

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A., Widyawati, F., & Kenali, A. (2017). FRAMEWORK LARAVEL SEBAGAI ALTERNATIF PENGEMBANGAN APLIKASI WEB. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(2), 135-142.
- Ambler, S. W. (2004). THE ELEMENTS OF UML™ 2.0 STYLE.
- Andi Pradana, A., & Dwi Hartomo, K. (2021). RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE SCRUM. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 161-172. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.869>
- Bezier, B. (1990). SOFTWARE TESTING TECHNIQUES (2ND ED.). Van Nostrand Reinhold.
- Bruce, H. (1987). VISUALISASI: PENGARUHNYA TERHADAP PRODUKTIVITAS. Publisher.
- Putra, A. D., Suryono, R. R., & Darmini. (2009). RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN TOEFL BERBASIS WEB. *Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2009 (SNATI 2009)*, A-73. ISSN: 1907-5022.
- Ezyjulu. (2023). USE CASE DIAGRAMS. Diakses pada tanggal 12 Maret 2024, dari <https://ezyjulu.weebly.com/blog/use-case-diagrams>
- Falls, L. (2004). SCRUM HANDBOOK. Diterbitkan secara independen.
- Fanny Fathya Nurul Fatimah, dkk. (2014). PENERAPAN DASHBOARD IB PADA APLIKASI MONITORING PERFORMANSI MAHASISWA DAN LULUSAN BERDASARKAN STANDAR 3 BAN-PT PROGRAM STUDI SARJANA MENGGUNAKAN METODE SCRUM. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1(2), 78-89.
- Fathoni, A. (2006). METODOLOGI PENELITIAN DAN TEKNIK PENYUSUNAN SKRIPSI. Jakarta Rineka Cipta, 2006. Rineka Cipta.
- Few, S. (2006). INFORMATION DASHBOARD DESIGN: DISPLAYING DATA FOR AT-A-GLANCE MONITORING. O'Reilly Media.
- Kaner, C., Falk, J., & Nguyen, H. Q. (1999). TESTING COMPUTER SOFTWARE. John Wiley & Sons.
- Myers, G. J., Sandler, C., & Badgett, T. (2011). THE ART OF SOFTWARE TESTING. John Wiley & Sons.
- Nazir, M. (2005). METODE PENELITIAN, GHALIA INDONESIA.
- Orlando, O. (2024). DESIGN OF MOBILE APPLICATION TO IMPROVE THE THERAPY PROCESS IN CHILDREN WITH AUTISM. *International Journal of Interactive Mobile Technology*, 18(3).

- Pham, T. T. (2011). A STUDY ON THE FACTORS INFLUENCING THE EFFECTIVENESS OF SCRUM METHODOLOGY IN SOFTWARE DEVELOPMENT PROJECTS. Universiti Utara Malaysia.
- Pressman, R. S. (2014). SOFTWARE ENGINEERING: A PRACTITIONER'S APPROACH. McGraw-Hill Education.
- Praba, A. (2018). IMPLEMENTASI METODE SCRUM PADA PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI: STUDI KASUS PT. ABNG IRENG [IMPLEMENTATION OF SCRUM METHOD IN INFORMATION SYSTEM DEVELOPMENT: A CASE STUDY AT PT. ABANG IRENG]. Jurnal Informatika dan Sistem Informasi, 4(1), 23-35.
- Praba, A., & Santoso, T. (2023). PENGEMBANGAN APLIKASI POINT OF SALES MENGGUNAKAN METODE AGILE DENGAN POLA SCRUM. JIKA (Jurnal Informatika), 7, 132.
- Pranata, I. M. W., Ardiyanto, I., & Mahatma, Y. D. (2015). PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS WEB DENGAN FRAMEWORK LARAVEL. Jurnal Informatika Mulawarman, 10(1), 69-76.
- Riduwan. (2011). METODE DAN TEKNIK MENYUSUN TESIS, CETAKAN 4. Alfabeta.
- Rumpaidus, J. (2019). PANDUAN LARAVEL UNTUK PEMULA. Penerbit Informatika.
- Sebastian, A. (2021). TATA NILAI DALAM SCRUM TEAM: LANDASAN KESUKSESAN IMPLEMENTASI METODE SCRUM. Dalam Karya Ilmiah "PERANCANGAN DASHBOARD INTELIJEN BISNIS PADA SISTEM INFORMASI PELAPORAN DINAS PENEGAKAN PENDUDUK MENGGUNAKAN METODE SCRUM" (HAL. 28).
- Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). THE SCRUM GUIDE. Diakses pada tanggal 12 Maret 2024, dari <https://Scrumguides.org/>.
- Sofyan Mufti Prasetyo, Ahmad Jacky, Diky Hernadi, Ramdan Dwi Cahyo, & Very Novan Azhari. (2023). PERAN STRATEGIS SCRUM MASTER DALAM PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK INVENTORY PT. WAHANA IT SERVICE BERBASIS ANDROID. LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan, 1(3), 548-557. Retrieved from <https://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/1702>
- Sommerville, I. (2015). SOFTWARE ENGINEERING (10TH ED.). Pearson Education.
- Sutherland, J. (2013). SCRUM: THE ART OF DOING TWICE THE WORK IN HALF THE TIME. Crown Business.
- Woodward, K. (2010). THE ROLE OF THE SCRUM MASTER IN AGILE METHODOLOGIES. Diakses pada tanggal 12 Maret 2024, dari <https://www.agileconnection.com/article/role-Scrum-master-agile-methodologies>.