
PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI MENTAL HEALTH “KIND TO MIND” MENGGUNAKAN MODEL AGILE BERBASIS WEB MOBILE

Susi Widayati¹, Yudi Irawan Chandra*¹ dan Andre Pratama Putra²

⁽¹⁾STMIK Jakarta STI&K

Jl. BRI No. 17, Radio Dalam, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12140

⁽²⁾Universitas Gunadarma

Jl. Margonda Raya 100, Depok 16424 Jawa Barat

widayatisusi@gmail.com, yirawanc@gmail.com, andreprat44@gmail.com

*Corresponding Author

ABSTRAK

Kesehatan mental merupakan kondisi dimana individu yang terbebas dari segala macam gangguan jiwa dan juga gangguan mental. Yang diharapkan agar dapat menjalankan hidupnya secara normal kembali. Kind to Mind ini adalah wadah dimana untuk memberi edukasi seputar Kesehatan mental dan tips untuk para orang-orang yang terdampak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengurangi para penderita Kesehatan mental agar memiliki pandangan yang positif. Dengan adanya ini, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran mental dan juga untuk orang-orang yang memiliki keluarga ataupun kerabat mempunyai penyakit Kesehatan mental ini menurun dengan adanya berbagai macam solusi yang ada di dalam website ini. Website ini dibuat dengan metode System Development Life Cycle (SDLC) berdasarkan rancangan yang telah dilakukan dengan menggunakan PHP dengan framework Bootstrap di versi 5.1 dengan MySQL sebagai database penyimpanan data. Dalam model Agile, pengembangan perangkat lunak dibagi menjadi iterasi pendek yang disebut sprint. Setiap sprint melibatkan perencanaan, analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan evaluasi. Berdasarkan hasil uji coba dengan menggunakan metode blackbox, semua fungsi yang ada pada website telah berjalan dengan baik dan juga sesuai harapan.

Kata Kunci: Aplikasi Edukasi, Model Agile, Web

PENDAHULUAN

Keadaan mental memiliki arti penting dalam setiap kehidupan umat manusia. Dengan mental yang baik dan sehat, maka seseorang dapat melakukan aktifitas dengan baik dan juga tanpa adanya hambatan. Kesehatan mental adalah keadaan yang dimana seseorang mampu mengontrol dan menyadari kemampuan diri dia sendiri. Lalu masalah Kesehatan mental yaitu dapat diartikan sebagai ketidakmampuan seseorang untuk mengontrol dirinya dan juga ketidakmampuan seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungan yang ada di sekitarnya [1].

Masalah Kesehatan mental yang ada dialami remaja pun cukup tinggi. Dari data survey yang dilakukan oleh *National Adolescent Health Information Center NAHIC* (2005) menunjukkan bahwa remaja dan dewasa muda pada usia 10-24 tahun baik pria maupun wanita pernah mengalami rawat jalan karena Kesehatan mental. Sebesar 1,9

juta pria melakukan rawat jalan Kesehatan mental sedangkan wanita sebesar 1,6 juta jiwa [2].

Survei riset kesehatan dasar menunjukkan bahwa 11,6% penduduk Indonesia dengan usia yang diatas 15 tahun mengalami gangguan kesehatan mental dan emosional, sekitar 19 juta anak mengalami kesehatan mental dan sosial (riskedas, 2007). Data survei yang dilakukan oleh *World Health Organization WHO* (2011) menunjukkan bahwa 20% remaja mengalami masalah kecemasan dan depresi [3].

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan solusi untuk meningkatkan kesadaran akan kesehatan mental dalam bentuk website edukasi bertema Kesehatan mental dengan maksud untuk memberi edukasi. Pembuatan aplikasi ini menggunakan software Visual Studio Code menggunakan bootstrap 5.1.

Ruang Lingkup pada Pembuatan Website Edukasi Mental Health *Kind To Mind* Menggunakan Framework Bootstrap Versi 5.1 ini meliputi informasi yang mengenai Kesehatan mental yang berusaha untuk disebarkan oleh organisasi *Kind to Mind* kepada para audiens dan masyarakat dalam upaya meningkatkan kesadaran akan Kesehatan mental. Software yang digunakan dalam pembuatan website ini yaitu Visual Studio Code. Website ini juga berfungsi sebagai alat bantu dalam propaganda mengenai Kesehatan mental yang dilakukan oleh *Kind to Mind* di sosial media selama ini. Dibuat angket dengan sasaran usia 18 hingga 24 tahun dengan minimal 10 orang. Kemudian untuk website ini lebih cocok untuk menggunakan desktop, dan edukasi ini dilakukan secara online.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengurangi para penderita Kesehatan mental agar memiliki pandangan yang positif. Dan juga membuat para orang-orang yang memiliki keluarga dengan mempunyai penyakit Kesehatan mental ini menurun dengan adanya berbagai macam solusi yang ada di dalam website ini.

METODE PENELITIAN

Model *Agile* digunakan dalam membangun sistem karena memiliki beberapa keuntungan yang signifikan dibandingkan dengan pendekatan tradisional yang lebih kaku seperti Waterfall [4], [5]. Berikut adalah beberapa alasan mengapa menggunakan model *Agile* dalam membangun sistem:

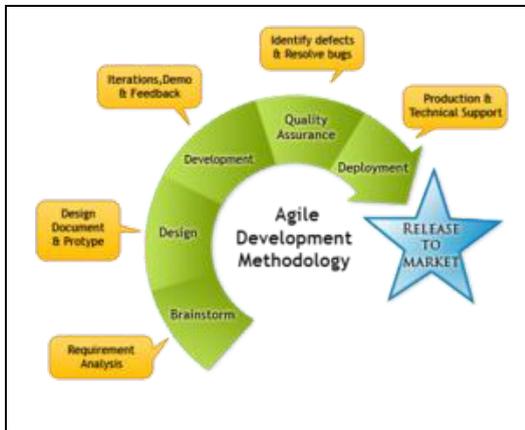
1. Fleksibilitas dan adaptabilitas: *Agile* memungkinkan pengembang untuk merespons perubahan kebutuhan dan prioritas dengan cepat. Dalam pendekatan ini, proyek dibagi menjadi iterasi kecil yang disebut sprint, di mana setiap sprint menghasilkan potongan fungsionalitas yang dapat diuji dan dikembangkan lebih lanjut. Jika ada perubahan kebutuhan atau umpan balik dari pengguna, tim dapat dengan mudah menyesuaikan rencana dan fokus pada sprint berikutnya.
2. Transparansi dan keterlibatan pengguna: Dalam model *Agile*, keterlibatan

pengguna atau pemangku kepentingan sangat penting. Mereka terlibat dalam setiap tahap pengembangan, memberikan masukan dan umpan balik secara teratur. Hal ini memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan harapan pengguna dan kebutuhan bisnis yang sebenarnya.

3. Pengiriman yang cepat dan iteratif: *Agile* memungkinkan pengiriman produk yang lebih cepat melalui iterasi yang berulang. Setiap iterasi menghasilkan potongan fungsionalitas yang siap digunakan, sehingga memungkinkan peluncuran awal produk atau peningkatan bertahap. Dengan pendekatan ini, tim dapat mempercepat waktu ke pasar dan mendapatkan umpan balik pengguna lebih awal.
4. Pengendalian risiko yang lebih baik: *Agile* mengurangi risiko proyek dengan memecahnya menjadi unit kerja yang lebih kecil dan terukur. Tim dapat mengidentifikasi risiko lebih awal dan mengambil tindakan yang diperlukan untuk mengatasi masalah. Selain itu, kemampuan untuk terus-menerus memantau dan mengevaluasi progres proyek memungkinkan perbaikan yang cepat jika terjadi masalah.
5. Peningkatan kualitas produk: Dalam pendekatan *Agile*, pengujian dilakukan secara berkelanjutan selama siklus pengembangan. Ini memungkinkan identifikasi dini terhadap bug atau masalah fungsionalitas, sehingga memungkinkan tim untuk mengatasinya segera. Dengan pengujian berulang, kualitas produk secara keseluruhan meningkat.
6. Kolaborasi tim yang lebih baik: *Agile* mendorong kolaborasi yang erat antara anggota tim. Mereka bekerja bersama dalam sprint, bertemu secara teratur untuk menyinkronkan pekerjaan, berbagi pengetahuan, dan mengatasi hambatan. Ini menciptakan lingkungan yang kooperatif dan memungkinkan anggota tim untuk berkontribusi secara efektif.

Meskipun model *Agile* memiliki banyak keuntungan, perlu diingat bahwa tidak semua proyek cocok untuk pendekatan

ini [6], [7]. Karakteristik proyek, kebutuhan bisnis, dan kompleksitas sistem harus dipertimbangkan sebelum memutuskan apakah menggunakan model *Agile* adalah pilihan terbaik.



Gambar 1. Bagan Metode Agile

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Masalah

Website edukasi Mental Health “*Kind to Mind*” adalah sebuah website tentang pentingnya edukasi Kesehatan mental dan juga untuk mengurangi para penderita Kesehatan mental agar memiliki tujuan hidup yang semakin positif kedepannya.

Dalam Website edukasi mental health “*Kind to Mind*” ini, terdapat halaman utama yaitu beberapa konten yang sudah di unggah di Youtube *Kind to Mind*, kemudian ada bagian Login Pendaftaran untuk user yang ingin bergabung untuk mengikuti sesi yang telah ada di program *Kind to Mind*, kemudian ada bagian Administrator dimana terdapat fitur fitur untuk admin mengecek siapa saja user yang sudah melakukan registrasi di halaman login.

Website ini hanya untuk digunakan di device pc/laptop dan tidak dianjurkan untuk dibuka di device gadget smartphone karena peneliti membuat website ini khusus untuk dibuka di device pc/laptop.

Analisis Kebutuhan Software dan Hardware

Pada tahap ini dilakukan mengenai kebutuhan sistem dan pembuatan aplikasi. Untuk membuat sistem, kebutuhan software dan kebutuhan hardware.

Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan software pendukung. Berikut software pendukung yang digunakan :

1. Sistem Operasi Windows 11 Home Single Language 64 bit
2. Text Editor Visual Studio Code version 1.66.1
3. Bahasa Pemrograman PHP, HTML
4. Web Browser Google Chrome version 102.0.5005.63
5. Web Server XAMPP v3.30
6. Database MySQL

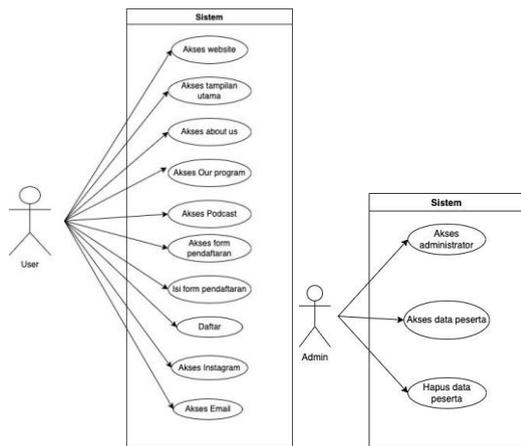
Minimum requirement pada pembuatan aplikasi website ini adalah processor intel(R) Core(TM) i5-8265U CPU @ 1.60GHz (8CPUs), Memori RAM 8GB. Hardware yang digunakan dalam pembuatan website ini yaitu. Laptop ASUS, dengan spesifikasi intel(R) Core(TM) i5-8265U CPU @ 1.60GHz, Memori RAM 8GB, dan Windows 11 64-bit.

Perancangan Sistem

Perancangan website menggunakan metode UML ini bertujuan untuk memudahkan dalam pembuatan website [8], [9]. Dalam pembuatan website *Kind to Mind* dilakukan dengan membuat permodelan menggunakan Unified Modelling Language (UML). Diagram yang digunakan untuk perancangan sistem ini adalah use case diagram, Activity diagram, dan Sequence Diagram [10].

Use Case Diagram

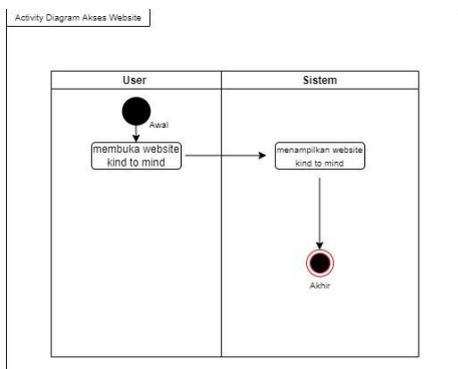
Pada tahap rancangan ini ada dua aktor yang saling terhubung ke dalam suatu sistem, dan mengenai tentang kegiatan kegiatan apa saja yang dapat dilakukan pada website tersebut dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram Use Case User dan Admin

Activity Diagram

Pada tahap perancangan activity diagram ini menggambarkan proses aliran aktivitas dalam website yang akan dibuat. Penggambaran tersebut mencakup tahapan-tahapan aktivitas mulai dari awal sampai akhir. Berikut adalah alur proses rancangan activity diagram di website *Kind to Mind* terlihat pada gambar 3.



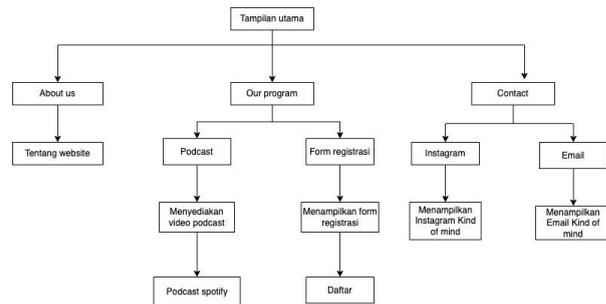
Gambar 3. Diagram Activity akses website

Pada alur rancangan Activity diagram ini, dimulai dengan index, lalu terdapat navbar atau Navigation diantaranya ada *Kind to Mind* sebagai tampilan, about us tentang tujuan dari adanya *Kind to Mind* ini, Our Program yaitu berisikan dropdown yang terdiri dari podcast dan form pendaftaran. Di podcast ini, terdapat konten-konten yang sudah di upload melalui aplikasi Spotify, dan ada Form pendaftaran yang berisikan formulir pendaftaran untuk para user untuk mengikuti sesi acara yang telah disediakan oleh pengelola *Kind to Mind*. Dan yang terakhir ada Contact Us yang berisikan

Email dan Instagram untuk memudahkan user yang ingin bertanya seputar Kesehatan mental.

Perancangan Struktur Navigasi

Struktur navigasi berfungsi untuk menggambarkan secara detail hubungan dan juga rantai kerja di seluruh elemen yang akan digunakan pada website ini. Pada tahap perancangan struktur navigasi ini menggunakan struktur navigasi hirarki seperti pada gambar 4 berikut.



Gambar 4. Struktur Navigasi User

Pada menu utama terdapat navbar (Navigasi Bar) yang terdiri dari about us, our program, dan juga yang terakhir contact us. Pada bagian our program, terdapat dua dropdown yang dapat dipilih, yaitu podcast dan form registrasi. Pada podcast akan tersedia beberapa video mengenai mental health yang akan tersambung otomatis ke fitur podcast yang ada di Spotify. Selanjutnya terdapat form registrasi, yaitu tempat user mendaftarkan diri untuk mengikuti program yang ada. Kemudian di bagian contact us juga terdapat dropdown yaitu Instagram dan Email. Dalam fitur Email, maka website akan menampilkan email dari *Kind to Mind*.

Implementasi Aplikasi

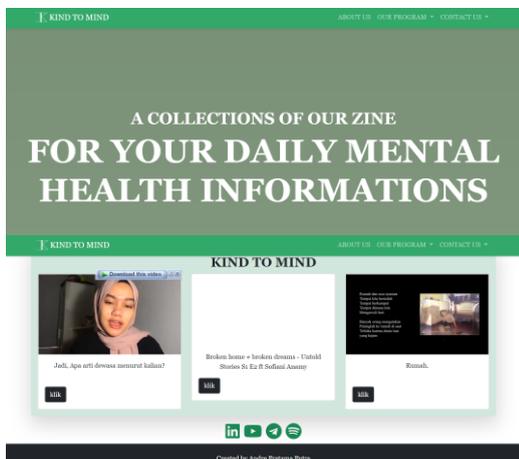
Sebelum lanjut kepada pembuatan website, dilakukan instalasi terlebih dahulu aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan website. Aplikasi tersebut adalah Xampp, Visual Studio Code. Setelah itu tahap selanjutnya yang dilakukan adalah pembuatan website.

Pembuatan halaman website ini dilakukan di aplikasi Visual Studio Code. Langkah pertama adalah pembuatan folder file *Kind*

to Mind. Nantinya disini akan berisikan seluruh file source code tentang pembuatan Halaman Utama, halaman about us, halaman Our Program, dan juga contact us.

Halaman Utama

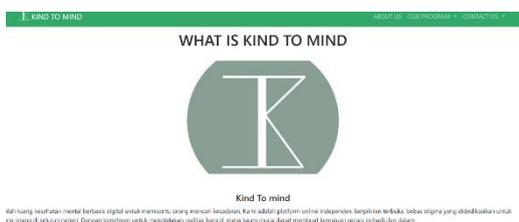
Di pembuatan halaman utama ini, menggunakan framework Bootstrap untuk membuat halaman utama memiliki tampilan yang menarik untuk para user. Di tampilan halaman utama ini, berisikan dengan slogan dari *Kind to Mind* dan juga ketika user me-scroll kebawah akan ada tampilan dari podcast podcast member *Kind to Mind* yang sudah di upload di aplikasi Spotify, terlihat pada gambar 5.



Gambar 5. Halaman Utama Aplikasi

Halaman About Us

Halaman about us dengan format file aboutus.php berisikan tentang tujuan adanya komunitas *Kind to Mind* ini. Di halaman About us ini, user disajikan tentang apa maksud tujuan dari terbentuknya komunitas *Kind to Mind*, terlihat pada gambar 6.

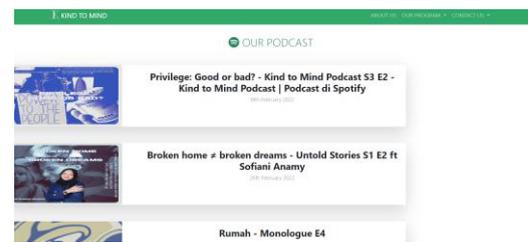


Gambar 6. Halaman About Us

Halaman Our Program

Halaman Our Program dibuat dengan format file podcast.php dan

form.php. di halaman our program ini terdapat dua dropdown yang berisikan konten podcast dan juga form untuk pendaftaran member yang ingin bergabung di *Kind to Mind*. Di Halaman ini, user disajikan dengan beberapa hasil Podcast yang sudah bisa di dengarkan melalui Aplikasi Spotify. Ketika user mengklik salah satu podcast, maka sistem akan langsung mengarahkan ke podcast *Kind to Mind* yang berada di aplikasi Spotify, terlihat pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman Our Program

Halaman Form Pendaftaran

Di halaman form pendaftaran, untuk para user yang ingin tertarik bergabung ke member *Kind to Mind* maka dapat mengklik form ini di bagian Our Program kemudian akan muncul dropdown berisikan Podcast dan Form Pendaftaran, terlihat pada gambar 8.



Gambar 8. Halaman Pendaftaran

Halaman Administrator

Halaman administrator ini disimpan dengan format file datapeserta.php. file ini dibuat untuk para admin dari *Kind to Mind* untuk melihat siapa saja user yang sudah melakukan pendaftaran di bagian halaman Form. Admin melakukan pengecekan data kepada user yang telah melakukan registrasi di form pendaftaran Our Program. Di halaman ini admin pun bisa untuk

menghapus data user pada table Administrator, terlihat pada gambar 9.

No	Nama Peserta	Jenis Kelamin	Usia	Asal Daerah	Mengikuti
1	TONTU PUSAN	Laki-laki	2000-04-05	KABUPATEN	Langsung
2	ICHRAN ABERUSIA	Laki-laki	2000-03-18	BENGKULU	Belaka
3	NIKA PRATAMA PUTRI	Pemangasan	1999-04-25	BANYU WANGI	Langsung
4	JATRI PRATAMA	Laki-laki	2000-03-11	ZAKARIA	Belaka

Gambar 9. Halaman Administrator

Uji Coba Sistem

Uji Coba website *Kind to Mind* dilakukan dengan membuka halaman-halaman web dan memeriksa apakah halaman tersebut berjalan tanpa ada masalah. Uji cob ini dilakukan dengan menggunakan Black Box Testing. Black Box Testing ini berfungsi untuk mengecek setiap fitur berjalan dengan baik dan benar tanpa adanya kesalahan. Kesalahan yang terjadi berupa fungsi yang tidak benar, kesalahan interface, dan sebagainya, terlihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Aplikasi

No	Fungsi	Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Nyata	Hasil
1.	Halaman Index	Menampilkan halaman Index	Berhasil menampilkan halaman Index	Berhasil menampilkan halaman Index	Sukses
2.	Halaman About Us	Menekan halaman About us	Berhasil menampilkan halaman About Us	Berhasil menampilkan halaman About Us	Sukses
3.	Our Program	Mengeluarkan <i>dropdown</i> yang berisikan Podcast dan Form Pendaftaran	Berhasil mengeluarkan <i>dropdown</i> yang berisikan Podcast dan Form Pendaftaran	Berhasil mengeluarkan <i>dropdown</i> yang berisikan Podcast dan Form Pendaftaran	Sukses
4.	Podcast	Menampilkan Halaman Podcast	Berhasil Menampilkan Halaman Podcast	Berhasil Menampilkan Halaman Podcast	Sukses
5.	Form Pendaftaran	Menampilkan Halaman Form Pendaftaran	Berhasil Menampilkan Halaman Form Pendaftaran	Berhasil Menampilkan Halaman Form Pendaftaran	Sukses
6.	Contact Us	Mengeluarkan <i>dropdown</i> yang berisikan Instagram dan Email	Berhasil mengeluarkan <i>dropdown</i> yang berisikan Instagram dan Email	Berhasil mengeluarkan <i>dropdown</i> yang berisikan Instagram dan Email	Sukses
7.	Instagram	Menekan Halaman Instagram	Berhasil mendirect ke Instagram Kind To Mind	Berhasil mendirect ke Instagram Kind To Mind	Sukses
8.	Email	Menekan Halaman Email	Berhasil Mendirect ke email Kind To Mind	Berhasil Mendirect ke email Kind To Mind	Sukses

Proses kuesioner menggunakan metode User Acceptance Test (UAT yaitu suatu proses pengujian yang dilakukan oleh pengguna yang dapat dijadikan bukti bahwa Website edukasi Kesehatan mental ini berhasil berjalan. Kuesioner ini disebar secara online dan mendapatkan responden yang berjumlah 40 responden. Hasil yang

diperoleh dari pengujian dengan metode UAT terlihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Kuesioner

NO	PERTANYAAN	JUMLAH RESPONDEN					TOTAL SKOR	INDEX %
		STS (x1)	TS (x2)	N (x3)	S (x4)	SS (x5)		
1	Apakah tampilan utama Kind To Mind menarik?	0	0	6	36	145	187	94%
2	Apakah fasilitas <i>website</i> mengenai Mental Health di Indonesia sudah sering kamu temukan?	4	24	42	28	15	113	58%
3	Apabila sering ditemukan, apakah sudah memadai? (mencakup seluruh kebutuhan)	3	16	51	40	10	120	60%
4	Bagaimana dengan form pendaftaran yang tersedia di <i>website</i> Kind To Mind apakah menarik?	0	0	0	32	160	192	96%
5	Menurut kamu, apakah konten Podcast di <i>website</i> Kind To Mind Mudah di pahami?	0	0	12	48	120	180	90%
TOTAL							912	398%

- Analisa pertanyaan pertama
Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa total nilai dari 40 responden yang telah menjawab adalah 187. Nilai rata-rata nya adalah $187/40 = 4,7$. Index nilainya adalah $4,7/5 \times 100 = 94\%$
- Analisa pertanyaan kedua
Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa total nilai dari 40 responden yang telah menjawab adalah 113. Nilai rata-ratanya dalah $113/40 = 2,8$. Index nilainya adalah $2,8/5 \times 100 = 58\%$
- Analisa pertanyaan ketiga
Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa total nilai dari 40 responden yang telah menjawab adalah 120. Nilai rata-ratanya dalah $120/40 = 3$. Index nilainya adalah $3/5 \times 100 = 60\%$
- Analisa pertanyaan keempat
Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa total nilai dari 40 responden yang telah menjawab adalah 192. Nilai rata-ratanya dalah $192/40 = 4,8$. Index nilainya adalah $4,8/5 \times 100 = 96\%$
- Analisa pertanyaan kelima
Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa total nilai dari 40 responden yang telah menjawab adalah 180. Nilai rata-ratanya dalah $180/40 = 4,5$. Index nilainya adalah $4,5/5 \times 100 = 90\%$

PENUTUP

Pembangunan aplikasi kesehatan mental berbasis web merupakan langkah yang positif dalam menyediakan

aksesibilitas dan dukungan untuk kesehatan mental. Aplikasi tersebut dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu individu mengelola stres, kecemasan, depresi, dan masalah kesehatan mental lainnya. Berdasarkan teknologi web, aplikasi ini dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop, dan ponsel pintar.

Aplikasi yang dibangun memiliki antarmuka yang mudah digunakan dan intuitif. Pengguna dapat dengan cepat menavigasi melalui aplikasi dan menemukan informasi yang mereka butuhkan dengan mudah. Aplikasi menggunakan desain yang ramah pengguna dan pertimbangkan kebutuhan pengguna dengan berbagai tingkat keterampilan teknologi. Pada aplikasi terdapat konten edukatif dan informatif yang mana menyediakan konten yang relevan, akurat, dan informatif tentang kesehatan mental. Termasuklah artikel, video, dan sumber daya pendukung lainnya. Dukungan yang berkualitas tinggi dan informasi yang terpercaya dapat membantu pengguna memahami dan mengatasi masalah kesehatan mental mereka. Aplikasi juga menawarkan berbagai fitur dan fungsionalitas yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu. Beberapa fitur yang bisa dipertimbangkan antara lain jurnal harian, pelacak suasana hati, panduan meditasi atau relaksasi, forum atau komunitas online, dan dukungan konseling jarak jauh. Pembangunan aplikasi kesehatan mental berbasis web dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam memperbaiki kesehatan mental dan kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “SciELO - Public Health - Mental health in the 21st century Mental health in the 21st century.” <https://www.scielosp.org/article/bwho/2000.v78n4/411-411/en/> (accessed Jun. 15, 2023).
- [2] J. I. Escobar and W. A. Vega, “Mental Health and Immigration’s AAAs: Where Are We and Where Do We Go from Here?,” *J. Nerv. Ment. Dis.*, vol. 188, no. 11, p. 736, Nov. 2000.
- [3] “Analisis Situasi Kesehatan Mental pada Masyarakat di Indonesia dan Strategi Penanggulangannya | Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat.” <http://ejournal.fkm.unsri.ac.id/index.php/jikm/article/view/241> (accessed Jun. 15, 2023).
- [4] P. Abrahamsson, N. Oza, and M. T. Siponen, “Agile Software Development Methods: A Comparative Review1,” in *Agile Software Development: Current Research and Future Directions*, T. Dingsøyr, T. Dybå, and N. B. Moe, Eds., Berlin, Heidelberg: Springer, 2010, pp. 31–59. doi: 10.1007/978-3-642-12575-1_3.
- [5] “SCRUM model for Agile methodology.” <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8229928/> (accessed Jun. 15, 2023).
- [6] D. Strode, T. Dingsøyr, and Y. Lindsjorn, “A teamwork effectiveness model for Agile software development,” *Empir. Softw. Eng.*, vol. 27, no. 2, p. 56, Mar. 2022, doi: 10.1007/s10664-021-10115-0.
- [7] X. Yu and S. Petter, “Understanding Agile software development practices using shared mental models theory,” *Inf. Softw. Technol.*, vol. 56, no. 8, pp. 911–921, Aug. 2014, doi: 10.1016/j.infsof.2014.02.010.
- [8] F. Sonata, “Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer,” *J. Komunika J. Komun. Media Dan Inform.*, vol. 8, no. 1, Art. no. 1, Jun. 2019, doi: 10.31504/komunika.v8i1.1832.
- [9] “Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD | Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang.” <https://teknoif.itp.ac.id/index.php/teknoif/article/view/57> (accessed Jun. 15, 2023).

- [10] A. Voutama, "Sistem Antrian Cuci Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML," *Komputika J. Sist. Komput.*, vol. 11, no. 1, pp. 102–111, Feb. 2022, doi: 10.34010/komputika.v11i1.4677.