

RANCANG BANGUN APLIKASI WEB UNTUK MENAJEMEN PROYEK BERBASIS SCRUM PADA PT. JOSE UPMIND DIGITAL OPTIMA

Fikri Mutaqin^{1*}, Maulana Ardhiansyah¹

¹Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46,
Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia
Email: 1*rpl.11.fikrimutaqin@gmail.com, 2dosen00374@unpam.ac.id

Abstrak—Upaya peningkatan kinerja tim yang mengerjakan suatu proyek khususnya pengembangan Software dengan kerangka kerja Scrum perlu dilakukan. Hal ini berkaitan dengan kebutuhan Tim yang semakin meningkat untuk memudahkan dan mempercepat pekerjaan yang dilakukan. Kerangka kerja Scrum memiliki banyak komponen di dalamnya seperti aktor yang berperan, acara atau aktivitas yang perlu dilakukan dan artefak yang harus dipenuhi. Sistem Informasi Manajemen Kerja Tim Scrum dibuat untuk memenuhi kebutuhan tersebut dan mengaplikasikan kerangka kerja Scrum dalam sebuah sistem yang terkomputerisasi. Sistem dibuat menggunakan metode prototyping, serta melakukan pengujian terhadap beberapa pengguna yang sudah menggunakan kerangka kerja Scrum

Kata Kunci: Manajemen, Proyek, Software, Scrum

Abstract—Efforts to improve the performance of the team working on a particular project Software development with the Scrum framework is necessary. This is related with the increasing needs of the Team to make it easier and faster occupation. Scrum framework has many components in it such as actors who play a role, events or activities that need to be done and artifacts that need to be fulfilled. The Scrum Teamwork Management Information System was created to meet the needs and apply the Scrum framework in a system that computerized. The system is made using the prototyping method, and performs testing of multiple users who are already using the Scrum framework on his place of work. The results of the system test show the average percentage score.

Keywords: Management, Project, Software, Scrum

1. PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi sangatlah pesat, bahkan sudah menjadi salah satu media komunikasi yang paling murah dan memiliki jangkauan yang luas (Endang & Sadiq, 2017). Teknologi memiliki peran penting dan menjadi kebutuhan untuk mendukung aktivitas sehari-hari.

Peningkatan aktivitas dan kebutuhan akan teknologi informasi ini mendorong manusia untuk memenuhi kebutuhan maupun menyelesaikan masalah yang timbul. Salah satunya adalah kebutuhan akan sistem maupun aplikasi yang dapat mempercepat dan memudahkan dalam aktivitas-aktivitas yang biasanya memakan waktu dan tenaga yang tidak sedikit. Tidak terkecuali aktivitas untuk manajemen proyek untuk meningkatkan kinerja tim dalam mengerjakannya.

Manajemen proyek proses merencanakan, mengorganisir, memimpin, dan mengendalikan sumber daya perusahaan untuk mencapai sasaran jangka pendek yang telah ditentukan. Manajemen proyek tumbuh karena dorongan mencari pendekatan pengelolaan yang sesuai dengan tuntutan dan sifat kegiatan proyek, suatu kegiatan yang dinamis dan berbeda dengan kegiatan operasional rutin (Rani, 2016). Jadi manajemen proyek merupakan suatu layanan produk atau hasil yang unik dan spesifik dan setiap langkah atau tahap dapat dikategorikan sebagai proyek individu dan setiap proyek memerlukan manajer proyek yang bertanggung jawab dalam mengelola segala aspek pada sebuah proyek mulai dari merencanakan, mengorganisasikan, mengarahkan dan mengendalikan proyek tersebut hingga selesai sesuai dengan anggaran, jangka waktu dan kualitas hasil yang ditetapkan. dan untuk membuat proyek manajemen lebih efisien dan efektif.

Saat ini telah dikembangkan sebuah kerangka kerja Scrum untuk manajemen kerja Tim dalam menangani proyek. Menurut State of Agile Survey, 58% Organisasi yang menjadi responden menggunakan Scrum sebagai kerangka kerja untuk mengembangkan perangkat lunak (Versionone, 2017). Scrum dibuat sangat sederhana agar organisasi dapat berkolaborasi dan kreatif dalam menyederhanakan proses pengembangan Software (Partogi, 2015). Dalam kerangka kerja Scrum terdapat beberapa Sprint Backlog yang setiap Sprint harus diselesaikan sebuah tim pengembang

dalam waktu maksimal 30 hari atau kurang dari itu sesuai kesepakatan yang telah dibuat, kemudian pada Sprint berikutnya akan dikerjakan oleh tim pengembang lainnya. Akan ada beberapa pertemuan Tim Scrum dalam pengembangan proyek, yaitu antara Product Owner, Scrum Master dan Tim Pengembang seperti Sprint Planning Meeting, Daily Scrum Meeting, Sprint Review dan Sprint Retrospective. Pada Daily Scrum Meeting, pertemuan tidak boleh lebih dari 15 menit. Pertemuan harus singkat, padat dan tepat sasaran. Jika ada yang perlu dibahas lebih lanjut, pokok bahasannya tinggal dicatat dan dibicarakan sesudah pertemuan harian. Aturan ini dirancang supaya informasi yang paling bernilai dan paling perlu ditindak lanjuti dapat diedarkan dalam waktu sesingkat-singkatnya (Sutherland, 2017).

PT. Jose Upmind Digital Optima merupakan sebuah perusahaan startup yang bergerak pada bidang edukasi romansa, yang menyediakan pembelajaran melalui sebuah produk yaitu online course, perusahaan ini yang berpusat di Bogor, berdasarkan hasil wawancara dengan Human Capital Management bahwa di perusahaan ini belum ada aplikasi sistem manajemen proyek menggunakan kerangka kerja Scrum yang dapat membantu, Product Owner untuk membuat suatu Product backlog atau fitur produk yang sangat diperlukan untuk mengetahui daftar kebutuhan apa saja yang akan di kerjakan dalam suatu proyek berdasarkan kebutuhan customer, dan Scrum Master dalam melakukan kontrol kinerja dan memastikan seluruh proyek berjalan sebagaimana mestinya dengan di catat berupa sprint serta mendistribusikan task ke Development Team yang akan menyelesaikan task tersebut, sehingga penulis tertarik untuk mengangkat tema yang akan di bahas dengan judul **“RANCANG BANGUN APLIKASI WEB UNTUK MENAJEMEN PROYEK BERBASIS SCRUM PADA PT. JOSE UPMIND DIGITAL OPTIMA”**

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengamatan (Observasi)
Pengumpulan data dengan pengamatan langsung ke PT Jose Upmind Digital Optima.
- b. Wawancara (Interview)
Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih spesifik. Peneliti melakukan wawancara langsung dengan pengelola.
- c. Studi Pustaka (Library)
dilakukan untuk pengumpulan data-data dengan mengambil refrensi yang terdapat pada buku, jurnal, website, artikel untuk digunakan sebagai acuan dalam perumusan masalah yang berkenaan dengan penelitian dan perancangan program.

2.1 Metode Analisa Sistem

Pada penelitian ini digunakan teknik analisis berupa pendekatan yaitu *Object Oriented Analysis* (OOA) atau analisis berorientasi obyek dengan UML. Proses analisis dilakukan terhadap hasil tahapan pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dan studi pustaka untuk mendapatkan spesifikasi kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Pada proses analisis, teknik analisis yang dilakukan adalah:

- a. Analisa Pengguna
Dilakukan analisis terhadap user-user yang akan menggunakan aplikasi dan juga fungsi-fungsi apa saja yang bisa didapatkan oleh masing-masing user.
- b. Analisis Kebutuhan Fungsional, Non Fungsional
Kebutuhan fungsional untuk menggambarkan fungsi sistem dan pengguna yang terlibat serta fungsi-fungsi apa saja yang bisa didapatkan oleh masing-masing pengguna dimodelkan dengan *Use Case Diagram*.
- c. Analisis Perilaku Sistem
dilakukan analisis perilaku sistem yang dikembangkan dan dimodelkan dengan Activity Diagram dan Sequence Diagram. Activity Diagram untuk memodelkan proses use case yang berjalan di dalam sistem, sedangkan sequence diagram untuk memodelkan pengiriman pesan (message) antar object dan kronologinya. versi 3.3.0.

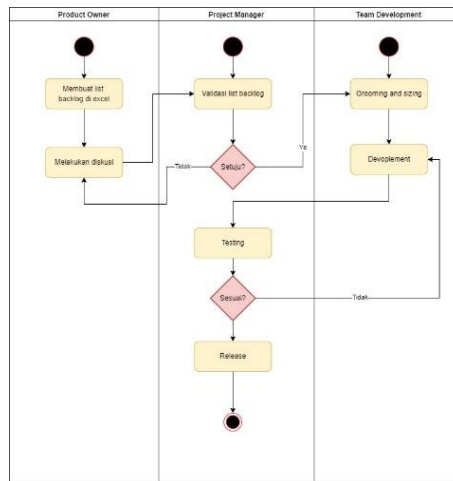
3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan analisa sistem yang telah ada dengan tujuan untuk merancang sistem baru.

3.1.1 Analisa Sistem Berjalan

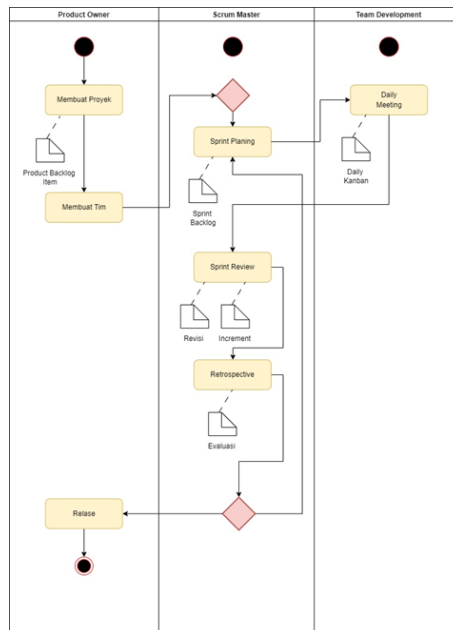
Analisa ini bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana cara kerja dari sistem yang sedang berjalan. Prosedur yang sedang berjalan saat ini digambar dalam activity diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Activity Diagram Sistem Berjalan

3.1.2 Analisa Sistem Usulan

Dari sistem usulan ini diharapkan agar mempermudah dalam proses pemeriksaan ketersediaan barang dan pembelian barang. Maka dapat digambarkan dalam activity diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Activity Diagram Sistem Usulan

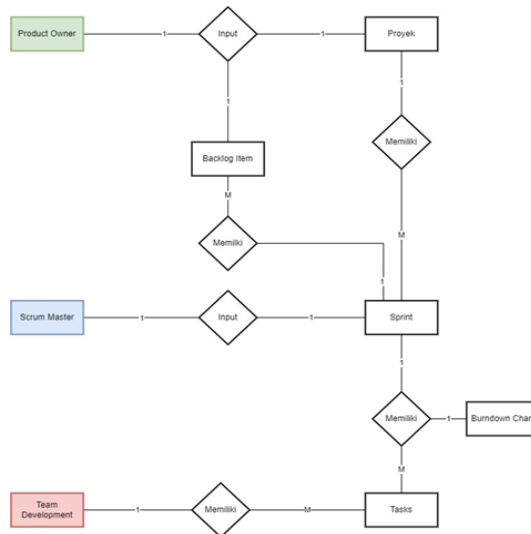
3.2 Perancangan Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan sistem yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem serta untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap.

3.2.1 Perancangan Basis Data

3.2.1.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

Dalam hal ini akan digunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk merancang basis data. ERD adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi yang dimuat, disimpan dan digunakan dalam sistem bisnis. ERD yang merupakan hasil analisis sebagai berikut:

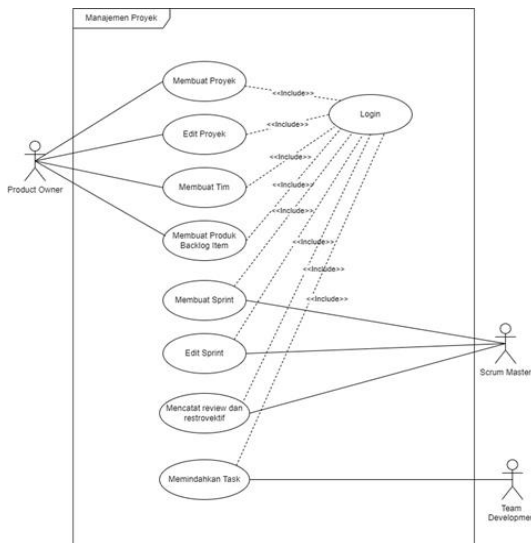


Gambar 3. Entity Relationship Diagram (ERD)

3.2.2 Perancangan Unified Modelling Language (UML)

3.2.2.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah diagram yang menggambarkan kebutuhan sistem dari sudut pandang user, Adapun *Use Case Diagram* yang diusulkan pada penulisan ini, sebagai berikut:

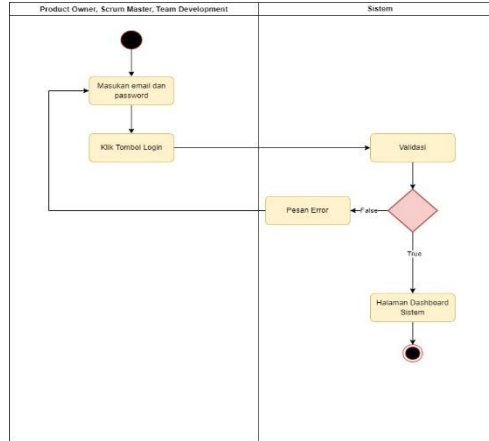


Gambar 4. Use Case Diagram Admin

3.2.2.2 Activity Diagram

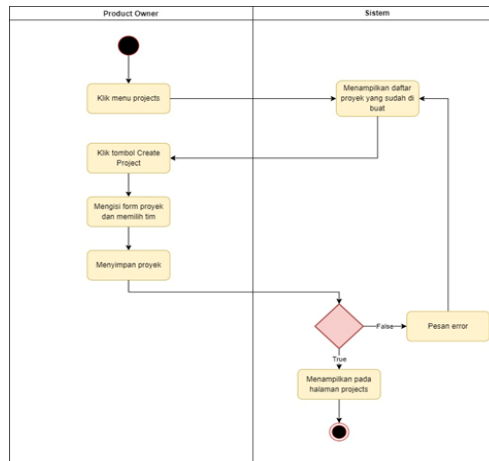
Activity diagram memudahkan dalam memahami langkah-langkah aliran kerja. Adapun activity diagram pada sistem presensi karyawan diantaranya sebagai berikut:

a. Activity Diagram Login



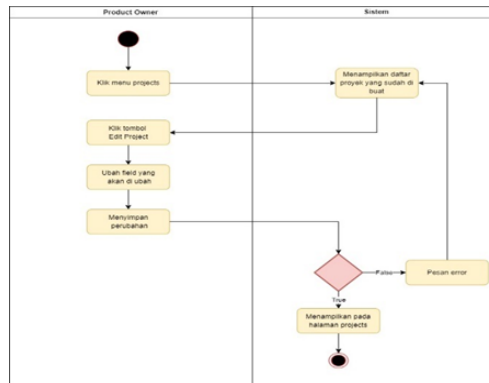
Gambar 5. Activity Diagram Login

b. Activity Diagram Kelola Proyek



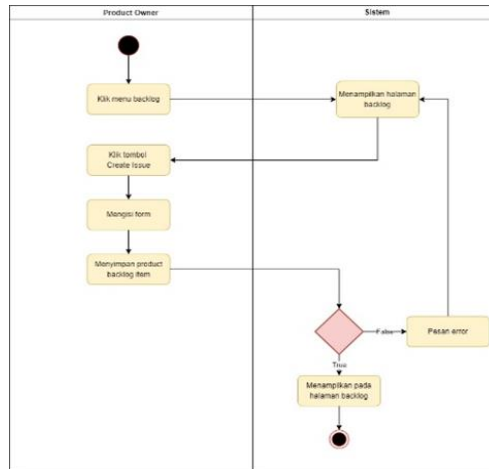
Gambar 6. Activity Diagram Kelola Proyek

c. Activity Diagram Kelola Rincian Proyek



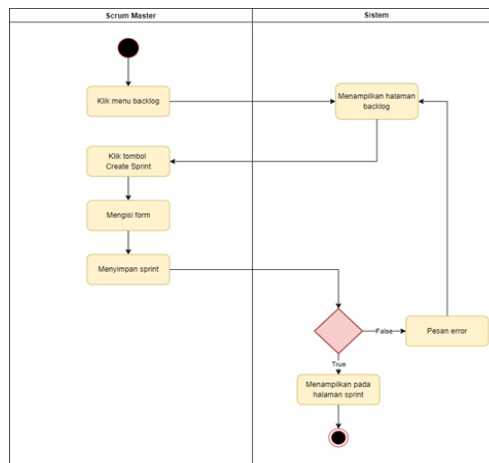
Gambar 7. Activity Diagram Kelola Rincian Proyek

d. *Activity Diagram Backlog Item*



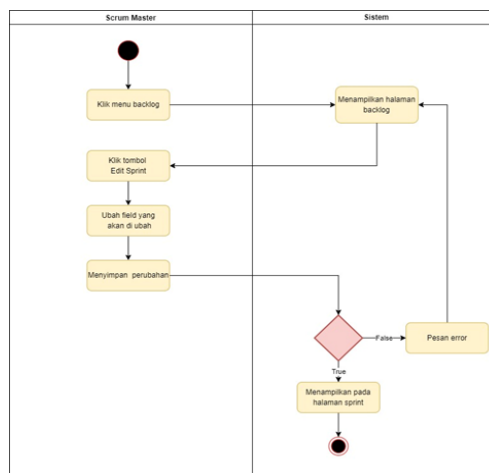
Gambar 8. *Activity Diagram Backlog Item*

e. *Activity Diagram Kelola Data Sprint*



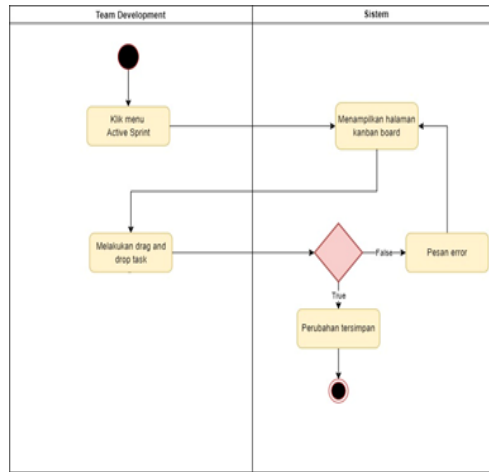
Gambar 9. *Activity Diagram Kelola Data Sprint*

f. *Activity Diagram Rincian Data Sprint*



Gambar 10. *Activity Diagram Rincian Data Sprint*

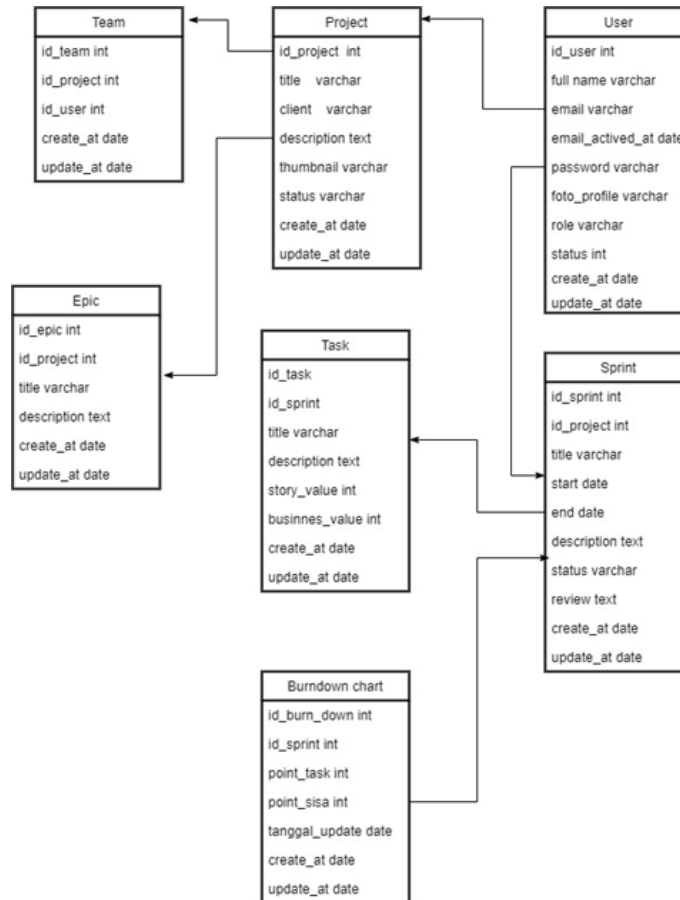
g. *Activity Diagram Kelola Task*



Gambar 11. *Activity Diagram Kelola Task*

3.2.2.3 Class Diagram

Pemodelan kelas menunjukkan kelas-kelas yang ada di sistem dan hubungan antar kelas-kelas itu, atribut-atribut dan operasi-operasi di kelas-kelas. Diagram kelas menunjukkan aspek statik sistem terutama untuk mendukung kebutuhan fungsional sistem. Adapun class diagram yang diusulkan sebagai berikut:



Gambar 12. *Class Diagram*

4. IMPLEMENTASI

4.1 Implementasi

Implementasi ialah kegiatan yang dilakukan dengan perencanaan dan mengacu kepada aturan tertentu untuk mencapai tujuan suatu kegiatan, sehingga akan diketahui sistem yang dibuat dapat benar-benar menghasilkan tujuan yang diinginkan, sebelum aplikasi diterapkan penggunaannya dan diimplementasikan, maka program harus bebas dari kesalahan (*Error Free*).

4.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

Implementasi perangkat keras menjelaskan kebutuhan minimum perangkat keras yang diperlukan untuk mengimplementasikan program aplikasi yang dibuat, semakin tinggi spesifikasi komputer yang digunakan untuk menjalankan aplikasi, maka akan semakin baik. Dalam implementasi perangkat keras ini terdapat beberapa perangkat keras pendukung sebagai tempat untuk menerapkan sistem presensi karyawan. Adapun perangkat keras yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

No	Perangkat Keras	Keterangan
1	<i>Processor</i>	Asus Intel(R) Celeron(R) N4020
2	<i>Memory RAM</i>	4 Gigabyte
3	<i>Memory Hardisk</i>	500 GigaByte
4	<i>Mouse</i>	Robot M210
5	<i>Printer</i>	HP Deskjet 2700

4.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

Pengembangan perangkat lunak ini menggunakan XAMPP, PHP, dan MySQL. XAMPP dipilih sebagai perangkat lunak untuk web server. PHP dipilih sebagai perangkat lunak pengembang karena memadai dalam pembuatan perangkat lunak berbasis web. Sementara MySQL digunakan sebagai perangkat lunak dalam pembuatan basis data (database). Dalam implementasi perangkat lunak ini terdapat beberapa perangkat lunak pendukung untuk menerapkan sistem presensi karyawan. Adapun perangkat lunak yang digunakan sebagai berikut:

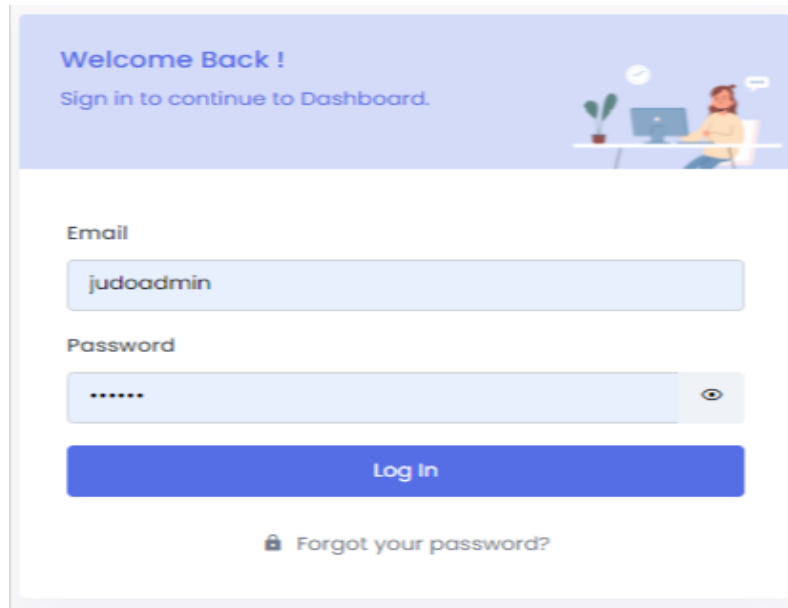
Tabel 2. Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

No	Perangkat Lunak	Keterangan
1	<i>Operating System</i>	Windows 10 64-bit
2	Bahasa Pemrograman	<i>PHP</i>
3	<i>Database</i>	<i>MySQL</i>
4	<i>Web Server</i>	<i>Apache</i>
5	Kode Editor	<i>Visual Studio Code</i>
6	<i>Web Browser</i>	<i>Google Chrome</i>

4.1.3 Implementasi Antar Muka Pengguna (*User Interface*)

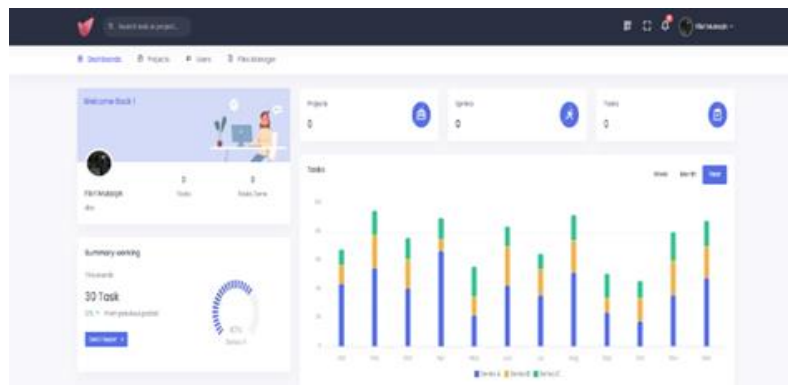
Proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan. Elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean. Adapun proses pengujian aplikasi dapat menggunakan metode uji black box testing sebagai berikut:

a. Tampilan Halaman *Login*



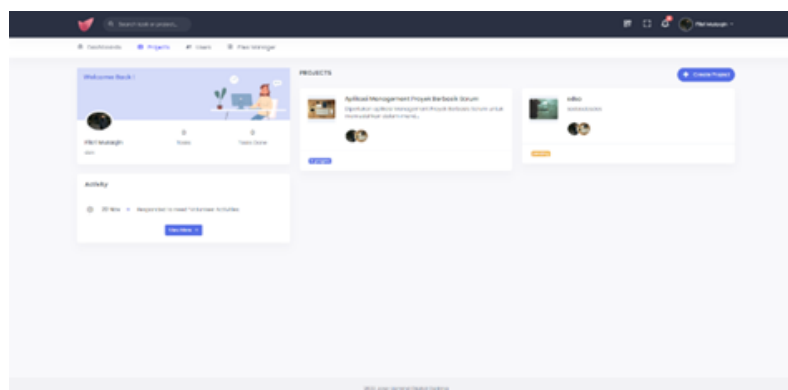
Gambar 13. Tampilan Halaman *Login*

b. Tampilan Halaman *Dashboard*



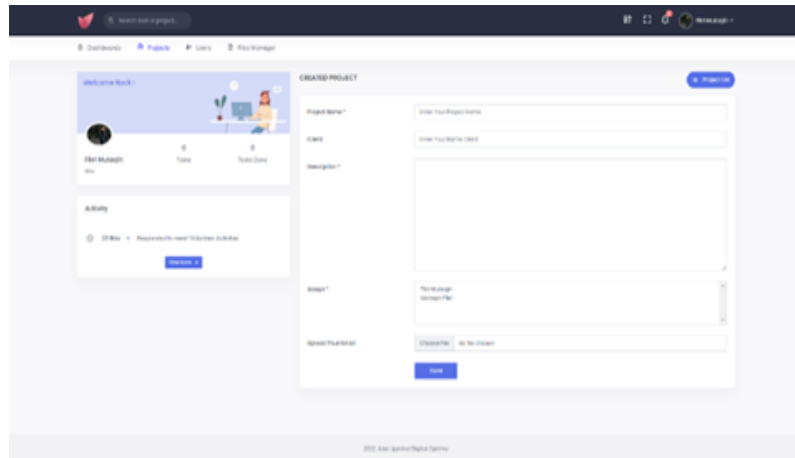
Gambar 14. Tampilan Halaman *Dashboard*

c. Tampilan Halaman *Proyek*



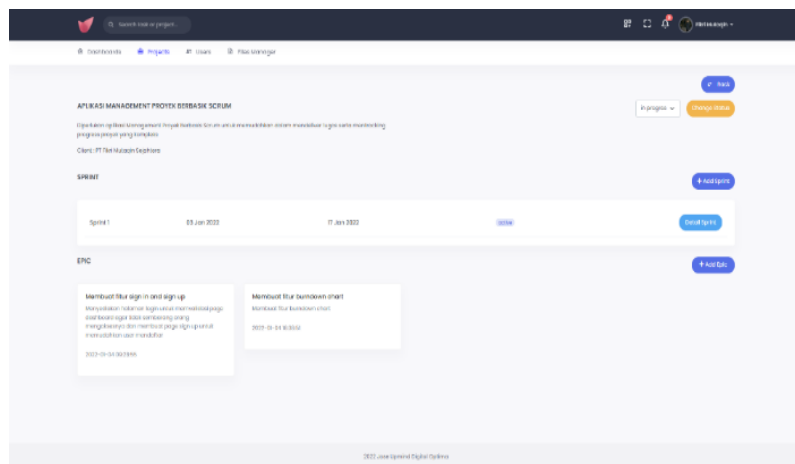
Gambar 15. Tampilan Halaman *Proyek*

d. Tampilan Halaman Create Proyek



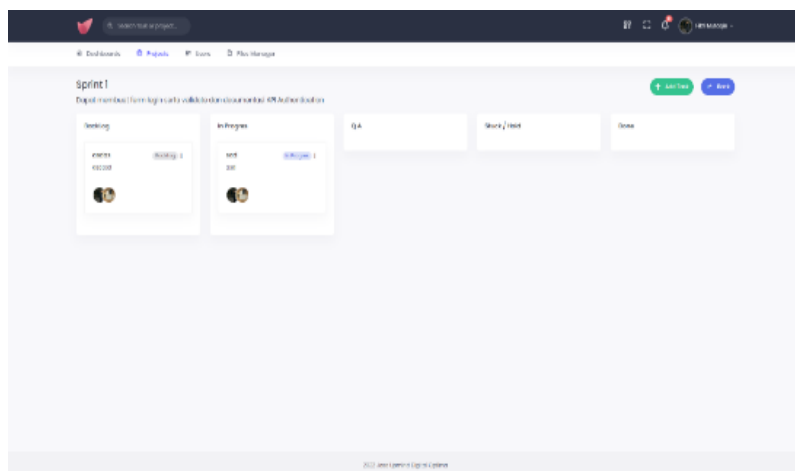
Gambar 16. Tampilan Halaman *Create Proyek*

e. Tampilan Halaman Detail Proyek



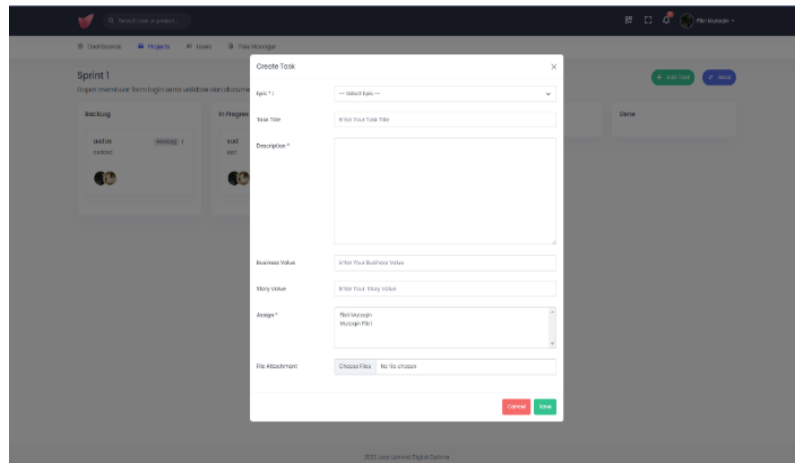
Gambar 17. Tampilan Halaman *Detail Proyek*

f. Tampilan Halaman Detail Sprint



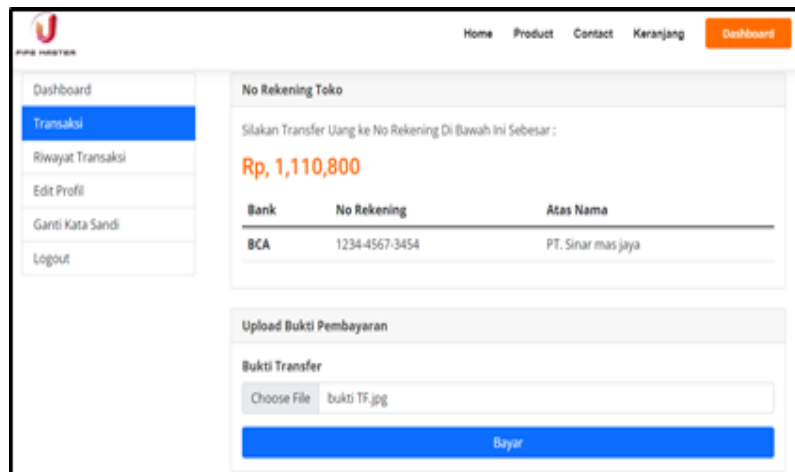
Gambar 18. Tampilan Halaman *Detail Sprint*

g. Tampilan Halaman *Create Task*



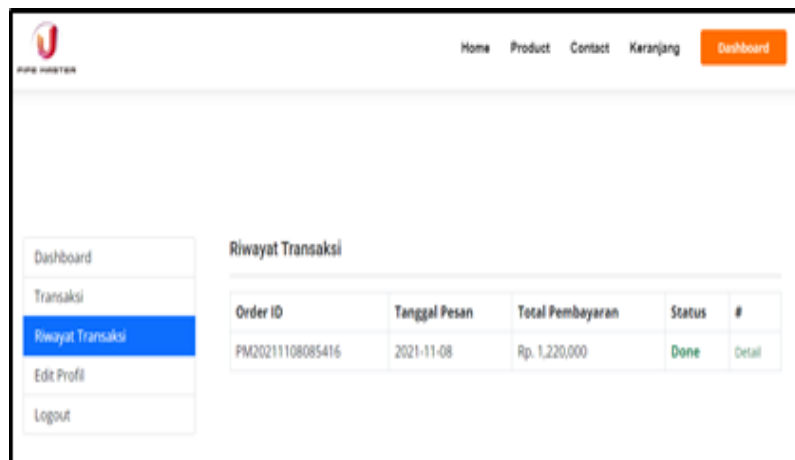
Gambar 19. Tampilan Halaman *Create Task*

h. Tampilan Halaman Bayar Tagihan *User*



Gambar 20. Tampilan Halaman Bayar Tagihan *User*

i. Tampilan Halaman Riwayat Transaksi *User*



Gambar 21. Tampilan Halaman Riwayat Transaksi *User*

4.2 Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang terpenting dalam siklus pembangunan perangkat lunak, adapun fungsi dari pengujian sistem ini bertujuan untuk menguji coba aplikasi apakah fungsi utama dari aplikasi ini dapat bekerja dengan baik atau masih terdapat kesalahan. Pada tahapan ini akan menjelaskan pengujian dari antar muka yang telah dirancang sebelumnya.

4.2.1 Pengujian *Black Box*

Black box testing merupakan pengujian kualitas perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak. Pengujian *black box testing* bertujuan untuk menemukan fungsi yang tidak benar, kesalahan antarmuka, kesalahan pada struktur data, kesalahan performansi, kesalahan inisialisasi dan terminasi.

a. Pengujian Halaman *Login*

Tabel 3. Pengujian *Black Box* Halaman *Login*

No.	Deskripsi Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Mengosongkan salah satu dialog <i>email</i> atau <i>password</i>	Sistem akan memunculkan <i>toast</i> dialog “ <i>The field is required.</i> ”	Valid
2.	Memasukan <i>email</i> yang salah	Sistem akan memunculkan <i>toast</i> dialog “ <i>Email not registered...</i> ”	Valid
3.	Memasukan <i>password</i> yang salah	Sistem akan memunculkan <i>toast</i> dialog “ <i>Password is wrong...</i> ”	Valid
4.	Memasukan <i>email</i> dan <i>password</i> yang benar	Sistem akan diarahkan ke halaman <i>dashboard</i>	Valid

b. Pengujian Halaman *Dashboard*

Tabel 4. Pengujian *Black Box* Halaman *Dashboard*

No.	Deskripsi Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Dashboard	Ketika product owner, scrum master, team development berhasil login maka akan menampilkan <i>dashboard</i> .	Valid

c. Pengujian Halaman *Create Project*

Tabel 5. Pengujian *Black Box* Halaman *Create Project*

No.	Deskripsi Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Mengosongkan dialog yang wajib di isi Ketika menambah atau mengubah data.	Sistem akan memunculkan <i>toast</i> dialog “ <i>Field is required</i> ”	Valid
2.	Jika sudah mengisi semua field yang ada di form	Sistem akan menyimpan data dan akan memunculkan <i>toast</i> dialog “ <i>Project success created</i> ”	Valid
3.	Jika mengklik tombol delete	Sistem akan memunculkan dialog form “ <i>Sure deleted this data</i> ”	Valid
4.	Jika sudah mengisi semua field yang akan di ubah dan mengklik tombol <i>update</i>	Sistem akan menyimpan perubahan dan akan memunculkan <i>toast</i> dialog “ <i>Data success updated</i> ”	Valid

d. Pengujian Halaman *Detail Project*

Tabel 6. Pengujian *Black Box* Halaman *Detail Project*

No.	Deskripsi Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	<i>Detail Project</i>	Ketika product owner, scrum master, team development mengklik detail project maka akan menampilkan list sprint dan list epic	Valid

e. Pengujian Halaman *Create Sprint*

Tabel 7. Pengujian *Black Box* Halaman *Create Sprint*

No.	Deskripsi Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Mengosongkan dialog yang wajib di isi Ketika menambah atau mengubah data.	Sistem akan memunculkan <i>toast</i> dialog “Field is required”	Valid
2.	Jika sudah mengisi semua field yang ada di form	Sistem akan menyimpan data dan akan memunculkan toast dialog “ <i>Sprint success created</i> ”	Valid
3.	Jika mengklik tombol delete	Sitem akan memunculkan dialog form “ <i>Sure deleted this data</i> ”	Valid
4.	Jika sudah mengisi semua field yang akan di ubah dan mengklik tombol <i>update</i>	Sistem akan menyimpan perubahan dan akan memunculkan <i>toast</i> dialog “ <i>Data success updated</i> ”	Valid

f. Pengujian Halaman *Create Task*

Tabel 8. Pengujian *Black Box* Halaman *Create Task*

No.	Deskripsi Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Mengosongkan dialog yang wajib di isi Ketika menambah atau mengubah data.	Sistem akan memunculkan <i>toast</i> dialog “Field is required”	Valid
2.	Jika sudah mengisi semua field yang ada di form	Sistem akan menyimpan data dan akan memunculkan toast dialog “ <i>Task success created</i> ”	Valid
3.	Jika mengklik tombol delete	Sitem akan memunculkan dialog form “ <i>Sure deleted this data</i> ”	Valid
4.	Jika sudah mengisi semua field yang akan di ubah dan mengklik tombol <i>update</i>	Sistem akan menyimpan perubahan dan akan memunculkan <i>toast</i> dialog “ <i>Data success updated</i> ”	Valid

4.2.2 Kesimpulan Pengujian *Black Box*

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus *Black Box* diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi dapat mengetahui fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang, kesalahan *interface*, kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal, kesalahan kinerja, inisialisasi, kesalahan terminasi dan secara fungsional mengeluarkan hasil diterima yang sesuai dengan yang diharapkan.

5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dengan adanya aplikasi sistem informasi penjualan barang berbasis website ini, maka dapat disimpulkan manfaat sistem tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Implementasi sistem yang dibuat sudah berjalan dengan baik tanpa adanya error, serta memiliki alur dan fungsionalitas yang mudah dipahami saat di implementasikan.
- b. Sistem dianggap sesuai dengan kebutuhan manajemen kerja Tim Scrum di PT. Jose Upmind Digital Optima, berdasarkan kerangka kerja Scrum dan membantu Tim Scrum dalam meningkatkan kinerja Tim. Secara keseluruhan, sistem memiliki penilaian Sangat Setuju atau Sangat Baik.

5.1 Saran

Sehubungan dengan hal-hal yang telah dikemukakan di atas dan untuk meningkatkan sistem aplikasi ini, maka penulis menyarankan:

- a. Menambahkan fitur yang lebih fleksibel, seperti pengguna dapat mengubah sprint backlog sehingga lebih sesuai dengan prinsip manajemen proyek yang menggunakan kerangka kerja scrum.
- b. Menambahkan fitur yang dapat mendukung berlangsungnya sistem manajemen kerja Tim Scrum, seperti notifikasi melalui e-mail untuk mempermudah perputaran informasi dan komunikasi, import dan export data menggunakan Microsoft Excel untuk keperluan dokumentasi proyek.

REFERENCES

- Dharma, S. (2009). *Manajemen Kinerja Falsafah, Teori dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Martin, R. C. (2003). *Agile Software Development: Principles, Patterns and Practices*. New Jersey: Prentice Hall.
- Partogi, Joshua. (2015). *Manajemen Modern dengan Scrum*. Yogyakarta: Andi.
- Schwaber, K., & Sutherland, J. (2017). *The Scrum Guide*.
- Sutherland, Jeff. (2017). *Scrum Meningkatkan Produktifitas Dua Kali Lipat Dalam Waktu Setengahnya Saja*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Versionone(2017). *Versionone 11th Annual State of Agile Report*. Atlanta: Versionone.com.
- Whitten, J.L., & Bentley, L. D. (2007). *System Analysis and Design Method - Seventh Edition*. New York: McGraw-Hil
- Adani, M. R. (2020, Agustus 8). Penjelasan Lengkap Metode Agile dalam Pengembangan Perangkat Lunak. Retrieved from Sekawan Media: https://www.sekawanmedia.co.id/metode-agile-development/Jurnal_Mahasiswa_Bina_Insani, ISSN 2528-6919.