyaman dalam memenuhi kebutuhan mereka.

II. PENELITIAN YANG TERKAIT

Pengembangan aplikasi mobile untuk optimalisasi layanan kantin telah banyak dilakukan oleh berbagai peneliti. Sebagian besar pengembang menggunakan pendekatan teknologi informasi dan sistem informasi berbasis mobile untuk meningkatkan efisiensi dan pengalaman pengguna dalam proses pemesanan makanan [5]. Hal ini terbukti efektif dengan meningkatnya kepuasan pelanggan [6], peningkatan penjualan [7], dan naiknya tingkat loyalitas pelanggan [8].

Beberapa penelitian di luar topik optimalisasi layanan kantin juga memanfaatkan teknologi serupa,

seperti pada berbagai bidang seperti, pengembangan aplikasi untuk pola hidup sehat [9], aplikasi edukasi berbasis mobile [10], dan aplikasi pencatatan gizi makanan [11].

Walaupun terdapat berbagai pendekatan lain seperti penggunaan *progressive web apps*, *augmented reality*, serta *machine learning* dalam aplikasi mobile, penelitian ini memfokuskan pada pengembangan aplikasi berbasis Android. Aplikasi ini dirancang untuk mendukung pemesanan makanan dan minuman secara daring tanpa harus mengantri, serta menyediakan antarmuka yang ramah pengguna sebagai upaya optimalisasi layanan kantin Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk merancang solusi berupa dokumen perencanaan proyek aplikasi mobile 'KantinKu' guna meningkatkan efisiensi pengelolaan kantin di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Penelitian ini akan mengikuti tahapan R&D yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, dan evaluasi. Output dari penelitian ini berupa Project Charter, Work Breakdown Structure (WBS), Gantt Chart, serta analisis PERT dan CPM sebagai dasar perencanaan implementasi aplikasi.

A. Project Charter

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan aplikasi mobile "KantinKu" dengan tujuan meningkatkan efisiensi pengelolaan kantin di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Metode ini melibatkan serangkaian langkah yang mencakup analisis kebutuhan pengguna, perancangan sistem, serta penerapan alat bantu manajemen proyek untuk memastikan proyek berjalan dengan lancar dan efisien. Alat bantu yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Project Charter, Work Breakdown Structure (WBS), Gantt Chart, PERT, dan Critical Path Method (CPM), yang mendukung perencanaan dan pengelolaan waktu proyek.

Proses penelitian dimulai dengan analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui studi literatur terkait sistem pemesanan makanan digital, observasi langsung di kantin, dan wawancara dengan pengelola kantin, staf, serta mahasiswa. Data yang dikumpulkan digunakan untuk merumuskan kebutuhan fungsional dan non-fungsional aplikasi, serta untuk mengidentifikasi masalah dan peluang perbaikan dalam proses pengelolaan kantin yang ada. Hasil dari analisis kebutuhan ini dituangkan dalam dokumen Software Requirements Specification (SRS), yang mendefinisikan fitur-fitur utama aplikasi yang diperlukan.

Selanjutnya, dilakukan penyusunan Project Charter yang menetapkan ruang lingkup proyek, tujuan, serta kriteria keberhasilan proyek. Project Charter ini berfungsi sebagai pedoman untuk seluruh tim proyek dan pihak terkait, memastikan keselarasan visi dan misi pengembangan aplikasi. Setelah itu, dilakukan penyusunan Work Breakdown Structure (WBS), yang memecah proyek menjadi sub-tugas yang lebih kecil dan dapat dikelola dengan lebih baik. Gantt Chart digunakan untuk merencanakan dan memvisualisasikan durasi setiap tugas, serta hubungan antar tugas untuk memastikan setiap aktivitas dilakukan sesuai dengan jadwal yang ditetapkan.

Selain itu, metode PERT (Program Evaluation Review Technique) digunakan untuk mengidentifikasi estimasi waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan setiap tugas dengan mempertimbangkan waktu optimis, pesimis, dan yang paling mungkin. Critical Path Method (CPM) digunakan untuk menentukan jalur kritis yang mengidentifikasi urutan tugas-tugas yang paling penting, yang harus diselesaikan tepat waktu agar proyek dapat diselesaikan sesuai jadwal.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Project Charter

Proyek pengembangan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman KantinKu telah menghasilkan dokumen Project Charter sebagai panduan utama pelaksanaan proyek. Dokumen ini mencakup informasi dasar, tujuan dan sasaran proyek, lingkup pekerjaan, pendekatan yang digunakan, struktur tim, ekspektasi stakeholder, serta estimasi jadwal dan anggaran.

Informasi Proyek: Proyek ini dirancang untuk mengembangkan aplikasi berbasis Android yang

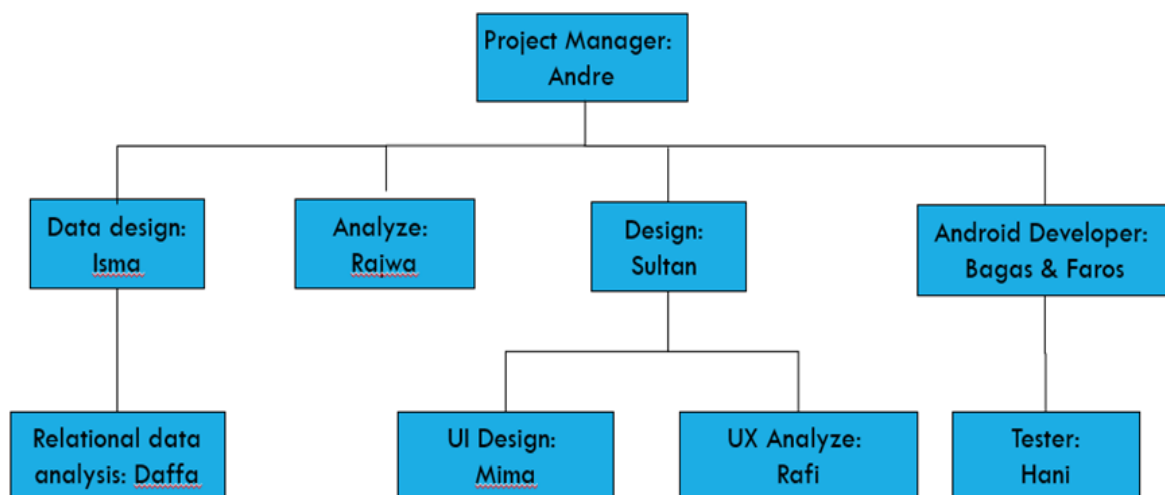
membantu pengelolaan operasional kantin Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Dengan durasi proyek selama empat bulan, mulai 9 Desember 2024 hingga Maret 2025, proyek ini dipimpin oleh Andre Saputra Ginting sebagai Manajer Proyek, dan didukung penuh oleh Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sebagai sponsor utama.

Tujuan dan Sasaran:

- a. Tujuan: Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi berbasis Android yang sistematis, efisien, dan user-friendly guna mempermudah operasional kantin, termasuk pemesanan, pembayaran, dan pengelolaan transaksi.
- b. Sasaran: Menyediakan solusi digital yang memudahkan pelanggan dalam memesan makanan/minuman secara cepat dan mendukung pengelola kantin dalam pengelolaan stok dan transaksi secara efisien.

B. Work Breakdown Structure (WBS)

Dalam pelaksanaan proyek, Work Breakdown Structure (WBS) digunakan dalam proyek untuk memecah setiap tahap pekerjaan menjadi lebih rinci dan terstruktur, memudahkan tim dalam mengelola tugas dengan lebih jelas [12]. WBS membantu anggota tim fokus pada tanggung jawab masing-masing, meminimalkan risiko kekeliruan atau penundaan, serta memungkinkan pengawasan yang lebih baik terhadap kemajuan proyek. Dengan WBS, masalah dapat diidentifikasi lebih awal dan elemen proyek dapat diselesaikan sesuai waktu, anggaran, dan kualitas yang ditetapkan.



Gambar. 1 Work Breakdown Structure (WBS)

Proyek ini melibatkan berbagai peran yang saling mendukung, dimulai dari perencanaan dan pengelolaan yang dilakukan oleh manajer proyek hingga tahap pengujian aplikasi oleh tim penguji. Setiap anggota tim

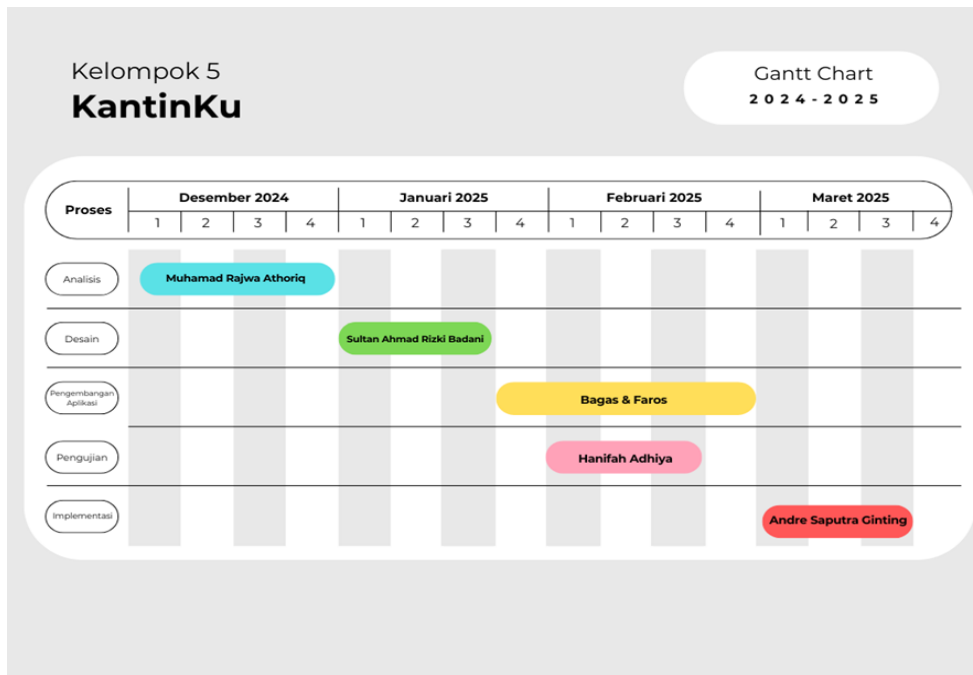
memiliki tanggung jawab yang spesifik, seperti tim Data Design yang mengumpulkan dan menganalisis data yang diperlukan, sementara tim pengembang Android bertugas mengimplementasikan sistem yang telah dirancang. Aspek desain tampilan dan pengalaman

pengguna juga menjadi fokus utama, dengan tim UI Design yang menangani elemen-elemen visual dan tim UX Analyze yang memastikan aplikasi mudah digunakan dan bebas dari masalah teknis. Pembagian tugas yang jelas ini menegaskan pentingnya kerjasama untuk mencapai tujuan yang efisien dan efektif.

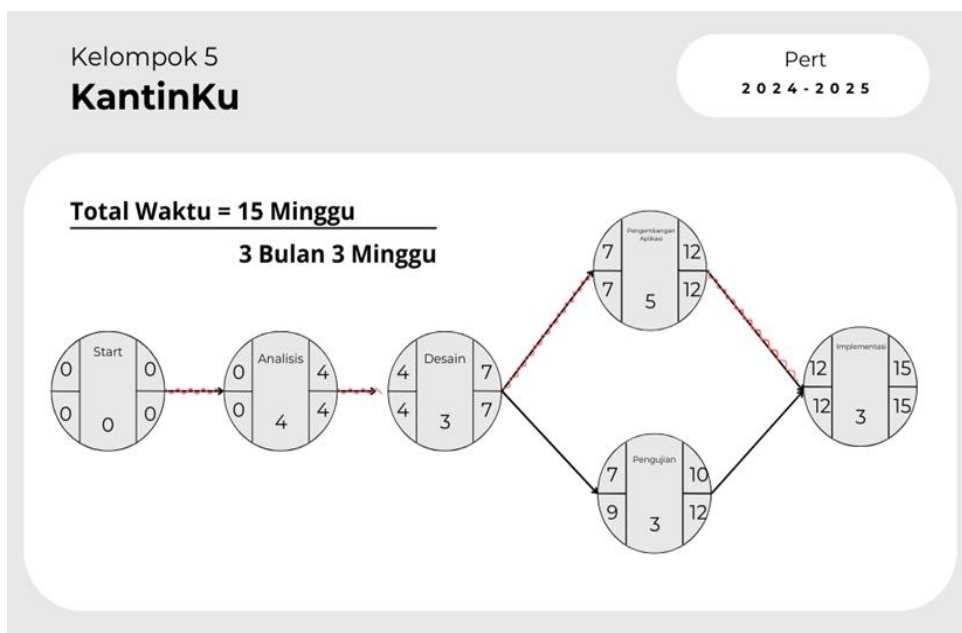
C. *Gantt Chart*

Gambar 2 diatas, menampilkan gantt chart pada project charter aplikasi “KantinKu” yang terdapat beberapa proses yaitu analisis, desain, pengembangan

aplikasi, pengujian dan implementasi. Tahap pertama yaitu Analisis yang berlangsung selama 4 minggu. Setelah itu, proyek memasuki tahap Desain yang memerlukan waktu 3 minggu. Dari tahap desain, terdapat dua opsi jalur: jalur pertama menuju Pengembangan yang memakan waktu 5 minggu, dan jalur kedua menuju Pengujian yang membutuhkan 3 minggu. Setelah menyelesaikan tahap pengembangan dan pengujian, proyek akan melanjutkan ke tahap Implementasi, yang memerlukan waktu 3 minggu.



Gambar. 2 Gantt Chart.



Gambar. 3 Pert

D. *Pert*

Gambar 3 merupakan sebuah proyek pert yang diberi nama KantinKu yang direncanakan selesai dalam jangka 15 minggu atau setara dengan 3 bulan 3 minggu,

pert ini terdiri dari serangkaian tahapan kritis yang dimulai dari start dengan durasi nol, diikuti oleh proses analisis selama 4 minggu untuk memahami kebutuhan sistem, dilanjutkan ke tahap desain yang memerlukan

waktu selama 3 minggu untuk merancang solusi, selanjutnya masuk ke tahap pengembangan aplikasi dan pengujian dengan opsi waktu paralel antara 5 minggu (jalur utama) atau 3 minggu (jalur alternatif), dan akhirnya diakhiri dengan implementasi selama 3 minggu, dimana keseluruhan alur kerja ini terorganisir dalam pert tersebut yang menunjukkan jalur kritis dengan dari merah untuk memastikan proyek berjalan sesuai jadwal tanpa hambatan yang dapat menunda penyelesaiannya.

E. Formulasi Project Charter

Judul Proyek:

Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman “KantinKu”

Sponsor Proyek:

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Manajer Proyek:

Andre Saputra Ginting

Tim Proyek:

Melibatkan 10 anggota dengan spesialisasi:

- Project Manager: Mengatur dan memonitor jalannya proyek.
- Data Design: Mengelola kebutuhan data aplikasi.
- UI/UX Designer: Mendesain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna.
- Android Developer: Mengimplementasikan fitur aplikasi.
- Tester: Menguji aplikasi untuk memastikan tidak ada bug.

Durasi Proyek:

4 bulan (Desember 2024 – Maret 2025)

Ruang Lingkup:

Dalam Scope:

- Pengembangan aplikasi mobile berbasis Android dan iOS.
- Dashboard admin berbasis web.
- Integrasi pembayaran digital.
- Notifikasi real-time untuk pesanan.

Di Luar Scope:

- Pengelolaan logistik dan staf kantin.
- Integrasi dengan layanan pihak ketiga.

F. Risiko dan Asumsi

Risiko Utama:

1. Kegagalan sistem akibat gangguan server.
2. Ketidakakuratan data menu yang menyebabkan ketidakpuasan pengguna.
3. Lonjakan pesanan yang tidak dapat ditangani pihak kantin.

Asumsi Proyek:

1. Pengguna memiliki akses internet memadai.
2. Data menu dan transaksi tersedia dan valid.
3. Dukungan penuh dari pihak kampus dalam implementasi aplikasi.

G. Ekspektasi Stakeholder

Mahasiswa:

- Memiliki akses cepat untuk memesan makanan dan memeriksa menu.
- Mendapatkan notifikasi real-time terkait status pesanan.

Dosen:

- Mendapatkan kemudahan memesan makanan saat rapat.
- Mengakses laporan transaksi secara personal.

Staf Kantin:

- Mengelola stok dan pesanan secara real-time.
- Membuat laporan transaksi harian dan mingguan.

Pihak Kampus:

- Memastikan proyek selesai sesuai spesifikasi dan anggaran.
- Menggunakan laporan aplikasi untuk pengambilan keputusan.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil menyusun Project Charter yang sesuai dengan tujuan yang dinyatakan dalam bab Pendahuluan, Project Charter yang dirancang mencakup ruang lingkup proyek, struktur organisasi, dan analisis risiko yang relevan untuk memastikan keberhasilan proyek. Elemen-elemen yang diidentifikasi, seperti struktur tim yang jelas, dukungan stakeholder, dan metodologi iteratif, terbukti efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna dan memastikan kelancaran operasional proyek, sebagaimana dibahas dalam bab Hasil dan Diskusi.

Prospek pengembangan aplikasi ini meliputi:

1. Pengintegrasian fitur tambahan: Seperti modul katering, manajemen logistik, atau integrasi dengan platform pihak ketiga untuk memperluas cakupan layanan.
2. Ekspansi penerapan aplikasi: Tidak hanya di lingkungan kampus, tetapi juga ke institusi lain seperti sekolah, rumah sakit, atau kantor, untuk mendukung efisiensi layanan kantin di berbagai sektor.

Penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada:

1. Evaluasi pengguna secara berkelanjutan: Menggunakan pendekatan kuantitatif untuk

- mengukur kepuasan pengguna terhadap aplikasi dan mengidentifikasi area untuk perbaikan.
2. Pengembangan model bisnis: Untuk mendukung keberlanjutan finansial aplikasi melalui monetisasi fitur atau integrasi dengan sponsor pihak ketiga.
 3. Pengujian keamanan sistem: Memastikan aplikasi tetap dapat diandalkan dan melindungi data pengguna di tengah tantangan keamanan siber yang terus berkembang.

Dengan panduan Project Charter yang dirancang, aplikasi “KantinKu” memiliki potensi besar untuk memberikan dampak positif bagi efisiensi layanan kantin, sekaligus menjadi model implementasi teknologi informasi dalam pengelolaan layanan publik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini terlaksana berkat dukungan penuh dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sebagai pemberi dana hibah proyek pengembangan aplikasi “KantinKu.” Kami mengucapkan terima kasih atas kepercayaan dan dukungan finansial yang diberikan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik sesuai rencana.

Kami juga ingin menyampaikan apresiasi kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam proyek ini, termasuk tim pengelola kantin, mahasiswa, dosen, dan staf Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, yang telah memberikan masukan konstruktif, data, dan dukungan selama proses penelitian dan pengembangan.

Penghargaan juga kami berikan kepada seluruh anggota tim proyek yang telah bekerja keras untuk mewujudkan aplikasi ini, mulai dari tahap perencanaan hingga implementasi. Dukungan, kolaborasi, dan dedikasi semua pihak telah menjadi kunci keberhasilan penelitian ini.

Kami berharap hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat yang nyata bagi lingkungan kampus dan menjadi langkah awal untuk pengembangan solusi digital di sektor layanan publik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. D. Fauziah and N. S. B. Sembiring, “Aplikasi Berbasis Android Dalam Penjualan Makanan Hewan Peliharaan,” *J. Info Digit*, vol. 1, no. 2, pp. 711–730, 2023, [Online]. Available: <http://kti.potensi-utama.ac.id/index.php/JID>
- [2] H. H. Liyando and M. Kusbianto, “Mobile Aplikasi Berbasis Android Untuk Sistem Usulan Publik Operasional Dan Pemeliharaan Kota Palangka Raya,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 14, no. 1, pp. 64–70, 2020.
- [3] A. R., A. Singh, and S. Pathan, “Online Food Ordering System and Method,” *US Pat. App. 12/*, vol. 180, no. 6, pp. 975–8887, 2017, [Online]. Available:

- <https://www.ijcaonline.org/archives/volume180/number6/adithya-2017-ijca-916046.pdf%0Ahttps://www.google.com/patents/US20090204492>
- [4] F. A. Romadhon and Z. M. Nawawi, “Pengaruh Penggunaan Cashless dan Online Shopping Terhadap Perilaku Konsumtif Gen Z,” *Econ. Rev. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 96–108, 2024, doi: 10.56709/mrj.v3i4.410.
 - [5] H. N. Az-zahra, V. A. Tantya, and N. C. Apsari, “Layanan Online Food Delivery Dalam Membantu Meningkatkan Penjualan Pada Usaha Mikro,” *J. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, p. 156, 2021, doi: 10.24198/jppm.v2i2.33513.
 - [6] M. A. Priambada and A. Priyono, “Analisis Pengaruh terhadap Kepuasan Elektronik dan Niat Berkelanjutan Menggunakan Kembali Mobile Food Ordering Apps (MFOA) di Yogyakarta,” *Indones. J. Econ. Business, Accounting, Manag.*, vol. 1, no. 3, pp. 10–37, 2023, [Online]. Available: <https://journal.seb.co.id/ijebam/article/view/13>
 - [7] A. R. Rezya Adha Ariswanto, Ahmad Muti, “DAMPAK LAYANAN PESAN ANTAR MAKANAN SECARA DARING MELALUI APLIKASI TERHADAP PERTUMBUHAN PENJUALAN PENGUSAHA KULINER HALAL (STUDI PADA PENGUSAHA KULINER HALAL DI DEPOK),” *J. Ekon. Manaj. dan Akutansi*, vol. 4, pp. 276–282, 2023.
 - [8] A. M. G. Denissa Nadhira Jasmine, “Pengaruh Mobile Food-Ordering Application GoFood Terhadap Loyalitas Merek Restoran Di Indonesia,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 9, no. 4, pp. 3489–3502, 2022.
 - [9] K. H. Edi Prasetyo, “Pengembangan Aplikasi Untuk Menentukan Pola Hidup Sehat Berbasis Web,” *J. Mat. 7.2*, pp. 1–11, 2018.
 - [10] H. C. Azhar and H. P. Paksi, “Pengembangan Aplikasi Edukasi Berbasis Android pada Materi Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 11, no. 1, pp. 156–170, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41384>
 - [11] V. K. Nurhayati, “APLIKASI DOKTER GIZI BERBASIS ANDROID,” vol. 11, no. 1, pp. 92–105, 2017.
 - [12] E. Kurniadi, S. Rahmah, E. Suseno, and D. Nugraha, “Manajemen Proyek Sistem Informasi Pada Sistem Pengelolaan Data Reseller PT. Replay,” *Log. J. Multidiscip. Stud.*, vol. 15, no. 01, pp. 85–92, 2024, doi: 10.25134/logika.v15i01.9660.