

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.
- Alfara, S. C. (2023). *Pengembangan dan Implementasi Sistem Informasi Manajemen Zakat Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall dan Blackbox Testing Informatika , Universitas Islam Indonesia , Indonesia Development and Implementation of a Web Based Zakat Management Information*. 3(9), 391–412.
- Ali, E. (2019). Buku Ajar Perangkat Lunak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 190.
- Arianti, T., Fa'izi, A., Adam, S., & Mira Wulandari. (2022). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer ...*, 1(1), 19–25. <https://journal.polita.ac.id/index.php/politati/article/view/110/88>
- Arifah, F. N., & Wahana, A. (2019). Perancangan *Marketplace* Produk Kewirausahaan Mahasiswa Berbasis Content Management System. *Seri Prosiding Seminar Nasional ...*, 76–79.
- Arpizal, A., Sari, N., Dwijayanti, N. S., Nasori, A., & Putra, I. (2022). Efektivitas Implementasi Program Mahasiswa Wirausaha (PMW) Terintegrasi Pembelajaran MBKM untuk Meningkatkan Keterampilan Berwirausaha Mahasiswa Universitas Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(3), 2167. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i3.3039>
- Audi, M., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2018). Analisis Aspek Usability dan User Experience Website dan Aplikasi *Mobile* Radio Streaming (Studi Pada Website dan Aplikasi *Mobile* Radio Prambors). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(12), 6391–6400.
- 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. (2017). Analisis Pemilihan Penerapan Proyek Metodologi Pengembangan Rekayasa Perangkat Lunak. *Teknika*, 5(1), 24–31. <https://doi.org/10.34148/teknika.v5i1.48>
- Decker, A., & Goyat, S. (2011). The Basis of Market Segmentation. *European Journal of Business and Management*, 3(9), 45–55.
- Fatmasari, F., & Sauda, S. (2020). Pemodelan Unified Modeling Language Sistem Informasi Enterprise Resource Planning. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(2), 429. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i2.2022>

- 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>
- 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>
- Hasan, M., Kahfi, A. H., & Alamsyah, D. P. (2019). Analisa Pengaruh Mobile Application Dalam Menunjang Keberhasilan Wirausaha Di Kota Bekasi. *Jurnal Informatika*, 6(1), 47–52. <https://doi.org/10.31311/ji.v6i1.4989>
- 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>
- Insan, R., Novaldy, S. D., Muhamad, R. F., & Mahendra, A. (2023). *Scientia Sacra : Jurnal Sains , Teknologi dan Masyarakat Pengembangan Aplikasi E-DUK Dalam Pengelolaan SDM Menggunakan Metode Agile Development*. 3(2), 1–10.
- 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.
- MORNIE, M. N., JALI, N., ZEN, K., & JALI, S. K. (2021). e-Nelayan the Fishery Marketplace App. *Trends in Undergraduate Research*, 4(1), c1-10. <https://doi.org/10.33736/tur.2543.2021>
- Muhammad, S., Fathanah, U., Siva, F., & Pahlevi, S. A. (2023). *Survei Metode-Metode Software Development Life Cycle Dengan Metode Systematic Literature Review*. 5(2), 2715–2731.
- Murdowo, S., & Nugroho, K. (2018). Rancang Bangun Sistem Sigital Cloud Arsip Proposal dan Tugas Akhir Mahasiswa Dengan Metode Adaptive Software Development. *Infokam*, 103–109.
- Nugraha, W., Syarif, M., & Dharmawan, W. S. (2018). Penerapan Metode Sdlc Waterfall Dalam Sistem Informasi Inventori Barang Berbasis Desktop. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 3(1), 22–28. <https://doi.org/10.32767/jusim.v3i1.246>
- Pembelajaran, D., Kemahasiswaan, D. A. N., & Pengantar, K. (2013). *PEDOMAN*

PROGRAM MAHASISWA WIRAUSAHA (PMW) TAHUN 2013.

- Prasetya, A. F., Sintia, & Putri, U. L. D. (2022). Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan Dan Informasi*, 1(1), 14–18.
- 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.
- 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>
- Sahputra, M. A., Defriani, M., & Hermanto, T. I. (2023). Rancan Bangun Aplikasi Pelayanan E-Trayek Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Extreme Programming*. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 2(1), 34–44. <https://doi.org/10.56211/sudo.v2i1.229>
- Saputra, O. N., Yustisia, H., Studi, P., & Teknik, P. (n.d.). *PERAN PROGRAM MAHASISWA WIRAUSAHA (PMW) DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN BERWIRAUSAHA*.
- Sitorus, J. H. P., & Sakban, M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar. *Jurnal Bisantra Informatika (JBI)*, 5(2), 1–13.
- 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>
- Suwena, 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.
- Wahyudi, A. (2018). Perancangan Sistem Menggunakan Metode SDLC. *Jurnal Dinamika Informatika*, 4(2), 1–11. <https://www.google scholar.com>
- Wijaya, A., & Hendrastuty, N. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (Simpeg) Berbasis Web (Studi Kasus: Pt Sembilan Hakim Nusantara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(2), 9–17. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>