

PENGENALAN APLIKASI JIRA DALAM MANAJEMEN PROYEK DI SMK YPKK 1 SLEMAN, YOGYAKARTA

*Introduction to JIRA Application in Project Management at SMK
YPKK 1 Sleman, Yogyakarta*

Rudy Ansari

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia
e-mail: 2436083028@webmail.uad.ac.id

Irwansyah

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
Univesitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia
e-mail: 2436083033@webmail.uad.ac.id

Nia Ekawati

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
Politeknik TEDC, Cimahi, Indonesia
e-mail: 2436083020@webmail.uad.ac.id

Herman

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
e-mail: hermankaha@uad.ac.id

Sunardi

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
e-mail: sunardi@uad.ac.id

Abstract

The community service activity at SMK YPKK 1 Gamping introduced Agile/Scrum concepts and the JIRA application to 30 students from the Software Engineering (RPL) program. Evaluation was conducted using pre-test and post-test scores. The mean score increased from 68.5 to 80.2, and 50% of participants (15 students) achieved a perfect score on the post-test, compared to only 23.3% (7 students) on the pre-test. Although this indicates some improvement, the fact that half of the participants did not reach mastery suggests that the one-session training (90 minutes total, with only 30 minutes of hands-on practice) was insufficient for comprehensive understanding. This activity served as an initial exposure to professional project management tools, but sustained practice and extended training hours are necessary for meaningful skill acquisition. No statistical significance testing was performed; conclusions are based on descriptive analysis.

Keywords— Project Management, JIRA, Agile, SMK YPKK 1 Gamping, ICT Training.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat telah mengubah cara organisasi, termasuk institusi pendidikan kejuruan, menjalankan kegiatan operasional dan pembelajaran. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran vital dalam mempersiapkan siswa untuk siap terjun ke dunia kerja, khususnya di bidang TIK. Oleh karena itu, kurikulum dan praktik pembelajaran di SMK perlu diselaraskan dengan kebutuhan industri (Fitriani, 2025).

Manajemen proyek yang efektif menjadi keterampilan kunci yang dicari oleh industri, terutama dalam pengembangan perangkat lunak, *hardware*, dan proyek-proyek berbasis teknologi lainnya. Metode pengelolaan proyek seperti *Agile* dan *Scrum* telah menjadi standar dalam industri TIK karena memungkinkan fleksibilitas, kolaborasi yang intensif, dan pengiriman hasil yang cepat (Prasetio & Cuhenda, 2025).

Aplikasi JIRA (dikembangkan oleh Atlassian) adalah *tool* manajemen proyek yang paling populer dan banyak digunakan secara global untuk implementasi *Agile* dan *Scrum*, melacak isu (*issue tracking*), dan mengelola alur kerja (*workflow*) (Irwansyah et al., 2025).

SMK YPKK 1 Gamping, Sleman Yogyakarta, memiliki jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) yang menjadi sasaran kegiatan ini. Berdasarkan pengamatan informal dan diskusi singkat dengan guru sebelum kegiatan, tim pengabdian mengetahui bahwa siswa belum pernah menggunakan aplikasi manajemen proyek profesional seperti JIRA. Selama ini, mereka mengerjakan proyek kelompok dengan cara manual misalnya menggunakan *spreadsheet* dan komunikasi via grup percakapan. Namun, perlu ditekankan bahwa tim tidak melakukan survei atau wawancara terstruktur untuk mengukur secara kuantitatif kendala spesifik yang mereka hadapi misalnya frekuensi keterlambatan, tingkat konflik, atau ketidakjelasan pembagian tugas. Oleh karena itu, uraian mengenai permasalahan di atas bersifat deskriptif berdasarkan pengamatan sepintas, bukan hasil analisis kebutuhan yang formal. Permasalahan yang ada pada SMK YPKK 1 Gamping, Sleman Yogyakarta yaitu peserta pengabdian belum mengenal tentang aplikasi JIRA selain itu aplikasi ini belum pernah diimplementasikan pada SMK YPKK 1 Gamping, Sleman Yogyakarta.

Permasalahan utama yang jelas teridentifikasi adalah: (1) siswa sama sekali belum mengenal JIRA; (2) sekolah belum pernah mengimplementasikan alat serupa dalam pembelajaran. Kegiatan ini dirancang sebagai pengenalan awal, bukan sebagai pelatihan mendalam, dengan tujuan memberikan pemahaman dasar tentang konsep *Agile/Scrum* dan cara menggunakan fitur-fitur dasar JIRA (*board*, *task*, *issue tracking*).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, **rumusan masalah** dalam pengabdian ini adalah: 1) Bagaimana strategi yang efektif untuk memperkenalkan dan melatih siswa SMK YPKK 1 Gamping dalam menggunakan aplikasi JIRA untuk manajemen proyek?; 2) Bagaimana cara mengimplementasikan JIRA sebagai *tool* standar untuk mengelola proyek-proyek pembelajaran atau tugas akhir di SMK YPKK 1 Gamping. 3) Bagaimana mengevaluasi peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam manajemen proyek setelah pengenalan dan penggunaan aplikasi JIRA. **Tujuan** dari pelaksanaan program pengenalan aplikasi JIRA ini adalah: 1) Memberikan pemahaman mendalam mengenai konsep manajemen proyek modern (*Agile/Scrum*) dan peran JIRA sebagai *tool* pendukung; 2) Melatih keterampilan praktis siswa dalam menggunakan fitur-fitur dasar JIRA, seperti membuat *board* Scrum/Kanban, membuat *task* (*issue*), melacak kemajuan (*progress tracking*), dan melakukan

pelaporan; 3) Membantu integrasi penggunaan JIRA kedalam kurikulum dan praktik proyek pembelajaran agar selaras dengan kebutuhan kompetensi industri.

2. METODE

Pengenalan Aplikasi JIRA untuk Simulasi dan Praktik Manajemen Proyek Berbasis *Agile* dilaksanakan melalui metode pelatihan dan praktik langsung. Peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian di SMK YPKK 1 Gamping, Sleman Yogyakarta sebanyak 30 siswa/siswi dari jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL).

Kegiatan diawali dengan *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal, dilanjutkan dengan penyampaian materi yang terdiri dari dua sesi: materi pengantar manajemen proyek dan materi pengenalan JIRA, dan diakhiri dengan *post-test*. Berikut susunan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang tim pengabdian lakukan:

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Waktu	Acara	Ruangan	Durasi (Menit)
13.30-13.45	Pembukaan	Laboratorium	15
13.45-13.50	Sambutan Ketua Tim	Laboratorium	5
13.50-14.00	Sambutan Pembimbing	Online melalui Google meet	10
14.00-14.10	<i>Pre test</i>	Laboratorium	10
14.10-14.30	Materi Pengantar Manajemen Proyek	Laboratorium	20
14.30-15.00	Materi dan Praktek Pengenalan Aplikasi JIRA	Laboratorium	30
15.00-15.10	Pos Test	Laboratorium	10
15.10-15.15	Penutupan Moderator	Laboratorium	5
15.15-15.20	Penyerahan Plakat kepada SMK YPKK 1 Gamping	Laboratorium	5

Total durasi pelatihan adalah 90 menit atau 1,5 jam, dengan rincian: 20 menit untuk teori *Agile/Scrum*, 30 menit untuk praktik JIRA, dan sisanya untuk administrasi serta pelaksanaan *pre-test/post-test*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pada SMK YPKK 1 Gamping berjalan dengan baik dan lancar sesuai waktu yang telah dibuat, dapat dilihat Gambar 1.



Gambar 1. Sambutan dari Kepala Bidang Keahlian

Sambutan diawali oleh Kepala Bidang Keahlian di SMK YPKK 1 Gamping, yaitu Ibu Hera Erwanti, S.T.



Gambar 2. Sambutan dari Ketua Tim

Pada Gambar 2 awal kegiatan dimulai dari sambutan ketua tim. Penjelasan dari ketua tim adalah manfaat dari manajemen proyek untuk masa depan dan proses manajemen kerja dalam tim.



Gambar 3. Sambutan dari Pembimbing Tim

Gambar 3 sambutan pembimbing kepada 30 siswa/siswi di SMK YPKK 1 Gamping menggunakan aplikasi *google meet*. Pembimbing menyampaikan bahwa kegiatan pengabdian ini bermanfaat untuk peserta yang mengikuti, dan dapat menambah keilmuan dari para peserta.



(a)



(b)



(c)

Gambar 4. Proses *pre-test*, *post-test* dan pemberian materi JIRA

Gambar 4(a) merupakan proses kegiatan *pre-test* pada awal kegiatan untuk mengukur pemahaman awal dari peserta kegiatan pengabdian. *Post-test* digunakan sebagai evaluasi kegiatan pengabdian yang dipahami oleh peserta. Gambar 4(b) merupakan kegiatan penyampaian materi pengenalan manajemen proyek, sedangkan Gambar 4(c) merupakan kegiatan penyampaian materi tentang aplikasi JIRA (Fredicia; et al., 2025).



Gambar 5. Proses penutupan kegiatan oleh Kepala Sekolah SMK YPKK 1 Sleman

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di SMK YPKK 1 Gamping ditutup penyampaian dari Kepala Sekolah yaitu Bapak Deddy Setyono, M.Farm., Apt. seperti dapat dilihat pada Gambar 5. Beliau mengucapkan terima kasih kepada tim pengabdian, berharap dapat melaksanakan pengabdian kembali di sekolah ini.



Gambar 6. Foto bersama peserta aplikasi JIRA

Kegiatan pengabdian diakhiri foto bersama peserta pengenalan aplikasi JIRA dalam manajemen proyek seperti dapat dilihat pada Gambar 6. Peserta berharap ilmu yang disampaikan oleh tim pengabdian dapat menjadi bekal dimasa depan.



Gambar 7. Penyerahan Plakat pada SMK YPKK 1 Gamping, Sleman Yogyakarta

Proses penyerahan plakat pada SMK YPKK 1 Gamping dilaksanakan pada awal kegiatan pengabdian dan diterima dengan baik dari perwakilan Kepala Sekolah seperti dapat dilihat pada Gambar 7.

3.2 Data dan Hasil Evaluasi

Secara mendasar, manajemen proyek mengelola seluruh data yang diperlukan agar sebuah proyek dapat berjalan tanpa hambatan, dengan kata lain berfungsi sebagai sistem pendukung bagi Manajer Proyek dalam memantau setiap progres secara efektif (Maulana et al., 2025). Keunggulan lainnya terletak pada integrasi teknologi informasi, di mana tim dapat memanfaatkan perangkat lunak khusus mulai dari pengaturan jadwal hingga manajemen konfigurasi yang terhubung langsung dengan sistem basis pengetahuan pusat perusahaan (Hasibuan & Nurhaliza, 2024). JIRA adalah alat kolaborasi dari Atlassian yang berfokus pada manajemen alur kerja dan pelacakan masalah berbasis Agile (*Scrum/Kanban*). Aplikasi ini memungkinkan berbagai jenis tim untuk merencanakan, memprioritaskan, dan meninjau kemajuan pekerjaan secara lebih efektif dan sistematis (Eriska & Septiana, 2023).

Awal pelaksanaan dari kegiatan pengabdian di SMK YPKK 1 Gamping, tim pengabdian melaksanakan kegiatan *pre-test* dan ditutup dengan *post-test*. *Pre-test* adalah ujian pembuka untuk mengecek pemahaman dasar siswa agar pengajar bisa menyesuaikan cara mengajar dengan kemampuan mereka (Maulida et al., 2021). Sebaliknya, *post-test* diberikan setelah materi selesai untuk melihat yang telah dikuasai siswa. Melalui perbandingan kedua ujian ini dapat melihat kemajuan nyata dalam belajar dan mengetahui efektivitas proses pembelajaran (Azzahra & Jeujan, 2025).

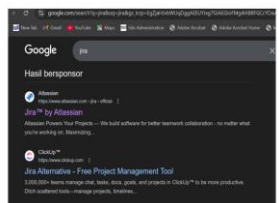
Materi pada kegiatan Pengabdian di SMK YPKK 1 Gamping, Sleman Yogyakarta dibagi dua bagian diantaranya materi pengenalan manajemen proyek (Annisa et al., 2025). Materi yang disampaikan dapat dilihat pada Gambar 8.

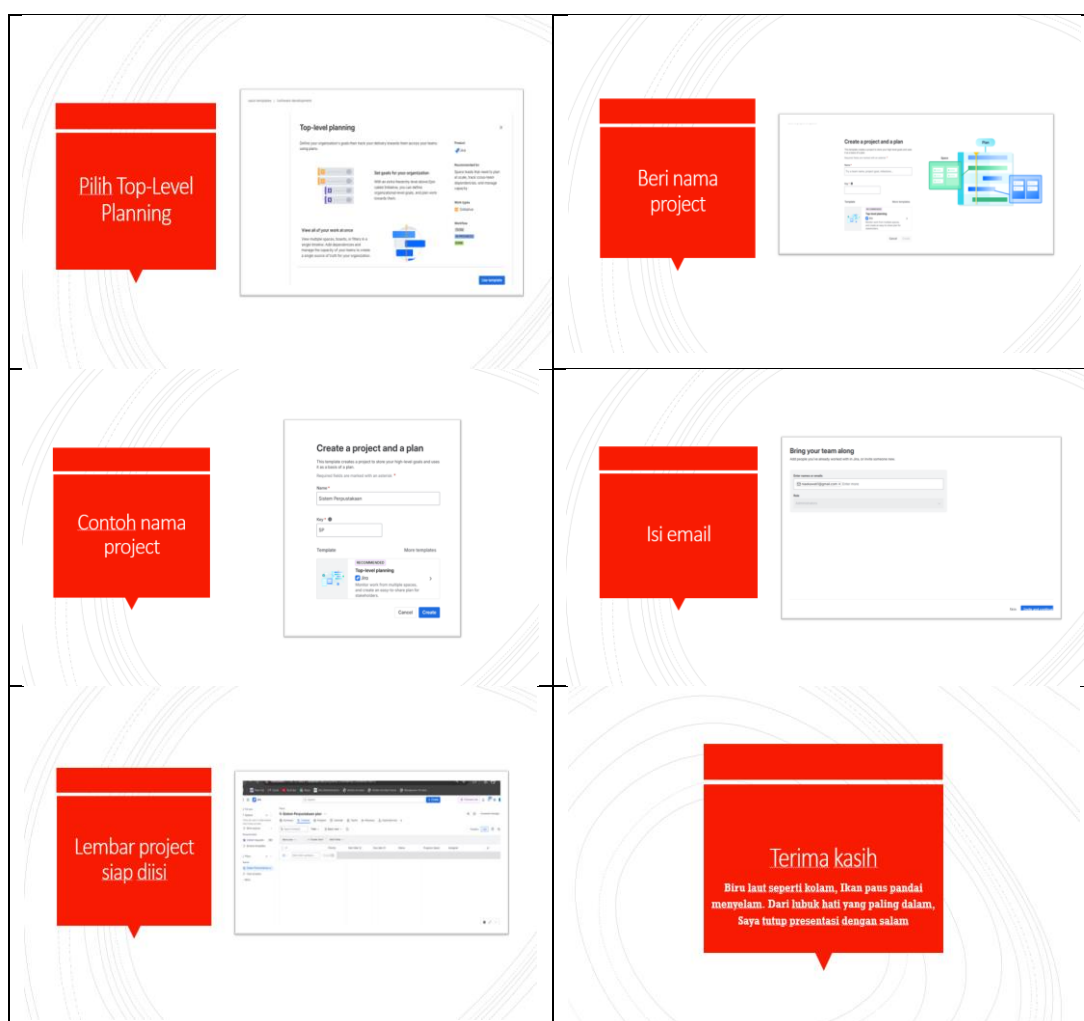
 Manajemen Proyek Prodamat Universitas Ahmad Dahlan 2026	Keuntungan Manajemen Proyek • Kontrol yang lebih baik di bidang keuangan, fisik, dan SDM • Meningkatnya relasi dengan customer • Waktu pembangunan yang lebih singkat • Biaya yang lebih rendah • Kualitas lebih tinggi & meningkatnya reliabilitas • Keuntungan yang lebih besar • Meningkatnya produktivitas • Koordinasi yang lebih baik • Moral pekerja lebih baik 
Definisi Proyek • Usaha/pekerjaan sementara yang dilakukan untuk membuat sebuah produk, servis atau hasil yang unik [Information Technology Project Management, 4th ed, Kathy Schwalbe] • Proyek adalah usaha terkoordinasi, menggunakan kombinasi manusia, teknik, administrasi dan keuangan, dalam rangka mencapai tujuan yang spesifik dalam jangka waktu tertentu. [Managing Information Technology Projects, Graham McLeod & Derek Smith] 	Atribut Proyek • Mempunyai tujuan yang unik Setiap proyek harus mempunyai tujuan (<i>objective</i>) yang terdefinisi dengan baik. • Bersifat sementara • Dibangun berdasarkan progressive elaboration • Membutuhkan sumber daya dari berbagai area • Mempunyai pelanggan utama / sponsor proyek • Bersifat uncertainty 
Kendala Proyek  • Ruang Lingkup Mendefinisikan apa yang termasuk dalam pekerjaan proyek, produk/servis/hasil yang diinginkan sponsor proyek • Waktu Mendefinisikan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek • Biaya Mendefinisikan dana yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek 	Manajemen Proyek(1) Penerapan pengetahuan, keterampilan, alat-alat dan teknik untuk merancang aktivitas-aktivitas yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan proyek 
Manajemen Proyek(2) • Manajer Proyek bertanggung jawab untuk mencapai tujuan proyek, melalui : 1. Identifikasi kebutuhan proyek 2. Membangun atau mendefinisikan tujuan proyek dengan jelas (dan dapat dicapai) 3. Menyeimbangkan permintaan kualitas yang diinginkan dengan ruang lingkup proyek, waktu dan biaya 4. Mengadaptasi spesifikasi, perencanaan dan pendekatan dari berbagai pertimbangan dan harapan dari semua stakeholder 	Stakeholders • Stakeholders adalah orang-orang yang terlibat atau dipengaruhi oleh aktivitas proyek. • Kebutuhan dan keinginan stakeholders pada suatu proyek akan beraneka ragam • Yang termasuk stakeholders: sponsor proyek, manajer & tim proyek, staf pendukung, pengguna hasil proyek, supplier, "musuh proyek"(orang yang merasa dirugikan dengan adanya proyek yang berlangsung) 

Peran Manajer Proyek • Mediator antara proyek dan stakeholders • Bertanggung jawab akan kesuksesan proyek sejak perencanaan, pelaksanaan proyek hingga penutupan/penyelesaian proyek 	Keterampilan yang dibutuhkan Manajer Proyek • Kepemimpinan • <i>Soft skills/ human relations skills</i> • Negosiasi & manajemen konflik • <i>Problem Solving</i> • <i>Project Management Knowledge Area</i> • Pengetahuan yang luas berkaitan dengan bidangnya, seperti keuangan, akuntansi, <i>sales</i>, <i>marketing</i>, logistik, <i>strategic planning</i>, <i>tactical planning</i>, kompensasi, teknologi informasi, dll 
Faktor-faktor pendukung keberhasilan Proyek • Dukungan <i>eksekutif</i> • Keterlibatan <i>user</i> • Pengalaman <i>manajer proyek</i> • Tujuan bisnis yang <i>jelas</i> • <i>Scope</i> yang kecil • Perangkat lunak standar • <i>Firm basic requirements</i> • Metodologi formal • Estimasi yang terandalkan • Kriteria lainnya, seperti <i>milestones</i>, perencanaan yang tepat, staf yang kompeten dan rasa kepemilikan 	TERIMA KASIH 

Gambar 8. Materi Pengenalan Manajemen Proyek

Setelah materi pengenalan manajemen proyek, selanjutnya materi kedua adalah pengenalan aplikasi JIRA. Materi yang disampaikan dapat dilihat pada Gambar 9.

 Pengenalan Aplikasi JIRA Prodamat Universitas Ahmad Dahlan 2026  Pilihan Template	Search JIRA  Pilih salah satu 
---	--



Gambar 9. Materi Pengenalan Aplikasi JIRA

Sebelum penyampaian materi pada gambar 8 dan 9, tim pengabdian memberikan *pre-test* kepada siswa/siswi dan setelah materi tim pengabdian memberikan *pos-test* kepada siswa/siswi (Putra et al., 2025). Hasil *pre-test* dan *post-test* pada 30 siswa/siswi di SMK YPKK 1 Gamping dapat dilihat pada gambar 10 (Chotimah & Fatimah, 2022).

Untuk mengukur perubahan pemahaman peserta, tim pengabdian melaksanakan *pre-test* di awal kegiatan dan *post-test* di akhir kegiatan. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang menguji pengetahuan dasar tentang manajemen proyek dan fitur-fitur JIRA yang telah diajarkan.

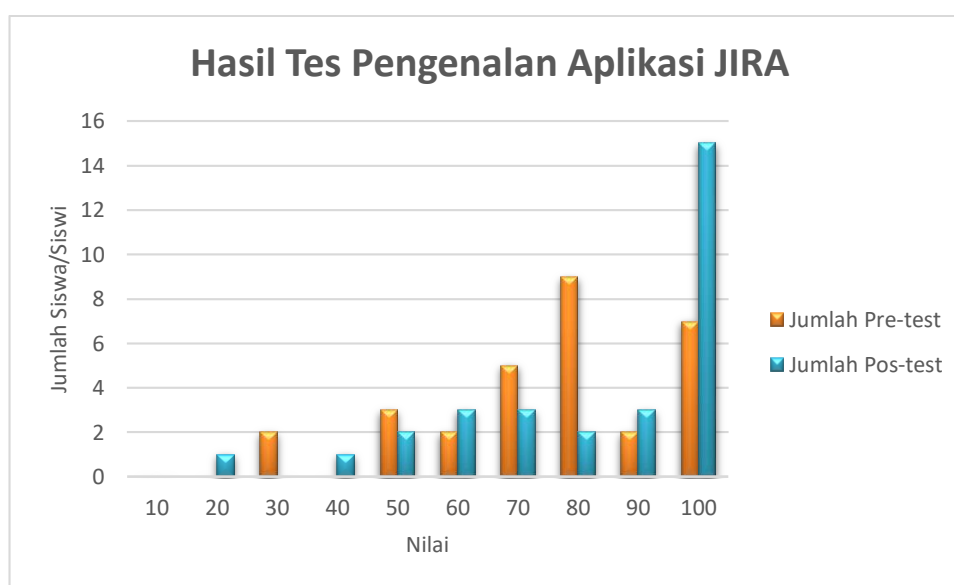
Berikut adalah hasil dari *pre-test* dan *post-test* pada 30 peserta siswa/siswi di SMK YPKK 1 Gamping, Sleman Yogyakarta:

Tabel 2. Hasil Tes Pengenalan Aplikasi JIRA

Nilai	Jumlah Pre-test	Jumlah Pos-test
10	0	0
20	0	1
30	2	0
40	0	1

Nilai	Jumlah Pre-test	Jumlah Pos-test
50	3	2
60	2	3
70	5	3
80	9	2
90	2	3
100	7	15

Berdasarkan tabel 2, dibawah ini merupakan grafik dari hasil tes pengenalan aplikasi JIRA pada manajemen proyek



Gambar 10. Grafik Hasil Tes Pengenalan Aplikasi JIRA Pada Manajemen Proyek

Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 10, berikut adalah data mentah yang diperoleh: Nilai rata-rata atau mean pada pre-test = 68,5; nilai rata-rata post-test = 80,2. Terjadi peningkatan rata-rata sebesar 11,7 poin. Pada pre-test, hanya 7 dari 30 peserta artinya hanya 23,3% yang berhasil mencapai nilai sempurna atau 100. Pada post-test, jumlah ini meningkat menjadi 15 dari 30 peserta atau sebesar 50%. Sebanyak 28 dari 30 peserta sebesar 93,3% menunjukkan peningkatan nilai individu, sedangkan 2 peserta mengalami penurunan nilai.

3.3 Pembahasan

Data di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas setelah pelatihan. Hal ini mengindikasikan bahwa paparan materi dan praktik singkat memberikan efek positif bagi sebagian besar peserta.

Namun, yang perlu menjadi perhatian utama adalah masih terdapat 15 peserta atau 50% yang tidak mencapai nilai sempurna pada *post-test*. Rincian nilai mereka adalah sebagai berikut: 1 peserta mendapat 20, 1 peserta mendapat 40, 2 peserta mendapat 50, 3 peserta mendapat 60, 3 peserta mendapat 70, 2 peserta mendapat 80, dan 3 peserta mendapat 90. Dengan kata lain, setengah dari peserta masih memiliki celah pemahaman yang cukup lebar terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan pengamatan selama kegiatan, bukan merupakan kesimpulan statistik karena tidak dilakukan uji hipotesis, beberapa faktor yang mungkin menyebabkan hal ini adalah:

1. Durasi praktik yang sangat terbatas: Alokasi waktu untuk praktik langsung JIRA hanya 30 menit. Aplikasi JIRA memiliki antarmuka dan fitur yang cukup kompleks. Untuk siswa SMK yang baru pertama kali mengenalnya, 30 menit tidak cukup untuk memahami dan mempraktikkan seluruh fitur dasar seperti membuat *board*, membuat *task*, mengubah status, dan melacak progress.
2. Perbedaan kecepatan belajar: Dalam satu kelas dengan 30 siswa, terdapat variasi kemampuan kognitif dan kecepatan menyerap materi. Peserta yang lambat dalam mengikuti instruksi praktik cenderung tertinggal dan tidak sempat menyelesaikan seluruh skenario praktik.
3. Kurangnya pendampingan individual: Pelatihan hanya dilakukan oleh 4-5 pengabdian untuk 30 siswa, sehingga rasio pendampingan tidak ideal. Siswa yang mengalami kesulitan tidak mendapatkan bantuan yang cukup cepat.
4. Tidak ada sesi pengulangan atau tugas mandiri: Materi disampaikan satu kali secara langsung tanpa ada kesempatan bagi peserta untuk mengulang praktik di luar jam pelatihan.

Dengan demikian, kegiatan ini berhasil memberikan pengenalan awal yang menunjukkan potensi peningkatan pemahaman, tetapi efektivitasnya masih sangat terbatas karena durasi dan metode yang belum optimal.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pengenalan aplikasi JIRA di SMK YPKK 1 Gamping telah dilaksanakan sesuai jadwal dan diikuti oleh 30 siswa jurusan RPL. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 68,5 menjadi 80,2, dan 50% peserta mencapai nilai sempurna pada *post-test*. Meskipun demikian, capaian ini masih jauh dari target ideal karena separuh peserta lainnya belum menunjukkan pemahaman yang utuh. Durasi pelatihan yang singkat dan kurangnya pendampingan intensif menjadi faktor pembatas utama. Oleh karena itu, kegiatan ini hanya dapat dianggap sebagai langkah awal pengenalan JIRA, bukan sebagai pelatihan yang efektif untuk membekali siswa dengan keterampilan praktis yang siap pakai. Ke depan, diperlukan perencanaan yang lebih matang dengan alokasi waktu lebih panjang, modul pembelajaran bertahap, rasio pendampingan yang lebih kecil, dan evaluasi berkelanjutan untuk meningkatkan hasil.

5. SARAN

Saran-saran pada kegiatan pengabdian di SMK YPKK 1 Gamping, Sleman Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. Untuk kegiatan serupa di masa mendatang, alokasikan minimal 3 jam pelatihan dan sediakan asisten rasio 1:5 untuk membantu peserta yang lambat.
2. Sediakan modul panduan langkah-demi-langkah, misalnya berupa buku saku atau video tutorial yang dapat diakses siswa untuk belajar mandiri setelah pelatihan.

3. Lakukan evaluasi lanjutan misalnya 1 bulan kemudian untuk mengukur retensi pengetahuan dan mengidentifikasi kesulitan yang masih dihadapi siswa.
4. Integrasikan JIRA ke dalam tugas proyek semester dengan dukungan guru yang telah dilatih terlebih dahulu, sehingga penggunaan JIRA menjadi kebiasaan, bukan sekadar pelatihan sekali waktu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi S3 Informatika Universitas Ahmad Dahlan yang telah memberi dukungan terhadap pengabdian ini, serta kepada SMK YPKK 1 Gamping, Sleman, Yogyakarta yang telah memberikan izin dan fasilitas untuk pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, Khadijah, Rachmayati, M., Sandra, E., & Laili, N. I. (2025). Kegiatan Administratif Dalam Proyek Pengadaan Barang Dan Jasa Pada Pt.Swakarsa Berkah Abadi Administrative Activities in Goods and Services Procurement Projects at PT. Swakarsa Berkah Abadi. *Edisi Juli*, 7(1), 231–242.
- Azzahra, S. S., & Jeujanen, M. (2025). *Analisis Kemampuan Spasial Visual Siswa Sekolah Dasar Melalui Instrumen Pre-test Dan Post-test Pada Materi Bangun Ruang*. 5(4), 4214–4222.
- Chotimah, U., & Fatihah, H. (2022). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 14–20.
- Eriska, E., & Septiana, L. (2023). Audit Sistem Informasi Aplikasi Jira Manajemen Proyek Pada Pt Xyz Metode Cobit 5. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(3), 836–841. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i3.1021>
- Fitriani, W. M. (2025). *Literatur Review: Pendekatan Dan Teknik Requirement Engineering Dalam Rekayasa Perangkat Lunak*. 1(1). <http://techniquejournalpasadena.com/interface/index>
- Fredicia, Daniyola, S. K. D., Muljono, J. B., Felizio, S., & Gabriela, A. (2025). Pengaruh pre-Test dan post-Test pada Inklusivitas Ekstrakurikuler Python bagi Siswa- Siswi SMA di Jakarta. *Jurnal Atma Inovasia (JAI)*, 5(2), 2025.
- Irwansyah, Pusparini, N., Amalia, N., & Andry, J. (2025). Implementasi Sistem Manajemen Sumber Daya Manusia Terintegrasi Pada Perusahaan Konsultan IT Implementation of an Integrated Human Resource Management System in a IT Consulting Firm. *Jurnal of Business and Audit Information System (JBASE)*, 8(1), 59–66. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/jbase>
- Maulana, J., Irawan, T., & Pangestu, M. L. (2025). Penyuluhan Pencegahan Kecelakaan Kerja Pada Pekerjaan Konstruksi Pembangunan Rumah Dua Lantai Dokter X Di Kabupaten Pekalongan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mandira Cendikia*, 4(1), 7–12.
- Maulida, E., Kasofi, A., & Balqis. (2021). Peningkatan Pemahaman Dan Kesiapan Generasi Muda Dalam Menghadapi Tantangan Tempat Kerja Digital Increasing Young Generation Understanding and Readiness To Face the Challenges of the Digital. *JPM Bakti Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat Bakti Parahita*, 2(2), 148–159.
- Prasetio, R. A., & Cuhenda, C. (2025). Perancangan Sistem Monitoring dan Evaluasi Proyek Berbasis Laravel Untuk Optimalisasi Manajemen Proyek PT.

- Inkaba (Perseroda). *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 5(1), 44–53. <https://doi.org/10.59395/jitp.v5i1.126>
- Putra, A., Suhendri, P., Wahyu, M. F., & Hidayat, A. (2025). Transformasi Digital Pendidikan Generative AI untuk Guru SMA ALIA ISLAMIC SCHOOL Menggunakan Aplikasi Teachy. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(7), 575–580.
- Ramadhini, Y. A., & Paputungan, I. V. (2022). Improvisasi Task pada Software Manajemen Proyek (Studi Kasus: E-Commerce). *Automata*.
- Sangadji, F. A. (2023). Bimbingan Teknis Kompetensi Manajemen Proyek Untuk Kompetensi Tambahan Calon Lulusan Universitas Iqra Buru. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 2(1), 96–100. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v2i1.1701>
- Syafiih, M., Maulana, A. I., Hotija, S., Inda Arifin, N. H., & Hati, S. (2022). Manajemen Proyek Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Pengetahuan PKK Desa Kalianan dengan Pelatihan Menggunakan Marketplace. *JILPI: Jurnal Ilmiah Pengabdian Dan Inovasi*, 1(2), 181–188. <https://doi.org/10.57248/jilpi.v1i2.41>

