

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik. (2018). *Statistik Penyediaan makanan dan Minuman, 2018*. <https://doi.org/10.4045/tidsskr.13.0045>
- Christanto, W., Setiawan Prasida, A., & Fibriani, C. (2012). Perancangan dan Implementasi Sistem Reservasi Foodcourt Berbasis Web dengan Memanfaatkan Koneksi Wifi. *Jurnal Buana Informatika*, 3(1), 39–50. <https://doi.org/10.24002/jbi.v3i1.319>
- Dafitri, H., & Elsera, M. (2017). Pemanfaatan Model Scrum Pada Metodologi Fast Dalam Pengembangan Sistem Informasi Akademik Di Sekolah. *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer)*, 1(1), 45–51.
- Dewi, K. C., Ciptayani, P. I., & Wijaya, I. W. R. (2018). Agile Project Management pada Pengembangan E-Musrenbang Kelurahan Benoa Bali. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(6), 723–730. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2018561143>
- Ermatita. (2016). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 8(1), 966–977. <https://doi.org/10.21512/comtech.v5i1.2632>
- Handika, I. G., & Purbasari, A. (2018). Pemanfaatan Framework Laravel Dalam Pembangunan Aplikasi E-Travel Berbasis Website. *Konferensi Nasional Sistem Informasi*, 1329–1334.
- Haviluddin. (2011). Memahami Penggunaan UML ( Unified Modelling Language ). *Informatika Mulawarman*, 6(1), 1–15. <https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf>
- Komputer, W. (2010). *Panduan Aplikatif dan Solusi Membuat Aplikasi Client Server dengan Visual Basic 2008* (1st ed.). Penerbit Andi.
- Milak, A. S., Hidayat, E. W., & Aldya, A. P. (2020). Penerapan Artificial Intelligence pada Non Player Character Menggunakan Algoritma Collision Avoidance System dan Random Number Generator pada Game 2D “Balap Egrang.” *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(5), 985–992. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020711816>
- Morandini, M., Coleti, T. A., Oliveira, E., & Corrêa, P. L. P. (2021). Considerations about the efficiency and sufficiency of the utilization of the Scrum methodology: A survey for analyzing results for development teams. *Computer Science Review*, 39, 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.cosrev.2020.100314>
- Muhyi, Y. (2015). *Standar Nasional Indonesia Untuk Keamanan Aplikasi Mobile*. 277–233.
- Mulyani, S. (2017a). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah* (2nd ed.). Abdi Sistematika.
- Mulyani, S. (2017b). *Metode Analisis dan perancangan Sistematika*. Abdi Sistematika.
- Munawaroh, N. W. (2012). *Analisis Dan Perancangan WEB Sebagai Media Promosi Pada Istana Komputer Yogyakarta*.

- Murdiani, D., Yudhana, A., & Sunardi, S. (2020). Implementasi Agile Method dalam Pengembangan Jurnal Elektronik di Lembaga Penelitian Non Pemerintahan (NGO). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(4), 709–718. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020741839>
- Nama, G. F., Pamungkas, A. D., Mardiana, & Septama, H. D. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Koleksi Permainan Aksara Lampung (Koper Apung) Berbasis Android Menggunakan Metode Scrum. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 6(4), 421–430. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201961096>
- Pramudita, R. P., & Teknik, S. (2020). *Penerapan Konsep Bilangan Fibonacci dalam Desain Web*.
- Prasetya, K. D., Suharjito, & Pratama, D. (2021). Effectiveness Analysis of Distributed Scrum Model Compared to Waterfall approach in Third-Party Application Development. *Procedia Computer Science*, 179(2019), 103–111. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.12.014>
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2), 54–61. <https://doi.org/10.37438/jimp.v2i2.67>
- Putri, E. D. H. (2018). *Pengantar Akomodasi dan Restoran*. Deepublish.
- Raharjana, I. K., & Justitia, A. (2015). Pembuatan Model Sequence Diagram Dengan Reverse Engineering Aplikasi Basis Data Pada Smartphone Untuk Menjaga Konsistensi Desain Perangkat Lunak. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 13(2), 133–142. <https://doi.org/10.12962/j24068535.v13i2.a482>
- Riana, E. (2021). Penerapan RDC (Remote Desktop Computing) System dengan Metode Scrum Dalam Pengembangan System Mobile Taking Order Web. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 5(1), 297–307. <https://doi.org/10.30865/mib.v5i1.2688>
- Septiningrum, L. D. (2020). MANAJEMEN STRATEGI UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN FOOD AND BEVERAGE DI ERA PANDEMI COVID 19. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi (JMBI UNSRAT)*, 8(1), 32–49.
- Setiabudi, D. H., & Gunawan, I. (2003). Studi Penggunaan Visual Studio 6.0 Untuk Pengembangan Sistem Informasi Berkelas Enterprise. *Jurnal Informatika*, 4(1), 30–38.
- Statistik, B. P. (2017). *Statistik Penyediaan Makanan dan Minuman, 2017*.
- Streule, T., Miserini, N., Bartlomé, O., Klippel, M., & De Soto, B. G. (2016). Implementation of Scrum in the Construction Industry. *Procedia Engineering*, 164(June), 269–276. <https://doi.org/10.1016/j.proeng.2016.11.619>
- Suharno, H. R., Gunantara, N., & Sudarma, M. (2020). Analisis Penerapan Metode Scrum Pada Sistem Informasi Manajemen Proyek Dalam Industri & Organisasi Digital. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 19(2), 203–210. <https://doi.org/10.24843/mite.2020.v19i02.p12>
- Tim, E. M. S. (2016). *PHP 5 dari Nol*. Elex Media Komputindo.

- Tjandra, S., & Chandra, G. S. (2020). Pemanfaatan Flutter dan Electron Framework pada Aplikasi Inventori dan Pengaturan Pengiriman Barang. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 2(02), 76–81. <https://doi.org/10.37823/insight.v2i02.109>
- Utama, D., Johar, A., & Coastera, F. F. (2016). Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Restaurant Berbasis Client Server Dengan Platform Android dan PHP Menggunakan Metode Centralized DBMS Architecture (Studi Kasus: Cafe Cempakoe Kota Bengkulu). *Jurnal Rekursif*, 4(3), 288–300.
- Wahyudi, R., Astuti, T., & Mujahid, A. S. (2018). IMPLEMENTASI EXTREME PROGRAMMING PADA SISTEM RESERVASI TIKET TRAVEL BERBASIS ANDROID DAN WEBSITE. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(5), 585–596. <https://doi.org/10.25126/jtiik201855990>
- Wicaksono, M. F., & Hamsir, I. K. (2019). Sistem Informasi Reservasi Restoran. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 9(1), 9–16. <https://doi.org/10.34010/jamika.v9i1.1534>
- Yudhanto, Y., & Prasetyo, H. A. (2018). *Panduan Mudah Belajar Framework Laravel*. Elex Media Komputindo.
- Yusnita, H. W., & Yulianto, A. (2013). Upaya Food and Beverage Restaurant Dalam Meningkatkan Kepuasan Tamu Melalui Variasi Produk. *Jurnal Khasanah Ilmu*, IV(1), 67–81. [https://scholar.google.co.id/schhp?hl=id&as\\_sdt=0,5](https://scholar.google.co.id/schhp?hl=id&as_sdt=0,5)