

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, B., Putra, M., & Rochimah, S. (2014). Gitcode: Manajemen Tempat Penyimpanan Kode Sumber Berbasis Git untuk Lingkungan Perkuliahan. *JURNAL TEKNIK POMITS*, 2(1), 2–4.
- Both, D. (2020). Apache Web Server. *Using and Administering Linux: Volume 3*, 3, 215–234. https://doi.org/10.1007/978-1-4842-5485-1_10
- Bratadinata, A. (2013). Mengenal Javascript. In *www.masputih.com*.
- Buana, K. S. (2014). *Jago pemrograman PHP (Cet. 1.)*. Dunia Komputer.
- Christmantara, V. (2013). Metodologi scrum. *ISTTS*, 1–6.
- Cortes Rios, J. C., Kopec-Harding, K., Eraslan, S., Page, C., Haines, R., Jay, C., & Embury, S. M. (2019). A Methodology for using gitlab for software engineering learning analytics. *IEEE/ACM 12th International Workshop on Cooperative and Human Aspects of Software Engineering, CHASE 2019*, 3–6. <https://doi.org/10.1109/CHASE.2019.00009>
- Cosentino, V., Izquierdo, J. L. C., & Cabot, J. (2017). A Systematic Mapping Study of Software Development with GitHub. *IEEE Access*, 5(March), 7173–7192. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2017.2682323>
- Haviluddin. (2011). Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Informatika Mulawarman*, 6(1), 1–15.
<https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf>
- Hendini, A. (2016). Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang. *Journal Khatulistiwa Informatika*, IV(2), 108–109.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Johnson, H. A. (2017). Trello Resource Review. *Journal of the Medical Library Association*, 105(2), 299. <https://doi.org/10.1097/AUD.0b013e3181ce6231>
- Kahlert, T., & Giza, K. (2016). Visual Studio Code - Code Editing. Redefined.

Mikrosoft, 1(March), 1–26.

<http://download.microsoft.com/download/8/A/4/8A48E46A-C355-4E5C-8417-E6ACD8A207D4/VisualStudioCode-TipsAndTricks-Vol.1.pdf>

Lipursari, A. (2013). PERAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN (SIM) DALAM PENGAMBILAN KEPUTUSAN. *JURNAL STIE SEMARANG, VOL 5, NO 1, Edisi Februari 2013 (ISSN : 2252-7826)*, 5(1), 27.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Maulana, G. G. (2017). Pembelajaran Dasar Algoritma Dan Pemrograman Menggunakan El-Goritma Berbasis Web. *Jurnal Teknik Mesin*, 6(2), 8.
<https://doi.org/10.22441/jtm.v6i2.1183>

Richwandi, P. P. (2015). Penggunaan Html5 Dalam Perkembangan Web 2 . 0 Yang Dirancang Dengan Responsive Web Design. *Jurnal Teknik Informatika*, Juni, 1–10.

Rizaldi, T. (2017). Implementasi Metodologi SCRUM dalam Pengembangan Sistem Pembayaran Elektronik Pada Usaha Mikro Kecil Menengah. *Seminar Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Dana BOPTN Tahun 2016, ISBN : 978-602-14917-3-7*, 27(1), 485–495.
<https://doi.org/10.1093/cercor/bhv243>

Saputro, H. (2012). Pembelajaran Basis Data (Mysql). *Modul Pembelajaran Praktek Basis Data (MySQL)*, 1–34.
http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/materi_1.pdf

Suendri. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(1), 1–9.
<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algoritma/article/download/3148/1871>

Swara, G. Y., & Pebriadi, Y. (2016). Rekayasa Perangkat Lunak Pemesanan Tiket Bioskop. *Jurnal TEKNOIF*, 4(2), 27–39.

