

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A., Permata Sari, D., & Kusumanto, K. (2022). Perancangan Aplikasi Presensi Dosen Real Time dengan Metode Global Positioning System (GPS) dan Location Based Service (LSB) Berbasis WEB di Jurusan Teknik Elektronika Politeknik Negeri Sriwijaya. *Journal Locus Penelitian dan Pengabdian*, 1(5), 341–347. <https://doi.org/10.36418/locus.v1i5.73>
- Asidiq, I., & imaduddin, Z. (2017). Analisis dan Perancangan Aplikasi Jasa Penitipan Berbasis Android. *Jurnal Informatika Terpadu*. <https://wearesocial.com/special-reports/digital->
- Fathur Bahri, A., Budiman, A., & Pamungkas, N. B. (2022). Sistem Informasi Manajemen Reservasi Restoran dan Penyewaan Ruangan Berbasis Mobile (Studi Kasus: Begadang Resto). Dalam *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)* (Vol. 3, Nomor 4). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Haerani, R., Dewi, R., & Farida, M. (2020). Perancangan Sistem Informasi Media Komunikasi Berbasis Android. *Sistem Informasi* |, 7(2), 116–122.
- Hamedeko, C., Dwiny Meidelfi, & Aldo Erianda. (2020). Sistem Monitoring Rental Mobil Berbasis Android Menggunakan GPS. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 1(2), 56–60. <https://doi.org/10.52158/jacost.v1i2.34>
- Hanif, I. F., & Sinambela, G. M. (2020). Pembuatan Aplikasi E-Tatib Berbasis Android Menggunakan Bahasa Pemrograman Dart Making An Android-Based E-Tatib Application Using The Dart Programming Language. 3(2), 23–29.
- Izzah, N. (2020). Pelatihan Membuat dan Mengelola Website Sekolah. *JABB*, 01(02). <https://doi.org/10.46306/jabb.v1i2>
- Kahfi, S., & Kasanova, R. (2020). Manajemen Pondok Pesantren di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pondok Pesantren Mambaul Ulum Kedungadem Bojonegoro). *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 3(1), 26–30. <https://doi.org/10.31764>

- Laksono, W. P., Satria, B., Wicaksana, T., Wijasena, A. Y., & Sahria, Y. (2024). Implementasi Clean Architecture Dalam Membangun Aplikasi Mobile Menggunakan Flutter. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 2(1), 173–180. <https://jurnal.intekom.id/index.php/njms>
- Leonora, H., & Ginting, J. A. (2023). Perancangan Aplikasi Penjualan Suku Cadang Mobil Berbasis Android (Studi Kasus: CV. Emhaka Autoparts Jakarta). *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 6(2).
- Madiistriyatno, H., & Siti Mutmainnah, dan. (2020). *Peningkatan Kualitas Manajemen Publikasi Ilmiah Menggunakan Metode Agile*.
- Mulyadi, G. D. (2022). *Perancangan Sistem Informasi Manajemen PT. XYZ Sepatu Pernikahan Online Menggunakan Scrum*. 6(2), 8941–8948.
- Mustika, A. (2024). Permodelan Sistem Informasi Penjualan Barang Menggunakan Metode Scrum. *Journal of Data Science and Information System (DIMIS)*, 2(1). <https://doi.org/10.58602/dimis.v2i1.97>
- Panjaitan, J., & Pakpahan, A. F. (2021). Perancangan Sistem E-Reporting Menggunakan ReactJS dan Firebase. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 7(1). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v7i1.3098>
- Prasta, A., & Halim, Z. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Data Pegawai Menggunakan Geolocation Berbasis Website. *Media Online*, 4(3), 1819–1828. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1535>
- Pulungan, S. M., Febrianti, R., Lestari, T., Gurning, N., & Fitriana, N. (2023). Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram Dalam Perancangan Database. *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Bisnis (JEMB)*, 01(2), 143–147. <https://doi.org/10.47233/jemb.v2i1.533>
- Putu Mahendra Putra, G., Tenriawaru, A., Studi Ilmu Komputer, P., Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F., & Halu Oleo, U. (2023). *Rancang Bangun Virtual*

Assistant Chatbot Menggunakan Node.Js pada Layanan Sistem Informasi Akademik (Vol. 1, Nomor 1).

Rachman Iskandar, N., Guntara, R. G., & Maesaroh, S. S. (2023). Implementasi Pengelolaan Transaksi Usaha Berbasis Android pada UMKM Menggunakan Metode Pengembangan Scrum. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6). <https://doi.org/10.5281/zenodo.8160738>

Rahman, S., Sembiring, A., Siregar, D., Khair, H., Prahmana, G., Puspadini, R., & Zen, M. (2023). *Python : Dasar dan Pemrograman Berorientasi Objek*.

Rama Febrianto, A., Wulansari, A., & Latipah, L. (2020). Pengembangan Sistem Pengelolaan dan Pemantauan Proyek dengan Metode Agile Pola Scrum. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 6(2). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v6i2.2592>

Ramadhan, R. (2022). *Rancang Bangun Aplikasi Web Portal Game “Planet Game Id” Menggunakan Next.Js*. Universitas Pasundan Bandung.

Reinaldo Kalendesang, R., & Haryadi Setiabudi, D. (2022). *Pewarnaan Otomatis Sketsa Gambar Menggunakan Metode Conditional GAN Untuk Mempercepat Proses Pewarnaan*.

Saputra, S., & Zakaria, H. (2023). Implementasi Object Relational Mapper Pada Aplikasi Daily Report Berbasis Web Menggunakan Laravel Eloquent (Studi Kasus : PT PLN ICON+). *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 2(1), 22–33. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>

Ulva, A. F., Abdullah, D., Masriadi, Nurhasanah, Haq, N. A., & Haq, B. U. (2023). AROS (AgRO-Smart) : Smart City Pertanian dengan Track and Trace GPS berbasis Mobile. *Jurnal Informasi dan Teknologi (JIDT)*, 5(4), 78–91.

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).
<https://doi.org/10.28932/jutisi.v6i2.2711>

Wijaya, R. M., & Cahyono, A. B. (2022). Pengembangan Aplikasi Sajiloka Menggunakan Metode Scrum. *Automata*.

