

## DAFTAR PUSTAKA

- Ami Santosa, O., & Setiaji, H. (2020). *Pengembangan Aplikasi Ecommerce dengan Metode Feature Driven Development*.
- Anwar, K., Kurniawan, L. D., Rahman, M. I., & Ani, N. (2020). Aplikasi Marketplace Penyewaan Lapangan Olahraga Dari Berbagai Cabang Dengan Metode Agile Development. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 9(2), 264–274. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v9i2.905>
- Aprisa, & Monalisa, S. (2015). Rancang Bangun Sistem Informasi Monitoring Perkembangan Proyek Berbasis Web (Studi Kasus: PT. Inti Pratama Semesta). *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 1(Vol. 1, No. 1, Februari 2015), 49–54. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/view/1305>
- Bin Tahir, T., Rais, M., & Apriyadi HS, M. (2019). Aplikasi Point OF Sales Menggunakan Framework Laravel. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 2(2), 55–59. <https://doi.org/10.33387/jiko.v2i2.1313>
- Dimiyati, H., & Nurjaman, K. (2014). *Manajemen Proyek*. Pustaka Setia.
- Ellis, G. (2016). *Agile Project Management : Scrum , eXtreme Programming , and Scrumban* (Issue 1). <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-802322-8.00008-5>
- Ependi, U. (2018). Implementasi Model Scrum pada Sistem Informasi Seleksi Masuk Mahasiswa Politeknik Pariwisata Palembang. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 49–55. <http://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/640>
- Firman, A., Wowor, H. F., Najoran, X., Teknik, J., Fakultas, E., & Unsrat, T. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(2), 29–36.
- Firmansyah, R. (2017). Web Klarifikasi Berita untuk Meminimalisir Penyebaran Berita Hoax. *Jurnal Informatika*, 4(2), 230–235.
- Forda Nama, G., Dian Pamungkas, A., Mardiana, & Dian Septama, H. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Koleksi Permainan Aksara Lampung ( Koper Apung ) Berbasis Android Menggunakan Design and Development of Educatinal Game “ Koleksi Permainan Aksara Lampung ( Koper Apung )” Based on Android Using Scrum*. 6(4).

<https://doi.org/10.25126/jtiik.201961096>

- Hadji, S., Taufik, M., & Mulyono, S. (2019). Implementasi Metode Scrum Pada Pengembangan Aplikasi Delivery Order Berbasis Website ( Studi Kasus Pada Rumah Makan Lombok Idjo Semarang ). *Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (Kimu) 2, 2*, 32–43.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan UML sistem informasi monitoring penjualan dan stok barang (studi kasus: distro zhezha pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, *4(2)*.  
<https://doi.org/10.2135/cropsci1983.0011183x002300020002x>
- Kahlert, T., & Giza, K. (2016). Visual Studio Code - Code Editing. Redefined. *Microsoft*, *1(March)*, 1–26.  
<http://download.microsoft.com/download/8/A/4/8A48E46A-C355-4E5C-8417-E6ACD8A207D4/VisualStudioCode-TipsAndTricks-Vol.1.pdf>
- Mahendra, I., Tresno, D., & Yanto, E. (2018). Sistem Informasi Pengajuan Kredit Berbasis Web Menggunakan Agile Development Methods Pada Bank Bri Unit Kolonel Sugiono. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, *1(2)*, 13–24.  
<https://doi.org/10.36378/jtos.v1i2.20>
- Malabay. (2018). Model Rancangan Pembelajaran Aktif, Kreatif Dan Inovatif Dengan Pendekatan Unified Modeling Language. *Jurnal Ilmu Komputer Vol 15 No 1, 15*, 81–82.
- Novendri, M. S., Saputra, A., & Firman, C. E. (2019). Aplikasi Inventaris Barang Pada MTS Nurul Islam Dumai Menggunakan PHP Dan MySQL. *Lentera Dumai*, *10(2)*, 46–57.
- Nurdam, N. (2014). Sequence Diagram Sebagai Perkakas Perancangan Antarmuka Pemakai. *Jurnal ULTIMATICS*, *6(1)*, 21–25.  
<https://doi.org/10.31937/ti.v6i1.328>
- Pattianakotta, A., Sinsuw, A. A. E., & St, A. S. M. L. (2015). Sistem Informasi Arsip Dokumen Kantor Pelayanan Kekayaan Negara Dan Lelang Manado. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, *4(7)*, 8–14.
- Purnia, D. S., & Nur, D. F. (2019). Implementasi Metode DSDM Pada SIPELAKOR. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, *4(2)*, 6–13. <https://doi.org/10.31294/ijse.v4i2.5973>

- Region, T. G. of the H. K. S. A. (2015). *PRACTICE GUIDE FOR AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT*. March.
- Ridhoni, W. (2021). Startup Digital sebagai Proyek Kolaboratif Tugas Akhir Mahasiswa Teknik Informatika. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*.
- Rismon Hasiholan Sianipar. (2015). *HTML 5 dan CSS 3: Belajar dari Kasus* (1st ed.). INFORMATIKA.
- Rosdani, R., Waliansyah, R. R., Lantai, G. P., Jl, K., & Timur, S. (2020). *SISTEM INFORMASI PENDATAAN MAHASISWA MAGANG DI UPT-TIK UNIVERSITAS PGRI SEMARANG*. 5(Sens 5).
- Sagala, J. R. (2014). Implementasi Sistem Aplikasi Belajar Rumus Matematika Metode Adaptive Software Development Pada Smp Swasta Methodist 7 Medan. *Mantik Penusa*, 15(1), 8–15.
- Sallaby, A. F., & Kanedi, I. (2020). Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Media Infotama*, 16(1), 48–53. <https://doi.org/10.37676/jmi.v16i1.1121>
- Salsabila, S., Trisnadoli, A., & Muslim, I. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Monitoring Menggunakan Metode Agile dengan Dynamic System Development Model Guna Mendukung Gender Mainstreaming Strategy (Studi Kasus: Politeknik Caltex Riau). *Teknik*, 40(3), 195. <https://doi.org/10.14710/teknik.v40i3.25704>
- Satpahty, T. (2016). A guide to the SCRUM BODYOF KNOWLEDGE (SBOK™ Guide): A comprehensive Guide to Deliver Project using Scrum. In *SCRUMstudy*.
- Schwaber, K., & Sutherland, J. (2017). *Panduan Definitif untuk Scrum: Aturan Main*. <https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-Indonesian.pdf>
- Setyoningrum, N. R. (2016). *PERBANDINGAN ANTARA TIGA SDLC METHODOLOGY, PARALLEL, ITERATIVE DAN AGILE DEVELOPMENT*.
- 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>

- Sudaryono, S., Santoso, N. P. L., & Gunawan, I. K. (2020). Perancangan Virtual Assistant Entrepreneurship Menggunakan Metode Scrum. *Journal of Innovation and Future Technology (Iftech)*, 2(2), 66–77. <http://ejournal.lppm-unbaja.ac.id/index.php/iftech/article/view/1021>
- 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/algorithm/article/download/3148/1871>
- Suhartanto, M. (2017). Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Delanggu Dengan Menggunakan Php Dan Mysql. *Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 4(1), 1–8.
- Supriadi, S., & Nurgiyatna, S. T. (2020). *Sistem Informasi Profil Perusahaan Dan Monitoring Proyek PT. Virama Karya Cabang Semarang Berbasis Web*. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/87196>
- Supriyatna, A. (2018). Metode Extreme Programming Pada Pembangunan Web Aplikasi Seleksi Peserta Pelatihan Kerja. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1), 1–18. <https://doi.org/10.15408/jti.v11i1.6628>
- Sutabri, T. (2012). *Konsep Sistem Informasi*. CV. Andi Offset.
- Zakir, A. (2016). Rancang Bangun Responsive Web Layout Dengan Menggunakan Bootstrap Framework. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 1(1), 7–10. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v1i1.31>