

DAFTAR PUSTAKA

- Bantun, S., & Sari, J. Y. (2023). Pengembangan Aplikasi Pencarian Rumah Kos Dengan Metode Scrum Dalam Rangka Digitalisasi UMKM Di Desa Popalia. *INFORMAL: Informatics Journal*, 8(1), 12–21. <https://doi.org/10.19184/isj.v8i1.34507>
- Bolung, M., & Tampangela, H. R. K. (2017). Analisa Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak. *Jurnal ELTIKOM*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31961/eltikom.v1i1.1>
- Cohn, M. (2019). *User Stories Applied: For Agile Software Development*. Pearson Education.
- Curry, A., Hollingsworth, I., & Flett, P. (2006). *Managing information and systems: The business perspective* (1st ed.). Routledge.
- Dermawan, D. A., Chamdan Mashuri, Ginanjar Setyo Permadi, Duta Alif Gunawan, & Dini Widiasih. (2021). *PEMROGRAMAN WEBSITE DASAR*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Ependi, U. (2018). Implementasi Model Scrum pada Sistem Informasi Seleksi Masuk Mahasiswa Politeknik Pariwisata Palembang. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 49–55. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i1.640>
- Fachri, B., & Surbakti, R. W. (2021). Perancangan Sistem dan Desain Undangan Digital Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Website (Studi Kasus: Asco Jaya). *JOURNAL OF SCIENCE AND SOCIAL RESEARCH*, 4(3), 263. <https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.692>
- Febrianti, I., Tuffahati, J., Rifai, A., Affandi, R. H., Pradita, S., Akmalia, R., & Siahaan, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi dalam Manajemen Perencanaan Pendidikan untuk Meningkatkan Efisiensi Pendidikan. *Academy of Education Journal*, 14(2), 506–522. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1763>
- Gata, W., & Gata, G. (2013). *Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java*. Elex Media Komputindo.
- Hambling, B. (Author). (2013). *User Acceptance Testing: A step-by-step guide*. BCS Learning and Development.
- Hardani, S. (2019). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KPR SYARIAH DENGAN METODE SCRUM. *JURNAL ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI KOMPUTER*, 4(2), 223–230.
- Honggara, E. S., Purwanto, D. D., & Junaedi, H. (2021). Membangun Sistem POS Supermarket Dengan Tim tanpa Pengalaman Dalam Metodologi SCRUM. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 3(02), 64–69. <https://doi.org/10.37823/insight.v3i02.171>
- ISO/IEC. (2001). *ISO/IEC 9126-2001—Software Engineering—Product Quality—Part 1: Quality Model*. International Organization for Standardization.
- Jorgensen, P. C. (2013). *Software Testing: A Craftsman's Approach* (4th ed.). CRC Press.
- Karlina. (2020). Rancang Bangun Sistem Pengadaan Jasa Wedding Organizer Salon Arjuna Srikandi Berbasis Web. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 1(02), 253–258. <https://doi.org/10.30998/jrami.v1i02.285>

- Kurniawan, I., & Sani, R. R. (2019). Pemodelan SCRUM dalam Pengembangan Sistem Informasi Kesehatan pada Klinik Ar-Rokhim Sragen Kabupaten Sragen. *JOINS (Journal of Information System)*, 4(1), 76–86. <https://doi.org/10.33633/joins.v4i1.2530>
- Kusumawardani, D. M., Wiguna, C., & Saintika, Y. (2022). Implementasi Metode Scrum Pada Pengembangan Sistem Pemilihan Rektor Online. *JTERA (Jurnal Teknologi Rekayasa)*, 7(1), 99. <https://doi.org/10.31544/jtera.v7.i1.2022.99-106>
- Marakas, G. M., & O'Brien, J. A. (2013). *Introduction to Information Systems* (16. ed). McGraw-Hill Irwin.
- Masripah, S., & Ramayanti, L. (2019). Pengujian Black Box Pada Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web. *Information System for Educators and Professionals*, 4(1), 1–12.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Academic Press.
- Pricillia, T., & Zulfachmi. (2021). Survey Paper Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD). *Jurnal Bangkit Indonesia*, 10(1), 6–12. <https://doi.org/10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153>
- Rahmadi, F., Munisa, M., Rozana, S., Rangkuti, C., Ependi, R., & Harianto, E. (2021). Pengembangan Manajemen Sekolah Terintegrasi Berbasis Sistem Informasi di Sumatera Utara. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 2(2), 96–109. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v2i2.64>
- Rahmatullah, N., Gumelar, G., Nasyaliyah, L., Sugiani, R., Yudhaningrum, L., Erik, & Taufiq, A. (2021). *Pedoman Praktik Kerja Lapangan Peserta Didik SMK/MAK di Dalam Negeri*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Rainer, R. K., Prince, B., Sánchez-Rodríguez, C., Splettstoesser, I., & Ebrahimi, S. (2020). *Introduction to information systems: Supporting and transforming business* (Fifth Canadian edition; Wiley loose-leaf print edition). John Wiley & Sons Canada, Ltd.
- Ramdhani, A. I., Subekti, Z. M., & Suryadi, M. D. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Inventory Logistik Berbasis Website Menggunakan Metode Scrum. *J-SISKO TECH (Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD)*, 5(2), 161. <https://doi.org/10.53513/jsk.v5i2.5681>
- Ridwan, M. A., & Nuryasin, I. (2024). Pengujian Black Box pada Website BJS Property Menggunakan Teknik Equivalence Partitioning. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 8(1), 65–74. <https://doi.org/10.35145/joisie.v8i1.4171>
- Roji, F. F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Geografis Pengelolaan Praktik Kerja Industri. *Jurnal Algoritma*, 18(2), 583–593.
- Roji, F. F., Shiddieq, D. F., Gusdiana, R., & Puspita, E. (2023). Perancangan Sistem Informasi Bimbingan Skripsi Online (SIBIMO) dengan SCRUM Framework. *Jurnal Algoritma*, 20(2), 445–456. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.20-2.1459>
- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2012). *Systems analysis and design in a changing world* (6th ed). Course Technology, Cengage Learning.
- Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *Panduan Definitif untuk Scrum: Aturan Permainan*. Scrum.org.

- Setiawan, R., Mulyani, A., Ramdan, G. M., & Roji, F. F. (2024). Aplikasi Resep Makanan Bergizi Membantu Pencegahan Stunting Menggunakan Metodologi Agile Framework Scrum. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 11(4), 761–770. <https://doi.org/10.25126/jtiik.1148384>
- Stair, R. M., & Reynolds, G. W. (2010). *Principles of Information Systems: A Managerial Approach* (9th ed). Course Technology, Cengage Learning.
- Sukanto, R. A., & Shalahudin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Informatika.
- Toyyibah, G. G., Putra, A. D., & Priandika, A. T. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Web Pelayanan Pengaduan Masyarakat Berbasis Web (Studi Kasus: Lembaga Aliansi Indonesia Lampung Selatan). *JURNAL TEKNOLOGI DAN SISTEM INFORMASI*, 4(1), 15–21. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v4i1.2433>
- Unger, R. (2012). *A project guide to UX design: For user experience designers in the field or in the making* (Second edition). New Riders.
- Uno, H. B. (2010). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wahyudi, A., Sunardi, S., & Riadi, I. (2022). Peran Strategis Scrum Master pada Pengembangan Perangkat Lunak Perpustakaan Sekolah Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 711–717. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i3.2994>
- Warkim, W., Muslim, M. H., Harvianto, F., & Utama, S. (2020). Penerapan Metode SCRUM dalam Pengembangan Sistem Informasi Layanan Kawasan. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 6(2), 365–378. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v6i2.2711>