

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Yudi Permana, & Puji Romadlon. (2019). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERUMAHAN MENGGUNAKAN METODE SDLC PADA PT. MANDIRI LAND PROSPEROUS BERBASIS MOBILE. *SIGMA –Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 10, 2407–3903.
- Arka, J., Hendra Brata, A., & Brata, K. C. (2019). *Pengembangan Aplikasi Mobile Manajemen Keuangan Dengan Metode Scrum (Studi Kasus Mahasiswa FILKOM UB)* (Vol. 3, Issue 2). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 4(3).
- Dr. Ana Hadiana, & Dr. Yoyo Sudaryo. (2021). *FRAMEWORK - Enterprise Resource Planning* (Radihitya Indra, Ed.). ANDI (Anggota IKAPI).
- Fajar, A., Dwi, A., & Serahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (AR). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(No. 2), 24–31.
- Febrianto, T., Soediantono, D., Staf, S., Tni, K., & Laut, A. (2022). Enterprise Resource Planning (ERP) and Implementation Suggestion to the Defense Industry: A Literature Review. In *Journal of Industrial Engineering & Management Research* (Vol. 3, Issue 3). <http://www.jiemar.org>
- Fitriani, K. (2019). *PENGEMBANGAN APLIKASI NOTIFIKASI JADWAL SEKOLAH BERBASIS ANDROID DI SMK NEGERI 2 DEPOK* [Thesis]. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Huda, nurul. (2019). ANALISIS KINERJA WEBSITE PT PLN (PERSERO) MENGGUNAKAN METODE PIECES. *SISTEMASI, B*, 78–89.
- Kharisma, B., & Santoso, N. (2020). *Pengembangan Aplikasi Manajemen Proyek Perangkat Lunak Kolaboratif Menggunakan Scrum* (Vol. 4, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Kurniawan, H., Aprilia, W., Kurniawan, I., & Firmansyah, D. (2020). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada SMK Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 13–23. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.58>
- Mubarak, A., Metro, J. J., & Selatan, K. T. (2019). RANCANG BANGUN APLIKASI WEB SEKOLAH MENGGUNAKAN UML (UNIFIED MODELING LANGUAGE) DAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP (PHP HYPERTEXT

PREPROCESSOR) BERORIENTASI OBJEK. In *Jurnal Informatika dan Komputer Ternate* (Vol. 02, Issue 1).

Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *Manifesto for Agile Software Development*.

Terayama, K., Sumita, M., Tamura, R., & Tsuda, K. (2021). Black-Box Optimization for Automated Discovery. *Accounts of Chemical Research*. <https://doi.org/10.1021/acs.accounts.0c00713>

Wahyudi, A. (2018). Analisis Pengembangan Perpustakaan Digital Bebas Android Dengan Metode Scrum. *Faktor Exacta*, 11(2), 128. <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i2.2484>

Yulianti, D. Y., Damayanti, & Prastowo, A. T. (2021). Pengembangan Digitalisasi Perawatan Kesehatan Pada Klinik Pratama Sumber Mitra Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(No. 2), 32–39.

Zheng, J., Feng, Y., & Zhao, Y. (2014). A unified modeling language-based design and application for a library management information system. *Cybernetics and Information Technologies*, 14(SpecialIssue), 129–144. <https://doi.org/10.2478/cait-2014-0050>