

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Hendini. (2016). PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, IV(2). <https://doi.org/10.1145/358315.358387>
- Adel, A., & Abdullah, B. (2015). A Comparison Between Three SDLC Models Waterfall Model, Spiral Model, and Incremental/Iterative Model. *IJCSI International Journal of Computer Science Issues*, 12(1), 106–111.
- Ali, E. (2019). Buku Ajar Perangkat Lunak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 190.
- Arifah, F. N., & Wahana, A. (2019). Perancangan Marketplace Produk Kewirausahaan Mahasiswa Berbasis Content Management System. *Seri Prosiding Seminar Nasional ...*, 76–79. <http://prosiding.senadi.upy.ac.id/index.php/senadi/article/viewFile/60/56>
- Arka, J., Brata, A. H., & Brata, K. C. (2019). Pengembangan Aplikasi Mobile Manajemen Keuangan Dengan Metode Scrum (Studi Kasus Mahasiswa FILKOM UB). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1199–1207. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4324>
- Bolung, M., & Tampangela, H. R. K. (2017). ANALISA PENGGUNAAN METODOLOGI PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK. *Communications in Computer and Information Science*, 1(1). https://doi.org/10.1007/978-981-15-7530-3_9
- Borman, R. I., Priandika, A. T., & Edison, A. R. (2020). Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 8(3), 272. <https://doi.org/10.26418/justin.v8i3.40273>
- Bryan, N. M., & Keni, K. (2022). Peluncuran Campus Marketplace Dalam Mengembangkan Kewirausahaan Mahasiswa Universitas. *Prosiding SENAPENMAS*, 2(1), 504–509.
- Budi, D. S., Siswa, T. A. Y., & Abijono, H. (2016). Analisis Pemilihan Penerapan Proyek Metodologi Pengembangan Rekayasa Perangkat Lunak. *TEKNIKA*, 5(1). <https://doi.org/10.1109/ICCTA37466.2015.9513455>
- Carolina, I., & Rusman, A. (2019). Penerapan Extreme Programming Pada Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web (Studi Kasus Toko ST Jaya). *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 4(2), 157. <https://doi.org/10.35314/isi.v4i2.1043>
- Dikti. (2013). *Pedoman Program Mahasiswa Wirausaha (Pmw) Tahun 2013*.
- Febiharsa, D. (2019). *UJI FUNGSIONALITAS (BLACKBOX TESTING) SISTEM INFORMASI LEMBAGA SERTIFIKASI PROFESI (SILSP) BATIK DENGAN APPPERFECT WEB TEST DAN UJI PENGGUNA*. 1, 117–126.
- Febiharsa, D., Sudana, I. M., & Hudallah, N. (2018). Uji Fungsionalitas (Blackbox Testing) Sistem Informasi Lembaga Sertifikasi Profesi (SILSP) Batik dengan AppPerfect Web Test dan Uji Pengguna. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 1(2), 117. <https://doi.org/10.31331/joined.v1i2.752>
- Findawati, Y. (2018). Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak. In *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. <https://doi.org/10.21070/2018/978-602-5914-09-6>
- Fridayanthie, E. W., & Mahdiati, T. (2016). Rancang bangun sistem informasi permintaan ATK berbasis internet (studi kasus: kejaksan negeri rangkasbitung). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 4(2), 126–138. <https://doi.org/10.31294/jki.v4i2.1264>
- Ghahrai, A. (2014). Software Development Life Cycle (SDLC). *Software*

- Development Life Cycle (SDLC)*, 1(1), 9–12.
- Hadinata, N., & Nasir, M. (2017). Implementasi Metode Scrum Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan (Study Kasus : Penjualan Sperpart Kendaraan). *Jurnal Ilmiah Betrik*, 8(01), 22–27. <https://doi.org/10.36050/betrik.v8i01.62>
- Herayono, A., & Adri, M. (2021). Pengembangan Student Marketplace Bagi Mahasiswa Wirausaha Unp. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 38–46. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i2.23>
- Is, I., Nanda, A. P., Harto, B., & Dhuha, A. S. D. (2022). Perancangan Sistem Informasi berbasis Marketplace untuk pemasaran produk pertanian organik. *Jurnal KomtekInfo*, 9, 140–145. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v9i4.329>
- Jumarni, J. (2021). Pengaruh Marketplace Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Muda (Studi Pada Mahasiswa Ekonomi Syariah Febi Iain Bone). *Jurnal Ilmiah Al-Tsarwah*, 4(2), 1–14. <https://doi.org/10.30863/al-tsarwah.v4i2.2059>
- Kalua, A. L. (2022). Penerapan Extreme Programming Pada Sistem Informasi Keuangan Sekolah Berbasis Website. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 1(2), 69–76. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v1i2.10>
- Kaparang, D. R., Kolibu, D., & Pratasik, S. (2023). Pengembangan E-Marketplace untuk Produk Kewirausahaan Mahasiswa Universitas Negeri Manado. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(1), 63–75. <https://doi.org/10.53682/edutik.v3i1.6771>
- Khurana, G., & Gupta, S. (2012). Volume 2 , Issue 2 (February 2012) ISSN : 2249-3905 STUDY & COMPARISON OF SOFTWARE DEVELOPMENT LIFE SOFTWARE DEVELOPMENT LIFE CYCLE (SDLC). *Applied Sciences*, 2(2), 1513–1521.
- Lesmana, T., & Silalahi, M. (2020). Jurnal Comasie. *Comasie*, 3(3), 21–30.
- Maydianto, & Ridho, M. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop. *Jurnal Comasie*, 02, 50–59.
- Mohammad Suryawinata, M. S. (2019). Buku Ajar Mata Kuliah Pengembangan Aplikasi Berbasis Web. In *Buku Ajar Mata Kuliah Pengembangan Aplikasi Berbasis Web*. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-81-2>
- Murdowo, S., & Nugroho, K. (2018). Rancang Bangun Sistem Sigital Cloud Arsip Proposal dan Tugas Akhir Mahasiswa Dengan Metode Adaptive Software Development. *Infokam*, 103–109.
- Nandita Ashari, A., & Mutu Munikam, R. (2019). Analisa dan Perancangan Marketplace Bahan Bangunan Berbasis Website. (*Jurnal Sistem Informasi Dan E-Bisnis*), 1(3), 1–9.
- Pricillia, T., & Zulfachmi. (2021). Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD). *Jurnal Bangkit Indonesia*, 10(1), 6–12. <https://doi.org/10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153>
- Putra, D. W. T., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal Teknolf*, 7(1), 32. <https://doi.org/10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39>
- Rahmi, R., Perdana Sari, R., & Suhatman, R. (2016). Pendekatan Metodologi Extreme Programming pada Aplikasi E-Commerce (Studi Kasus Sistem Informasi Penjualan Alat-alat Telekomunikasi). *Jurnal Komputer Terapan*, 2(2), 83–92. <http://jurnal.pcr.ac.id>
- Ratnasari, E., Hakim, A., & Hayat, A. (2013). Implementasi Program Mahasiswa Wirausaha (PMW) Dalam Mewujudkan Mahasiswa Entrepreneur. *Jurnal Administrasi Publik*, 1(6), 1276–1277.
- Rizky, M., & Sugiarti, Y. (2022). Penggunaan Metode Scrum Dalam Pengembangan Perangkat Lunak: Literature Review. *Journal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, 3(1), 41–48. <https://doi.org/10.36596/jcse.v3i1.353>
- S. Pressman, R. (2014). *Software Engineering A Practitioner's Approach*.

- <https://doi.org/10.1145/336512.336521>
- S, S. (2017). A Study of Software Development Life Cycle Process Models. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2988291>
- Saputra, O. N., Yustisia, H., Studi, P., & Teknik, P. (n.d.). *PERAN PROGRAM MAHASISWA WIRAUSAHA (PMW) DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN BERWIRAUSAHA*.
- Setiyani, L. (2019). Pengujian Sistem Informasi Inventory Pada Perusahaan Distributor Farmasi Menggunakan Metode Black Box Testing. *Techno Xplore : Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.36805/technoxplore.v4i1.539>
- Sitorus, J. H. P., & Sakban, M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar. *Jurnal Bisantara Informatika (JBI)*, 5(2), 1–13. <http://bisantara.amikparbinanusantara.ac.id/index.php/bisantara/article/download/54/47>
- Sunardi, S., & Fadli, S. (2018). IDENTIFIKASI MASALAH PENERAPAN METODE AGILE (SCRUM) PADA PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DI PERGURUAN TINGGI (Studi Kasus Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara Barat). *Jurnal Manajemen Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(2), 14. <https://doi.org/10.36595/misi.v1i2.37>
- Supriyanto, A. (2021). Pertumbuhan Bisnis Online Mahasiswa Melalui Sosial Media pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Kharaj: Journal of Islamic Economic and Business*, 3(2), 15–30. <https://doi.org/10.24256/kharaj.v3i2.2386>
- Suvena, K. R. (2016). Pentingnya Penilaian Potensi Diri Wirausaha Sebagai Pondasi Untuk Mensukseskan Program Mahasiswa Wirausaha (Pmw). *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 651–660. <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v4i2.6385>
- Wahana, A. (2018). Rancang Bangun Marketplace Produk Kewirausahaan Mahasiswa Upy Berbasis Content Management System. *Jurnal Dinamika Informatika*, 7(1), 73–81. www.upystore.com
- Yanuardi, Y., & Permana, A. A. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Pada Pt. Secret Discoveries Travel and Leisure Berbasis Web. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.31000/.v2i2.1513>